

GONÇALO M. FURTADO C.

Gonçalo M. Furtado C. cuenta con estudios en la Universidad de Porto, y un Master en Teoría de la Arquitectura en la Universidad de Cataluña. Ha realizado estudios e investigación en el Instituto de Estudios Avanzados de Venecia, es investigador en la Architectural Association de Londres. Su labor de docente ha pasado por las universidades de Oporto y Matosinhos en Portugal, La Escuela Superior Elísava en Barcelona, desempeñándose además como profesor invitado y crítico, en La Universidad de Cataluña, la Universidad Javeriana y en el Bartlett School of London por mencionar las más destacadas. Es el autor de los libros "Notes on the space of digital technique" (Oporto: Mimesis, 2002), "Marcos Cruz: Unpredictable bodies" (Oporto: Mimesis, 2004), "Off forum: Postglobal city and marginal design discourses" (Bogotá: Pel, 2004), "Interferências: Condição, implementação e futuro da cultura digital" (Oporto: 2005), "The construction of the critical project" (Bogotá: Pel, 2005), "Architecture: machine and body" (Oporto: Feup Editorial, 2006; organized with Rui Braz.), y "Generator and Beyond: Encounters of Cedric Price and John Frazer" (próximo a salir). Gonçalo estudió un PhD en Historia y Teoría de la Arquitectura en el University College de Londres: su investigación se enfoca en el encuentro de los británicos - Gordon Pask, Cedric Price and John Frazer - donde documenta un registro muy completo de dos proyectos arquitectónicos sobresalientes relacionados con sistemas y computación: Generator y Japan. Se destaca su trabajo como curador de exposiciones como "Arquitectura Protesis del Cuerpo", "Arquitectura y Sociedad de la Información". Actualmente es profesor en la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Oporto, y es invitado frecuentemente a participar en coloquios, debates y congresos en otras instituciones.

El futuro aquí, utopía al día: entrevista con Gonçalo Furtado

por el Arquitecto Alberto Vinageras Cobielles

[Alberto Vinageras] Estamos en un momento en donde estamos a la vanguardia de la tecnología y a la vanguardia de la sociedad, ¿cómo se relaciona esto con la arquitectura? ¿cómo se relaciona esto con la arquitectura? ¿cómo se relaciona esto con la arquitectura?

[Gonçalo Furtado] De hecho. Sentimos desde hace varias décadas el impacto del desenvolvimiento tecnológico que se focaliza sobretudo en las áreas de la informática, las comunicaciones y la biotecnología. Respecto a la informática, muchas veces se dice que el cambio tiene que ver con el aumento de velocidad, pero a mí entender las nuevas tecnologías informáticas aportan sobretudo cambios metodológicos y la capacidad de manejar fenómenos complejos y no-lineares. Se trata pues de algo próximo a otro fenómeno que Lyotard llamó de "posmodernidad", que desde la década de los 60/70 nos hace ver la realidad como algo múltiple y abierto a nuestra interpretación individual. Respecto a la articulación de la informática con las comunicaciones, eso significó una verdadera revolución, quedando nosotros en la llamada "sociedad de la información", en que nuestra actividad en el mundo físico es paralela a nuestra actividad en el ciberespacio (o teleespacio). En este contexto, la concepción arquitectónica intenta aglomerar en su proceso creativo la complejidad así como debe avanzar hacia espacios híbridos que posibiliten realizar simultáneamente actividades físicas y virtuales. Mitchell habla de una "etopia".

[AV] ¿Pero qué es una etopia? ¿cómo se relaciona esto con la arquitectura? ¿cómo se relaciona esto con la arquitectura?

[GF] Ha e n u e s t r a s a p r o p i e t a d e s e l a n t e p a r t e d e p r o t e s i s, p a r a p a n e l a r e s p e c t a c i o n e s t e n i d a s e n t r a n s i e n t e s, h a e n p r o p i e t a d e s a l g o i n f i n i t a m e n t e g a n a a l a e x t e n s i o n d e l m u n d o, p e r o i n f i n i t a d e s u c u e r p o, p a r o t o f i n i t a a s u m u n d o i d e a s i. P e r s o n a s c o m o M c L a r k o p e r t e n e n a n o s h a n a l e r t a d o s o b r e e s t a i d e a h a c e m u c h o. E n 2 0 0 6 s e r e a l i z ó u n p a n e l i n t e r n a c i o n a l, d o n d e m e d i a d o c e n a d e p e r s o n a l i d a d e s i n t e r n a c i o n a l e s (G r a n t R e v. A s c o t, M a r k o s N o v a k e t c) f u e r o n c o n v i t a d a s a d e b a t i r e l " S p i r i t o f D i s c o v e r y". A h o r a d e d i c o q u e l a e s p e c u l a c i ó n s o b r e e l f u t u r o s e d e b e r í a c o n c e n t r a r e n d o e s t a s a p o s e s t a s p e r o i g u a l m e n t e i n f i r m a l a g r a n e s c a l a d o n d e s e d a n l a s t r a n s i c i o n e s e n t r e e l f i s i c o y l o v i r t u a l, p e r o t a m b i é n e n l a e s c a l a i n f i n i t a m e n t e p e q u e ñ a d o n d e s e l o c a l i z a l a i n t e r f a z. E n r e s u m e n, l a i n t e r f a z e s l a f r o n t e r a e n t r e n o s o t r o s y e l e s p a c i o d e l a t e c n i c a. L a h i s t o r i a d e e s t a i n t e r f a z, e s t a e v o l u c i o n a n d o p a r a q u e m u n d o, i n v i s i b l e, i m p r o c e s a b l e h a c i e n d o q u e n u e s t r a r e l a c i o n e n e l e s p a c i o t e c n i c o s e a n a t u r a l y e s p e r a n t e a.

[AV] ¿Pero qué es una etopia? ¿cómo se relaciona esto con la arquitectura? ¿cómo se relaciona esto con la arquitectura?

[GF] Transarquitectura quizás sería un término más próximo al fenómeno de "transigencia" de que habla Novak. Una oscilación permanente de espacio y tiempo, lo real y virtual, probablemente esto define mejor el término. Lo complementaria. La neta arquitectura es un término que no tiene en el prefijo meta, una arquitectura de a arquitectura, es una estructura que coordina la mutación espacial e experiencial; que codifica el cambio o paso de estados entre varios espacios posibles e híbridos, es más una consecuencia.

[AV] Tenemos muchos proyectos, muchos entornos, y muchas referencias. Un ejemplo muy ilustrativo es Cedric Price, a quien podemos encontrar en varias épocas. Proyectos hasta llegar a la disolución que captan en el futuro, llevándolo hasta proyectos como Generator o Japan ¿qué nos puedes comentar sobre Price y sobre estos proyectos?

[GF] El arquitecto británico Cedric Price es alguien que acogió como ninguna, el tiempo y la mutación en su arquitectura. En mi doctorado y libro detallo el universo de Cedric Price, así como dos de sus más importantes proyectos. Mis estudios originales detallan la historia del Generator Project, que se convertiría en el primer edificio inteligente. Además también hablo sobre la historia de otro proyecto casi desconocido que anticipa la idea de ciudad informacional, o como la llama Gordon Pask, "el ambiente informacional". Una ciudad constituida por espacios físicos e informacional, donde las ideas podrían ser expuestas y su negociación representada en la plaza central.

[AV] ¿Pero qué es una etopia? ¿cómo se relaciona esto con la arquitectura? ¿cómo se relaciona esto con la arquitectura?

[GF] La presencia de un nuevo paradigma no implica la eliminación de los anteriores. Nosotros vivimos en una realidad triple como explica Echeverría, en donde transitaríamos entre el primero entorno (natural), el segundo entorno (urbano) y el tercero entorno (informacional). Habitamos una realidad múltiple. Lo que debería pasar es que nuestro ambiente construido fuera adaptado (con interfaces etc.) para permitir la vida de nuestra actual sociedad de la información.

[AV] ¿Pero qué es una etopia? ¿cómo se relaciona esto con la arquitectura? ¿cómo se relaciona esto con la arquitectura?

[GF] El ambiente doméstico será algo importante en nuestro ambiente de vida es espacial... Hoy tenemos interfaces móviles, pero la casa seguirá siendo un local importante en el futuro. Primero, como local donde reposamos nuestro cuerpo y donde desarrollamos con nuestros seres queridos nuestras relaciones sociales primarias. Segundo, será un espacio de múltiples potencialidades donde podremos trabajar etc. mediante la inmersión en una realidad multisensorial virtual. Me parece que la incursión de las tecnologías digitales tendrá un impacto más profundo que la introducción de las eléctricas en los 60s, esto no sólo a nivel morfológico y tipológico, sino también al nivel de cómo viviremos en nuestras casas.

[AV] ¿Pero qué es una etopia? ¿cómo se relaciona esto con la arquitectura? ¿cómo se relaciona esto con la arquitectura?

[GF] La imagen fue muchas veces en la historia usada para anticipar. El cine creó desde el principio un papel profético o un espacio de debate sobre la realidad como dices. Muchos filmes, como conoceras, anticipan el futuro o critican el presente. Algunos de una forma positiva otro de forma negativa. Foucault habla de utopías y distopías. Me parece que el universo del cine es importante, tanto como el de la literatura para debatir las posibilidades en la esfera de la sociedad. Pero respecto al impacto, la imagen digital es mucho más poderosa que el cine. Se trata de ponernos en la imagen de verdad, de experimentarla de una forma multisensorial. Eso puede servir para manipular etc., pero también puede servir para fines positivos para la humanidad, como por ejemplo para hacernos discutir nuestro futuro global, que es común. Es un instrumento más.