



Universidad
Pontificia
de Salamanca

Facultad de Comunicación

Volver sin volver

Memoria, fotografía y documental en un proyecto audiovisual y editorial asistido con Inteligencia Artificial

Autor/a: Lucía Galindo Casal

Director/a: Esmeralda Román Quiñones

Tipo de trabajo: producto

Fecha: 28-05-2026

Resumen

Este proyecto se centra en la reconstrucción de la memoria a través de la fotografía y el documental. A partir de entrevistas realizadas a participantes de la Universidad de la Experiencia de Salamanca, el proyecto recupera recuerdos de infancia vinculados a juguetes, juegos y escenas cotidianas para transformarlos posteriormente en imágenes generadas con Inteligencia Artificial.

El trabajo se divide en dos piezas principales. La primera es un libro fotográfico titulado *Volver sin volver*, en el que se recogen las historias de los participantes, las imágenes generadas y parte de los prompts utilizados durante el proceso creativo. La segunda es un microdocumental de aproximadamente siete minutos que muestra parte del proceso de creación, las entrevistas y las reacciones de los participantes al ver sus recuerdos convertidos en imágenes.

La inteligencia artificial se utiliza como una herramienta creativa y visual, no como un sistema destinado a reconstruir el pasado de forma exacta. El objetivo del proyecto es acercarse a la forma en la que estas personas recuerdan hoy su infancia, entendiendo que la memoria también transforma y modifica los recuerdos con el paso del tiempo.

El proyecto aborda temas como la memoria, la infancia, la nostalgia y las posibilidades de la inteligencia artificial dentro del ámbito audiovisual. Además, ha permitido aplicar competencias relacionadas con la Comunicación Audiovisual, como la entrevista, la realización, el montaje, el diseño visual, el sonido y la construcción narrativa.

Palabras clave

Inteligencia Artificial, memoria autobiográfica, documental, personas mayores, fotografía generativa.

Abstract

This project is focused on the reconstruction of memory through photography and documentary filmmaking. Based on interviews with participants from the University of Experience of Salamanca, the project recovers childhood memories linked to toys, games and everyday scenes, later transforming them into images generated with artificial intelligence.

*The final project is divided into two pieces. The first one is a photographic book titled *Volver sin volver*, which includes the participants' stories, the generated images and the prompts used during the process. The second one is a seven-minute microdocumentary that shows part of the creative process, the interviews and the participants' reactions when seeing their memories turned into images.*

Artificial Intelligence is used as a creative tool, not as a way of replacing memory or reconstructing the past exactly. The aim is to approach the way these people remember their childhood today, understanding that memories change over time.

This project deals with memory, childhood, the passage of time and the possibilities of artificial intelligence within the audiovisual field. It also allowed the application of skills related to

Audiovisual Communication, such as interviewing, filming, editing, visual design, sound and narrative construction.

Keywords

Artificial intelligence, autobiographical memory, documentary, elderly people, generative photography.

ÍNDICE

1. JUSTIFICACIÓN Y RELEVANCIA DE LA PROPUESTA	4
1.1. La memoria autobiográfica en personas mayores	4
1.2. El uso de la Inteligencia Artificial como herramienta de reconstrucción visual	5
1.3. Valor social y emocional del proyecto	7
1.4. Participación de la Universidad de la Experiencia de Salamanca	8
1.5. Competencias de Comunicación Audiovisual aplicadas	9
1.6. Objetivos y criterios de éxito	11
2. DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO	13
2.1. Explicación general del proyecto	13
2.2. El libro Volver sin volver	13
2.3. Recreaciones visuales generadas con Inteligencia Artificial	14
2.4. Estética visual y decisiones creativas	16
2.5. El microdocumental	17
2.6. Estructura narrativa del documental	18
2.7. Acceso al producto final	19
3. PROCEDIMIENTO	20
3.1. Recogida de recuerdos y entrevistas	20
3.2. Selección e interpretación de la información	21
3.3. Investigación visual y documentación de época	21
3.4. Diseño de prompts y elección de herramientas IA	24
3.5. Generación, corrección y selección de imágenes	24
3.6. Proceso de creación del microdocumental	33
3.7. Evidencias de autoría y proceso	36
4. CONCLUSIONES	37
4.1. Impacto de los participantes	37
4.2. Aprendizajes audiovisuales y personales	38
4.3. Limitaciones del proyecto	39
4.4. Futuras líneas de desarrollo	40

1. JUSTIFICACIÓN Y RELEVANCIA DE LA PROPUESTA

1.1. La memoria autobiográfica en personas mayores

La memoria autobiográfica permite a las personas recordar momentos, experiencias y situaciones que forman parte de su vida. Muchas veces, esos recuerdos permanecen asociados a objetos concretos, canciones, lugares o incluso pequeños detalles cotidianos.

En este proyecto, el punto de partida fueron los juguetes de la infancia, ya que todos los participantes conservaban algún recuerdo relacionado con ellos.

Durante las entrevistas, se pudo observar cómo cada persona recordaba de una manera diferente. Algunos participantes describían los juguetes con muchísimo detalle, mientras que otros recordaban más las emociones o las situaciones que vivieron alrededor de ellos. En muchos casos, un simple objeto terminaba llevando a recuerdos más amplios relacionados con la familia, la calle, el colegio o la forma de jugar en aquella época.

Tal y como explica Antonio Sánchez Cabaco (2014) (2024), catedrático en psicología de la UPSA, en el documental, los recuerdos no funcionan como una copia exacta del pasado. La memoria reconstruye constantemente las experiencias desde el presente, mezclando imágenes, emociones y sensaciones.

Precisamente por eso, el proyecto no busca recrear escenas totalmente exactas, sino aproximarse a la manera en la que cada participante recuerda hoy su infancia.

Además, el proceso de entrevista terminó generando momentos muy naturales de conversación y reflexión. Muchos participantes volvían a hablar de recuerdos que llevaban años sin mencionar. En algunos casos, incluso aparecían detalles nuevos mientras avanzaba la conversación.

Esto hizo que las entrevistas no funcionaran únicamente como una recogida de información, sino también como un espacio de conexión emocional y de puesta en valor de sus propias experiencias.

Figura 1. Entrevista a Manuel Gimeno alumno de la Universidad de la Experiencia de Salamanca



Fuente: elaboración propia durante las entrevistas del proyecto

La relación entre memoria e imagen es una de las ideas principales del proyecto. Igual que los recuerdos cambian con el tiempo, las imágenes generadas mediante Inteligencia Artificial tampoco representan una verdad absoluta. Son interpretaciones construidas a partir de lo que cada persona conserva en su memoria.

1.2. El uso de la Inteligencia Artificial como herramienta de reconstrucción visual

La Inteligencia Artificial ha abierto nuevas posibilidades dentro del ámbito audiovisual y creativo. Actualmente, permite generar imágenes, sonido o vídeo a partir de descripciones escritas, haciendo posible representar ideas o escenas que no existen previamente en formato visual.

En este proyecto, la IA se utilizó como una herramienta para intentar dar forma a recuerdos que nunca fueron fotografiados o que se habían perdido con el paso del tiempo.

El objetivo no era reconstruir el pasado de manera exacta, ya que eso resulta imposible, sino crear imágenes que se acercaran a la forma en la que cada participante recuerda hoy su infancia. Por ello, el trabajo con la Inteligencia Artificial no consistió simplemente en escribir un prompt y generar una imagen. Antes había que interpretar cada recuerdo y decidir qué elementos eran realmente importantes dentro de él.

Una de las referencias del proyecto fue Exhibit A-i, The Refugee Account, una propuesta australiana que parte de los testimonios de personas refugiadas detenidas en centros extraterritoriales como Manus Island, Nauru y Christmas Island. En este caso, las imágenes reales eran casi inexistentes porque el acceso de cámaras, periodistas y teléfonos estaba muy limitado, por lo que el proyecto utilizó Inteligencia Artificial para generar imágenes Fotorrealistas a partir de los relatos de los supervivientes (Exhibit A-i, s. f.).

Esta referencia resulta relevante por la manera en la que utiliza la IA para hacer visible algo que solo podía conocerse a través de la palabra.

Aunque este proyecto trabaja desde un contexto totalmente distinto, la memoria infantil y los recuerdos personales, sí comparte esa idea de partir de testimonios reales para construir imágenes que no existen como fotografía. En ambos casos, la IA no sustituye a la experiencia original, sino que ayuda a darle una forma visual desde el relato de quienes la vivieron.

En muchos casos, los participantes recordaban detalles muy concretos, como colores, marcas, calles o determinados objetos. Sin embargo, otras veces los recuerdos eran más difusos o incompletos.

Esto obligó a realizar un trabajo previo de investigación y documentación, especialmente en aquellos juguetes o escenas pertenecientes a épocas que no se habían vivido personalmente. Se buscaron referencias visuales, fotografías antiguas y elementos propios de cada momento histórico para conseguir imágenes más coherentes y cercanas al recuerdo original.

Durante el proceso se utilizaron distintas herramientas de Inteligencia Artificial, como ChatGPT, MidJourney, Higgsfield, Kling o Suno AI. Cada una se empleó de manera diferente según las necesidades del proyecto.

En algunos casos, una plataforma ofrecía mejores resultados visuales, mientras que en otros era necesario combinar varias herramientas o rehacer completamente la imagen desde cero hasta conseguir un resultado satisfactorio.

Uno de los aspectos más interesantes del proceso fue comprobar que la Inteligencia Artificial también tiene límites. Algunas escenas sencillas para una persona resultaban difíciles de interpretar para la IA, especialmente aquellas relacionadas con movimientos, posiciones corporales o elementos muy específicos de otra época.

Un ejemplo de las recreaciones más complejas fue la relacionada con el juego de la goma, ya que las herramientas generaban constantemente errores en las piernas o en la posición de la cuerda.

Figura 2. Primer intento para la imagen del juego de la goma



Fuente: elaboración propia

Figura 3. Imagen final del juego de la goma



Fuente: elaboración propia

A pesar de ello, el proyecto demuestra que la Inteligencia Artificial puede utilizarse como una herramienta creativa dentro del ámbito documental y audiovisual. No para sustituir la memoria ni la experiencia humana, sino para ayudar a visualizar recuerdos, interpretarlos y generar nuevas formas de contar historias.

1.3. Valor social y emocional del proyecto

Aunque el proyecto parte del uso de Inteligencia Artificial y de un interés audiovisual, gran parte de su valor termina apareciendo en la relación creada con los participantes y en todo lo que surgió durante el proceso de entrevistas y recreación de recuerdos.

Desde el principio, no se planteó únicamente como un ejercicio técnico o visual.

La intención era trabajar con recuerdos reales y dar importancia a historias cotidianas que, muchas veces, terminan desapareciendo con el paso del tiempo. A través de los juguetes y juegos de infancia, los participantes compartieron experiencias personales, formas de vida y recuerdos muy ligados a su generación.

Uno de los aspectos más interesantes fue ver cómo algo aparentemente sencillo, como hablar de un juguete, terminaba despertando conversaciones mucho más profundas.

Muchos participantes no solo recordaban el objeto en sí, sino también a las personas con las que jugaban, los lugares donde crecieron o cómo era su vida en aquel momento. En algunos casos, incluso aparecieron emociones inesperadas al volver a conectar con recuerdos que llevaban años sin mencionar.

Las reacciones al mostrar las imágenes generadas también fueron una parte muy importante del proyecto. Aunque las recreaciones no pretendían ser exactas, muchos participantes reconocían en ellas partes de su infancia y de su propia memoria.

Ver esas reacciones hizo que el proyecto adquiriera una dimensión mucho más humana de la que se había planteado inicialmente.

Además, el libro *Volver sin volver* también se pensó como una forma de devolver algo a los participantes. No solo funciona como una recopilación visual del proceso, sino también como un recuerdo físico de las historias que compartieron y del trabajo realizado junto a ellos.

El trabajo con personas mayores adquiere valor no solo desde el punto de vista testimonial, sino también por su relación con el bienestar psicológico, la expresión emocional y la puesta en valor de experiencias vitales.

Estudios recientes han relacionado la calidad de vida en personas mayores con variables como el bienestar psicológico, el propósito vital y el malestar emocional (López et al., 2024).

El proyecto también permite reflexionar sobre las posibilidades de la Inteligencia Artificial más allá de lo académico o profesional. En este caso, la tecnología se utiliza desde un lugar mucho más cercano y emocional, demostrando que también puede servir para conservar recuerdos, generar conversación y crear nuevas formas de conectar con la memoria.

1.4. Participación de la Universidad de la Experiencia de Salamanca

El proyecto se desarrolló junto a alumnos de la Universidad de la Experiencia de Salamanca. La colaboración con este grupo fue una parte fundamental del trabajo, ya que todo el proyecto se construye a partir de sus recuerdos, experiencias y testimonios.

Los participantes compartieron recuerdos relacionados con juguetes, juegos y momentos de su infancia a través de entrevistas individuales grabadas en el Hub de la Universidad Pontificia de Salamanca.

Cada conversación permitió conocer no solo los objetos que marcaban sus recuerdos, sino también pequeñas historias personales ligadas a ellos.

Los participantes que formaron parte del proyecto fueron:

- Kiko Blanco Jarrín,
- Manuel Gimeno Aranguez,
- Ana García López,
- Tomás Martín García,
- Pascual Martín Ruiz,
- Juan Luís Martínez,
- Isabel Hernández Becerro,
- Carmen Vicente Hernández,
- Teresa Fernández Vicente,

- María José Bragado García,
- Eloina Almaraz Lucas
- Adela Benito Ramajo.

A ellos también se sumaron Elisa Prieto Martínez y Carmina Rubio de la Rúa abuelas de la autora del proyecto, cuya participación permitió incorporar una parte más personal y familiar al trabajo.

La colaboración de la Universidad de la Experiencia facilitó tanto la organización de la entrevistas como el contacto con los participantes. Además, permitió desarrollar el proyecto en un contexto muy cercano y participativo, haciendo que las entrevistas se realizaran de forma natural y cómoda para todos ellos.

Más allá del resultado audiovisual, la participación de los alumnos fue esencial para dar sentido al proyecto. Sin sus recuerdos, sus detalles y su implicación durante todo el proceso, las recreaciones visuales y el documental no habrían tenido el mismo valor humano ni emocional.

1.5. Competencias de Comunicación Audiovisual aplicadas

A lo largo de todo el proyecto se han puesto en práctica distintas competencias relacionadas con el grado en Comunicación Audiovisual, tanto en la parte técnica como en la narrativa y creativa.

Una de las partes más importantes del trabajo fue la realización de entrevistas. Para ello, se prepararon previamente las preguntas con el objetivo de conseguir recuerdos lo más detallados posibles y obtener información útil para las posteriores recreaciones visuales. Esta fase también implicó un trabajo previo de documentación y guionización, ya que era necesario orientar las conversaciones hacia aspectos que después pudieran trasladarse visualmente a las imágenes generadas mediante Inteligencia Artificial.

Durante las grabaciones también fue importante generar un ambiente cómodo y cercano para que los participantes hablaran de forma natural.

Figura 4. Set de grabación en el Hub de la UPSA



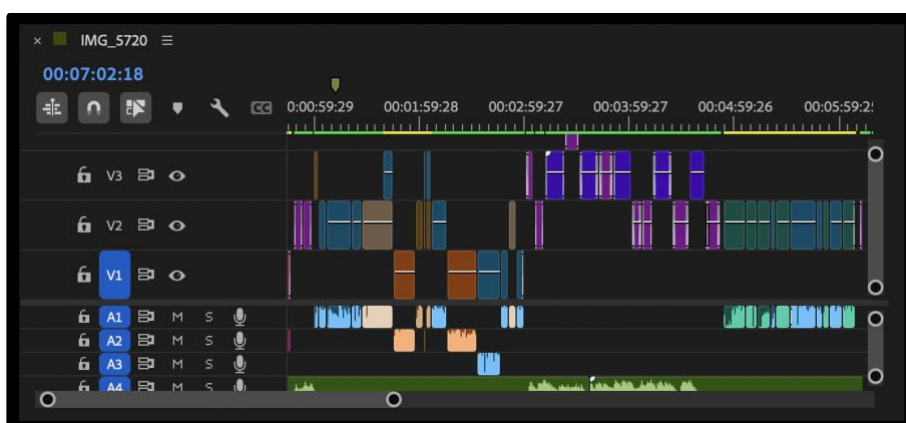
Fuente: elaboración propia

En cuanto a la producción audiovisual, el proyecto implicó la planificación y grabación de entrevistas y recursos utilizando iluminación, trípodes, micrófonos y distintos planos de apoyo. Todo el proceso de grabación, sonido y montaje fue realizado de manera individual, lo que obligó a mantener una organización constante durante todas las fases del trabajo.

El montaje del microdocumental se realizó en Adobe Premiere Pro.

A través de la edición se buscó construir una narrativa clara y emocional, alternando entrevistas, imágenes generadas, intertítulos y recursos visuales.

Figura 5. Timeline del microdocumental en Adobe Premiere



Fuente: elaboración propia

Otra de las competencias más presentes durante el proyecto fue el diseño visual. Tanto el documental como el libro mantienen una estética muy concreta basada en tonos cálidos y una imagen más íntima. Gran parte del proceso consistió en tomar decisiones relacionadas con la composición, la tipografía, el color o el estilo visual de las recreaciones.

Figura 6. Paleta de colores del proyecto



Fuente: Elaboración propia

Además, el proyecto permitió trabajar con herramientas de Inteligencia Artificial aplicadas al ámbito audiovisual. No solo desde la generación de imágenes, sino también desde la creación de vídeo, sonido y diseño narrativo.

Para ello fue necesario aprender a diseñar prompts, combinar distintas plataformas y adaptar continuamente los resultados hasta conseguir imágenes coherentes con cada recuerdo.

Figura 6. Generación de video con IA, Higgsfield



Fuente: Elaboración propia

Más allá de la parte técnica, el proyecto también ha supuesto un aprendizaje personal importante. Especialmente a la hora de tomar decisiones creativas, resolver problemas durante la producción y mantener una idea clara del proyecto durante todo el proceso de trabajo.

1.6. Objetivos y criterios de éxito

El principal objetivo de este proyecto fue explorar las posibilidades de la Inteligencia Artificial dentro del ámbito audiovisual a través de la reconstrucción visual de recuerdos reales.

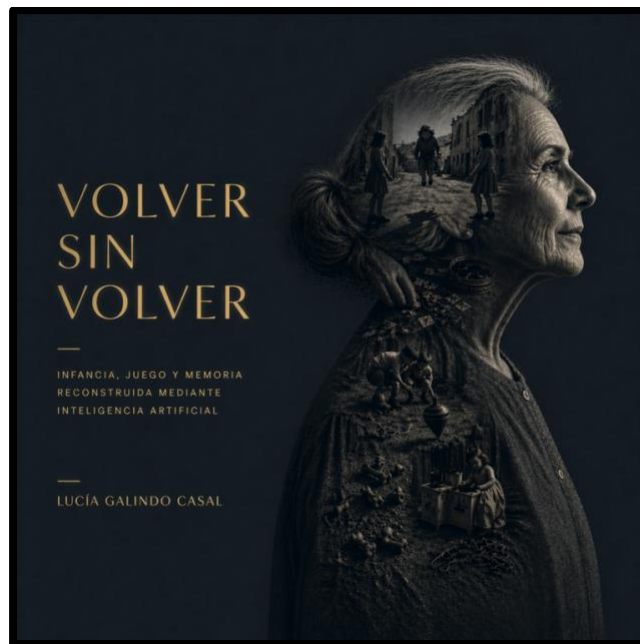
Para ello, se trabajó con recuerdos infantiles de distintas personas mayores, intentando transformarlos en imágenes capaces de transmitir parte de lo que esos participantes todavía conservan en su memoria.

Otro de los objetivos fue desarrollar una pieza audiovisual con un enfoque más humano y emocional, alejándose de la idea de la Inteligencia Artificial como una herramienta únicamente técnica. A través del documental y del libro, se buscó mostrar que este tipo de tecnologías también pueden utilizarse para contar historias personales y generar conexión emocional.

Además, el proyecto pretendía documentar todo el proceso creativo desde las entrevistas iniciales hasta la generación final de las imágenes. Por eso, tanto el microdocumental como el libro recogen no solo los resultados finales, sino también parte del trabajo previo, los prompts utilizados y las decisiones tomadas durante el desarrollo del proyecto.

A nivel audiovisual, también se planteó como objetivo crear una identidad visual coherente entre todas las piezas, manteniendo una estética común tanto en el documental como en el diseño del libro, las recreaciones y los intertítulos.

Figura 7. Portada del libro *Volver sin Volver*



Fuente: elaboración propia

Una de las finalidades más importantes fue conseguir que los participantes se reconocieran, de alguna manera, en las imágenes generadas. No necesariamente desde la exactitud, sino desde la sensación de cercanía con sus propios recuerdos.

También se consideró importante lograr una narrativa clara dentro del documental, capaz de combinar entrevistas, imágenes generadas y reflexión sobre la memoria sin perder el hilo principal del proyecto. Al mismo tiempo se quiso demostrar que la Inteligencia Artificial puede utilizarse como una herramienta de apoyo creativo dentro de proyectos audiovisuales, siempre acompañada de un proceso humano de selección, interpretación y construcción narrativa.

Por último, en cuanto a los criterios de éxito del proyecto, estos no se limitan únicamente a la realización técnica y narrativa de la obra, sino también a su capacidad de inserción dentro del ámbito cultural y audiovisual.

Se valora especialmente su potencial de difusión y recepción por parte del público, así como las posibilidades de venta, continuidad y desarrollo futuro. Del mismo modo, se contempla la posibilidad de escalado o transferencia del proyecto hacia otros formatos y espacios, como exposiciones, muestras audiovisuales o entornos culturales donde la combinación entre memoria, fotografía, documental e Inteligencia Artificial pueda seguir generando nuevas lecturas y experiencias.

2. DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

2.1. Explicación general del proyecto

Volver sin volver es un proyecto audiovisual formado por un microdocumental y un libro fotográfico contruidos a partir de recuerdos reales de personas mayores.

La idea principal surge de intentar recuperar, a través de la Inteligencia Artificial, imágenes de momentos que nunca fueron fotografiados o que se han perdido con el tiempo.

El proyecto parte de entrevistas realizadas a alumnos de la Universidad de la Experiencia de Salamanca y a dos familiares cercanos. Durante esas conversaciones, los participantes compartieron recuerdos relacionados con juguetes, juegos y escenas cotidianas de su infancia.

A partir de esos relatos, se inició un proceso de interpretación visual mediante distintas herramientas de Inteligencia Artificial generativa.

El resultado final se divide en dos piezas complementarias. Por un lado, el libro *Volver sin volver*, donde aparecen los relatos de los participantes, las recreaciones generadas y los prompts utilizados para llegar a cada imagen.

Por otro, un microdocumental de aproximadamente siete minutos que recoge parte del proceso creativo, las entrevistas y las reacciones de los participantes al ver sus recuerdos convertidos en imagen.

Más allá de la parte técnica, el proyecto busca reflexionar sobre la memoria y sobre cómo recordamos el pasado con el paso del tiempo.

El trabajo también plantea una mirada diferente sobre el uso de la Inteligencia Artificial dentro del ámbito audiovisual. En este caso, la IA no se utiliza para sustituir procesos creativos, sino como una herramienta capaz de ayudar a construir narrativas visuales a partir de experiencias personales y emocionales.

2.2. El libro *Volver sin volver*

El libro *Volver sin volver* funciona como una parte fundamental del proyecto. En él se recoge todo el proceso de reconstrucción visual de los recuerdos, combinando texto, imagen y prompts utilizados durante la generación de las recreaciones.

Cada apartado del libro está dedicado a uno de los participantes.

A través de pequeños textos contruidos a partir de las entrevistas originales, se recopilan los recuerdos relacionados con juguetes, juegos o momentos concretos de su infancia. Junto a esos relatos aparecen las imágenes generadas mediante Inteligencia Artificial y parte del proceso utilizado para llegar a ellas.

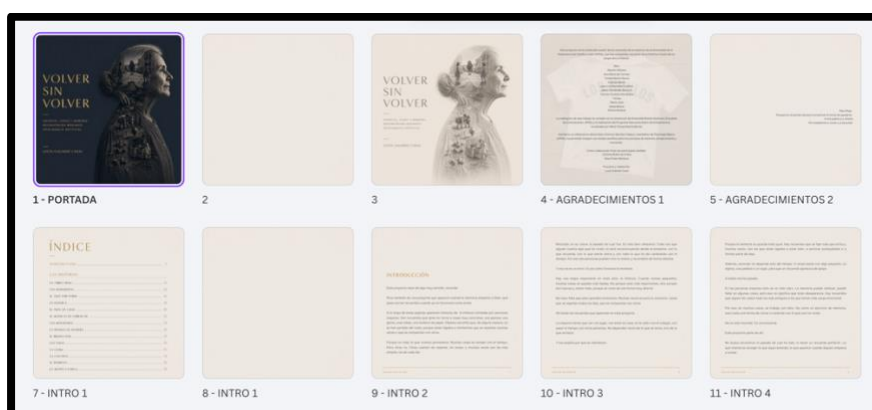
El libro no se plantea únicamente como una recopilación de imágenes finales. También busca mostrar el recorrido creativo detrás de cada recreación y cómo la Inteligencia Artificial fue interpretando recuerdos muchas veces incompletos, difusos o difíciles de describir visualmente.

A nivel visual, se buscó mantener una estética coherente con el documental utilizando tonos cálidos y una composición sencilla que diera protagonismo tanto a las imágenes como a los testimonios de los participantes.

Además, el libro también tiene una dimensión más personal y emocional. Se pensó como una manera de agradecer a los participantes su implicación dentro del proyecto y de devolverles una parte de todo lo compartido durante las entrevistas. De alguna manera, termina funcionando también como un recuerdo físico construido a partir de sus propias memorias.

El título *Volver sin volver* resume gran parte de la idea principal del proyecto. La imposibilidad de regresar exactamente al pasado, pero sí la capacidad de acercarse a él a través de la memoria, las imágenes y las emociones que todavía permanecen en el presente.

Figura 8. Páginas del libro *Volver sin volver*



Fuente: elaboración propia

2.3. Recreaciones visuales generadas con Inteligencia Artificial

Las recreaciones visuales constituyen una de las partes principales del proyecto. Todas las imágenes han sido generadas a partir de recuerdos reales compartidos por los participantes durante las entrevistas.

Cada recreación parte de una descripción concreta, aunque el nivel de detalle variaba mucho dependiendo de cada persona y de cómo conservaban ese recuerdo en su memoria.

El proceso no consistió únicamente en generar imágenes de forma automática. Antes de trabajar con las herramientas de Inteligencia Artificial, fue necesario interpretar cada recuerdo y decidir qué elementos debían aparecer obligatoriamente en la escena.

En muchos casos, pequeños detalles terminaban siendo fundamentales para que los participantes reconocieran la imagen como cercana a su recuerdo original.

Algunos participantes recordaban marcas, colores o elementos muy concretos. Por ejemplo, cajas, bicicletas, muñecas o determinados objetos que ayudaban a situar mejor la escena.

En otros casos, fue necesario realizar una investigación previa sobre juguetes antiguos, formas de jugar o estética de determinadas épocas para conseguir imágenes más coherentes visualmente.

Figura 9. Las fotografías del proyecto



Fuente: elaboración propia

Durante el proceso se utilizaron diferentes herramientas de Inteligencia Artificial generativa, principalmente MidJourney, ChatGPT, Higgsfield y Kling. Cada plataforma ofrecía resultados distintos, por lo que en muchas ocasiones fue necesario combinar varias herramientas o rehacer completamente algunas imágenes hasta obtener un resultado satisfactorio.

Una de las mayores dificultades fue representar escenas relacionadas con movimiento o acciones concretas.

Algunas recreaciones sencillas de imaginar para una persona resultaban complejas para la IA, especialmente cuando aparecían varias figuras humanas interactuando entre sí. Por ello, muchas imágenes requirieron numerosos intentos, ajustes de prompts y cambios constantes en la composición.

A pesar de ello, las recreaciones no buscaban alcanzar una exactitud absoluta.

La intención era construir imágenes capaces de transmitir sensaciones, ambientes o fragmentos de memoria reconocibles para los propios participantes. Más que representar el pasado tal y como ocurrió, las imágenes intentan acercarse a cómo esos recuerdos siguen existiendo hoy dentro de cada persona.

2.4. Estética visual y decisiones creativas

Desde el principio, una de las principales intenciones del proyecto fue construir una estética visual coherente tanto en el documental como en el libro y en las propias recreaciones generadas con Inteligencia Artificial.

Aunque cada recuerdo era diferente, se buscó que todas las piezas compartieran una misma identidad visual.

La mayor parte de las imágenes se desarrollaron utilizando tonos cálidos, luces suaves y una estética más cinematográfica e íntima. En muchos prompts se buscó una apariencia cercana a la fotografía analógica, con una distancia focal de 35 mm, profundidad de campo suave y un tratamiento visual más natural.

Se evitó trabajar con colores demasiado saturados o imágenes excesivamente artificiales, ya que la intención era acercarse más a la sensación del recuerdo que a una recreación perfecta o hiperrealista.

También se decidió utilizar fondos oscuros, tipografías sencillas y una composición bastante limpia dentro del documental y de los intertítulos. Esto permitió dar más protagonismo a las palabras de los participantes y a las imágenes generadas, manteniendo una línea visual constante durante todo el proyecto.

Muchas de las decisiones estéticas fueron apareciendo durante el propio proceso de trabajo. A medida que avanzaban las entrevistas y las primeras pruebas visuales, se hizo evidente que el proyecto necesitaba una imagen más emocional y cercana, alejándose de un estilo demasiado tecnológico o futurista. Por ello, incluso la utilización de la Inteligencia Artificial se planteó desde un lugar más humano y narrativo.

La cabecera del documental también responde a esa intención visual. La secuencia del avión de juguete funciona como una metáfora relacionada con la infancia, la memoria y la idea de volver al pasado sin poder regresar realmente a él.

Además, el movimiento del avión permite introducir el título del documental de una forma sencilla y coherente con el resto de la narrativa.

Figura 10. Cabecera del microdocumental *Volver sin volver*



Fuente: elaboración propia

A nivel personal, una de las partes más complejas del proyecto fue precisamente la toma de decisiones creativas. Especialmente a la hora de definir una estética clara y mantenerla durante todo el proceso.

Sin embargo, el trabajo también terminó convirtiéndose en una forma de ganar seguridad a la hora de decidir, probar y construir una identidad visual propia dentro del proyecto.

2.5. El microdocumental

El microdocumental funciona como la pieza audiovisual principal del proyecto. Este formato resulta adecuado para articular testimonios, materiales visuales y una construcción narrativa breve, en línea con propuestas que entienden el microdocumental como una práctica audiovisual capaz de integrar memoria, patrimonio y relato personal (López-Flamarique, M., Mendioroz, A. y Asiain, A. (2022)) funciona como la pieza audiovisual principal del proyecto.

Con una duración de seis minutos y cuarenta segundos, recoge tanto el proceso de creación de las imágenes como las entrevistas realizadas a los participantes y sus reacciones al ver sus recuerdos reconstruidos mediante Inteligencia Artificial.

La narrativa del documental se construye a partir de una combinación de entrevistas, intertítulos, recreaciones visuales y pequeños recursos audiovisuales grabados durante el proceso.

No se utiliza narración en voz en off, ya que se buscó que el peso del relato recayera principalmente en las palabras y recuerdos de los propios participantes.

El documental sigue una estructura sencilla y progresiva. Primero se introduce la idea de la memoria y de la infancia, después aparece el proceso de reconstrucción visual mediante Inteligencia Artificial y, finalmente, las reacciones de los participantes al enfrentarse a las imágenes generadas.

Uno de los principales objetivos fue mostrar la Inteligencia Artificial desde una perspectiva más humana y cercana.

Por eso, el documental no se centra únicamente en enseñar herramientas o resultados visuales, sino también en todo lo que ocurre alrededor del proceso, las conversaciones, las emociones y la manera en la que cada persona vuelve a conectar con parte de su pasado.

A nivel visual, el documental mantiene la misma línea estética que el resto del proyecto.

También se trabajó especialmente el ritmo del montaje para conseguir una pieza pausada y emocional, donde las imágenes y los testimonios convivieran de manera natural.

La música original fue generada con Inteligencia Artificial mediante Suno AI. Para ello, se definieron previamente el tono, la intensidad y la duración de cada parte sonora, buscando una banda sonora nostálgica que acompañara la narrativa del documental sin quitar protagonismo a las voces de los participantes.

Además de mostrar el resultado final, el documental también funciona como una manera de documentar todo el recorrido creativo detrás del proyecto, desde las entrevistas iniciales hasta las pruebas, errores y decisiones que terminaron construyendo las recreaciones finales.

2.6. Estructura narrativa del documental

La estructura del documental se construye de forma progresiva, acompañando al espectador desde la idea inicial del proyecto hasta las reacciones finales de los participantes al ver sus recuerdos convertidos en imagen.

- La cabecera parte de una fotografía antigua de un avión de juguete. Poco a poco, esa imagen deja de funcionar solo como una fotografía y se transforma en una escena viva. La idea era representar ese paso entre recuerdo e imaginación, entre lo que se conserva y lo que se reconstruye. Después, aparece una mano de una persona mayor entregando el avión a un niño, como una metáfora del vínculo entre generaciones y de la infancia que sigue presente en la memoria.
- El avión se eligió porque era un juguete muy visual y fácil de asociar con la infancia. También porque su movimiento permitía construir una cabecera más narrativa. Al ser lanzado por el niño, el avión atraviesa la pantalla y deja a su paso el título *Volver sin volver*. De esta forma, el propio juguete introduce el nombre del documental y resume la idea principal del proyecto, la posibilidad de acercarse al pasado sin poder regresar del todo a él.
- Después de esta introducción aparecen las entrevistas con los participantes. A través de sus testimonios, el documental empieza a construir poco a poco el universo de recuerdos que da forma al proyecto. Las historias se presentan de manera natural, alternando distintas voces y recuerdos para mantener un ritmo dinámico y cercano.
- A medida que avanzan las entrevistas, el documental introduce también el proceso de trabajo con Inteligencia Artificial. Se muestran algunas recreaciones visuales, partes del

proceso creativo y la manera en la que los recuerdos fueron transformándose en imágenes. En este punto, el objetivo no era explicar técnicamente el funcionamiento de las herramientas, sino enseñar cómo se utilizaban dentro del proyecto y qué dificultades iban apareciendo durante el proceso.

- La parte final del documental está centrada en las reacciones de los participantes al ver las imágenes generadas. Este momento termina convirtiéndose en uno de los puntos más importantes de toda la pieza, ya que permite observar cómo cada persona conecta de nuevo con sus recuerdos desde una imagen creada en el presente.

Toda la narrativa del documental busca mantener un tono cercano, pausado y emocional. Más que explicar de forma técnica cómo funciona la Inteligencia Artificial, la intención es mostrar todo lo que ocurre cuando la tecnología se utiliza para trabajar con recuerdos, emociones e historias personales.

2.7. Acceso al producto final

El proyecto final está compuesto por dos piezas principales, el microdocumental *Volver sin volver* y el libro fotográfico desarrollado a partir de los recuerdos de los participantes.

El microdocumental tiene una duración aproximada de siete minutos y recoge tanto las entrevistas como el proceso de creación de las imágenes y las reacciones finales de los participantes.

El libro, por su parte, reúne los relatos, las recreaciones visuales generadas mediante Inteligencia Artificial y los prompts utilizados durante el proceso.

Ambos productos se entregan junto a este Trabajo de Fin de Grado en formato digital.

Documental:

<https://youtu.be/KyLO1wOVaJ0>

Libro fotográfico *Volver sin volver*:

<https://drive.google.com/file/d/1SNZp8cWeR9iuRIQtp65Mhqpl-T3gssd4/view?usp=sharing>

3. PROCEDIMIENTO

3.1. Recogida de recuerdos y entrevistas

El proceso comenzó antes de las entrevistas con los participantes.

Primero se realizó una entrevista a Antonio Sánchez Cabaco, que ayudó a introducir la parte más reflexiva del proyecto sobre la memoria y la forma en la que reconstruimos los recuerdos desde el presente.

Después, se contactó con María Teresa Ramos Bernal para poder contar con la colaboración de la Universidad de la Experiencia de Salamanca.

A partir de ahí se empezó a organizar la parte práctica del proyecto. Fue necesario concretar el grupo de participantes, acotar edades, cuadrar horarios y planificar las entrevistas. Todas ellas se grabaron en el Hub de la Universidad Pontificia de Salamanca, un espacio que fue reservado previamente para poder trabajar en un ambiente tranquilo y cómodo.

Las entrevistas se plantearon de una manera muy cercana y natural.

Más que seguir un cuestionario rígido, la intención era generar conversaciones que ayudasen a los participantes a recordar momentos concretos de su infancia. Para ello, las preguntas se centraban principalmente en juguetes, juegos, calles, rutinas o pequeños detalles cotidianos que pudieran ayudar posteriormente a construir las recreaciones visuales.

Uno de los aspectos más importantes durante esta fase fue conseguir recuerdos lo más descriptivos posibles. En muchos casos, pequeños detalles terminaban siendo fundamentales para la generación de las imágenes, como colores, materiales, marcas o determinados objetos presentes en la escena.

Las entrevistas fueron realizadas utilizando dos teléfonos móviles para conseguir diferentes perspectivas de imagen, además de trípodes, focos y micrófonos bluetooth.

Durante las conversaciones, muchos participantes terminaron recordando situaciones que iban mucho más allá del juguete inicial. A medida que hablaban, aparecían recuerdos relacionados con la familia, el colegio, la forma de jugar o la vida cotidiana de aquella época.

Esto hizo que las entrevistas no funcionaran únicamente como una recogida de información, sino también como una parte muy importante de la experiencia emocional del proyecto.

Antes de la grabación, se informó a los participantes de la finalidad académica del proyecto, del uso de sus testimonios e imágenes dentro del microdocumental y del libro fotográfico, así como de la posibilidad de aparecer en los materiales finales del TFG. Esta comunicación previa permitió trabajar desde un marco de consentimiento y respeto hacia sus recuerdos e imagen personal.

3.2. Selección e interpretación de la información

Una vez realizadas las entrevistas, comenzó una de las partes más importantes del proyecto, seleccionar qué información resultaba realmente útil para construir las recreaciones visuales.

En muchos casos, las conversaciones incluían recuerdos muy amplios, anécdotas personales o detalles que, aunque aportaban contexto emocional, no siempre podían trasladarse directamente a una imagen.

Por ello, después de transcribir las entrevistas, se realizó un trabajo de selección y reorganización de la información.

La intención era quedarse con aquellos elementos capaces de definir visualmente cada recuerdo, intentando mantener siempre la esencia de lo que contaba cada participante.

Durante este proceso fue importante diferenciar qué aspectos eran imprescindibles dentro de cada escena y cuáles podían quedar en un segundo plano.

Muchas veces, pequeños detalles terminaban siendo clave para que la imagen tuviera sentido para la persona que había compartido el recuerdo. Objetos concretos, colores, marcas o determinadas formas de jugar ayudaban a construir imágenes mucho más cercanas a la memoria original.

En algunos casos, los recuerdos aparecían muy definidos desde el principio. Sin embargo, otras veces era necesario interpretar fragmentos más difusos o incompletos. Esto obligó a tomar decisiones constantemente y a reconstruir visualmente escenas que nunca habían existido en formato fotográfico.

También fue necesario adaptar ciertos recuerdos al lenguaje visual de la Inteligencia Artificial. Algunas descripciones funcionaban muy bien oralmente, pero resultaban difíciles de trasladar directamente a un prompt. Por eso, gran parte del trabajo consistió en convertir recuerdos hablados en descripciones visuales claras y comprensibles para las herramientas utilizadas.

Esta fase terminó funcionando como un puente entre la memoria de los participantes y la posterior generación de imágenes. Antes de utilizar cualquier herramienta de IA, era necesario entender qué hacía especial cada recuerdo y qué elementos debían permanecer para que la escena siguiera teniendo sentido emocionalmente.

3.3. Investigación visual y documentación de época

Una parte importante del proyecto fue la investigación previa necesaria para poder recrear recuerdos pertenecientes a épocas que no se habían vivido personalmente.

Aunque los participantes describían muchos detalles durante las entrevistas, en numerosas ocasiones era necesario buscar referencias visuales que ayudasen a comprender mejor cómo eran determinados juguetes, objetos o escenas cotidianas.

Para ello, se realizó una búsqueda constante de fotografías antiguas, anuncios, catálogos, juguetes de época y referencias relacionadas con la infancia de cada participante.

Este proceso ayudó especialmente en aquellos recuerdos donde aparecían marcas concretas, bicicletas, materiales o juegos que hoy en día han cambiado mucho o directamente han desaparecido.

La documentación visual también fue importante para evitar que las imágenes generadas tuvieran una estética demasiado actual.

Muchas veces, la Inteligencia Artificial tendía a modernizar ciertos objetos o a generar escenarios poco coherentes con la época que se intentaba representar. Por eso, fue necesario corregir constantemente detalles relacionados con la ropa, los colores, las calles o la apariencia de los juguetes.

En algunos casos, la investigación terminó siendo casi tan importante como la propia generación de imágenes.

Un ejemplo de ello fue la recreación relacionada con la bicicleta roja de Kiko Blanco Jarrín, donde fue necesario buscar referencias concretas sobre la colocación del logotipo de la marca Orbea en bicicletas infantiles de aquella época para conseguir un resultado más cercano a su recuerdo.

Figura 11. Documentación visual utilizada para localizar la posición del logotipo Orbea en bicicletas infantiles de época y ajustar la recreación final al recuerdo del participante.



Fuente: extraída de antequeraclassic

Figura 12. Diferentes versiones de la imagen de la Orbea roja



Fuente: elaboración propia

También aparecieron dificultades en escenas relacionadas con juegos o movimientos concretos. La recreación del juego de la goma, por ejemplo, requirió numerosas pruebas debido a que las herramientas generaban errores constantes en las posiciones de las piernas o en la colocación de la cuerda.

Todo este proceso permitió entender que la Inteligencia Artificial no funciona únicamente a partir de una descripción escrita.

Para conseguir imágenes coherentes y cercanas a los recuerdos originales, fue necesario acompañar constantemente la generación visual con investigación, referencias y decisiones humanas durante todo el proyecto.

Figura 13. Imagen de documentación utilizada para investigar el diseño y la apariencia de los cartuchos NIC originales y conseguir una recreación más fiel al recuerdo del participante.



Fuente: extraída de [Todocolección](http://www.todocoleccion.com)

Figura 14. Diferentes versiones en Midjourney de la generación del recuerdo del proyector



Fuente: elaboración propia

3.4. Diseño de prompts y elección de herramientas IA

El diseño de prompts fue una de las partes más importantes de todo el proyecto.

Antes de generar cualquier imagen, era necesario transformar los recuerdos de los participantes en descripciones claras y detalladas que las herramientas de Inteligencia Artificial pudieran interpretar correctamente.

Para ello, primero se seleccionaba la información más relevante de cada entrevista y después se reorganizaba pensando ya en términos visuales.

No bastaba únicamente con describir un juguete o una escena, también era necesario indicar aspectos relacionados con la iluminación, la época, la ropa, los colores, el tipo de fotografía o incluso la emoción que debía transmitir la imagen.

Los prompts fueron evolucionando constantemente durante el proceso.

En muchas ocasiones, las primeras imágenes generadas no se parecían realmente al recuerdo descrito por los participantes, por lo que era necesario corregir detalles, cambiar palabras o reformular completamente la descripción hasta conseguir un resultado más coherente.

Durante el proyecto se utilizaron distintas herramientas de Inteligencia Artificial, principalmente ChatGPT, MidJourney, Higgsfield y Kling. Cada una cumplía una función diferente dentro del proceso creativo.

ChatGPT se utilizó sobre todo como apoyo para estructurar y mejorar los prompts a partir de la información obtenida en las entrevistas. MidJourney fue la herramienta principal para la generación de imágenes estáticas, especialmente por su capacidad para crear escenas más cinematográficas y detalladas.

Higgsfield y Kling se emplearon principalmente durante la creación de pequeños fragmentos en vídeo y en la construcción de la cabecera del documental.

En muchos casos, una sola herramienta no era suficiente para obtener el resultado deseado. Algunas imágenes comenzaban en una plataforma y terminaban siendo corregidas o rehechas completamente en otra distinta. Esto hizo que el proceso fuera mucho más experimental y obligó a probar continuamente diferentes formas de trabajar.

Más allá de la generación automática, todo el proceso requirió una supervisión constante y una toma continua de decisiones. La Inteligencia Artificial funcionó como una herramienta de apoyo creativo, pero siempre fue necesario interpretar, seleccionar y corregir los resultados para mantener coherencia con los recuerdos originales y con la estética general del proyecto.

3.5. Generación, corrección y selección de imágenes

Una vez definidos los prompts y recopilada toda la información necesaria, comenzó la fase de generación de imágenes.

Este proceso fue, probablemente, una de las partes más largas y cambiantes de todo el proyecto, ya que muy pocas imágenes funcionaban correctamente desde el primer intento.

En la mayoría de los casos, las primeras generaciones presentaban errores relacionados con proporciones, objetos, posiciones corporales o detalles que no coincidían con los recuerdos descritos por los participantes.

Por ello, fue necesario corregir constantemente los prompts, modificar composiciones y repetir numerosas veces la generación de una misma escena hasta conseguir un resultado satisfactorio.

Algunas recreaciones requirieron especialmente mucho tiempo.

Las escenas relacionadas con movimiento o interacción entre varias personas resultaban más difíciles para la Inteligencia Artificial. Por ejemplo, aparecieron dificultades con determinados juguetes antiguos o marcas concretas que la IA no interpretaba bien.

Durante este proceso se trabajó continuamente comparando resultados y seleccionando las imágenes que mejor transmitían la sensación del recuerdo original. En muchas ocasiones, una imagen técnicamente correcta no terminaba funcionando emocionalmente, mientras que otras, aun siendo imperfectas, conseguían acercarse mucho más a la memoria del participante.

La selección final de imágenes no se realizó únicamente teniendo en cuenta la calidad visual.

También fue importante mantener una coherencia estética entre todas las recreaciones y conseguir que el conjunto compartiera una misma identidad visual dentro del libro y del documental.

Una vez seleccionadas las imágenes finales, algunas de ellas necesitaron pequeños ajustes posteriores relacionados con reescalado, encuadre o composición para adaptarlas correctamente a los distintos formatos utilizados durante el proyecto.

Figura 15. Recreación del recuerdo de Adela, “La rayuela”



Fuente: elaboración propia

Figura 16. Recreación del recuerdo de Kiko, “El tractor verde”



Fuente: elaboración propia

Figura 17. Recreación del recuerdo de Ana, “El muñeco de Gibraltar”



Fuente: elaboración propia

Figura 18. Recreación del recuerdo de Carmina, “La muñeca Gisela”



Fuente: elaboración propia

Figura 19. Recreación del recuerdo de Elisa, “El diáboló”



Fuente: elaboración propia

Figura 20. Recreación del recuerdo de Eloina, “La cocinita”



Fuente: elaboración propia

Figura 21. Recreación del recuerdo de Carmen, “La goma”



Fuente: elaboración propia

Figura 22. Recreación del recuerdo de Isabel, “Las tabas”



Fuente: elaboración propia

Figura 23. Recreación del recuerdo de Juan Luís, “El proyector”



Fuente: elaboración propia

Figura 24. Recreación del recuerdo de María José, “Las mariquitas”



Fuente: elaboración propia

Figura 25. Recreación del recuerdo de Manolo, "La Orbea roja"



Fuente: elaboración propia

Figura 26. Recreación del recuerdo de Pascual, "La peonza de madera"



Fuente: elaboración propia

Figura 27. Recreación del recuerdo de Teresa, "Las miniaturas"



Fuente: elaboración propia

Figura 28. Recreación del recuerdo de Tomás, "El tren de latas"



Fuente: elaboración propia

3.6. Proceso de creación del microdocumental

El microdocumental se fue construyendo de forma paralela al resto del proyecto.

A medida que avanzaban las entrevistas y las recreaciones visuales, también comenzaba a definirse la narrativa audiovisual de la pieza.

Desde el principio, la intención no era realizar un documental puramente explicativo o técnico sobre Inteligencia Artificial.

El objetivo era construir una pieza más cercana y emocional, donde la tecnología estuviera presente, pero siempre al servicio de los recuerdos y de las personas que los compartían.

Por ello, el documental mezcla entrevistas, recreaciones visuales, intertítulos, imágenes generadas mediante IA y pequeños recursos audiovisuales grabados durante todo el proceso.

La idea era mostrar no solo el resultado final, sino también parte del recorrido creativo y emocional detrás de cada imagen.

3.6.1 Grabación de entrevistas y recursos

Las entrevistas se grabaron en el Hub de la Universidad Pontificia de Salamanca utilizando dos smartphones (Apple iPhone 17 y Apple iPhone XR) colocados en diferentes posiciones para conseguir variedad de planos durante el montaje.

También se utilizaron trípodes, focos y micrófonos bluetooth para mejorar tanto la iluminación como el sonido de las grabaciones.

Durante las entrevistas se buscó generar un ambiente tranquilo y natural para que los participantes hablaran con comodidad sobre sus recuerdos.

Más que seguir una estructura rígida, las conversaciones fueron evolucionando de forma bastante espontánea a medida que aparecían nuevos recuerdos o detalles relacionados con su infancia.

Además de las entrevistas principales, también se grabaron recursos visuales relacionados con el proceso de trabajo, imágenes de apoyo y pequeños fragmentos pensados específicamente para reforzar la narrativa del documental.

3.6.2 Creación de la cabecera

La cabecera del documental fue una de las partes más trabajadas visualmente.

La idea principal surgía de un avión de juguete atravesando la pantalla mientras escribía el título *Volver sin volver*. Desde el principio, el avión se planteó como una metáfora relacionada con la infancia y con la idea de volver al pasado a través de los recuerdos.

La narrativa visual de esta secuencia continúa mostrando a una persona mayor entregando el juguete a un niño, reforzando así la relación entre memoria, paso del tiempo e infancia presente durante todo el documental.

Para la creación de la cabecera se combinaron distintas herramientas de Inteligencia Artificial generativa.

Primero se trabajó en la creación de imágenes y composiciones estáticas y, posteriormente, se utilizaron herramientas de vídeo para generar pequeños fragmentos animados a partir de diferentes fotogramas.

La intención era conseguir una introducción sencilla y visualmente coherente con la estética general del proyecto, evitando una cabecera excesivamente tecnológica o artificial.

Figura 29. Prompt en kling para la creación de uno de los fragmentos de la cabecera del microdocumental



Fuente: elaboración propia

3.6.3 Montaje y narrativa

El montaje del documental se realizó en Adobe Premiere Pro.

Durante esta fase se buscó construir una narrativa clara, sencilla y emocional, manteniendo siempre el foco principal en los recuerdos de los participantes.

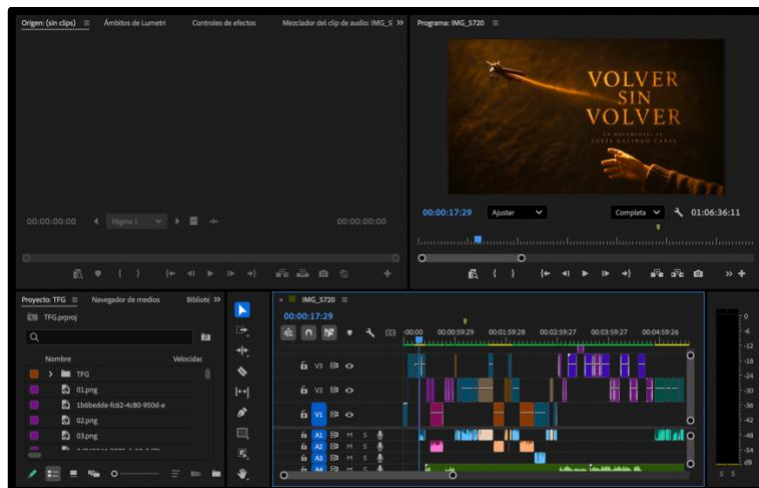
La estructura del documental avanza de forma progresiva. Primero se introduce la reflexión sobre la memoria y la infancia, después aparecen las entrevistas y el proceso de generación de imágenes y, finalmente, las reacciones de los participantes al ver sus recuerdos recreados mediante Inteligencia Artificial.

Uno de los principales retos durante el montaje fue no perder el hilo principal del proyecto. Al existir tanto material grabado y tantos recuerdos diferentes, era importante seleccionar únicamente aquello que realmente aportaba sentido a la narrativa final.

También se trabajó especialmente el ritmo del documental, alternando momentos más pausados con otros más emocionales para conseguir una pieza dinámica pero cercana.

Los intertítulos tuvieron un papel importante dentro de la narrativa, ya que ayudan a introducir ideas relacionadas con la memoria, la Inteligencia Artificial y el significado del proyecto sin necesidad de utilizar narración en voz en off.

Figura 30. Captura del proceso de montaje del microdocumental en Adobe Premiere Pro



Fuente: elaboración propia

3.6.4 Diseño sonoro y banda sonora

El sonido y la música fueron fundamentales para construir el tono emocional del documental. Desde el principio se buscó una banda sonora nostálgica y suave, capaz de acompañar las imágenes sin quitar protagonismo a las voces de los participantes.

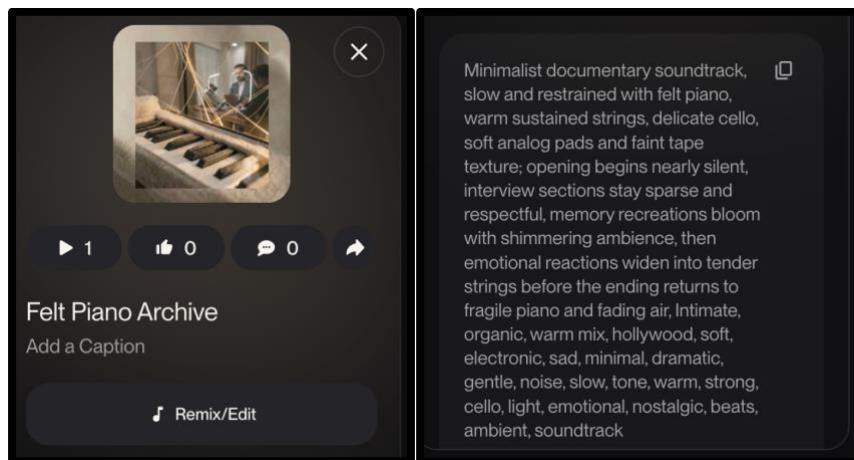
La música original fue generada mediante Suno AI. Para ello, se trabajó definiendo previamente el tono, la intensidad y la duración aproximada de cada parte musical dependiendo del momento narrativo del documental.

En algunas secuencias concretas también se añadieron pequeños efectos de sonido para reforzar determinadas imágenes, como ocurre durante la cabecera con el sonido del avión de juguete atravesando la pantalla.

Todo el diseño sonoro se planteó de manera muy sutil, intentando mantener una sensación íntima y emocional durante toda la pieza audiovisual.

Figura 31. Generación de la banda sonora original del documental mediante Suno AI

Figura 32. Prompt utilizado para definir el tono, la instrumentación y la evolución emocional de la banda sonora creada con Inteligencia Artificial.



Fuente: elaboración propia

3.7. Evidencias de autoría y proceso

Con el objetivo de reflejar el trabajo realizado durante todo el proyecto, se han recopilado diferentes evidencias relacionadas tanto con el proceso creativo como con la producción audiovisual y la generación de imágenes mediante Inteligencia Artificial.

Entre estas evidencias se incluyen capturas de prompts utilizados durante la creación de las recreaciones, pruebas visuales descartadas, imágenes generadas en diferentes fases del proceso y ejemplos de iteraciones realizadas hasta llegar a los resultados finales.

También se incorporan fotografías y recursos relacionados con el rodaje de las entrevistas y la grabación del microdocumental, además de capturas del proceso de montaje realizado en Adobe Premiere Pro. Estas imágenes permiten mostrar parte de la organización y construcción narrativa del documental.

En el caso de las recreaciones visuales, las evidencias permiten observar cómo muchas imágenes fueron evolucionando a través de diferentes versiones y modificaciones.

En numerosas ocasiones, fue necesario reformular prompts, cambiar herramientas de Inteligencia Artificial o repetir completamente determinadas escenas hasta conseguir un resultado más coherente con el recuerdo original.

La recopilación de todo este material no solo funciona como una prueba de autoría del proyecto, sino también como una forma de documentar el recorrido creativo y técnico detrás del trabajo final. Mostrar tanto los aciertos como las pruebas fallidas ayuda a entender mejor el proceso completo y pone en valor todas las decisiones tomadas durante el desarrollo del proyecto.

4. CONCLUSIONES

4.1. Impacto de los participantes

Uno de los aspectos más importantes del proyecto fue la reacción de los participantes durante todo el proceso, especialmente en el momento de ver sus recuerdos convertidos en imagen. Aunque las recreaciones no pretendían ser exactas, muchas personas consiguieron reconocerse emocionalmente en ellas y volver a conectar con momentos de su infancia que llevaban años sin recordar o sin mencionar.

Durante las entrevistas, ya se pudo observar cómo los recuerdos despertaban conversaciones, anécdotas y emociones muy diferentes entre los participantes. En muchos casos, lo que comenzaba siendo una simple descripción de un juguete terminaba convirtiéndose en una reflexión sobre su infancia, su familia o la forma de vivir de aquella época.

Figura 33. Kiko en una de las primeras entrevistas



Fuente: elaboración propia

Sin embargo, uno de los momentos más significativos llegó al mostrar las imágenes finales. Algunas reacciones fueron inesperadamente emocionales y terminaron convirtiéndose en una de las partes más gratificantes de todo el proyecto. Después de todo el proceso de entrevistas, pruebas y generación de imágenes, ver que los participantes sentían cercanía hacia esas recreaciones hizo que el trabajo adquiriera todavía más sentido.

Figura 34. Tomás en una de las reacciones finales



Fuente: elaboración propia

Además, el libro *Volver sin volver* también permitió que los participantes conservaran un recuerdo físico de todo lo compartido durante el proyecto. Más allá del resultado audiovisual, el trabajo terminó funcionando también como una forma de dar valor a sus recuerdos y dejar constancia de ellos a través de la imagen y del relato escrito.

El proyecto demuestra que la Inteligencia Artificial puede utilizarse desde una perspectiva mucho más humana y cercana, no solo como una herramienta tecnológica, sino también como una forma de generar conversación, emoción y conexión con la memoria personal.

4.2. Aprendizajes audiovisuales y personales

Este proyecto ha supuesto un aprendizaje constante tanto a nivel audiovisual como personal. A lo largo de todo el proceso fue necesario tomar decisiones relacionadas con narrativa, montaje, estética visual, entrevistas, sonido o generación de imágenes, muchas veces resolviendo problemas sobre la marcha y adaptándose continuamente a nuevas situaciones.

A nivel audiovisual, uno de los mayores aprendizajes fue entender cómo construir una narrativa emocional a partir de recuerdos reales.

El documental no solo requería organizar entrevistas e imágenes, también necesitaba mantener un hilo claro y coherente entre todas las partes del proyecto. Esto obligó a seleccionar cuidadosamente la información, controlar el ritmo del montaje y decidir constantemente qué debía aparecer y qué no.

El trabajo también permitió profundizar en el uso de herramientas de Inteligencia Artificial dentro de un contexto creativo y documental. Más allá de generar imágenes, el proceso hizo evidente la importancia de la interpretación humana, la investigación previa y la toma de decisiones durante todas las fases del proyecto.

Además, trabajar con recuerdos de otras generaciones obligó a investigar contextos, objetos y formas de vida que no se habían vivido personalmente. Esto hizo que gran parte del proceso fuera también un aprendizaje relacionado con la memoria y con la manera en la que las personas construyen sus propios recuerdos.

A nivel personal, una de las partes más importantes del proyecto fue aprender a confiar más en las propias decisiones creativas. Gran parte del trabajo consistió en probar constantemente, equivocarse y volver a empezar hasta encontrar resultados que realmente funcionaran dentro del proyecto.

También fue un aprendizaje importante enfrentarse a problemas técnicos y organizativos durante la producción. Situaciones relacionadas con el material de grabación, los tiempos o la coordinación de entrevistas obligaron a reaccionar rápidamente y encontrar soluciones durante el proceso.

Más allá del resultado final, el proyecto terminó convirtiéndose en una experiencia muy completa a nivel creativo y personal, especialmente por todo lo aprendido durante el recorrido y por la relación creada con los participantes y sus recuerdos.

4.3. Limitaciones del proyecto

Aunque el proyecto consiguió desarrollar las piezas planteadas inicialmente, durante el proceso también aparecieron distintas limitaciones relacionadas tanto con la Inteligencia Artificial como con el propio trabajo de reconstrucción de recuerdos.

Una de las principales limitaciones fue la imposibilidad de representar los recuerdos de manera totalmente exacta. La memoria cambia con el tiempo y cada persona recuerda de forma diferente, por lo que las imágenes generadas no podían funcionar como una copia real del pasado, sino como una interpretación construida a partir de lo que cada participante conservaba en su memoria.

Además, muchas veces los recuerdos eran incompletos o poco precisos visualmente. Algunos participantes recordaban perfectamente ciertas sensaciones o situaciones, pero no detalles concretos relacionados con espacios, colores o formas. Esto obligó a interpretar continuamente la información y a tomar decisiones creativas durante la generación de imágenes.

También aparecieron limitaciones propias de las herramientas de Inteligencia Artificial utilizadas. Algunas escenas complejas relacionadas con movimiento, interacción entre personas o juguetes antiguos resultaban difíciles de generar correctamente.

En numerosos casos, fue necesario repetir muchas veces una misma imagen hasta conseguir un resultado aceptable.

Por otro lado, trabajar con personas mayores también requería adaptarse continuamente a horarios, ritmos y disponibilidad, algo que influyó en la organización de entrevistas y grabaciones.

A pesar de estas limitaciones, muchas de ellas terminaron formando parte del propio aprendizaje del proyecto y ayudaron a entender mejor tanto las posibilidades como los límites actuales de la Inteligencia Artificial aplicada al ámbito audiovisual y documental.

4.4. Futuras líneas de desarrollo

Aunque el proyecto se plantea como una pieza cerrada dentro del Trabajo de Fin de Grado, las posibilidades de desarrollo a partir de esta idea son bastante amplias.

Tanto el documental como el libro podrían seguir creciendo incorporando nuevos participantes, recuerdos y recreaciones visuales relacionadas con otras generaciones o contextos diferentes.

Una posible línea futura sería convertir el proyecto en una actividad o taller desarrollado junto a personas mayores, donde ellas mismas pudieran participar de manera más activa en el proceso de creación de imágenes y reconstrucción de recuerdos mediante Inteligencia Artificial.

También sería interesante ampliar el proyecto hacia otros tipos de memoria más allá de los juguetes infantiles, trabajando por ejemplo con fotografías perdidas, recuerdos familiares, espacios desaparecidos o historias relacionadas con determinados momentos históricos y sociales.

A nivel audiovisual, el documental podría evolucionar hacia un formato más largo o incorporar nuevas entrevistas y testimonios. Del mismo modo, el libro podría seguir ampliándose como una especie de archivo visual construido a partir de recuerdos personales y memoria colectiva.

Otra posible línea de desarrollo estaría relacionada con la evolución de las propias herramientas de Inteligencia Artificial. Al tratarse de tecnologías que avanzan constantemente, en un futuro podrían permitir recreaciones todavía más precisas y personalizadas, especialmente en aspectos relacionados con movimiento, vídeo o reconstrucción de escenarios complejos.

Más allá de la parte técnica, el proyecto también deja abierta una reflexión sobre el uso de la Inteligencia Artificial dentro de ámbitos sociales, emocionales y culturales. Este trabajo demuestra que la IA no solo puede utilizarse desde una perspectiva productiva o tecnológica, sino también como una herramienta capaz de ayudar a conservar recuerdos, generar conversación y construir nuevas formas de contar historias personales.

REFERENCIAS

Antequera Classic - ORBEA BICICLETA ORBEA INFANTIL - AÑOS 80. (s. f.).
<https://antequeraclassic.com/catalogo/bicicleta-orbea-infantil>

Exhibit A-I: The Refugee Account. (s. f.).

<https://www.exhibitai.com.au/statements#about>

Higgsfield. (s. f.). Higgsfield: AI video and image generation platform.

<https://higgsfield.ai/>

López-Flamarique, M., Mendioroz, A. y Asiain, A. (2022). El diseño de microdocumentales sobre patrimonio como práctica transformadora docente. *Clio. History and History Teaching*, 48, pp.340-361.

https://doi.org/10.26754/ojs_clio/clio.2022486953

Lopez, Perez-Rojo, Noriega, Sánchez-Cabaco, Sitges, & Bonete. (2024). Quality-of-life in older adults: its association with emotional distress and psychological wellbeing. *BMC Geriatrics*, 24(1).

<https://doi.org/10.1186/S12877-024-05401-7>

Midjourney. (s. f.). Midjourney.

<https://www.midjourney.com/home>

OpenAI. (s. f.). ChatGPT [Modelo de lenguaje].

<https://chatgpt.com/>

Sánchez-Cabaco, A. Galindo-Rubio, F. Wobbeking, M. Reyes, M. y Torres, I (2014) "MAP@SMA. Programa de optimización de la memoria autobiográfica en mayores". Club de innovación Universidad Pontificia de Salamanca (España).

Suno. (s. f.). *Suno | AI Music Generator.*

<https://suno.com/me>

Trompo M. Cruz P.R 35x12. (s. f.). CAN CELS.

<https://can-cels.com/es/inici/369-trompo-m-cruz-pr-35x12.html>