

DESARROLLO DE APLICACIONES WEB
LENGUAJES DE MARCAS Y SISTEMAS DE GESTIÓN DE
INFORMCIÓN
CARLOS MÉNDEZ SANDÍN
2024

ÍNDICE

1. BREVE INTRODUCCIÓN Y APP DE USO	3
2. EJERCICIO 1	3
3. EJERCICIO 2	4
4. EJERCICIO 3	4
5. EJERCICIO 4	5
6. EJERCICIO 5	6
7. EJERCICIO 6	8
8. EJERCICIO 7	10
9. EJERCICIO 8	12

Todos estos ejercicios están realizados con la aplicación web <https://jsfiddle.net/>, la cual consiste en un editor de texto en “tiempo real”, en la que permite introducir lenguajes de marcas y estilo como HTML y CSS y lenguajes de programación como JavaScript y ejecutarlos para ver sus resultados en la misma página web. Además de esto, nos permite trabajar colaborativamente con otras personas para crear proyectos en grupo.

Para mostrar los ejemplos los explicare antes brevemente y lo reflejare en esta App con capturas de pantalla.

1. Ejercicio 1

En este primer ejercicio voy a tratar los distintos tipos de encabezados (o títulos) que existen en HTML 5 para una página web.

Estos encabezados se definen con la marca “<h>” y puede haber hasta 6 “<h1>, <h2>, <h3>...” cada uno de ellos más pequeño que el anterior, siendo el “<h1>” el título o encabezado principal de la página web y los demás subtítulos.

```
HTML
1 <h1>Carlos Méndez Sandín encabezado 1</h1>
2 <h2>Carlos Méndez Sandín encabezado 2</h2>
3 <h3>Carlos Méndez Sandín encabezado 3</h3>
4 <h4>Carlos Méndez Sandín encabezado 4</h4>
5 <h5>Carlos Méndez Sandín encabezado 5</h5>
6 <h6>Carlos Méndez Sandín encabezado 6</h6>
7
```

Carlos Méndez Sandín encabezado 1

Carlos Méndez Sandín encabezado 2

Carlos Méndez Sandín encabezado 3

Carlos Méndez Sandín encabezado 4

Carlos Méndez Sandín encabezado 5

Carlos Méndez Sandín encabezado 6

2. Ejercicio 2

Empiezo a utilizar distintas marcas del lenguaje HTML 5 como son “<pre>”, la cual permite crear saltos de línea y espacios, “” para resaltar ciertas palabras que queramos en negrita (bold), y “<code>” que permite la introducción de código, pero no respeta saltos ni indentación ni espacios.

```
HTML
1 <pre>
2 Este es un
3 ejemplo de texto
4 preformateado por Carlos Méndez Sandín
5 La marca pre preserva espacios en blanco
6 y saltos de línea
7 </pre>
8 La marca <b>pre</b> tambien es beuna para mostrar código de progra
  acción:
9 <pre>
10 for i = 1 to 10
11     print i
12 next 1
13 </pre>
14 <pre>
15 También se puede utilizar la marca <b>code</b>
16 </pre>
17 <code>
18 for i = 1 to 10
19     print 1
20 next i
21 </code>
22 <pre>
23 pero <b>code</b> no representa espacios en línea
24 </pre>
```

```
Este es un
ejemplo de texto
preformateado por Carlos Méndez Sandín
La marca pre preserva espacios en blanco
y saltos de línea
```

La marca **pre** tambien es beuna para mostrar código de programación:

```
for i = 1 to 10
    print i
next 1
```

También se puede utilizar la marca **code**

```
for i = 1 to 10 print 1 next i
```

pero **code** no representa espacios en línea

3. Ejercicio 3

Utilizo la marca anterior “<pre>” para crear un texto como el que se representara en la ejecución del código, pero en este ejercicio uso las marcas “” la cual tacha la palabra o palabras que estén entre la etiqueta de apertura y cierre (), “<ins></ins>” la cual como la anterior todo lo que este dentro lo subraya, y la utilizada en el ejercicio anterior “”

```
HTML
1 <pre>
2 Mi color favorito es el <del>azul</del> <ins>verde</ins>!
3
4 Hayq que tener en cuenta que los navegadores tachan el texto marcado con
5 <del>del</del> (del) y subrayan el marcado con <ins>ind</ins>.
6
7 <b>Realizado por <ins>Carlos Méndez Sandín</ins></b>
8 </pre>
```

Mi color favorito es el ~~azul~~ verde!

Hayq que tener en cuenta que los navegadores tachan el texto marcado con ~~del~~ (del) y subrayan el marcado con ind.

Realizado por Carlos Méndez Sandín

4. Ejercicio

En este ejercicio conociendo ya ciertas etiquetas de marcas de HTML 5 creo un CV con las marcas anteriores como encabezados “<h1>, <h2>, <h3>”, la que permite saltos de línea y espacios “<pre>” y las de edición de texto como negrita “”, cursiva (italic) “<i>”.

```
HTML
1 <h1>
2   Currículum Vitae de Carlos Méndez Sandín
3 </h1>
4 Este es un ejemplo de Mini-currículum Vitae. Hecho con la aplicación web
5 https://jsfiddle.net para la clase de LMSGI
6 <h2>
7   Datos personales
8 </h2>
9 <pre>
10 <b>Nombre y Apellidos:</b> Carlos Méndez Sandín
11 <b>D.N.I.:</b> 12345678-B
12 <b><i>Correo electrónico:</i></b>carlosfms@gmail.com</i>
13 </pre>
14 <h2>
15   Educación y formación
16 </h2>
17 <pre>
18 <b>2020-2022:</b> FP Superior Sistemas de Tlecomunicaciones y Sistemas Info
19   rmaticos
20 <b>2024</b>Certificado de profesionalidad nivel 3 Dsarrollo de Alicaciones
21   con tcnologia web
22 </pre>
23 <h2>
24   Capacidades y aptitudes personales
25 </h2>
26 <h3>
27   Idiomas
28 </h3>
29 <pre>
30   <b>Inglés:</b>Nivel básico
31 </pre>
```

Currículum Vitae de Carlos Méndez Sandín

Este es un ejemplo de Mini-currículum Vitae. Hecho con la aplicación web <https://jsfiddle.net> para la clase de LMSGI

Datos personales

Nombre y Apellidos: Carlos Méndez Sandín
D.N.I.: 12345678-B
Correo electrónico:carlosfms@gmail.com

Educación y formación

2020-2022: FP Superior Sistemas de Tlecomunicaciones y Sistemas Informaticos
2024Certificado de profesionalidad nivel 3 Dsarrollo de Alicaciones con tcnologia web

Capacidades y aptitudes personales

Idiomas

Inglés:Nivel básico

5. Ejercicio 5

En este ejercicio comienzo con la introducción de imágenes con la marca “<figure>”, como estaba utilizando la app “jsfiddle” no encontré otra forma que utilizar la etiqueta “<svg>” para introducir las imágenes de los logos de HTML 5 y CCS 3, dentro del “<figure>” utilizo el “<figcaption>” para poner un texto informativo debajo de la imagen. También se ven otras marcas para resaltar palabras como “”, y se utiliza la marca “” para poder ponerse encima con el ratón de ciertas palabras y que “salga” un

texto informativo como se mostrara en las capturas de pantalla con las palabras “Recomendación HTML 5”. Introduzco también la marca de salto de línea “
” la cual como dije pasa a una línea nueva en el navegador.

```
HTML
1 <h1>
2 Carlos Méndez Sandín
3 </h1>
4 <h2>
5 HTML 5
6 </h2>
7 <figure><img alt="HTML 5 logo" data-bbox="162 243 833 360"/></figure>
143 El 28 de octubre de 2014 se aprobó la<b> Recomendación <span title="HyperText Markup Language">HTML 5</b> </span>, culminando así diez años de trabajo. En 2004 se formó el WHATWG, un grupo informal de individuos y empresas decididos a impulsar el desarrollo del HTML, que se encontraba bloqueado en el W3C desde el año 2000. En 2007 el <span title="World Wide Web Consortium"><b>W3C</b></span> retomó el trabajo sobre el HTML y siete años después se alcanzó el objetivo.
144 <br>
145 <br>
146 Pero el HTML 5 no era más que el primer paso. El 1 de noviembre de 2016 se aprobó la recomendación HTML 5.1, ampliando y clarificando el HTML 5, y el W3C ya está trabajando en el HTML 5.2, previsto para finales de 2017.
147 <h2>
148 CSS 3
149 </h2>
150 <figure>
151 <svg
152 xmlns:dc="http://purl.org/dc/elements/1.1/"
153 xmlns:cc="http://creativecommons.org/ns#"
154 xmlns:rdf="http://www.w3.org/1999/02/22-rdf-syntax-ns#"
155 xmlns:svg="http://www.w3.org/2000/svg"
156 xmlns="http://www.w3.org/2000/svg"
157 xmlns:sodipodi="http://sodipodi.sourceforge.net/DTD/sodipodi-0.dtd"
158 xmlns:inkscape="http://www.inkscape.org/namespaces/inkscape"
159 width="106.26326"
160 height="150"
161 id="svg4835"
162 version="1.1"
163 inkscape:version="0.48.5 r10040"
164 sodipodi:docname="html5-logo.svg"><img alt="CSS 3 logo" data-bbox="162 550 833 720"/></svg>
261
262 <figcaption>Logo de CSS</figcaption>
263 </figure>
264 Desde la aprobación de CCS 2 en 1998, el W3C ha estado trabajando en la siguiente gene
```

Carlos Méndez Sandín

HTML 5



Logo de HTML 5

El 28 de octubre de 2014 se aprobó la **Recomendación HTML 5**, culminando así diez años de trabajo. En 2004 se formó el WHATWG, un grupo informal de individuos y empresas decididos a impulsar el desarrollo de HTML, que se encontraba bloqueado en el W3C desde el año 2000. En 2007 el W3C retomó el trabajo sobre el HTML y en 2014 se alcanzó el objetivo.

Pero el HTML 5 no era más que el primer paso. El 1 de noviembre de 2016 se aprobó la recomendación HTML 5.1, ampliando y clarificando el HTML 5, y el W3C ya está trabajando en el HTML 5.2, previsto para finales de 2017.

CSS 3



Logo de CSS

Desde la aprobación de CSS 2 en 1998, el W3C ha estado trabajando en la siguiente generación de las hojas de estilo, las CSS 3. Las **Recomendaciones CSS 3** se planificaron como un conjunto de recomendaciones en vez de como un documento único. El proceso ha resultado largo y poco productivo: las primeras recomendaciones CSS 3 no se aprobaron hasta 2011.

Aunque los navegadores admiten muchas características de CSS 3, la publicación de HTML 5 no ha acelerado el desarrollo de CSS 3.

6. Ejercicio 6

A continuación, introduzco la marca “<p>” de bloque (block-level element), utilizada para definir párrafos de texto. Es uno de los elementos más comunes y básicos de HTML para estructurar contenido textual. Estos párrafos van después de los “<h2>” y con un “<h1>” principal de la página web.

Dentro de los “<p>” introduzco edición de texto como negrita (“”) y subrayado (“<u>”), además de edición de textos como “<code>” y “<pre>” y saltos de línea “
”, todos ellos utilizados y explicados anteriormente.

HTML

```
1 <h1>Ejercicio 6 de Carlos Méndez Sandín</h1>
2 <h2>AFAIK</h2>
3 <p>
4   breviatura de <b>As Far As I Know ["por lo que yo sé"]</b>. AFAIK sugiere que el autor sabe que su conocimiento es limitado. Existe la variante AFAICT [<u>As Far As I Can Tell, "Por lo que yo puedo decir"</u>] que sugiere que el autor cree tener conocimientos suficientes sobre el tema, pero que no se pueden emitir opiniones concluyentes.
5 </p>
6 <h2>BSOD</h2>
7 <p>
8   Abreviatura de <b>Blue Screen of Death ["pantalla azul de la muerte"]</b>. Proviene de una expresión anterior [<u>"pantalla negra de la muerte"</u>], pero mucho más popular. Se refiere a la pantalla azul que muestra Windows cuando deja de funcionar, por culpa de una aplicación o del propio sistema operativo. En esa pantalla suelen aparecer códigos hexadecimales, con fines seguramente decorativos. Como prueba de la popularidad del término, sirva el siguiente poema del concurso de Haikus Salon:
9 </p>
10 <p>
11   Windows NT se ha colgado <br>
12   Soy la pantalla azul de la muerte <br>
13   Nadie oirá tus gritos <br>
14 </p>
15 <h2>Estilo de sangrado favorito</h2>
16 <p>
17   El estilo de sangrado que más me gusta debido a que fue el primero que empecé a utilizar el que mas suelo ver a la hora de leer código y el que mejor y mas claro visualmente me parece es <b><u>Estilo K&R</u></b>
18 </p>
19 <code>
20 <pre>
21   if (<"cond">) {
22     <"body">
23   }
24 </pre>
25 </code>
```

Ejercicio 6 de Carlos Méndez Sandín

AFAIK

breviatura de **As Far As I Know** ["por lo que yo sé"]. AFAIK sugiere que el autor sabe que su conocimiento es limitado. Existe la variante AFAICT [**As Far As I Can Tell**, "Por lo que yo puedo decir"] que sugiere que el autor cree tener conocimientos suficientes sobre el tema, pero que no se pueden emitir opiniones concluyentes.

BSOD

Abreviatura de **Blue Screen of Death** ["pantalla azul de la muerte"]. Proviene de una expresión anterior ["pantalla negra de la muerte"], pero mucho más popular. Se refiere a la pantalla azul que muestra Windows cuando deja de funcionar, por culpa de una aplicación o del propio sistema operativo. En esa pantalla suelen aparecer códigos hexadecimales, con fines seguramente decorativos. Como prueba de la popularidad del término, sirva el siguiente poema del concurso de Haikus Salon:

Windows NT se ha colgado
Soy la pantalla azul de la muerte
Nadie oirá tus gritos

Estilo de sangrado favorito

El estilo de sangrado que más me gusta debido a que fue el primero que empecé a utilizar el que mas suelo ver a la hora de leer código y el que mejor y mas claro visualmente me parece es **Estilo K&R**

```
if (<"cond">) {
  <"body">
}
```

7. Ejercicio 7

En este penúltimo ejercicio ya utilizo un formato de HTML más común y completo para una página web, con la marca inicial que recoge todo el código “<html>” en la que se introduce “lang= “es”” (español) que será el idioma principal de la página web, para que los navegadores lo reconozcan, y la marca de cierre “</html>”, seguido de la estructura de toda página web “<head>” conocido en España como cabeza de la página web en la que se meten los metadatos como el tipo de caracteres que se usan “charset= “UTF-8””, el autor de la página, las palabras claves para los buscadores ...etc. Después sigo con la marca <title>, que será lo que aparecerá como nombre arriba del navegador donde las pestañas.

Una vez acabado la cabeza, seguimos con el cuerpo de la página o “<body>”, donde va la cabecera o “<header>”, en el que introduzco el título principal “<h1>”, más común es utilizar a la vez la marca “<nav>” la cual recoge en navegador (Inicio, usuario, contacto, buscador ...etc.). Seguido de la cabecera y dentro del cuerpo, tengo el “<main>” donde ya se estructura la página web como tal, donde divido los distintos apartados en secciones “<section>” cada una de ellas definidas con el identificador único “id= “nombre_seccion””.

Dentro de cada sección como en los ejercicios anteriores, utilizo marcas como “<h2>, <p>, , <i>” para estructurar cada sección y resaltar ciertas palabras del texto. Al ser “<p>” elemento en bloque, prescindo de la marca usada anteriormente para introducir saltos de línea,
.

Ya estructurado y cerrado el main (“</main>”) pero aun dentro del cuerpo continuo con el pie de página o “<footer>” en el que suele introducirse la información complementaria de la página como; dirección, teléfono, correo, asociados ...etc. Y en el que yo incluí mi nombre y el prefijo de “©” que sin tenerlos, pero por añadir ciertas cosas técnicas aplica una “c” de “copyright”.

Por último cierro el cuerpo de la página y el código HTML (“</body></html>”).

HTML

```
1 <!DOCTYPE html>
2 * <html lang="es">
3 * <head>
4     <meta charset="UTF-8">
5     <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-s
6 *     <title>CV Carlos Méndez Sandín</title>
7 </head>
8 * <body>
9 *     <header>
10 *         <h1>Hola, soy Carlos Méndez Sandín</h1>
11     </header>
12 *     <main>
13 *         <section id="datos_personales"></section>
14 *         <section id="experiencia_laboral">
15 *             <h2>Experiencia laboral</h2>
16 *             <p><b>2020-2022:</b> Camarero</p>
17 *             <p><b>2022-2023:</b> Tecnico I + M Fibra Optica</p>
18 *             <p><b>2023-Actualidad:</b> Camarero</p>
19 *         </section>
20 *         <section id="educación_formación">
21 *             <h2>Educación y formación</h2>
22 *             <p><b>2020-2022:</b> FP Superior Sistemas de Telecom
23 *             nicaciones y Sistemas Informáticos</p>
24 *             <p><b>2023:</b> Certificado AJAX y Java para desarro
25 *             lo de interface web RIA (100h) DICAMPUS</p>
26 *             <p><b>2024:</b> Certificado de Profesionalidad nivel
27 *             3 Desarrollo de Aplicaciones con Tecnologia Web (600h) MENTIONA<
28 *             p>
29 *             <p><b>2024-Actualidad:</b> FP Superior <mark>Desarro
30 *             lo de Aplicaciones Web</mark></p>
31 *         </section>
32 *     </main>
33 *     <footer>
34 *         <p>&copy; <i>Carlos Méndez Sandín</i></p>
35 *     </footer>
36 </body>
37 </html>
```

Hola, soy Carlos Méndez Sandín

Datos personales

Nombre: Carlos Méndez Sandín

Dirección: C/Cualquiera, nº1, 1º, 33200

Tlfm: 695533771

Correo: carlosfms@gmail.com

Nacionalidad: Española

Nacimiento: 27 de Octubre de 1997

D.N.I.: 12345678-A

Experiencia laboral

2020-2022: Camarero

2022-2023: Tecnico I + M Fibra Optica

2023-Actualidad: Camarero

Educación y formación

2020-2022: FP Superior Sistemas de Telecomunicaciones y Sistemas Informáticos

2023: Certificado AJAX y Java para desarrollo de interface web RIA (100h) DICAMPUS

2024: Certificado de Profesionalidad nivel 3 Desarrollo de Aplicaciones con Tecnologia Web (600h) MENTIONA

2024-Actualidad: FP Superior **Desarrollo de Aplicaciones Web**

© Carlos Méndez Sandín

8. Ejercicio 8

En el último ejercicio utilizo la plantilla presentada en el anterior con pequeñas modificaciones estructurales que se acercan ya mas a como son las paginas web modernas.

Introduzco una marca muy usada antes pero ahora menos por convenio, aunque muy util todavía gracias a su fácil identificación visual y estructural como es la marca “<div>” para crear subapartados dentro de las secciones que serian los apartados principales.

```
HTML
1 * <html lang="es">
2 *   <head>
3 *     <meta charset="UTF-8">
4 *     <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
5 *     <title>Artículo de Carlos Méndez Sandín</title>
6 *   </head>
7 *   <body>
8 *     <header>
9 *       <h1>Carlos Méndez Sandín contra Comic Sans</h1>
10 *     </header>
11 *     <main>
12 *       <section id="origen">
13 *         <h2>Origen</h2>
14 *         <div id="origen_1">
15 *           <p>
16 *             Comic Sans es un tipo de letra creado en 1994 por el diseñador <i>Vincent Connare</i>, e
17 *             mpleado de Microsoft. El tipo de letra imita el estilo de los diálogos de los tebeos, que en Estados Unidos es
18 *             un aspecto muy cuidado y llevado a cabo por especialistas. Concretamente, Connare dice haberse inspirado por de
19 *             s tebeos clave de la evolución del cómic en los años 80: <i>Watchmen</i> y <i>El regreso del señor de la noche
20 *             </i>.
21 *           </p>
22 *         </div>
23 *         <div id="origen_2">
24 *           <p>
25 *             Inicialmente, ese tipo de letra iba a incluirse en uno de los proyectos de Microsoft má
26 *             s criticado y ridiculizado: <b>Microsoft Bob</b>. Bob era un programa creado para <b>Windows 3.1</b> que prete
27 *             ndía ser un nuevo tipo de interfaz de usuario diseñado para novatos y que en vez del escritorio de Windows mo
28 *             straba las habitaciones de una casa en la que los objetos abrían las aplicaciones. La aparición de <b>Windows
29 *             95</b> permitió a Microsoft enterrar rápidamente un producto que nunca debió salir a la luz. <u>En 2006</u>, e
30 *             n una lista de los 25 peores productos tecnológicos de la historia publicada por la revista <i>PCWorld</i>, Bo
31 *             b todavía se mantenía en el séptimo lugar.
32 *           </p>
33 *         </div>
34 *       </section>
35 *       <section id="difusion">
36 *         <h2>Difusión</h2>
37 *         <div id="difusion_1"></div>
38 *         <div id="difusion_2"></div>
39 *       </section>
40 *       <section id="critica">
41 *         <h2>Crítica</h2>
42 *         <div id="critica_1"></div>
43 *         <div id="critica_2"></div>
44 *         <div id="critica_3"></div>
45 *       </section>
46 *     </main>
47 *   </body>
48 *   <footer>
49 *     <p><i><b>Autor: </b>Carlos Méndez Sandín</i></p>
50 *     <p><i><b>Modificado: </b>04/12/2024</i></p>
51 *   </footer>
52 * </html>
```

Carlos Méndez Sandín contra Comic Sans

Origen

Comic Sans es un tipo de letra creado en 1994 por el diseñador *Vincent Connare*, empleado de Microsoft. El tipo de letra imita el estilo de los diálogos de los tebeos, que en Estados Unidos es un aspecto muy cuidado y llevado a cabo por especialistas. Concretamente, Connare dice haberse inspirado por dos tebeos clave de la evolución del cómic en los años 80: *Watchmen* y *El regreso del señor de la noche*.

Inicialmente, ese tipo de letra iba a incluirse en uno de los proyectos de Microsoft más criticado y ridiculizado: **Microsoft Bob**. Bob era un programa creado para **Windows 3.1** que pretendía ser un nuevo tipo de interfaz de usuario diseñado para novatos y que en vez del escritorio de Windows mostraba las habitaciones de una casa en la que los objetos abrían las aplicaciones. La aparición de **Windows 95** permitió a Microsoft enterrar rápidamente un producto que nunca debió salir a la luz. En 2006, en una lista de los 25 peores productos tecnológicos de la historia publicada por la revista *PCWorld*, Bob todavía se mantenía en el séptimo lugar.

Difusión

Comic Sans se diseñó para los globos de ayuda al usuario en Bob, pero no llegó a utilizarse allí. Pero sí se incluyó en el **Windows 95 Plus! Pack**, un CD de ampliación de Windows 95, que incluía entre otros, la primera versión de Internet Explorer. Todo el contenido del Plus! Pack se incluyó en **Windows 98** y en otros productos de **Microsoft** (Publisher, Internet Explorer, MS Comic chat, etc.), entre otros el Core Fonts for the Web, un paquete de fuentes que Microsoft distribuyó gratuitamente entre 1996 y 2002, pero cuya licencia ha permitido que se siga distribuyendo y usando, no sólo en Windows, sino en cualquier sistema operativo.

Instalada en prácticamente *todos los PCs del planeta*, no sorprende que **Comic Sans** se haya utilizado mucho y para todo tipo de documentos. Y ese uso indiscriminado es el que ha movilizó a bastantes diseñadores gráficos.

Crítica

Para los diseñadores gráficos, los tipos de letra están diseñados para un determinado tipo de documentos, por ejemplo, para documentos formales o para documentos informales. Y **Comic Sans** sería un tipo de letra desenfadado que no debería utilizarse en documentos serios. Además, parece ser que técnicamente la fuente no es demasiado buena. Por ejemplo, el *kerning*, el espacio entre letras, que permite aumentar o reducir el espacio entre dos letras concretas para mejorar la legibilidad, y que supone bastante trabajo a la hora de diseñar un tipo de letra porque hay que estudiar y ajustar todas las combinaciones posibles, en Comic Sans es prácticamente inexistente.

En 1999 dos diseñadores gráficos que acabarían casándose, Holly Sliger y Dave Combs, pusieron en marcha **Ban Comic Sans**, una campaña en contra de ese uso indiscriminado de Comic Sans. Esa campaña, que suele utilizar el humor y el buen diseño (el 1 de abril de 2011, el día de los inocentes anglosajón, **Google** mostraba algunos resultados de búsquedas en Comic Sans), sigue en marcha con un éxito relativo.

Pero quizás esta polémica no es más que un ejemplo del tiempo en que vivimos, en que cualquier manifestación artística acaba convertida en objeto de consumo masivo e inevitablemente maltratada. *¿Cuánta música se escucha en situaciones opuestas para la que fue compuesta? ¿Cuántas imágenes se utilizan en contextos que contradicen su mensaje? ¿Cuántos mensajes políticos acaban sirviendo para vender camisetas? ¿Quién espera todavía que haya relación entre forma y sentido?*

Autor: Carlos Méndez Sandín

Modificado: 04/12/2024