

La industria artesana en Andalucía experimenta la transformación digital a través de la *cultura maker*

Presentamos Maker Art, una propuesta andaluza para la transformación digital de la industria cultural de la artesanía a través del diseño, los procesos colaborativos y la *cultura maker*. Una iniciativa, de prolongada trayectoria, auspiciada por la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Granada. Aprovechando la experiencia de proyectos anteriores, Maker Art, hasta 2022, ha realizado acciones de formación e investigación cuyo resultado principal es la creación de una plataforma de intercambio entre diseñadores, artistas y artesanos que incluye profesionales, PyMES, asociaciones e instituciones públicas y privadas, para favorecer oportunidades de negocio y emprendimiento, fomentando la innovación, la difusión e internacionalización del patrimonio artesanal, e incrementando la competencias digitales de los agentes implicados. Desde 2021 y hasta 2024 se abre una nueva etapa donde artesanía, economía circular e inteligencia artificial se unen en un proyecto altamente innovador que ha recibido financiación europea.

Ana García López | Dpto. de Dibujo, Universidad de Granada

URL de la contribución <www.iaph.es/revistaph/index.php/revistaph/article/view/5268>

Objetivos y resultados de Maker Art

El objetivo principal del proyecto Maker Art, financiado a través del Programa Operativo FEDER Andalucía 2014-2020¹, plantea la transformación digital de la industria cultural relacionada con la artesanía andaluza a través del diseño, los procesos colaborativos, la digitalización y la *cultura maker*² proponiendo proyectos de co-creación entre artesanos, diseñadores, *makers*, artistas y creadores en general con el fin de mejorar la competitividad y producir beneficios que redundan en la generación de productos de artesanía contemporánea de mayor valor.

Dicha transformación propone estrategias concretas como la implementación de una plataforma de intercambio entre diseñadores, artistas y artesanos que incluye profesionales, PyMES, asociaciones e instituciones públicas y privadas. También se ha incluido la formación en tecnologías digitales para la artesanía en proceso, productos y nuevos modelos de negocio, en nuevos materiales para la artesanía y en diseño, entre otras acciones formativas. Además, al tratarse de un proyecto de I+D+i aplicada, se han realizado publicaciones científicas (libros y revistas internacionales) entre las que destaca el libro *Repensar la artesanía: estrategias para impulsar la artesanía contemporánea*³ (García-López y

Suárez Martín 2021), que se ha convertido en texto de referencia pues plantea la revisión contemporánea de la artesanía: desde la ingeniería, al diseño, pasando por la educación, la economía circular, la inteligencia artificial, los nuevos materiales provenientes del desecho o la fabricación digital.

Se planteó, en primer lugar, adquirir un conocimiento profundo de la situación actual del sector artesanal en la comunidad andaluza a través de dos informes: uno sobre la *Situación del sector de la artesanía en España durante la emergencia sanitaria del COVID-19*⁴ y otro con título *Informe sobre necesidades formativas en el sector de la artesanía en Andalucía 2021*⁵.

A partir de los resultados obtenidos, se generaron mecanismos para mitigar las amenazas a las que se enfrenta el sector, creando una estructura que potencia la co-creación por medio de las nuevas tecnologías. Esta estructura se materializó en una plataforma MakerArt de encuentro e intercambio de conocimiento entre artesanos, diseñadores, *makers*, artistas o productores en general, donde se generan proyectos de colaboración. La plataforma está diseñada para visualizar tanto a los agentes *makers* como a sus proyectos y necesidades de

colaboración con otros agentes, consiguiendo un repositorio donde cualquier agente puede responder a dichas necesidades, mediante contacto directo entre profesionales, para empezar a generar un trabajo colaborativo. Se ha cuidado el diseño visual de este espacio digital, para que sea atractivo, además de su funcionalidad, primando la adaptabilidad en su uso en diferentes dispositivos y una navegación intuitiva.

Inmersa en la transformación digital, esta plataforma construye una comunidad para favorecer oportunidades de negocio y emprendimiento, fomentando la innovación, la difusión e internacionalización del patrimonio artesanal, e incrementando la competencias digitales de los agentes implicados; se responde así a una de las mayores prioridades de la EU, evitando que el sector de la artesanía “se quede al margen de esta transformación que modificará la forma de hacer negocios, los productos y servicios disponibles, los canales de venta o los mecanismos de relación con el consumidor” (Comisión Europea 2022).

Además, esta estructura Maker a nivel andaluz⁶ se alinea con el reto establecido para la Andalucía del año 2020 (RIS3), ayudando a que la artesanía aborde la vanguardia a través de la innovación que se inyecta desde la I+D+i; de este modo, la artesanía gana en competitividad, aportando también a las estrategias de desarrollo de políticas de turismo sostenible para las ciudades patrimoniales.

La utilización de esta plataforma para proyectos colaborativos está produciendo beneficios en productos de artesanía contemporánea de mayor valor. A través de líneas de investigación y acciones de formación en competencias digitales, como la impresión 3D, el *e-marketing*, emprendimiento digital, la gestión del taller sostenible, la formulación de nuevos negocios basados en la economía circular y la producción colaborativa digital, Maker Art contribuye a la modernización del sector.

Como hemos comentado, no sólo la investigación sino también la formación ha sido un punto importante en el proyecto Maker Art. Entre otros, se ha realizado el I *Workshop* internacional en gestión de artesanía sostenible para investigar en la gestión y la comercializa-



Iván Juárez (arquitecto y diseñador) y Francisco Díaz Sánchez (guitarrero), diseñando prototipo en las I Jornadas ADA | fotos Ana García López



Prototipo realizado por Óscar Beas (artesano de la taracea) y Rocío Campaña (diseñadora) en joyas de taracea durante las jornadas ADA 2018. Granada | fotos Ana García López

ción de productos y servicios sostenibles, poniendo en valor el concepto de sostenibilidad en la artesanía desde el ámbito económico, social y medioambiental. O los MOOC Diseño aplicado al producto artesano y el Hecho a mano digital: introducción a la impresión 3D aplicada a la artesanía.

Otro de los objetivos más importantes conseguidos ha sido la creación de la Cátedra de Innovación en Artesanía, Diseño y Arte contemporáneo como estructura estable de investigación desde la Universidad de Granada (desde enero de 2021), dando continuidad al proyecto y asumiendo la necesaria labor de salvaguarda, innovación y sensibilización de la artesanía tradicional y contemporánea hacia la sociedad. La Cátedra se crea para investigar y abrir nuevas vías de desarrollo y emprendimiento para los jóvenes artesanos, diseñadores y artistas, ofreciendo formación para mejorar las competencias de los profesionales artesanos en activo; esto procura un relevo generacional basado en el conocimiento de las técnicas y saberes tradicionales, y con la aplicación de procedimientos innovadores y la transición a la digitalización bajo parámetros de economía circular.

Proyectos previos y proyectos generados a partir de Maker Art

Maker Art surge como inspiración de proyectos anteriores del equipo de investigadores participantes y, a su

vez, ha inspirado con éxito proyectos mayores de ámbito internacional y de financiación Europea.

Por una parte, se retomó el proyecto ADA Artesanía+Diseño+Arte, precursor de Maker Art, pues se planteó como objetivo vincular a artesanos con diseñadores y artistas para establecer conexiones que supusieran una revisión contemporánea de la artesanía. En 2018, los artesanos albergaron en sus talleres durante un mes de duración a los diseñadores y artistas que concurren con sus propuestas de colaboración, presentando al final de las estancias un prototipo producto de la co-creación entre ambos. La edición de 2020 fue forzosamente *online* por la imposibilidad de establecer contacto físico durante la crisis del COVID19, pero nos dio la oportunidad de reflexionar sobre estrategias para el impulso de la artesanía. La tercera edición de ADA se ha iniciado en Diciembre de 2022 y se desarrollará en los primeros de 2023.

Por otra parte, gracias al proyecto Maker Art se concurrió en 2020 a la convocatoria de acciones Marie Skłodowska-Curie de H2020, ganando la convocatoria de dicho año con el proyecto RRREMAKER Reuse Reduce Recycle AI-based platform for automated and scalable Maker culture in Circular economy. En RRREMAKER se desarrolla una plataforma, cuya base es la realizada en el contexto de Maker Art, en esta ocasión partiendo de la inteligen-

cia artificial para el diseño y producción de productos realizados a mano y de rápido prototipado, basados en la disponibilidad de bienes reutilizados y el reacondicionamiento, estableciendo, para ello, conexiones entre los artesanos tradicionales, la manufactura digital, empresas de diseño y creatividad y empresas de reciclaje y reacondicionamiento de materiales de desecho. Los artesanos, diseñadores, makers, productores y empresas de reciclaje se conectan a través de un modelo de gestión híbrido basado en las comunidades de conocimiento y el eco-diseño, integrando paradigmas de economía circular, economía creativa y economía colaborativa.

NOTAS

1. El proyecto Maker Art ha sido financiado por el Programa Operativo FEDER 2014-2020/Junta de Andalucía-Consejería de Economía y Conocimiento/ Proyecto B-HUM-407-UGR18 bajo la dirección de Ana García López y la co-dirección de Esteban Romero Frías. Debido a los efectos de la crisis de la COVID-19 su finalización se ha prolongado hasta septiembre de 2022.

2. La cultura del hacedor, cultura fabricante, o *cultura maker*, es una subcultura contemporánea que representa una extensión de la cultura *DoItYourself*, basada en la tecnología y en el uso de herramientas. El objetivo del maker es construir artefactos físicos que tengan valor en el mundo real, en talleres denominados *makerspaces* o laboratorios de fabricación digital (Fab Labs), lugares físicos que proporcionan herramientas y salas para la experimentación tecnológica y el aprendizaje basado en la investigación colaborativa.

3. Reseña del libro en la plataforma del proyecto Maker Art disponible en: <https://makerart.es/2021/12/09/publicacion-del-libro-repensar-la-artesanía-estrategias-para-impulsar-la-artesanía-contemporánea/> [Consulta: 31/01/2023].

4. Reseña y texto completo del informe: <https://makerart.es/2020/11/10/informe-sobre-la-situación-del-sector-de-la-artesanía-en-españa-durante-la-emergencia-sanitaria-del-covid-19/> [Consulta: 31/01/2023].

5. Reseña del informe y enlace al texto completo del mismo disponible en la plataforma Maker Art: <https://makerart.es/2021/11/12/encuesta-sobre-necesidades-formativas-de-los-artesanos/> [Consulta: 31/01/2023].

6. Hay que señalar que el interés generado en el sector ha hecho que trascienda las fronteras de Andalucía en cuanto a participación en la plataforma.

BIBLIOGRAFÍA

- Centro de Referencia Nacional de Artesanía (2021) *Encuesta de necesidades formativas del sector artesano en España 2021*. Disponible en: <https://crnandalucia.com/el-crn-de-artesanía-presenta-los-resultados-de-la-encuesta-de-necesidades-formativas-del-sector-artesano-en-españa-2021/> [Consulta: 31/01/2023]
- Comisión Europea (2022) *Una Europa Adaptada a la Era Digital. Capacitar a las personas con una nueva generación de tecnologías*. Disponible en: https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age_es [Consulta: 28/12/2022]
- García López, A., Romero Frías, E., Suárez Martín, A., González Martín, C., y Cano Martínez, M.J. (2020) *Informe sobre la situación del sector de la artesanía en España durante la emergencia sanitaria del covid-19*. Granada: Centro de Referencia Nacional de Artesanía
- García-López, A. y Suárez Martín, A. (2021) *Repensar la artesanía: estrategias para impulsar la artesanía contemporánea*. Granada: Editorial Comares
- García-López, A. (2021) Nuevos paradigmas para la artesanía contemporánea en el contexto de la investigación en economía circular. En: Meseguer Sánchez, V., Molina-Molero, V. y Núñez Cacho-Utrilla, P. (ed.), López Martínez, G. y Fernández Izquierdo, M.E. (dir.) *Economía circular: fundamentos y aplicaciones*. Pamplona: Thomson Reuters Aranzadi, Cizur Menor (Navarra)