ODS

Miradas desde la ilustración

Exposición

Esta publicación ha sido realizada con el apoyo financiero de la Generalitat Valenciana. El contenido de dicha publicación es responsabilidad exclusiva de la Fundación Mainel y no refleja necesariamente la opinión de la Generalitat Valenciana.

Mainel Fundación · Universitat Politècnica de València · Máster en Diseño e Ilustración · Generalitat Valenciana · Ayuntamiento de Murcia

Objetivos de desarrollo sostenible

Mainel Fundación
UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
máster en Diseño e Ilustración
GENERALITAT VALENCIANA
Conselleria de Transparència, Responsabilitat Social, Participació i Cooperació
Ayuntamiento de Murcia

3ª Edición

ww.w.2030.mainel.org

Comisarios

David Heras
Jorge Sebastián Lozano

Edita

Fundación Mainel

Diseño gráfico

Irene Martínez & Salva Antón

Imprime

La Imprenta CG

Depósito legal

V-356-2019

ISBN

978-84-95947-35-2

La exposición "ODS. Miradas desde la ilustración" se originó como parte de un proyecto financiado por la Conselleria de Transparencia, Responsabilidad Social, Participación y Cooperación de la Generalitat Valenciana. La edición de este catálogo, así como la itinerancia de la exposición por la región de Murcia, es posible gracias al apoyo de la Concejalía de Juventud y Cooperación al Desarrollo del Ayuntamiento de Murcia.

6 Preámbulo
Antonia Moreno Ruiz

8 Una oportunidad para las personas y el planeta
Vicente E. López Castell

12 Algunas notas sobre comunicación social y artes visuales
Jorge Sebastián Lozano

24 Los Objetivos de Desarrollo Sostenible en ilustraciones

60 Comunicar ilustrando
David Heras

Preámbulo

Antonia Moreno Ruiz

Directora General de Cooperación
y Solidaridad de la Generalitat Valenciana

> “La cultura es todo lo que constituye nuestro ser y configura nuestra identidad. Hacer de la cultura un elemento central de las políticas de desarrollo es el único medio de garantizar que éste se centre en el ser humano y sea inclusivo y equitativo”.

Jyoti Hosagrahar, arquitecta e historiadora cultural, es directora de la División de Creatividad en Cultura en la UNESCO.

Los aspectos culturales juegan un papel esencial en la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) el éxito de la Agenda 2030. Los derechos culturales, el patrimonio, la diversidad y la creatividad son componentes centrales del desarrollo humano y sostenible tal y como resalta Jyoti Hosagrahar.

Es necesario reconocer las relaciones fundamentales que existen entre la cultura y el concepto de desarrollo humano sostenible y las aportaciones intangibles de la vida cultural a la sociabilidad, la convivencia y la cohesión social. Las tres dimensiones: económica, social y medioambiental del desarrollo sostenible contribuyen a salvaguardar el patrimonio cultural y a su vez la cultura y la creatividad desempeñan un papel transversal en todos ellas.

La cultura resulta fundamental en el logro del ODS 11, cuya finalidad es “lograr que las ciudades y los asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles”. La cuarta meta de este ODS exige “redoblar los esfuerzos para proteger y salvaguardar el patrimonio cultural y natural del mundo”.

En este sentido, los aspectos culturales, entre ellos la participación activa en la vida cultural, el desarrollo de las libertades culturales individuales y colectivas, la protección del patrimonio cultural material e inmaterial y la protección y promoción de las diversas expresiones culturales, son componentes centrales en el desarrollo humano y sostenible.

Por tanto, en la intersección del desarrollo sostenible y la cultura, el presente catálogo fruto del trabajo del profesorado y alumnado del Máster en Diseño e Ilustración de la Universidad Politécnica de Valencia, en colaboración con el personal de la Fundación Mainel, ofrece un ejemplo a la academia, las organizaciones de la sociedad civil, las organizaciones privadas, a los profesionales de la cultura y a otros actores urbanos de la importancia de consolidar alianzas, políticas, proyectos y prácticas en torno al lugar que ocupa la cultura en la consecución de los ODS.

Una oportunidad para las personas y el planeta

Vicente Emilio López Castell

Presidente de la Fundación Mainel

Los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) fueron adoptados en septiembre de 2015 por los 193 Estados miembros de las Naciones Unidas. Estos objetivos constituyen un plan de acción para asegurar la paz, proteger el planeta y conseguir la prosperidad para todas las personas, sin distinción. La ambición de la agenda marcada es transformar nuestras sociedades, erradicando la pobreza y asegurando una transición justa hacia un desarrollo sostenible de aquí al año 2030.

Universales, inclusivos e interconectados, los ODS son una llamada global a la acción, e instauran un lenguaje común universal. Estos objetivos constituyen un marco de referencia para actuar, una herramienta de sensibilización sobre la responsabilidad de las empresas y gobiernos, una fuente de oportunidades económicas y un instrumento impulsor de la colaboración entre múltiples actores.

Esta nueva agenda reposa sobre el principio de que todos los países, sin excepción, se encuentran en vías de desarrollo sostenible, abandonando así la caduca división entre país del Norte y país del Sur, entre país industrializado y país en desarrollo, o entre país rico y país pobre. Esto supone una revisión y una mejora del modelo de sociedad y del contrato social no solo entre países, sino también dentro de cada país.

El proceso de acompañamiento de la Agenda 2030 propone la realización de informes preliminares para establecer los indicadores de partida, así como revisiones anuales de seguimiento para comprobar los avances alcanzados. Esta rendición de cuentas obliga fuertemente a los países a participar en iniciativas de sensibilización y educación en torno a la Agenda 2030 para toda la ciudadanía, ya que sin implicación será imposible implementarla.

Existe por tanto el reto de facilitar el acceso para toda la sociedad a los diferentes elementos que componen la Agenda, de manera atractiva y comprensible. La exposición ligada a este catálogo pretende participar en este esfuerzo de divulgación, a fin de fortalecer la participación ciudadana en la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Estos 17 objetivos se acompañan de 169 metas interconectadas entre ellas, que abarcan el desarrollo sostenible en todas sus dimensiones: la económica, la social y la ambiental. Por economía del espacio y del papel —no lo olviden: sostenibilidad—, en las páginas que siguen no se enumeran todas las metas. Invito a quien desee ampliar información a visitar la web 2030.mainel.org, donde también podrá descargar libremente las imágenes, de forma que pueda imprimirlas o compartirlas digitalmente tanto como quiera.

Me alegra terminar estas líneas agradeciendo y reconociendo a las instituciones y personas que han hecho posible esta iniciativa. En primer lugar, los estudiantes y el profesorado del Máster en Diseño e Ilustración de la Universidad Politécnica de València, que con su visión creativa aportan una nueva dimensión a la comunicación de los ODS. Por supuesto, la Conselleria de Transparencia, Responsabilidad Social, Participación y Cooperación de la Generalitat Valenciana, que cofinancia la actividad mediante una ayuda de su convocatoria de proyectos de

Educación para la Ciudadanía Global. El Ilustre Colegio de Abogados de Valencia acoge la exposición, con ocasión de nuestro segundo Congreso Internacional sobre Derechos Humanos, dedicado precisamente a los Derechos Humanos y los ODS. Sin su colaboración, ni la exposición ni el congreso tendrían el eco que estas iniciativas merecen. Finalmente, la Fundación Mainel y todo su personal —muy especialmente su directora Cristina Celda y la directora de comunicación Sonia Martín— no han escatimado ningún esfuerzo para llevar a la práctica una iniciativa que aúna los dos objetivos principales del trabajo de la Fundación: el fomento de la cultura y el de la solidaridad. Ojalá contemos con muchas más ocasiones para seguir haciéndolos realidad.

Agencia Trollbäck. Imagen oficial de los ODS para la Organización de las Naciones Unidas, 2015.

Algunas notas sobre comunicación social y artes visuales

Jorge Sebastián Lozano

Universitat de València
Fundación Mainel

Este catálogo recoge los resultados del trabajo desarrollado por los profesores y alumnos del Máster en Diseño e Ilustración de la Universitat Politècnica de València, en colaboración con el personal de la Fundación Mainel, a fin de "traducir" los Objetivos de Desarrollo Sostenible —en adelante, ODS— en imágenes, más concretamente en ilustraciones.[1] Consiste, como resultará evidente, en un esfuerzo interdisciplinar, que aúna la comunicación visual con la transmisión de unos mensajes impulsados desde organismos internacionales, gobiernos y organizaciones sociales de todo el mundo.

No se trata aquí de comentar las diecisiete imágenes realizadas. Desde luego, no puedo dejar de expresar mi reconocimiento a autores y docentes por los resultados, francamente excelentes. Han puesto en juego una gran creatividad para plasmar visualmente conceptos muy complejos, no pocas veces abstractos, y enormemente amplios, como son los ODS. Acompañarles en ese proceso ha sido sin duda un aprendizaje para mí. Remito al texto de David Heras para una explicación del proceso "desde dentro".

Más bien querría ahora ofrecer un contexto desde el cual entender creaciones contemporáneas como estas, que usan las imágenes como soportes comunicativos, que informan y persuaden sobre un reto social. También espero proporcionar algunas coordenadas concretas para orientar a los espectadores de estas creaciones, tanto por el lado de la forma como el del fondo.

Inevitablemente, lo que sigue es tan solo una panorámica apresurada, y que apenas araña la superficie de un tema vasto y todavía poco explorado.

En tierra de nadie: un marco conceptual e histórico.

Además, tal vez convenga comenzar admitiendo la imposibilidad del primer objetivo planteado. Los intentos de entender realizaciones como las presentadas en este catálogo, desde una u otra perspectiva disciplinar, se revelan siempre fragmentarios e incompletos. Empezando por el campo que mejor conozco, el de la historia del arte, estamos perfectamente acostumbrados a estudiar los carteles realizados por los contemporáneos y herederos del impresionismo francés, o dentro de las múltiples variantes nacionales del *art nouveau* de entresiglos. Nombres como Toulouse-Lautrec, Mucha, Chéret (fig.1), y otros muchos, no resultan para nada ajenos en la narrativa más estándar de la modernidad artística. Lo mismo puede decirse del cartel político, tan fértil en las décadas revolucionarias y de entreguerras: son bien conocidas las figuras, tan parecidas y diferentes a la vez, de El Lissitzki, Heartfield, o nuestro Renau (fig.2).

Sin embargo, tras ellos el mundo del cartelismo desaparece por completo de los manuales, volcados en cartografiar el cataclismo de las prácticas artísticas tradicionales que siguió a las vanguardias históricas. Padres —y madres— de la gráfica contemporánea como Armin Hofmann (fig.3), Saul Bass o Cipe Pineles no encuentran un lugar en el relato histórico-artístico dominante. Y eso, a pesar de que sus creaciones sean infinitamente más influyentes en la cultura de masas que las prácticas conceptuales, minimalistas o performativas, por nombrar solo algunos

de los capítulos ineludibles en cualquier asignatura de arte contemporáneo.[2]

Tal vez, ante el desinterés de los historiadores del arte por el diseño gráfico, nos veamos tentados de acudir a los especialistas en comunicación visual. Nos encontraremos con que la mayoría de los profesionales del diseño —y, como consecuencia, de los estudios sobre su actividad— se orientan a la comunicación comercial. Incluso cuando se aborda la parcela específica de la solidaridad y su representación visual, el punto de vista es el de los lenguajes publicitarios, corroborando el liderazgo de la función comercial de la imagen por encima de otras.[3].Esto no es elección de los estudiosos de la imagen contemporánea, sino una mera consecuencia de los modos de producción de imágenes en las sociedades tardocapitalistas. Que los mejores talentos creativos se pongan al servicio de industrias -como el entretenimiento, las finanzas, la moda, o la comunicación de masas- es tan sólo un signo de nuestros tiempos, al igual que en otros contextos han estado preponderantemente al servicio de la religión, o del poder político.

Por otra parte, conviene matizar que no siempre ha sido así, ni lo es por necesidad. La historia de la publicidad en el siglo XX está marcada por la distinción entre *advertising* —comercial, orientada a la venta de productos o servicio— y *publicity* —orientada a la información, la señalética, la educación, la comunicación institucional—, aunque en castellano no contamos con términos igualmente consensuados para marcar esas diferencias.[4] Tal vez pueda decirse que, dentro de ese esquema, por un lado tendríamos una tradición plástica o de ilustración, desarrollada en Estados Unidos pero también en Francia como una herencia de las artes plásticas "históricas" y luego de la fotografía, que fundamentalmente se puso al servicio de la representación de los productos puestos en venta, y sería por tanto más afín al *advertising*; y por otra parte habría una tradición gráfica, originada en la tipografía, el dibujo, el análisis del signo visual, muy desarrollada en la Europa central, que desemboca en el diseño y la comunicación visual como disciplinas propias, y sería más cercana a la *publicity*[5].

A la vez, es necesario admitir que, si esa separación es clarificadora en lo conceptual, al bajar a casos concretos no siempre es fácil distinguir los dos mundos tan netamente, y en la actividad contemporánea hay mucha hibridación entre ambos campos. El cartel, como soporte y medio artístico, nace principalmente en el mundo comercial, pero su realidad actual es muy variada, y seguramente está más cercana al diseño o la comunicación institucionales. En cualquier caso, tanto unos como otros tienen claro que la ilustración no es arte, o no lo es al menos dentro de las coordenadas del concepto ilustrado de bellas artes y de su herencia romántica decimonónica que, para bien o para mal, sigue siendo el más habitual dentro de nuestra sociedad.

Los estudios visuales o de cultura visual podrían proporcionar otro terreno intelectual desde el cual desarrollar un análisis de las creaciones plásticas al servicio de causas sociales o solidarias. De hecho, uno de sus principales teóricos propugnaba no hace tanto un "activismo visual", una respuesta al imperativo de que "debemos encontrar formas de auto-representarnos". Este

1. Jules Chéret. *Pantomimes lumineuses*, 1892. Litografía. 124 x 88 cm.

2. Josep Renau. *Baleares, la isla de las maravillas*, 1929. Litografía. 101 x 63 cm.

3. Armin Hofmann. Poster para una exposición en el Museo de Artes y Oficios de Basilea, 1959. Litografía. 93.5 x 64.6

activismo visual se basa en la accesibilidad casi universal a formas de expresión y difusión, gracias a la ubicuidad digital, que nos permiten "usar activamente la cultura visual para crear nuevas imágenes propias, nuevas formas de ver y ser vistos, y nuevas formas de ver el mundo. [...] Una vez que hayamos aprendido a ver el mundo, hemos dado solo un paso de los necesarios. La cuestión es cambiarlo".[6.]

En las palabras de Mirzoeff resuena claramente la undécima tesis de Marx sobre Feuerbach: "Los filósofos no han hecho más que interpretar de diversos modos el mundo, pero de lo que se trata es de transformarlo". Estas llamadas —bienintencionadas, sin duda— pueden concretarse de mil maneras distintas, y conviene ser conscientes de sus posibilidades y limitaciones. Poner la investigación o el análisis de la realidad al servicio de teorías previamente determinadas —por dignas o loables que estas puedan ser— suele terminar en un intento de deformar la realidad en beneficio de lo que se debía demostrar. La miseria científica de esa investigación es casi inevitable, claro. Los cambios infligidos al mundo como consecuencia suelen ser todavía peores.

En el otro extremo, encerrarse en una erudición estéril y autorreferencial es una irresponsabilidad que la torre de marfil académica premia y multiplica, disfrazada de especialización. Encontrar un equilibrio entre extremos —por ejemplo, buscando unas ciencias sociales verdaderamente *magistrae vitae*— sigue siendo un reto al que no podemos renunciar. En todo caso, está por demostrar que la llamada hacia el activismo visual realmente esté recibiendo una respuesta en el campo académico de los estudios visuales.[7] Sí está claro que el activismo político sigue siendo un campo fértil para la creatividad actual, como demuestran campañas recientes como *Occupy Wall Street* o los movimientos de oposición a Donald Trump (fig.4).

Este campo de creación e investigación es, pues, una extraña tierra de nadie, propiedad ni de historiadores del arte, ni de especialistas en comunicación o estudios visuales. *Grosso modo*, las imágenes contemporáneas se nos aparecen (co) existiendo en unas cuantas categorías: comerciales, si pretenden persuadir; informativas, si alimentan el engranaje de los medios de comunicación; de consumo rápido, si son hijas de la inagotable industria del entretenimiento; crípticas, si nacen en el ecosistema del arte contemporáneo; efímeras y cotidianas, si se originan en el remolino de *clicks*, *shares* y *likes* que todos llevamos en el bolsillo. En cambio, las presentadas en esta exposición y catálogo quedan siempre a medio camino, entre unas categorías interpretativas y otras. Quieren ser creativas pero también transformativas; quieren mover a la reflexión, y a la acción; quieren ser coherentes en forma y contenido; quieren ser impactantes, pero también dar a conocer los matices. Muchas expectativas para tan poco margen de acción real, tal vez como sucede con los propios ODS. De ahí el valor de las propuestas aquí recogidas.

Coordenadas de la experiencia.

Joan Perucho podría haber estado describiendo esta exposición cuando escribió —en 1993— que "el cartel ya no es un 'grito en la pared' sino un pequeño

poema gráfico hecho de alusiones y matices. (...) una armonía amable, a veces de sueño inquietante, incluso con algo de jeroglífico, que persuade al público al que se dirige".[8]

Las metáforas propuestas por Perucho son quizá las más útiles para invitar a mirar y experimentar las propias obras. Sin embargo, tan pronto como intentamos ir más allá de la sugerencia literaria y ponernos el atuendo académico, empiezan las perplejidades. Comenzamos, nuevamente, por la terminología. Estas diecisiete obras son carteles, en cuanto que como tales han sido concebidas por sus autores[9]. Además, su primera plasmación material ha sido mediante impresión serigráfica, es decir, una técnica tradicional de dicho medio.[10]

A la vez, debemos admitir que el soporte no define completamente la obra. Son carteles, sí: unas pocas series, que solo incluyen la ilustración, sin incluir rótulo ni logotipo alguno, se han impreso en serigrafía para mostrarse en salas de exposiciones, acompañados de cartelas explicativas. Existen en papel, pero no solo. Versiones digitales existen también en formatos gráficos, preparadas para su visionado en la web o en aplicaciones para *smartphones* y tabletas, y muy especialmente para ser compartidas, comentadas, etc. Otras versiones digitales en formato PDF están disponibles en Internet, dispuestas para ser libremente descargadas e impresas a alta resolución, para quien desee hacerlo, en cualquier punto del planeta y en cualquier contexto físico o institucional. Esas versiones digitales —disponibles en castellano, valenciano, inglés y francés— sí incorporan un subtítulo con el número y el título de cada ODS, y una franja con los logotipos de las instituciones participantes y financiadoras de todo este proyecto.[11] En resumen, son carteles, por supuesto, pero no solamente, o no a la manera habitual.

Por ejemplo, pasando del soporte o medio a la categoría conceptual, son ilustraciones. Si les preguntamos por su actividad, sus autores se definen a sí mismos como ilustradores, y no solamente hacen carteles. Ahora bien, lo conceptual no existe sin su plasmación material. El hecho de haberse ideado para una impresión serigráfica, junto con la necesidad de dotar de unidad visual a toda la serie, llevó a los profesores facilitadores de la actividad a establecer un mínimo común denominador visual, mediante el uso de tintas planas y una gama limitada de colores básicos, rasgos tradicionales del medio del cartel. Estas decisiones previas condicionan el trabajo creativo, cosa que no ha de verse necesariamente como un problema, sino más bien como un reto para la creatividad. Ampliando esto último, como historiador del arte me permito añadir que esta es la situación absolutamente predominante, tanto a lo largo de la historia como en el presente; la libertad creativa absoluta es un mito muy sugerente, pero de escasísima —o ninguna— presencia real. Siempre hay un marco —organizativo, formativo, económico, social, intelectual, físico, técnico...— en el cual se desarrolla la actividad. Una técnica centenaria como la serigrafía sigue siendo útil para los creativos en 2018.

De hecho, la mayoría de características habituales del cartel siguen aplicándose para nuestro caso.[12] Hablamos de obra múltiple: en este caso, no solo por su impresión mecánica, sino además por

4. Shepard Fairey. *Greater Than Fear*, 2017.

la añadida difusión digital. Se trata de formatos medianos o grandes, pensados para su visión grupal, colectiva, colgados en un muro, a diferencia de la lectura o el visionado individuales. Su diseño busca la rapidez perceptiva, como vía de supervivencia dentro de un entorno tan saturado de estímulos visuales como es el nuestro. Esto lleva de una parte al uso de colores llamativos, y de otra a la simplificación formal.

Todo ello podría llevarnos a la pregunta acerca de si cada uno de los autores de los carteles tiene un estilo propio, y si ese estilo es detectable en sus obras. Es un alivio confesar aquí que no se trata de una mera pregunta, sino de todo un debate, muchas veces planteado, y que difícilmente vamos a solucionar alguna vez, menos aún en este texto de urgencia. Simplemente diré que, en realidad, la pregunta carece de especial interés, en nuestro contexto. No solo porque, como en tantos otros casos, estos creativos se adaptan al encargo concreto, a los mensajes, a los condicionantes técnicos, económicos o de plazos disponibles. Además, porque siendo estudiantes, la maduración de un estilo personal puede estar empezando, pero lo normal es que el proceso sea mucho más largo. Las propuestas gráficas conviven dentro de un enorme eclecticismo, pues estamos ante ilustradores en formación, sí, pero que gozan ya de una gran amplitud de referentes. Todo lo cual no suprime la individualidad, pero sí que matiza mucho su importancia. Recuérdese además que la impronta personal no tiene por qué darse solamente en el aspecto visual, sino que también sucede en el conceptual, en los recursos empleados para crear significado.

La unión de lo icónico[13] y lo textual, característica fundamental del medio del cartel, nos aboca a algunas consideraciones sobre cómo transmiten contenido estas obras. Cada uno de los carteles tiene su autonomía como obra gráfica, pero a la vez requieren del título del ODS, para funcionar plenamente como hecho comunicativo. [14] Más aún, cuando muchos de ellos trasladan conceptos muy amplios, que abarcan múltiples aspectos, y formulados de manera abstracta. En cualquier caso, se observa el precepto de que el texto escrito sea breve.

Dado que cada ODS incluye en realidad múltiples metas, en varios casos se ha optado por uno solo de tales aspectos. Esa condensación o simplificación es, una vez más, una estrategia habitual en el medio del cartel, como forma de evitar ilustraciones complejas o llenas de detalles, que lo harían ineficaz. Otra estrategia pasa por sugerir indirectamente la realidad abordada, en vez de mostrarla directamente; connotar, más que denotar. Las metáforas o incluso las elisiones, si son afortunadas, proporcionan excelentes soluciones para la expresión de conceptos articulados y abstractos.

Símbolos tan antiguos como la balanza de la justicia remiten a convenciones visuales fuertemente arraigadas dentro de la cultura occidental. En otros casos, metáforas visuales nuevas se basan no en esas herencias culturales, sino en referentes de la vida contemporánea, como el limpiador de cristales que “borra” la contaminación. Por otro lado, no se ha utilizado un recurso muy habitual en el contexto solidario o concienciador, especialmente a través de fotografías: la ilustración de un gran principio general a través del acontecimiento específico o la persona concreta. No tenemos

aquí la mirada febril de niños desnutridos, ni osos polares amenazados por el derretimiento de los polos. No es que esas situaciones no sean reales ni alarmantes, que lo son; más bien se trata de evitar un recurso quizá manido en exceso.

El uso de todas estas estrategias retóricas presupone la participación del espectador en el juego. Estas imágenes "nos suceden" en dos fases: el impacto visual, y el esfuerzo de interpretación; el momento perceptivo y el momento hermenéutico. No es fácil delimitarlos, pues se dan juntos. Por ejemplo, es sabido que percibimos más fácilmente aquello que esperábamos percibir; desde el primer momento hay interpretación. A veces la comprensión del mensaje es inmediata, sobre todo cuando el signo visual es unívoco. Pero en otros casos se juega precisamente con la sorpresa, o incluso la extrañeza, o la ambigüedad de significados. El esfuerzo interpretativo toma entonces el protagonismo, exigiendo mayor implicación por parte del espectador, que analiza la imagen hasta entender qué se le está proponiendo, a la manera de los jeroglíficos, o de los emblemas de la Edad Moderna. Así, el hecho comunicativo queda incompleto mientras no llega a su receptor, más allá de que este entienda lo mismo que quería transmitir el emisor, o le añada sus propias cargas semánticas.

Confío en que todo lo dicho hasta aquí ayude a ver cuál era la complejidad del reto propuesto a los estudiantes y sus profesores. Puede ser útil, al respecto, comparar los resultados con la identidad visual adoptada por la propia ONU para comunicar los ODS, elaborada por una agencia de diseño y *branding* (pág. 11).[15] Pero es que no solamente se trataba de transmitir información sobre los Objetivos que tenemos planteados para 2030. Además, las instituciones y personas participantes en este proyecto teníamos la voluntad de provocar una sensibilización, una toma de postura favorable a los ODS y a la acción concertada en defensa de la justicia y la solidaridad globales. Sin caer en mesianismos ni utopías en las que el arte acaba salvando al mundo, sí esperamos proporcionar imágenes transformadoras, que generen interrogantes, actitudes, invitaciones a la acción personal y colectiva.

En todo ello, hemos querido aprender de la experiencia de muchas organizaciones de cooperación internacional al desarrollo. Ya son muchos los años en que, con aciertos y con errores, las ONGDs venimos intentando transmitir aspectos de la realidad mundial que no suelen recibir atención en los medios de comunicación masivos; o que, cuando la reciben, refuerzan estereotipos y desmovilizan cuando lo necesario es precisamente lo contrario. Esa experiencia está recogida en el código de conducta de la CONGDE, una herramienta fundamental que compartimos con los ilustradores desde el primer momento, y que nos ha servido a todos como hoja de ruta.[16] No consistía meramente en evitar imágenes paternalistas, catastrofistas o sensibleras, sino en recorrer juntos un camino que tiene importancia, más allá de que sus resultados plásticos concretos, en cuanto proceso de aprendizaje para todas las partes involucradas. Desde la Fundación Mainel hemos dado algunas coordenadas y orientaciones, pero también ha sido una experiencia transformadora y llena de enseñanzas para nosotros.

Por ejemplo, uno de los principios básicos de la comunicación eficaz es la coherencia entre el mensaje y la actuación. Argumentar a favor de la sostenibilidad medioambiental, como hacen los ODS, conlleva decisiones en aspectos como el papel, las tintas o la imprenta escogidos para este propio catálogo. En este sentido, ha sido un privilegio contar con la experiencia de los docentes del máster y los diseñadores de la imagen de la exposición. Su implicación ha anticipado soluciones idóneas para inquietudes que apenas habíamos empezado a enunciar.

Por ello, esta introducción no puede concluirse más que con un agradecimiento sincero a quienes han hecho posible la realización de los carteles, base para su exposición pública y su catálogo, y su difusión digital. En primer lugar, a los estudiantes del Máster en Diseño e Ilustración de la Universitat Politècnica de València. Sus trabajos aquí recogidos, más otros muchos que finalmente no fueron seleccionados, demuestran que asumieron el reto, nada fácil, que les proponíamos. No exagero si digo que muchos profesionales curtidos en el sector no lo habrían hecho mejor que ellos. Y en segundo lugar, pero no por ello con menos importancia, al equipo docente responsable del Máster. Trabajar con ellos es un privilegio del que esperamos poder volver a disfrutar en el futuro.

[1] Definir la ilustración no es tarea fácil. El propio Diccionario de la Lengua Española de la Real Academia (23ª ed.) se queda algo corto, al limitarse a caracterizarla como "Estampa, grabado o dibujo que adorna o documenta un libro", lo cual deja fuera, sin ir más lejos, los carteles de esta propia exposición. Igualmente sencilla, y sin errores de encuadre, es la definición de José Martínez de Sousa: "Imagen reproducida de fotografías o dibujos que sirve para explicar, embellecer o amenizar un texto" (*Diccionario de edición, tipografía y artes gráficas*, Trea, 2001, p. 220). Toda la complejidad del término está ampliamente tratada en La ilustración como categoría, de Juan Martínez Moro (Trea, 2004).
[2] En el ámbito español, el esfuerzo pionero de Juan Antonio Ramírez (*Medios de masas e historia del arte*, Cátedra, 1976), careció de continuidad dentro de las investigaciones y publicaciones en historia del arte, por desgracia. Tampoco él mantuvo esa línea de investigación, que había abierto de manera tan prometedora.
[3] Como, por ejemplo, en el excelente volumen *Lenguaje publicitario y discursos solidarios*, de Eloísa Nos (Icaria, 2007).
[4] Nos (2007), pp. 29-30 y 183ss.
[5] Para el caso español, un resumen de esta historia puede encontrarse en el texto de Anna Calvera, "Pioneros. Notas en torno al nacimiento de una profesión", en Emilio Gil (dir.), *Pioneros del diseño gráfico en España* (Index Books, 2007), pp. 15-51.
[6] Nicholas Mirzoeff, *How to See the World* (Basic Books, 2016), pp. 287 y 292-293. Traducción del autor.
[7] Una reciente y valiosa contribución es el número monográfico de la revista *EME Experimental Illustration, Art & Design* (nº 5, 2017, disponible en https://polipapers.upv.es/index.php/eme/index), publicado por el mismo equipo de la Universidad Politécnica de Valencia que tan activamente ha impulsado esta exposición sobre los ODS.
[8] Citado en Calvera (2007), p. 48.
[9] Martínez de Sousa (2001, p. 70) define el cartel como el "impreso por una sola cara que, generalmente expuesto en público, se dedica a fines de propaganda o publicidad". Buena parte del primer epígrafe de este mismo texto está dedicado a la complejidad historiográfica y conceptual del cartel, lo cual hace innecesario profundizar más en el tema. Para mayor referencia, cfr. *El cartel en España*, de Raúl Eguizábal (Cátedra, 2014).
[10] La serigrafía es un "sistema de impresión que utiliza como forma una trama o tamiz de seda, nilón u otra materia, a través de la cual se trasmite la tinta al soporte. (...) no se produce por la trasferencia de la tinta de la forma al soporte, sino precisamente a través de esa forma o molde", es decir, la pantalla de -originalmente- seda, que da nombre a la técnica. Martínez de Sousa (2001), p. 390.
[11] Están libremente accesibles en la web https://2030.mainel.org/
[12] Me baso en las breves explicaciones al respecto de Ramírez (1976), p. 127 y 182.
[13] Utilizo aquí la palabra en su sentido original de visual, gráfico, relativo a las imágenes; y no en el más reciente, calcado innecesariamente del inglés, de emblemático o célebre.
[14] El título de cada ODS acompaña a los carteles en las páginas enfrentadas, en este catálogo, o en cartelas independientes pero cercanas, en la exposición. Las versiones digitales en varios idiomas incorporan el rótulo dentro del mismo fichero, para facilitar su visionado unificado.
[15] Véase https://trollback.com/projects/global-goals/ para una breve presentación de la imagen gráfica.
[16] La CONGDE es la Coordinadora de ONG para el Desarrollo - España. Su código de conducta dedica un apartado (el 1.5) a "Pautas comunicativas, publicidad y uso de imágenes" (pp. 17-21). El documento está disponible en https://coordinadoraongd.org/wp-content/uploads/2016/01/Codigo_Conducta.pdf.

Origen de las imágenes

Fig.1 http://hdl.handle.net/10934/RM0001COLLECT.390318

Fig.2 https://www.europeana.eu/portal/record/2063609/ES_280_015.html. CC BY-NC-SA - http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/

Fig.3 https://commons.wikimedia.org/wiki/File:1959_-_Gewerbemuseum_Basel_-_Alte_und_neue_Formen_in_Japan.jpg

Fig.4 https://obeygiant.com/people-art-avail-download-free/

Fig.5 https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/news/communications-material/

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible en Ilustraciones

1

Poner fin a la pobreza en todas sus formas en todo el mundo

La pobreza extrema constituye el primer desafío contra el cual el desarrollo sostenible debe enfrentarse. Si bien esta se ha visto reducida en los últimos años, es necesario continuar los esfuerzos para que mujeres y hombres de todo el mundo tengan acceso a los recursos elementales: alimentos, agua potable y hogar, con el fin de satisfacer las necesidades más básicas y fundamentales.

2

Poner fin al hambre, lograr la seguridad alimentaria y la mejora de la nutrición y promover la agricultura sostenible

Para hacer frente al hambre existente en el mundo, causa de malnutrición y desnutrición, es indispensable asentar las bases de una agricultura sostenible capaz de abastecer y saciar a las colectividades más desfavorecidas. Las consecuencias de una alimentación insuficiente o mala no son solo el sufrimiento y un mal estado de salud, sino que también ralentizan el progreso de muchas otras áreas de desarrollo como la educación, el empleo o la cultura.

3

Garantizar una vida sana y promover el bienestar en todas las edades

Reducir la mortalidad materna e infantil sigue siendo un reto fundamental en muchas regiones. Pero este objetivo es mucho más amplio, y también contempla la necesidad de lograr la cobertura sanitaria universal, el acceso a vacunas y medicamentos de calidad y asequibles, y quiere poner final a las epidemias del sida, la tuberculosis, la malaria y las enfermedades tropicales desatendidas.

4

Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos

Es necesario que todas las niñas y los niños puedan tener una enseñanza primaria y secundaria completa, gratuita, equitativa y de calidad que produzca resultados de aprendizajes pertinentes y efectivos. Se pretende también reducir drásticamente el analfabetismo y mejorar las competencias de la población adulta para acceder a un empleo decente.

5

Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y niñas

El reto consiste en cambiar la percepción que existe de la mujer para garantizar sus derechos y libertades fundamentales como persona y terminar con las desigualdades. La violencia de género, el matrimonio infantil, la mutilación genital femenina, y todas las formas de maltrato y discriminación hacia las mujeres deben erradicarse para el año 2030.

6

Garantizar la disponibilidad de agua y su gestión sostenible y el saneamiento para todos

Mediante la inversión en infraestructuras e instalaciones, este objetivo se propone permitir que todas las personas puedan tener acceso a agua limpia, a un coste asequible. Además, es necesaria la educación para fomentar prácticas de higiene esenciales, y poner fin a la defecación al aire libre, sobre todo por parte de mujeres y niñas, pues les pone en situación de especial vulnerabilidad.

7

Garantizar el acceso a una energía asequible, segura, sostenible y moderna para todos

La energía es fundamental para casi todos los grandes desafíos y oportunidades a los que hace frente el mundo actualmente. Es vital apoyar nuevas iniciativas económicas y laborales que aseguren el acceso universal a los servicios de energía modernos, mejoren el rendimiento energético y aumenten el uso de fuentes renovables para crear comunidades más sostenibles e inclusivas y para la resiliencia ante problemas ambientales como el cambio climático.

8

Promover el crecimiento económico sostenido e inclusivo, el empleo pleno y productivo y el trabajo decente para todos

La creación de empleos de calidad sigue constituyendo un gran desafío para casi todas las economías. Este objetivo aspira a implantar un crecimiento económico sostenible, sobre todo en los países menos desarrollados, el cual desemboque en la reducción de la tasa de desempleo, especialmente entre los jóvenes.

9

Construir infraestructuras resilientes, promover la industrialización inclusiva y sostenible y fomentar la innovación

Se necesitan inversiones en infraestructura (transporte, regadío, energía, tecnología de la información y las comunicaciones), ya que el desarrollo económico es realmente posible cuando la innovación entra en juego, y viceversa. Los avances técnicos y en infraestructuras resilientes, capaces de resistir retos y amenazas futuras, suponen un ejercicio fundamental para el crecimiento de un país.

10

Reducir la desigualdad dentro de y entre los países

Las naciones más vulnerables continúan avanzando en el ámbito de la reducción de la pobreza, pero siguen existiendo grandes disparidades respecto a los países más prósperos. Además, a pesar de que la desigualdad de los ingresos entre países ha podido reducirse, dentro de los propios países ha aumentado. Son necesarias políticas universales que presten especial atención a las necesidades de las poblaciones desfavorecidas y marginadas.

11

Lograr que las ciudades y los asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles

Este reto requiere mejorar la calidad de vida de los habitantes de las ciudades en todos los barrios, a través de servicios de transporte público, asequibles y seguros, la puesta a disposición de los habitantes de servicios básicos y de viviendas accesibles, la creación de espacios verdes y, al fin, el aumento de la calidad constructiva, reduciendo así el riesgo de muerte en caso de desastre.

12

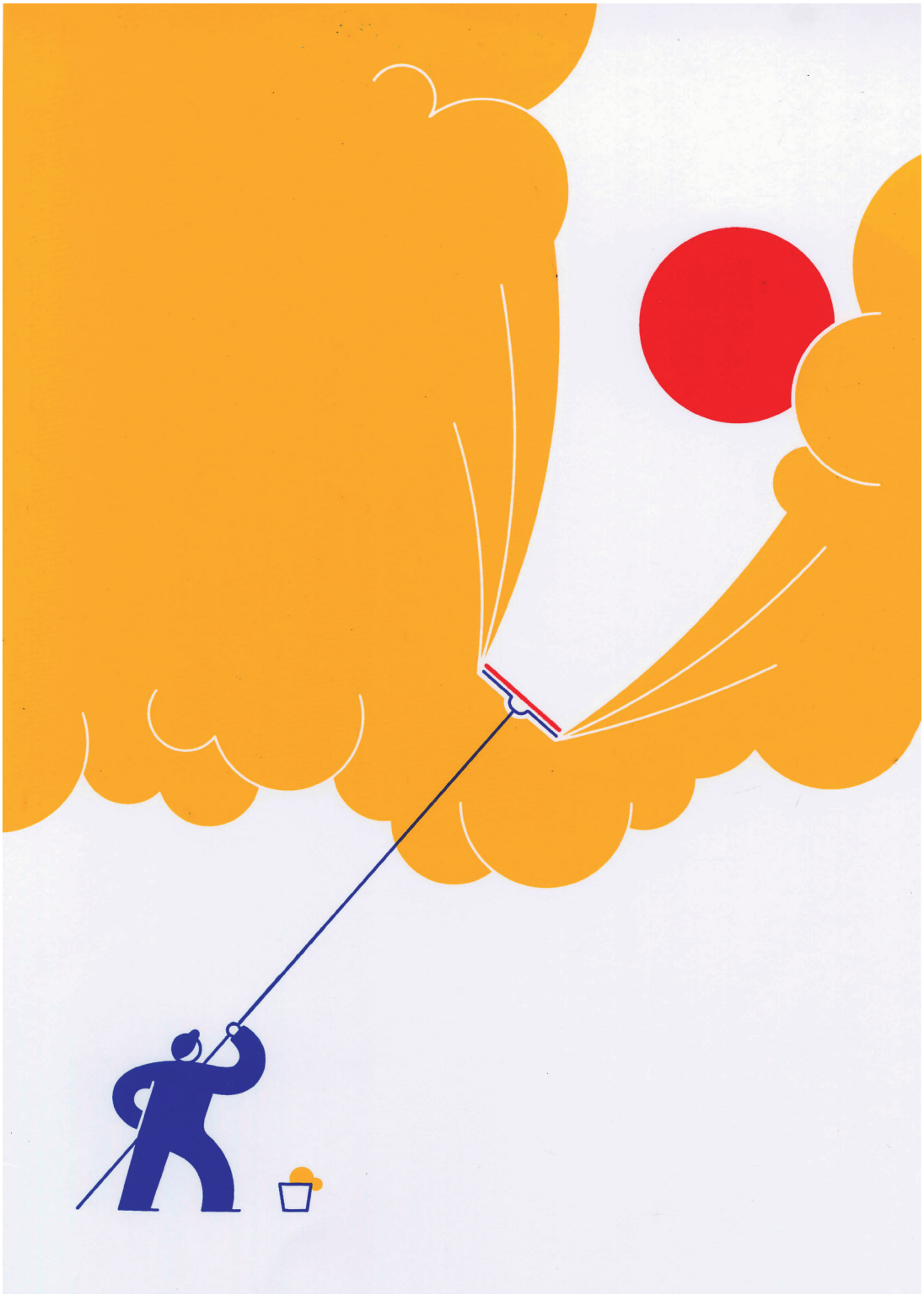
Garantizar modalidades de consumo y producción sostenibles

Hay que promover la transformación de los sistemas de producción y consumo de bienes y recursos, impulsando, además, las prácticas de reciclaje entre consumidores e industrias. De esta manera, se consigue reducir los costos económicos, ambientales y también sociales del consumo y la producción industrial.

13

Adoptar medidas urgentes para combatir el cambio climático y sus efectos

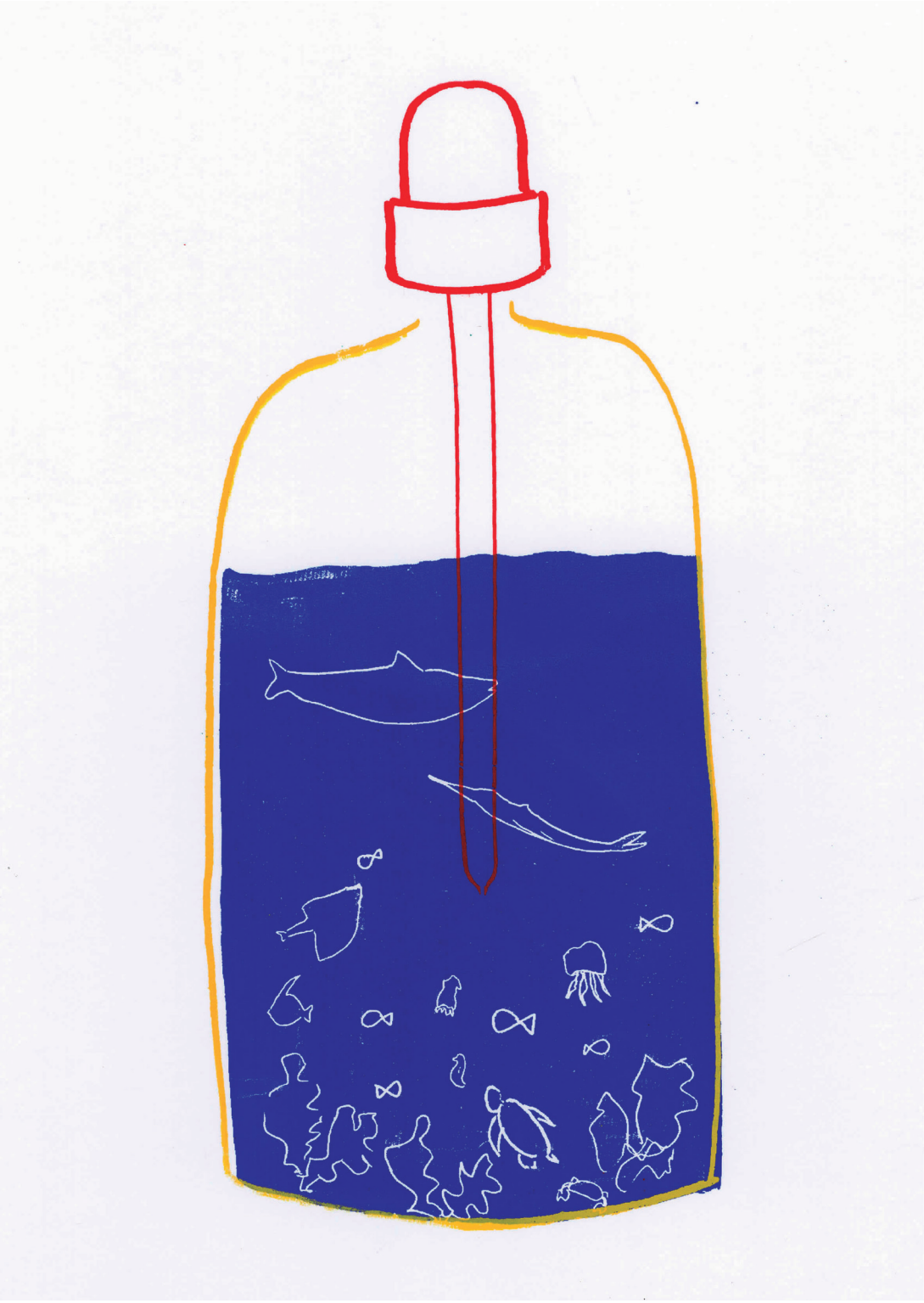
La reducción de los efectos de la acción humana sobre el entorno y el clima se puede conseguir mediante la instrucción de una conciencia responsable. Así, las medidas necesarias para combatir el cambio climático se centran en la sensibilización y educación de los ciudadanos y en la acción directa de gobiernos y empresas.



14

Conservar y utilizar en forma sostenible los océanos, los mares y los recursos marinos para el desarrollo sostenible

La contaminación y la sobreexplotación de la pesca constituyen las principales causas de la desaparición progresiva de los ecosistemas marinos. En consecuencia, resulta necesario establecer diferentes disposiciones que hagan frente a las alteraciones que los mares y océanos están sufriendo actualmente con la finalidad de reducir el impacto en el futuro.



15

Proteger y restaurar los ecosistemas terrestres, gestionar los bosques de forma sostenible, luchar contra la desertificación y frenar la pérdida de la diversidad biológica

Entre las cuestiones más urgentes, se encuentra la degradación de los ecosistemas terrestres. Este objetivo no solo prevé detener el deterioro de la tierra y los bosques, sino también, y más importante, revertir dicho proceso, promoviendo la regeneración orgánica de la biosfera.

16

Garantizar el Estado de derecho, la justicia y la paz

Pone de relieve el establecimiento de sociedades pacíficas e inclusivas, donde el acceso a la justicia sea real y efectivo. Entre las metas establecidas encontramos el respeto de los derechos humanos, poniendo fin a la violencia sexual, la explotación y la tortura. En definitiva, se persigue acabar con toda clase de maltrato y ofrecer dignidad y seguridad judicial a toda persona y a todo nivel.

17

Fortalecer los medios de ejecución y revitalizar la Alianza Mundial para el Desarrollo Sostenible

La forma más evidente de llevar a cabo los dieciséis objetivos previos es favoreciendo la colaboración internacional. Cada país aporta sus conocimientos en desarrollo sostenible e innovación, poniéndolos a disposición de las otras regiones del mundo. De esta manera, y mediante una cooperación activa y pacífica a través de ayudas financieras y recursos, el beneficio es universal.

Comunicar ilustrando

David Heras

Universitat Politècnica de València

En las líneas que siguen intentaré explicar cómo surge la colaboración con el personal de la Fundación Mainel, que ha llevado a los alumnos del Máster en Diseño e Ilustración de la Universitat Politècnica de València a ilustrar los Objetivos de Desarrollo Sostenible, y cuál ha sido el proceso de trabajo llevado a cabo.

Volar con motor

Cuenta Dan Coyle en su libro *Las claves del talento*[1] cómo la práctica intensa contribuyó de manera decisiva en la formación de los nuevos pilotos del Cuerpo Aéreo de los Estados Unidos. En el invierno de 1934 se sucedieron una gran cantidad de accidentes que llegaron a conocerse como "El fiasco del correo aéreo". El presidente Roosevelt tuvo que atajar el problema acudiendo a su origen, la formación de los pilotos. Hasta ese momento, la instrucción consistía en someter a los aspirantes a una serie de acrobacias para probar su resistencia. Superada esta prueba, y tras meses de clases teóricas en tierra, los pilotos podían empezar a tocar los mandos del avión paulatinamente hasta que, tras unos cuantos despegues, se consideraba que estaban listos para volar. Los pilotos formados con este sistema, además de enfrentarse a una alta tasa de mortalidad en su periodo de formación, se encontraban ante una situación de alto riesgo al empezar a ejercer su profesión sin apenas experiencia.

Ante esta crisis, Casey Jones, entrenador de pilotos del ejército, recordó un artefacto de simulación creado por Edwin Link y ofrecido sin éxito al ejército años atrás, al que darían una segunda oportunidad. Con él los futuros pilotos podían simular todas las maniobras habituales y situaciones de riesgo que se les presentarían más adelante. El simulador potenció la práctica intensa, y el aprendizaje basado en errores sin riesgo hizo descender las dramáticas tasas de mortandad en el gremio. El éxito de la nueva metodología quedó demostrado en poco tiempo.

Obviamente, la formación en ilustración no entraña ningún riesgo como en el ejemplo que acabamos de recordar. Además, desde aquellos años hasta ahora la práctica intensa se ha ido incorporando paulatinamente en todo tipo de metodologías docentes. Sin embargo, no es tan común que un programa docente en diseño e ilustración como es el caso del máster del que hablamos incluya además prácticas de "vuelo con motor", es decir, encargos reales que deben satisfacer las necesidades de los clientes, cosa que implica una gran exigencia y compromiso por parte de alumnos y profesores.

El Máster en Diseño e Ilustración de la UPV ofrece un programa[2] multidisciplinar que contempla la práctica intensa y específica, y el nexo con el ámbito laboral como la columna vertebral de un programa que es referencia a nivel nacional y resulta muy atractivo para alumnos más allá de nuestras fronteras; en gran parte debido a que todos los profesores son expertos en activo en el área que imparten y permanecen muy actualizados con respecto a los cambios que se van produciendo en su sector. Seguramente el éxito alcanzado por muchos de nuestros alumnos en estos años sea uno de los motivos por los que las empresas e instituciones están dispuestas a colaborar con nosotros, como en esta ocasión.

Crear un *Briefing*

El equipo responsable de este proyecto en la Fundación Mainel nos ofreció la posibilidad de poner a prueba a nuestros alumnos de la edición 2017/18 con un encargo tan atractivo como complejo: visualizar los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados para 2030, motivo por el que les estamos enormemente agradecidos. Desde la coordinación del máster entendimos que dada la naturaleza de la propuesta el seminario de ilustración publicitaria impartido por Sergio Membrillas era el más adecuado para desarrollarla.

Era el momento de definir conjuntamente el encargo para aclarar a los alumnos los objetivos que se perseguían con la creación de las imágenes. Una de las primeras cuestiones que se puso sobre la mesa fue atender a la experiencia recogida en el código de conducta de la CONGDE[3], para evitar caer en tópicos manidos, así como imágenes de tono paternalista, catastrofista o sensiblero que se ha comentado anteriormente. Por otro lado, resultaba imprescindible evitar el aspecto un tanto frío y funcional de los pictogramas encargados desde la ONU, algo lógico teniendo en cuenta el uso que se les va a dar.

Asimismo, resultaba imprescindible que las ilustraciones conectasen con unos textos un tanto abstractos y con muchos matices, teniendo en cuenta que estos no se incluirían en los carteles resultantes, sino que los acompañarían de diferente modo según el formato en el que se les diera difusión: catálogo, exposición, web…

La siguiente cuestión que debíamos resolver era cómo dar coherencia y sentido unitario a un conjunto de imágenes creadas por diferentes alumnos que están desarrollando un lenguaje personal. Para facilitar el sentido unitario del proyecto sin coartar la línea gráfica de cada uno de ellos, decidimos establecer unos parámetros visuales muy concretos: utilizar una gama cromática reducida a tres colores básicos y finalizar los trabajos mediante la técnica de la serigrafía. El profesor encargado de tutorizar este último apartado, Jonay Cogollos, consciente del tipo de proyecto en el que se estaba implicando, sugirió con buen criterio trabajar con materiales lo más respetuosos posible con el medio ambiente. Por ello se eligieron tintas con base al agua, más fácilmente reciclables y menos contaminantes.

Con estas premisas claras, estábamos en disposición de ofrecer el encargo. En el máster partimos de la idea de que cada alumno tiene unos intereses específicos y no todos están obligados a sentirse atraídos del mismo modo por las diferentes propuestas. En este caso concreto decidieron participar once alumnos, a los que se sumaron los profesores Álvaro Sanchis y Melani Lleonart y los técnicos Xiana Teimoy, Salva Antón e Irene Martínez a los que queremos agradecer de manera muy especial su colaboración para completar la lista de ODS.

Pensar una imagen

La variedad temática, formal y funcional es uno de los rasgos distintivos de la ilustración, de modo que el proceso para crear imágenes es muy diferente dependiendo de la combinación de estos tres factores. No es lo mismo crear una ilustración descriptiva —donde resultará clave el parecido con el modelo natural y el grado de síntesis en

función del uso de la imagen- que realizar una ilustración simbólica o conceptual —como es el caso que nos ocupa. Aquí el referente no es tan concreto, no disponemos de un modelo a representar, sino más bien de una idea que transmitir. Por otro lado, la función de la ilustración descriptiva encierra todo el significado en sí misma, pudiendo incluso llegar a hacer totalmente prescindible el texto; pensemos en las instrucciones de montaje de un mueble, por ejemplo. Sin embargo, aquí la función de la imagen es variable: puede sintetizar todo el significado de las palabras, pero también servir como llave de acceso a ellas, como recurso nemotécnico... Tal y como señala Lawrence Zeegen, "En el mejor de los casos, la ilustración empuja al receptor a pensar, a obtener más información del texto que tiene ante sí y a intentar comprender y conocer el tema más a fondo"[4].

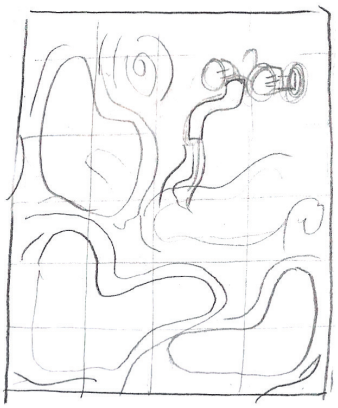
Si bien es cierto que toda ilustración empieza con una página en blanco, los mecanismos que se ponen en marcha para iniciarla son muy diferentes dependiendo de su naturaleza. En el caso de las imágenes descriptivas para el montaje de un mueble, que comentábamos anteriormente, nos enfrentamos ante un problema básicamente de orden formal. Cómo distribuiremos la secuencia en el espacio, qué grado de síntesis necesitamos dependiendo de los elementos a representar, o qué código gráfico emplearemos, son algunas de las cuestiones que deberemos resolver en este caso. Sin embargo, ilustrar un concepto requiere de otras preguntas, de otros mecanismos.

En casi todos los cursos y manuales para ilustradores se incide en lo importante que resulta para el ejercicio de la profesión acompañarse de un bloc de notas al que recurrir para esbozar ideas, registrar aspectos de la vida cotidiana que nos llaman la atención o sencillamente tomar notas visuales o escritas. Este registro visual cotidiano puede ser de gran ayuda para poner en marcha el pensamiento ante un nuevo encargo. Es difícil que encontremos allí la solución gráfica exacta que necesitamos, pero al menos nos conecta con imágenes que nos han seducido, que encierran un potencial para comunicar ideas y nos invitan a soltar la mano. Otra opción es empezar realizando bocetos de diferentes elementos citados en el texto y relacionarlos o yuxtaponerlos con la finalidad de trazar una ruta visual que evoque la idea que queremos transmitir, o utilizar metáforas visuales que jueguen con el significado de las palabras. En cualquier caso, resulta imprescindible pensar dibujando. Algunas ideas pueden ser válidas en nuestra mente y no resultar eficaces visualmente, por ello resulta imprescindible visualizarlas, realizar bocetos hasta dar con el enfoque adecuado. En otras ocasiones el problema no reside tanto en lo representado como en el modo de hacerlo, el punto de vista o el registro gráfico escogido. Por otro lado, tal vez necesitemos documentarnos sobre lo que vamos a representar a fin de enriquecer nuestra propia visión.

No procede aquí comentar la gestación de todas y cada una de las imágenes que componen este catálogo; sin embargo, sí nos parece apropiado mostrar, al menos, el proceso de una de ellas. La finalidad no es otra que la de hacer llegar al público el proceso de ideación para crear una imagen concreta. Las que acompañan el presente artículo son parte del proceso de

trabajo de la ilustradora Irene Martínez. Aquí recogemos tan solo alguna muestra de los cerca de treinta bocetos realizados. Podemos observar la relación que guardan algunos de ellos (Fig. 1 y 2) con el resultado final, al menos en la idea de representar como fondo una síntesis del planeta que habitamos. En otros observamos que el agua se presenta como un recurso básico e imprescindible que debe ser repartido y administrado de manera justa y solidaria (Fig. 3). Sin embargo, también encontramos un buen número de ellos que no guardan relación directa con la imagen final (Fig. 4).

La pregunta que cabría formularse es si todos esos bocetos que no guardan relación alguna con la obra final hubieran sido prescindibles. Desde mi punto de vista, la respuesta es clara: no se trata de imágenes prescindibles, son útiles en tanto que contribuyen a trazar un camino, y en última instancia, necesarias para afianzar en la ilustradora la sensación de haber encontrado la más adecuada. A veces, el camino te puede llevar incluso al punto de partida, pero todo ese rodeo no hace sino enriquecer, matizar o afianzar la decisión final, cuya valoración corresponde al público. No olvidemos que ilustrar no deja de ser un acto de comunicación.



1. Bocetos a lápiz para la ilustración del ODS 10, 2018. Irene Martínez.

2. Boceto digital, 2018. Irene Martínez.

3. Bocetos a lápiz 2018. Irene Martínez

4. Bocetos a lápiz 2018. Irene Martínez.

[1] Coyle, Dan. 2009. *Las claves del talento*. España: Zenith/Planeta. (pp. 25-30)
[2] Para más información, consultar https://www.masterdisenoilustracion.com/includes/pdf_asignaturas_es.pdf
[3] Ver apartado 1.5 del Código en https://coordinadoraongd.org/wp-content/uploads/2016/01/Codigo_Conducta.pdf.
[4] Zeegen, Lawrence. 2005. *Principios de ilustración*. España: Gustavo Gili. (p. 22)