

“Columbus” (2017), una reflexión sobre la arquitectura moderna

escrito por Ignacio Ilundain | 27 abril, 2024

Columbus es una película dirigida y escrita por Kogonada en 2017, su primera película. Nacido en Corea del Sur, forja su nombre artístico (::: *kogonada*, como aparece muchas veces) a partir de Kōgo Noda, guionista habitual de Yasujirō Ozu, director de referencia para él (puede consultarse al respecto, [aquí](#)). Profesor universitario de análisis cinematográfico, podemos ver algo de su labor como profesor en algunos ensayos de vídeo con montajes de escenas escogidas sobre directores diferentes, disponible [aquí](#).

La historia de la película se desarrolla en la ciudad estadounidense de Columbus (Indiana) en la que sobresalen algunos de sus edificios, diseñados por grandes arquitectos. A esta pequeña ciudad llega desde Corea, Jin (John Cho), hijo de un estudioso de la arquitectura, hospitalizado en estado de coma tras sufrir un colapso. Conoce a Casey (Haley Lu Richardson) una joven aficionada a la arquitectura que trabaja en una biblioteca y que vive con su madre, tiempo atrás, adicta a la metadona.

Una ciudad que apuesta por la arquitectura moderna

Columbus es una pequeña ciudad del estado de Indiana (Estados Unidos) que se ha hecho famosa por la presencia de edificios que han sido diseñados por algunos de los más prestigiosos arquitectos del siglo XX, muchos de ellos ganadores, entre otros, del prestigioso *The Pritzker Prize* (puede verse [aquí](#)). Un magnate filántropo, J. Irwin Miller, convencido del lema de Churchill, “nosotros damos forma a nuestros edificios y, a

partir de ahí, ellos nos moldean a nosotros”, y con la convicción de que “la mediocridad sale cara”, financió las tasas de los arquitectos y un porcentaje de la construcción. Eliel Saarinen, I. M. Pei, Richard Meier, Roberto Venturi y otros, dejaron su sello en la ciudad. Dice Kogonada:



De alguna forma, Columbus es la historia de la arquitectura moderna: su promesa, su culminación.

La película se detiene en algunos de estos edificios. Apenas vemos la ciudad, aunque la película está rodada en exteriores. No se detiene, por lo tanto, en esa otra gran dimensión de la arquitectura: el urbanismo. La arquitectura diseña espacios habitables y, a la vez, la relación entre ellos, creando barrios, calles, ejes de comunicación, etc. Las ciudades son hermosas no solo por sus edificios, sino por el conjunto ordenado de las mismas, la presencia de parques y plazas, etc, así como su integración en el paisaje circundante, su relación, cuando se da, con un río o el mar.

Diálogos y arquitectura

Con un montaje del que es responsable el mismo Kogonada, en la película dominan los planos fijos, lo que le da un **ritmo tranquilo** y pausado. Una película de personajes que hablan y

de edificios que forman parte de sus vidas, una historia de una **bonita amistad** entre dos personas que comparten una difícil relación con sus respectivos padres, amistad que no se convierte en una relación romántica al uso, lo cual es de agradecer al no cumplirse un tópico muy manido. Casey, muy joven, se siente responsable de su madre y no desarrolla sus talentos y pasión por la arquitectura al no decidirse a dar el paso a estudiar en la universidad y salir de casa. Él viene de Corea para acompañar a un padre moribundo con el que apenas tiene relación y, en principio, no la quiere tener a pesar de que cumple con su deber.

Casey, la protagonista, cuenta cómo hubo un momento en el que se fijó en la calidad de algunos edificios de su ciudad. Empezó a interesarse por ellos, a leer sobre el tema, a ir a conferencias. Pero su interés va más allá de los datos técnicos que va adquiriendo ya que a lo largo de su vida ha habido muchos momentos en los que se ha detenido a contemplarlos, haciendo su particular «lista de favoritos». Podemos deducir que va a estar a solas ante ellos, como en una suerte de refugio en el que poder encontrarse consigo misma y descansar de la preocupación que le causa su madre de la que se siente tan responsable.

La película tiene como uno de sus centros argumentales las diversas **conversaciones** entre los dos protagonistas. Casey enseña a Jin sus edificios favoritos. Jin es hijo de un gran estudioso de este tema, pero no vive esa pasión. Al comienzo, le hace una buena pregunta a Casey: qué es, para ella, ese edificio del que le habla, más allá de los datos objetivos, qué papel juega en su vida, qué le hace sentir. En realidad no oímos su respuesta, pero parece ser que es la primera vez que lo dice, por lo menos, en voz alta. Está claro que la **arquitectura conecta con su interioridad**, resuena en ella de una forma que despierta una gran pasión.



First Christian Church (1942), de Eliel Saarinen.

Hay que resaltar que los **edificios** que vamos viendo, a veces desde encuadres en los que se resaltan detalles constructivos de interés, son **parte del argumento** de la película, no un simple decorado como tantas películas que se han hecho para enseñar, como si fueran postales, ciudades como Roma o París. No son un mero decorado bonito de la acción, sino cuasi-personajes con los que se entra en relación, construcciones que tienen importancia biográfica para la protagonista.

Por otro lado, la película tiene un **aire de realismo** que se aleja de las convenciones de una película de género. Los géneros cinematográficos tienen un tono y una estructura argumental en los que cabe la sorpresa, pero que son predecibles en su tono y motivos dramáticos. Los personajes se acercan a ser tipos de carácter, no personas concretas, como sucedía también en el teatro clásico y barroco (el gracioso; la dama y su criada...). La música, la actuación o los giros argumentales, son otros rasgos que forman el conjunto de convenciones estilísticas de un género. Pero en películas como esta, no sabemos lo que va a ocurrir, aunque las hipótesis sobre cómo se va a desarrollar la historia siguen estando presentes en el visionado. En este tipo de películas estamos más ante un "trozo de vida real" en un sentido más intenso que

en las películas de género.

Paseo por distintos tipos de edificios

La arquitectura es un arte peculiar ya que no todos los edificios tienen carácter artístico, ni mucho menos. Además, **los edificios se usan**, no son obras destinadas a la mera contemplación como sucede en otras artes. En todos los edificios, sean de calidad artística o no, el uso, la funcionalidad, es algo determinante. Su diseño dependerá de la finalidad del edificio. Y si son obras de arte, nos gustará contemplarlas. **Uso y contemplación** se distribuyen para nosotros en grados diferentes según la finalidad del edificio así como el éxito en su diseño.



Miller house, Columbus, Indiana, 1953-57. Living area from terrace

Muchos edificios son **viviendas**, cuya función principal es la habitabilidad, que se viva en ellas. En la casa se establece una neta separación entre dentro y fuera, entre el ámbito privado y el ámbito público de la calle, aunque las ventanas permiten verlas desde fuera en determinadas circunstancias. De hecho, según lugares y culturas, el interior de las casas está más o menos expuesto. En *Columbus* recorreremos algunas estancias de la *Casa Miller* (diseñada por Eero Saarinen) acompañando una visita guiada. Tal como la vemos, esta vivienda se ha convertido en algo expuesto a la vista en una visita turística o académica, lo que es muy diferente a vivir en ella. No se

puede vivir en una especie de museo: la vivienda deja de ser una casa, un hogar. En la actualidad se pueden visitar palacios y mansiones en la que los dueños se han reservado unas estancias que no forman parte del recorrido turístico. En estas ocasiones se ve claro que los ámbitos privado y público son muy diferentes.

En este sentido, el ejemplo de vivienda vista en la película comparte con otro tipo de obras de arte una característica esencial: son obras expuestas a la contemplación, sin mayor finalidad práctica. Cuadros y esculturas son obras hechas para ser vistas. A veces se añaden finalidades, pero son concomitantes a esta. Pueden ser homenaje a una figura histórica, adornar, expresar un mensaje. La música es para ser escuchada. Es una diferencia fundamental: los edificios, así como los muebles, son construidos para ser usados, y obras como cuadros, esculturas, danza o piezas musicales, pensadas como obras de arte, son realizadas para ser expuestas a la contemplación. Su posible funcionalidad no es su característica principal.



North Christian Church, de Eero Saarinen

Son varias las **iglesias** que vemos en *Columbus*, sobre todo dos: la [*North Christian Church*](#), de Eero Saarinen, y la *First Christian Church*, obra de su padre Eliel Saarinen. La arquitectura religiosa es un capítulo muy importante de la historia del arte y de la cultura. Ejemplos artísticos sobresalientes están presentes en casi todo el mundo, y en la

tradición cristiana europea, hay un número enorme de ejemplos en pueblos y ciudades. El carácter artístico de muchas iglesias es incuestionable. El significado simbólico de los espacios sagrados es susceptible de soluciones arquitectónicas muy diferentes, y los ritos litúrgicos determinan los diversos espacios celebrativos. La planta basilical, la planta en forma de cruz o semicircular, la altura del techo sobre el altar, la luminosidad... Es llamativo que muchas iglesias son bellas tanto por fuera como por dentro, como algunas viviendas, algo que los diferencia de ejemplos sobresalientes de edificios de oficinas o de antiguos palacios en los que destacan solo algunos salones por su decoración.



También vemos varias veces la [Biblioteca](#) donde trabaja la protagonista, obra de I. M. Pei (responsable, entre otras obras famosas, de la *Pirámide del Louvre*). Una **biblioteca** es un edificio con una finalidad funcional muy definida que determina su diseño. Que los libros estén o no a la mano de los usuarios, los espacios de lectura, el silencio, la luz... Su funcionalidad marca tanto el diseño que la dimensión de lo bello, como tradicionalmente la evaluamos, no está tan marcada. Sin embargo, cuando consideramos que los espacios conseguidos cumplen su finalidad y que, por lo tanto, sea agradable y práctico estar allí, se puede decir que es una bella construcción. Creo que hay algo de intangible en la arquitectura, para los arquitectos y para quienes no lo somos. Todo puede estar supeditado a la función, pero el diseño, que también agrada, tendrá algo de intemporal. Aunque los

edificios muestran un estilo de época, su valor trasciende los tiempos. Cuando pasa esto, gusta verlos, no solo usarlos.

También vemos los **locales** de una sucursal bancaria y un hospital. Del **banco** se dice dos veces que ya no es como los de antes: grandes construcciones, con apariencia de templo greco-romano por fuera, con barrotes que guardan el dinero... Construcciones fuertes, ricas, que manifiestan poder. Ahora, es una sucursal con mucho cristal que permite ver el interior desde fuera, a pie de calle, donde la transparencia y la funcionalidad son dominantes, queriendo hacer ver que se está al servicio del cliente, no del dinero o el banquero. Del **hospital** nos dicen que, según la propuesta de su arquitecto, la construcción debía estar al servicio de la finalidad genérica y, para ello, todos sus elementos tenían que ser terapéuticos, algo que el protagonista pone en duda.



Republic Newspaper Building (1971), de Skidmore, Owings and Merrill.

Columbus es una película muy agradable, diferente, *indie*. Relata una relación de amistad bonita donde las circunstancias familiares influyen en los destinos de los protagonistas. Todo ello enmarcado en una interesante reflexión sobre la arquitectura moderna, sobre su papel en la vida de las personas. La amistad desarrollada será ocasión para tomen

decisiones vitales importantes.

Los edificios son funcionales, están contruidos para desarrollar actividades de diversa índole: vivir, estudiar, celebrar el culto, comprar... Esas actividades determinan el diseño. Esta película destaca esta dimensión perenne de la arquitectura: que los edificios cumplan con su función y lo hagan sabiendo plasmar las nuevas ideas que tienen sobre las actividades, los distintos papeles que las personas juegan en ellas. Una arquitectura al servicio de la persona que es, a su vez, un valor añadido para una ciudad.