



Estand de Craftinnova, I Encuentro Internacional de Oficios Artísticos e Innovación en Valladolid.

# Una revolución artesana y tecnológica irrumpe en los oficios artísticos

El cruce de caminos entre las profesiones creativas y las técnicas digitales abre nuevos mercados para las pequeñas empresas

## INNOLID

**VALLADOLID.** La revolución digital y tecnológica ha dado un vuelco a todo lo que nos rodea, a la manera que tenemos de vivir, estar en el mundo y relacionarnos con nuestro entorno. Es la médula espinal en muchos ámbitos, sectores y campos profesionales; en algunos es muy llamativa y en otros, parece que se está produciendo un cambio más silencioso, pero rotundo y con repercusiones claras en el mundo laboral.

Es el caso de los oficios creativos y artísticos y su cruce con las nuevas tecnologías digitales. «Lo que está provocando este cambio profundo es algo que hace 10 años no podíamos imaginar. Hay ahora pequeñas empresas artesa-

nas y creativas mucho más competitivas porque acceden a servicios y costes de producción al alcance de su mano; producen más barato y amplían mercado», asegura Félix Sanz, Gerente de Cearcal, Centro de Artesanía de Castilla y León. Tradición e innovación están creando un ecosistema radicalmente nuevo, en el que todo suma; «son mundos convergentes no excluyentes», subraya Sanz.

Y a veces los resultados de esa suma llaman la atención con proyectos innovadores sorprendentes, como sucede en Valladolid y en la comunidad autónoma. Así lo ha reflejado Craftinnova este otoño, en el I Encuentro Internacional de Oficios Artísticos e Innovación en Valladolid, dentro del proyecto Cencyl+. La muestra se ha organizado con el impulso del Ayuntamiento de Valladolid a través de la Concejalía de Innovación, Desarrollo Econó-

mico, Empleo y Comercio, de la mano de Cearcal y Foacal y con la presencia del Ayuntamiento de Coimbra.

Hay tres pilares en este tejido económico con nuevos modos de producción. Por un lado, las empresas que ofrecen servicios con maquinaria puntera que abarata al máximo costes de mano de obra y por otro, las empresas de informática —con nuevo hardware, como impresoras 3D, o especializadas en software para procesos creativos— y, por último, los propios artesanos y artistas que parten de un conocimiento sólido y académico y aportan su chispa y maestría a los materiales y a la calidad de los acabados.

«No hay marcha atrás en esto», señala el escultor en madera Miguel Ángel Tapia y actual presidente de Foacal, Federación de Organizaciones Artesanas de Castilla y León. Tapia, al igual que otros

creadores, trabaja con empresas como 3D Nieto, en Palencia, que ofrece tecnología de vanguardia. «Un brazo robotizado multidireccional, por ejemplo, te permite, acortar tiempo y costes en el desbaste de la madera, que no aporta ningún valor añadido al proceso creativo de la pieza. Hay trabajos que antes me llevaban cuatro o cinco meses y ahora puedo entregarlos en un mes», comenta Tapia.

### Giro en los talleres

«Fresadoras de control numérico, máquinas de corte o de grabado láser que se emplean con todo tipo de materiales. Hace poco hemos visto una técnica nueva con chorro de agua, capaz de cortar piedra y acero», detalla este artesano con más de 30 años de profesión al frente de un taller que ha dado un giro de 180 grados en cinco años.

Además, añade otra vuel-

ta de tuerca: «¿Cómo se enseñan y aprenden ahora estos nuevos oficios?» En determinados cursos, Cearcal, un referente en España, recibe a alumnos que ya vienen «de otro planeta», son totalmente digitales. Quieren aprender lo esencial de la tradición y aprovechar al máximo las nuevas herramientas. En este sentido, los más veteranos pueden ser «un eslabón para transmitir la base de la creatividad y del oficio y centrar la enseñanza en el perfeccionamiento del producto y en la calidad de acabados».

### Nativos digitales

Pero son más que un eslabón. Como señala Juan Villa, los que vienen del mundo analógico conviven perfectamente con los nativos digitales, «sin complejos; lo más maravilloso es ver a chavales muy jóvenes que ya modelan en digital; empastamos fenomenal porque nos asombra lo que hacemos unos y otros». Es lo que sucede en Prometeo, su taller. «Hay una generación en ebullición que son los nuevos artesanos», explica Villa. Escultores como él que han participado en la reconstrucción exacta en 3D de una momia a partir de un TAC, en colaboración con el Museo Nacional Arqueológico y TVE, trabaja ya a diario en este mapa innovador que traza caminos impensables hasta hace poco para una pequeña empresa; prueba de ello es el decorado imaginario que ha montado en el Castillo Encantado de Trigueros del Valle (Valladolid) con 45.000 visitas en solo ocho meses.

También abre puertas para reinventarse. Es lo que han

### Los nuevos escultores aprenden lo esencial de la tradición artesana para luego modelar con nuevas herramientas

hecho Verónica Goca y Guillermo Quiroga, una arquitecta y un aparejador, con su proyecto innovador en Valladolid. Compraron una impresora 3-D hace cinco años, cuando aún eran caras, y montaron aúñ Kirolab, dedicada al diseño industrial, al modelismo y otro tipo de proyectos, como el de la réplica de la fachada de San Gregorio, en colaboración con la Universidad de Valladolid. «No sé cómo explicar lo increíble que es trabajar con la impresión en tres dimensiones, o con una cortadora láser, por ejemplo; crea lo que dibuja», comenta Guillermo.

Como otros muchos 'makers' de Valladolid pertenece al movimiento internacional Clon Wars que reúne profesionales de todas las edades, ingenieros, informáticos, programadores... y pone a disposición en código abierto los procesos para construir cualquier artefacto. Se construyen sus impresoras. «Hay que ser muy 'friki' para cacharrear y hacerte tus máquinas a partir de la impresión 3D».

Y además de friki, es un colectivo de la ciudad innovador, creativo y con el pulso suficiente para haber ganado ya cuatro premios nacionales de creatividad e impresión 3D, de la mano de Javier Granada, José Miguel Benito y el mismo Guillermo Quiroga.