

Cuando acabe la pandemia

When the pandemic is over

Enrique Parra Albarracín

Doctorando en UAH. Profesor en Grado en Fundamentos de la Arquitectura de la URJC de Madrid

Figura 1. World Trade Center entre 1973 y 2001. Fuente: Colección del Archivo Carol M. Highsmith de la Biblioteca del Congreso. Disponible en <https://www.loc.gov/pictures/item/2011630565/> (Última consulta mayo 2021)



Escena 1: Exterior, día, plano aéreo.

Imagen de una gran ciudad junto a un río con dos gigantes torres que sobresalen del resto del skyline.

...y así, en apenas tres segundos de metraje, sabemos que el desarrollo de la película transcurrirá en Manhattan entre los años 1973 y 2001.

Hace ya más de un año desde que la pandemia nos cortó las alas, haciendo que viajar se convierta en poco menos que un sueño vívido perteneciente a otra época. En estos meses, las plataformas de *streaming* nos han acompañado más que nunca, y junto a Youtube y el resto de las redes sociales, se ha convertido en nuestra única forma de redescubrir el mundo.

Para todos aquellos amantes de la arquitectura que acostumbraban, como tantos otros antes que ellos, a preparar sus viajes a modo de peregrinación a nuestros peculiares lugares sagrados (Ronchamp, Nueva York, Tokio...) han sido el cine y las series las encargadas de suplir esta tradición tan arraigada en nuestro gremio.

Y es que, sin lugar a dudas, la arquitectura es el gran telón de fondo del cine. Es imposible concebir ningún film, por sencillo y modesto que sea, que no esté ligado a un espacio escénico. Desde los elementos más cotidianos como los apartamentos de sitcoms (el caso de *Friends* o *Big Bang Theory*) hasta las propuestas urbanísticas más complejas de sagas como *The Hunger Games*.

Unas veces real y otras ficticia, la arquitectura da sentido y sitúa tanto en el tiempo como en el espacio al espectador a la hora de visualizar cualquier historia, pero no solamente eso, sino que a lo largo de los años estos planos secundarios han creado en el imaginario colectivo toda una iconografía de cómo son las ciudades a lo largo y ancho del planeta.

- 1 Véase, Camarero Gómez, Gloria. *Madrid en el cine de Pedro Almodóvar*. Madrid: Akal, 2016.
- 2 Gorostiza López, Jorge. *Panorámicas urbanas: 50 películas esenciales sobre la ciudad*. Barcelona: UOC, 2016.

Este efecto de pre/conocimiento de ciudades en las que realmente no hemos estado se debe en gran parte a la repetición de localizaciones por parte de muchos directores. Podemos encontrar ejemplos cercanos como las visiones tan diferentes de Madrid por parte de Alex de la Iglesia en *El día de la bestia* (fig.2) frente a la de Pedro Almodóvar¹ en *Tacones Lejanos*, las versiones casi antagónicas de la ciudad de Nueva York ofrecidas por el cine de Martin Scorsese y Woody Allen², e incluso la contextualización histórica de culturas tan diferentes a la nuestra como la japonesa en el caso del clásico *Los Siete Samuráis* de Akira Kurosawa frente a la contemporaneidad de *Your Name* de Makoto Shinkai. (fig.3)



Figura 2. Las torres Kio de Madrid en “El día de la Bestia”. Director: Alex de la Iglesia.

Fuente: <https://www.entrelneas.org/> (Última consulta mayo 2021)



Figura 3. Calles de Tokio en “Your Name”. Director: Makoto Shinkai.

Fuente: <https://www.latercera.com/> (Última consulta mayo 2021)

La repetición de iconos arquitectónicos en las pantallas nos ha regalado un sentimiento de extraña familiaridad cuando por fin paseamos por primera vez en la 5ª Avenida como en *Breakfast at Tiffany's* o cuando contemplamos la imponente entrada de Al-Khazneh en Petra, como si estuviésemos a punto de acompañar a *Indiana Jones y la última cruzada*.

Esta forma de viaje doméstico, que no es más que una trasposición a otro medio de los clásicos libros de viaje, nos abre la puerta a experimentar nuevos límites en la arquitectura y plantear propuestas urbanas sobre lo que han sido, son y serán las ciudades cuando acabe la pandemia.