

Dibujando el trabajo del futuro

Recuerdo sentir una inyección de energía, felicidad y orgullo cuando TELOS se puso en contacto con un servidor para ser el encargado de elaborar el cuaderno central y la portada del número 121 de la revista. Y es que el *Futuro del Trabajo* puede ser un tema apasionante.

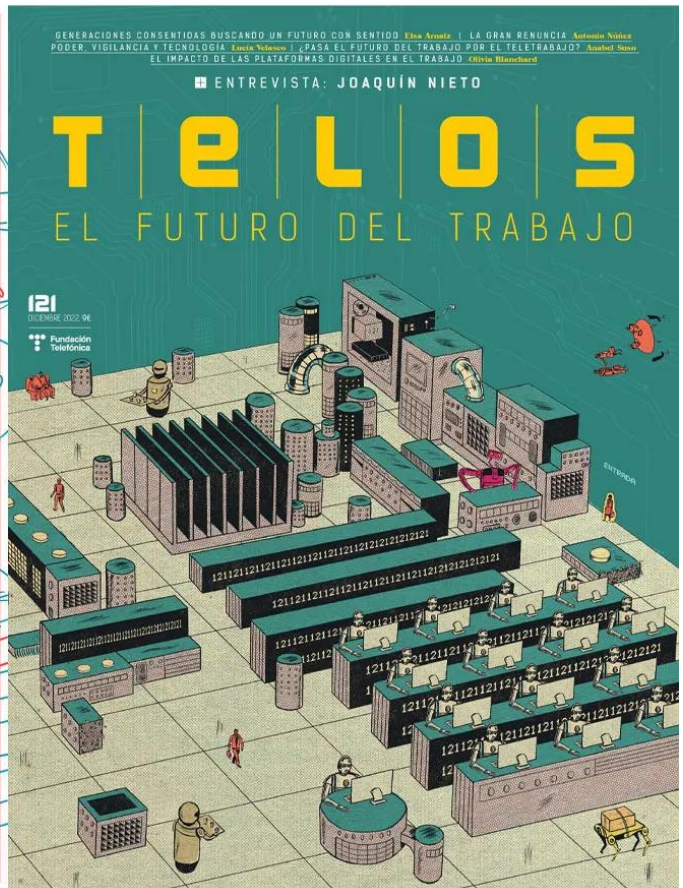
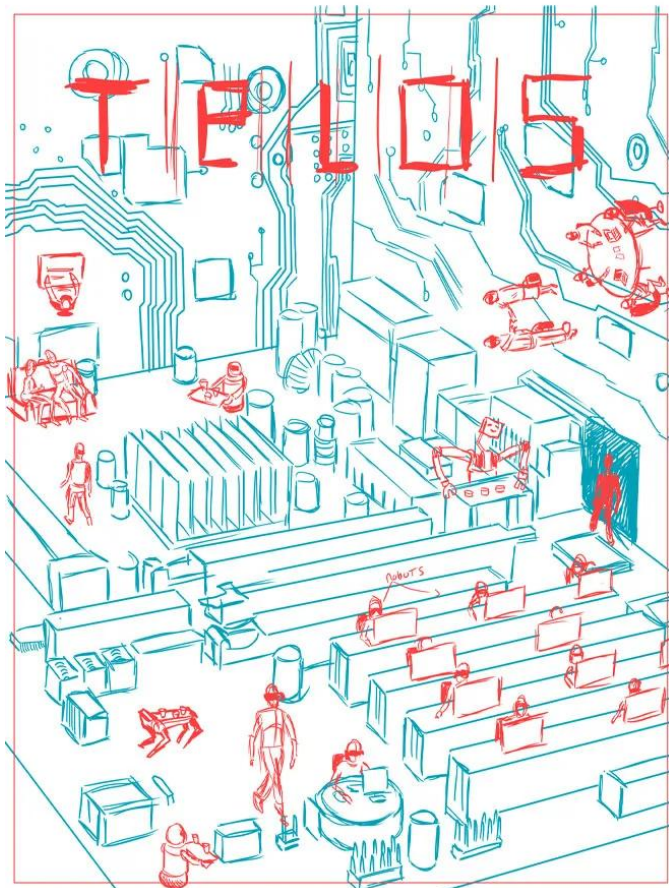
Vivimos en una sociedad cada vez más digitalizada, en la que los avances tecnológicos en el campo de la robótica y el mundo virtual están marcando el ritmo de la sociedad, pero ¿cuáles son los retos y las implicaciones a las que nos enfrentamos? ¿Cómo será el trabajo del futuro?

Tras unas primeras reuniones por *chat* y conocer a todo el equipo, empezamos a perfilar lo que serían algunas de las ideas a desarrollar en las ilustraciones, atendiendo a los diferentes autores y artículos a tratar. He de decir que se trabaja muy a gusto cuando tienes libertad a la hora de crear, y este ha sido el caso.

Tras el intercambio de ideas, fue el momento en el que empecé a documentarme con los artículos que me facilitaron e Internet. Estar rodeado en mi estudio de una gran cantidad de comics y un poco de buena música me suele ayudar con la inspiración.

Siempre comienzo con unos bocetos rápidos presentando la idea, para luego pasar a entintar en blanco y negro. Por último, el arte final viene con el color y efectos, todo de manera digital.

Tenía claro que para comenzar con la portada quería presentar un escenario. Un espacio virtual a medio camino con una ciudad, en la que los robots y las máquinas ayudasen al ser humano y nos facilitasen la vida. Un lugar mágico, inspirado en cualquier placa base de un ordenador, donde las personas pudieran establecer relaciones laborales más rápidas y efectivas.



Tras una última reunión, terminamos de perfilar algunos de los elementos clave que debían de aparecer en el trabajo final. Normalmente en mi obra suelo resaltar la estética retro futurista y es lo que pude mostrar a la hora de vestir la gran mayoría de artículos del cuaderno central. Estas ilustraciones las presenté de varias maneras. Después de usar un escenario en la portada, los recursos utilizados fueron la sucesión de viñetas tipo página de cómic, ilustración a toda página tipo *splah page* (buscando resaltar la imagen con un dibujo más grande y cargada de elementos y detalles) e ilustraciones presentadas de forma más conceptual a doble página.

Ilustraciones tipo página de cómic

Para ilustrar ambos artículos mi intención era contar una historia, creando un ambiente que envolviera en lo extraño-mágico, muy inspirado en los antiguos cómics de los años 50 sobre ciencia-ficción. El de [Elsa Arnáiz](#) muestra a un joven que encuentra «un futuro digital» que le teletransporta a otra dimensión en la que una catapulta computerizada le va a llevar a su nuevo trabajo del futuro. Mientras, el de [Anabel Suso](#), cuenta la historia de un teletrabajador futurista que tiene una reunión con sus compañeros/as en el metaverso.



Ilustraciones *Splash Page*

En la ilustración para el artículo de [Concha Arruga](#) quería plasmar algunos de los factores claves que van a jugar un papel importante en el futuro del trabajo. El tiempo y la economía son algunos de los ejemplos que representé alrededor de un trabajador que se había inmerso en un mundo virtual.

Por otro lado, el de [Xavier Marcet](#) muestra cuáles son los beneficios laborales que pueden proporcionarnos los robots en el futuro y en un presente cada vez más avanzado tecnológicamente. El punto más importante que quería resaltar era poder dotar de alma y humanidad a la figura del robot.



Ilustraciones conceptuales

La ilustración que acompaña el artículo de [Raúl Sánchez](#) tiene el propósito de resaltar la figura del nómada digital y la importancia del acceso a las redes para el teletrabajo y su influencia en el esquema de las ciudades del futuro y pequeñas poblaciones rurales que reclaman un mejor acceso e infraestructuras para esta digitalización.

Para el de [Ricardo Rodríguez](#) quise plasmar cómo ha sido la evolución del trabajo desde el hombre de las cavernas hasta lo que va a ser el futuro digital. Para ello utilicé la figura del círculo y viñetas contando la historia de forma progresiva. Para el poster central de la revista y como si de un eje cronológico se tratara, coloqué a los protagonistas de esas viñetas caminando con la intención de mostrar esa evolución en la figura del trabajador.

T|E|L|O|S



MONO
CON
PIEDRA
DE
TRABAJO

HOMBRE
DE LAS
CAVERNAS
QUE SE VA
A CAZAR

GUTENBERG

TRABAJADOR
SIGLO XX,
CON
MOLETÍN

TRABAJADOR
SIGLO XXI,
CON MÓVIL,
PORTÁTIL Y
GAFAS NEG.

T|E|L|O|S

