

Cómo nació la idea de crear estas viñetas

La serie **“Nuevas caras de viejos problemas”** nació en **2023** dentro del entonces Comité de Igualdad del Instituto Geológico y Minero de España (IGME, CSIC), impulsada por una necesidad compartida: **sensibilizar en cuestiones de igualdad de género mostrando, de forma atractiva y cercana, situaciones reales que, por suerte o por desgracia, vivimos en nuestro día a día.**

Buscábamos una manera didáctica, eficaz y accesible de visibilizar estas experiencias, y encontramos en el **cómic** un lenguaje ideal para transmitirlos con claridad, empatía y un toque de frescura.

A partir de una tormenta de ideas de experiencias vividas y compartidas, hicimos una selección que se materializaría en las **64 viñetas (16 cómics) que podéis disfrutar en la exposición.**

La propuesta combina situaciones contemporáneas con pequeños retratos de **16 mujeres pioneras en la geología**, estableciendo puentes entre los obstáculos que ellas enfrentaron y los que, aún hoy, siguen presentes en nuestra disciplina y en la sociedad.

Varias de las escenas recogidas son **extrapolables a otros entornos laborales, educativos o personales**, lo que amplía su relevancia más allá del ámbito geológico. La diversidad de procedencias y contextos vitales de las pioneras que aparecen —recogidas en Mateos y Ruiz Constán (2021)— añade un enfoque inclusivo que convierte estas viñetas en un recurso especialmente valioso también para centros educativos.

Nuestra intención es **invitar a la reflexión, abrir conversaciones y fortalecer la conciencia colectiva** sobre los problemas de género que persisten en la ciencia y, en general, en la sociedad.

Para realizar las ilustraciones tuvimos claro a quienes escoger: a **Dánae Sanz** y **Noah Schamuells** por su buen hacer y su formación en geología.

Ya están en marcha más viñetas, así que esto

CONTINUARÁ...



Dánae Sanz

Soy **paleontóloga y geóloga**, y desarrollo mi trabajo combinando **investigación y divulgación científica**. A través del proyecto en redes sociales *Geodarte: El Arte de la Geología* (@geodarte), integro ciencia y arte como herramientas complementarias para acercar el conocimiento geológico al público general, apostando por una mirada interdisciplinar, visual y accesible.

He trabajado con instituciones científicas como la SGE, la UCM y el IGME-CSIC. He participado en la organización de actividades divulgativas, en la elaboración de exposiciones y materiales educativos y en el diseño e ilustración de cuatro videojuegos geológicos desarrollados en el marco del Proyecto Geolodía. He recibido diversos premios de divulgación y el pasado año fui reconocida con el premio *“The Paleontological Society’s Diversity, Engagement and Enhancement in Paleontology”*.



Noah Schamuells

Llevo una década como **comunicador, divulgador científico, dibujante y escritor**. Estudié Geología en la Universidad de Barcelona y me he formado y especializado en comunicación, dirección y diseño de contenidos editoriales.

En redes, bajo el pseudónimo de **@Noahschtone** mantengo una faceta más activista divulgando acerca de minerales, paisajes, fósiles, rocas y recursos naturales. Actualmente, ejerzo como ilustrador y comunicador científico en redes sociales, centrando mi labor en ilustración y redacción de proyectos de divulgación y comunicación científicos, de preservación cultural y patrimonio, con títulos como: *Bitácora, una Aventura Oceanográfica* (Editorial CSIC, 2025), *Los Volkis: Aventura en la Palma* (Editorial CSIC-IGN, 2025) o *Mones de Ciència* (Universitat de Barcelona).

