

VOLVER SIN VOLVER

INFANCIA, JUEGO Y MEMORIA
RECONSTRUIDA MEDIANTE
INTELIGENCIA ARTIFICIAL

LUCÍA GALINDO CASAL



VOLVER SIN VOLVER

INFANCIA, JUEGO Y MEMORIA
RECONSTRUIDA MEDIANTE
INTELIGENCIA ARTIFICIAL

LUCÍA GALINDO CASAL



Este proyecto se ha construido a partir de los recuerdos de los alumnos de la Universidad de la Experiencia de Castilla y León (UPSA), que han compartido una parte de su historia a través de los juegos de su infancia:

Kiko

Manolo Gimeno

Ana María del Carmen

Tomás Martín García

Pascual Martín

Juan Luís Martínez Cordero

Isabel Hernández Becerro

Carmen Vicente Hernández

Teresa

María José

Adela Benito

Eloina Almaraz

La realización de este trabajo ha contado con la orientación de Esmeralda Román Quiñones (Facultad de Comunicación, UPSA) y la implicación del Programa Interuniversitario de la Experiencia, coordinado por María Teresa Ramos Bernal.

Asimismo, la colaboración del profesor Antonio Sánchez Cabaco, catedrático de Psicología Básica (UPSA), ha permitido integrar una mirada científica sobre los procesos de memoria, envejecimiento y evocación.

Como colaboración final, han participado también:

Carmina Rubio de la Rúa

Elisa Prieto Martínez

Proyecto y realización:

Lucía Galindo Casal

Para Pepe.

Porque los recuerdos siempre encuentran la forma de quedarse.

A mis padres y a Jimena

Por enseñarme a contar y a escuchar.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN 7

LAS HISTORIAS

LA ORBEA ROJA 12

LAS MARIQUITAS 14

EL TRACTOR VERDE 16

LA RAYUELA 18

EL TREN DE LATAS 20

EL MUÑECO DE GIBRALTAR 22

LAS MINIATURAS 24

LA PEONZA DE MADERA 26

EL PROYECTOR 28

LAS TABAS 30

LA GOMA 32

LA COCINITA 34

EL DIÁBOLO 36

LA MUÑECA GISELA 38

INTRODUCCIÓN

Este proyecto nace de algo muy sencillo, recordar.

Pero también de una pregunta que aparece cuando la memoria empieza a fallar, qué pasa con los recuerdos cuando ya no funcionan como antes.

A lo largo de estas páginas aparecen historias de la infancia contadas por personas mayores. Son recuerdos que giran en torno a cosas muy concretas, una peonza, una goma, unas tabas, una muñeca de papel. Objetos sencillos que, de alguna manera, no se han perdido del todo, porque están ligados a momentos que se repetían muchas veces y que se compartían con otros.

Porque no todo lo que vivimos permanece. Muchas cosas se olvidan con el tiempo. Pero otras no. Otras vuelven de repente, sin avisar, y muchas veces son las más simples, las de cada día.

Recordar no es volver al pasado tal cual fue. Es más bien rehacerlo. Cada vez que alguien cuenta algo que ha vivido, lo está reconstruyendo desde el presente, con lo que recuerda, con lo que siente ahora y con todo lo que ha ido cambiando con el tiempo. Por eso dos personas pueden vivir lo mismo y recordarlo de forma distinta.

Y eso no es un error. Es así como funciona la memoria.

Hay una etapa importante en todo esto, la infancia. Cuando somos pequeños, muchas cosas se quedan más fijadas. No porque sean más importantes, sino porque son nuevas y, sobre todo, porque se viven de una forma muy directa.

No hace falta que sean grandes momentos. Muchas veces es justo lo contrario, cosas que se repetían todos los días, que se compartían con otros.

Ahí están los recuerdos que aparecen en este proyecto.

La mayoría tienen que ver con jugar, con estar en casa, en la calle o en el colegio, con pasar el tiempo con otras personas. No dependen tanto de lo que se tenía, sino de lo que se hacía.

Y eso explica por qué se mantienen.

Porque la memoria no guarda todo igual. Hay recuerdos que se fijan más que otros y, muchas veces, son los que están ligados a estar bien, a sentirse acompañado o a formar parte de algo.

Además, recordar no depende solo del tiempo. A veces basta con algo pequeño, un objeto, una palabra o un lugar, para que un recuerdo aparezca de golpe.

A todos nos ha pasado.

En las personas mayores esto se ve más claro. La memoria puede cambiar, puede fallar en algunas cosas, pero eso no significa que todo desaparezca. Hay recuerdos que siguen ahí, sobre todo los más antiguos o los que tienen más carga emocional.

Por eso, en muchos casos, se trabaja con ellos. No como un ejercicio de memoria, sino como una forma de volver a conectar con lo que uno ha vivido.

No es solo recordar. Es reconocerse.

Este proyecto parte de ahí.

No busca reconstruir el pasado tal cual ha sido, ni hacer un recuerdo perfecto. Lo que intenta es recoger lo que sigue estando, lo que aparece cuando alguien empieza a contar.

Y entender por qué hay recuerdos que no se pierden, aunque pasen los años.

Además, el proyecto introduce otra parte, intentar darles imagen a esos recuerdos.

A partir de las entrevistas, se han generado imágenes con inteligencia artificial que representan lo que las personas cuentan. No son fotos reales del pasado, ni pretenden serlo. Son una forma de acercarse a lo que se recuerda.

Esto tiene sentido porque cuando recordamos no solo pensamos en palabras, también vemos imágenes. Nos vienen escenas, detalles, momentos.

De alguna manera, poner imagen a un recuerdo se acerca a cómo funciona la memoria.

Aquí el recuerdo no se queda solo en lo que se dice, también se puede ver. Y eso ayuda a que sea más fácil volver a él.

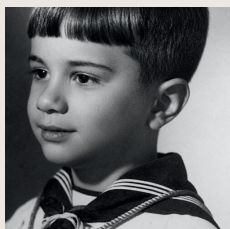
Los objetos, los juguetes o los espacios funcionan como una puerta de entrada. Ayudan a que los recuerdos aparezcan sin tener que forzarlos.

En el fondo, este proyecto no trata solo de recuperar recuerdos. Trata de darles un lugar.

Un sitio donde puedan seguir estando, donde puedan volver a aparecer y donde se puedan compartir.

Porque la memoria no es solo mirar hacia atrás. También tiene que ver con cómo damos sentido a lo que hemos vivido.

LA ORBEA ROJA · MANOLO, 67 AÑOS



Hay varios juguetes que me marcaron cuando era niño, pero si tengo que quedarme con uno, sin duda sería la bicicleta. Era una Orbea de color rojo que me trajeron los Reyes Magos. En aquella época pesaban bastante y eran muy resistentes.

Yo soy de un pueblo de La Mancha que recuerdo todos los días. Mis padres tenían un negocio familiar y en Navidad la tienda se transformaba en una juguetería. Éramos seis hermanos y ayudábamos a los Reyes Magos envolviendo paquetes o preparando cosas. Ese año pensé que no habría bicicleta para mí porque se habían agotado, pero el día 6 de enero allí estaba. La ilusión fue enorme.

Ese recuerdo es especial también porque fue seguramente la vez que más jugué con mi padre. Él trabajaba mucho y lo veíamos menos. Cuando llegó la bicicleta, se vino conmigo a enseñarme a montar. Estuvo varios días sujetándome y acompañándome, y eso lo recuerdo muchísimo.

Recuerdo su sonrisa y su forma de estar conmigo. Los padres entonces solían ir siempre con chaqueta y corbata, y esa imagen la tengo muy grabada.

Con el tiempo la bicicleta la heredó uno de mis hermanos. Pero más que el objeto, lo que me gustaría recuperar es la sensación de aquella infancia; la Navidad, la familia, el pueblo y salir a jugar con los amigos. Esa sensación de comunidad es lo que más recuerdo.



Bicicleta Orbea roja. Regalo de Reyes. Años 60.

PROMPT UTILIZADO

Fotografía ambientada en la España rural de los años 60. Exterior en un parque o espacio abierto de un pueblo, con suelo de tierra, bancos y vegetación sencilla. Un niño de unos 7-8 años aprende a montar en una bicicleta Orbea roja, de tamaño infantil, con estructura metálica. Un adulto (su padre) aparece junto a él, sujetando la bicicleta o acompañándolo. El rostro del niño no se muestra directamente y la escena se centra en la interacción entre ambos y en el objeto. La iluminación es natural, suave, propia de una tarde, con sombras poco marcadas y un ambiente cálido y cotidiano. El encuadre es a altura media, ligeramente lateral, dando protagonismo a la bicicleta y al gesto de aprendizaje. El fondo aparece suavemente desenfocado. Se busca una estética documental, con acabado cercano a la fotografía analógica: ligero grano, colores suaves y sin aspecto digital.

Modelo: Midjourney v6

Estilo: Fotografía documental analógica

Distancia focal: 35 mm

Apertura diafragma: f/2.8

Resolución: 1800 x 1200 pixels

Parámetros: --ar 3:2 --style raw - v 6

LAS MARIQUITAS · MARÍA JOSÉ, 59 AÑOS



Cuando pienso en mi infancia, lo primero que me viene a la cabeza son las mariquitas. Eran muñecas de papel recortables con muchos vestidos: de invierno, de verano, con faldas, pantalones y zapatos. Las recortabas con cuidado y luego las vestías doblando unas pequeñas pestañas de papel.

Aunque eran muy sencillas, para mí eran como muñecas de verdad. Me gustaba cambiarles la ropa, combinarlas y jugar a que se iban a dormir. A veces incluso las tapaba con un trocito de tela, como si fueran de verdad.

Jugaba muchas veces con mi prima, aunque también podía jugar sola. Solía hacerlo por las tardes, después del colegio, en casa, en la sala de estar. Era un juego tranquilo, de estar concentrada.

Recuerdo la mesa, era redonda, allí era donde me ponía a jugar. La luz podía ser la de la ventana durante el día o la de la casa por la tarde. Era un ambiente muy cotidiano, muy de casa, acogedor.

Ahora, cuando lo recuerdo, pienso que con muy poco éramos felices. Era un juego sencillo, pero lleno de imaginación. Eso es lo que más se me ha quedado.



Las mariquitas. Recortar y vestir muñecas de papel. Años 60–70.

PROMPT UTILIZADO

Fotografía ambientada en el interior de una casa de la España de mediados del siglo XX. Una mesa redonda cubierta con tela clara ocupa el encuadre. Sobre la mesa hay varias figuras de papel recortadas (“mariquitas”), con vestidos de distintos colores. Algunas están completas y otras tienen piezas sueltas alrededor. También aparecen tijeras, papeles a medio recortar y pequeños restos de papel. En segundo plano, una niña recorta una lámina con unas tijeras, concentrada en la tarea y sin mirar a cámara. Su figura aparece ligeramente desenfocada. La iluminación es natural, suave, entrando lateralmente desde una ventana. El encuadre es cercano, con el foco en las figuras de papel en primer plano y el proceso de creación al fondo. Se busca una estética documental, con acabado cercano a la fotografía analógica: ligero grano, colores suaves y sin aspecto digital.

Modelo: Midjourney v6

Estilo: Fotografía documental analógica

Distancia focal: 35 mm

Apertura diafragma: f/1.8

Resolución: 1800 x 1200 pixels

Parámetros: --ar 3:2 --style raw - v 6

EL TRACTOR VERDE · KIKO, 63 AÑOS



Uno de mis primeros juguetes, de los que yo tengo conciencia, fue un tractor verde y metálico. Era otra época; nos tenemos que olvidar un poco de cómo son los juguetes actuales, con tanto plástico y tantas cosas.

Yo tendría cuatro o cinco años. Vivía en un pueblo pequeño de la provincia de Zamora, en un entorno muy rural, donde lo que más veías eran tractores, remolques y maquinaria del campo. Así que ese tractor era algo muy cercano a la realidad que vivíamos.

Fue uno de los primeros juguetes que me trajeron los Reyes Magos. En aquella época no traían muchas cosas, normalmente eran cosas prácticas, así que tener un juguete era la repera. Por eso le tenía un cariño especial. Me sentía el rey del mundo con aquel tractor.

Era un tractor no muy grande, pero para mí era suficiente. Tenía ruedas de goma, estaba hecho de hierro y me duró muchos años. Jugabas también con los juguetes de otros niños, había una camaradería muy bonita y los cuidábamos mucho más que ahora. Como no tenías muchos, los valorabas de otra manera.

Recuerdo jugar con él a todas horas, dentro de casa porque hacía mucho frío, e incluso me iba a la cama y lo dejaba en la mesilla. Es uno de esos recuerdos muy nítidos de la infancia, de los primeros juguetes, algo muy genuino. Luego vinieron otros, pero este era especial.



Tractor metálico verde. Regalo de Reyes. Años 60.

PROMPT UTILIZADO

Fotografía ambientada en la España rural de los años 60. Interior de una casa sencilla de pueblo, con paredes encaladas, suelo de baldosa y muebles básicos de madera. Un niño de unos 4-5 años juega con un tractor de pedales metálico verde, pequeño y resistente, con ruedas de goma, coherente con la época. El niño no mira a cámara y aparece concentrado en el juego. La iluminación es natural, entrando desde una ventana lateral, suave y poco contrastada, con una atmósfera ligeramente fría que recuerda a un día de invierno. El encuadre es bajo y ligeramente desde atrás, dando protagonismo al juguete y reforzando la sensación de recuerdo. El fondo aparece ligeramente desenfocado. Se busca una estética documental, con acabado cercano a la fotografía analógica: ligero grano, colores suaves y sin aspecto digital.

Modelo: Midjourney v6

Estilo: Fotografía documental analógica

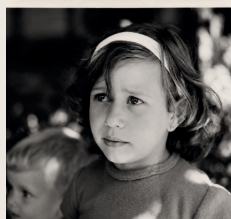
Distancia focal: 35 mm

Apertura diafragma: f/2.8

Resolución: 1800 x 1200 pixels

Parámetros: --ar 3:2 --style raw - v 6

LA RAYUELA · ADELA BENITO, 67 AÑOS



Recuerdo con mucho cariño el juego del “patio”, lo que ahora se conoce como la rayuela. Dibujábamos las casillas en el suelo, normalmente en tierra o arena, y con una piedra plana íbamos avanzando saltando a la pata coja.

El juego consistía en ir pasando por las casillas sin caerte ni pisar donde no debías. Había momentos en los que tenías que apoyar los dos pies y otros en los que no, entontes tirábamos la piedra en cada número y avanzábamos poco a poco.

Jugábamos con amigas, dos, tres o cuatro, y casi siempre en la calle o en algún espacio abierto. Yo vivía por la zona de la Alamedilla y allí nos juntábamos para jugar. Muchas veces hacíamos nosotras mismas el dibujo en el suelo.

Era un juego muy de grupo. Había risas, pero también pequeños enfados cuando alguien hacía trampa o se equivocaba. Aun así, lo importante era estar juntas y pasar el rato.

Pasábamos mucho tiempo fuera de casa, en la calle, porque era lo normal entonces. No había tantos coches ni tantas preocupaciones, y nuestros padres sabían dónde estábamos.

Cuando lo recuerdo, pienso que éramos muy felices. No necesitábamos juguetes, solo imaginación. Nosotras mismas inventábamos los juegos y no dependíamos de nada más.



El patio (rayuela). Juego de casillas en el suelo. Años 60–70.

PROMPT UTILIZADO

Fotografía ambientada en un espacio exterior de la España de mediados del siglo XX. Suelo de tierra o arena, con un juego de casillas dibujado de forma manual, con líneas irregulares y números imperfectos. En el centro de la escena, una niña avanza a la pata coja dentro del recorrido, en un momento de equilibrio, con una pierna en el aire y los brazos abiertos. En una de las casillas se ve una piedra plana. Alrededor, dos o tres niñas esperan su turno, observando el juego. No se distinguen claramente los rostros. La escena transmite un momento compartido, tranquilo y repetido. La iluminación es natural, exterior, suave, con una luz cálida que cae de forma lateral y genera sombras ligeras sobre el suelo. El encuadre permite ver tanto el recorrido dibujado como a las niñas, con el foco en la acción. El fondo aparece suavemente desenfocado. Se busca una estética documental, con acabado cercano a la fotografía analógica: ligero grano, colores suaves y sin aspecto digital.

Modelo: Midjourney v6

Estilo: Fotografía documental analógica

Distancia focal: 35 mm

Apertura diafragma: f/4

Resolución: 1800 x 1200 pixels

Parámetros: --ar 3:2 --style raw - v 6

EL TREN DE LATAS · TOMÁS, 86 AÑOS



Cuando yo era pequeño, la vida no era como ahora. Había muchos espacios abiertos para jugar porque todo estaba muy deteriorado tras la guerra. Un juguete que recuerdo con muchísimo entusiasmo, porque además lo hacíamos nosotros mismos, eran los trenes.

Con un grupo de amigos cogíamos latas de leche condensada, que hacían de locomotora, y latas de sardinas, que eran los vagones. Las uníamos entre sí y hacíamos carreras por las parcelas del barrio. Éramos muchos niños y nos juntábamos para ver quién hacía el tren más bonito.

Era algo muy simple, pero para nosotros era todo. Cortábamos las latas como podíamos y las uníamos con cuerdas. Incluso le metíamos un poco de leña a la locomotora, porque imitábamos los trenes de vapor que veíamos. Podíamos llevar ocho o diez latas arrastrando, como un tren de verdad.

Yo nací en un barrio muy ferroviario. Mi padre era maquinista y todo giraba alrededor del tren. Yo estaba en el colegio deseando salir para irme a jugar con mis trenes. En cuanto terminaban las clases, nos juntábamos todos en la calle y allí pasábamos horas.

Ahora lo pienso y me doy cuenta de cuánto han cambiado las cosas. Si hoy sacara ese juguete, muchos niños no le darían importancia. Pero para nosotros era algo muy especial. Era otra vida, otro mundo, y lo recuerdo perfectamente.



Tren de latas. Locomotora de leche condensada y vagones de sardinas. Hecho a mano. Años 40–50.

PROMPT UTILIZADO

Fotografía ambientada en un barrio obrero de la España de posguerra. Exterior en un solar o espacio abierto de tierra, con suelo irregular y sin urbanizar. Un grupo de niños aparece agachado o de rodillas, visto de espaldas, jugando en la calle con un tren construido de forma artesanal a partir de latas. La escena se centra en el juego compartido, sin mostrar los rostros. El tren está formado por una locomotora hecha con una lata de leche condensada y varios vagones de latas de sardinas unidas entre sí. El conjunto es imperfecto, hecho a mano, con aspecto usado pero reconocible. La iluminación es natural, exterior, suave, con una luz cálida de día y sombras poco marcadas. La atmósfera es abierta y cotidiana. El encuadre es bajo, cercano al suelo, dando protagonismo al tren y a las manos de los niños. El fondo aparece suavemente desenfocado. Se busca una estética documental, con acabado cercano a la fotografía analógica: ligero grano, colores suaves y sin aspecto digital.

Modelo: Midjourney v6

Estilo: Fotografía documental analógica

Distancia focal: 50 mm

Apertura diafragma: f/3.5

Resolución: 1800 x 1200 pixels

Parámetros: --ar 3:2 --style raw - v 6

EL MUÑECO DE GIBRALTAR · ANA MARÍA DEL CARMEN, 82 AÑOS



Siempre me gustaron muchísimo las muñecas. Tuve un muñeco de goma al que le dabas el biberón y hacía pis. Me lo trajeron mis tíos y mi abuelo de Gibraltar, entonces, los ingleses tenían muchas más cosas de las que teníamos aquí. Yo jugué muchísimo con él y además duró mucho tiempo.

Era un muñeco bastante grande para la época, de color carne, con su boquita y todos los detalles. Para mí era como un bebé. Le hacía faldones, le cosía ropa y lo cuidaba mucho.

Mi familia era normal, no teníamos mucho dinero, pero mi abuelo era muy espléndido. Los Reyes Magos eran muy importantes en casa y siempre traían cosas. A partir de ese muñeco vinieron más juguetes, pero ese fue el primero y el que más recuerdo.

Además, era una novedad. Cuando se lo enseñabas a otras personas se quedaban sorprendidas, porque no habían visto algo así. Tenía su biberón y, al darle de beber, luego hacía pis. Era muy curioso para la época y llamaba mucho la atención.

Jugábamos siempre con amigas o con mi hermana, que me llevaba unos años. Muchas veces en casa, en una galería que daba a unos jardines, aunque también salíamos fuera. Yo le daba mucha guerra al muñeco; lo bañaba, jugaba con él todo el tiempo. Siempre he sido muy movida. Era un juguete que no soltabas en todo el día.



Muñeco de goma con biberón. Primeros modelos importados. Años 60.

PROMPT UTILIZADO

Fotografía ambientada en la España de mediados del siglo XX. Interior de una casa sencilla, con paredes claras, suelo desgastado y mobiliario básico de madera. Una niña pequeña aparece de perfil o ligeramente de espaldas, jugando con un muñeco de goma al que está dando el biberón. El muñeco, de color carne y con rasgos realistas para la época, está tumbado sobre una silla o banqueta con una tela doblada, como si fuera un bebé. La escena se centra en el gesto de cuidado: la niña sostiene el biberón con atención, en una actitud concentrada y tranquila, sin mirar a cámara. La iluminación es natural, suave, procedente de una ventana lateral, con sombras poco marcadas y una atmósfera cálida y silenciosa, propia del interior de una casa en invierno. El encuadre es cercano, a la altura de la niña, dando protagonismo al muñeco, las manos y el biberón. El fondo aparece suavemente desenfocado. Se busca una estética documental, con acabado cercano a la fotografía analógica: ligero grano, colores suaves y sin aspecto digital.

Modelo: Midjourney v6

Estilo: Fotografía documental analógica

Distancia focal: 85 mm

Apertura diafragma: f/2.0

Resolución: 1800 x 1200 pixels

Parámetros: --ar 3:2 --style raw - v 6

LAS MINIATURAS · TERESA, 60 AÑOS



Cuando pienso en los juegos de mi infancia, recuerdo sobre todo las miniaturas, o pocholos, como las llamábamos. Las llevábamos en una cajita y jugábamos con ellas a la salida del colegio, sobre todo cuando hacía buen tiempo.

Eran láminas de papel que recortábamos, con dibujos de flores, muñecos o coches. Las miniaturas eran pequeñas y los pocholos más grandes, y cada uno tenía un valor distinto. A veces las comprábamos en el quiosco y otras las pintábamos nosotras.

El juego consistía en sentarnos en las aceras y, por turnos, intentar darles la vuelta con la mano. Si lo conseguías, ganabas la pieza; si no, pasaba el turno. Dependiendo de lo que apostarás, miniaturas o pocholos, la partida tenía más o menos valor.

Las guardábamos como un tesoro, muchas veces en latas de crema o en cajas pequeñas. Jugábamos en parejas, cambiando de compañera continuamente, y podíamos pasarnos horas así, entre partida y partida.

Conservo todavía esas miniaturas. Al recordarlo, pienso en lo felices que éramos, era un juego sencillo, pero siempre estábamos juntos, compartiendo, jugando y sin sentirnos nunca solos.



Miniaturas. Piezas de papel. Juego infantil. Años 60-70.

PROMPT UTILIZADO

Fotografía ambientada en el interior de una casa de la España de mediados del siglo XX. Una mesa de madera antigua ocupa el encuadre, con superficie desgastada y marcas de uso. Sobre la mesa hay numerosas miniaturas de papel, pequeñas y recortadas, con dibujos variados. Están colocadas de forma natural, algunas ligeramente desgastadas. A un lado aparece una lata metálica abierta con más miniaturas en su interior. En primer plano se ven las manos de una niña en el momento de jugar, a punto de dar la vuelta a una de las miniaturas. Puede aparecer otra mano, insinuando que hay otra persona participando. La iluminación es natural, suave, entrando lateralmente, resaltando la textura de la madera y del papel. El encuadre es cercano, centrado en las manos y en las miniaturas. El enfoque se sitúa en la zona de acción, dejando el resto suavemente desenfocado. Se busca una estética documental, con acabado cercano a la fotografía analógica: ligero grano, colores cálidos y sin aspecto digital.

Modelo: Midjourney v6

Estilo: Fotografía documental analógica

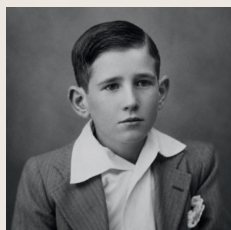
Distancia focal: 50 mm

Apertura diafragma: f/2.8

Resolución: 1800 x 1200 pixels

Parámetros: --ar 3:2 --style raw - v 6

LA PEONZA DE MADERA · PASCUAL MARTÍN, 88 AÑOS



Recuerdo varios juguetes de mi infancia, pero si tengo que quedarme con uno, sería la peonza. Era de madera, normalmente de encina, con una punta de hierro. Se enrollaba un cordón, se lanzaba y quedaba bailando en el suelo. Luego intentabas recogerla con la mano o mantenerla girando el mayor tiempo posible.

Yo vivía en un pueblo y tendría unos cinco o seis años. Mi padre era carpintero, así que fue él quien me hizo la peonza. Después me compró el cordón, que llamábamos "de azote", y con eso ya tenía todo. Jugaba con ella en el pueblo, sobre todo en el recreo del colegio.

La peonza tenía su momento del año. Era un juego de primavera. De repente uno aparecía con una y al día siguiente todos estábamos jugando. Aprendíamos de los mayores, que tenían más habilidad, y poco a poco íbamos mejorando. Luego nos tocaba a nosotros enseñar a los más pequeños.

También había competición. Dibujábamos un círculo en el suelo y dentro se dejaba una peonza bailando. Cada uno lanzaba la suya e intentaba sacarla fuera. Era un juego sencillo, pero muy entretenido, y podíamos pasar horas.

Ahora lo recuerdo como una etapa muy bonita. Teníamos muy pocos juguetes, pero con cosas tan simples como una peonza, unas canicas o un clavo jugábamos todo el año. Era otra forma de jugar, más ligada a la imaginación.



Peonza de madera. Torneada, con punta de hierro y cordón. Juego tradicional. Años 40–50.

PROMPT UTILIZADO

Fotografía ambientada en un espacio exterior de la España de mediados del siglo XX. Suelo de tierra compacta, irregular, con pequeñas piedras y marcas de uso. Una peonza de madera aparece girando en primer plano, siendo el elemento central de la escena. Es una peonza tradicional, con punta de hierro y cordón de lanzamiento, que se encuentra apoyado en el suelo de forma natural. En segundo plano, varios niños aparecen desenfocados, de espaldas o en movimiento, observando o esperando su turno. Llevan ropa sencilla de la época: pantalón corto, jerseys de punto y zapatos de uso diario. La iluminación es natural, exterior, suave, con luz lateral que genera una sombra ligera en el suelo y aporta volumen a la peonza. El encuadre es muy bajo, cercano al suelo, dando protagonismo al juguete y a su movimiento. Puede apreciarse un círculo marcado en la tierra como parte del juego. El fondo aparece suavemente desenfocado. Se busca una estética documental, con acabado cercano a la fotografía analógica: ligero grano, colores suaves y sin aspecto digital.

Modelo: Midjourney v6

Estilo: Fotografía documental analógica

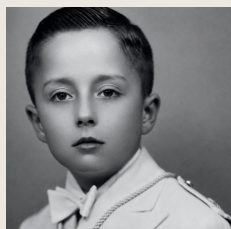
Distancia focal: 85 mm

Apertura diafragma: f/1.8

Resolución: 1800 x 1200 pixels

Parámetros: --ar 3:2 --style raw - v 6

EL PROYECTOR · JUAN LUIS, 79 AÑOS



El juguete que primero me viene a la cabeza es un proyector de cine que me regalaron mis padres por Reyes. Era un aparato sencillo, con unos cartuchos de dibujos animados. Yo me quedaba completamente embelesado mirándolo.

Normalmente lo usábamos con mis padres, porque yo era muy pequeño para manejarlo solo. Era un juguete para compartir con mis hermanos. Recuerdo a todos alrededor del aparato, mirándolo, mientras mi padre lo hacía funcionar.

El proyector era pequeño, rectangular, y funcionaba con una manivela. Lo que más me llamaba la atención eran las bobinas. Muchas veces las abría y las miraba, intentando entender cómo aquello podía moverse y convertirse en imágenes.

El recuerdo es algo difuso, probablemente en el comedor de casa, muchas veces por la noche. Las casas de entonces eran muy distintas a las de ahora y todo se mezcla un poco, pero sí recuerdo esa sensación de descubrimiento. También recuerdo el momento de abrir la caja, sacar los papeles y ver el aparato por primera vez. Esa ilusión del principio es algo que se te queda.

Más que el juguete en sí, recuerdo la ilusión de aquel momento y de compartirlo con mi familia. Quizá de ahí venga mi afición al cine. Hoy lo recuerdo con nostalgia, como algo muy especial.



Proyector de cine doméstico. Con cartuchos de dibujos animados. Juguete familiar. Años 50–60.

PROMPT UTILIZADO

Fotografía ambientada en el interior de una casa de la España de mediados del siglo XX. Una mesa de madera sencilla ocupa el primer plano, con un proyector de cine doméstico antiguo colocado sobre ella. El proyector está encendido y proyecta un haz de luz visible hacia la pared del fondo, donde se aprecian partículas de polvo en el aire. Sobre la mesa hay varios cartuchos o bobinas con dibujos animados, ligeramente desgastados, junto al cable del aparato. En el fondo, desenfocados, aparecen varias personas —adultos y niños— observando la proyección. No se distinguen los rostros, solo las siluetas reunidas alrededor de la imagen. La iluminación es baja, de interior, con predominio de la luz cálida del propio proyector. El encuadre sitúa el aparato en primer plano y la proyección al fondo, con el foco en el proyector y el resto suavemente desenfocado. Se busca una estética documental, con acabado cercano a la fotografía analógica: ligero grano, colores cálidos y sin aspecto digital.

Modelo: Midjourney v6

Estilo: Fotografía documental analógica

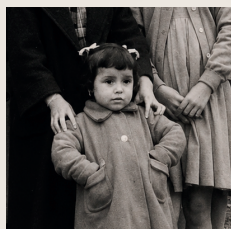
Distancia focal: 35 mm

Apertura diafragma: f/1.8

Resolución: 1800 x 1200 pixels

Parámetros: --ar 3:2 --style raw - v 6

LAS TABAS · ISABEL, 83 AÑOS



De pequeña jugaba muchísimo a las tabas. Eran unos huesos, creo que de la pata del cordero, de color beige tostado, unas más claras y otras más oscuras. Siempre las llevábamos en una bolsita y en cuanto salíamos al recreo nos poníamos a jugar.

Jugábamos con las amigas y también con las hermanas. Yo tengo varios hermanos y era un juego muy compartido. Vivíamos en un pueblo y apenas había juguetes. Yo no recuerdo tener juguetes en casa con siete u ocho años, así que ese era nuestro entretenimiento.

Las tabas se tiraban al suelo y, según cómo cayeran, de lado, boca arriba o boca abajo, tenían un valor u otro. No recuerdo bien las reglas, pero sí lo mucho que nos entretenía y lo habitual que era ver a otras niñas jugando a lo mismo.

Jugábamos delante del colegio, en un terreno que llamábamos "la era". Nos sentábamos en el suelo, a veces sobre un pañuelo, y allí pasábamos el rato, sobre todo cuando hacía buen tiempo. Era un momento de descanso y de estar juntas.

Me gustaba por eso, por la compañía. Era como ahora cuando te juntas con amigas, hablar, reír, compartir. En invierno hacía mucho frío y se jugaba menos, pero en cuanto llegaba el buen tiempo volvíamos a las tabas.

Con el tiempo me he dado cuenta de que no echas de menos lo que no tienes. No necesitábamos más.



Tabas. Huesos de cordero utilizados como juego infantil. Años 40–50.

PROMPT UTILIZADO

Fotografía ambientada en un espacio exterior de la España rural de mediados del siglo XX. Suelo de tierra compacta, con textura irregular y marcas de uso. En el centro de la escena aparecen varias tabas –huesos pequeños de color beige– esparcidas sobre el suelo. Alrededor, un grupo de niñas está agachado o en cuclillas formando un círculo, centradas en el juego. No se distinguen los rostros con claridad. Una de las niñas, en primer plano, está en el gesto de coger o lanzar una taba, mientras las demás observan y esperan su turno. La escena transmite un momento espontáneo, sin pose. La iluminación es natural, exterior, suave, con una luz cálida que cae de forma lateral y genera sombras ligeras sobre la tierra. El encuadre es bajo, cercano al suelo, dando protagonismo a las manos y al juego. El fondo aparece suavemente desenfocado. Se busca una estética documental, con acabado cercano a la fotografía analógica: ligero grano, colores suaves y sin aspecto digital.

Modelo: Midjourney v6

Estilo: Fotografía documental analógica

Distancia focal: 35 mm

Apertura diafragma: f/2.2

Resolución: 1800 x 1200 pixels

Parámetros: --ar 3:2 --style raw - v 6

LA GOMA · CARMEN, 68 AÑOS



Recuerdo muy bien un juego que me encantaba cuando era niña, la goma. Era una goma elástica, bastante larga, de unos cuatro o cinco metros, cosida formando un círculo. Podía ser blanca o negra y normalmente la hacían nuestras madres en casa. Era algo muy sencillo, pero a nosotras nos parecía un juego completo.

Dos niñas se colocaban una en cada extremo y las demás saltábamos dentro. Entrabas, salías, pisabas la goma, te la enrollabas en las piernas y volvías a saltar. Tenías que hacerlo bien, sin fallar, siguiendo una especie de ritmo.

Jugábamos todo el tiempo a la goma. Siempre había varias niñas: unas sujetaban y otras saltaban. Cuando una fallaba, pasaba a sujetar y otra ocupaba su lugar. Era un juego continuo, podíamos estar horas.

Jugábamos en la calle o en el patio del colegio. Vivía en un pueblo pequeño y estábamos fuera todo el día. Las calles eran de tierra, sin asfaltar, y muchas veces jugábamos hasta que anochece.

Con el tiempo la goma se perdió, como tantos otros juegos. Pero lo que recuerdo es la sensación de felicidad. Era un juego sencillo, pero lo pasábamos muy bien.

Ahora, cuando lo pienso, me doy cuenta de que no hacía falta mucho más. Éramos felices con muy poco, simplemente estando juntas y jugando.



La goma. Juego de salto en grupo. Años 60–70.

PROMPT UTILIZADO

Fotografía documental realista ambientada en una calle de un pueblo de la España de mediados del siglo XX. Calle empedrada o con suelo irregular, fachadas de casas antiguas con paredes desgastadas, puertas de madera y algunos detalles cotidianos al fondo. En el centro de la escena hay tres niñas jugando a la goma elástica (elastic band game). Dos niñas están quietas, una frente a la otra, sujetando una goma negra colocada alrededor de sus piernas, formando una línea tensa entre ellas. En el centro, una tercera niña está dentro de la goma, realizando un movimiento típico del juego: un pie apoyado y el otro levantado cruzando o pisando la goma. NO está saltando como a la comba. Las niñas están concentradas, no posan para la cámara. Ropa sencilla de época: faldas, vestidos, jerséis de lana, calcetines y zapatos cerrados. Colores suaves y ligeramente apagados. Puede haber alguna figura desenfocada en segundo plano, pero sin robar protagonismo. Iluminación natural, luz cálida de tarde entrando lateralmente, sombras suaves.

Modelo: Midjourney v6

Estilo: Fotografía documental analógica

Distancia focal: 50 mm

Apertura diafragma: f/2.8

Resolución: 1800 x 1200 pixels

Parámetros: --ar 3:2 --style raw - v 6

LA COCINITA · ELOÍNA, 88 AÑOS



En aquella época tampoco había tantos juguetes como ahora. Muchas veces nos los hacíamos nosotras mismas. Las muñecas, por ejemplo, eran de trapo, con el pelo hecho de algodón. Vivíamos en un pueblo y no era fácil comprar cosas.

Pero si tengo que quedarme con un recuerdo claro, es el de la cocinita. No era comprada, era de madera, hecha en casa por la familia. Era pequeñita, pintada de colores, recuerdo sobre todo el rojo. Tenía unas tablas donde colocábamos las cosas, como si fuera una cocina de verdad.

Jugábamos con lo que encontrábamos: un poco de pimentón, cosas del campo, pequeños recipientes... Una hacía de tendera, otra de clienta, otra cocinaba. Éramos dos o tres amigas y nos pasábamos allí mucho rato.

Nos poníamos en un portal grande que había en casa, sobre todo a la hora de la siesta, para no hacer ruido. Era un espacio tranquilo donde podíamos jugar sin molestar a los mayores.

Ahora, cuando lo recuerdo, pienso que éramos felices con muy poco. Todo era imaginación y estar juntas. Eso es lo que más se me ha quedado.



La cocinita. Juego simbólico con utensilios improvisados. Años 50–60.

PROMPT UTILIZADO

Fotografía ambientada en el interior de una casa rural de la España de mediados del siglo XX. Espacio sencillo, con paredes de yeso algo desgastadas y mobiliario básico de madera. En el centro aparece una pequeña cocinita de madera hecha a mano, con estructura simple e irregular, con restos de pintura desgastada. Sobre ella y alrededor hay pequeños utensilios improvisados: cuencos, recipientes y piezas de barro o madera. Dos niñas juegan frente a la cocinita, vistas de espaldas o ligeramente de lado, sin mostrar el rostro. Una manipula algún recipiente mientras la otra observa o participa en otra parte del juego. La iluminación es natural, suave, entrando lateralmente desde una ventana, generando una atmósfera tranquila de interior. El encuadre es cercano, centrado en la cocinita, las manos y los objetos. El fondo aparece suavemente desenfocado. Se busca una estética documental, con acabado cercano a la fotografía analógica: ligero grano, colores cálidos y sin aspecto digital.

Modelo: Midjourney v6

Estilo: Fotografía documental analógica

Distancia focal: 50 mm

Apertura diafragma: f/2.0

Resolución: 1800 x 1200 pixels

Parámetros: --ar 3:2 --style raw - v 6

EL DIÁBOLO · ELISA, 84 AÑOS



Recuerdo un juego que me gustaba mucho cuando era niña: el diábolo. Era un juguete sencillo, con dos palos unidos por una cuerda y una pieza en el centro, como dos conos. Lo hacíamos girar, lo lanzábamos al aire y tratábamos de volver a cogerlo con la cuerda.

El mío era de plástico y creo que era rojo, aunque no lo recuerdo del todo bien. Era un juego entretenido, porque tenías que mantener un poco el equilibrio para que la rueda no se cayera y volviera a quedar dentro de la cuerda. No siempre salía, pero eso también formaba parte del juego.

Jugábamos durante el día, en los ratos en los que no había colegio. Detrás de mi casa había una huerta bastante grande y allí pasábamos mucho tiempo. También jugábamos en el patio del colegio. Éramos muchos en casa, porque éramos nueve hermanos, así que casi siempre había alguien con quien jugar.

En aquella época íbamos con uniforme al colegio, azul marino con el cuello blanco. Las faldas eran por la rodilla y llevábamos calcetines cortos. Cuando éramos más pequeñas también llevábamos capa. Yo llevaba el pelo corto, era lo más práctico.

Ahora, cuando lo pienso, me gustaría que mis niñas fueran muy felices, que lo pasen muy bien y que sepan valorar lo que tienen, que es mucho.



El diábolo. Juego tradicional. Años 50–60.

PROMPT UTILIZADO

Fotografía documental realista en plano picado (vista desde arriba) de una niña jugando con un diábolo en una calle de pueblo de mediados del siglo XX. El encuadre es cercano y cenital: el diábolo rojo aparece en primer plano, muy cerca de cámara, en plena acción sobre la cuerda, ligeramente inclinado y en movimiento. La cuerda está tensa entre dos palos de madera que sostiene la niña. La niña se ve desde arriba, algo desenfocada, con dos trenzas, concentrada en el juego. Lleva ropa sencilla de época: falda de cuadros, jersey de lana, calcetines y zapatos. El suelo es de tierra o arena, con textura visible. La luz es natural, cálida, de tarde, generando sombras suaves. El enfoque está en el diábolo y la cuerda; la niña queda ligeramente fuera de foco para dar sensación de profundidad.

Modelo: Midjourney v6

Estilo: Fotografía documental analógica

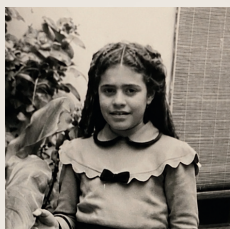
Distancia focal: 35 mm

Apertura diafragma: f/2.8

Resolución: 1800 x 1200 pixels

Parámetros: --ar 3:2 --style raw - v 6

LA MUÑECA GISELA · CARMINA, 85 AÑOS



Recuerdo muy bien un juguete que me hacía muchísima ilusión cuando era niña: una muñeca Gisela. Era una muñeca grande, de las de antes, y la que más recuerdo venía vestida de cadete, con un abrigo azul con botones dorados y una gorrita.

Era muy cara y la vendían en Madrid, en Galerías Preciados. En el pueblo no había esas cosas. Mi padre no podía comprarla fácilmente, pero le salió un trabajo de inspección en un pueblo cerca de Salamanca y, con ese dinero, me la compró. Luego me la trajeron los Reyes Magos y me hizo muchísima ilusión.

Jugué con ella durante mucho tiempo. Mi madre le hacía vestidos y yo se los cambiaba, así que me entretenía mucho. Jugaba en casa, en una alfombra al lado de la cama, o en los escalones de la entrada, muchas veces con alguna amiga.

Solíamos jugar por las tardes, después del colegio. Recuerdo la luz del día entrando por la ventana y el ambiente de casa.

La muñeca la guardamos con todos sus vestidos y después la utilizó mi hermana pequeña. Ahora, cuando lo pienso, me gustaría volver a tenerla.

Cuando recuerdo esa muñeca, pienso en la ilusión que me hacía y en lo feliz que era jugando con ella.



Muñeca Gisela vestida de cadete. Años 50–60.

PROMPT UTILIZADO

Fotografía documental realista en el interior de una casa de pueblo de mediados del siglo XX. En primer plano, una muñeca Gisela vestida de cadete, con abrigo azul, botones dorados y gorrita. Está sentada sobre una alfombra estampada tipo persa. Una niña aparece parcialmente en escena (manos o perfil), interactuando con la muñeca, como ajustándole los zapatos o cambiándole la ropa. La escena transmite un momento de juego tranquilo, íntimo y cotidiano. Luz natural de tarde entrando por una ventana, cálida y suave. Ropa de la niña sencilla: vestido o falda, colores apagados. Enfoque en la muñeca y las manos; fondo ligeramente desenfocado.

Modelo: Midjourney v6

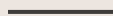
Estilo: Fotografía documental analógica

Distancia focal: 85 mm

Apertura diafragma: f/1.4

Resolución: 1800 x 1200 pixels

Parámetros: --ar 3:2 --style raw - v 6



Descubre el documental
Escanea el QR para verlo



UNA MIRADA A LA MEMORIA A TRAVÉS DE IMÁGENES GENERADAS CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL.

Volver sin volver parte de una idea sencilla,
retroceder a la infancia a través de la imagen.

A partir de escenas que recrean juegos, objetos
y momentos cotidianos, este proyecto expone cómo
la inteligencia artificial permite reconstruir el pasado
y generar nuevas formas de representarlo.

El trabajo se centra en la relación entre recuerdo
e imagen, explorando hasta qué punto lo que vemos
responde a lo vivido o a una reconstrucción de ello.

¿QUÉ PAPEL JUEGA LA IMAGEN EN NUESTROS RECUERDOS?



Universidad
Pontificia
de Salamanca

Facultad de Comunicación

En colaboración con la Universidad de la Experiencia

SALAMANCA · 2026