

## X Congreso Iberoamericano de Gráfica Digital - SIGraDi 2006

A fines de 2006 fue desarrollado el X Congreso Iberoamericano de Gráfica Digital, SIGraDi 2006, al interior de nuestra Facultad de Arquitectura y Urbanismo.

A propósito de éste y de su desarrollo nos hemos reunido con su director, Pedro Soza, para hablar brevemente sobre las distintas ponencias y temáticas debatidas y de cómo él visualiza particularmente -ya con la distancia y calma que le otorga el tiempo- el desarrollo del evento.

*Desde su posición de Director del evento, ¿cómo fue su experiencia con el SIGraDi?*

La experiencia fue bastante intensa. Demandó mucho trabajo de coordinación dentro del equipo de trabajo, formado por los académicos Andrés Caviedes, Osvaldo Zorzano, Marcelo Quezada Gutiérrez, Eduardo Lyon, Leonardo Céspedes Mandujano y los alumnos Marcelo Serres (Arquitectura) y Bruno Perelli (Diseño) y muchas horas de gestión para conseguir recursos, apoyo, involucrar a las empresas y salir adelante con el congreso. En todo caso fue una experiencia bastante gratificante, ya que tener a todos los académicos que estuvieron presentes y ver todas las actividades que se realizaron, paga con creces el esfuerzo hecho.

*¿Cuáles fueron los principales temas de discusión en los cuales se centró el debate en su desarrollo?*

El debate se centró en un gran tema, que llamamos el factor humano. El sentido de este tema era hacer una evaluación al aporte que los medios digitales le han hecho al diseño, la construcción y la planificación en más de 30 años de colaboración. Este gran tema, centrado en las personas y sus necesidades por sobre la tecnología (Tics) o el desarrollo (I+D) lo subdividimos en 5 categorías que dieron cabida al llamado que se hizo a las ponencias. El desglose de las presentaciones fue el siguiente:

- el factor humano (15 trabajos, 2 de la FAU);
- educación y desarrollo académico (26 trabajos, 3 de la FAU);
- investigación en teoría, métodos y procesos de diseño (18 trabajos);
- medioambiente, preservación y sustentabilidad (17 trabajos, 2 de la FAU);
- arte y cultura digital (13 trabajos); y
- postres (22 en total, 2 de la FAU)

*De estos temas, ¿qué fue lo que más connotó la atención del público asistente?*

El gran tema del congreso, el factor humano. En este sentido, las charlas de los principales invitados (profesores John Frazer, Charles Eatsman, Michael Batty, Tom Kvan y Eduardo Lyon) fueron las actividades con mayor impacto. Cabe destacar que estos académicos, de relevancia mundial, junto a las exposiciones que hicimos, la muestra de la Bienal de Miami 2005, la muestra del *Design Research Laboratory* del *Architectural Association*, y los talleres y *workshop* pusieron a la FAU en la prensa, con 29 apariciones, incluidas 4 entrevistas de radio y una de televisión, convocando a nuestros alumnos como a la comunidad. Hicimos un *workshop* llamado "diseña tu casa soñada" para niños de entre 8 a 12 años, y hasta el día de hoy recibimos *mails* de gente agradeciendo la actividad y consultando sobre una nueva versión.

*¿Qué conclusiones podríamos extraer de la discusión de éstos?*

Extraer conclusiones es difícil, porque el sentido de un congreso como este es mostrar lo que se está haciendo, dentro del marco de la convocatoria, y se presentan visiones muy distintas, complementarias algunas y antagónicas otras, lo que produce una sana discusión sobre el tema propuestos para debatir. En todo caso no quiero dejar pasar la excelente mesa redonda, titulada el factor humano en la que se analizó el rol de los medios digitales en la enseñanza y el ámbito profesional de hoy. Todos los participantes estuvieron de acuerdo en señalar que el eje ya no es la tecnología, si no las personas que manejan la tecnología convirtiéndola en una herramienta de soporte a los procesos creativos.

*¿Qué otros temas –y por qué– le hubiese gustado que también se debatiesen, que no hayan estado incluidos dentro del programa?*

Temas hay muchos. Personalmente estoy conforme con los temas que propusimos y que se presentaron. Estos temas fueron propuestos pensando en el estado del arte del rol que se le ha asignado a los medios digitales a nivel mundial y como contraposición el valor que se le da a este tema en nuestra Facultad. Estamos conscientes de que aún nos queda mucho camino por recorrer, y en ese sentido creemos que la gran mayoría de los temas expuestos, 122 en el libro de ponencias, son una valiosa muestra de lo que se está haciendo. El punto principal aquí, a mi modo de ver, es que la discusión se centró en el diseño, la arquitectura, los procesos proyectuales, la ocupación territorial, la puesta en valor del patrimonio, y no en las “herramientas” entendiendo al computador como tal. El punto central, que empieza a ser factor común en estos congresos, es que las “herramientas digitales” pueden ser solo tales, una herramienta, o pueden ser un amplificador de nuestras capacidades analíticas y proyectuales.

*A modo de balance, ¿cuál es su evaluación del desarrollo de este Congreso en Chile y particularmente al interior de nuestra Facultad?*

Creo que esto ha sido de una tremenda relevancia. A nivel nacional, esto lo comprobamos con el porcentaje de asistentes del extranjero, de provincias y de otras universidades. Organizar un congreso internacional es sin duda una tremenda oportunidad para la Facultad, la que mostró 9 investigaciones, y eso es fruto del trabajo de nuestros académicos y alumnos. Esto no es menor, ya que los trabajos seleccionados al congreso fueron elegidos por un riguroso comité científico, compuesto el año pasado por 78 académicos de nivel internacional de entre 226 trabajos presentados provenientes de todo el mundo. Durante esos tres días, la FAU fue el epicentro de la discusión internacional sobre Arte, Arquitectura, Diseño, Patrimonio, Planificación urbana y medios digitales. Más de 220 personas de 38 países distintos, 54 universidades, 3 decanos, 8 directores de escuelas, y nuestra comunidad, así lo demostraron.