

# Memoria Histórica e Inteligencia Artificial.

Minorías culturales y medios digitales  
en la creación artística

Historic Memory and Artificial Intelligence. Cultural Minorities  
and Digital Media in Artistic Creation

**JOSE ANTONIO VERTEDOR ROMERO**  0000-0003-3418-9959

Universidad de Málaga, Málaga, España.

---

## Resumen

Este proyecto presenta la deconstrucción de una creación videográfica en la que se utiliza la IA. Se aborda la producción desde el uso de recursos de IA como colaborador creativo y no como mera herramienta para la generación de imágenes específicas. En este caso se ha utilizado la herramienta digital Runway.ml para el desarrollo conceptual de la obra titulada *Flamenco del Paleolítico*. El uso de este medio genera una reflexión sobre la imposibilidad de la IA para poder borrar al ser humano en su totalidad de los vídeos utilizados para este proyecto.

PALABRAS CLAVE: Medios digitales; creación artística; memoria histórica; AI-Driven art; glitch art.

Artículo original  
Original Article

Correspondencia/  
Correspondence  
Jose Vertedor  
vertedor@uma.es

Financiación/Fundings  
Sin financiación

Received: 30.09.2023  
Accepted: 28.12.2023

---

## CÓMO CITAR ESTE TRABAJO / HOW TO CITE THIS PAPER

Apellido, N. (2023). Título del artículo que se haya de maquetar en este archivo seguido del subtítulo en su caso.  
*Umática. Revista sobre Creación y Análisis de la Imagen*, 6.

<https://doi.org/10.24310/Umatica.2023.v5i6.18119>

Umática. 2023; 6. <https://doi.org/10.24310/Umatica.2023.v5i6.18119>

# Historic Memory and Artificial Intelligence. Cultural Minorities and Digital Media in Artistic Creation

**JOSE ANTONIO VERTEDOR ROMERO**

Universidad de Málaga, Málaga, Spain.

---

## Abstract

This project presents the deconstruction of a video creation using AI. The production is approached by using AI resources as a creative collaborator and not merely as a tool for generating specific images. In this case, the digital tool Runway.ml has been used to conceptualize the work entitled *Flamenco del Paleolítico*. The use of this medium generates a reflection on the impossibility of AI being able to erase the human being in its entirety from the videos used for this project.

---

KEY WORDS: Digital media; artistic creation; historic memory; AI-Driven art; glitch art.

---

## Summary – Sumario

---

Descripción y estado del proyecto

Contexto del objeto de estudio

Marco teórico-conceptual

Producción

    Fase de investigación

    Fase de selección

    Fase de edición

Obra, resultados y conclusiones

## Descripción y estado del proyecto

El proyecto de creación artística que se aborda en este documento presenta el avance relacionado con un proyecto de investigación de largo recorrido en el que estoy involucrado desde el año 2011. La denominación de este propósito se denomina en la actualidad *VertexZenit:DigitalNode*. Se trata de una apuesta por el trabajo creativo y el uso de medios digitales y analógicos orientados a la creación artística. El avance de los recursos de creación con medios digitales ofrece novedosas líneas de investigación transdisciplinar. Implementar los medios digitales, distintos lenguajes de programación o la inteligencia artificial (IA en adelante) en los procesos de la creación artística, aportan nuevas posibilidades para investigación y la creación en el campo del arte. En este sentido, el proyecto que se presenta propone, una manera interesante de abordar conceptualmente temas de carácter cultural e histórico haciendo un uso de las tecnologías a las que se ha hecho referencia.

Se toma como objeto de estudio la pieza titulada *Flamenco del Paleolítico* (2022), presentada en la exposición de creación artística indisciplinar titulada *PhlamenCoDE, phlamenco data-noise indisciplinar* (Vertedor-Romero y Alonso-Calero, 2022). Esta muestra pertenece a los artistas J.A. Vertedor-Romero y J.M. Alonso-Calero y se presentó en la Sala de Exposiciones "Espacio o" de la Universidad de Málaga el día veinticuatro de noviembre de dos mil veintidós. La idea para este título se toma de la exposición titulada COREOGRAFÍA. Bailes y danzas de Vicente Escudero, comisariada por Pedro G. Romero en el Centro Federico García Lorca en Granada (Fig. 01). Esta exposición pudo visitarse desde el 14 de junio de 2022 al 8 de enero de 2023. En esta muestra se presentaban más de quinientas obras y documentos procedentes de diferentes archivos y colecciones, como el Archivo Manuel de Falla, Archivo Val del Omar, Centro Andaluz de Flamenco, Museo de Bellas Artes de Granada o el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, por mencionar algunos.

Desde el punto de vista artístico, Vicente Escudero se caracterizó por su innovación y experimentación en el flamenco. Destacó por su originalidad y creatividad como bailar flamenco, experimentando con nuevas formas de expresión corporal y movimientos inusuales. Una figura que ha sido capaz de remezclar vanguardismo, dadaísmo y cubismo en su trayectoria artística como nos indica en su libro, *Mi Baile* (Escudero, 1980). En este sentido, cabe destacar a otro autor como referencia imprescindible para la realización de la propuesta que se presenta en este artículo, el granadino José Val del Omar. Un creador que se ha mantenido al margen de la industria investigando y experimentando con diferentes dispositivos de creación audiovisual. Como explica el Catedrático de Comunicación Audiovisual de la Universidad Autónoma de Barcelona, Román Gubern, Val del Omar prefería ser reconocido con el «término *cinemista*, una palabra que él relacionaba con alquimista; o *cinurgo*, por dramaturgo» (Gubern, 2004). El estilo y pensamiento ecléctico de estos creadores les definen como artistas heterodoxos, tanto por la ruptura que ejercen sobre el lenguaje convencional como por la manera novedosa e indisciplinar desde la que abordan el proceso de creación artística.

Fig. 01. De la exposición COREOGRAFÍA. Bailes y danzas de Vicente Escudero en el Centro Federico García Lorca, Granada. Fuente: Trabajos gráficos realizados por Vicente Escudero. Imágenes tomadas durante la visita a la exposición.



La línea de trabajo desarrollada por Val del Omar se basaba principalmente en la experimentación directa y el uso de las tecnologías para la creación artística. Esto podemos comprobarlo en sus numerosas anotaciones en las que ponía énfasis en la hibridación de tecnologías cuyo objetivo perseguido era «la adaptación espectacular a la mente de los diferentes públicos» y provocar la estimulación de una «crítica y reacción positiva ante las circunstancias que se presentan» (Val del Omar, 1965). La imagen (Fig. 02) es un ejemplo de la avanzada aportación de este creador al mundo audiovisual con respecto al uso de la tecnología en su afán de mostrar las posibilidades creativas de la tecnología audiovisual. Esto ofrecería, en palabras de Val del Omar, un servicio no para «alfabetizar a los pueblos, sino para enseñarles las tripas de sus paraulas y su escritura para que luego ellos las monten como les venga en gana» (Val del Omar, 1948).

- 2 -

- ~~X~~ 5 - La normalización espectacular, económica y elástica en servicio al universalista de las copias en 35 mm. N-E.E.E.  
~~X~~ 6 - Lírica temporal audiovisual.  
 7 - La cibernética y el auto-enfasis electrónico en el espectáculo cinematográfico convencional.  
 8 - Investigación sobre las razones de un Instituto que unificase las técnicas del espectáculo, y, muy en particular las de Teatro y Cine en luz y sonido.  
 9 - Otras técnicas de imágenes y sonidos Val.
- ~~-----~~ Mecanismo óptico de retrotranslación.
  - ~~-----~~ Maquillaje electrónico móvil.
  - ~~-----~~ Óptica-elíptica en impresión.
  - ~~-----~~ 8 milímetros a control remoto.
  - ~~-----~~ Video record control remoto.
  - ~~-----~~ Negativo 35 a 3 perforados.
  - ~~-----~~ Programador electrónico de las luces.
  - ~~-----~~ Iluminación por multiflex electrónico.
  - ~~-----~~ Iluminación controlada en áreas colores y tiempos.
  - ~~-----~~ Tactil Visión.
  - ~~-----~~ Push-Pull Foto cromática, doble imagen modulada en intensidad y frecuencia.
  - ~~-----~~ Palpi-color
  - ~~-----~~ Cromática temporal Binaural aditiva variable
  - ~~-----~~ Sincro-Diafano 6'25
  - ~~-----~~ HiStandard 16 m/m.
  - ~~X~~ ~~-----~~ Imagen virtual dirigida
  - ~~-----~~ Televisión tactil-diafónica.
  - ~~X~~ ~~-----~~ Perforación redonda en 16 super 8 m/m. ↙ 16
  - ~~-----~~ Tele-Cine-Difusión en los salones.

Fig. 02. Fuente: Imagen extraída del Servicio de Documentación Multimedia <https://multidoc30.wordpress.com/>

La visión primitiva del flamenco a la que se viene haciendo mención se aleja deliberadamente de la ortodoxia generada en torno a esta manifestación cultural y artística. Del mismo modo, la metodología de creación audiovisual empleada, aunque ya podría considerarse un modelo cada vez más común, se fundamenta en la experimentación con los medios digitales con el objetivo de alcanzar un discurso conceptual en la línea del planteamiento de la propuesta, tratando de ofrecer una visión crítica de un contexto cultural como es el de la memoria histórica en torno a lo flamenco. Esta propuesta se suma por lo tanto a los procesos de creación artística indisciplinar. Atendiendo a las palabras de Francisco Contreras –AKA *El Niño de Elche*–: «Yo voy haciendo cosas en diferentes formatos que puede que se toquen porque al fin y al cabo yo soy el nexo de unión» (Linés, 1 de febrero de 2021).

## Contexto del objeto de estudio

Se describe a continuación brevemente la instalación artística de la que se han tomado las dos video creaciones utilizadas como objeto de estudio para este artículo. *Flamenco del Paleolítico* consiste en un sistema audio reactivo programado con el lenguaje de programación visual (VPL en adelante) *vvvv*. Como puede verse en la siguiente imagen (Fig. 03), la posibilidad de crear un sistema personalizado que atiende a las necesidades particulares de cada propuesta creativa es una de las cualidades principales de los VPL. La singularidad de este tipo de lenguaje acerca el lenguaje de programación a las personas sin que esto requiera asumir un conocimiento profundo en estos para poder generar sistemas inéditos de arte generativo. Un antecedente de este tipo de sistemas desarrollados con *vvvv* podemos encontrarlo en la obra titulada [DIYSIK], un proyecto personal desarrollado en 2015. Este sistema permitía el procesamiento de datos entre dos computadoras utilizando dos VPL, *vvvv* y Pure Data. Este ejemplo pone de manifiesto la potencia del uso creativo que puede obtenerse de la relación entre *software* y *hardware* en la creación artística (Vertedor-Romero, 2019: 166).

En el caso de *Flamenco del Paleolítico*, el código de programación se diseñó con la idea de gestionar contenido videográfico, este se explicará más adelante. El uso del sonido en esta instalación se procesa a través de un algoritmo diseñado con. El sonido capturado por el micrófono de la computadora aplica modificaciones en el sistema dependiendo de la frecuencia o amplitud del audio de entrada. Se puede acceder al contenido sonoro de esta instalación desde la siguiente dirección web: <https://bit.ly/expansaenfasciculos>. Se trata de una pieza sonora experimental que se centra concretamente en la voz y letra del conocido *cantaor* flamenco, José Domingo Muñoz, conocido como *El Cabrero* (Sevilla, 1944- ). Este autor se ha convertido en el «representante de las coplas campesinas utilizadas para resistir los duros años del turbo capitalismo ibérico» (Vertedor-Romero e Isidro-López, 2023: 354). De esta manera se ha podido trabajar un proceso de narrativa generativa que da lugar a nuevas propuestas visuales a partir del material original. La obra se presenta en un tríptico de pantallas como podemos ver en la imagen de la disposición de esta pieza en la sala (Fig. 04). Este formato instalativo permite el visionado de los tres vídeos que han sido seleccionados y manipulados para el desarrollo de la obra.

En este artículo se desarrolla el análisis de dos de los vídeos que componen esta instalación artística. Se sostiene la idea en este proyecto de investigación del uso de *software* como «colaborador creativo y no como mera herramienta» (López de Mántaras, 2016). Este criterio es fundamental en la trayectoria investigadora personal que se viene desarrollando a lo largo de estos años. Con este manuscrito se podrá ver un ejemplo de realización de un proyecto artístico en el que el uso de los medios digitales se establece como medio para el desarrollo conceptual de la obra.

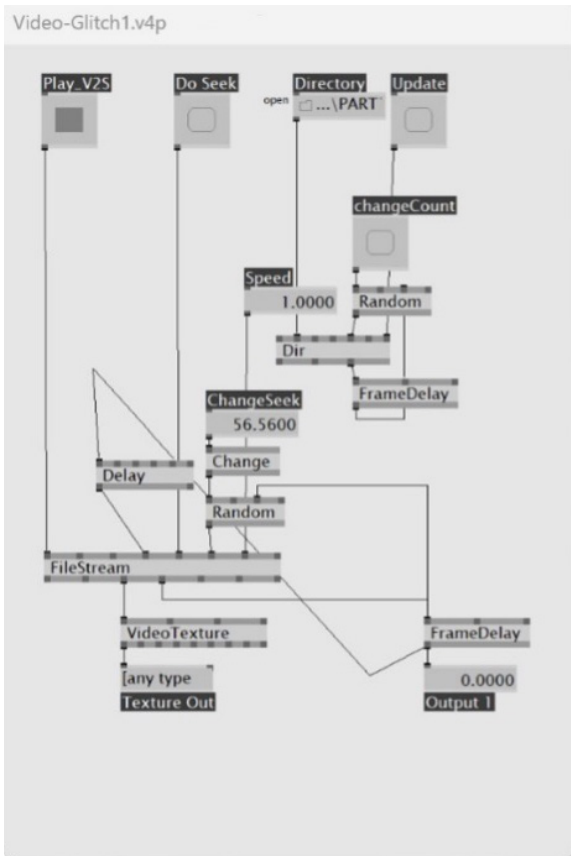
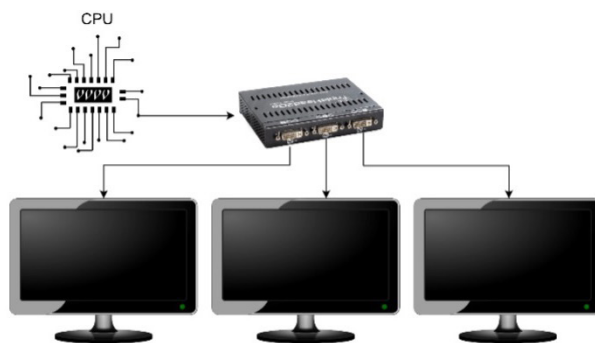


Fig. 03. Fragmento del código de la pieza «Video-Glitch1.v4p». Fuente: este patch pertenece al sistema audio reactivo programado con el software vvvv. Este programa forma parte de un código de programación mayor que gestiona el contenido de la obra Flamenco del Paleolítico. Imagen de elaboración propia.

Fig. 04. Instalación final y diagrama de flujo de la pieza Flamenco del Paleolítico. Fuente: Disposición en sala de la instalación. Como se muestra en el diagrama que la acompaña, la pieza está formada por tres monitores y un mini pc en el que se ejecuta el programa vvvv para gestionar el contenido de vídeo a través de una tarjeta de vídeo Matrox Triple Head 2 go. Imágenes de elaboración propia.



El trabajo tiene la intención de conectar la herencia de la cultura y la potencia de la expansión actual de los medios digitales donde el arte vuelve a ser ciencia y tecnología. Este proceso servirá de catalizador para las visiones de futuras generaciones de artistas con el objetivo de abrir nuevos universos creativos en el uso de los medios digitales en la creación artística. Esta idea se extrae de la una hipótesis principal en la que se viene desarrollando una línea de investigación personal, esta es que el desarrollo de las tecnologías de los nuevos medios digitales requiere un enfoque metodológico de creación artística novedoso y adaptado a los medios digitales. De esta manera, estos medios de creación digital generan nuevas necesidades que deberán tenerse en cuenta con respecto a la sociedad de nuestro tiempo, como sucede con la denominada «alfabetización digital». Como afirman el profesor Gutiérrez-Martín y la profesora Kathleen Tyner (2012):

La alfabetización necesaria para el siglo XXI habrá de ser necesariamente «mediática» -dada la importancia de los medios hoy en día-, «digital» -ya que la mayor parte de la información que se maneja está digitalizada-, y multimodal -por la convergencia de texto, sonido, imagen, vídeo, animación-. (p. 35)

## Marco teórico-conceptual

*Flamenco del Paleolítico* se enmarca en un proceso de investigación que explora la "raíz" del flamenco, o proto-flamenco (Homann, 2020: 90), y su evolución en la historia española a partir de un punto de vista heterodoxo e indisciplinar. El proyecto se aborda teniendo presente la plasticidad y el poder de hibridación que el arte flamenco ha construido a lo largo de su historia. Autores como Antonio Machado y Álvarez, «Demófilo», y Hugo Schuchardt, centraron la búsqueda de datos sobre el flamenco en la tradición oral más allá de la teatralidad adquirida posteriormente como un «elemento burgués que ha tenido la pretensión de constituirse como emblema español» (Schuchardt, 1881: 253) junto al mundo del toreo, como dejó constancia en sus numerosos escritos el novelista, ensayista y publicista, Eugenio Noel, destructor declarado de la tauromaquia y el «flamenquismo» (Noel, E. 2007).

El canto como expresión del espíritu de los pueblos. Una manera de reivindicar el poder del pueblo desde el proceso creativo. Esta referencia ha sido muy relevante durante la elaboración del marco conceptual de esta propuesta. Se parte de la publicación, *El Cante Jondo* (Canto Primitivo Andaluz), escrita por Manuel de Falla y publicada con motivo del 1er Concurso de «Cante Jondo» organizado por el Centro Artístico de Granada los días 13 y 14 de julio de 1922. En esta publicación se aborda la música como un elemento común a todos los pueblos con el objetivo de:

conducir a las personas al conocimiento de sí mismos, de sus modalidades peculiares, de sus intimidades psicológicas; y guiados por este propósito de poner al descubierto los hontanares de donde manaba su cultura, examinaron los as-



pectos más varios de su vida externa e interna: era ese el modo de ir facilitando la comprensión de las propias peculiaridades; esto es, los rasgos de cada sujeto histórico (de Falla, 1922: 7).

En relación con esto, cabe resaltar las palabras del artista, comisario e investigador Pedro G. Romero cuando se refiere a un momento histórico actual en el que a pesar de que «lo popular es la opción democráticamente más impuesta», el sistema del mundo del arte continúa «sin hacerle un hueco definitivo a sus propias representaciones, al mundo tal y como estas clases lo presentan» (Romero, 2021: 279).

En este contexto destacaremos dos principios sobre los que se fundamenta este proyecto. Estos permanecen conectados gracias a la proliferación de los medios digitales en la sociedad. En primer lugar, la denominada *democratización de la Historia*, entendiendo este principio como el momento en el que «las minorías sociales de las tragedias del siglo XX reclaman la conservación de sus identidades dentro de las mayorías nacionales» (Lapeña-Gallego, 2020: 886). El avance de la IA sin duda facilita a diferentes áreas del conocimiento la posibilidad de abordar la «historiografía desde el ámbito multidisciplinar con objeto de visibilizar los focos de resistencia que han quedado ocultos bajo las grandes unidades discursivas» (Lapeña-Gallego, 2020: 886). En segundo lugar, lo que denominamos *democratización de la actividad creadora*.

Atendiendo a las palabras del filósofo Luciano Floridi, debemos ser conscientes de la manera en la que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) están modificando nuestra manera de construir el mundo y darle sentido o la interacción entre nosotros. Este hecho también está afectando a nuestra propia percepción como especie en relación con nuestra existencia y responsabilidades. Las TIC están provocando una cuarta revolución en el largo proceso de reevaluación de la naturaleza y el papel fundamental de la humanidad en el universo:

No estamos inmóviles en el centro del universo, como apuntaba la revolución copernicana; no somos antinaturalmente distintos y diferentes del resto del mundo animal, como hemos comprobado con la revolución darwiniana; y estamos lejos de ser totalmente transparentes para nosotros mismos, según la revolución freudiana. Las TIC ahora nos están dando cuenta de que no somos agentes desconectados, sino organismos informativos (inforgs) que compartimos con otros tipos de agentes un entorno global, en última instancia, hecho de información, es decir, la infoesfera. A esto Floridi lo ha denominado la revolución de Turing (Floridi, 2014: 90)

Bajo este marco teórico, los vídeos que se presentan en este artículo se vinculan a través de los medios digitales con una parte de la historia relacionada con la transformación radical que sufrió el medio rural español y por defecto el uso que se hace de la cultura de lo flamenco

en estos contextos sociales. Estas transformaciones estaban relacionadas principalmente con la pretensión de «alcanzar la utopía ruralista, integrada por campesinos, pequeños propietarios, religiosos y patriotas» (Navarrete, 2022: 96). Se toma por tanto lo flamenco desde la construcción histórica estereotipada que se ha llevado a cabo en este país persiguiendo unos fines concretos (Labanyi, 2003: 1).

## Producción

Los medios digitales y la IA posicionan a la sociedad en un punto de inflexión creativo. Desde el uso de distintas metodologías artísticas con IA se están aportando planteamientos novedosos y de gran complejidad a la escena artística. Para el desarrollo conceptual de esta propuesta se ha utilizado el medio digital *Runway.ml*<sup>1</sup>. Mediante uno de los programas de edición de vídeo que nos ofrece la plataforma, *inpainting*, se ha procedido al borrado de las personas que aparecen en este vídeo. Este módulo está dirigido a la creación de regiones enmascaradas de una imagen con nuevo contenido, bien por «tratarse de partes de la imagen que están corruptas o para sustituir contenido existente no deseado» (Rombach, et al., 2022: 10681). La IA que utiliza esta herramienta interpreta las formas deconstruyendo el material videográfico. El resultado del trabajo de edición automatizado lleva a un tipo de trasfiguración que puede entenderse como la emergencia metafórica de un posible *fantasma*. Se genera así un extrañamiento en las imágenes al tiempo que se construye una alegoría en la que se relacionan la presencia fantasmagórica de las personas borradas en los vídeos con la lucha de ciertos sectores o agentes sociales quienes, en su desinterés por la memoria histórica, utilizan diversos mecanismos para su ocultación o borrado.

Las dos video creaciones que componen esta propuesta toman la cultura del remix como una forma de producción. Esta tendencia se basa en actos de apropiación, modificación y derivación, gracias a las capacidades de las herramientas digitales, para generar material alegórico a partir de la manipulación y edición de materiales extraídos de Internet, algo que el profesor Martín Prada atribuye a las «capacidades reproductivas y transformadoras de las herramientas digitales» (Prada 2012, 176). Los procesos interactivos que proporcionan estos medios suponen una cualidad muy poderosa para generar estímulos y obtener «feedback inmediato: cambios en la pantalla, nuevas opciones, caminos que se abren, textos que se despliegan, sonidos que se activan, etc.» (Fossatti y Gemetto 2011: 13).

Se apuesta en este trabajo por el uso de la IA en la creación artística, una tipología de creación artística denominada IA-driven art o arte impulsado por IA. Esta tendencia redefine el axioma de la expresión artística, difuminando la diferencia entre humanos y máquinas. La IA en este sentido expande la creatividad, proporcionando nuevas oportunidades para innovadores y artistas. Como indica la profesora y artista Joanna Zylińska (2020): «el arte impulsado por la IA que responda responsablemente al imperativo del Antropoceno podría, por tanto, ayudarnos a ampliar el imaginario actual, permitiendo la aparición de nuevas visiones

---

1. Plataforma para la edición y creación audiovisual que utiliza una IA en su motor de trabajo.

y perspectivas para el mundo venidero» (Zylinska, 2020: 45). En este caso, esta metodología de trabajo nos permite imaginar y reconstruir la memoria histórica a partir de un relato elaborado entre la ficción y la realidad.

Para finalizar este apartado se hará referencia a otra de las estéticas en las que se apoya este trabajo, es el caso del *Glitch art*. Se trata de una tendencia creativa orientada a la destrucción o la ruptura de flujos propias de la cultura mediática. Como indica Rosa Menkman:

El arte del glitch se describe mejor como un conjunto de formas y acontecimientos que oscilan entre extremos: el frágil momento tecnológico de una ruptura material, la investigación conceptual o tecno la investigación conceptual o tecno-cultural de las rupturas, y la mercancía aceptada y estandarizada en la que puede convertirse un glitch (Menkman, 2011: 55).

### Fase de investigación

Esta propuesta se nutre de diversas líneas de investigación, como ya se ha puesto de manifiesto más arriba. Se mostrarán en este punto algunos referentes relacionados con la metodología de trabajo desarrollada en *Flamenco del Paleolítico*. Cabe destacar en primer lugar la influencia que tiene para este proyecto el desarrollo del género documental en las Vanguardias del siglo XX. Uno de los referentes de gran trascendencia para este trabajo es Dziga Vertov y su teoría del Ojo-Cine. A diferencia del ojo humano, «la cámara de cine ofrecía al cineasta una posibilidad objetiva y técnicamente más lograda de registrar el entorno» (Heftberger, 2018: 66). A partir de este registro del entorno, resulta reveladora la intención de poner el acento en el «carácter serial de proceso y el control racional del tratamiento del material». De esta manera es en la que Vertov adopta el concepto de «literatura fakta», desarrollado por el futurismo y el formalismo, a su formato de «documental poético rítmico» (Heftberger, 2018: 65). El planteamiento metodológico de Vertov conecta con la vinculación de Vicente Escudero y Fuego en Castilla de Val del Omar (Romero, 2014) además de hacerlo con la tesis planteada por Pedro G. Romero en su texto el ojo partido (Romero, 2021). Por un lado, por el carácter documental experimental que plantea el creador audiovisual granadino y por otro lado la importancia de devolver lo popular al mundo a través del sistema del mundo del arte.

En este proceso de investigación las aportaciones videográficas en las que se hace un uso de la tecnología como apoyo creativo resultan de especial relevancia. Cabe desatacar en este sentido la obra del cineasta francés Chris Marker, un autor que «no se ceñía a los estándares del cine convencional, ni se cansaba de experimentar con las herramientas visuales a su alcance» (Lara, 27 de enero de 2021). Es importante destacar de la carrera de este artista que se extendió a lo largo de uno de los periodos políticos más turbulentos de la historia, las películas de Marker ofrecieron un «archivo visual y un comentario crítico sobre el cambiante

panorama político desde la Segunda Guerra Mundial hasta nuestros días». Esto le llevó a ser clasificado como un «cine-ensayista» (Mazierska y Kristensen, 2015: 81).

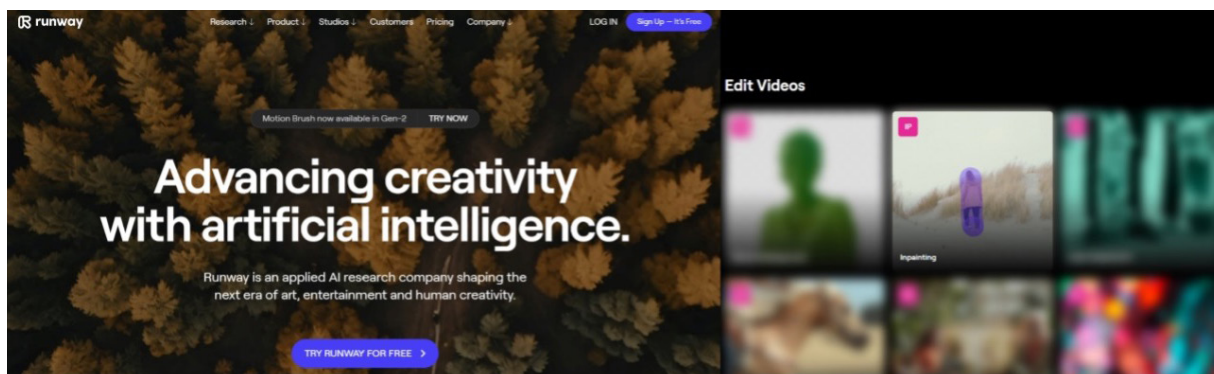
El cine documental resulta crucial para este proyecto por su riqueza en las estrategias discursivas que los documentalistas han venido aportando a este medio, y que en su mayor parte «remiten a estrategias de grandes cineastas del pasado: Vertov, Flaherty, Mek» (De la Maya Retamar *et al.* 2017: 126). Se toma aquí una de las ideas aportadas por el creador José Luis Guerín, esto es, permitir una mayor interpretación al espectador a partir de «una obra abierta y reflexiva». De esta manera Guerín establece con el espectador «un diálogo metafísico que solo se completará de forma plena al final de su visionado» (De la Maya Retamar *et al.* 2017: 135).

### Fase de selección

La selección de los dos documentales de esta serie se ha basado en el uso que se ha hecho de la televisión para el adoctrinamiento del pueblo campesino del período de la transición en España. El material original pertenece al Marqués de Villa-Alcázar (Francisco González de la Riva y Vidiella) jefe de sección de Publicidad y Publicaciones del Instituto de Reforma Agraria. El primero de ellos se titula, los yunteros de Extremadura, 1936. Se trata de una de las cinco películas solicitadas en 1937 por la Delegación de Propaganda de la República en París. Según el Profesor Poyato Sánchez de la Universidad de Córdoba, el filme se inscribe en una:

tradición del documental etnográfico que, nacida ya con los hermanos Lumière y sus operadores nómadas, se consolidaría precisamente en los años treinta, donde muchos de estos documentales acusaban rasgos sensacionalistas que trataban de apelar a una respuesta emocional por parte del espectador (Poyato-Sánchez, 2014: 266).

Este tipo de documentales son representativos de la «serie marquesiana de los años cuarenta» (Poyato-Sánchez, 2016: 212). En estos tiempos de autarquía franquista donde, como puede suponerse, se trabaja de manera más explícita la componente ideológica de los filmes, entre ellos *El barbecho* (1941), un filme ya realizado en 1934 y segundo de los documentales seleccionados para el proyecto *Flamenco del Paleolítico*. La línea de trabajo del Marqués de Villa-Alcázar fue instaurada por el Ministerio de Agricultura en 1933, cuando se crea el Servicio Central de Cinematografía Agrícola, dependiente de la Dirección General de Agricultura. El motivo de estas creaciones tenía que ver con las posibilidades que ofrecía el cine, dado el elevado porcentaje de analfabetismo que entonces había en España, como el mejor procedimiento para demostrar a los campesinos el verdadero alcance de la reforma



agraria y darles a conocer todos los elementos que el Estado ponía a su servicio. Sus documentales advierten una fuerte componente político-ideológica acorde con los valores precorridos por el régimen franquista, básicamente la familia, la religión, la patria y la educación de las personas con nacionalidad española.

Este material es de un gran valor histórico porque es el único documento audiovisual de la época del que se tiene constancia que trate la problemática de los yunteros. Aborda el conflicto latente del campo extremeño y lo hace con un afán didáctico. «Se dirige a un público analfabeto para mostrar la miseria, el hambre que se pasa en el campo extremeño», explica Ángel Olmedo, de la Asociación para la Recuperación de la Memoria Histórica en Extremadura (Conde, 27 de noviembre de 2016). A partir del borrado de las personas en los vídeos y la manipulación del sonido siguiendo diferentes métodos creativos, esta serie pone de manifiesto la importancia que ha tenido este formato audiovisual para la manipulación ideológica de un país que necesitaba ser educado acorde a las especificaciones establecidas por el régimen.

#### Fase de edición

El medio digital que ha servido para el desarrollo del contenido conceptual de esta pieza es *Runway.ml*. Las acciones realizadas sobre los vídeos se desarrollan con el módulo de edición *inpainting* que ofrece la plataforma (ver Fig. 05). Es un recurso dirigido a la creación de regiones enmascaradas de una imagen con nuevo contenido, bien por tratarse de partes de la imagen que están corruptas o para sustituir contenido existente no deseado (ver Fig. 06). La IA que utiliza esta herramienta interpreta las formas deconstruyendo el material videográfico, mostrándonos una imagen nueva de estética glitch. Este proceso de interpretación de la IA de Runway.ml se basa en el reconocimiento de patrones. Por este motivo, muchas de las imágenes finales en el vídeo se construyen relacionando la figura con el fondo generando así artefactos visuales que han resultado de gran interés para esta propuesta (ver Fig. 07).

Fig. 05. Runway.ml y el editor de vídeos *inpainting*. Fuente: Imágenes tomadas por el autor desde el sitio web de Runway.

Fig. 06. Runway.ml y el editor de vídeos inpainting. Fuente: Flujo de trabajo de la herramienta inpainting. Imágenes tomadas por el autor

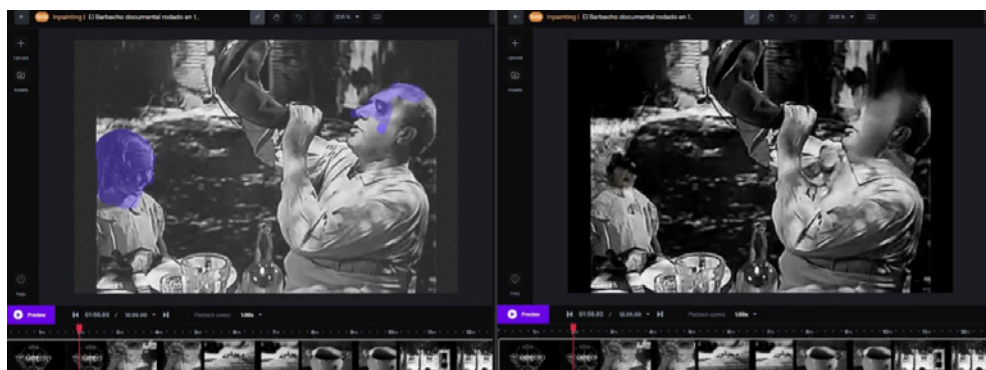
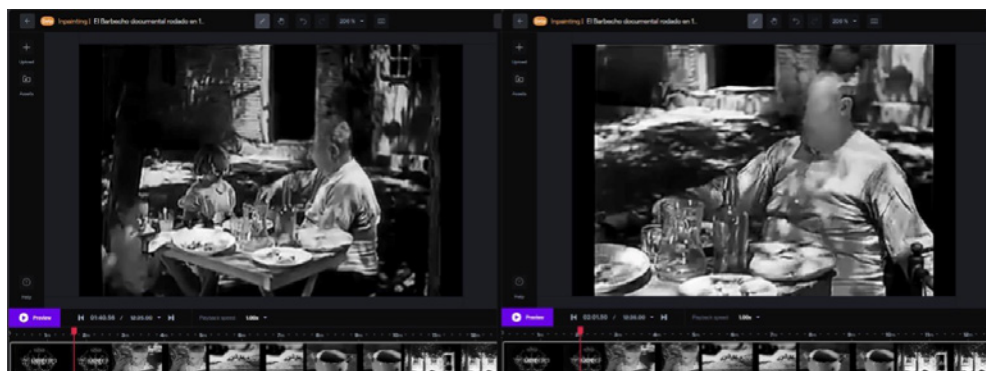


Fig. 07. Runway.ml y el editor de vídeos inpainting. Fuente: Resultados con la interpretación del algoritmo en los fotogramas adyacentes anteriores y posteriores a la zona marcada con el pincel. Imágenes tomadas por el autor.



## Obra, resultados y conclusiones

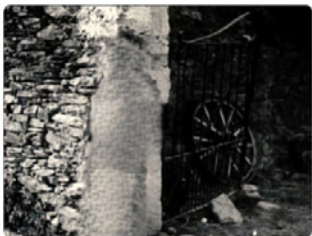
Este proyecto fusiona tecnología, memoria histórica y expresión artística para ofrecer una propuesta creativa que invita a reflexionar sobre la interacción entre humanidad, tecnología y cultura. Se destaca la utilización de la IA como un colaborador creativo, no solo como una herramienta técnica. La obra "Flamenco del Paleolítico" se construye conceptualmente al reflexionar sobre la incapacidad de la IA para borrar completamente la huella humana en los videos, planteando así una reflexión crítica. La fase de investigación de esta propuesta toma la influencia de artistas como Vicente Escudero y José Val del Omar, quienes se caracterizan por su enfoque ecléctico y experimental en la creación artística, explorando la intersección entre tecnología y expresión cultural. El proyecto se adentra en el contexto de la memoria histórica, especialmente en relación con la transformación del medio rural español durante la transición, utilizando la cultura flamenca como un vehículo para cuestionar la construcción histórica estereotipada.

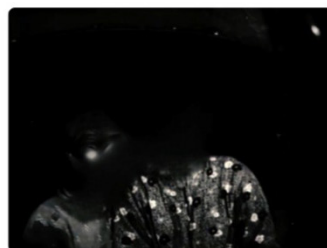
Esta obra destaca la importancia de una metodología de creación artística adaptada a los medios digitales. Se busca abrir nuevos horizontes creativos y generar conciencia sobre la necesidad de una alfabetización digital en el ámbito artístico. Mediante una aproximación a la estética denominada *Glitch art*, se subraya una tendencia a la destrucción de flujos mediáticos convencionales propios de un discurso artístico de la contrahistoria. Además, se abraza la categoría de IA-driven art, que difumina las líneas entre la creatividad humana y la generada por máquinas. Otras referencias importantes que podemos destacar como resultado conceptual es la relación de *Flamenco del paleolítico* con el género documental de las Vanguardias del siglo XX, conectando con referentes como Dziga Vertov y Chris Marker. Con esto destacamos la intención de establecer un diálogo metafísico entre la obra y el espectador.

En lo que respecta a los resultados estéticos y artísticos, el uso de Runway.ml para la edición de videos, específicamente el módulo *inpainting*, muestra resultados visuales interesantes y estéticamente atractivos. La interpretación realizada por esta IA crea una imagen nueva de estética glitch. A continuación, se presenta una selección de fotogramas que ha sido realizada a partir de una metodología curatorial. Para la selección de las piezas se atendió principalmente al interés estético y conceptual de cada una de las imágenes. El grado estético presenta una corrupción que podría vincularse a la estética *glitch*, como ya se ha comentado. Sin embargo, el interés de este trabajo reside en la nueva narrativa en la que se enmarcan los contenidos manipulados en estos videos.









## Referencias

- CONDE, J. (27 de noviembre de 2016). 'Los yunteros de Extremadura', un documental inédito que narra la miseria del campo en los 30. Diario.es. <https://bit.ly/48wm7oz>
- DE FALLA, M. (1922). *El cante jondo. Cante primitivo andaluz*. Granada: Urania. 20 pág.
- DE LA MAYA RETAMAR, R., RUIZ DEL OLMO, F. J. y MACHUCA CASARES, B. (2017). La transformación del espacio urbano de Barcelona según el filme documental En construcción (José Luis Guerín, 2001): una estética del sedimento. *Revista LETRAL*, número 10. 125-138. <http://hdl.handle.net/10481/58960>
- ESCUADERO, V. (1980). *Mi baile y otros textos*. Athenica Ediciones Universitarias.
- FLORIDI, L. (2014). *The Fourth Revolution: How the Infosphere is Reshaping Human Reality (1a)*. Oxford University Press.
- FOSSATTI, M. y Gemetto, J. (2011). *Arte joven y cultura digital*. Ártica.
- GUBERN, R. (2004). *Vale del Omar* cinematista. Diputación de Granada.
- GUTIÉRREZ-MARTÍN, A. y TYNER, K. 2012. Media education, media literacy, and digital competence. [Educación para los medios, alfabetización mediática y competencia digital]. *Comunicar*, 38: 31-39. doi.org/10.3916/C38-2012-02-03
- HEFTBERGER, A. (2018). *Digital Humanities and Film Studies Visualising Dziga Vertov's Work* (1st ed. 2018). Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-02864-0>
- HOMANN, F. (2020). Las Letras Primitivas de Los Cantes a Palo Seco, Tonas y Martinetes: Romances Narrativos Sobre La Prisión General de Los Gitanos. *Cultura, Lenguaje y Representación* 24(noviembre): 89-104. <https://doi.org/10.6035/clr.2020.24.5>.
- LABANYI, J. (2003). Lo andaluz en el cine del franquismo: los estereotipos como estrategia para manejar la contradicción. *Fundación de estudios andaluces (CENTRA)*. 1-19.
- LAPEÑA-GALLEGO, G. (2020). Arte contemporáneo y arqueología del desastre en las fosas comunes de la Guerra Civil española. *Arte, Individuo y Sociedad*, 32(4), 885-902. <https://doi.org/10.5209/aris.64042>
- LARA, V. (27 de enero de 2021). *Chris Marker, el director que nunca existió*. *Hipertextual*. <https://bit.ly/3t1Fwtv>
- LINÉS, E. (1 de febrero de 2021). *Lo que hago no es coherente pero sí cómo lo hago*. <http://bit.ly/3WcjZeM>
- LÓPEZ DE MÁNTARAS, R. (2016). La inteligencia artificial y las artes. Hacia una creatividad computacional. En *El próximo paso. La vida exponencial*. BBVA.
- MAZIERSKA, E., y Kristensen, L. (Eds.). (2015). *Marxism and film activism: Screening alternative worlds*. Berghahn Books, Incorporated.
- MARTÍN-PRADA, J. (2012). *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Ediciones Akal.
- MENKMAN, R. (2011). *The glitch moment(um)*. Institute of Network Cultures.
- NAVARRETE, A., y Soullard A. (2022). Homes for Spain. Pueblos de colonización. *Umática. Revista sobre Creación y Análisis de la Imagen*, 5. 91-105. <https://doi.org/10.24310/Umatica.2022.v4i5.15602Umática>

- NOEL, E. (2007). *República y flamenquismo*. Extramuros.
- POYATO-SÁNCHEZ, P. (2014). Los yunteros de Extremadura (Marqués de Villa-Alcázar, 1A36): Un eslabón recuperado del documental cinematográfico de la segunda república. *Archivo español de arte* 87(347): 263-280.
- POYATO-SÁNCHEZ, P. (2016). La dimensión política de los primeros documentales del Marqués de Villa-Alcázar. *ZER* 21(41). 209-216.
- ROMBACH, R., Blattmann, A., Lorenz, D., Esser, P., y Ommer, B. (2021). High-resolution image synthesis with latent diffusion models. In *Proceedings of the IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition*: 10674-10685.
- ROMERO, P.G. (2014). *Exaltación de la visión: fuentes y vertientes distintas para la lectura de Fuego en Castilla de José Val del Omar*. SD Edicions.
- ROMERO, P.G., (2021). *El ojo partido. Flamenco, cultura de masas y vanguardias*. Athenaica Ediciones Universitarias.
- VAL DEL OMAR, J. (1948). *El audiovisual Hispánico*. En Multidoc 3.0, Val del Omar – Archivo – Sistemas de Microproyección. Núm. Reg. 1050. <https://multidoc30.wordpress.com/val-del-omar-archivo-sistemas-de-microproyeccion/>
- VAL DEL OMAR, J. (1965). Técnicas españolas que pueden ser motivo de investigación dentro del laboratorio oficial. En Multidoc 3.0, Val del Omar – Archivo – Varios. Núm. Reg. 990. <https://multidoc30.wordpress.com/val-del-omar-archivo-varios/>
- VERTEDOR-ROMERO, J. A. (2019). Producción audiovisual y código libre. [DIYSIK] de VertexZenit. *UMÁTICA. Revista Sobre Creación y Análisis De La Imagen*, 1(1), 155-169. <https://doi.org/10.24310/Umatica.2018.v0i1.2965>
- VERTEDOR-ROMERO, J.A. y ALONSO-CALERO, J.M. (2022). *PhlamenCoDE: PhlamenCO data-noise indisciplinar [Exposición]*. 24 de noviembre de 2022- 12 de enero de 2023. Universidad de Málaga.
- VERTEDOR-ROMERO, J.A y LÓPEZ-APARICIO, I. (2023). Proto-flamenco, creación artística y medios digitales. El caso de PhlamenCoDE. En SIERRA-SÁNCHEZ, J. y CABEZUELO LORENZO, F. (coord.), *Desafíos y retos de las redes sociales en el ecosistema de la comunicación - Vol. 2*. McGraw Hill. 347-363.
- ZYLINSKA, J. (2020). *AI Art: Machine visions and warped dreams*. Open Humanity Press.