

**Negro - 01**

Joan Sebastián Peña Gomez

Universidad del Valle

Facultad de Artes Integradas

Programa de Diseño Gráfico

Trabajo de grado dirigido por:

Miguel Alejandro Bohórquez Nates

22 de Octubre de 2025

## Tabla de contenido

|                                                  |    |
|--------------------------------------------------|----|
| 1. Introducción .....                            | 1  |
| 2. Motivaciones .....                            | 1  |
| 3. El diario .....                               | 1  |
| 4. Del diario a la imagen .....                  | 9  |
| 5. Estética y técnica de la animación .....      | 11 |
| 6. Narrativa abierta y construcción sonora ..... | 16 |
| 6.1. La dimensión sonora .....                   | 17 |
| 7. Reflexiones e interpretaciones .....          | 18 |
| 8. Conclusión .....                              | 20 |
| 9. Referencias .....                             | 21 |
| 10. Agradecimientos .....                        | 22 |
| 11. Dedicatoria .....                            | 22 |

## Introducción

Negro - 01 es una animación 2D de carácter experimental. La idea del proyecto nace de dos motivaciones: por un lado, la necesidad de abordar una estética que venía explorando desde hace un tiempo en mis procesos de creación en donde el gesto tradicional está bastante presente, y por otro, una necesidad introspectiva que sostiene y da sentido a esta exploración. Este proceso introspectivo lo llevé a cabo principalmente a través de un diario en el que retrataba vivencias de mi cotidianidad. Luego, en un proceso de relectura, dejo que esos momentos, palabras y sensaciones se entrecrucen, y a partir de ello, generar imágenes surrealistas con las que construyo el storyboard de la animación. Este proyecto no tiene grandes pretensiones comunicativas, no me interesa encasillar la interpretación de la animación, simplemente quise experimentar libremente bajo unas intenciones concretas, quiero que la interpretación sea libre propia de cada espectador. En este texto se busca exponer los procesos que lleve a cabo, junto con reflexiones que surgieron a lo largo de todo este recorrido.

## Motivaciones

Como ya lo mencioné en la introducción de este texto, este proyecto nace de dos intereses, uno de estos es la necesidad de explorar una técnica y el otro que esta exploración fuese soportada por un ejercicio introspectivo. Con este último quiero aclarar que mi idea no es como la de dar una respuesta profunda o sensibilizar al espectador con respecto a un tema en específico, para nada, este proyecto representa para mí el fin de una etapa personal, protagonizada por un esfuerzo familiar e individual, por eso tomé la decisión de hacer algo en que pudiera explorar en mí, en lo que me hace ser yo, mi cotidianidad, las cosas que me rodean, las que hacen parte y han sido parte de mí.

## El diario

El formato de este diario llegó a mí por medio del curso *Introducción al cómic autobiográfico* (Díaz Prieto, 2023), disponible en la plataforma Domestika. En este curso, el historietista e ilustrador Mariano Díaz Prieto presenta una estructura de diario inspirada en el libro *Syllabus*, de Lynda Jean Barry. Utiliza este formato como ejercicio de registro y como un banco de ideas que luego se convierte en la base de sus obras, como *4 ambientes*, una tira gráfica sobre situaciones cotidianas con su pareja, o *Suárez*, una novela gráfica inédita que funciona como una autobiografía muda de sus primeras experiencias de infancia.

No solo conocí el formato del diario a través de este referente, sino que, al ver su trabajo, sentí un impulso por realizar mi propia exploración personal desde la cotidianidad y los recuerdos. Mirar hacia afuera y verme reflejado.

|         |          |
|---------|----------|
| HICE    | VI       |
| ESCUCHÉ | GARABATO |

**Figura 1**

Estructura del diario. Elaboración propia.

|                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>HICE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saqué la basura</li> <li>- Vi el documento del fotógrafo colombiano</li> <li>- Tomé agua</li> <li>- Quedé de pronto en una puita</li> </ul> | <p>VI</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Munes en la esquina al lado de una mesa</li> <li>- El parosol del contenido ondecando</li> <li>- Partición de papeles</li> <li>- Potenciación plástica de la ventana</li> </ul> |
| <p>"Tevais uos y llegar otro"</p>                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                |

28-08-23

**Figura 2**

Entrada del diario del 28 de agosto de 2023. Elaboración propia.



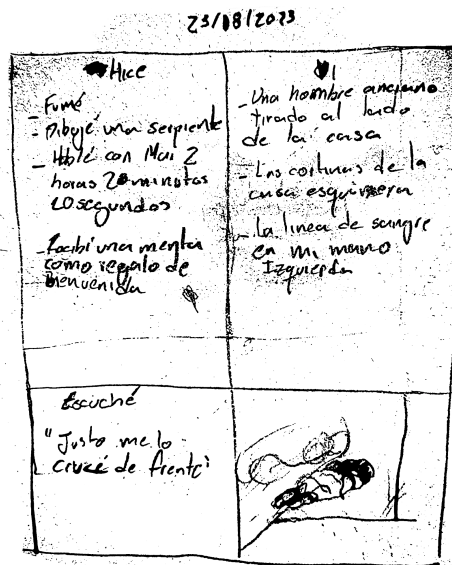


Figura 3

Entrada del diario del 23 de agosto de 2023. Elaboración propia.

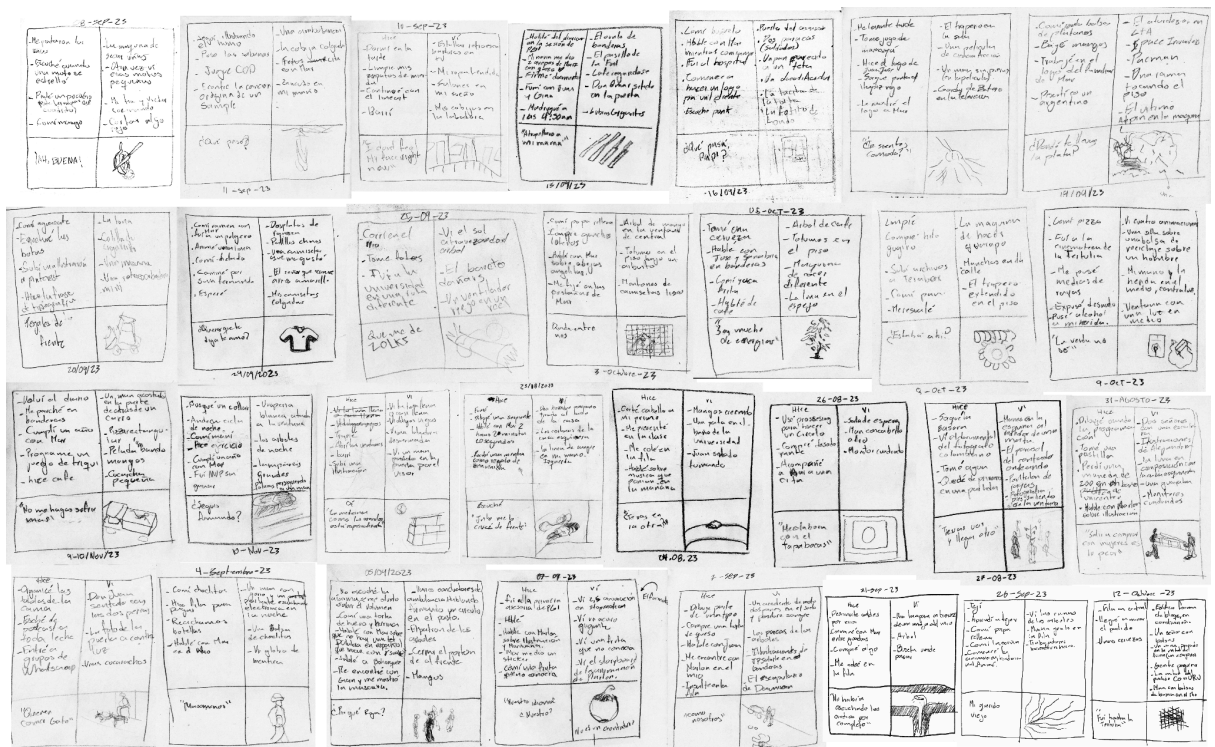


Figura 4

Páginas del diario.

Elaboración propia, 2023.

En la Figura 1 se observa la estructura del diario, la cual consiste en una cuadrícula de dos por dos. Los dos apartados superiores tienen una altura mayor que la de los inferiores. La idea de esto es hacer una especie de lista sencilla: en el apartado superior derecho se anotan las acciones realizadas y, en el superior izquierdo, las cosas vistas. Los dos apartados inferiores están destinados a registrar una frase escuchada y, en el otro, un garabato de un momento o una cosa que se haya observado.

Las Figuras 2 y 3 son dos ejemplos de entradas del diario. Estas constan de un trazo bastante suelto, el cual creo que deja ver que, a la hora de llevar a cabo este registro, no dedicaba mucho tiempo: se trataba de un repaso breve de lo que fue mi día. Si se detienen a leer, pueden identificar que, en su mayoría, son cosas que pueden considerarse triviales. En la Figura 4 se puede observar en su totalidad las cuales fueron 30 entradas.

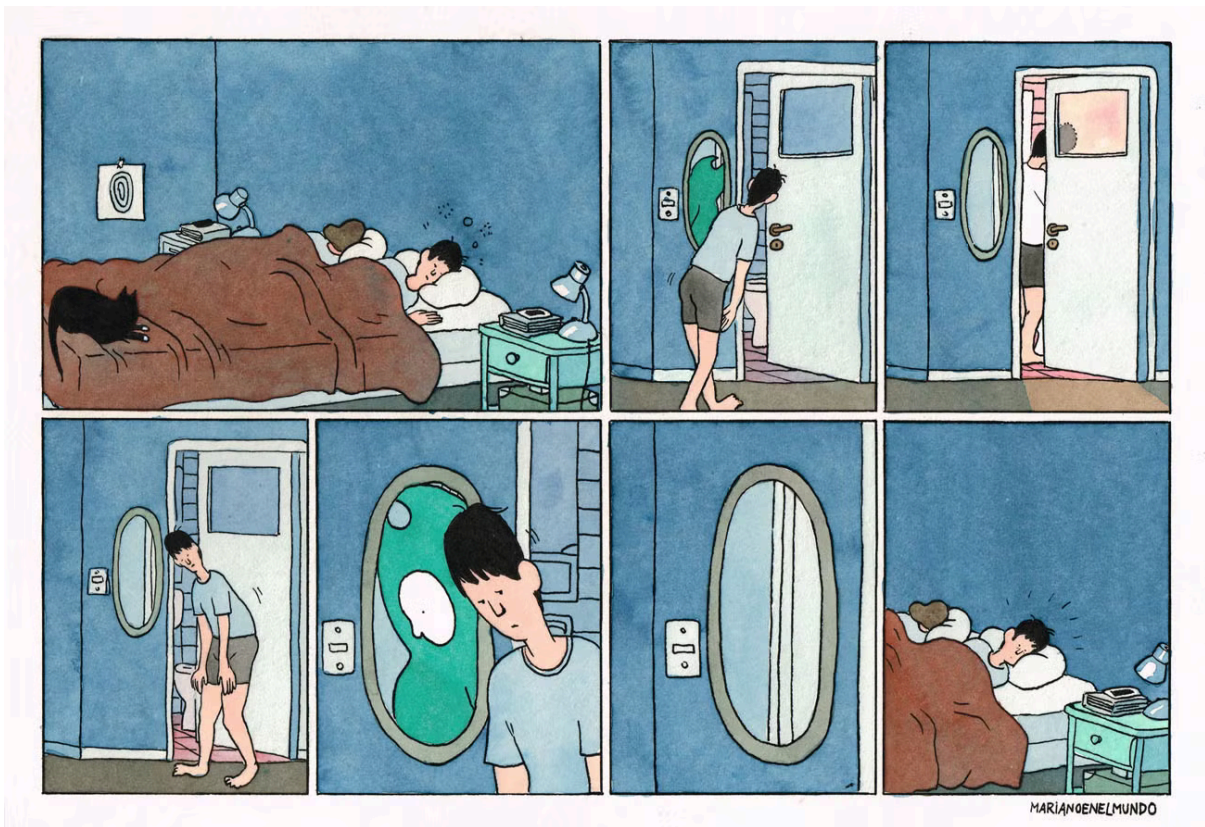
En cierto momento tuve un conflicto con este ejercicio, ya que sentía como si estuviese todo el tiempo activamente pensando en él, en con qué cosas y aspectos de mi vida iba a diligenciar al final del día. Este sentimiento no me gustaba, ya que sentía que perdía naturalidad y comenzaba a observar de forma arbitraria. Pero no me dejé abrumar por ello; entendí que era algo inevitable, resultado quizá de la presión que representa hacer un trabajo de grado.



**Figura 5**

Fuente: Mariano Díaz Prieto (s.f.), Verdulero, de la serie 4 ambientes. Recuperado de <https://www.domestika.org/es/projects/429471-4-ambientes>





**Figura 6**

Fuente: Mariano Díaz Prieto (s.f.), Espejo Diablo, de la serie 4 ambientes. Recuperado de <https://www.domestika.org/es/projects/429471-4-ambientes>



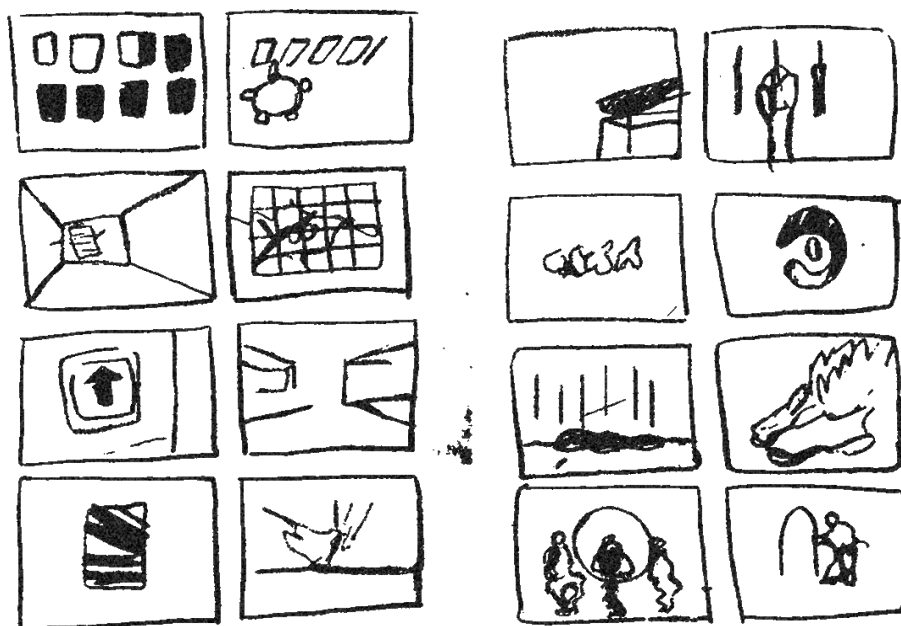


Figura 8

Hoja de bocetos resultantes del ejercicio de relectura del diario (1). Elaboración propia.

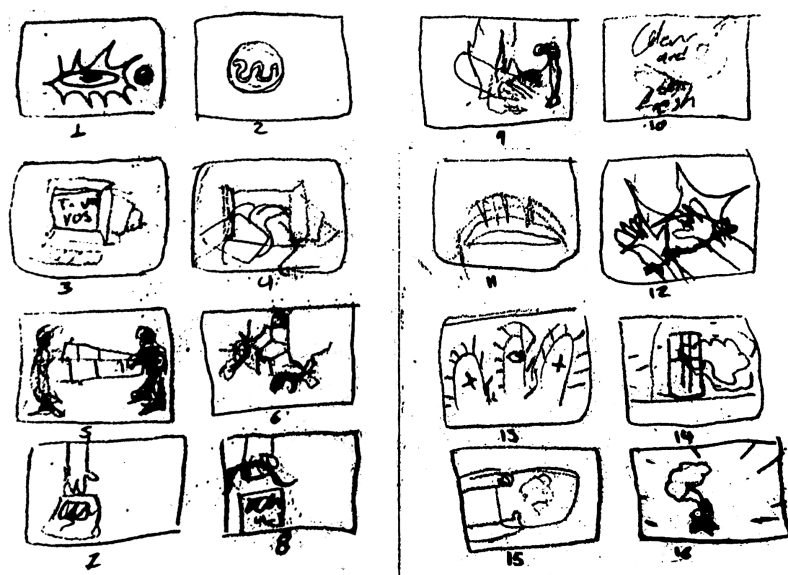


Figura 9

Hoja de bocetos resultantes del ejercicio de relectura del diario (2). Elaboración propia.



El resultado de esto fue un conjunto de bocetos de ideas que pueden considerarse surrealistas, eso era lo que de cierta forma estaba buscando, una reproducción del contenido del diario no literal, sino un resultado que quizá a otra persona que no sea yo le cueste conectar y llegar a pensar que estas tienen una conexión con el diario. Tampoco es como si quisiera confundir al espectador para hacer parecer más profunda esta obra de lo que en realidad es, ya que al fin y al cabo no tengo intenciones de publicar el diario, solo que creo que por medio de este juego el resultado puede ser mucho más interesante al de una reproducción directa.

El trabajo que siguió a esta extracción fue una especie de curaduría. Comencé a observar y seleccionar las ideas que más me atrapaban, y entre ellas identifiqué aquellas que podían establecer un diálogo entre sí. A partir de estas conexiones, empecé a hilar el storyboard.

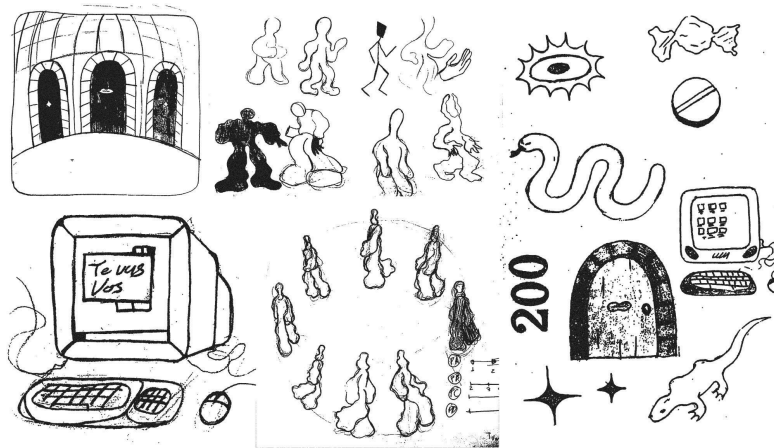


**Figura 10**

Storyboard. Elaboración propia.

A la hora del desarrollo del storyboard llegó el momento de pensar en estas escenas como un todo, quería darle ese sentido de unidad por ello decidí usar la metamorfosis como hilo conductor.

## Estética y técnica de la animación



**Figura 11**

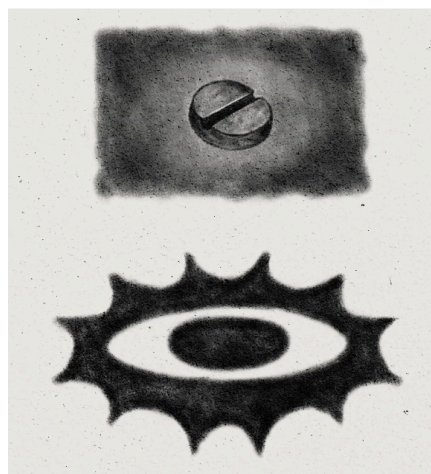
Bocetos pre animación. Elaboración propia.

Después de la finalización del storyboard siguió un trabajo de bocetaje, en el que comencé a trabajar más a detalle cada una de estas ideas. Probé distintas posibilidades, algunas de ellas sufrieron cambios importantes. Un ejemplo claro es la planta que aparece en la primera escena. Al comienzo tenía una apariencia más cercana a una representación naturalista. Incluso llegué a animar una prueba con ese diseño. Sin embargo, decidí replantearme y optar por una versión más abstracta, ya que sentía que de algún modo estaba resolviendo su forma de manera automática, sin pensar en cómo realmente representaría una planta desde mi perspectiva.



**Figura 12**

Versiones de la representación de la planta. Elaboración propia.



**Figura 13**

Captura de pantalla de la escena 2. Elaboración propia.

Como puede observarse en la Figura 13, también fui en la dirección contraria, jugando con un estilo más detallado de la pastilla. Esto con la intención de contrastar.

Creo que mi objetivo en cuanto a la estética de la obra es reflejar una técnica manual, que cada forma y cada línea se encuentren en constante agitación. Este objetivo fue uno de los factores que hizo que el proyecto se haya dilatado tanto. Evité usar imágenes estáticas y, en cambio, trabajé con bucles. El uso de estos fue fundamental para lograr esa sensación de movimiento continuo, hasta el punto de que toda la animación terminó convirtiéndose en un bucle.

Uno de mis principales referentes fue el ilustrador Mathieu Larone. No solo en esta animación, sino también en algunas otras de mis piezas de ilustración, he buscado una estética tradicional con un estilo muy cercano al cartoon. Por otro lado, también me interesa que exista un juego entre lo que se entiende claramente y lo que es más difícil de identificar en un primer vistazo; por eso, utilizo distintos símbolos en mis ilustraciones que invitan a tener un diálogo, puede decirse, más conceptual con la pieza: una lectura más allá de lo literal. En Larone encontré ambos intereses: por un lado, el estilo visual que ha desarrollado, las texturas presentes en su obra, el carácter manual que conservan sus trazos y la manera en que logra construir imágenes abstractas. Larone afirmó en una entrevista que está “decidido a explorar los límites de lo que puede y no puede entenderse en una imagen, y a usar la práctica y la forma de la ilustración para comunicar de maneras sutiles y no lineales” (Larone, 2019, traducción propia).





**Figura 14**

Captura de pantalla de línea de tiempo de la escena 4. Elaboración propia.



**Figura 15**

Fuente: Mathieu Larone (s.f.), For Now. Recuperado de <https://mathieularone.com/>



**Figura 16**

Ilustración sin título de Mathieu Larone (s.f.). Fuente: Mathieu Larone. Recuperado de <https://www.itsnicethat.com/articles/mathieu-larone-illustration-230419>





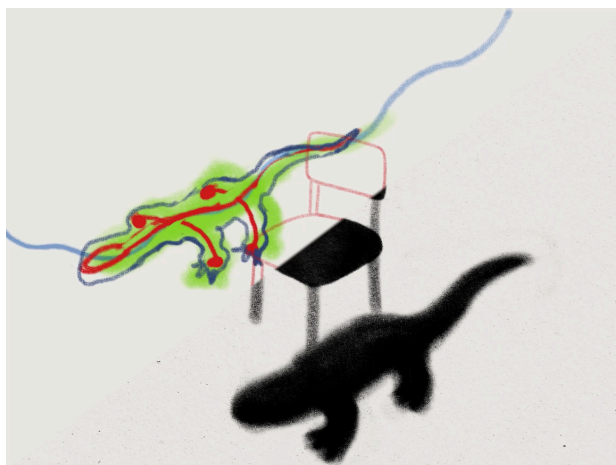
**Figura 17**

*Cosmic Night*

Elaboración propia, 2025.

Estos bucles que usé constaban de no menos de cuatro fotogramas. Esto, con el fin de que cada cuadro pareciera único y no se notara demasiado la repetición. Usé también distintos colores que señalaban cada uno de estos conjuntos de fotogramas. El color rojo representaba el fin de cada bucle y me permitía copiar y pegar con dinamismo, evitando errores.

Este proyecto se desarrolló con una mezcla de técnica digital y tradicional. En las primeras fases siempre estuvo presente esta última, desde la escritura del diario hasta el bocetaje del storyboard definitivo. Por el lado digital utilicé diferentes software. El principal fue Krita, un programa de código abierto con el que ya venía trabajando para la creación de distintas ilustraciones. Su apartado para la creación de animaciones era nuevo para mí, así que fui aprendiendo a manejarlo a medida que iba trabajando. En este programa usé un pincel que emulaba un lápiz, lo cual me permitió darle una textura irregular a los trazos.



**Figura 18**

Captura de pantalla del video *Behind the Animation - Negro - 01* (Peña, J., 2024).  
[Enlace al video: <https://youtu.be/T4DjUifZNRk>]. Elaboración propia.

Quiero mencionar que, anteriormente, no había tenido experiencia con la animación 2D, y menos aún con la animación digital. Podría decirse que mis únicas experiencias vienen del colegio, con la práctica que muchos hemos hecho de animar un personaje de palitos en el borde del cuaderno. Por esto quiero resaltar que el desarrollo de este proyecto fue un aprendizaje continuo. Las dificultades que se presentaron dieron lugar a ese aprendizaje, de modo que las soluciones las encontraba en recursos disponibles en internet, como videos de YouTube, sugerencias de mi director y mi experiencia en la creación gráfica. Parte de este proceso se puede observar en la Figura 18, donde muestro una especie de “detrás de cámaras” y funciona también básicamente como una especie de resumen de lo que fue este proceso, en el video se muestran las primeras pequeñas animaciones con las que inicié, los diarios, bocetos, storyboard y las animaciones base que utilicé.

Me siento muy conforme con el resultado estético final. Sin duda, era lo que estaba buscando.

### **Narrativa abierta y construcción sonora**

Negro - 01 no nació como un proyecto narrativo convencional. Como lo he mencionado a lo largo del texto, no tengo grandes pretensiones comunicativas. No me interesa transmitir un mensaje concreto. Me interesa que el espectador tenga libertad para interpretarlo de la manera en la que esté preparado para hacerlo. Con esto no quiero decir que haya que prepararse de cierta forma, sino que considero que cada persona tiene un trasfondo distinto, y eso puede llevarla a interpretar la pieza de formas diversas.

A continuación, quiero compartir algunos de los momentos que inspiraron imágenes específicas, sin intentar encerrarlos en una única interpretación. Estas imágenes nacen de momentos que me habitan. Algunas son recuerdos, otras son observaciones, pero todas



quedaron transformadas en algo más. Lo que representen para quien las vea, ya no me corresponde a mí decirlo.

La primera escena de la animación se basó en algo que vi. Era un grupo de cuatro personas que estaban hablando en la esquina de la cuadra. En particular, me llamó la atención que lo hacían con una planta en medio de ellos. A partir de esto, construí esa primera imagen, que representa una especie de ritual llevado a cabo por seres que surgen del suelo.

Cuando salía de mi casa hacia la universidad, solía ver y escuchar a mi vecino, un hombre mayor, junto a sus mascotas inseparables: dos perras. Sacaba una silla y se sentaba a recibir la brisa con ellas. Esta escena hacía parte de su cotidianidad, y también de la mía, cada vez que los veía. Hoy en día esa imagen ya no está presente. Mi vecino padece una enfermedad terminal, por lo que esa escena ha dejado de ser posible.

En otro momento registré en mi diario la visita de una salamandra común a mi escritorio, un animal con el que muchos de los que habitamos esta región del mundo hemos compartido alguna vez. Junté estos dos momentos para crear una de las escenas, que para este punto del texto tal vez ya saben cuál es. No voy a seguir explicando cómo construí cada escena. Solo quiero compartir un poco sobre cómo surgieron algunas de las imágenes que utilicé. En particular, esta parte de la animación representa para mí la compañía y la ausencia. Me gustaría saber qué puede significar para los demás.

La mayor parte de la animación surgió del ejercicio introspectivo realizado con el diario. Sin embargo, otras imágenes aparecieron más adelante. Un ejemplo claro está en la escena 4, cuando la cámara atraviesa el interior de la cabeza. Al principio no tenía claro qué se vería en su interior. Vi ahí una oportunidad de explorar un espacio diferente, uno más íntimo. Me pregunté qué recuerdos o momentos siento muy dentro de mí, y no tardó mucho en llegar una imagen.

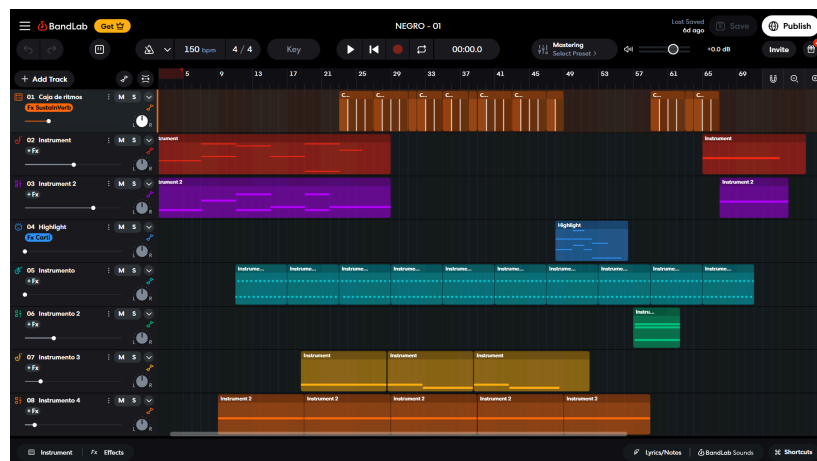
La escena representa un tipo de mapa mental de una experiencia que he vivido desde siempre: la cosecha del café. Mi madre me cuenta que, cuando era un niño muy pequeño y mi abuelo cosechaba café, yo solía pasar largos ratos acompañándolo dentro del coco, el recipiente que se utiliza para depositar los granos durante la recolección. Puede decirse que esta es una de las memorias más tempranas que tengo con respecto a esta práctica. Claro, esta memoria me fue transmitida por mi madre. Con todo esto quiero decir que, si algo tengo claro y he vivido tan vívidamente, es esa experiencia, que ha sido parte de mí desde antes de tener uso de razón.

### **La dimensión sonora**

La parte sonora también fue un aspecto en el que pude experimentar. En cuanto a la producción, mi experiencia es bastante básica. En algún semestre cursé una clase llamada Música Gráfica, en la que realizamos un ejercicio que consistía en interpretar una obra plástica desde la sonoridad. En esa clase, el profesor nos presentó el programa BandLab, una

herramienta que me gustó mucho y con la que realicé la música que acompaña esta animación.

Comencé a probar diferentes instrumentos virtuales como vientos, teclados y cajas de ritmos. A todo esto le añadí algunos efectos para llegar a la atmósfera que estaba buscando. No tengo el conocimiento suficiente como para explicar con términos técnicos lo que realicé, pero puedo decir que usé un ritmo de 150 BPM, inspirado en el techno, un género que me gusta mucho. Creo que es ideal porque, a mi parecer, produce un estado hipnótico y en ciertos momentos incluso agresivo. En mi inexperiencia, diría que el subgénero industrial es el que más se acerca a esta descripción.



**Figura 19**

Captura de pantalla del proyecto de audio en BandLab. Elaboración propia.

Es interesante pensar en cómo la música también puede afectar la narrativa. Quizá, con otros instrumentos o con otro ritmo, la interpretación podría ir hacia un lugar totalmente distinto.

## **Reflexiones e interpretaciones**

A continuación comparto algunas reflexiones sueltas en cuanto a lo que fue y es este proyecto.

Creo que un sentimiento común en este tipo de proyectos es sentirte atrapado por el mismo. No en un sentido romántico, sino en el de percibir que todo avanza y yo aún estoy aquí, entre fotograma y fotograma. Tengo muchas cosas por hacer y por explorar, y muchas veces siento que entre este proyecto y las responsabilidades vitales no me lo permiten. Claramente es porque jamás me había visto en un proyecto como este, estoy acostumbrado a

que los proyectos tomen algunos días o un par de meses, pero no años. Estar volcado por completo en la animación no fue lo que hice estos dos años, claro está, al mismo tiempo trabajo, cumplo roles y me esfuerzo por no descuidar mi proyecto ilustrado, que creo que a veces se molesta por el poco tiempo que le dedicó a comparación.

La duración del primer corte me sorprendió, ya que no junté todas las escenas hasta que las tuve listas. Un proyecto al que le dediqué tantas horas, y que resultó en un tiempo tan corto, generó sentimientos encontrados en mí. Al final, incluso me causó gracia.

Uno de los comentarios de mi director al ver el producto final me pareció muy acertado. No recuerdo sus palabras exactas, pero dijo algo como que esta animación quizá no está pensada para presentarse en una pantalla grande como se hace tradicionalmente con los cortometrajes, sino que funcionaría mejor como parte de una instalación, en la que se proyecte de manera continua, integrada a un conjunto más amplio de elementos.

Reconozco la ausencia de referencias directas a la animación experimental. No es que no haya visto o consumido obras de este tipo durante la elaboración del corto, en realidad, exploré distintas animaciones. Sin embargo, el diálogo que se estableció fue más interno creería yo. Puedo interpretar que como diseñador gráfico tiendo a centrarme en la imagen estática, y esa inclinación me llevó a que mis principales referentes provinieran más del campo de la ilustración que del de la animación propiamente dicha.

A continuación, presento algunos pensamientos que me compartieron dos amigos después de haber visto la animación por primera vez. Considero que es valioso incluir sus palabras ya que permiten contrastar mi intención inicial con las interpretaciones que surgieron desde otras miradas.

#### **Yesid (comunicación personal, 2025)**

Pasando a los elementos discursivos, me gustaría resaltar la decisión de jugar mucho con las transiciones, una vez más veo un ejercicio de unificación que habla del desarrollo de un universo en que las conexiones traspasan lo diegético y, aunque estén enmarcadas en un formato, por decirlo así, situacional, uno puede llegar a manifestar la idea de que hay cosas que no se mostraron, y lo más increíble puede ser que están sin estar (existiendo siquiera como ideas). Respecto a lo meramente visual, me gusta el juego de mezclar elementos desde tu pensamiento con elementos que, por compartir un contexto me resultan muy familiares.

#### **Sanabria (comunicación personal, 2025)**

At first, I didn't understand anything, and I personally think that this could either be a deliberate choice or simply reaffirm that the short film is not meant to be understood; perhaps its very purpose is the motivation behind its creation. Personally, I must admit that I have a strong fascination and appreciation for what I cannot fully comprehend, so I enjoyed it a lot. I know the visuals are supposed to be the main focus, and they are excellent, but the sound really hit me on a visceral level. I also loved the computer interface-like sections. I like that there's something I don't quite know how to explain, but I would describe it as ritualistic.

## Comentario personal

En la reflexión de Yesid resaltan varios conceptos, uno de los cuales me llamó especialmente la atención, la sugerencia de un universo más amplio del que apenas se muestran fragmentos. Lo interesante, para mí, de la mirada de Sanabria es que destaca la experiencia sensorial por encima de lo conceptual, como si la obra no buscara ser razonada, sino simplemente sentida. También me llama la atención el término que utilizó, *ritualista*, porque es un comentario que ya había escuchado de mi director. Es interesante ver cómo se llega a los mismos términos desde distintos enfoques y cómo pueden surgir reacciones diversas dependiendo de cada persona.

Me parece que este diálogo que se establece enriquece profundamente la obra, porque de cierta manera la hace vivir, como un libro cuando se lee o una melodía cuando se escucha. Sé que es una muestra diminuta, pero desde este momento me produce una gran satisfacción la variedad de interpretaciones que pueden surgir de una misma pieza y cómo estas convergen, divergen y nutren la expansión de ese universo al que Yesid alude con su idea de “estar sin estar”.

Todo esto me genera una enorme satisfacción, porque ese era uno de mis principales intereses, que la animación pudiera operar como un espacio abierto donde el sentido se construya en el encuentro con quien la observa. Me parece fascinante cómo pueden surgir tantas conversaciones, conceptos y sensaciones en torno a una misma obra, al punto de darme ganas de alejarme de ella, dejar que pase el tiempo, olvidarla y, cuando sienta que ya fue suficiente, volver a verla quizá como un espectador más.

## Conclusión

Puede decirse que esta animación parte de la memoria. El diario funcionó como una herramienta en la que fui almacenando momentos, ideas y emociones, y desde ahí surgió gran parte del universo visual de este proyecto. El nombre *Negro - 01* no fue una elección al azar. Es un guiño a mis raíces, porque desde que nací ese fue mi apodo familiar, y 2001 marca el año en el que comenzó esta experiencia sensorial. Esta pieza fue para mí mucho más que una entrega académica. Fue una experiencia de exploración personal, una manera de observarme a través del tiempo, el trazo y el gesto.

El proceso fue exigente y en ocasiones frustrante, al punto de llegar a cuestionarme si había tomado la decisión correcta al elegir este proyecto como tesis final. Aun así, me permitió acercarme a mis propias formas de pensar, de observar y de representar. Aunque desde el



inicio no quise imponer una narrativa cerrada ni un mensaje concreto, con el tiempo entendí que esta obra se construye inevitablemente desde la memoria, desde lo perceptual y lo cíclico.

A mi parecer, *Negro - 01* terminó siendo un trabajo reflexivo en el que abordé, casi sin buscarlo, temas como el paso del tiempo, la transformación de lo cotidiano y la repetición en ciclos.

Al final, este proyecto se convirtió en un lugar donde pude mezclar lo técnico con lo íntimo, lo espontáneo con lo cuidado, y donde las imágenes no intentan decir algo exacto. Simplemente existen desde el trazo, el movimiento y el deseo de mirar hacia dentro.

### Referencias

Díaz Prieto, M. (2023). *Introducción al cómic autobiográfico* [Curso en línea]. Domestika. <https://www.domestika.org/es/courses/371-introduccion-al-comic-autobiografico/course>

Díaz Prieto, M. (s.f.). *4 ambientes* [Serie de ilustraciones]. Domestika. <https://www.domestika.org/es/projects/429471-4-ambientes>

Díaz Prieto, M. (s.f.). *Suárez* [novela gráfica inédita]. Domestika. <https://www.domestika.org/es/projects/429475-suarez-novela-grafica>

Larone, M. (s.f.). *For Now* [Ilustración]. Mathieu Larone. <https://mathieularone.com/>

Larone, M. (s.f.). *Ilustración sin título* [Ilustración]. It's Nice That. <https://www.itsnicethat.com/articles/mathieu-larone-illustration-230419>

Larone, M. (s.f.). *Portafolio de ilustraciones*. Mathieu Larone. <https://mathieularone.com/>

Larone, M. (2019, 23 de abril). Mathieu Larone illustrates the “elusive liminal space between the cryptic and the understandable” *It's Nice That*. <https://www.itsnicethat.com/articles/mathieu-larone-illustration-230419>

## **Agradecimientos**

Agradezco principalmente a mis padres, Amparo Gómez y Uriel Peña, ya que sin su apoyo incondicional no sería quien hoy soy. Soy la consecuencia de su esfuerzo basado en amor y confianza; gracias a ello, junto a cada uno de mis hermanos, pude desarrollarme sin tener que pretender ser alguien que no soy.

Agradezco también a cada persona que hizo parte de este proceso. A mi tía Andrea Gómez, por su caluroso cuidado y apoyo. A mis seres queridos —familia, amigos y pareja— no me extenderé, ya que a cada uno le agradeceré personalmente, pero merecen ser mencionados: mi primo Víctor, mis hermanos Ledher, Miguel y Cristian, mis amigos Gian, Yesid, Alejandro, Jhonatan y Danna, y mi novia María del Mar.

Agradezco especialmente a mi director Miguel Nates Bohórquez, por acompañarme en este proceso en el que pudimos compartir ideas, reflexiones y referentes. Gracias por ayudarme a ver lo valioso que estaba creando, especialmente en los momentos en que me encontraba frustrado y cuestionando mi decisión.

## **Dedicatoria**

Dedico este trabajo a la memoria de mi hermano Miguel Ángel. Aprecio con todas mis fuerzas cada uno de los instantes que compartimos, cada una de nuestras peleas, nuestros partidos de fútbol, una versión creada por ambos nunca antes vista, la ventanilla rota, su cuidado y su cariño. Él es parte de mí y yo soy parte de él. Por siempre.