**MESA REDONDA “DIBUJANDO CIENCIA”**

Dinámica: 6 temas a tratar, 5 minutos por tema (1 minuto por ponente). Total 30 minutos. Si sobra tiempo puede haber preguntas. Habría alguien dirigiendo la mesa redonda, introduciendo los temas. Puede ser uno de nosotros o alguien de Scenio de otra categoría.

Temas a tratar:

A) Temas generales:

1. La imagen del científico y la ciencia en los medios audiovisuales: Imagen del científico en el cómic, en las series y películas, etc. Estereotipos del científico. Impacto de esta imagen sobre la concepción social de la ciencia y los científicos. Rechazo hacia el científico como modelo profesional (excéntrico, raro, nerd, etc.). Y lo dificil que parecen la mayoría de las temáticas científicas. Además de ajenas o poco prácticas en la vida cotidiana.
2. ¿Divulgando para quién? Mayor parte de la divulgación para científicos. Necesaria divulgación para todos los estratos sociales. Dibujo como herramienta universal. Mayor facilidad de retención a través de imágenes. La inmensa mayoría de mis seguidores en twitter son cientificos, estudiantes de ciencias, instituciones relacionadas con la ciencia y la salud. Algo hacemos mal.

B) Formatos concretos:

1. Cómic científico: Herramienta muy útil para concienciar, explicar, divulgar proyectos de investigación, etc. Acercamiento al gran público. Estigmatización del cómic como medio poco riguroso/infantil/etc. Poca retribución y contratación de este medio. Con lo que me he encontrado en general, es que el cómic les parece una buena herramienta de divulgación científica o que, como mínimo, les gusta. Puede que haya quien piensa que el cómic es infantil, pero no creo que sea una mayoría de gente la que lo piense. Lo que sí creo es que no saben el trabajo o las horas que puede llevar hacerlo y de vez en cuando hay quien pide que hagas cosas gratis. Lo que hay que hacer es enseñar a esa gente lo que cuesta hacerlo (buscar info, pensar una historia, dibujarla).
2. Infografías: Éxito de infografías en redes sociales (Pinterest). Mayor aceptación en el mundo académico que el cómic. Fusión definitiva: Cómic e infografía (caso de Pictoline). Pictoline sí llega a mucha gente. Tiene un mensaje muy sencillo. Dibujos atractivos, ilustradores profesionales. Algunas infografías de fundaciones o entidades científicas no son no son muy atractivas. Son números sin historia. Falta sentido del diseño o de la estética. (posters cientificos) y no sé hasta qué punto creen que un diseñador puede beneficiarles.
3. Humor gráfico: Humor como recurso universal que acerca la seriedad de la ciencia al público general informal. Ciencia más cool y cercana. Éxito de otros formatos de humor científico (monólogos, Famelab). Realmente tiene éxito Famelab? Yo solo veo divulgadores en ese espectaculo. Pero el humor claramente funciona. Yo no estoy muy metida en nanotecnologia pero flipé con el monólogo de Judit morlà y creció mi interés por la nanotec. Y te quedas con la información, porque emociona.
4. Animación: Formato muy atractivo para la divulgación. Ejemplos de Ted-ed, de youtubers (Quantum fracture, minute earth, minute physics, super science friends, etc.). Para la divulgación y para el branding.

DIBUJO EN DIRECTO: Mientras hablamos, uno de nosotros, o dos, o nos vamos turnando (cada uno uno de los puntos), va dibujando con la tablet de Jesús mientras proyectamos. Para eso habría que acordar quién se atreve a dibujar, qué puntos y llevar dibujos preparados

El humor, igual que una buena historia, despierta una emoción positiva en el lector. Además, ayuda a dejar atrás el concepto serio o complicado de la ciencia. Puede convertirse en un entretenimiento y no en una lección. Por eso también sería coherente que los cómics, el humor gráfico u otras formas de divulgar ciencia en esta dirección estuviesen en medios no académicos, sino de entretenimiento: librerías, cines o teatros, como pasa en el caso del Famelab.