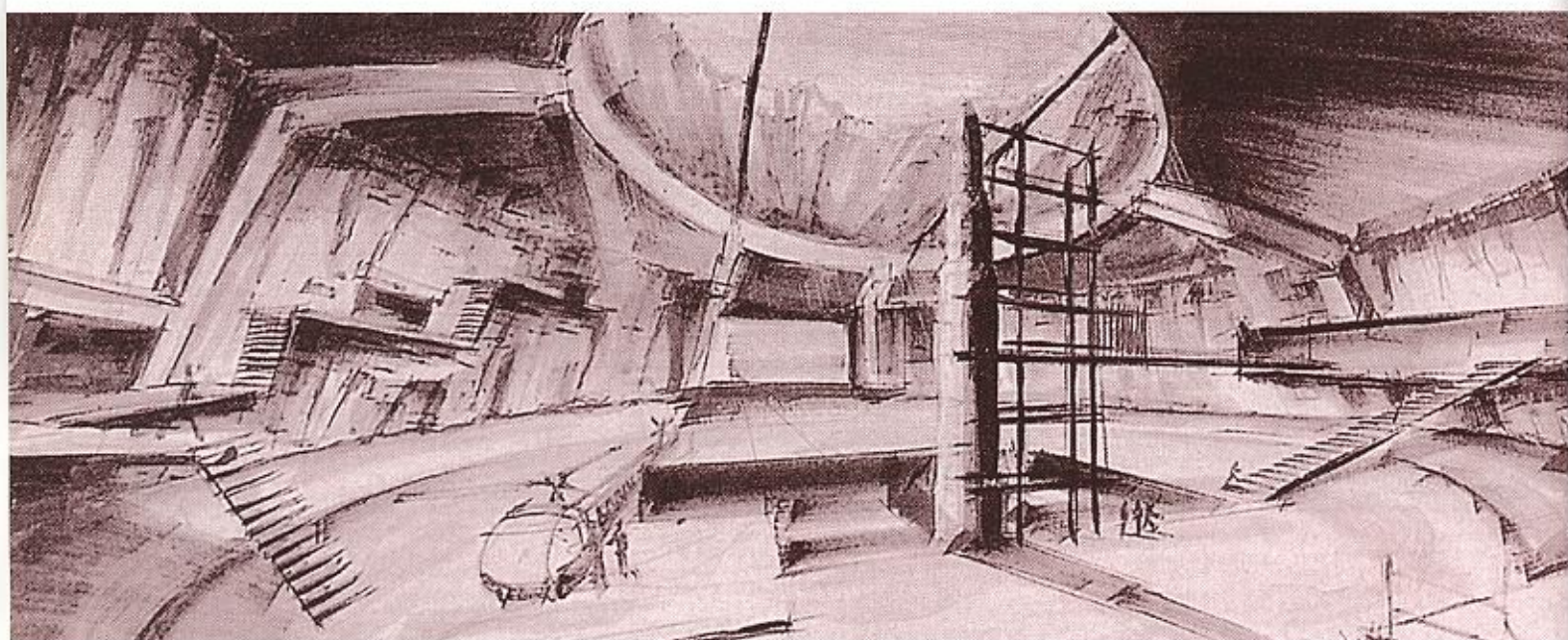


007—El mundo (de la arquitectura) no basta /

Peter Krieger

Doctor en Historia del Arte de la Universidad de Hamburgo. Investigador invitado del Instituto de Investigaciones Estéticas y de la Facultad de Arquitectura, UNAM



Dibujo de Ken Adam para el escenario de la película *007-Sólo se vive dos veces* (1967). Este set (página siguiente) fue el más grande y costoso de su época.

Elektra King, protagonista diabólica de la película *007. El mundo no basta* seduce al héroe inmortal del Servicio Secreto inglés, James Bond, en un ambiente de lujo: su villa es uno de los ejemplos magníficos del historicismo ruso-asiático, su recámara está acondicionada con todos los lujos de un ambiente cortesano-tradicional. Ya pasaron los tiempos en que James Bond se acostó con su amante temporal en una estrafalaria cama enmarcada por una pecera donde circulaban exóticos peces (Sean Connery con Jill St. John en *007-Diamonds are forever*, 1971).

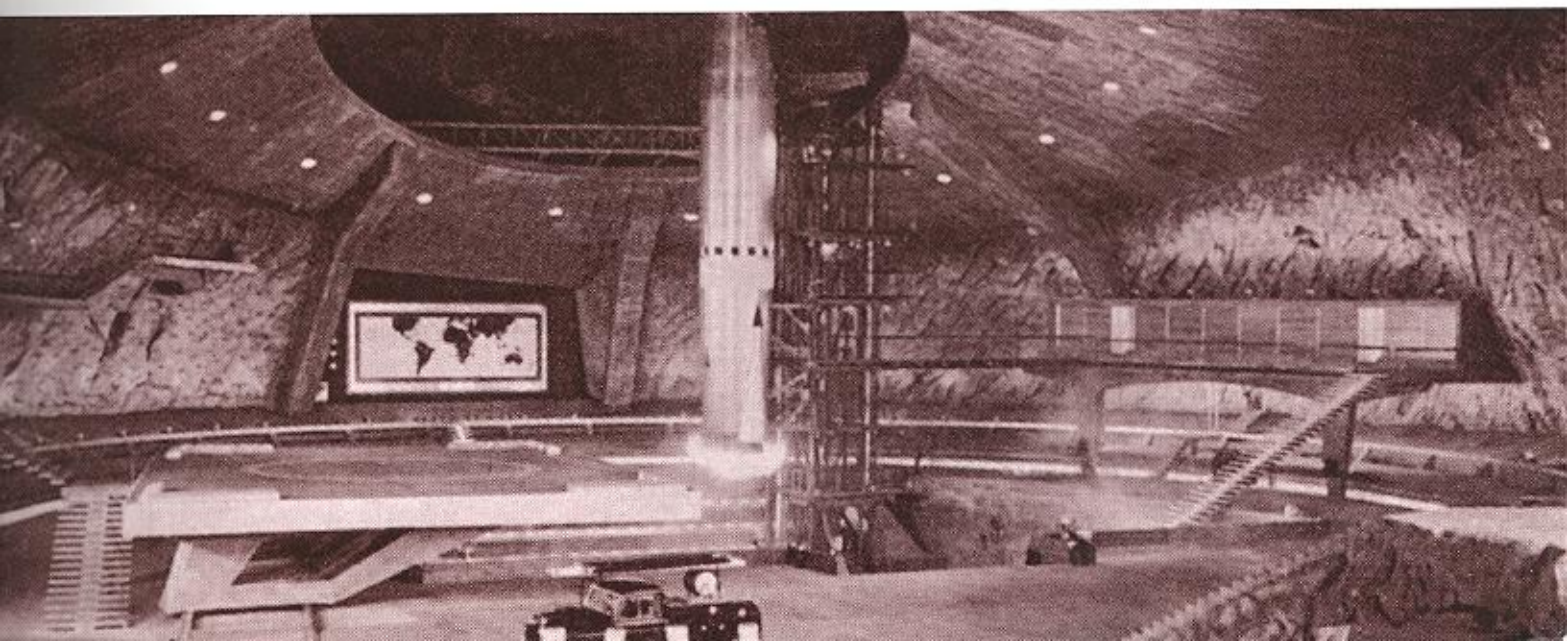
El detalle es paradigmático: el nuevo *Bond*, el decimonoveno desde 1962, cuenta con casi todos los elementos ya estereotipados: la persecución vertiginosa sobre el agua y la nieve, la cacería utilizando helicópteros, la escena en un casino, entre otros; sin embargo, lo que falta es la visión futurista de la arquitectura. Sabemos que Bakú, capital de Aserbaidjan, uno de los sitios centrales de *El mundo no basta*, no es lugar de una arquitectura moderna, ni contemporánea, ni futurista. Como en todos lados de la ex-URSS, en donde se concentra el poder económico poscomunista, el gusto arquitectónico de los nuevos ricos es una mezcla libre de elementos históricos formando un estilo internacional *art naco*, o simplemente se conforman con la ocupación de los palacios antiguos.

Es otra modernidad la que aparece en la región más demandada por su riqueza de petróleo: la de las inmensas instalaciones para obtener, refinar y transportar las líquidas riquezas del subsuelo a todo el mundo industrializado. Esta es la escena del nuevo *Bond*. Oleoductos e instalaciones oscuras

La última película de James Bond se estrenó a principios del 2000; la publicación de este artículo coincide ahora con su venta y renta en video. Más que nunca, los videocasetes coleccionados tanto en los hogares como en las videotecas sirven como bodegas de la memoria cultural y, por lo tanto, como material de investigación. No sólo con la serie de películas del agente 007, Hollywood pone a disposición un medio para la autoreflexión. Observar las escenografías arquitectónicas en video, en cámara lenta, permite detectar la construcción visual con la que se educa y seduce a las masas.

bajo la tierra entendidos como objeto de deseo entre “los malos”, representados por Elektra King y “los buenos”, encarnados –como siempre– por James Bond. Una planta subterránea de bombas atómicas tanto como las mega–instalaciones de las tuberías petroleras, aún una vista nocturna de una fábrica de caviar, fortalecen el carácter psicológico del guión de la película. Ninguna de los diecinueve *films Bond* ofreció un guión complejo a sus espectadores; al contrario, reemplazar la narrativa por una acumulación de *action*, garantizó el éxito masivo de James Bond en el cine. No obstante, los *film-scouts* que buscaban los sitios y los arquitectos que diseñaban las escenas de las películas hicieron un trabajo espléndido. Sin duda, *007-James Bond* es el clásico inigualado del cine de acción, gracias a una elaborada construcción de la imaginación colectiva. La seducción de masas funcionó a través de una selección de sitios exclusivos, exóticos y emotivos –sea Río de Janeiro, Bangkok o Venecia– y, a través de la introducción de diseño hipermoderno.

Esos elementos faltan en el nuevo *Bond*. Sólo brevemente aparecen vistas aéreas de Baku y Estambul, pero todas las escenas están albergadas en edificios tradicionales. El *high tech* como elemento educativo, tanto tecnológico como estético, que caracterizó todas películas *Bond*, ahora, en la nueva versión, también cumple su función, pero escondido y sin innovación espectacular. La proyección tridimensional de una cabeza, por ejemplo, o las avanzadas capacidades de los satélites para el control terrestre, la telecomunicación vía computadora, hasta el celular corriente, todo eso no logra llamar la atención de los espectadores: todo eso ya lo conocemos y, en productos con menor capacidad, lo usamos cada día. Una vez James Bond ganó sus batallas contra “el malo” con la elaborada, alta tecnología del

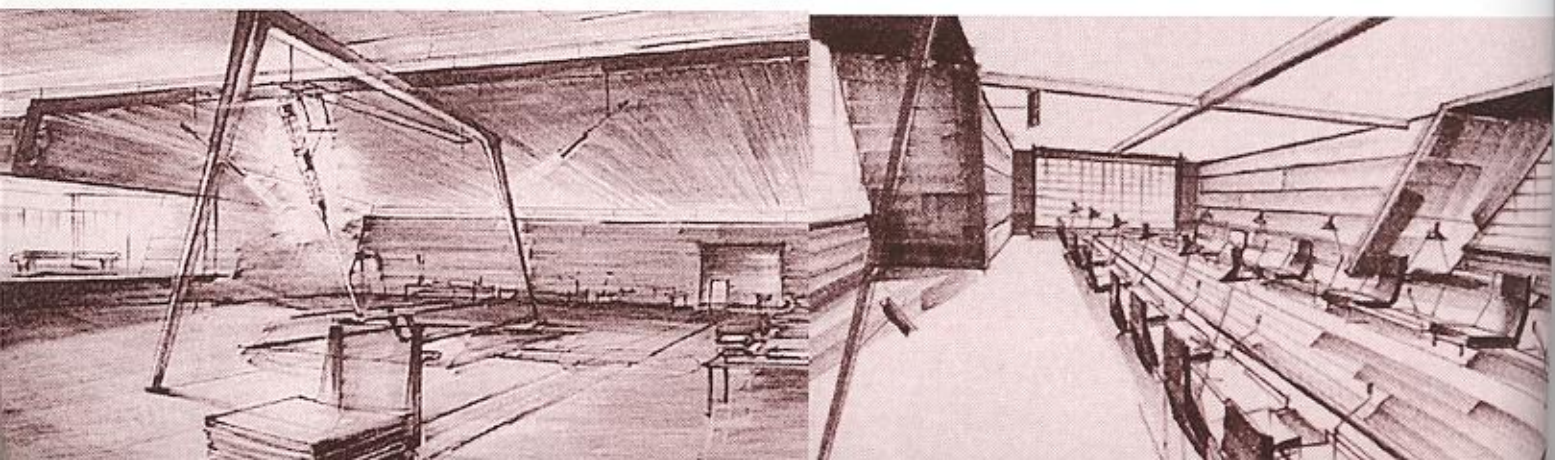


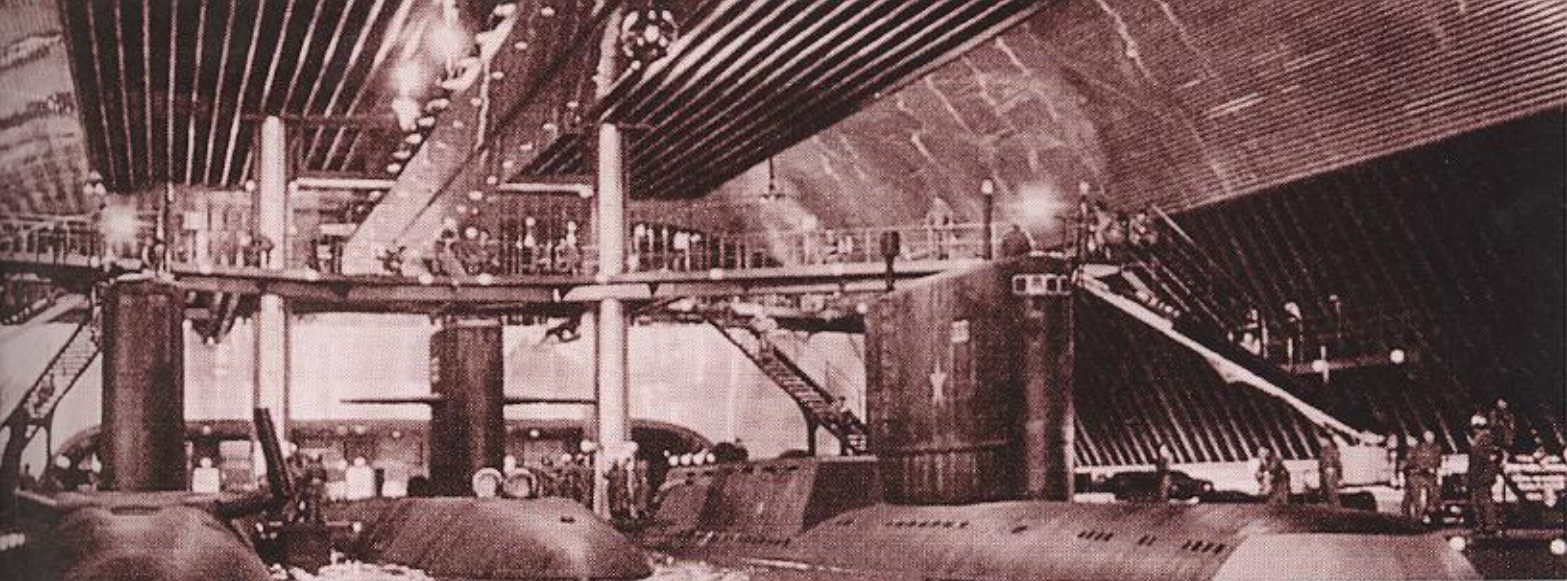
laboratorio de "Q", tradicionalmente el *quartermaster* del ejército británico. Empero, con la jubilación de "Q", y, más aún, con la triste noticia de la reciente muerte de su actor Desmond Llewelyn, una era de la alta tecnología en las películas *Bond* terminó. Así, una de las escenas más atractivas, antes de la desaparición de "Q", la persecución sobre el río Támesis en Londres con una lancha multifuncional del taller de "Q", es casi como una despedida de un elemento estilístico central de toda la serie *Bond* (aunque la figura de "Q" no existe en las novelas de Ian Fleming en las cuales se basan las películas).

También arquitectónicamente, las escenas iniciales, en Bilbao y Londres, son las más interesantes. Los espectadores ven en la escena inicial un *shot* breve del nuevo Museo Guggenheim, obra maestra de Frank Gehry. Después en Londres, una secuencia de acción empieza en el edificio monumental del Servicio Secreto MI6, una fortaleza posmoderna en la ribera norte del Támesis y termina en el *Millenium Dome* de Richard Rogers, una mega-tienda para espectáculos milenaristas, recién inaugurado. Pero ninguna de esas arquitecturas tiene mayor importancia simbólica en el guión; simple y llanamente esos edificios sirven como decoración. Aún más, como el *product placement* de marcas como el reloj "Omega", el coche "Z3" de BMW o la tarjeta de crédito "Visa", la imagen del *Guggenheim* tanto como del *Millenium Dome*, aparecen en segundos como marcas registradas. De esta manera se cumplen los deseos de los políticos locales que intentaron atraer el turismo internacional con edificios espectaculares, con *signature architecture*; pero se pierde la calidad escenográfica de esas arquitecturas. Es una verdadera lástima que se haya desaprovechado la ocasión de que James Bond se perdiera en el laberinto metálico deconstructivista del nuevo *Guggenheim*. Desde el *gabinete del Doctor Caligari* no existió otro espacio filmico tan adecuado para producir tensiones que el polémico edificio de Frank Gehry.

El uso de edificios existentes fortalece la ubicación de los sets. No obstante, esa estrategia escenográfica rompe con una tradición exitosa de las películas *Bond*: la creación de espacios fantásticos, más allá de cualquier restricción por razones económicas o constructivas. Entre 1962 y 1979, el arquitecto Ken Adam, de origen alemán pero emigrado en 1934 por el terror nazi a Inglaterra, diseñó los sets de todas las películas *James Bond*. En obras escenográficas como el apartamento supermoderno y subterráneo del Dr. No (el primer *James Bond*, en 1962) o la central del comando del dictador "Blofeld", ubicado en un volcán artificial (creado con 700 toneladas de hierro, 200 toneladas de yeso y 200,000 metros cuadrados de laminilla plastificada, en *You only live twice*, en 1967) hasta en su versión de la vida en el espacio exterior (*Moonraker*, en 1979), Ken Adam logró agudizar las escenas con sus construcciones espaciales.

Las situaciones sin salida del protagonista, encarcelado en la central del "malo" parecieron terriblemente crueles por el cierre brutal de perspectivas, por el uso de materiales "fríos" como el hierro y concreto armado y por construcciones exaltadas; líneas de energía trazan la pantalla en los momentos y situaciones de alta tensión; formas arquitectónicas de la *Bauhaus* se mezclaron con ideas del *Futurismo italiano* y otras vanguardias del siglo XX a un diseño híbrido cuya modernidad impresionó a toda una generación de arquitectos (incluyendo, aparentemente, a Agustín Hernández); en una palabra: Ken Adam diseñó ilusiones impactantes de arquitectura para un público mundial. Ya desde sus estudios de arquitectura en la *Bartlett School of Architecture* en 1938, Ken Adam decidió enfocarse en la cine-arquitectura





como espacio más libre para la creatividad. Reconoció que la impresión de la escenografía expresionista del clásico *El gabinete del doctor Caligari* con sus espacios psicológicos, lo llevaron a su destino de cine-arquitecto. *Caligari* también contiene un principio que defendió Ken Adam, y que se perdió en el nuevo *Bond*: la construcción artificial de las escenas. A pesar de las crecientes influencias neorealistas (de Rossellini, entre otros), que propusieron la producción filmica *in situ*, Adam optó por la construcción virtual y perfecta de los espacios y las arquitecturas simbólicas de las películas. Sus imágenes para James Bond fueron tan impactantes que a veces cambiaron o determinaron el rodaje; el escenógrafo dominó al guionista, las imágenes que se superponen a la "historia" son la esencia de las películas *007-James Bond*.

Sin embargo, hubo cruces creativos entre el mundo imaginativo de Ken Adam y la arquitectura real existente. El arquitecto norteamericano John Lautner, por seis años alumno de Frank Lloyd Wright, desde los años sesenta diseñó villas espectaculares, transparentes, flotantes, experimentales, en California, EU. Casas como el *Wolff House* o el *Malin House*, ambas construidas para clientes extravagantes y ricos en Los Ángeles, anticiparon la estética clásica de las películas *Bond* y, posteriormente, sirvieron como locaciones para las escenas centrales.

Con esta sinergia, la imaginación espacial de Ken Adam y la experimentación arquitectónica, millones de espectadores en el mundo que han visto *James Bond*, fueron educados estéticamente. Sus creaciones anticiparon el mundo de mañana, o por lo menos, permitieron vislumbrar un mundo extravagante, vanguardista. En la producción de deseos colectivos por las imágenes de las películas *Bond*, la arquitectura ha tenido una función clave. Por eso, un análisis de la *arquitectura Bond* todavía nos permite sacar deducciones sobre la condición cultural.

La pérdida de la función significativa de la arquitectura moderna-futurista puede indicar un desgaste de las visiones utópicas en la actualidad. Como muestra el ejemplo del Guggenheim en *007-El mundo no basta*, la arquitectura contemporánea con aspiraciones vanguardistas es nada más que una imagen comercial, ya no prepara a las masas indefinidas de espectadores a una nueva tendencia arquitectónica, a un nuevo *life style*. Parece que con la llegada del año 2000 –sin cambios fundamentales en la cultura global–, se agotaron cualquier tipo de futurismos, promesas, aún hipermodernismos. Después del *show* arquitectónico celebrado al cambio de milenio, por ejemplo por el *Millenium Dome* en Londres, queda un vacío, una desorientación que compensa la arquitectura tradicional. Este puede ser uno de los mensajes del nuevo *Bond*, como sus anteriores, un producto imaginario con máximo impacto mundial.

No será hasta que James Bond regrese con una nueva historia y con nuevos sets que mantendremos la duda sobre la crisis socio-cultural de la arquitectura. Como la creación de la arquitectura virtual, sea en el cine o en el Internet, va a ser uno de los campos más importantes de la práctica del futuro arquitecto, vale la pena reflexionar sobre los valores visuales que nos impone Hollywood. ☉

En la página anterior, dibujos de Ken Adam para escenarios de películas de James Bond. Arriba, el set cinematográfico diseñado por el artista para *007-La espiá que me amó*.

Se recomienda consultar *Architectural Design*, Vol 70, Núm.1 (enero 2000) dedicado a la relación entre arquitectura y cine, con un artículo sobre la visión terapéutica de las películas Bond. Para los aficionados de 007 vale la pena consultar algunas de las siguientes páginas en el internet:
www.bondisback.com;
www.fandom.com/james_bond;
www.gmua.com/bond/dossier/mainmenu.html;
www.privat.schlund.de/B/Bond/;
www.thejamesbondfanclub.com;
www.jbdiner.zorz.com;
www.huizen.nhkanaal.nl/arca007/bond.htm.