

CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDAD EN LA MÚSICA Y LA NOSTALGIA ESTÉTICA

La secta de Saramalacara

Gretel Muller

Universidad de Buenos Aires, Argentina

gretelmuller.gm@gmail.com - <https://orcid.org/0009-0003-0132-375X>

Ángela María Belén Pedemonte Fernández

Universidad de Buenos Aires, Argentina

ambelen.pedemonte@gmail.com - <https://orcid.org/0009-0007-0716-5413>

Carolina Maite Smith

Universidad de Buenos Aires, Argentina

carosmithm@gmail.com - <https://orcid.org/0009-0005-8564-2727>

Recibido: 20 de julio de 2025

Aceptado: 25 de octubre de 2025

Identificadores permanentes

ARK: <https://id.caicyt.gov.ar/ark://tk8egvap4>

DOI: <https://doi.org/10.62174/avatares.2025.10555>

Resumen

Esta investigación analiza la identidad y la nostalgia en el fandom de Saramalacara. Se abordan las condiciones de la juventud contemporánea y problemáticas de una sociedad atravesada por la cultura internet. El objeto de estudio es la relación entre esta artista emergente de música urbana, y su fandom, autodenominado “La Secta”. A partir de este caso se reflexiona sobre cómo las referencias a la internet de los 2000 (Tumblr, Fotolog y animes de la década de 1990) operan como espejo de la transición hacia la expansión de lo digital en la vida cotidiana.

Partiendo de un contexto de hiperestimulación visual y fatiga de exposición en redes sociales, se analiza este “retorno al pasado”, que se toma bajo el concepto de “nostalgia estética”. Este fenómeno, entendido como una práctica mediante la cual los sujetos retoman imaginarios de los 2000 ligados a la masificación de internet y las primeras redes



Creative Commons Atribución-
NoComercial-CompartirIgual
4.0 Internacional.



sociales, será el eje del análisis. A través de él se observará cómo la identidad reinterpreta una época no vivida y la habita en el presente como un recuerdo compartido entre los jóvenes. Se investigará cómo este retorno al pasado no constituye un mero gesto de homenaje o repetición, sino que adquiere un carácter creativo e innovador.

El marco teórico integra a Fisher, Debord y Derrida para pensar la construcción de sentido; a Simon Frith para abordar la identidad en la música; y entrevistas en profundidad con fans y colaboradores de la artista.

Palabras clave: identidad, nostalgia estética, simulacro, hauntología

THE CONSTRUCTION OF IDENTITY IN MUSIC AND AESTHETIC NOSTALGIA

The sect of Saramalacara

Abstract

This research analyzes identity and nostalgia in the fandom of Saramalacara. It addresses the conditions of contemporary youth and the problems of a society shaped by internet culture. The object of study is the relationship between this emerging urban music artist and her fandom, self-named “La Secta”. The study reflects on how references to the internet of the 2000s (Tumblr, Fotolog, and 1990s anime) operate as a mirror of the transition toward the expansion of the digital in everyday life.

In a context of visual hyperstimulation and exposure fatigue on social media, this “return to the past” is analyzed through the concept of “aesthetic nostalgia.” This phenomenon, understood as a practice through which subjects revisit imaginaries of the 2000s linked to the massification of the internet and the first social networks, will be the core of the analysis. Through it, the study observes how identity reinterprets an era not lived and inhabits it in the present as a shared memory among young people. It will investigate how this return to the past does not constitute a mere gesture of homage or repetition, but rather acquires a creative and innovative character.

The theoretical framework integrates Fisher, Debord, and Derrida to think about the construction of meaning-making; Simon Frith to address identity in music; and in-depth interviews with fans and collaborators of the artist.

Keywords: identity, aesthetic nostalgia, simulacrum, hauntology

Introducción

Saramalacara con sus 24 años canta sobre banda ancha, Tumblr, Fotolog y animes de los 90, mientras en sus recitales brillan visuales tomadas de internet de fines de los 2000. Sus fans agitan y alaban, aunque casi ninguno haya vivido esa época: eran muy chicos o aún no habían nacido. Esta etnografía tiene como objetivo investigar un anhelo a prácticas y



Creative Commons Atribución-
NoComercial-CompartirIgual
4.0 Internacional.



estéticas de un pasado no vivido por el grupo analizado, pero retomado por ellos como manera de habitar su presente y habilitar nuevas prácticas de construcción de sentido.

El presente trabajo está atravesado por dos ejes conductores principales. En primer lugar, la música en tanto artefacto estético que construye experiencias, según explica Pablo Vila (2001). Y en segundo lugar, la construcción de identidades que, como señala Simon Frith (2003), adopta una relación única con los sujetos sociales y su presente:

(...) la cuestión no es como una pieza particular de música o una actuación refleja a la gente, sino cómo la produce, como crea y construye una experiencia -una música, una estética- que sólo podemos entender si adoptamos una identidad subjetiva y colectiva al mismo tiempo (Frith, 2003, p. 109).

Se indaga, a través de la observación participante y entrevistas semiestructuradas, la relación entre Saramalacara -artista de la escena musical urbana argentina- y su comunidad de fans, *La Secta*. Se toma el concepto de Fe digital que la artista construye y materializa en su álbum *Heráldica* para analizar la identificación que genera en sus fans. Esta se articula a través de una nostalgia estética de internet de los 2000, entendida como la vivencia de un pasado no vivido por el grupo. Se retoma el concepto de simulacro de Guy Debord (2012), con la particularidad de que, en este caso, ese pasado sí existió, pero no fue vivido por esta generación.

Los ejes música, identidad, performance y simulacro -la “Copia idéntica del que jamás ha existido original” (Jameson, 1992, p. 20)- atraviesan todo el abordaje de análisis teórico, sirviendo para comprender la construcción de identidad del grupo (sus formas de identificación, reunión, construcción de espacios en común).

Del mismo modo, se toma como parte de esta investigación lo que se denomina *Nostalgia estética*¹ y cómo esta construcción identitaria desarrolla (y a la vez crea) una experiencia de una época no vivida, un pasado que se remonta al inicio de la masificación de internet y las primeras redes sociales (*Fotolog*, *Tumblr*, por ejemplo) en Argentina, construida como recuerdo compartido en los espacios que generan actualmente. La experiencia musical cotidiana y subjetiva es a la vez “una realidad social sobre la que se fundan las estructuras intersubjetivas de sentido en las que vivimos y podemos reinterpretar nuestras interacciones con la música” (Pelinski, 2005). Esta nostalgia no vivida, en algún sentido, se encuentra vaciada del contexto al que se remonta -los 2000 en Argentina, época de crisis política y económica en marco de un avance neoliberal previo en los 90- pero a la vez sostiene ese aura melancólica del malestar social vivido en ese entonces. Se retoma también cómo perciben problemáticas propias de esta generación, el vínculo con las redes

¹ La nostalgia estética investigada se manifiesta como una práctica identitaria mediante la cual los sujetos recrean y resignifican imaginarios de los 2000 (especialmente los vinculados al inicio de la masificación de internet y las primeras redes sociales) desde un presente que los reinterpreta. No busca regresar, ni repetir ese pasado, sino producir sentido en el ahora a partir de fragmentos, archivos y memorias colectivas que circulan en la cultura contemporánea. En este gesto, la evocación nostálgica funciona como un proceso creativo que genera pertenencia y nuevas formas de identidad juvenil.

sociales (la adicción a postear y a las imágenes); la vida IRL (*in real life*) y a través de las URL² y los espacios liminales, los “no lugares” de anonimato del capitalismo tardío a los que refiere Marc Augé (1998). Esto despierta interrogantes que se desarrollarán a lo largo de esta investigación a través de observación participante y entrevistas.

Marco Teórico

Para abordar los ejes de esta investigación, resulta necesario precisar las definiciones teóricas que orientan el análisis. Los conceptos de identidad, música y performance, tal como serán empleados en este trabajo, se comprenden desde los aportes de Stuart Hall, Frith y Vila. Estas perspectivas permiten situar el estudio de la nostalgia estética y la relación al fandom de Saramalacara como una práctica artística en la que lo musical se entrelaza con la construcción identitaria y la experiencia performativa de un grupo que encuentra en la música un modo de expresión, reconocimiento y pertenencia.

A lo largo de este trabajo, se entiende que la identidad no existe como una entidad fija, sino como un proceso de identificación continuo, abierto y en transformación. Así como la comprende Hall (2003), desde un enfoque discursivo, indicando que “se construyen dentro del discurso, no fuera de él” (p. 18). Además, destaca el importante carácter liminal de las identidades, que no son autoconclusivas, sino que se construyen a través de la diferencia, y no “al margen de ella”. Por ello será central la cuestión del afuera constitutivo para entender el proceso de conformación del objeto de estudio: “(la identidad), sólo puede construirse a través de la relación con el Otro, la relación con el que no es, con lo que justamente le falta, con lo que se ha denominado su afuera constitutivo” (p. 18). De esta forma, es una “construcción, un proceso nunca terminado, siempre en proceso” (p. 15).

Esta concepción resulta fundamental para comprender cómo Saramalacara y su fandom construyen identidad a partir de la diferencia de otros grupos y el reconocimiento mutuo. En La Secta, los fans se identifican no solo con el artista, sino también entre ellos, a través de un proceso de autoafirmación colectiva que se nutre de lo que queda fuera: los “otros géneros”, los “otros públicos”, los “otros tiempos”. La identidad del grupo se define por el juego entre lo que se es y lo que no se es, entre la pertenencia y el deseo de diferenciarse.

Frith (2003), por su parte, sostiene que

(...) la identidad no es una cosa sino un proceso: proceso experiencial que se capta más vívidamente ‘como música’. La música parece ser una clave de la identidad porque ofrece, con tanta intensidad, tanto una percepción del yo como de los otros, de lo subjetivo en lo colectivo (p. 185).

² Este concepto del colapso de la IRL a la URL, lo tomamos de la Investigadora Audiovisual y docente en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU), Dominique Barbouth.

En este sentido, la música de Saramalacara no funciona solo como una forma de expresión artística, sino como una experiencia compartida que define y actualiza constantemente la identidad de su público, que es a la vez un proceso social, una forma de interacción y un proceso estético.

Con la misma importancia, Frith (2003) se detiene en la dualidad individual/social de la identidad, sosteniendo que un grupo social no tiene creencias que luego articula en su música, sino que la música, que es una práctica estética, integra en sí misma una comprensión de las relaciones grupales tanto como de la individualidad. Es sobre esta base, explica que se entienden los códigos éticos y las ideologías sociales:

No es que los grupos sociales coinciden en valores que luego se expresan en sus actividades culturales (...), sino que sólo consiguen reconocerse a sí mismos 'como grupos' (...) 'por medio de' la actividad cultural, por medio del juicio estético. Hacer música no es una forma de expresar ideas; es una forma de vivirlas (p. 186-187).

Esto se evidencia en el caso analizado: los fans no solo consumen la música de Saramalacara, sino que la viven y la encarnan en sus performances, en los recitales, en sus modos de vestir, hablar, grabarse o editar contenido. La pertenencia se vuelve performativa: se "hace" siendo parte, se "es" al repetir, remezclar, imitar o versionar.

De la misma forma lo entiende Vila (2001), cuando sostiene que "la performatividad musical estaría entre aquellos tipos de discurso que, a través de un proceso de repetición y de su inscripción en el cuerpo, tiene la capacidad de producir lo que nombra" (p. 33). En el fandom, esta inscripción corporal se hace visible en los gestos, los bailes, los códigos de vestimenta y la apropiación estética de los años 2000 que caracteriza a La Secta. La performance no es solo artística, sino identitaria: una forma de decir "quién soy" a través de lo que se escucha, se viste y se comparte.

Se aborda otro eje de análisis: la experiencia no vivida. La referencia constante de Saramalacara a la estética de la internet primaria, ese pasado no vivido por este grupo. Para trabajar en ella, se retoma a Jameson, Fisher y Debord. El concepto de simulacro, entendido como la copia idéntica del cual no existe original, transversal a la obra de Jameson, Debord y Derrida. Todos ellos permiten pensar la experiencia nostálgica como una práctica cultural atravesada por el deseo de recuperar un tiempo imposible. El concepto de simulacro, entendido como la copia de un original inexistente, se vuelve útil para analizar cómo los fans reconstruyen los años 2000 como un relato afectivo, estético y colectivo más que histórico.

Volviendo al presente de la construcción identitaria, dice Frith (2003):

lo que hace que la música sea especial -especial para la identidad- es que define un espacio sin límites (un juego sin fronteras). Así, la música es la forma cultural más apta para cruzar fronteras -el sonido atraviesa cercos, murallas y océanos,

clases, razas y naciones- y definir lugares (...) sólo estamos donde la música nos lleva (p. 213).

Estas fronteras son las que se investigan: no solo las espaciales, sino también las que existen entre lo tangible y lo intangible, entre la experiencia corporal y la mediada. La pregunta que guía el análisis es cómo esa identidad se construye colectivamente a partir del diálogo y de la experiencia corporal de quienes la habitan.

Metodología

La presente investigación se inscribe en un enfoque etnográfico, que busca comprender las prácticas, sentidos y modos de pertenencia del fandom de Saramalacara desde la experiencia directa con sus participantes. Este enfoque permite observar cómo los significados se construyen colectivamente en torno a la música, los vínculos y las performances identitarias del grupo.

Se emplearon dos técnicas principales: entrevistas semiestructuradas y observación participante. Las entrevistas se realizaron tanto a fans como a integrantes del equipo de trabajo del artista, con el fin de obtener distintas perspectivas sobre las dinámicas de La Secta. Algunas se llevaron a cabo de forma presencial, desprendidas del contacto en la observación participante, y otras de manera remota mediante plataformas como Zoom o Google Meets. También se utilizó un formulario en Google Forms para ampliar el alcance de la muestra.

El trabajo de campo se desarrolló entre los meses de octubre y noviembre de 2024, combinando instancias presenciales (recitales, reuniones y encuentros de fans) con observaciones en los espacios donde la comunidad se expresa y organiza (Instagram, TikTok, YouTube y otras redes sociales como Twitch o Discord).

Además, se realizó trabajo de archivo sobre estas plataformas, analizando publicaciones, comentarios, videos y materiales producidos tanto por los fans como por el propio artista, con el objetivo de complementar la observación directa y contextualizar los discursos y prácticas del fandom.

La muestra está compuesta por 35 entrevistados con un rango etario entre 15 y 28 años. El registro y análisis del material se orientaron a reconocer los sentidos compartidos y las tensiones internas que atraviesan las formas de identificación del grupo, así como los modos en que la música y sus prácticas asociadas operan como un espacio de construcción de identidad colectiva.

Espacios de pertenencia : yo tengo mi gente, mi culto³

³ Saramalacara (2024). Tu Droga. [Canción]. En *Heráldica*. Bohemian Groove Corp ®.

Saramalacara es una artista emergente argentina que se lanzó a la escena musical local en 2019, como parte del colectivo Rip Gang -precuela del sello discográfico independiente Bohemian Groove Corp®-. Interesa analizar el caso de Sara, ya que logra una relación particular con sus fans y construye identificación tanto en los espacios físicos como en los virtuales. Sus canciones tienen un género difícil de encasillar ya que navega entre hyperpop, trap, rap, psy trance, electrónica y algunos subgéneros más.

Se considera relevante su música por la participación en la construcción de identidad. Las temáticas de sus canciones y su estética están centradas en relación a internet y las redes sociales en la actualidad. Nativos digitales, la generación de Sara y sus seguidores creció atravesada por las plataformas digitales, con una producción artística cada vez más mediada por la inteligencia artificial y una vida marcada por la omnipresencia de lo virtual. Internet aparece así como una entidad, pero también como un espacio simbólico que forma parte de su identidad colectiva. A partir de esta propuesta, la artista construyó un vínculo singular con sus fans, La Secta, quienes mantienen con ella una interacción constante.

Lo siguiente es parte de la observación participante en el lanzamiento de *Heráldica*, último álbum de Saramalacara, en una listening party⁴ en el Palacio Alsina, en marzo del 2024. El evento funcionó como un ritual colectivo. Una procesión de veinteañeros con estandartes, remeras blancas pintadas con insignias, piercings y pelos de colores artificiales seguía a Sara, vestida con una larga túnica blanca, como si fuera una guía espiritual. La caminata hacia el Palacio Alsina se vivió como una peregrinación: las personas avanzan juntas, enuncian frases de las canciones y registran todo con sus celulares, una mezcla entre devoción estética y consumo mediado. Ya dentro del salón, el espacio se vuelve un territorio donde la simbología eclesiástica y la digital se entrelazan: luces intermitentes, sintetizadores, pantallas fragmentadas que reproducen glitches, animés, líneas de código, cruces, santos, vírgenes y visuales con estética del internet perdido del 2000. Todo parece diseñado para provocar una sensación de déjà vu: imágenes de un pasado que ninguno de ellos vivió pero que eligen reencarnar en este show en vivo. Y con un mensaje claro: internet parece ser una nueva deidad para este grupo. Al sonar el primer corte del álbum, el público baila en sincronía con la música, se sacan fotos, filman todo.

La listening party no es solo un evento de presentación, sino una puesta en escena identitaria. Los fans actúan, performan, encarnan lo que Frith denominaría el proceso social y estético de la identidad. La música habilita un espacio de comunión donde lo individual se funde en lo colectivo, donde la corporalidad y la virtualidad se superponen. Lo que allí sucede no es únicamente entretenimiento, sino una experiencia liminal que suspende las fronteras entre el arte, la fe y la pertenencia.

Este evento puede pensarse como un simulacro (en el sentido que Jameson retoma de Baudrillard) que reproduce signos de una nostalgia ajena, pero que a la vez en su

⁴ Listening party refiere a un evento que los artistas realizan para un lanzamiento musical antes de su estreno oficial, en el que se invita a un grupo selecto de personas (fans, medios o colaboradores) a una escucha y experiencia de presentación.

repetición generan nuevos sentidos propios al grupo. Los fans recrean un pasado no vivido por ellos y lo actualizan en una estética compartida que los define como comunidad. Así, la listening party de Heráldica se vuelve más que una presentación musical: una manifestación performativa de identidad. Tal como citado por Vila (2001) anteriormente, tiene la capacidad de producir lo que nombra.

Construcción de identidad: sé que vi el futuro pero está borroso⁵

En varias entrevistas, la música de Sara representa un escape, un “lugar feliz”.

Me sentía identificada con algunas partes de lo que decía o me gustaba como sonaba. Ella en ese momento hacía temas sobre drogas o que fumaba porro o tomaba pastillas. Yo me sentía identificada, porque estaba pasando por ciertas cosas (Anónimo, 17).

En un lugar donde la entrevistada no tenía acceso a su celular, le pedía a su acompañante: “*quiero escuchar música, quiero escuchar a Sara*”. Así como lo expresa la entrevistada, la música forma parte de la identidad de esta comunidad, los atraviesa, les sirve de anclaje para construirse y encontrarse. Y en este aspecto, se encuentra una característica en común, la nostalgia, una especie de sensación de apego a un lugar feliz, aún no del todo encontrado, algo propio de la adolescencia también.

Esta investigación inicia sosteniendo que la identidad es un proceso nunca terminado, en palabras de Hall. Los entrevistados están completamente convencidos de que los fans de Sara comparten una conexión emocional profunda con su música y su mensaje: muchos de ellos se consideran parte de La Secta. Pero, ¿de qué se trata esa conexión específicamente? ¿Sobre qué se forja parte de ese sentimiento de vivencia compartida de La Secta?

Podría describir su música como una manera de escapar de la realidad, no sé, a veces escucho su música cuando me siento mal y como me identifico tanto siento que ella entiende por lo que pasamos algunas personas. Me gusta su forma de expresarse en las canciones y sus tweets, son graciosos (Anónimo, 15).

Escapar de la realidad, levantar el ánimo, vivir problemas emocionales, tener la necesidad de sentirse comprendido y encontrar el humor para descontracturar la charla: este diálogo se reitera a lo largo de las entrevistas realizadas. Lo que a primera vista podría caratularse como “problemas de la adolescencia” tiene también otros matices. ¿Acaso la disconformidad de la juventud no se traslada cada vez más desde lo exterior al mundo interior? ¿No es ese un estado generalizado más allá de la edad y que no solo tiene que ver con ellos, sino con un contexto sistematizado del sentir actual en la cultura occidental?

Siguiendo esta búsqueda, se encuentra una conexión directa con la hiperestimulación digital. Se ve una y otra vez en los testimonios de los entrevistados cuando se les pregunta si pueden imaginarse una vida sin internet,

⁵ Saramalacara (2024). Sola. [Canción]. En Heráldica. Bohemian Groove Corp ®.

¡No! Es algo muy difícil, y creo que también es porque no quiero imaginármelo, porque no quiero que pase, básicamente. Siento que agiliza un montón la vida y entretiene más. (...) Y ahora como estamos todo el tiempo con constante bombardeo de información, de cosas, más rápido para mí mejor (Anónimo, 26).

La búsqueda de un placer ideal, constante e inmediato funciona como inhabilitante para las emociones y las vivencias en un presente. En un quiebre con las narrativas y los grandes relatos, Fisher señala una “pretensión común de borrar cualquier ilusión sentimental y ver el mundo ‘tal como es’, hablando de la autenticidad y lo ‘anti-mítico’” (Fisher, 2016, p. 33): se suma entonces la búsqueda de la verdad, de un presente -imaginado en el pasado-placentero pero también verdadero a través de su experiencia musical desde la perspectiva fritheana. Y se agrega un nivel más de complejidad al observar cómo todo esto se vuelve patológico en lo temporal: “en los últimos años la vida cotidiana se ha acelerado, pero la cultura se ha enlentecido” (Fisher, 2024, p. 41). En una de las entrevistas realizadas, Dominique Barbouth, parte del equipo de Saramalacara, trae una observación que retoma de su reciente charla en Trimarchi 2024, que dio junto con su colega, Milena Mileo⁶, ambas con una investigación en proceso. Ellas aseguran que frente al flujo tan alto de información, de archivo en imágenes, de circulación de las mismas, desancladas de su contexto hay un “vaciamiento del contenido” y que “es tan alto que directamente no podemos interpretar más nada, hay una imposibilidad de identificarlo con algo”. En la charla a la que refieren, retoman esta idea de que el contenido se vuelve “chato”. “Es todo liso, hay como una falta de fricción que es muy dolorosa.” Siguiendo a la hiperconectividad, la conexión a la matriz comunicacional de sensaciones y estímulos, devino en la destrucción de la cadena significativa, de forma que se generó una desconexión con el presente. La angustia, el aburrimiento, el vacío, se da por una crisis espacial y también temporal (Fisher, 2016). Así, lo que aparece como una escucha solitaria, con dolencias individuales, enmascara una escucha colectiva y una forma de “conjurar de manera seductora mundos desconocidos” (Fisher, 2024, p. 55). Estos mundos están habilitados desde la creación identitaria propia de los espacios de construcción que existen en la música, entonces, como afirma Vila, citando a Slobin,

(...) no es que la música no tenga nada que decir, sino que permite a todo el mundo decir lo que quiere. No es porque niega al mundo, sino porque encarna una buena cantidad de mundos imaginables por lo que la gente se inclina hacia la música como una forma de expresión privilegiada (Vila, 2001, p. 27).

En este sentido, retomamos lo que Barbouth (24 de noviembre de 2024) observa desde la producción de la campaña de lanzamiento de Heráldica, en relación al comportamiento del fandom,

⁶ Milena es diseñadora multimedia. Con un cruce variado de experiencia en espacios como producción audiovisual/cultural a Web3, sus intereses y prácticas con la imagen evolucionaron desde el mundo del experimento visual (video-vj) hasta el encuentro con la estrategia creativa con aplicaciones especializadas en campos como UX, marketing digital y dirección de proyectos.

(...) ellos también se dan cuenta de que están profundamente en ‘unísima’ con esas cosas y las parodian. (...) Entienden todo, entonces, también a su vez le suman esta capa de ironía, que me parece que es lo que le termina de dar el cierre espectacular de lo hiperreal (Dominique Barbouth, 24 de noviembre de 2024).

Entonces, si esta ironía sobre el uso del internet es también una manera de traerla al presente desde una crítica, ¿podrá representar este momento de reflexión o de verdad?

Cuando leemos que Jameson establece “que la profundidad ha sido reemplazada por la superficie o por múltiples superficies” (Jameson, 1992, p. 13) lo que nos viene a la mente son las visuales, el sistema de representaciones entre animés y plataformas de Internet que ya quedaron obsoletas y también el sentimiento de vacío expresado por los fans en sus testimonios en las entrevistas realizadas. Lo cual, como también explica Jameson, “no significa que los productos culturales de la época posmoderna estén completamente exentos de sentimiento, sino más bien que tales sentimientos -que sería mejor y más exacto denominar intensidades- son ahora impersonales y flotan libremente, tendiendo a organizarse en la peculiar euforia” (Jameson, 1992, p. 17) y así, “el pastiche es, como la parodia, la implantación de una mueca determinada, un discurso que habla una lengua muerta” (Jameson, 1992, p. 19), en este caso lo retomamos en el pastiche de imágenes disociadas que este grupo entiende como la identidad construida en vínculo con la cultura Internet dosmilera.

Nostalgia estética y pastiche: siempre quiero que todo sea como antes⁷

“Cuando más feliz era, cuando menos opciones tenía”, dice Sara casi bajando a una canción el concepto de fragmentación de sentido o pastiche al que remite Jameson cuando dice que

La razón es que el colapso de la ideología modernista del estilo (...) ha provocado que los productores culturales tengan ya no otro lugar al que volverse que no sea el pasado: la imitación de estilos caducos, el discurso de todas las máscaras y voces almacenadas en el museo imaginario de la cultura hoy global (Jameson, 1992, p. 18).

O en palabras de Jameson cuando establece que “la profundidad ha sido reemplazada por la superficie o por múltiples superficies” (Jameson, 1992, p. 13) lo que viene a la mente son las visuales, el sistema de representaciones entre animés y plataformas de internet 2000 que ya quedaron obsoletas. Lo cual, como también explica Jameson,

no significa que los productos culturales de la época posmoderna estén completamente exentos de sentimiento, sino más bien que tales sentimientos son ahora impersonales y flotan libremente, tendiendo a organizarse en la peculiar euforia (Jameson, 1992, p. 17).

⁷ Saramalacara (2024). .Tumblr. [Canción]. En *Heráldica*. Bohemian Groove Corp ®.

y así, “el pastiche es, como la parodia, la implantación de una mueca determinada, un discurso que habla una lengua muerta” (Jameson, 1992, p. 19), en este caso lo retomamos en el pastiche de imágenes disociadas que este grupo entiende como la identidad construida en vínculo con la cultura internet dosmilera.

Al pastiche se lo vuelve a reconocer una y otra vez en todo el recorrido de Sara: por ejemplo, en acordes explícitos que toma de otras bandas y los inserta en sus propias composiciones -como la introducción en el tema “Tokio Hotel”, que pertenece a *In the end*, una canción de Linkin Park, banda icónica del nü metal. O hasta en un *doble pastiche* con referencias a la escena *emo* del 2000, como al mismo grupo Tokio Hotel, homónimo al título de esta misma canción-; o en las visuales de sus shows, videoclips y redes sociales, que son, básicamente, un frenesí de ventanas e hipervínculos que se abren infinitamente casi a niveles convulsionantes frente al ojo que los recibe. Otra referencia de este pastiche es *333clips333.xyz*, la web que crearon para el lanzamiento del álbum anterior a *Heráldica*, *Eclipse3*, compuesta por 333 links de internet.

Y, casi a la par de estos fragmentos en la producción de la artista, resuena también en sus fans: “Me gustan mucho sus referencias a distintos animes y cultura japonesa, también con Tumblr y Cartoon Network, me encanta que siempre mencione cosas tan nostálgicas en sus temas :)”, explica Mai (18); y Lucía (20) remata: “Más allá de lo musical, me gusta porque representa a cierta parte de la generación que está todo el tiempo online”.

Todos estos testimonios no son más que el espectro de lo que Fisher retoma dentro de la hauntología: la comunidad de fans está encerrada entre lo que ya no es (las referencias a internet y anime de los 2000) y lo que todavía no es (un futuro prometido por el progreso tecnológico que aún no satisface). Parece que Vittorio (20), uno de los entrevistados, conoce esta teoría sin saberla. Sus palabras encarnan las de Fisher, pero en argot juvenil;

(...) soy muy fan de la moda del 2000, cómo se vestían, todo lo analógico. Mi sueño es tener un teléfono con tapita, pero que funcione, o sea que lo pueda usar con WhatsApp, porque parece recontra cool, es algo retro. (...) Y a toda la moda del 2000, me encanta todo eso. Esa onda digital que era como lo que era el futuro (Anónimo, 20).

En este sentido, la hauntología puede entenderse como el reverso afectivo del pastiche: si el pastiche recicla estéticamente los signos del pasado, la hauntología los habita desde la nostalgia.

Esa frase condensa el oxímoron que atraviesa a toda una generación que no estaba siendo escuchada del todo: el deseo de acercarse a lo tangible (incluso de un botón en el celular) frente al dominio de lo virtual. Lo interesante es que de lo que habla entre líneas Vittorio es de una nostalgia. Él habla justamente de esos botones tangibles que ahora están representados como tales en una pantalla, sin materialidad. Lo que se podía tocar, incluso lo que se podía ver de humano en un sistema digital virtual, es lo que él parece sentir que se perdió.

Por otro lado, Barbouth y Mileo (24 de noviembre de 2024) hablan de *nostalgia* porque llegan a una conclusión que dialoga con la presente investigación, pero aquí también se halla una nueva tensión. Afirman que “los fandoms son lugares en donde todavía hay cierta fertilidad para generar fricción” - un parate, en oposición al flujo de “contenido chato” citado anteriormente-. En este sentido, desarrollan que “la nostalgia le podría hacer un bien a nuestra cultura” y hacen este doble clic en la explicación:

(...) cuando vos sentís nostalgia por algo, es porque empatizás con ese algo y te toca el corazón o te toca tu fibra por algún motivo. Creo que poder sentir algo por algo, es valioso porque siento que lo vamos a ir perdiendo (Dominique Barbouth, 24 de noviembre de 2024).

Si bien se comparte la visión de las investigadoras, en relación a que la nostalgia le puede hacer un bien a la cultura, se encuentra un punto de tensión para con este análisis. Barbouth y Mileo (24 de noviembre de 2024) ven en la nostalgia un anclaje al pasado, reflexivo. El presente estudio no ve tal anclaje al pasado en la nostalgia porque -al contrario- lo toma como creación; creación de identidad a partir de la música.

Y así, desde Frith, se entiende que estos fragmentos crean a través de la experiencia un presente que les permite forjar su identificación y su identidad en lo material, en su escucha y conexión con la música, donde encuentran, aunque sea por un momento, este presente dentro de una temporalidad colapsada por lo digital.

Y dando una vuelta de sentido desde el universo musical de Sara -que evoca desde o a este pasado digital- que aún goza de cierto espectro de “lo no pulido” (de la marca analógica), se dispara la reflexión: ¿no será acaso ella lo que Fisher designa como una artista hauntológica?

Los artistas que iban a ser llamados hauntológicos estaban envueltos en una abrumadora melancolía y preocupados por el modo en el que la tecnología materializa la memoria; de allí su fascinación por la televisión, los discos de vinilo, los cassettes y los sonidos de esos artefactos tecnológicos que estaban desapareciendo (Fisher, 2024, p. 47).

Esto quizás sea lo que Vittorio y otros entrevistados señalaron frente a su frustración por un pasado no vivido y su anhelo por un futuro perdido, cuando dicen que la simpleza y lo intuitivo de lo digital actual perdió “*el aura*” que extrañan de la primera internet.

Conclusión

Nostalgia como reflexión: el futuro es brillante porque las pantallas no se apagan nunca.

Se planteó en la hipótesis de este trabajo que la alusión a la cultura de los años 2000 en la estética de la artista y sus fanáticos no constituye un mero gesto de homenaje o repetición, sino que adquiere un carácter creativo e innovador. Heráldica, la Fe Digital, el apego de la comunidad de fans a la cultura de internet del 2000, son una referencia a eso que alguna

vez estuvo ahí pero sienten que no va a volver (lo rústico de lo analógico, lo no pulido, lo material). Es decir, un simulacro. O, ese espectro hauntológico de lo que ya no es más, y lo que todavía no es (Fisher, 2024, p. 45). Estos conceptos, representados a través de una estética virtual, son el vehículo mediante el cual construyen su identidad sin un referente en lo material, que hallan en la nostalgia una metodología para recuperar un presente.

En este sentido, la reactivación de dicho imaginario opera como un proceso de resignificación que produce nuevas formas de identidad juvenil, configuradas en relación con las condiciones históricas, tecnológicas y afectivas del presente. Así, la nostalgia no se concibe como una mirada pasiva o espectral hacia el pasado, sino como una práctica cultural activa que habilita la construcción de sentidos.

“¿Cuánto tiempo puede subsistir una cultura sin el aporte de lo nuevo? ¿Qué ocurre cuando los jóvenes ya no son capaces de producir sorpresas?” (Fisher, 2016, p. 22). Pensando en la pregunta de Fisher, se encuentra sustento en los testimonios de los entrevistados para responder de un modo menos fatalista. La referencia de la cultura de los 2000, sus animés, sus videojuegos, sus estéticas, no son un mero homenaje o repetición de lo pasado. En un mundo regido por el slogan de que todo está inventado y un flujo de circulación frenético de información e imágenes (la idea de “contenido chato” de Mileo y Barbouth), resulta clara la conexión con el concepto de no lugar. Esa hiperestimulación visual y fatiga de exposición de la que se habló, donde ninguna de las cosas sucede en el presente y, al mismo tiempo, son consumidas efímeramente y sin contexto. Frente a esto, puede decirse que existe un momento de creación. Todo es un espectáculo donde se hace una puesta en escena, en el presente, de los elementos no vividos, no sólo desde una repetición, sino también desde la creación de algo nuevo. Y siguiendo a Frith (2003), la música es especial para la identidad porque define un espacio sin límites virtuales ni reales, por lo que puede imaginarse un futuro hiperconectado, hiperestimulado y aún más fragmentado, pero donde la música compone un espacio clave en la creación de identidad.

La música es parte de lo que proyectan al presente, a la construcción identitaria dentro, y también fuera, de la lógica del espectáculo. Es lo que, según lo analizado, permite constituir nuevas formas de sentido en la cultura y, por ende, tiene esa capacidad de ser un pequeño espacio emancipador (aunque sea durante el ratito de escucha o del show), esa verdad dentro de todo lo falso que señala Debord (2012).

Así como Sara y su Fe Digital hablan de la imposibilidad de salir de internet, Jameson, Debord y Fisher hablan de la imposibilidad de salir de la lógica del capitalismo avanzado. Dentro de la nostalgia al pasado que no existe (porque no lo vivieron) y el anhelo del futuro que tampoco encuentran, la música crea un hipervínculo entre ambos para estar en el presente un rato, generando una posible salida (o escape): la construcción de sentido y de su identidad.

Y frente a todo este análisis sobre la nostalgia y este fandom en particular, se retoma nuevamente el concepto de Fisher cuando explica: “La hauntología puede ser construida entonces como un duelo fallido. Se trata de negarse a dejar ir al fantasma o -lo que a veces

es lo mismo- de la negación del fantasma a abandonarnos” (Fisher, 2024, p. 49). A modo de conclusión, este duelo que se lee en generaciones que vivieron lo analógico, quizá no sea vivido de igual manera por el grupo investigado, nacido en un contexto donde lo virtual y lo tangible no están tan delimitados. Ahora con otro anclaje, con una nostalgia trasladada al presente de la música y su construcción de identidad, más que con la melancolía⁸ de un pasado no vivido, quizá, ellos sí logren exorcizar el fantasma.

Referencias bibliográficas

- Augé, M. (1998). *Los “no lugares”; espacios del anonimato*. Gedisa.
- Barbouth, D. y Mileo, M. (24 de noviembre de 2024). *Entrevista realizada en el marco del Festival Trimarchi DG*. Trimarchi DG, Mar del Plata, Buenos Aires, Argentina.
- Debord, G. (2012). *La sociedad del espectáculo*. Editorial La Marca.
- Fisher, M. (2016). *Realismo capitalista. ¿No hay alternativa?* Editorial Caja Negra.
- Fisher, Mark (2024). *Los fantasmas de mi vida. Escritos sobre la depresión, hauntología y futuros perdidos*. Editorial Caja Negra. Buenos Aires.
- Frith, S. (2003). Música e identidad. En S. Hall y P. Du Gay (Comps.), *Cuestiones de identidad cultural* (pp. 181-213). Amorrortu editores.
- Jameson, F. (1992). *Posmodernismo. La Lógica Cultural Del Capitalismo Avanzado*. Editorial La Marca.
- Hall, Stuart (2003). Introducción: ¿quién necesita identidad? En S. Hall y P. Du Gay (Comps.), *Cuestiones de identidad cultural* (pp. 181-213). Amorrortu editores.
- Pelinski, R. (2005). Corporeidad y experiencia musical. *Trans. Revista Transcultural de Música*, 9. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=82200913>
- Vila, P. (2001). Música e identidad. La capacidad interpeladora y narrativa de los sonidos, las letras y las actuaciones musicales. En *Cuadernos de nación. Músicas en transición*. Editorial Ministerio de Cultura de Colombia.

Referencias externas

- Club atlético Saramalacara (s.f.). *Tweets* [Comunidad de X]. X. <https://x.com/i/communities/1842282301872369984>
- 333Clips333 (2022). *Web de lanzamiento del álbum Eclipse3 de Saramalacara* [web]. <https://333clips333.xyz/>
- Mate. [@horrificed] (s.f). *EL ICEBERG DE #LASECTA* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=NmqNQtFGlec&t=1s>

⁸ “En términos de Freud, tanto el duelo como la melancolía tienen que ver con la pérdida. Pero mientras que el duelo es la lenta y dolorosa retirada de la libido del objeto perdido, en la melancolía, la libido aparece unida a lo que ha desaparecido (Fisher, 2024, p 48)”.



Creative Commons Atribución-
NoComercial-CompartirIgual
4.0 Internacional.