

DIVULGA AECC

DEL LABORATORIO A LA SOCIEDAD

CAPÍTULO 3. ILUSTRACIÓN CIENTÍFICA

La ilustración es otro de los formatos que se pueden utilizar para divulgar ciencia. A pesar de no tener conocimientos básicos para ilustrar, sí que se pueden tener ideas para plasmar el conocimiento científico de forma visual. Para ello, es importante tener en cuenta una serie de puntos:

1. Contexto - Definir el medio y el público.
2. El problema.
3. Búsqueda de ideas.
4. Creación.
5. Evaluación.

1. CONTEXTO

Seguramente tendrás algo que merece la pena ser contado. Un contenido científico que quieres transmitir. Ten en cuenta que no es lo mismo crear contenido para un público adulto, que para uno infantil. Y no es lo mismo la experiencia en un museo que mirando las redes sociales. Tu target y su escenario determinará cuánta información muestras, cómo de compleja será y qué tono le darás al mensaje.



AECC TIP:

No te quedes en la superficie, pregúntate ¿Qué les apasiona? ¿Qué les preocupa? Si comprendes a las personas a las que apuntas desde el principio, podrás diseñar tu mensaje mejor para, al final, darles algo que consideren valioso.

2. EL PROBLEMA

Después de haber empatizado, tendrás que poner sobre la mesa sus problemas, intereses y necesidades y contrastarlos con tus propios objetivos y limitaciones. Uno de los errores más comunes en divulgación es lanzarnos a elaborar un contenido mirando únicamente nuestro ombligo.



AECC TIP:

Es importante entender cómo afecta esta información a la vida diaria de las personas a las que te diriges. ¿Les importa? ¿Puedes hacer que les importe?

3. BÚSQUEDA DE IDEAS

Una buena opción puede ser seleccionar, resumir y organizar la información, pero no siempre es necesario. Tú decides qué es lo mejor para el público que has elegido.

¿Usarás metáforas? ¿recurrirás al humor o a otro tipo de emoción? Puedes combinar tu mensaje con un tema que les interese o una referencia cultural que les guste.



AECC TIP:

Consulta el trabajo de otros autores (para expandir tu mente a otras ideas) y ver soluciones similares relacionadas con los conceptos y el formato que has elegido.

4. CREACIÓN

Es el momento de tomar todas esas ideas y darles forma en un boceto. De ponerlas a prueba de forma rápida.



AECC TIP:

Si vas a dibujar es recomendable que empieces en blanco y negro, de la forma más cutre y sencilla posible, para que puedas centrarte en el contenido y no te pierdas en los detalles.

Una vez el boceto esté bien pensado, es turno del acabado, de la precisión y el arte final.



AECC TIP:

No es necesario ser una persona experta en dibujo para poder plantear un boceto básico. Siempre podrás recurrir al trabajo de alguien profesional en el campo.

Esta fase y las anteriores no son lineales, de hecho lo normal es volver sobre tus pasos a momentos previos del proceso para hacer ajustes. Vuelve cuantas veces necesites pero tampoco lo eternices, podrías no terminar nunca.

5. EVALUAR

No todo termina con la publicación de tu contenido. Al exponer tu trabajo puedes obtener feedback, tanto en comentarios, encuestas que hagas o con estadísticas. Aprende lo que puedas, pregunta a personas con criterio y trata de basarte en datos lo más objetivos posibles para perfeccionar tu próximo contenido.



SOBRE CARLOS PAZOS

Carlos Pazos es ingeniero, diseñador, ilustrador, escritor y divulgador de ciencia. Creador del proyecto de popularización científica Mola Saber. Autor de la colección de libros ilustrados de ciencia para niños, Futuros Genios, de Penguin Random House y Astromitos. Coordinador en la comunidad de divulgación creativa Scenio.

Miembro del podcast para amantes del espacio, Radio Skylab, finalista por la categoría de Ciencia y Cultura en el #podcastday 2019 de Ivoox y uno de los podcast más escuchados de ciencia en habla hispana. Ha sido colaborador en plataformas de divulgación como Naukas y Principia.io