

Inteligencia artificial, artesanía y reciclaje

Este proyecto europeo tiene como objetivo convertir los residuos en nutrientes tecnológicos para crear empresas artesanas verdes

ABC NATURAL

La Universidad de Granada ha conseguido un proyecto europeo dotado con 1,56 millones de euros que propone diseñar una plataforma basada en Inteligencia Artificial para el diseño y producción de objetos artesanales basados en la reutilización y reacondicionamiento de materiales. Bajo el nombre de RRREMAKER, en este proyecto confluyen principalmente artesanía, ingeniería y economía, ya que se aborda la modernización y puesta al día de la artesanía como bien inmaterial y patrimonio cultural, aportando los beneficios del diseño generativo y la Inteligencia Artificial. Toda una apuesta por la transición de una economía lineal a una economía circular basada en las 3Rs: Reutilizar, Reducir, Reciclar.

Esta iniciativa tiene como investigadora principal y coordinadora a la profesora de la Facultad de Bellas Artes de la UGR, Ana García López, que dirigirá un consorcio en los próximos cuatro años entre los que se incluyen siete empresas y tres universidades de siete países de Europa y extracomunitarios. En total, participarán alrededor de treinta investigadores expertos en ingeniería, economía, bellas artes y patrimonio, comunicación, ciencia de datos, marketing, sostenibilidad y nuevos materiales.

En la consecución de ese objetivo se establecen las necesarias conexiones entre los artesanos tradicionales, la manu-

ra digital, las empresas de diseño y creatividad con empresas de reciclaje y reacondicionamiento de materiales de desecho. Para la investigadora García López, parte del éxito de la propuesta ha sido el «excelente grupo de investigación internacional, multidisciplinar y multisectorial formado para este proyecto y que trabajó durante los meses duros de la cuarentena, de marzo a mayo» y señala que RRREMAKER tiene el objetivo de «plantear la puesta al día en clave contemporánea del sector de la artesanía, estableciendo parámetros que sean fácilmente exportables y aplicables en distintos territorios».

Asignatura pendiente

Esta puesta al día, puntualiza la investigadora «implica fomentar un marco de pensamiento y acción inclusivo sobre el eco-diseño, la co-creación, el eco-marketing, las tendencias Maker y la adquisición de herramientas necesarias para integrarlos en los sectores artesanos. En este proyecto, además, se plantea como objetivo prioritario una asignatura pendiente de la artesanía que es su transición a la economía circular, desarrollando métodos para que las empresas artesanas se conviertan en «empresas artesanas verdes», convirtiendo los bienes y residuos usados en un nutriente tecnológico para el siguiente proceso, sin producir residuos y respetando el medioambiente».

UNA
TREINTENA DE
EXPERTOS DE
MÚLTIPLES
ÁREAS
INVESTIGAN
PARA
RRREMAKER



RRREMAKER apuesta por que las empresas artesanas conviertan sus residuos en nutrientes tecnológicos