

BOURNE'S CITIES

The recent Jason Bourne movies directed by Paul Greengrass offer an acute and insightful analysis of the nature and functioning of today's big cities. In Bourne's world, with the increasing globalization of security and surveillance, cities are becoming more and more like anonymous terminals in a gigantic machine.



MATT DAMON

THE BOURNE ULTIMATUM

LAS CIUDADES DE BOURNE

DAVID RIVERA

-¡Última posición conocida!

-En la pasarela, dirigiéndose hacia el vestíbulo.

-Esto es una pesadilla, es la terminal más concurrida de Londres...

-¡Abre las cámaras del circuito cerrado!

-Enseguida, señor.

-Señor, el tirador ha llegado a su destino.

(El centro de mando de la CIA en Londres estrecha el cerco a un periodista demasiado curioso en *El ultimátum de Bourne*)

J.B., el más ambicioso de los ambiciosos. Su imperio, el imperio al que aspira, se extiende y abarca el total de la raza humana, de todos los lugares habitables de la Tierra, por todo el tiempo futuro.

(J.B. no es Jason Bourne, sino Jeremy Bentham, el inventor del *Panopticon*, quien se describe de este modo a sí mismo)

La situación creada por los atentados del 11-S estuvo a punto de congelar el estreno de *El caso Bourne* (*The Bourne Identity*, 2002), una nueva adaptación de la novela homónima de Robert Ludlum publicada originalmente en 1980. La película narraba la historia de un ex-agente enfrentado a la corrupción y el carácter maquiavélico de las agencias secretas estadounidenses, y de pronto parecía poco apropiada para la atmósfera que se había generado; pero la cinta llegó a los cines sin problemas y fue un gran éxito comercial. El mecanismo de las secuelas se puso en marcha, esta vez prescindiendo del director Doug Liman, cuyos conflictos anteriores con la productora le hacían *persona non grata*. En su lugar fue contratado Paul Greengrass, un cineasta británico amante de las tomas filmadas *cámara en mano* (“con parkinson”, según una broma habitual en el mundillo) y obsesivamente partidario de un enfoque documental y detallista. Greengrass fue escogido a causa del estilo directo y subjetivo que había dado a *Bloody Sunday*, su película sobre la famosa matanza de 1972 en Derry, en Irlanda del Norte. Este cambio de director fue más determinante de lo que podía haberse esperado.

El mito de Bourne (*The Bourne Supremacy*, 2004) y *El ultimátum de Bourne* (*The Bourne Ultimatum*, 2007), las dos películas dirigidas por Greengrass (la tercera aún no se



Paul Greengrass durante el rodaje de *El ultimátum de Bourne*

ha estrenado), se diferencian muy notoriamente de las otras películas de la saga, que aún continúa creciendo. Para empezar, son intrigas eminentemente urbanas, en las que el argumento se va desarrollando *a golpe de ciudades*, más aún que por actos narrativos, y el escenario escogido para la acción determina la forma de ésta. La historia de *El mito de Bourne* transcurre en Goa, Londres, Berlín y Moscú, con algunas escenas aisladas ubicadas en Nápoles, Amsterdam, Munich y Nueva York. La de *El ultimátum de Bourne* tiene lugar en París, Londres, Madrid, Tánger y Nueva York, con atisbos de Turín y Moscú. Si comparamos este despliegue con las localizaciones de *El caso Bourne* (limitada esencialmente a París, con una breve incursión en Zúrich, filmada en realidad en Praga, con abundantes escenas rurales y de carretera intercaladas, y una intrascendente coda en una isla griega) o *El legado de Bourne* (*The Bourne Legacy*; Tony Gilroy, 2012), que tiene lugar en las montañas de Alaska, un bosque de Maryland y Manila, podríamos sorprendernos por la marcada diferencia que existe en el enfoque de los escenarios. Lo cierto es que Greengrass ofrece en sus películas un discurso muy articulado acerca del funcionamiento de las ciudades actuales, algo que a los otros directores no parece interesarles mucho. Ciertamente, Tony Gilroy ha sido el guionista principal en todas las películas de Bourne y podría esperarse de su permanencia una cierta unidad de perspectiva; pero sus propuestas han sido reelaboradas y modificadas hasta tal punto por directores y guionistas adjuntos que él mismo terminó peleado con Greengrass y se las acabó arreglando para dirigir a su gusto la cuarta entrega de la saga, que es la menos urbana de todas.

En las películas de Greengrass el extremado realismo de la puesta en escena establece una relación orgánica con la textura y morfología de las ciudades. Su aproximación es tan empírica, intensa e intuitiva que la identidad del contexto urbano queda reabsorbida en la propia acción, convirtiendo a cada ciudad en un determinante absoluto de la misma. Por contraste, cuando Doug Liman presenta persecuciones y episodios parisinos la ciudad es utilizada como un bonito e indiferente telón de fondo. En su película, Bourne convoca a sus enemigos en el

Pont Neuf y los observa desde la cubierta del edificio de La Samaritaine proyectado por Henri Sauvage. El ex-agente busca información en los hoteles de la Rue de Rivoli, pasea por las Tullerías y escapa a toda velocidad por los bulevares y por las vías de circulación rodada abiertas sobre el Sena. Todo eso sería impensable en una película de Greengrass. Casi todas las escenas importantes filmadas por éste tienen lugar en aeropuertos, estaciones, carreteras de circunvalación, zonas de paso, terminales, hoteles anodinos, transportes públicos y barrios de viviendas-colmena. Apenas aparece ningún monumento o hito urbano reconocible en ellas, y la narración no se detiene nunca a describir el entorno, sino que se ciñe a la vivencia subjetiva y vibrante, manteniéndose el encuadre, por regla general, a la altura y posición de los ojos.

La secuencia berlinesa más importante de *El mito de Bourne* sucede en Alexanderplatz, el centro histórico de la ciudad, devastado literalmente durante la guerra y de nuevo, de manera figurada, a lo largo de los años 60, cuando fue convertido en una inmensa plataforma vacía rodeada de bloques-colmena aislados y presidida por la absurda torre de televisión ideada por Hermann Henselmann (un hito monumental “moderno” para el nuevo centro socialista). La película retrata este lugar como el perfecto espacio “bourniano” sin identidad, fracturado e informe, bien servido por el transporte público (metro, autobús y tranvía), con múltiples rutas de escape (túneles, pasadizos y estaciones) y el suficiente número de gente (en este caso, incluso una manifestación política) como para complicar notablemente la vigilancia de los perseguidores.

Greengrass nos mantiene expectantes alternando vistas fragmentarias de la parte de Alexanderplatz que enlaza con la Karl-Marx-Allee, en las que el conocedor de la arquitectura moderna puede identificar los bloques gemelos proyectados por Peter Behrens, perfectamente indistintos para el espectador, integrados como están en el conjunto de bloques-pastilla comunistas construidos en los años 70. Podemos ver el Reloj del Zodíaco que adorna esta parte de la plaza con su ingenuo futurismo kitsch, pero esta marca de identidad urbana, como la propia torre de la te-



Berlin en *El mito de Bourne*

levisión, alude más a una celebración trivial del progreso que a la personalidad histórica y cultural de la ciudad donde se encuentra, siendo muy semejante en realidad a muchos otros monumentos comunistas que encontramos por media Europa.

Bourne llega a la escena en uno de los tranvías cuyo trayecto termina en la plaza, rapta a su contacto, Nicky, y se es-

conde en los pasillos del metro, mientras la cantidad de gente y de vagones que confluyen al mismo tiempo en el lugar condena a la impotencia a las cámaras de vigilancia y a los equipos de asalto camuflados desplegados en la zona por la CIA. La confusión, la indiferenciación y la abundancia de transporte público son los aspectos más destacables del centro de Berlín según la perspectiva de la escena.

La llegada del equipo americano al centro de Berlín en dos coches oficiales es filmada por Greengrass en movimiento, en un encuadre dinámico que permite adivinar como fondo la mole, en proceso de dismantelado, del antiguo Palast der Republik (1976): justamente el lugar más derelicto, decadente y sórdido del corazón de la ciudad, siendo al mismo tiempo, y paradójicamente, el más histórico de todos. Si la cámara hubiera encuadrado a la comitiva desde un lateral, veríamos en cambio el Altesmuseum de Schinkel, pero eso iría en contra tanto de la escenografía esencialmente *anónima* de la serie, como de la narrativa subjetiva y vibrante característica de Paul Greengrass.

El resto de las localizaciones berlinesas de la película resulta igual de genérico: un insustancial edificio de oficinas rectangular típico de la época comunista, en Karl-Liebnicht-Strasse, donde se instala el equipo de la CIA, y que Bourne puede espiar desde la azotea del edificio de enfrente, igualmente anodino; el Hotel Westin Grand en Friedrichstrasse, convencionalmente confortable y amplio pero fríamente moderno y carente de personalidad; el Weidendammer Brücke que cruza el Spree a la altura de la estación de Friedrichstrasse, cuya estructura metálica y pasaje superior cubierto son filmados por la noche y de un modo puramente funcional que incrementa la tensión de la escena (no vemos prácticamente nada del contexto urbano del puente); etc. No obstante, en las escenas berlinesas podemos observar que las calles son anchas y con amplias aceras, como es la norma en la ciudad, y en ellas vemos escaparates iluminados, limpieza, buena señalización, una arquitectura actual minimalista y correcta (por ejemplo en la moderna Ostbahnhof), un buen estado de conservación general y un transporte que funciona con solvencia. La atmósfera general es la de una ordenada ciudad centro-



Moscú en *El mito de Bourne* (arriba, interpretado por la Karl-Marx-Allee de Berlín; abajo el Osenniy Bulvar, en la periferia occidental de Moscú)

europaea, y esa sensación nos acerca mucho más a la realidad del tejido urbano que la identificación de algún monumento. La torre de la televisión aparece inevitablemente como fondo o detalle menudo en una serie de tomas, e incluso puede percibirse asomando muy al fondo (y muy borrosa) la torre del Rotes Rathaus, pero en ningún momento veremos la Puerta de Brandemburgo o el Memorial del Muro, la Isla de los Museos o el Reichstag.

En esta misma película se ofrece un retrato hiperrealista de Moscú, en el que la ciudad se caracteriza por grandes vías para la circulación rodada y edificios-colmena prefabricados de la era soviética. Las persecuciones tienen lugar en autopistas, vías rápidas, pasos subterráneos, comercios y calles secundarias (unos cuantos de ellos filmados en Berlín). Unas pocas tomas generales (pero no enfáticas ni claras) repartidas a lo largo de la acción indican al espectador en qué ciudad se halla: las murallas del Kremlin se perciben en un fragmento de un encuadre que dura un segundo, al igual que el parlamento ruso, los puentes sobre el río o la silueta desdibujada y lejana de las torres estalinistas. Quien no conozca la ciudad no podrá llegar a identificar ninguno de estos dudosos elementos. Las cúpulas de San Basilio aparecen durante un instante (borrosas) al fondo de un plano que muestra al coche del sicario incorporándose a la persecución, confiando por un segundo cierto color inequívoco al contexto; pero el resto de la ambientación se confía a los carteles en ruso, la anchura enorme de las calles, el desgaste general, el color amarillo predominante en los muros de Moscú, la luz invernal y la nieve. El entorno moscovita de Bourne está formado por corredores oscuros, espacios donde perderse en la masa, vías de tráfico, accesos al metro y ciertos locales que pueden resultar de utilidad para frenar una hemorragia, obtener un mapa o conseguir sin dilación un vehículo (supermercados, farmacias, paradas de taxis).

Una de las secuencias más importantes y elaboradas de la siguiente película de la saga, *El ultimátum de Bourne*, sucede íntegramente en Waterloo Station, en Londres. Más aún que su equivalente berlinés en la película anterior, este escenario amplio

Paul Greengrass y Matt Damon en Waterloo Station durante el rodaje de *El ultimátum de Bourne*

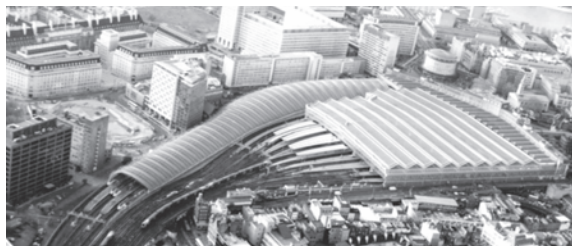


pero cerrado inspira un épico *tour de force* que recuerda por momentos las fotografías panorámicas de Andreas Gursky de abigarrados espacios de la sociedad de masas, o quizá incluso un lienzo de Jackson Pollock. El contenedor amplio y convencional del vestíbulo de la estación es una caja de luz sin caracteres propios, aunque fijándose bien en los detalles se aprecian las trazas de la estructura y el lenguaje victoriano (aquí una vigas de hierro por detrás de una cámara de vigilancia, allí un revestimiento clásico semioculto detrás de un anuncio). La publicidad y los tableros anunciadores de las salidas nos indican el carácter público y *de paso* del espacio, abarrotado de personas -viajeros, policías, limpiadores, dependientes-, pero este aspecto superficial se solapa asombrosamente con el rol secreto de la estación como parte integrante -panóptica, podríamos decir- del sistema de control y vigilancia con el que Bourne siempre se encuentra jugando al gato y el ratón. Como en la secuencia de Alexanderplatz en la entrega anterior, la abundancia de gente y las múltiples y variadas vías de escape -túneles, puertas, pasarelas elevadas- juegan a favor de Bourne, quien recorre diversos ángulos y pasadizos de la estación durante el desarrollo de la acción; pero las numerosas cámaras de vigilancia, el paso mecánico y regular de los transeúntes, los pasillos de servicio y los carteles anunciadores son utilizados también por el Gran Hermano para acechar estrechamente a su presa. El francotirador que ha sido encargado de abatir a Bourne y al periodista se acomoda tras las lamas móviles de un gran cartel publicitario asomado al vestíbulo y acecha desde allí el panorama, mientras el barrido constante de las cámaras de seguridad obliga al periodista perseguido, guiado a distancia por Bourne, a ejecutar una complicada danza sincopada para lograr permanecer invisible. Los pasillos de servicio y las trastiendas pueden ser trampas o refugios utilizados por ambos bandos. El público presente en la estación ignora por completo el uso perverso que los servicios secretos están haciendo del espacio, y el encuentro entre estos dos planos superpuestos sólo se hace evidente cuando el periodista desoye las instrucciones de Bourne, es acertado por el francotirador y su cadáver ensangrentado se desploma de pronto en el suelo. Durante toda la tensa secuencia, Greengrass sigue estrecha-

Londres en *El ultimátum de Bourne*



mente a Bourne y al periodista hasta un puesto de periódicos, las máquinas expendedoras de billetes, una tienda de bebidas, un mostrador de venta de teléfonos móviles, las escaleras mecánicas y los pasillos de mantenimiento, y, hasta el desenlace final con la ejecución del periodista, todos los movimientos y batallas tienen lugar en sordina, sin que el público los perciba, entre carteles publicitarios y carritos



Waterloo Station en *El ultimátum de Bourne*

escaleras mecánicas, y donde Bourne pierde finalmente la pista del misterioso francotirador. El plano general que presenta toda la secuencia (*stablishing shot*) es una vista aérea en movimiento de Waterloo Station, con su inquietante forma de tubo succionador que se alimenta de varias vías, acomodado como un insecto gigante entre bloques modernos inarticulados.

Por lo demás, en la parte londinense de la película veremos el interior completamente moderno de las oficinas de un diario, un paso elevado de hormigón, una gran cantidad de carpinterías metálicas y escaparates de cristal, paradas de autobús, y como concesión al *genius loci*, un pequeño paramento georgiano de ladrillo desnudo, cerca, eso sí, de un gran muro-cortina que ocupa buena parte del encuadre, y una serie de taxis negros típicamente londinenses (pero de los nuevos) que pueden ser vistos claramente en las afueras de la estación.

La sección de la película que transcurre en Tánger es probablemente la más exótica de la saga (pues la de Goa, centrada en la playa y la autopista, apenas recalca

de la limpieza, entre pasillos y muchedumbres. La contextualización se vuelve algo más característica en los dinámicos planos que nos muestran la llegada del francotirador por una calle lateral de servicio, donde vemos aparecer fugazmente en movimiento y parcialmente encuadrados los arcos victorianos de un almacén de la estación y un autobús rojo de dos pisos circulando junto a ellos: pequeñas señas marginales de identidad que se disuelven en la gigantesca abstracción tecnológica en que se ha convertido el entorno. La persecución termina entre pasillos más estrechos y anodinos y muchedumbres aún más apretadas en las profundidades del *tube*, donde apenas puede verse nada que no sea gente hacinada y



Tánger en *El ultimátum de Bourne*

en la ciudad); además, es la única que utiliza en favor de la dinámica narrativa las características vernáculas del urbanismo. En este sentido es la excepción que confirma la regla, y, vista con atención, mantiene una coherencia irreprochable con las secuencias urbanas anteriores de pasadizos, túneles y trastiendas. El asesino de la CIA persigue a Nicky por el zoco, y ésta se va adentrando cada vez más en la kasbah hasta que logra esconderse en el interior de un edificio de viviendas; Bourne los sigue a ambos a distancia por los callejones, perseguido a su vez por la policía, y para mejorar sus posibilidades continúa la persecución brincando por las azoteas, hasta que en un momento dado comienza a saltar a través de las ventanas y a atravesar los propios apartamentos. La acción tiene la misma cualidad vibrante y empírica de las persecuciones por Londres o Moscú, y los planos cercanos (como el que sigue pegado a Bourne a lo largo de su gran salto final, un alarde técnico perfectamente integrado en la trama) se alternan dinámicamente con panorámicas de posición (como la que muestra brevemente a Bourne, desde lo alto, perseguido por la policía y acometiendo las azoteas). En realidad, la actitud de Bourne es sencillamente la misma de siempre (por ejemplo, atrapa a la carrera varias prendas tendidas en una cuerda que le permiten más adelante protegerse de los cristales incrustados por seguridad en el filo de las azoteas; los policías no piensan en ello, en cambio, así que quedan rezagados). Pero es la particularidad de la ciudad la que guía las decisiones tomadas. Las calles estrechas que protegen del sol y que pueden ser salvadas de un salto, y las cubiertas planas yuxtapuestas, que permiten recorrer la ciudad desde la altura, el tejido residencial denso y la privacidad de los apartamentos, se convierten en las vías de escape y los recursos visuales adoptados por el protagonista, y nunca llegamos a ver la kasbah como un entorno pintoresco, legible o arquitectónicamente diferenciado. Salvo por un fragmento de la puerta monumental que lleva al zoco, más allá del Café Paris (del que tampoco vemos otra cosa que un par de mesas en la acera), en ningún momento aparece ningún edificio representativo.

Si comparamos esta persecución con la que cierra la película en Nueva York, las analogías y divergencias se iluminan recíprocamente. La carrera comienza cuando Bourne se dirige hacia un punto definitivamente anónimo que horada la ciudad con sus diversas salidas (la terminal de Port Authority), y continúa a través de aparcamientos, rampas de hormigón y carreteras bajo carriles elevados. Los coches

saltan de un piso a otro colisionando y se abren paso con habilidad diversa por entre el nutrido tráfico de los *drives*. Uno puede quedar sorprendido por la cantidad de espacios secundarios, residuales, de acceso y salida, los túneles y plataformas que hacen de esta zona de Nueva York un laberinto casi independiente, dibujado y construido en los términos tentaculares de la tecnocracia de Robert Moses. Es interesante notar que el aparcamiento que existe detrás de Port Authority, donde sucede una parte importante de la persecución, está flanqueado por el lateral verde turquesa del McGraw-Hill Building, pero esta joya del Art Déco no tiene ningún papel en la escena: únicamente podemos reconocerla (si somos rápidos) en el *stablishing shot* en el que la terminal de Port Authority aparece vista desde el aire con el aspecto de un monstruo enorme y panzudo que escupe carriles y rampas que se enroscan en la ciudad. A diferencia de lo que ocurre en otras sagas, el director no siente tentación alguna de introducir *glamour* en la acción o de ofrecernos buenas coordenadas, sino que más bien evita minuciosamente que nos podamos sentirnos como en casa. Nuestra vivencia del contexto se acerca lo más posible a la de Bourne: estamos en un laberinto duro y lleno de trampas en el que todo sucede muy deprisa, y en el que estamos obligados a divisar providenciales rendijas y pasadizos.

En una escena anterior, la CIA acecha a Bourne en Tudor City; uno de los agentes se extraña de que el fugitivo haya elegido un emplazamiento que tiene una única salida. Quien conozca Tudor City puede entender bien esta observación, aunque de algún modo el carácter aislado y elevado de este vecindario privilegiado parece el lugar romántico perfecto para un encuentro de espías. La realidad contradice nuevamente a la ficción; Bourne sólo estaba distrayendo a sus perseguidores, puesto que nunca se le ocurriría exponerse en un sitio semejante: más bien expone y ridiculiza a los agentes de la CIA. De Tudor City sólo llegaremos a ver la carretera que la atraviesa y sus jardines, y un único fragmento de tracería neogótica en la azotea desde la que un francotirador espera a que aparezca el agente; percibiremos que esta zona se halla elevada sobre la calle 42 (podemos distinguir al fondo, fugazmente, la Ford Foundation, un icono a reverenciar para los arquitectos modernos, aunque anónimo para la mayoría del público), pero no lograremos apreciar ni los peculiares rasca-cielos de este barrio pintoresco, ni sus esplén-

Tánger en el *El ultimátum de Bourne*





Nueva York en *El ultimátum de Bourne*

crupio Noah Vosen al cuartel secreto de la CIA está filmada y montada de manera tan brillante como económica, y podría considerarse una síntesis del estilo narrativo del director:

Plano número 1, con la cámara en movimiento: un coche oficial se detiene ante la cámara, a la altura de una persona sentada; el alto cargo abre la puerta del coche aún en movimiento y baja; la cámara desciende hasta un contrapicado que nos muestra a Vosen de cintura para arriba rodeado de edificios altos (“estamos en Nueva York”) y se vuelve para acompañarle hasta un lobby de Estilo Internacional sobre cuya puerta se lee: 104 W. 40; mientras Vosen entra al edificio la cámara se detiene, se inclina, y muestra en vertiginosa perspectiva el alto rascacielos de cristal en el que el ejecutivo está penetrando (este plano siempre continuo, con varias posiciones de cámara, dura en total 10 segundos).

dididos portales, ni las vistas privilegiadas sobre el edificio de la ONU y el East River, ni el lenguaje de estilo Tudor que da su nombre al conjunto. Casi todas las imágenes en este episodio son *point of view shots* entrecortados, a la altura de los ojos y en movimiento (de hecho, el Chrysler y la ONU aparecen muy al fondo en sendas tomas en movimiento, pero resultan virtualmente imperceptibles si uno no puede detener la imagen).

El otro tipo de escenas neoyorquinas que encontramos en *El ultimátum de Bourne*, esparcidas a lo largo del film, reflejan las actividades de los altos cargos de la CIA, camufladas en inmuebles de oficinas prismáticos e inexpressivos. La llegada del co-

Plano número 2: un acelerado y estridente zoom sobre el edificio al que acaba de entrar Vosen, visto en panorámica desde lo alto, encajado entre otros dos edificios en medio de las calles de Manhattan (este plano dura sólo 2 segundos).

Con este procedimiento, Greengrass nos ha introducido sin prolegómenos en el mundo de las agencias secretas, nos ha dejado claro en qué ciudad se desarrolla esta parte de la acción y nos ha negado al mismo tiempo cualquier dato fiable de posición o cualquier imagen reconocible de una de las ciudades más famosas del mundo. Curiosamente, el edificio utilizado como localización en esta tomas, en el 104 West 40th Street, es una obra protegida, proyectada por dos de los arquitectos funcionalistas más importantes de la ciudad y considerada una de las obras significativas del Estilo Internacional en Nueva York (1961, Harrison & Abramowitz). En *El ultimátum de Bourne*, sin embargo, representa el perfecto edificio sin atributos ni personalidad, embutido entre otros edificios no menos anónimos que él.

Los *stablishing shots* o vistas generales de referencia utilizados por Greengrass para identificar los sucesivos cambios de escenario urbano parecen obedecer sobre el papel a un criterio convencional, pero el director elude el convencionalismo mediante una fotografía intencionadamente misteriosa. Turín aparece reducida a una mancha clara y extensa más allá de un río; solo un gran elemento identificador llama nuestra atención, la cúpula con aguja de la Mole Antonelliana, pero tampoco este edificio destacado se percibe con claridad. Bourne llega a Nápoles al atardecer en un ferry que por la dirección parece provenir de la costa amalfitana o de Salerno; pero de la ciudad sólo vemos un vago y desenfocado esbozo del puerto en penumbra un poco más allá, con la silueta del Castel Sant'Elmo insinuándose sobre ella. De Londres podemos ver la zona direccional, internacional y ultramoderna de Canary Wharf, de noche; el tejido bajo y denso, indiferenciado, de Bloomsbury visto desde lo alto, con la parte superior de la torre de la televisión, neta y metálica, en primer plano; un plano general de la City extremadamente inquietante, bajo el sol de mediodía, en el que la masa pintoresca de la Catedral de San Pablo parece amalgamada con los demás edificios; o tomas aéreas de edificios modernos de los Docks. Una toma general de Amsterdam nos muestra un apiñamiento de tejados indistintos entre los que no puede divisarse ni un solo canal (la única escena que sucede en Amsterdam es perfectamente significativa: Nicky es encontrada en una plaza moderna con columnas de hormigón, cerrada al fondo por algunos edificios antiguos de escasa presencia: este lugar en realidad es la Walter-Benjamin-Platz de Berlín).

La textura urbana hiperrealista de las películas de Greengrass nos enfrenta con el contexto urbano de manera radical, forzándonos a plantearnos preguntas importantes acerca de los escenarios de la acción. Por ejemplo: ¿deja una ciudad de ser ella misma en los lugares carentes de diseño, en los lugares sin historia, sin referencias?; y de esta duda surge otra pregunta más amplia: ¿se puede *fijar* realmente la idea de una ciudad, trátase de Florencia, Londres o Nueva Delhi? ¿O únicamente podemos determinar con claridad la imagen de sus monumentos? Berlín es un escenario importante en la saga de Bourne, bien interpretándose a

sí misma o actuando en lugar de otras ciudades. Pero ¿en qué consiste realmente su identidad? *El mito de Bourne* gran parte de las escenas que supuestamente suceden en Moscú en realidad están filmadas en Berlín, sea en la Karl-Marx-Allee (originariamente llamada Stalinallee) o en el complejo de exposiciones (Messe-gelände) construido en la época nazi. Lo verdaderamente interesante es que las trasposiciones funcionen tan bien. La Karl-Marx-Allee fue diseñada en los años 50 siguiendo los modelos moscovitas y cuenta con los edificios espaciados, el lenguaje clásico-moderno característico del Realismo Socialista y los grandes carriles de tráfico que dieron su imagen moderna a las ciudades de la era soviética. Pero entonces, cuando la Stalinallee aparece en la película (un par de vistas parciales y apresuradas en las que se puede identificar brevemente el Café Moskau de Josef Kaiser), ¿pertenece en espíritu a Moscú, más que a la propia ciudad de Berlín? ¿Es la capital de Alemania actualmente otra ciudad, sustancialmente distinta de la que era antes de ser reducida a escombros durante la Segunda Guerra Mundial, o continúa en esencia siendo aún la que era? Las escenas que tienen lugar en la terminal marítima fascista de Nápoles están rodadas también en Berlín, en la Messengelände, el gran complejo de exposiciones construido por los nazis. El estilo arquitectónico es similar, así que la sustitución resulta plausible. Más aún: mientras observamos al agente de la CIA bajarse del coche ante la supuesta terminal, un *motorino* chillón pasa sorpresivamente ante la cámara (tan rápido que no podemos verlo bien) durante un brevísimo momento. Es un detalle en el que el público no se fija, porque más bien está pendiente de lo que va a ocurrir en la trama, pero que resulta capaz de convencernos de que estamos en efecto en Nápoles, ayudado por las mangas cortas de la policía y el ambiente de suave desorganización que predomina en la aduana. Un efecto parecido se consigue en una de las vistas parciales del rascacielos de cristal que alberga las oficinas secretas de la CIA en Nueva York: puesto que esta toma vacilante (la cámara nunca está del todo quieta) se encuentra colocada detrás de la persecución por el *tube* londinense y puesto que Greengrass no quiere mostrarnos Nueva York, el paño acristalado viene acompañado por un intempestivo golpe de claxon que nos deja muy claro dónde estamos. En París veremos a Bourne salir del metro bajo una de las marquesinas modernistas de Hector Guimard, pero el edículo aparece cortado por el encuadre, y lo mismo ocurre con la



Turín, Londres, Nueva York y Tánger
en *El ultimátum de Bourne*

Gâre du Nord: solo aparece en la pantalla aquello que entra en el campo mental de Bourne, y aparece en tanto que activo o condición a tener en cuenta en caso de necesitarlo.

Una de las primeras consecuencias que puede extraerse de las ciudades de Bourne es que son intercambiables en lo que respecta a su funcionamiento general; todas cuentan con caracteres constitutivos reconocibles, con una atmósfera peculiar; pero su rol en el funcionamiento del mundo es perfectamente equivalente. Tomas de distintos lugares los hacen pasar por otros, y el mismo poder toma decisiones de igual manera en los lugares más alejados del mundo. Los pasaportes *avisan* y hacen sonar alarmas en las fronteras; palabras clasificadas pronunciadas en un teléfono móvil son inmediatamente detectadas en cualquier lugar del mundo; las cámaras de seguridad están intervenidas por el cerebro central de las agencias de inteligencia; la policía, obediente y voluntariosa, es utilizada y manipulada fácilmente por unos y otros; los equipos de asalto se despliegan donde hace falta y los secuestros ilegales y pisos francos son tan similares en todas las capitales como los hoteles, pensiones, estaciones, aeropuertos y cibercafés, que establecen la verdadera fisonomía y las reglas (siempre idénticas) de los distintos terrenos de juego.

Por otro lado, en las escenas de acción de la saga somos capaces de percibir claramente la diferencia entre ciertos ambientes específicos, identificándolos por la luz de las calles, la fluidez del tráfico, los letreros, el abigarramiento, el acceso a los edificios, el lenguaje arquitectónico, el clima y la conducta de los habitantes. La naturaleza de la ciudad guarda más relación con la anchura y altura de las calles que con el estilo de los edificios, y es el uso cotidiano, en gran medida, lo que le otorga contenido. Pero nada de ello altera en lo esencial el comportamiento de las agencias. Los asesinos, denominados con un alias -como el propio Bourne-, esperan circunspectos en habitaciones anónimas de hotel similares en todas las ciudades; allí reciben lacónicamente las noticias de su próxima *tarea*: una fotografía o dos recibidas en el teléfono móvil, el rostro de aquellos desconocidos a los que habrán de matar sin conocer nunca el motivo. Acto seguido adquieren una ropa y un vehículo a tono con la ciudad en la que se encuentran y recorren indiferentes, pero perfectamente orientados, las calles que los separan de su objetivo. Es precisamente Bourne quien aprovecha las características inmediatas y más cotidianas de cada ciudad para poder derrotar a estos agentes.

De esta constatación se deriva el segundo punto importante: las ciudades actuales poseen (al menos) dos cuerpos superpuestos. Por un lado, está el espacio urbano virtual, donde todos nos movemos; por otro lado, está el submundo que confiere a ese espacio virtual un significado diferente del que parece tener. La saga de Bourne llega por un camino empírico e insinuado a los mismos planteamientos radicales de películas de ciencia-ficción como *The Matrix*, *El Show de Truman* (*The Truman Show*) o *Dark City*: el mundo exterior es una pantalla que nos mantiene ocupados mientras una serie de agentes ocultos dirige y orienta la realidad, sin echarse atrás ante las mentiras, manipulaciones y asesinatos que hacen falta para corregir las *desviaciones*. Bourne se convierte en una de estas desviaciones al perder accidentalmente la memoria y recomponerse desde cero (¿reiniciarse?) sin perder las habilidades y conocimientos que poseía cuando era un agente. Su triunfo

final sobre los malvados es quizá suficiente para el público; pero en el fondo es desesperadamente incompleto: puede que haya vengado la muerte de su novia, puede que haya llevado a la cárcel a una serie de canallas, puede que haya introducido algo de luz en los manejos secretos de las agencias; por encima de todo, puede que haya escapado, que haya ganado su propia vida. Pero después de tantos esfuerzos trepidantes y al límite no habrá logrado cambiar absolutamente nada, y hasta la propia certidumbre del triunfo será más que dudosa. Sin embargo, el carácter variable de cada contexto permite a Bourne sobrevivir y adaptarse, manteniendo en jaque a sus enemigos mediante el uso de los recursos locales.

Naturalmente, la de Greengrass no es la primera aproximación cinematográfica a esta realidad escindida, superpuesta y ominosa característica de la ciudad contemporánea. En la forma de *thriller* político o de acción hemos visto a menudo afirmaciones semejantes desde, por ejemplo, las cintas de denuncia política de los años 70, hasta las últimas adaptaciones de obras de Graham Greene o John le Carré. Es interesante comparar las películas de Bourne con otras obras bien conocidas de temática similar, que en general parecen escorarse siempre hacia alguna de estas dos formulaciones: el mundo secreto de los espías y de las agencias, tratado de manera romántica y heroica, como en las sagas de James Bond y *Mission: Impossible*; o la denuncia política de la violencia de estado y la tergiversación de la democracia por los servicios secretos, como en el caso de las adaptaciones de las obras de John le Carré.

Las películas de James Bond están llenas de persecuciones, nos permiten atisbar las conspiraciones y secretismos de los gobiernos y están protagonizadas por un espía que se enfrenta a gigantescas organizaciones ubicuas y malvadas. Y sin embargo, prácticamente cuentan la historia opuesta con respecto a las de Bourne. Con todo su cinismo, encanto y humanidad, Bond es un fiel servidor del sistema, y vive su profesión con un honesto amor al peligro. Sus misiones están rodeadas de *glamour*, y en ellas encontramos coches elegantes de último modelo, una tecnología fantasiosa y un amor constante por los *cocktails* y los hoteles de lujo. Consecuentemente, las persecuciones urbanas en las películas de Bond tienen algo de guía turística y no escatiman las vistas espectaculares de los monumentos del lugar: esta es sin duda una de las características de la saga de Bond que el público más aprecia.

En la sección rodada en Estambul perteneciente a *Desde Rusia con amor* (*From Russia with Love*; Terence Young, 1963), por ejemplo, Bond se cita con su contacto en Santa Sofía, cuyo exterior e interior podemos disfrutar a placer; la persecución posterior tiene lugar por las naves del Gran Bazar; y los personajes recorren en barca, por razones poco consistentes, las espectaculares cisternas bizantinas llenas de columnas, además de pasear por los barrios pintorescos en los que aún se conservan hileras de antiguas mansiones de madera. Quince años después, en *La espía que me amó* (*The Spy who Loved Me*; Lewis Gilbert, 1977), Bond y sus enemigos se persiguen y pelean en exóticas mansiones de El Cairo, visitan Luxor y Abu Simbel y acuden al espectáculo de luz y sonido junto a la Esfinge y las Pirámides de Gizeh. Y en la serie de películas interpretadas por Daniel Craig, que indudablemente están influidas por las de Bourne en su estética trepidante y empírica, la relación

del agente con las ciudades no ha cambiado en absoluto. Venecia en *Casino Royale* (Martin Campbell, 2006) y Siena en *Quantum of Solace* (Marc Forster, 2008) aparecen en todo su esplendor, y el agente destruye alegremente palacios y monumentos vetustos para disfrute de la audiencia (en las escenas de Siena, muy característicamente, Bond persigue a su enemigo durante la mismísima Fiesta del Palio).

En las aventuras de Bond, las ciudades tienen sus rasgos afilados casi hasta el extremo de la caricatura, y tanto el público como el propio agente las disfrutan de un modo hedonista. Las agencias secretas se infiltran en ellas, se esconden y perpetran sus delitos, pero no son más que un componente de su enorme vitalidad. Las ciudades preexisten, manifiestan su personalidad única y seguirán existiendo mucho después de que la guerra fría o el terrorismo hayan dado paso a otros peligros diferentes, y la saga de Bond es abiertamente una celebración de su belleza, un tributo trivial, quizá, pero también irresistible.

Bourne, en cambio, vive en un mundo en el que las ciudades se han transformado en terminales o nexos en una red abstracta y han sido virtualmente anuladas como entidades independientes. Los edificios son contenedores utilizables o refugios, y los espacios públicos son tableros de ajedrez. Los aeropuertos, estaciones y carreteras atraviesan las ciudades o las prolongan hasta que enlazan con otras. James Bond nunca es perseguido en estaciones ni aeropuertos; cuando Bond se encuentra en uno es porque espera a ser recogido en coche, generalmente por una mujer joven y bella y si es posible en un auto elegante. Bond no se oculta nunca y sus enemigos tampoco. Y lo mismo puede aplicarse a la saga reciente de *Mission: Impossible*, en la que las persecuciones son pretextos excelentes para conocer los encantos locales o visitar monumentos famosos, incluyendo rascacielos actuales que han puesto de moda las revistas.



Nodos y conexiones urbanas: Berlín, Londres y Nueva York en la saga de Bourne



Fotografía de producción para *Desde Rusia con amor*

En el otro lado del espectro tenemos las intrigas políticas de denuncia que todavía respiran el ambiente de la Guerra Fría, desde *La Casa Rusia* (*The Russia House*; Fred Schepisi, 1990) hasta *El hombre más buscado* (*A Most Wanted Man*; Anton Corbijn, 2014), ambas basadas en novelas de John le Carré. En esta versión del suspense político los monumentos tienen un papel muy importante. Lejos de formar parte de un recorrido turístico hedonista al estilo de James Bond, aquí existen para recordarnos la mentira que representan. En *La Casa Rusia*, Schepisi abusa probablemente de ello, dado que su película era el primer *thriller* norteamericano filmado en escenarios auténticos en Moscú y San Petersburgo, pero muestra sabiamente los edificios y lugares famosos (incluyendo el metro estalinista) como piezas muertas en un museo urbano junto a los cuales se desarrolla siempre una intriga de engaño y coacción. La cámara encuadra elegantemente un monumento para deslizarse enseguida hasta el coche en el que se mueven los espías y permanecer en movimiento sobre él. Lisboa aparece aquí también, fotografiada de manera muy bella, pero los paseos por sus calles pin-

torescas desarrollan una historia de manipulación, y los elegantes y vacíos palacios parecen decorados sin vida mantenidos exclusivamente para esconder a los equipos secretos.

El hombre más buscado, al igual que *El topo* (*Tinker Tailor Soldier Spy*; Tomas Alfredson, 2011), persigue un realismo más austero acorde con los tiempos de Bourne, y prefiere desarrollar la historia en los antros de comida rápida, los edificios brutalistas y las escaleras mecánicas y pasadizos de las estaciones de Hamburgo, pero los trata de manera estilizada y esteticista y no escatima tampoco en vistas del puerto, de los tejados y los barrios de la ciudad, colocándose decididamente en la tradición de la *ciudad muerta* que emana de la visión distintiva derivada de John le Carré. El paradigma de esta tendencia quizá pueda encontrarse en *The International* (Tom Tykwer, 2009), probablemente el más estilizado y cuidado de los thrillers políticos de principios del siglo XXI, que no se basa en una obra de John le Carré pero se encuentra muy cerca de su mundo. Los hitos urbanos distintivos son aquí parte directa de la acción: el edificio Pirelli y la Piazza Duca d'Aosta en Milán, el Guggenheim de Nueva York, las cubiertas del Gran Bazar en Estambul y hasta el Phaeno Center de Zaha Hadid -aquí convertido en siniestra sede corporativa, al igual que la Autostadt de Wolfsburg-, y la puesta en escena nos muestra cómo las compañías globales llevan a cabo sus acciones cobijándose en los monumentos (entregas clandestinas en el museo de Wright, confidencias policiales en el ático del edificio de Ponti, etc.). Cuando sus asuntos amenazan con descubrirse, la corporación criminal utiliza los espacios públicos como campos de batalla, llevando hasta la superficie por un momento la corriente de violencia interna (asesinato frente a la Estación Central de Milán, tiroteo en el Guggenheim). En *The International*, la ciudad democrática a la vista y la red de negocios globales están en una guerra abierta de posiciones y trincheras; los malvados aún tienen que ocultarse y eludir a la policía (en este caso a la Interpol), que representa todavía el bando de las fuerzas democráticas.

Frente a todos estos precedentes y paralelos, la saga de Bourne es al mismo tiempo más pesimista y más profunda en su dibujo de la ciudad actual. En ella experimentamos de primera mano lo que ocurriría si nos viéramos empujados fuera de la corriente de la cotidianidad y fuésemos obligados a sobrevivir habiendo desafiado a quienes toman las auténticas decisiones globales. Vivimos la acción desde el pellejo de Bourne, entramos con él en los edificios y buscamos los recovecos bajo un puente o a través de una estación, conducimos por autopistas atestadas mientras eludimos las cámaras y echamos un vistazo veloz al mapa de Moscú, absorbiendo lo más importante de él mientras manejamos el volante y nos disparan. Interesantemente, la historia de Bourne no se contempla únicamente desde el punto de vista del protagonista. Tenemos acceso a las habitaciones donde se preparan los asesinos que van a perseguirle, y también a las salas de control y las puestas en común de la CIA, y a los encuentros entre los altos cargos; pero estos actores del drama operan en el mismo nivel que Bourne, conocen los mismos trucos y pasadizos y nos ofrecen la experiencia adicional de los nodos de control del poder.

Las conexiones de la saga de Bourne con las películas distópicas de ciencia-ficción son importantes y sorprendentemente amplias y podrían resumirse en una rápida

comparación con *Matrix* (nos referimos aquí a la película original, puesto que las otras dos no pasan de ser incoherentes y malogrados apósitos). En *Matrix* el mundo *real* resulta ser falso y está controlado por cerebros electrónicos capaces de enviar agentes a cualquier punto en que se necesite para mantener la estabilidad del sistema. En este universo virtual, la localización de las salidas y entradas es una cuestión esencial y el entrenamiento y el dominio mental mantienen a los héroes vivos en un contexto altamente vigilado y lleno de peligros inminentes. Pero *Matrix* es una obra extremadamente esteticista, las peleas están coreografiadas y ralentizadas y la ciudad (nunca identificada, tendente a lo anónimo; la película fue filmada en Sydney) está configurada de manera mitológica, con su eclecticismo cavernoso, su Movimiento Moderno limpio y reluciente y sus azoteas panorámicas y heroicas.

El mundo de Bourne se encuentra prefigurado más bien, aunque con una estética diferente, en una película muy anterior: *Frantic* (1988), de Roman Polanski, en la que un hombre recién llegado a París debe buscar a su mujer secuestrada recorriendo callejones oscuros, un gimnasio instalado en un sótano, cubiertas, aeropuertos, pasos subterráneos e inquietantes hoteles de lujo de un *confort* inexpresivo y banal. El director es muy consciente de la imagen urbana que quiere presentar, y en la primera parte de la película nos ofrece una extraña toma de la Ópera de Garnier, vista desde lejos, a través de una ventana del hotel, saturada de color y desvaída, mostrando a los recién llegados una imagen irreal y ordenada del París que pretenden disfrutar. Cuanto más tiempo pasa, sin embargo, más se aleja de ellos esa imagen y más se consolida otra distinta, incomprensible, hostil e indiferenciada, que solo puede ser interpretada a partir de sus propias reglas. Ello no significa que los escenarios no sean de hecho parisinos -la película está filmada en la ciudad- pero esta constatación es precisamente aún más perturba-

Publicidad, *glamour* y monumentos en un cartel para *Spectre*, la última película de James Bond



dora. Como en la saga de Bourne, en *Frantic* nunca dejamos de reconocer los bulevares, las plazas, cafés o tejados de París, aun cuando no podamos identificar ninguno en concreto, pero todos ellos resultan extraños y dibujan una ciudad inesperada, cuyo ser es un auténtico enigma.

Una de las ironías más poéticas de *Frantic* concierne precisamente a la aparición de un monumento; el desenlace de la acción tiene lugar a los pies del modelo de la Estatua de la Libertad que se conserva en la Île aux Cignes, en una de las zonas menos turísticas del Sena, junto al Quai de Grenelle, abarrotado de rascacielos de los años 70. Los dos norteamericanos vapuleados por el destino terminan enfrentándose a los espías en un entorno que alude a Nueva York pero que no parece Nueva York, que se halla en París pero no parece París y en el que el símbolo predominante (la libertad, en el modelo de la estatua, y en la réplica turística que esconde un detonador y que, en efecto, proviene de Nueva York) constituye la última ironía, pues el matrimonio acaba de descubrir que el mundo está determinado por fuerzas subterráneas que manipulan a su antojo nuestras vidas.

Este universo urbano, hecho pedazos y reconstituido en una amalgama monstruosa que sencillamente obviamos en nuestra vida cotidiana, se ha vuelto una realidad menos filosófica y más concreta en los años que separan *Frantic* de las películas de Paul Greengrass, los años de la guerra teledirigida, los drones de vigilancia, Internet y el ciberspionaje, las bases de datos universales que *saltan* ante cualquier indicio sospechoso y la globalización imparable de los flujos, las redes y los productos. El motivo por el que las películas de Bourne se parecen tan poco a las novelas originales de Ludlum (quien murió en el año 2001, antes de que se realizaran las nuevas adaptaciones) es que, tal y como afirmó el productor Paul Sandberg, el mundo ha cambiado mucho desde 1980. El planeta entero es ahora un escenario vigilado, y la ciudad ya no es más que un conjunto articulado de clavijas, conductos y terminales.

DAVID RIVERA es historiador y especialista en patrimonio arquitectónico. Es profesor del Departamento de Composición de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la Universidad Politécnica de Madrid.