

**UNIVERSIDAD DE CIENCIAS  
Y ARTES DE CHIAPAS**

**FACULTAD DE ARTES**

**LICENCIATURA EN ARTES VISUALES**

**ELABORACIÓN DE  
TEXTO**

**#SinFiltro**

**Serie de grabado a pequeño formato**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE**

**LICENCIADO EN ARTES**

**VISUALES**

**PRESENTA**

**Artemio Daniel De León Mendoza**

**ASESOR**

**Ramiro De Jesús Jiménez Chacón**





UNIVERSIDAD DE CIENCIAS Y ARTES DE CHIAPAS  
DIRECCION DE SERVICIOS ESCOLARES  
DEPARTAMENTO DE CERTIFICACIÓN ESCOLAR



Autorización de impresión

Lugar y Fecha: Tuxtla Gutiérrez, Chiapas, a 20 de septiembre de 2019

C. Artemio Daniel De León Mendoza

Pasante del Programa Educativo de: Licenciatura en Artes Visuales

Realizado el análisis y revisión correspondiente a su trabajo recepcional denominado:

#SinFiltro

En la modalidad de: Elaboración de Textos

Nos permitimos hacer de su conocimiento que esta Comisión Revisora considera que dicho documento reúne los requisitos y méritos necesarios para que proceda a la impresión correspondiente, y de esta manera se encuentre en condiciones de proceder con el trámite que le permita sustentar su Examen Profesional.

ATENTAMENTE

**Revisores**

Lic. Arturo Paniagua Castillo

Dr. Marco Antonio Sánchez Daza

Lic. Ramiro de Jesús Jiménez Chacón

**Firmas:**

c. c. p. Expediente

## Dedicatoria

Este proyecto va dedicado con todo mi amor y cariño a todos los que son parte de mi familia, en especial a mis padres, que con sacrificio y esfuerzo lograron hacer todo esto posible, por darme una carrera para mi futuro y por creer en mi capacidad, aunque hemos pasado momentos difíciles siempre estuvieron brindándome apoyo incondicional y cariño.

A mis hermanos y hermanas por su apoyo y palabras de aliento, en esos momentos cuando quería rendirme, a mi amado hijo Santiago y a mi esposa, por ser mi fuente de motivación e inspiración para poder superarme cada día más y así poder luchar para que la vida nos depara un futuro mejor.

A mi madrina Verónica por ser como mi segunda madre, por preocuparse por que saliera adelante, y aun estando lejos siguió preocupándose por mí.

Y a todos los que estuvieron ahí con sus palabras de apoyo, para que todo esto se hiciera posible.

**Gracias a todos.**

Objetivos.....	Pág. 01
Justificación.....	Pág. 02

## **Capítulo 1 – “internet, redes sociales y millennials: la triada perfecta para...”**

1.1 Identidad.....	Pág. 03
1.1.1 Identidades individuales.....	Pág. 04
1.1.2 Identidades colectivas .....	Pág. 06
1.2 Redes sociales .....	Pág. 06
1.2.1 Facebook.....	Pág. 07
1.2.2 Instagram .....	Pág. 09
1.2.3 Twitter .....	Pág. 10
1.3 Millennials.....	Pág. 11
1.4 Centennials .....	Pág. 12
1.5 #SinFiltro .....	Pág. 13

## **Capítulo 2 – “De lo teórico a lo práctico”**

2.1 Referentes.....	Pág. 17
2.1.1 Steve Cutts.....	Pág. 17
2.1.2 Leopoldo Méndez.....	Pág. 19
2.1.3 Iheart.....	Pág. 21
2.1.4 Misterthoms.....	Pág. 22
2.2 Experiencias y aprendizajes .....	Pág. 24

2.3 Obra gráfica.....Pág. 27

2.4 Conclusión.....Pág. 42

Bibliografía.....Pág. 43

**Objetivo general.**

Sensibilizar a la sociedad, mediante una serie de grabados a pequeño formato, la idea que las identidades en los jóvenes son fácilmente modificables.

**Objetivos específicos:**

1. Realizar una investigación de cómo las redes sociales inciden en el desarrollo de identidad de los “millennials”.
2. Investigar mediante libros e internet, cuáles son las redes sociales que más influyen en nuestra generación.
3. Realizar una serie de grabados a pequeño formato, basados en la identidad de los millennials.

## **Justificación:**

Actualmente la tecnología está tomando el control del mundo y casi el 15% de la población mundial son jóvenes, que no desarrollan una identidad propia gracias al uso constante de las redes sociales, en la que dejan ver una forma más aceptable de ellos para los demás, ya sea para encajar mejor en un círculo social o para hacerse notar entre los demás individuos.

Las redes sociales actualmente funcionan como un sedante al cerebro, una burbuja, de la cual los jóvenes no quieren salir porque se sienten agradablemente cómodos siendo personas con un perfil totalmente diferente al que en la vida real nos presentan.

Los adolescentes ven en esta ventana la oportunidad de dar a conocer una imagen de sí mismos, de su grupo de iguales y de lo que hacen para integrarse, lo hacen mediante fotos como diciendo “yo soy esta persona”, una vez que se han identificado dan a conocer quiénes son sus amigos y lo que hacen para identificarse con ellos, este es el medio “perfecto” para el impacto psicológico que produce la pubertad.

Y cómo la adicción al internet puede alterar a ciertas personas hasta tal punto de que las identidades sean falsas para encajar en ciertos círculos sociales, planteó lo de la adicción ya que en algunos jóvenes esta práctica de chatear, de estar en constante tiempo sumergidos en las redes sociales y el internet, se vuelve casi como un deber que ellos mismos se crean.

Mi objetivo es que las personas, principalmente jóvenes, se den cuenta de lo fácil que son manipulados por estas aplicaciones, y generar una modificación en el uso que le dan a estas y ver lo bello de su alrededor, dicha problemática se verá plasmada en una serie de grabados a pequeño formato y poder generar reflexiones en los espectadores.

# CAPÍTULO I

## INTERNET, REDES SOCIALES Y MILLENNIALS: LA TRIADA PERFECTA PARA...

### 1.1.- IDENTIDAD

Son los conjuntos de rasgos que distinguen a un individuo o grupo de individuos. Depende también del contexto en el que se vive, o la historia propia. Todos nacen con un código diferente, lo que le gusta a uno no siempre le gusta a otra persona, los pequeños detalles son los que separan a los unos de los otros.

Existen dos tipos de identidades, que esto bien puede tomarse como problema, las identidades personales y las colectivas, ya que se puede entrar en conflicto por diferencias tan minúsculas como pintar una línea entre ellas. Las identidades son las que moldean a las personas, son estas las que definen los gustos, necesidades, prioridades y acciones.

Aunque según a los análisis de Locke, el concepto de una persona es el concepto de un ser consciente con acceso a sus pensamientos y percepciones en primera persona, o dicho de otra manera del Yo, lo que lleva a decir que “el criterio” de la identidad personal es la conciencia.

*“La identidad es considerada como un fenómeno subjetivo, de elaboración personal, que se construye simbólicamente en interacción con otros. La identidad personal también va ligada a un sentido de pertenencia a distintos grupos socio- culturales con los que consideramos que compartimos características en común.”* (Moro Da Dalt, 2009, pág. 18)

¿Realmente las identidades están ligadas a ciertos grupos o con ciertas personas que cree que son iguales a algunos individuos?, la identidad se crea con lo que se vive día a día y con lo que le gusta a cada persona o con lo que define a esta, pero no se construye con base a lo que otras u otros hacen, más sin embargo, se cree que la identidad se construye siguiendo los pasos de los demás.

Si todo esto fuese real cada individuo de la sociedad sería igual que el otro porque parecerían piezas en serie que se sacan como en un molde, fotocopias del otro. Pero sin

embargo en todo el mundo hay más de siete mil millones de habitantes, cada uno como un producto del súper, con diferente código de barra, en este caso, con diferente identidad una de la otra.

Aunque hoy hay millones de personas, se podría decir como ejemplo que: “cinco de cada diez personas quieren parecerse a una”, esto se hace cada vez más frecuente y notable al ver a personas vestidas iguales, que hacen suponer que siguen un mismo gusto por algunas cosas.

Actualmente la identidad, en especial la identidad en los jóvenes, se está viendo con algunas trabas u obstáculos modificadores, con toda esta industria del internet, y sus derivados, cómo son las redes sociales. La modificación de las identidades, a partir de las redes sociales, son un problema que pocos pueden ver, jóvenes queriendo ser como alguien más, sin saber qué hay más allá de esa pantalla en sus manos, pero viven tan obsesionados por ser iguales o aparentar serlo, también podría ser, hoy en día, para pertenecer a ciertos grupos sociales en cualquier parte, pero, en especial en las escuelas todos tienen ese grupo de amigos con los que se sienten bien, y en ocasiones si en un grupo social no les agrada como es una persona/individuo no le dejan pertenecer a ellos, quizás para uno no sea importante pero para ellos pertenecer a grupos sociales son lo más importante en el mundo, hablando de esta etapa de la adolescencia claro, porque a personas más grandes, pertenecer a grupos no es lo más importante en la vida.

Pero, los jóvenes viven al día, sin importar el pasado, quizás el futuro sí sea un punto importante para ellos, tomarle importancia a la problemática que acontece hoy en día en nuestra sociedad y con dos intermediarios como lo son el internet y las redes sociales, son un punto en contra, porque hoy nadie deja el celular por ningún motivo, perder el teléfono móvil para algunos es como perder algún familiar, o como perder su vida.

### 1.1.1.- IDENTIDAD INDIVIDUAL

Si bien la identidad es lo que permite que alguien se reconozca a sí mismo. La identidad personal es todo aquello que nos define como individuos. Son pequeños componentes de cada persona lo que define que somos o lo que nos define, pero dentro de dichos “componentes”,

esta memoria, sin ella no sabríamos ni quiénes somos, cuando alguien pierde la memoria pierde lo esencial de sí mismo.

Para entender la identidad personal tenemos que desarrollar el concepto de intimidad, misma que adquirimos desde pequeños al tener noción del yo. Al tener noción de esto, la persona ya tiene la capacidad de distinguir quién es. Las ideas y los sentimientos que tiene cada individuo, es parte de la identidad personal, este diálogo interno que nos lleva a experimentar cosas, el no estar seguro o segura, de si te gustará, la auto búsqueda para desarrollar una identidad empieza desde dentro de la cabeza, esa parte fundamental de todo ser humano, que decide qué camino tomar. Y, sin embargo, no se confía en lo que se piensa o en lo que se presiente.

La identidad se adquiere por nuestra pertenencia a una familia o a un grupo social, nuestra individualidad debe ser compartida, y todos los factores externos son los que determinan la percepción individual de lo que somos, dicho de otra manera, se debe ser abiertos al diálogo para saber quiénes y cómo es uno en realidad para la sociedad, o para cierto grupo social.

Pero lo que hoy se vive es un cierre total al diálogo, por miedo a que el otro sepa más que uno mismo, o miedo a la burla. Y la salida más factible que encuentran es la copia de identidades para pretender ser igual a la persona que “admiran”.

En conclusión, las identidades personales se adquieren desde el momento que uno nace, al tener una nacionalidad, un nombre, una familia, al ser diferente física y mentalmente a los demás, al no pensar lo mismo que otra persona, al decir YO y no nosotros, al poner barreras entre lo que disgusta, al escuchar cierto tipo de música, todo lo que sin pensar que podría formar parte de una identidad es lo que la forja de manera individual y única. No se necesita estar viendo que es lo que hace o deja de hacer el otro para poder ser alguien satisfecho y reconocible para las personas físicas que están alrededor.

## 1.1.2.- IDENTIDAD COLECTIVA

Todos, los seres vivos o individuos, como sociedad formamos parte de una comunidad. Familiares, amigos, vecinos, etc. todos conforman un entorno ciudadano y todos comparten vínculos culturales y afectivos. Esas conexiones conforman la identidad colectiva de un pueblo. La identidad colectiva es, en cierto modo, como cualquier identidad, lo que diferencia a una persona del resto, en este caso lo que diferencia a un grupo humano de otro, viven por las consecuencias de su pasado, así pues toda esa carga histórica de cada pueblo, permite explorar y explicar su paso evolutivo a lo largo del tiempo.

Esto se puede tomar como punto principal en la formación de identidades colectivas en nuestra “realidad inventada”, el emparejamiento de ideas, gustos, opiniones, etc. Se pueden crear lazos entre personas y formar una identidad más sólida en vez de como lo es la identidad individual, egoísta y egocéntrica, que solo busca resaltar de los demás, y que lamentablemente es lo que se ve hoy en día en las redes sociales.

## 1.2. - REDES SOCIALES

Hoy en día las redes sociales son las dominantes de todas y todos los habitantes de este planeta, muy pocas personas son las que se dan cuenta de todo el daño que estas ocasionan en las personas que no saben controlar la tecnología y terminan controlados por ella.

Si bien el internet y las redes sociales no fueron creadas para un mal uso, las personas no supieron cómo controlar tanto avance tecnológico cierto es que no aparecieron de golpe, pero sí muy gradualmente y de improvisto, cada que observamos a padres de familia controlando a sus hijos con solo darles un teléfono celular o una tableta electrónica, con esto se ignora el entorno, no se observa lo que pasa al redor o se cree que lo que está pasando no perjudica.

Pero quizás es como Bauman decía hace tiempo en su escrito, *La Modernidad Líquida*:

*Los sólidos son todos aquellos que no se dejan modificar y/o que no cambian de forma, mas sin embargo los líquidos son todos aquellos que se escurren con facilidad en la mano de la historia o del tiempo”. (Zygmunt, 2015)*

Los jóvenes (los líquidos) no les importa cuánto demoran las cosas porque ellos solo viven en el hoy y el ahora, ellos tienen todo fácil y así se han acostumbrado, cuántas veces se ha escuchado que los padres acudían a leer grandes libros de textos para resolver sus dudas, hoy tienen alguien virtual que les explica claramente un término que buscan, haciendo al humano cada vez más inútil e ocioso, con todos estos asistentes inteligentes que todos los celulares tienen en su programación.

### 1.2.1.- FACEBOOK

Se sabe, es una red social gratuita que por lo menos 9 de cada 10 personas tienen establecido en el teléfono celular, una App que permite a los usuarios intercomunicarse para interactuar y compartir contenidos a través de internet, fue lanzada en 2004, y su creador es Mark Zuckerberg.

Inicialmente Facebook fue creada para que estudiantes de la Universidad de Harvard, de donde era estudiante Mark Zuckerberg, se pudieran comunicar entre ellos. Sin embargo su fama fue tanta que se lanzó para otras universidades.

Y así rápidamente se expandió esta gran comunidad de Facebook, los usuarios activos en un mes, según el estudio Digital 2019 Global Digital Overview (January 2019) v01 realizado por las empresas We are Social y Hootsuite son: de más de 2,271 millones de usuarios, dicho de otra manera 2,271 millones de personas en un mes empiezan a utilizar esta App que inicio como un método de comunicación entre alumnos de una Universidad. (we are social, 2018)

Ciertamente fue diseñada para que alumnos de Harvard compartieran, contenidos multimedia y/o información de la escuela, pero hoy en día es un medio donde millones y millones de jóvenes suben fotos de hasta lo que comen sin razón alguna, y en la que miles de personas o “amigos”, porque no se realmente que porcentaje de amigos tienen en realidad en Facebook y que otro porcentaje es de personas desconocidas que aceptan sin razón algunas, o quizás la razón sea para ser admirados y reconocidos por más.

Como ya lo he dicho muchos de estos usuarios son jóvenes, los cuales solo quieren vivir su momento y dejarse llevar por la corriente de las modas, que no es más que una simple ilusión, una ilusión en la cual les agrada vivir no les importa la realidad por que viven en un mundo más cómodo para ellos imaginariamente, quizás sea porque en su círculo de amigos en

esta App, son personas como ellos con las que se encuentran identificados y quizás es ahí donde la modificación de las identidades inicia.

No obstante con todo esto, Facebook está lleno de comerciales, que induce a otro gran daño, que es el consumo excesivo o dicho de otra manera al consumismo, pero ese es otro tema delicado que no se tocará en este escrito, Facebook a lo largo de su existencia se ha ido modificando diariamente para ser una aplicación más fácil y con más métodos de uso, porque sabe lo que los demás quieren y para no perder a sus usuarios se ha ido actualizando, ven al adolescente o a los usuarios como presas indefensas, que para poder cazarlos les da lo que quiere, pero nadie se percata de eso, ni si quiera la gente mayor.

Algunas de las principales herramientas que ofrece Facebook al usuario son:

1. **El perfil**, lugar donde el usuario pone las fotos que lo identifican y sus datos personales (lugar y fecha de nacimiento, institución en que estudió, lugar de trabajo, intereses, etc.).
2. **El muro**, es un espacio en la página del perfil del usuario que permite tanto al usuario como a los amigos de este escribir mensajes o publicar fotografías, vídeos y enlaces en él.
3. **Notificaciones**, donde aparecen interacciones y diferentes acciones de todos los contactos.
4. **Eventos**, donde se puede invitar a todos los amigos a un evento o una actividad en particular.
5. **Mensajería instantánea o chat y video-llamadas**, servicio que permite hablar en tiempo real con los amigos conectados.
6. **Botones de interacción** (me gusta, me encanta, me divierte, me asombra, me entristece y me enfada), que son las diferentes opciones para interactuar con los contenidos publicados por otros usuarios en la red.
7. **Aplicaciones para dispositivos móviles**, que facilitan la visualización y la accesibilidad de los usuarios en teléfonos móviles, teléfonos inteligentes o Smartphone y Tablet.

“Me gusta, me encanta, me divierte, me asombra, me entristece y me enfada”, términos o definiciones que los mismos usuarios han dado a caritas sonrientes, que piensan que eso es lo más genial del mundo.

La aplicación no es mala, pero los usuarios son los que la usan de manera inadecuada, miles y miles de cosas sean visto de persona que secuestran, incluso se hace robo de identidad gracias a toda la información que los usuarios proporcionan en Facebook, por dar datos personales o poner todos y cada uno de los datos solicitados.

### 1.2.2.- INSTAGRAM

Es una muy popular red social propiedad de Facebook, centrada principalmente en la publicación de fotos y videos, su lanzamiento fue en 2010 exclusivamente para iPhone, la cual tuvo gran popularidad y gran aceptación por los consumidores, dos años después fue adquirida por Facebook el 9 de abril de 2012, ese mismo mes y al darse cuenta de la popularidad de la aplicación, se lanzó una versión para Android y en 2016 se lanzó una versión para Windows 10.

El crecimiento en los usuarios de la aplicación es más del doble cada dos años, (figura 1):

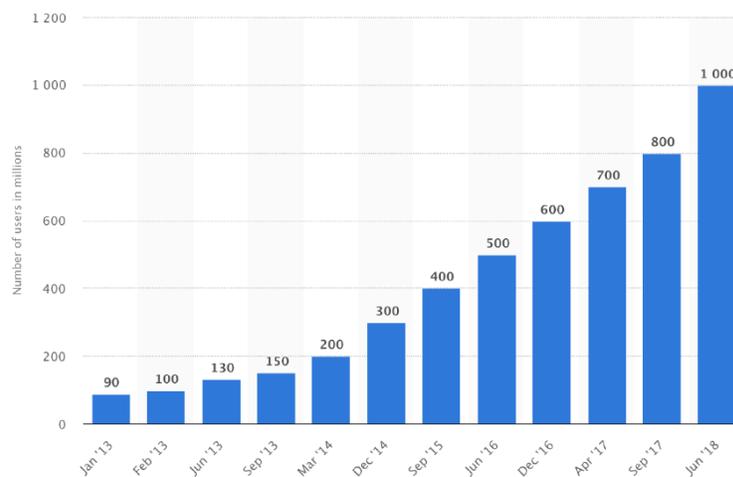


Figura 1 <https://blog.inturea.com/ejemplos-feeds-instagram-cuidados>

Si usuarios activos en Instagram en 2018 eran más de 1.000 millones, con tantos niños y/o adolescentes metidos día y noche en los teléfonos celulares como si no hubiera un mañana, preocupados por saber si ya recibieron otra notificación de que alguna persona le gusto la foto que subió hace 2 minutos, ese es el mundo actual, así es como queremos vivir, así es como se atreven a decir que los jóvenes son el futuro del mundo.

Es una red en lo que predominan lo visual, refiriéndose a las fotos o videos, por lo que jóvenes que la usan le dan mucha importancia a la calidad del contenido que se difunde y eso genera angustia para sus usuarios, porque para tener calidad en fotos debes conseguir el celular último modelo, que actualmente, lo único que mejoran es la cámara, y con eso vuelven locos a todo mundo sabiendo que pagas más de \$10,000 pesos por un celular que tiene las mismas funciones que el anterior pero que la cámara es de última tecnología, El gran factor es que la tecnología no se detiene, y el día de mañana no sabemos lo que puede ofrecer el siguiente dispositivo, el cual dejara al que tú tienes actualmente más obsoleto que ahora, y una gran mayoría no se detiene a ver que están dentro de un círculo vicioso, el cual parece nunca terminar, porque todos quieren estar a la “moda”, sin saber que eso pronto terminara cuando un nuevo objeto aparezca.

Es una aplicación usada principalmente para alardear al mundo lo que hacen sus usuarios, en donde se encuentran, con quien, etc., como si a todos les importara lo que hacen o dejan de hacer, muchas veces publican hasta lo que comerán, y eso se volvió tan popular en un tiempo. Es utilizado como un diario de vida.

### 1.2.3.- TWITTER

Saber qué es Twitter y cómo funciona es obligatorio. Las redes sociales son cada día más grandes y Twitter no se queda atrás, con más de 500 millones de usuarios, generando 65 millones de tweets al día y más de 800 000 peticiones de búsqueda diarias, es la red social de microblogging (se basa en el envío de mensajes cortos de texto, máxima de 140 caracteres) que reina sobre las demás.

Fundada en marzo de 2006, por Jack Dorsey, es una red social de microblogging y a pesar de que solo puedes escribir un texto con 280 caracteres, tiene un gran número de

usuarios y fieles seguidores, se estima que tiene más de 500 millones de usuarios, generando 65 millones de tweets al día y más de 800 000 peticiones de búsqueda diarias.

Al contrario de Facebook e Instagram, Twitter no cuenta con un sistema de mensajería individual, es una aplicación de modo que “twittero” escribe un texto (tweets), con un máximo de 280 caracteres, y todos los seguidores pueden comentar o poner ese texto en su muro o página de perfil (retweet). Lo que vendría siendo básicamente un sistema de conversación o discusión sobre ciertos temas o textos en la aplicación, pero claro diálogo solo con sus amigos cibernautas, porque ciertamente se está más cómodo dialogando o discutiendo con alguien pero por este medio, da temor hablar sobre ciertas cosas en persona, da miedo la crítica, y en este caso los jóvenes la crítica ya es un problema mayor que se debe tratar con gran delicadeza, cuántas veces se ha escuchado que muchos jóvenes van al psicólogo por temas de bullying cibernético, cuando antes solo con tus papás se arreglaban los problemas.

### 1.3.- MILLENNIALS

Se denomina millennials, a todos o todas las personas nacidas entre 1980 y los 2000, una generación que se adaptó a la tecnología, la vida virtual es como parte fundamental de su vida diaria, es vista como una extensión de su vida real. Aunque a diferencia de los centennials, los millennials aún tienen ese código de privacidad, relacionado a lo que muestran o no, en internet o en sus redes sociales.

A diferencia de la generación x, esta nueva generación esta tan acostumbrada a las cosas fáciles e instantáneas, no dejan la vida en el trabajo, ellos se sienten bien haciendo lo que les gusta, pero eso si son muy buenos emprendedores y creativos, siempre están en busca de un espacio de comodidad para poder disfrutar de su vida lo mejor posible incluyendo el laboral, siempre están buscando algo nuevo porque se aburren muy fácilmente con la monotonía, por eso mismo aman viajar, explorar, en general conocer el mundo, todo esto se genera mediante la facilidad que tienen todo hoy en día.

Son unos aficionados a la tecnología de entretenimiento, pasaron por varios cambios SMS, Reproductor de CD, MP3, MP4, DVD. Son fanáticos de publicar y actualizar sus

actividades en redes sociales para mostrar a sus amigos que hacen o donde están, y así conseguir más “admiradores” o amigos cibernautas.

¿Son la generación apta para la tecnología? Continuando con lo mismo de que todos estos avances que se están viviendo no son malos, pero el uso que les damos no son los correctos, todo, absolutamente todo, está al alcance de sus manos.

En España se les llamó NiNis (ni estudian, ni trabajan). De igual manera se les denominó como la generación perdida en las películas, y la revista Time en una de sus portadas en el 2013, los llamó “la generación del Yo-Yo-Yo”. Pero sin embargo, la generación millennial es la generación que ha vivido dos eras, la era pre-internet y la era digital.

Siempre buscan el feedback, que es básicamente el comentario o la opinión del receptor, y casi siempre se busca una respuesta positiva para impulsar la capacidad reproductiva laboralmente.

Al final, esta generación es la más emprendedora, utiliza todo lo que tiene a la mano, y como ya se dijo, todo está al alcance de sus manos, como mucho se ha escuchado, es la generación que ya *trae instalado el chip* para entender el mundo digital, sin embargo, es la generación que tiene un poco de generaciones pasadas, tienen el sentido de privacidad y de saber qué mostrar y qué no en redes sociales o cualquier otro lugar.

#### 1.4.- CENTENNIALS

Los hijos de la tecnología, que traen consigo un *smartphone* y que les es necesario para vivir. Se considera Centennials a todos aquellos nacidos desde los 2000 hasta la actualidad, son niños desde los 0 a los 19 años.

A diferencia de los millennials, esta generación prefiere la mensajería instantánea y considera esencial la vida virtual, que hace a los usuarios sentirse inmerso en un mundo diferente al real, y creen que la privacidad en las redes sociales es ineludible, los millennials saben bien lo que ponían y/o lo que dejaban ver a los demás, ahora toda la información sobre alguna persona está en las redes sociales o en el perfil de a persona.

Esta es una generación pesimista del futuro, a diferencia de su anterior generación, los Centennials no aspiran a grandes salarios por haber nacido en un lapso de tiempo donde la recesión económica está muy presente, y vinculan el éxito con el factor económico y un cargo profesional, a pesar de que millennials y Centennials no se llevan grandes años, las diferencias son enormes y notables.

## 1.5.- #SINFILTRO

Hoy en día todas y todos los jóvenes viven encerrados en una jaula de mentira, Pensando que tienen millones de amigos o de fans, porque en las plataformas donde suben fotos o publican algo tienen miles de likes o miles de comentarios, o porque su cuenta dice que ya no pueden aceptar a más “amigos” porque han llegado al límite permitido, sabiendo que no conocen a todos, pero todos así es como prefieren seguir su vida, una vida liderada por las nuevas tecnologías y aplicaciones, como lo son las redes “sociales”.

La mayoría quiere sobresalir de su círculo social y para lograrlo necesitan ser más populares que otros, aquí es donde entra la modificación de identidades, al querer ser una persona totalmente diferente ya que comienzan a copiar acciones o vestimentas de personas que admiran o que siguen en las redes sociales, por lo general dichas modificaciones o cambios son bruscamente, en algunos casos los jóvenes tranquilos se vuelven violentos, cambiando de un día para otro logrando así que todos lo noten.

¿Está bien seguir los pasos de alguien más? ¿Porque es tan grande la necesidad de ser alguien y resaltar en redes sociales? sin embargo eso es demasiado difícil de entender para otras personas, para los miles y miles de jóvenes que se la pasan día y noche atrapados en los aparatos *adorme-cerebros*, en los aparatos más inteligentes que ellos, en esos que tienen miles de funciones y siempre elegimos usarlos de la manera equivocada, porque podrían hacer un buen uso, pero optan por solo estar en las redes sociales.

Y todo esto es un claro ejemplo de “la transnacionalización de la cultura efectuada por las tecnologías comunicacionales” (García Canclini, 2001, pág. 45), porque seguimos como ovejas al pastor, las corrientes y costumbres de otros lugares, desde ahí se puede ver que seguimos copiando lo que vemos en internet, siendo quienes no somos, porque lo que el

celular nos muestra afecta en nuestras acciones del día a día, para bien aunque por lo regular es para mal.

Existen ciertas dependen de la actitud o identidad de otras para forjarse una propia, o mejor dicho, para copiar lo de otras personas, y en estos días los jóvenes o también llamados “*millennials*” son los que se ven más afectados por estas acciones, al querer pertenecer a ciertos grupos sociales cambian hábitos o forma de ser o de expresarse.

El padre de la “***modernidad líquida***” Sygmunt Bauman tiene una postura firme y clara frente a las redes sociales y su impacto a los individuos.

*“Los vínculos humanos se vienen debilitando desde la llamada época moderna y ahora se ve aún más la pérdida de valores con la llegada de la posmodernidad y hasta nuestros días. Bauman tradujo esta decadencia en un concepto que acuñó en 1999, la modernidad líquida, la cual se entiende como un modelo social que implica el fin de la era del compromiso mutuo, y donde el espacio público retrocede dando espacio a un individualismo que conduce a la corrosión y la desafección del concepto de ciudadanía. Una sociedad fragmentada, afirma. Y es que ya nada nos aferra unos a otros, las sociedades posmodernas se han convertido en una ola de desconfianza que obliga a los individuos a formarse en un ámbito más competitivo y de división individualizada, casi casi como una guerra, unos contra todos. Y frente a este individualismo, Zygmunt justifica el surgimiento y tan gran éxito de plataformas digitales como Facebook. Como un depredador, el empresario huele el miedo y nos da un espejismo, un salvavidas al cual nos aferramos, creando una falsa ilusión de comunidad, que alimenta con espejismos nuestro anhelo de colectividad.”* (Sánchez, s.f.)

Ciertamente las grandes empresas son como unos depredadores a la espera de cualquier “decadencia” en el individuo, pero no son ellos los que eligen que consumen y que no los usuarios, el ser humano es responsable de todo lo que le rodea, el decide que sí y que no, hablo de un ser humano capaz de ver las trampas que se le presentan, pero en estos casos son jóvenes que apenas y saben lo está pasando en su país.

Los millennials no saben más allá de lo que les dice la pantalla de su teléfono, como bien dice Bauman viven en vueltos en un espejismo virtual, todo lo que ven en la red es la verdad, todo lo que los demás hacen es lo más maravilloso para ellos.

Y esta problemática viene sucediendo gradualmente desde la llegada tan prematura del internet a nuestra vida, actualmente se ven más niños con el rostro iluminado por la pantalla de un celular o de una tablet, esa es la salida fácil de los padres para controlar o hacer felices a sus hijos, sin saber el daño tan grave que están causando en el niño, al concentrarse tanto en lo que tienen en la pantalla, los pequeños pierden interés en las interacciones humanas, así como en la exploración del mundo que los rodea, creemos que el futuro es la tecnología, lo “innovador”.

Todos viven en su mundo, sin importar lo que pasa alrededor, o “creemos fielmente que formamos parte de algo grande y maravilloso, que va más allá de nuestras fronteras, pero en realidad, no cruza más allá de nuestras cuatro paredes, de la pantalla de nuestra pc o dispositivo móvil, nuestra cabeza y nuestro deseo.” (Sánchez, s.f.)

¿Controlamos las redes sociales o ellas nos controlan a nosotros?, lo que construimos es una zona de confort, pero el diálogo que creamos en las redes sociales, en algunos casos, no es para nada real, por ejemplo: si una persona es tímida y callada, cuando está dentro de las redes puede expresarse y conversar con otras personas, lo cual solo lo hace desde ahí siendo un diálogo “cibernético”, pero fuera de su zona de confort sigue siendo la persona tímida y callada, cuando estas en las redes sociales es como si cambiaras de persona, porque es ahí donde te sientes mejor siendo quien eres, las redes sociales nos enseñan a dialogar porque es muy fácil evitar la controversia en ellas, dice Bauman “el diálogo real no es hablar con alguien que piensa como tú, nosotros elegimos lo que entra y lo que sale (...) Pese a la falsa ilusión que crean en nuestra mente, las redes sociales no hacen nada más que limitar nuestras habilidades sociales.” (Sánchez, s.f.)

Crean un mundo paralelo donde los que eligen son ellos mismos. Eligen cuantos “amigos” tener y que pueden ver ellos con tan solo un click, eligen quien puede formar parte del círculo social, el mismo que tarde o temprano deja de existir o que simplemente se odian en secreto unos y otros, ¿a eso quieren pertenecer?, según el GLOBAL DIGITAL REPORT 2018 en el mundo hay 5.135 mil millones de personas con un teléfono celular, 4.021 mil millones con acceso a internet y 3.196 mil millones cuentan con un perfil social y son poco más de 7500 millones de personas, 8 de cada 10 personas tienen cuenta en alguna red social.

Imaginen que viven en un mundo donde el internet llevo de poco en poco, y que los cambios tecnológicos sean utilizados de manera correcta, un mundo donde cada niño estuviese corriendo y jugando con sus demás amigos, donde en los parques vieran más personas conviviendo y dialogando, platicando sobre cualquier cosa para conocerse, donde hubieran más personas en los parques y menos en los lugares con internet gratis

*“La sociedad moderna (...) esa época se está disipando a ojos vistas; en parte es contra esos principios futuristas que se establecen nuestras sociedades, por este hecho posmodernas, ávidas de identidad, de diferencia, de conservación, de tranquilidad, de realización personal (...) la gente quiere vivir en seguida, aquí y ahora, conservarse joven y no ya forjar el hombre nuevo”* (Lipovetsky, 2018, pág. 9)

Esa es la sociedad que rodea el mundo hoy en día, esa que no le importa lo que sucedió en el pasado, la que le importa más vivir el presente y gracias a ese pensamiento los jóvenes están más pendientes de las cosas que son tendencia entre ellos, con todos estos nuevos términos extranjeros, que fielmente acuñaron, como lo son los *challenge* (competición deportiva en la que el ganador conserva el título obtenido hasta que un competidor le despoja de él en una prueba posterior).

Imagina que en un futuro toda esta problemática sea peor de lo que es ahora, ¿Estamos listos para vivir en un mundo donde las nuevas tecnologías revolucionen dramáticamente al mundo y los que en el habitan? ¿Estamos dispuestos a querer seguir a la moda comprando cada año lo nuevo en tecnología, para que al final termine desechado como todo?

## CAPÍTULO II

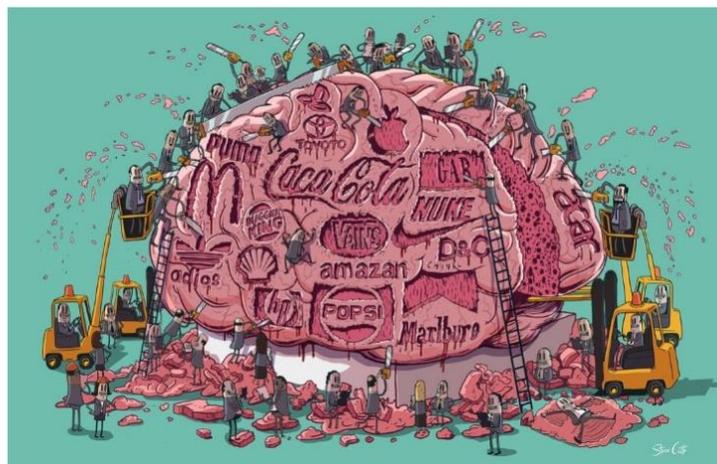
### DE LO TEÓRICO A LO PRÁCTICO

#### 2.1.- REFERENTES ARTÍSTICOS

Al pensar en grabados inmediatamente se piensa en los grandes como Joel Rendón, Alejandro Pérez Cruz, etc., en México cuando se habla de grabado el nombre que siempre salta es José Guadalupe Posada, y claro, no por nada se piensa en él, sus obras y su imaginación en ellas es increíble, pero para la realización de esta pequeña serie no hay que caer en el cliché de Posada, porque en lo personal, no es un estilo el cual pueda aportar gran porcentaje a mi obra final, al final decidí irme por artistas callejeros, por el contenido de sus obras y no por su trabajo en la gráfica, artistas que eran totalmente desconocidos por mi persona, pero que sin duda cuando observas sus obras te dejan con un buen sabor y un buen mensaje, artistas que se dieron y se están dando a conocer, con imágenes crudas (depende desde la perspectiva de vista), cada uno de ellos aportaron un granito de arena para que todo lo que quería plasmar quedara tal y como se pensaba.

##### 2.1.1.- STEVE CUTTS

Ilustrador británico que en sus imágenes nos deja ver la cruel verdad de un mundo lleno de basura, y nos deja una reflexión de cómo nos relacionamos con nuestro entorno.



Uno de sus trabajos más famosos es “MAN”, un cortometraje en el cual nos deja muy en claro el consumo desmedido del ser humano en el mundo acaba con este mismo, es un corto animado en el que podemos ver todo el daño que le hemos hecho a nuestro planeta desde siempre, y que él nos lo resume en 3:36 minutos para ser específicos.

En el trabajo de este artista podemos darnos cuenta de la cruel y cruda realidad que se vive actualmente, hace que con cada minuto que pasa el cortometraje pueda reflexionar y pensar que cada acción realizada en la vida vale la pena, sin ser tan evidente, o si solo alimentas a las grandes compañías y les das motivos para seguir adelante, como anteriormente se mencionó, los empresarios como los depredadores huelen el miedo, y ofrecen lo que claramente los atonto.

Si lo que se busca es una ilustración bien hecha, clara y cruda a la vez, sin duda se necesitaría ver el trabajo de este artista. Si bien una frase dice “al mal se le ataca desde dentro”, es lo que este creador hace, utiliza el internet para mostrar su trabajo y a la vez la crítica.

Steve Cutts se caracteriza por su cruda representación del ser humano y la tecnología ante el mundo que esta alrededor, el como el consumismo desmedido tapa los ojos para enriquecer únicamente a los que más tienen, que esa es la razón de la tecnología, un puro y simple método para el control de masas.

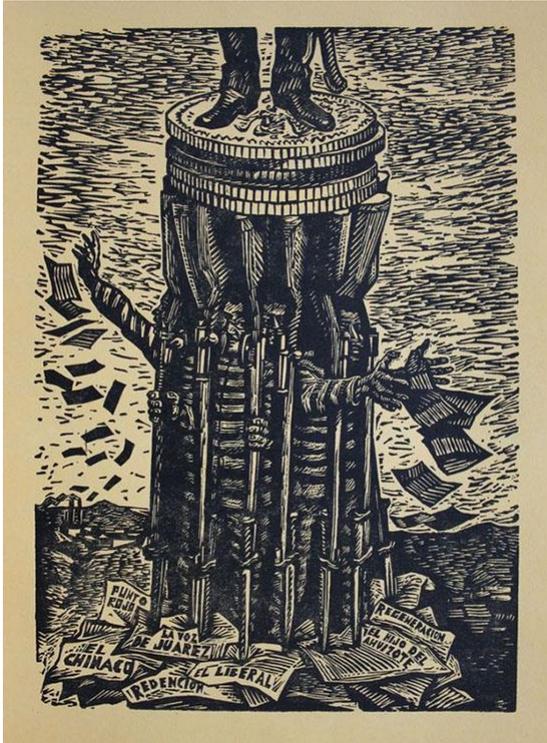
Es uno de los artistas contemporáneos que deja ver la realidad y no la fantasía, abriendo los ojos ante las problemáticas más grandes, en uno de sus trabajos más recientes se le puede ver tocando el mismo tema en las redes sociales y el cautiverio de las personas en los *smartphones*.



*Fragmento del cortometraje: “Are You Lost in the World like Me”*

## 2.1.2.- LEOPOLDO MÉNDEZ

Considerado uno de los artistas más importantes de la historia del arte gráfico en México, Leopoldo Méndez, nació un 30 de junio de 1902, además de pintor y de ser un gran grabador fue un activista político, profesor de arte y diseñador de libros.



Su interés artístico no solo se centró en la plástica, sino a todo el ámbito cultural, integrando junto a Manuel Maples Arce, Germán Cueto, Arqueles Vela, Fermín Revueltas, Ramón Alva del Canal y German List Arzubide, entre muchos otros, el grupo denominado “Los Estridentistas”.

La selección de Leopoldo Méndez para servir como referencia de uno de los referentes artísticos en este presente proyecto es porque su trabajo está caracterizado por una destilación de las imágenes para impactar con los colores esenciales y se establece desde el manejo de escala de grises con solo una placa de linóleo, este mismo no es muy fácil de trabajar, no es nada sencillo poder dar profundidad utilizando solo una placa y achurado como herramienta, es por eso que Méndez se convirtió en uno de los grabadores mexicanos favoritos.

Detenerse a explicar cada una de sus obras o detallarlo tanto porque al hacerlo pierde un poco el sentido de búsqueda, y está de más explicar el uso de cada una de sus técnicas y métodos de grabado, el arte del grabado se disfruta al cien por ciento.

Lo que más puede destacarse de Leopoldo Méndez o de lo que más se intenta aprender es la gran facilidad que muestra en las obras por no forzar cada corte de la gubia, porque, aunque algunos no lo noten, a veces hay cortes que se ven muy forzados o por llamarlos de otro modo muy rígidos, cada corte se debe hacer con calma tomando tu tiempo a pensar cómo será, si estará bien, o si se verá bien. En cada obra de este artista mexicano se puede ver cada

achurado como si fueran trazos con lápiz, porque así es como se ven sus grabados, como si fueran ilustraciones.



*Homenaje a posada, Grabado, linóleo, 60x90.1*

### 2.1.3.- IHEART

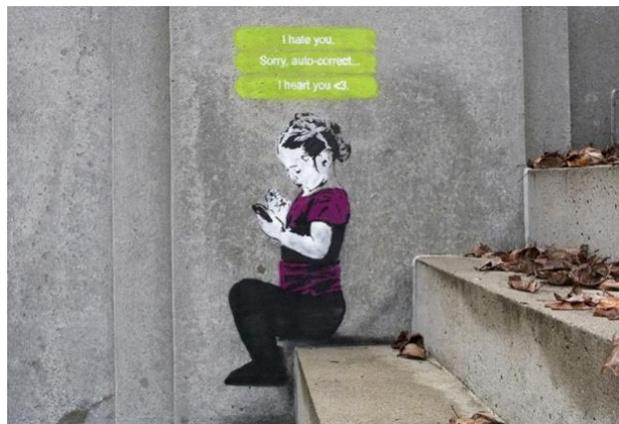
Es un artista callejero de Vancouver Canadá, que ha creado una serie de murales urbanos en los que muestra la relación actual con la cultura contemporánea, las redes sociales y su conexión con la nueva generación de niños.

A través del grafiti y utilizando mensajes alusivos a dichas aplicaciones tecnológicas, el arte de iHeart ha llamado rápidamente la atención debido a los peculiares gráficos que presenta.



Más allá de que varios asemejan su técnica con la de Banksy, las obras de este artista están planteadas más como una forma de dar voz a su perspectiva en el uso de la tecnología contemporánea, y las diversas cuestiones sociales que la rodean.

Apropiarse de las calles para expresar mediante imágenes lo que pasa en el mundo es un método muy común pero pocos saben dejar imágenes con gran impacto visual, tan complicado es que solo algunos son conocidos en el extranjero por una pequeña masa de personas, que al ver las imágenes quedan totalmente cautivadas, es cruel y áspero, sin atenuantes, sí hablo de Banksy, pero no solo él está interesado en lo que pasa en el mundo con toda esta tecnología apoderándose de hasta los niños, que no tienen ni idea de lo que hacen, pero que están tan fascinados con lo que ahí encuentran, dejó de ser una herramienta para mayores, para dar camino a que los niños puedan estar metidos horas y horas en el mundo cibernético.



Tanta es la fascinación y el amor por dichos aparatos, que los padres no encuentran otra manera de calmar a un niño si no es con un aparato electrónico, ellos no saben lo que pasa o lo que hacen con esos aparatos, pero mientras los niños no estén molestando ellos están tranquilos, porque importa más que un niño este callado en su mundo de ficción, que saber lo que hacen estando ahí, pero esto se ve actualmente en cualquier lugar y nadie observa lo que provocan hasta que las cosas tornan un tono diferente, cuando el niño ya no obedece o ya se volvió más grosero, y es ahí donde los padres se preocupan cuando ya no pueden hacer algo.

IHeart me llama la atención por eso, mismo le da importancia a lo que está frente a nuestros ojos, a los ojos de todos, y nadie hace nada, sé que es repetitivo esto que las personas no hacen nada para que todo esto cambie, pero es la verdad.

Imaginen un mundo en el que ningún niño tenga la cara iluminada por un celular o por una tablet, aún pueden recordarse esos grandes momentos de diversión en la calle, con los amigos de la colonia, ¿por que no volver a eso?, diversión sana por así decirlo.

#### 2.1.4.- MISTERTHOMS

Nacido en Roma, en 1979, antes de estudiar gráfico y luego pintar en la Academia de Bellas Artes de Roma Misterthoms comenzó a pintar Graffiti en 1996 y actualmente es uno de

los artistas callejeros italianos más conocidos.



LIKE A VISION, MISTER THOMS, FERENTINO, 2014

Su propio nombre evoca un sonido onomatopéyico que sugiere la elasticidad de su arte: Mr.Thoms, el verdadero nombre de Diego della Posta, es en realidad un artista multifacético que se expresa no solo a través del Street Art, sino también a través de la pintura, la ilustración y el

diseño gráfico, siempre está en una búsqueda de equilibrio entre lo irónico y su concepto expresivo, para generar imágenes con gran impacto y más suave para la vista.

Mr.Thoms juega con colores brillantes y formas geométricas para crear movimiento. Las paredes donde trabaja tienen una influencia directa sobre su tema. Su gran comprensión de la arquitectura y el lenguaje corporal le permiten captar la esencia de sus personajes.

Esto es lo que define las habilidades de Mr.Thoms, su capacidad para representar el movimiento en las paredes, pero al mismo tiempo expresar un concepto, enviar un mensaje para reflejar de una manera irónica.



*"Slave ForFeed" , Ex Cartiera – Ceprano, Mister Thoms, 2016*

Activo en la escena del arte callejero, participa en eventos y festivales de arte urbano en todo el mundo, Italia, Inglaterra, Nueva York, Dinamarca, Hong Kong, Alemania, Rusia, California, México, Portugal y España, difundiendo su estilo irónico y cortante. Su talento es transformar lugares ordinarios en lugares extraordinarios.

## 2.2.- EXPERIENCIAS Y APRENDIZAJES

Después de todo este proceso de investigación y de análisis del problema que en el documento se expone, y de la misma manera de recopilar o de absorber todo lo posible visualmente hablando de los referentes plásticos mencionados, lo siguiente es el proceso de creación o proceso creativo, en el cual pensar qué es lo que podría plasmar y qué podría decir en esas obras, no solo era dibujar lo primero que se viniera a la mente.

Como primer recurso no podría haber caído en esta idea de que la identidad es el rostro, el cual después de pensar bien y de analizar, no era la mejor opción, por lo cual se decidió meterse muy a fondo en las redes y ver lo que sucede, todo esto que los jóvenes, quieren o no quieren hacer o que les hagan, esta necesidad de resaltar, y claro, todo lo que no les gusta al momento en el que estén navegando. Luego de todo esto se descubrió que hay muchos factores fuera de, que no estaban tomando en cuenta o que se me estaban pasando por alto, como lo es, toda esta necesidad de tener un buen internet, y la furia que tienen cuando se va la señal.

A lo largo de la carrera se te enseña que el arte no es nada fácil y que explicar las obras sería como quitarle el sentido a esta, por lo que no se explicara el proceso de cada pieza, porque al final se logró lo que se pretendía, imágenes agradables para poder formar la serie que contribuye o fortalece el documento.

Pero llegar a estas obras no fue nada fácil y no fue de la noche a la mañana, cada pieza, cada grabado fue un mundo imaginario, si bien son imágenes con personajes tipo comic, tienen un gran contenido, y por así decirlo, crudas, que eran justas a las que se quería llegar a crear, imágenes fáciles de entender pero que las personas (los espectadores) les impactara por su contenido “sublime”.

Todo el proceso fue bastante laborioso, durante la carrera hubo escalones altos, pero hasta la montaña más alta del mundo ya ha sido escalada, y si te doblegas ante problemas que la vida te pone, dime que serás toda tu vida, los problemas se enfrentan de frente, y si no puedes superarlos pues del error habrás aprendido.

*“Oh sí... el pasado puede doler. Pero según lo veo puedes o huir de él o aprender.” El rey león 1994*

Para lograr tener la serie de grabados fue un camino largo y lleno de aprendizaje, Cuando entras en un taller que es desconocido para ti, nunca sabes lo que te deparara el futuro, porque estas adentrándote en algo nuevo, el grabado fue un gran impulsor para saber que sería ahí donde todo se tornaría mucho mejor, donde toda técnica sería un fuerte material para poder expresar lo que se quisiera, las primeras técnicas siempre son las más aburridas, pero con el pasar el tiempo se le toma cariño y se aprende mucho de ellas. El acrílico, un material que no fue el indicado para elaborar estas obras, pero que es muy ligero de trabajar, claro cuando se sabe trabajar con él.

La segunda técnica fue precisamente con el linóleo, es muy parecido al acrílico, solo que para los detalles en este material es un poco más complicado por cada surco que se tiene que hacer, primero debes de pensar cómo debe de ser, en las primeras pruebas todo se miraba en un tono de gris, no se tenía esa distinción de tonos que se pretendía obtener, pues era un material nueva en la práctica.

Siguieron más técnicas, a las cuales adaptarse fue complicado y no muy favorables, pero antes de ir a experimentar con más técnicas, ya se tenía claro que el linóleo sería donde todo se produciría, pero era necesario probar más técnicas para ver cómo serían los resultados, y pensar si se cambiaría de técnica, lo cual no sucedió.

En la vida, como en el arte, uno tiene que estar seguro de sí mismo para dar el siguiente paso, en el arte todo puede suceder, detenerte a pensar en el que sucederá o en qué dirán las personas, solo te quitara tiempo, todo se divide, a algunas personas les gustara lo que presentas pero al igual habrá una gran parte a la que no, pero sin embargo todo eso se debe de tomar como punto favorable, la crítica siempre existirá y nunca será buena, y casi nunca se lo dicen de frente, y es ahí donde esa burbuja de satisfacción, que todos con felicitaciones y aplausos te forman, explota y nunca cerca del suelo, en ese instante es donde despiertas y te das cuenta de todo lo que pasa a tu alrededor.

*“No hay dos palabras que sean más dañinas en nuestro idioma que buen trabajo.” Whiplash 2014*

Todo sucede o se hace por alguna razón, y la razón primordial de hacer todo esto es hacerles ver a los jóvenes que esa burbujita en la cual están muy bien instalados, un día explotará.

Con el transcurrir de los días, siempre nacen preguntas, ¿lo estaré haciendo bien? ¿De verdad esto servirá? O si era necesario exponer todo lo que pasa a nuestro alrededor, pero con el pasar del tiempo esta idea se hacía más presente, porque realmente nadie se da cuenta de lo que sucede a la vista, toda esta grave situación donde jóvenes y niños se ven afectados

La primer idea fue presentar rostros en la técnica del grabado, Pero esa no era la meta, caer en algo tan básico nunca fue lo que se pretendía, esa idea básica que todos tienen (Identidad=Rostro), el objetivo era algo más agradable para el que lo estudiara observando, y de cierto modo tuviera un balance en el contenido fuerte y crudo. Después de tener todas las ideas claras el siguiente paso era plasmarlas en el linóleo sin que se perdería el sentido, lo cual al decirlo parece fácil, pero hubieron ocasiones donde se tuvieron que desechar por no tener lo que se quería en la placa.

El proceso fue largo y tardado, pero el resultado superó mis expectativas, todo lo aprendido constantemente en el taller está plasmado en cada pieza, si bien es una serie, cada obra tienen algo que lo hace única, se puede presentar como serie o como piezas separadas, la idea de elaborar algo agradable y con un gran contenido visual, se logró.

Si bien son piezas pequeñas, se logra entender lo que en un principio se quería decir y expresar, no fue necesario crear piezas enormes donde, quizás se hubiese perdido o difuminado, todo el sentido y el contenido.

El pasar por varias técnicas del grabado te ayuda a entender que es lo que se necesita perfeccionar, como fue el caso del linóleo, esta fue la técnica en la que todo fluyó mejor, queda una satisfacción que no se hubiera obtenido con otra técnica, esta fue la técnica que le quedo mejor a toda la obra final.

## 2.3.- OBRA GRÁFICA



**Autor:** Angus De León

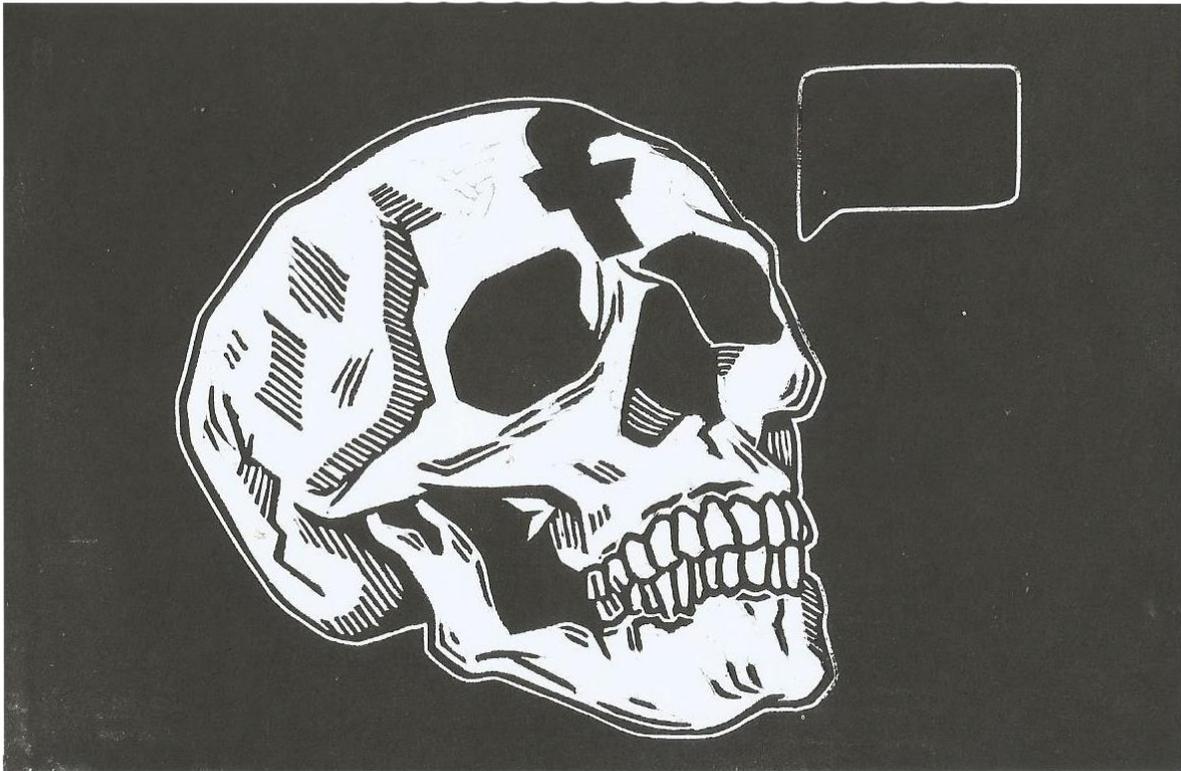
**Título:** “*Quiero Ser Libre*”

**Fecha de ejecución:** 2018

**Técnica utilizada:** Linóleo

**Estampada sobre papel:** “Rosaspina”, De 16 x 22 cm

**Impreso en:** Taller de grabado UNICACH



**Autor:** *Angus De León*

**Título:** *“Facebook”*

**Fecha de ejecución:** 2018

**Técnica utilizada:** Linóleo

**Estampada sobre papel:** “Rosaspina”, De 16 x 22 cm

**Impreso en:** Taller de grabado UNICACH



**Autor:** Angus De León

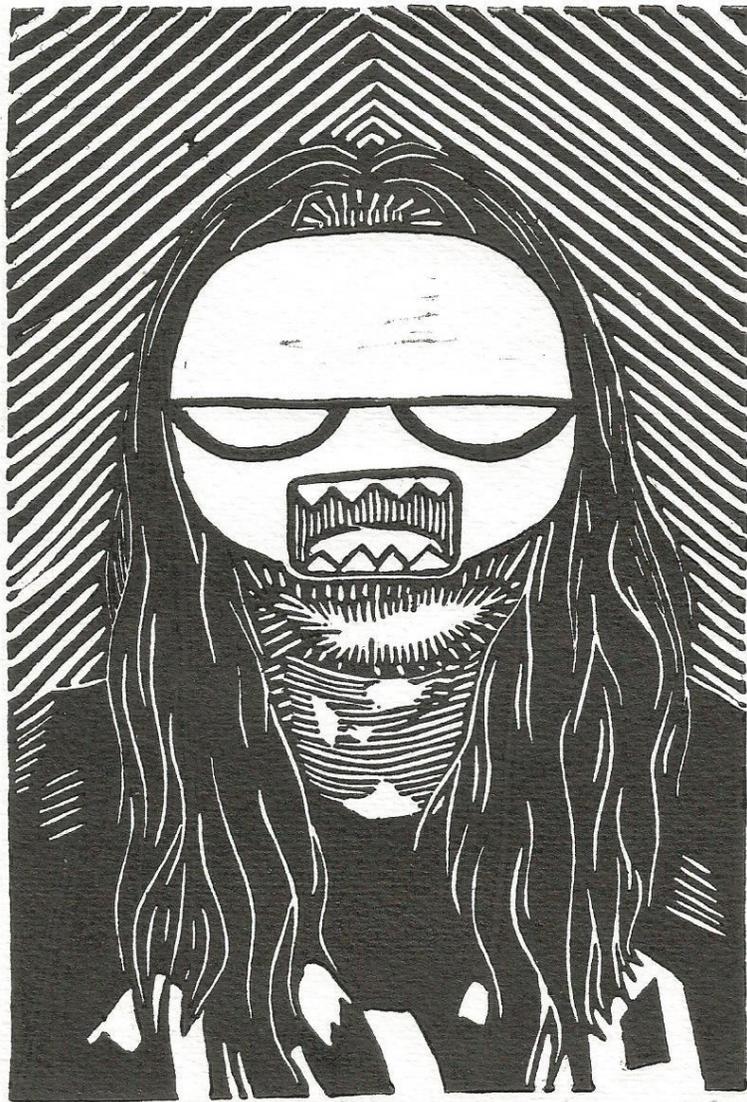
**Título:** "I don't exist"

**Fecha de ejecución:** 2018

**Técnica utilizada:** Linóleo

**Estampada sobre papel:** "Rosaspina", De 16 x 22 cm

**Impreso en:** Taller de grabado UNICACH



**Autor:** *Angus De León*

**Título:** *“Autorretrato”*

**Fecha de ejecución:** 2018

**Técnica utilizada:** Linóleo

**Estampada sobre papel:** “Rosaspina”, De 16 x 22 cm

**Impreso en:** Taller de grabado UNICACH



**Autor:** Angus De León

**Título:** “*Quiero Comerme El Mundo*”

**Fecha de ejecución:** 2018

**Técnica utilizada:** Linóleo

**Estampada sobre papel:** “Rosaspina”, De 16 x 22 cm

**Impreso en:** Taller de grabado UNICACH



**Autor:** Angus De León

**Título:** “Colapso Mental”

**Fecha de ejecución:** 2018

**Técnica utilizada:** Linóleo

**Estampada sobre papel:** “Rosaspina”, De 16 x 22 cm

**Impreso en:** Taller de grabado UNICACH



**Autor:** Angus De León

**Título:** “Influencias fantasmas”

**Fecha de ejecución:** 2018

**Técnica utilizada:** Linóleo

**Estampada sobre papel:** “Rosaspina”, De 16 x 22 cm

**Impreso en:** Taller de grabado UNICACH



**Autor:** Angus De León

**Título:** "Beautiful People"

**Fecha de ejecución:** 2018

**Técnica utilizada:** Linóleo

**Estampada sobre papel:** "Rosaspina", De 16 x 22 cm

**Impreso en:** Taller de grabado UNICACH



**Autor:** Angus De León

**Título:** “Memories Deleting”

**Fecha de ejecución:** 2018

**Técnica utilizada:** Linóleo

**Estampada sobre papel:** “Rosaspina”, De 16 x 22 cm

**Impreso en:** Taller de grabado UNICACH



**Autor:** Angus De León

**Título:** "Críticame"

**Fecha de ejecución:** 2018

**Técnica utilizada:** Linóleo

**Estampada sobre papel:** "Rosaspina", De 16 x 22 cm

**Impreso en:** Taller de grabado UNICACH



**Autor:** Angus De León

**Título:** “Maldita Señal”

**Fecha de ejecución:** 2018

**Técnica utilizada:** Linóleo

**Estampada sobre papel:** “Rosaspina”, De 16 x 22 cm

**Impreso en:** Taller de grabado UNICACH



**Autor:** Angus De León

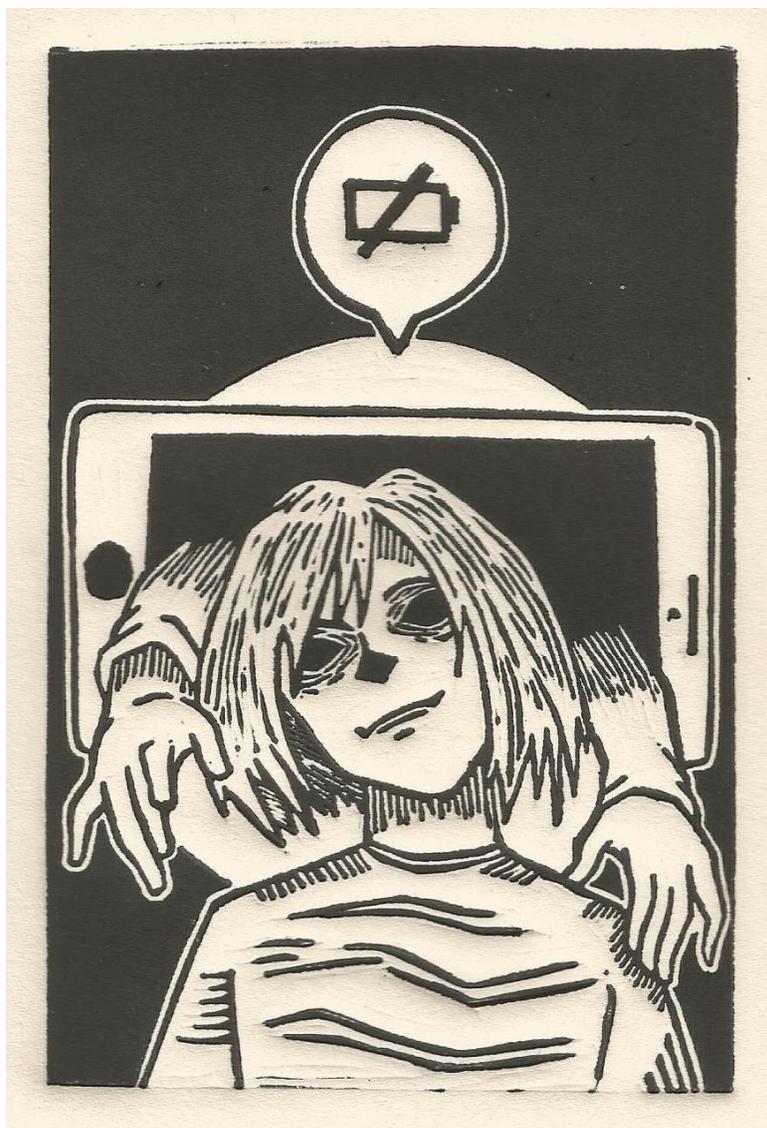
**Título:** “*Se Te Va La Vida*”

**Fecha de ejecución:** 2018

**Técnica utilizada:** Linóleo

**Estampada sobre papel:** “Rosaspina”, De 16 x 22 cm

**Impreso en:** Taller de grabado UNICACH



**Autor:** Angus De León

**Título:** "Low Life"

**Fecha de ejecución:** 2018

**Técnica utilizada:** Linóleo

**Estampada sobre papel:** "Rosaspina", De 16 x 22 cm

**Impreso en:** Taller de grabado UNICACH



**Autor:** *Angus De León*

**Título:** *“Libertad”*

**Fecha de ejecución:** 2018

**Técnica utilizada:** Linóleo

**Estampada sobre papel:** “Rosaspina”, De 16 x 22 cm

**Impreso en:** Taller de grabado UNICACH

## 2.4. CONCLUSIONES

Todo lo que haces siempre tienen alguna recompensa, pero antes debe de pasar por millones de cambios o tropiezos, el dudar trae cosas favorables para el futuro, del error siempre aprenderás cosas buenas, los elogios siempre tranquilizan pero nunca te dicen los errores, por eso siempre has cosas mal para aprender de ellas.

Hay una gran satisfacción por la producción final, la cual cumplió con todo lo que se pretendía plasmar y a lo que se quería llegar a obtener.

Los jóvenes no entienden lo que está bien y está mal, aunque se lo digas, para ellos la tecnología siempre los lleva por un camino donde no hay amenazas ni preocupaciones, quizás sea por una adicción que esta provoca, es la burbuja donde todo está bien y creen que nadie más tiene la razón. Por esta razón tenemos que hacer entender a un joven que sus miles de “amigos”, son innecesarios para su vida, y que todos vivimos en un mismo entorno y que nadie es más y nadie es menos que otro, todos somos iguales.

Pero el mundo está dominado por la tecnología, en México existen miles de lugares con internet gratuito, ¿Por qué no mejor incentivar a las personas a leer un libro?, ya que en 2013 México ocupaba el quinto lugar de los países que menos lee y que curiosamente más internet consume, pero quizás esto nunca cambie porque el tiempo no se detiene y las tecnologías avanzan, y es aquí donde toda acción tiene su reacción, si todos pasan el mayor tiempo de sus días frente a un aparato electrónico, no tiene por qué sorprender que el país tenga un pésimo lugar mundial sobre cultura o en este caso, sobre lectura.

Al final uno siempre es el que decide lo que consume, se obtuvo satisfactoriamente lo que se buscaba y/o pretendía, al igual con lo aprendido, el proceso creación-investigación que se realizó durante la carrera, con un tema enorme y que nunca terminara por la grandiosa razón que la tecnología al igual que el tiempo no se detienen ni un segundo, nuevas tecnologías vendrán y con ellas nuevas problemáticas, siempre vendrán acompañadas de puntos a favor y en contra.

## Bibliografía

- Alegsa, L. (18 de Mayo de 2018). *ALEGSA.com.ar*. Obtenido de ALEGSA.com.ar:  
<http://www.alegsa.com.ar/Dic/instagram.php>
- Areilza, I. (s.f.). *Generation*. Obtenido de Generation: <https://www.generation.org/millennials/>
- Briones, A. (24 de Abril de 2017). *Urbans Magazine*. Recuperado el 15 de Octubre de 2018, de Urbans Magazine: <https://www.urbansmag.com/redes-sociales-arte-urbano/>
- Concepto.de. (15 de agosto de 2017). *Concepto.de*. Obtenido de Concepto.de:  
<https://concepto.de/identidad/>
- Editorial Definición MX. (20 de Octubre de 2013). *Definición MX*. Obtenido de Definición MX:  
<https://definicion.mx/identidad-personal/>
- García Canclini, N. (2001). *culturas híbridas*. Argentina: PAIDÓS.
- Lipovetsky, G. (2018). *La Era Del Vacío*. México: Oceano de México.
- Moro Da Dalt, L. (2009). *Guía para la promoción personal de las mujeres gitanas*. Madrid.
- Navarro, J. (Noviembre de 2016). *Definición ABC*. Obtenido de Definición ABC:  
<https://www.definicionabc.com/politica/identidad-colectiva.php>
- Pérez Solans, J. (2018 de Junio de 29). *Escuela y Marketing and Web*. Obtenido de Escuela y Marketing and Web: <https://escuela.marketingandweb.es/que-es-instagram-para-que-sirve/>
- Sánchez, A. (s.f.). *Lamono*. Obtenido de Lamono: <https://www.lamonomagazine.com/bauman-la-modernidad-liquida-y-el-espejismo-de-las-redes-sociales/>
- Santiago, I. (s.f.). *IGNACIO SANTIAGO*. Obtenido de IGNACIO SANTIAGO:  
<https://ignaciosantiago.com/twitter-que-es-como-funciona#que-es>
- Significados. (26 de Agosto de 2016). *Significados.com*. Obtenido de Significados.com:  
<https://www.significados.com/facebook/>
- Thoms, M. (s.f.). *Mister Thoms Studio*. Recuperado el 22 de Septiembre de 2018, de Mister Thoms Studio: <http://www.thoms.it/>
- we are social. (enero de 2018). *we are social*. Obtenido de we are social:  
<https://digitalreport.wearesocial.com/>
- Zygmunt, B. (2015). *Modernidad líquida*. México : FONDO DE CULTURA ECONÓMICA (FCE).