

Música, nostalgia e imagen: análisis de la primera temporada de la serie alemana *Dark*

María Catalina Cruz-González

Magíster en Humanidades: Arte, Literatura y Cultura Contemporáneas. Universidad Externado de Colombia. ✉ 

Carlos Andrés Arango-Lopera

Doctor en Filosofía. Universidad de Medellín. ✉ 

<https://dx.doi.org/10.5209/arab.94398>

Recibido: 7 de febrero de 2024 / Aceptado: 28 de febrero de 2024

Resumen: El presente artículo analiza la relación entre la imagen y la música en la serie alemana *Dark*, centrándose en el año 1986. La metodología mixta empleada combina análisis cuantitativos y hermenéuticos para determinar si existe una conexión directa entre ambos elementos. Se examinan diversos aspectos de la música, como su carácter diegético o extradiegético, instrumentalidad, letras y género, tanto por artista como por canción. Los resultados revelan una relación no directa entre la temporalidad de la imagen y la música, ya que esta última, aunque ambientada en los años 80, es producida en el siglo XXI. Predominan los géneros clásico y *new romantic*, sugiriendo un uso referencial de la nostalgia mediante la imitación estilística de la música de los ochenta. Finalmente, se evidencia una intencionalidad nostálgica en la producción musical actual, que busca evocar la estética de esa época.

Palabras clave: música; nostalgia; imagen; 80's; *Dark*; programa de televisión

ENG Music, Nostalgia, and Image: Analysis of the First Season of the German series *Dark*

ENG Abstract: This article analyzes the relationship between image and music in the German series *Dark*, focusing on the year 1986. The mixed methodology employed combines quantitative and hermeneutic analyses to determine if there is a direct connection between both elements. Various aspects of music are examined, such as its diegetic or extradiegetic nature, instrumentality, lyrics, and genre, both by artist and by song. The results reveal a non-direct relationship between the temporality of the image and music, as the latter, although set in the 1980s, is produced in the 21st century. Classical and new romantic genres predominate, suggesting a referential use of nostalgia through stylistic imitation of eighties music. Finally, a nostalgic intentionality in current musical production is evidenced, aiming to evoke the aesthetics of that era.

Keywords: music; nostalgia; image; 80s; *Dark*; TV show

Sumario: 1. Introducción. 2. Nociones fundantes. 3. Estado del arte. 4. Metodología. 5. Resultados y discusión. 6. Conclusiones. Bibliografía

Cómo citar: Cruz-González, M. C.; Arango-Lopera, C. A. (2024). Música, nostalgia e imagen: análisis de la primera temporada de la serie alemana *Dark*, *Área Abierta. Revista de comunicación audiovisual y publicitaria*, 24(1), 15-29.

1. Introducción

¿Qué es la nostalgia? ¿Cómo se puede definir? ¿Existe una cultura de la nostalgia? ¿Por qué instaurar elementos del pasado en las producciones audiovisuales del presente? ¿Acaso hay una necesidad de volver a un pasado que fue mejor? ¿Cómo, desde el consumo, acercarse a un pasado que ni siquiera se conoció? ¿Por qué la década de los ochenta es una época a la que los sujetos contemporáneos desean regresar? Este y otros cuestionamientos demandan la necesidad de entender el concepto de nostalgia, cómo esta se gestó, en especial, en los años 80 a través de la cultura popular, y cómo se instaura en lo icónico, lo musical y lo imaginario audiovisual actualmente.

Como recurso narrativo, la nostalgia se emplea cada vez más en los productos de la cultura popular. Pero existen evidencias para pensar que no es un invento exclusivo de la cultura audiovisual contemporánea, sino que se trata de una estrategia que esta ha empleado para estimular el consumo de sus productos, cuyo auge se encuentra en el cine (Fernández, 2015), las plataformas de *streaming* (Avilés-Santiago, 2019) y la música (Viñuela, 2019).

Esto le ha merecido un interés creciente de la investigación, que le hace sugerir a Boym (2001) que la nostalgia es “un sentimiento de pérdida y desplazamiento, pero también un idilio romántico con nuestra propia fantasía personal” (p. 13). En un sentido similar, Fernández (2015) entiende que la nostalgia revela un cierto anhelo por cosas que ya no se tienen y experiencias que no se viven actualmente pero que se conservan en la memoria como un recuerdo cuya idealización crece y aumenta la imposibilidad del objeto perdido. Esa añoranza sobre el pasado suele ser traída al presente como una suerte de afirmación según la cual todo tiempo pasado fue mejor (Wolton, 2010), y se apalanca sobre la sensación de que el presente se nos muestra como algo fracturado, incomprensible. De suerte que la ola de nostalgia presente en la música, el cine y las series que se consumen en los servicios de *streaming* develan una cierta necesidad de volver en el tiempo a través de tácticas como la retro-imagen y la retro-música que buscan disuadir una angustia ontológica que se expande en el tiempo presente (Arango & Cruz-González, 2021).

Teniendo en consideración lo anterior, la presente investigación busca comprender los modos en que la nostalgia se utiliza como mediadora del pasado y potencia elementos narrativos como la intertextualidad en los productos audiovisuales. Para ello se parte de que intentar el ejercicio de comprender y analizar los años ochenta permitirá avizorar algunos de los códigos y referentes audiovisuales que fueron creados y tuvieron éxito, y que hoy en día siguen vigentes gracias a su (re)producción (Watson, 2002). En ese texto, se permite un acercamiento a conceptos que se instauran en el entramado social y que deben ser analizados, comprendidos y exteriorizados para una mejor comprensión de la realidad.

La literatura especializada es insistente en que en los años 80 se construyó una cultura popular mediática que ha servido de fuente de referencias para muchos productos culturales que la evocan, particularmente desde el comienzo del presente siglo donde, gracias a la revolución digital, se cristalizaron en la World Wide Web, permitiendo su perpetuidad (Reynolds, 2012). En palabras de Peirano (2019): “En el mundo de las plataformas digitales nada muere ni desaparece, todo es material” (p. 92).

Ahora bien, como el interés de este estudio es revisar el asunto de la nostalgia en la serie *Dark* (Wiedemann & Berg Television, 2017-2020) conviene un acercamiento a este producto que permita visualizar algunas de sus características esenciales.

2. Nociones fundantes

Dark es una serie de televisión alemana estrenada en el año 2017, bajo la dirección de Baran bo Odar y la producción de Jantje Fiesse, para la plataforma *streaming* Netflix. La narrativa de la serie es una de las más complejas de la última década, ya que mezcla diferentes líneas

de tiempo que le permiten reflexionar al espectador sobre el pasado, el presente y el futuro, sobre todo, bajo la noción de su interdependencia y retroalimentación. En el presente estudio, la noción de pasado es fundamental, en particular aquello que sucede en los años 1986, 1987 y 1988. En ese sentido, la serie logra de manera significativa construir un pasado que se convierte en un punto de eterno retorno, por lo cual la década se torna un lugar en el que se instaura una cultura de la nostalgia.

Dark ha atraído a las audiencias desde su estreno, ofreciendo una saga familiar con un toque sobrenatural que trasciende los límites del tiempo y el espacio. Ambientada en la idílica ciudad de Winden (Alemania), la desaparición de dos niños desencadena una frenética búsqueda de respuestas que expone las relaciones fracturadas, vidas dobles y el oscuro pasado de cuatro familias prominentes: Kahnwald, Nielsen, Tiedemann y Doppler. Esta compleja trama, tejida con elementos sobrenaturales y giros inesperados, introduce un enigma que abarca tres generaciones y desafía las nociones convencionales de causalidad y destino. A medida que la serie avanza, los espectadores son transportados a través del tiempo, explorando eventos en 1986, 1953 e incluso épocas anteriores y posteriores, todo lo cual revela así una red de conexiones que abarcan décadas.

La elección de la serie guarda relación con la noción de nostalgia expuesta con anterioridad y por eso los saltos temporales en la narrativa de esta son de sumo interés. Los estudios en narratología han mostrado con suficiencia que en la estructura del relato occidental todo el dispositivo se activa en tanto algo (o alguien) sale de su zona habitual para regresar luego a este mismo. Así, el punto de inicio narrativo funciona como la tonalidad en la música: ese punto al que hay que regresar para que se produzca el reposo de la energía puesta en circulación (mediante la salida del héroe, en el relato, o mediante la melodía, en el caso de la música). De manera que en la estructura misma de la narrativa (y la musicología) a la manera occidental hay ya un deseo de regreso, una nostalgia.

La primera referencia conocida a la nostalgia se encuentra en la literatura griega clásica, donde se asumía como una “tristeza experimentada al estar lejos del hogar” (Viñuela, 2019, p. 153). La literatura griega, inspiradora de las primeras estructuras narrativas del cine clásico de Hollywood, estaba toda embriagada de nostalgia pues cada relato relevante de cada período aludía a los héroes y los pueblos de antes (Bóu y Pérez, 2000). Sin embargo, el término en sí no se utilizaba en ese contexto. Fue en 1688 cuando Johannes Hofer, estudiante de medicina, acuñó la palabra al combinar los términos griegos *nóstos* (regreso) y *álgos* (dolor), definiéndola como la tristeza provocada por el desarraigo de la patria (Avilés-Santiago, 2019; Castellano & Meimaridis, 2017; Gironés Femenía, 2021; Viñuela, 2019).

En ese estudio fundantes, Hofer la describió como un trastorno mental en jóvenes enviados a la guerra. Ya en 1920 la noción de nostalgia trascendió la medicina para adentrarse en el campo de la psicología, desde donde se extendió hacia la cultura. Sin embargo, este cambio de enfoque complicó las cosas, ya que mientras la perspectiva de Hofer se centraba en la dimensión espacial (curar la nostalgia significaba regresar a casa), la nostalgia cultural se refiere al tiempo, específicamente al pasado. Este tipo de nostalgia se caracteriza por la melancolía ligada a la privación del entorno habitual (Castellano y Meimaridis, 2017, p. 62), creando una paradoja donde el presente actúa como el principal desencadenante de la nostalgia.

La complejidad de esta paradoja radica en que, a pesar de que el presente activa la nostalgia, esta se enfoca principalmente en la idea de un futuro distópico. Los síntomas de este futuro, imaginados en la literatura y el cine de ficción clásicos, ya se han experimentado en el presente. Escapar de esta paradoja resulta difícil, ya que cada vez que la vida pone delante escenarios de incertidumbre (como ocurre cada vez más a menudo en el mundo actual), una chispa del pasado se enciende en la memoria, listo para ser moldeado por los recuerdos.

Justo ahí es donde se presenta el salto de la nostalgia como categoría media a la nostalgia como fenómeno social. Iniciando por las ideas de Walter Benjamin, expuestas en el libro *Retrotopía*, de Zygmunt Bauman (2017), tanto el pasado como el futuro buscan un punto de encuentro en donde ponen al descubierto sus virtudes y defectos. Esta concepción es fundamental porque dentro de la serie *Dark* es claro cómo el pasado y el futuro se encuentran

constantemente, logrando así que el pasado se convierta en un mecanismo de defensa (Boym, 2001), pero sumergido en la ciencia ficción como otra vía de escape. Es decir, la nostalgia encuentra un lugar de enunciación en el cine de ciencia ficción donde también este le permite al espectador salir de un presente desenfrenado y caótico.

Al respecto, Boym (2001) expone lo que se conoce como *nostalgia reflexiva*, la cual más allá de volver al pasado: es poder comprender el presente desde un raro extrañamiento en distancia con ese pasado. Es decir, al momento de consumir series como *Stranger Things*, *Dark* o, incluso, al ver en las plataformas *streaming* sitcoms como *Alf*, *Friends* o *Seinfeld*, comprendemos que el pasado siempre encuentra un lugar en el presente; pero, más allá de eso, genera una conexión directa con elementos propios de un pasado, que al ser re-pasado en el presente, se muestra como mejor.

En este preciso caso, los años ochenta fueron una época donde acontecieron varios hitos importantes en la historia de la humanidad, contexto en el que surgió una cultura popular donde la música, los videojuegos, las películas y la tecnología tuvieron un auge particular que hasta el presente se sigue recordando. Es decir, los años ochenta no solo se consolidaron como una cultura *retro* (Jameson, 1985) sino que construyeron sus propios códigos nostálgicos que son utilizados en la actualidad como elementos mediadores del pasado (Eco, 2000). Esos hitos devienen entonces puntos de anclaje a los que se vuelve, a manera de contexto histórico (en el relato), y se evocan desde un punto de vista estético (a un nivel no consciente).

Teniendo en cuenta lo anterior, es importante estudiar las condiciones socioculturales de los años ochenta que permitieron la construcción de nuevos ambientes (McLuhan, 1996). En efecto, la cultura popular debe ser vista como ese lugar de enunciación donde se pueden pensar los procesos de comunicación (Martín-Barbero, 1984) y las relaciones que se dan entre los productos y los espectadores, generando nuevas visiones del mundo.

De esta forma, la cultura de la nostalgia pone en relieve un pasado que fue mejor (Wolton, 2010) y ayuda a preguntarse cómo las creaciones de cada época son apropiadas actualmente en los ecosistemas digitales, permitiéndole al espectador volver a esas experiencias de la infancia o a una época que desea conocer y que se ha hecho deseable a través de las referencias de otras personas que vivieron dicha época. Cuando hoy en día se vuelven a emitir productos audiovisuales creados en la década de los 80 y las historias nuevas utilizan elementos nostálgicos, la experiencia del consumidor se produce desde la pérdida misma (Didi-Huberman, 1997), es decir, ver es perder un poco, porque volver al pasado trae consigo sentimientos de alegría, pero también de tristeza y añoranza.

Con esas ideas en mente se va construyendo una semiótica de la nostalgia donde hay un claro uso de signos y códigos que se han ido (re)configurando en la última década y que son base fundamental para la creación de narrativa e historias cinematográficas complejas. Esa semiótica, entendida como el estudio de los signos productores de nostalgia, permite a la presente investigación configurar niveles de análisis que buscan comprender diferentes tipos de signos desarrollados desde la música y la imagen (tanto icónica como imaginaria).

Empezando por la música, esta debe ser entendida como un sistema expresivo (Alzate Giraldo & Cardona Cano, 2020), ya que:

En el cine, la música determina, modifica y resignifica lo que pasa en la pantalla; orienta y amplía el horizonte de comprensión del espectador, respondiendo desde lo semiótico a estrategias y objetivos comunicacionales, muchas veces enmarcados en las fórmulas del montaje. La suma de estos factores la constituye en un sistema expresivo, por lo cual deviene fundamental en el sustento del pacto ficcional (p. 108).

En ese sentido, la música se puede convertir en un mediador del pasado y, por tanto debe ser comprendida y analizada en términos de *discurso* (Myers, 2001). La utilización de canciones de bandas y artistas como Nena, Dead or Live, Tears for Tears, entre otros, no solo resalta una intencionalidad nostálgica en el relato, sino que podría estar comunicando algo más, algo que daría pautas para comprender a mayor profundidad una historia o un personaje. No obstante, es importante enfatizar que la música funge su objetivo en clave de la cultura y el tiempo del que proviene (Merriam, 2001). Al respecto, Carreño (2022) pone en evidencia

que la nostalgia, en ocasiones, no depende de una concepción teórica, sino musical, la cual permite de cierta forma arraigarse a lo que el individuo desea del mundo, a lo que quisiera que fuera el mundo.

Por el lado de la imagen, es importante enfatizar que toda imagen parte de la idea de representación, esa concepción que permite volver a presentar, volver a hacer presente algo que está ausente (Ceballos, 2003) y que luego deviene interpretación por parte de un espectador, el cual está inmerso en una cultura y cuya subjetividad le permitirá desentrañar las estructuras de significación de la imagen (Geertz, 2013).

En ese cruce de una realidad objetiva, física, dada, y los signos que sobre ella se construyen y se narran, surgen los imaginarios, los cuales, según Silva (2012) determinan maneras de ser y comportarse, así como las formas de uso de los objetos que representan. Esta idea es importante porque los imaginarios, en este caso audiovisuales y musicales, se fundamentan en lo simbólico e icónico, generando experiencias estéticas (que pudieran ser de carácter nostálgico). Para el caso de estudio, se toma que, en consecuencia, la narración y composición visual de la serie *Dark* hacen uso de un imaginario colectivo que se ha gestado en el pasado y es re-traído al presente mediante el relato. Roncallo et al (2016) indican que “un icónico es un vehículo portador de significaciones reconocidas y aceptadas a lo largo y ancho de un entramado social” (p. 59); es decir, la utilización de objetos icónicos de la década de los ochenta permite reconfigurar su sentido en la serie, y, además, logra que las significaciones movilicen una tendencia, un mito (Barthes, 1999): la cultura retro.

Así mismo, las imágenes se convierten en mediadores de cómo el contenido de un medio es otro medio, es decir, es importante comprender cuáles objetos icónicos se presentan en la serie *Dark*, indagar por qué se presentan, de qué forma (tanto en el pasado como en el presente) cambiaron y siguen cambiando la forma de pensar, sentir y comportarse del individuo (Nystrom, 1973).

3. Estado del arte

La nostalgia como objeto de estudio ha tenido un amplio desarrollo y su relación ha estado ligada a concepciones como la migración (Reyna, Harris, Bellovary, Armenta & Zarate, 2022), las audiencias (Stakelon, 2009), las series en plataformas *streaming* (Roncallo-Dow & Uribe-Jongbloed, 2018), los deportes (Karaya & Mannign, 2022), los videojuegos (Robinson & Bowman, 2022; Uribe-Jongbloed, Espinosa-Medina & Biddle, 2016) e –incluso– la política (Elçi, 2022; Armenta, James, Bray & Zárate, 2022). Por otro lado, la relación con la serie *Dark* ha estado sujeta a la filosofía y el tiempo (Fraunhofer, 2021), los géneros artísticos (Macedo, 2021), la narratología (García Serrano, 2019; Gras Morales, 2021) y la dirección de fotografía (Álvarez Gómez, 2021).

Como período de tiempo diferenciable en términos de sus particularidades estéticas, Roncallo-Dow & Uribe-Jongbloed (2018) establecen la importancia del análisis de la década de los años ochenta enfocada en las producciones televisivas: una comparación entre los productos estadounidenses y los productos colombianos y el impacto que tuvieron los primeros sobre los segundos. Stakelon (2009) señala la importancia de los objetos y los sonidos del pasado, y desde allí discute cómo el entorno digital revela un valor nostálgico asociado a la “forma” particular del sonido de cilindros de cera de principios del siglo XX, que parece ser subjetivo, y la “alta fidelidad” de la grabación digital. Robinson & Bowman (2022) se enfocan, más allá de la comparación televisiva y la utilización objetual, en la experiencia del usuario al momento de jugar el videojuego a través de la mediación de la nostalgia.

En cuanto a estudios que relacionen la nostalgia con la música y el audiovisual, vale destacar el trabajo de Fraile Prieto (2014), en el que la autora aborda el vínculo entre música e imagen en el cine español, y donde señala cómo la nostalgia que evoca la música sirve a la narrativa para referir épocas pasadas. Los significados que añade la música, según la investigadora, puntúa contextos históricos que, mezclados con imágenes de archivo, ha servido a los directores de los filmes para remarcar énfasis emocionales. En un trabajo anterior, Fraile Prieto (2009)

había mostrado que el cine español contemporáneo apela a la nostalgia que produce la música de la década de los ochenta en una generación de espectadores que se encuentra atraída por las referencias internacionales de la música de su gusto. Tal nostalgia por los años ochenta se proyecta en la música de cine que los directores eligen para sus películas, la cual se asocia a identidades negociadas en las propias películas.

Saavedra Inaraja (2017) firma un estudio en el que destaca la nostalgia como sentimiento complejo manifiesto en la música que Nino Rota escribió para las películas de Federico Fellini. Al retomar temas como los recuerdos de infancia y adolescencia, en clave autobiográfica, la expresión musical encuentra apoyo en composiciones en modo menor que se combina con una detallada elección de canciones que hacen referencia a la época narrada.

Barbery-Montoya et al (2019), analizan el uso de la música con fines nostálgicos en *Guardianes de la Galaxia*, y encuentran que tanto lo visual como lo auditivo son factores importantes para que los espectadores identifiquen elementos de la película. Aunque el estudio tiene énfasis en el aspecto comercial que emplean los productores para la promoción del producto audiovisual, este trabajo permite reconocer que la audición es un sentido crucial en la experiencia que de la película logran sus seguidores.

Las investigaciones sobre *Dark*, sobre la nostalgia y sobre la música como detonante de esta en el audiovisual, permiten entrever un campo de investigación amplio. Se trata de una tendencia social (el retorno al pasado en clave de su romantización), en productos audiovisuales (películas y series) que ocupan una atención social amplia y tienen un lugar central en la agenda de conversación. El tiempo se convierte en materia de reflexión, de un lado, al ser el eje donde se desliza lo nostálgico, y, del otro, al ser un tema central de la serie. Por tanto, en el ámbito de la investigación esto ha permitido diversos análisis de carácter semiótico y visual que logran consolidar el rompecabezas que desata la serie y muestran que para poderla entender se debe hacer una unión entre historia e imagen, las cuales se apoyan en la intertextualidad mediante referencias a obras literarias, filosóficas y científicas.

Como se puede evidenciar, las investigaciones sobre nostalgia y la serie *Dark* son diversas en muchos aspectos, pero, en definitiva, consiguen entrever múltiples puntos de encuentro para analizarlas en conjunto, los cuales, hasta el momento, no se han analizado ni estudiado. Uno de los vacíos que más se destaca es la constante utilización de la nostalgia en la serie *Dark* y que, a la fecha, no se ha realizado, por ejemplo, un análisis de la música ni de los objetos icónicos del pasado como elementos propios de la narrativa, que permite no solo consolidar la historia sino también dejar *easter eggs* -huevos de pascua- para los espectadores.

4. Metodología

Se parte del concepto de nostalgia como una sensación inminente de idealización del deseo de regresar al pasado. Esa sensación se gestiona en el relato mediante la ubicación temporal de la serie (como se dijo, mediados de la década de los años ochenta) y el uso de música que alude a dicha época. Para efectos de desentrañar esa relación entre música e imagen desde un horizonte temporal, parte del análisis recoge la datación de las piezas musicales empleadas. Además, para contrastar el lado subjetivo y el lado objetivo de la cuestión, se analiza el género de la pieza musical, para determinar una posible inclinación nostálgica en la música empleada (aspecto subjetivo) y el año de producción de la pieza (aspecto objetivo).

En tanto el interés de este trabajo se ubica en la relación entre música e imagen para la producción de nostalgia, se parte de las ideas de Arango-Lopera (2009), según las cuales la música es un elemento aglutinador en la relación sonido/imagen porque faculta la presentación de los personajes y los objetos presentes en la composición de la imagen para darle mayor interés a determinados momentos fílmicos. Así mismo, se retoman investigaciones como las de Cardona Cano, Alzate Giraldo & Díaz Arenas (2020), quienes intentan un acercamiento cuantitativo y cualitativo al momento de analizar la música en el cine.

Si bien se revisaron propuestas como las de Fraile Prieto (2009) y Saavedra Inaraja (2017) para el análisis del material musical en el audiovisual, la elección metodológica para los

esquemas de análisis empleados sigue un criterio que focaliza en el uso de canciones ya existentes y que se insertan en el montaje siguiendo efectos narrativos. Se trata de lo que Fraile (2009), retomando a Lluís i Falcó, propone como BSM (banda sonora musical). No es objeto de este estudio indagar en las propiedades formales de las piezas musicales analizadas; lo que interesa precisamente es su existencia autónoma de la serie y su inclusión en la línea de tiempo para efectos de concitar la nostalgia.

A partir de esos criterios, se definió que este estudio tuviera una metodología de carácter mixto. Ante la posibilidad de caracterizar la nostalgia desde un punto de vista apreciativo, con alta posibilidad de sesgo, el camino cuantitativo luego tamizado por el análisis cualitativo permite una lectura más completa (y, si se quiere, compleja) de los datos. Así que, por un lado, se realizó un procedimiento cuantitativo que buscó recolectar datos de la serie alemana *Dark*. En primera instancia, se realizó un desglose de imágenes que hicieran referencia a la década de los ochenta; luego se implementó el siguiente instrumento que adiciona elementos sobre la música y su uso sonoro en la serie.

Código	Temporada	Capítulo	Minuto Inicio	Minuto Final	Plano	Sound-track	Año de Lanzamiento	Música	¿Hay relación directa con la época de la imagen?

Tabla 1. Matriz de imagen y música [Fuente: elaboración propia, a partir de Cardona Cano *et al* (2020).]

Posteriormente, se realizó un desglose específico por las canciones encontradas en relación con las imágenes. Los datos recogidos consideran la canción y el artista, el género de cada uno y su tipología. Frente a las fuentes de recolección de datos del género se utilizaron dos herramientas: Every Noise at Once para los géneros de los artistas y Google para el género de las canciones.

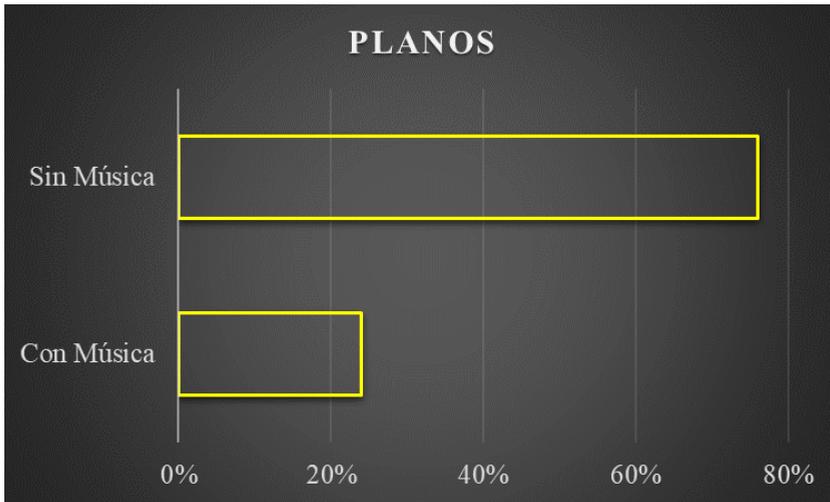
Nombre de la canción	Artista	Año de lanzamiento	Género (https://everynoise.com/engenremap.html)	Género	Instrumental	Música + Voz	A capela

Tabla 2. Matriz de canciones de la primera temporada de la serie alemana *Dark* [Fuente: elaboración propia]

Luego se realizó un procedimiento hermenéutico que permitió la interpretación de los datos, especialmente, del texto sonoro y su relación con el texto visual. Cabe aclarar que, en este caso, la metodología cualitativa permite acercarse a los significados y características de un fenómeno en particular: la utilización de la nostalgia en el audiovisual contemporáneo como elemento instaurador que exhorta a volver a un pasado que ya no está.

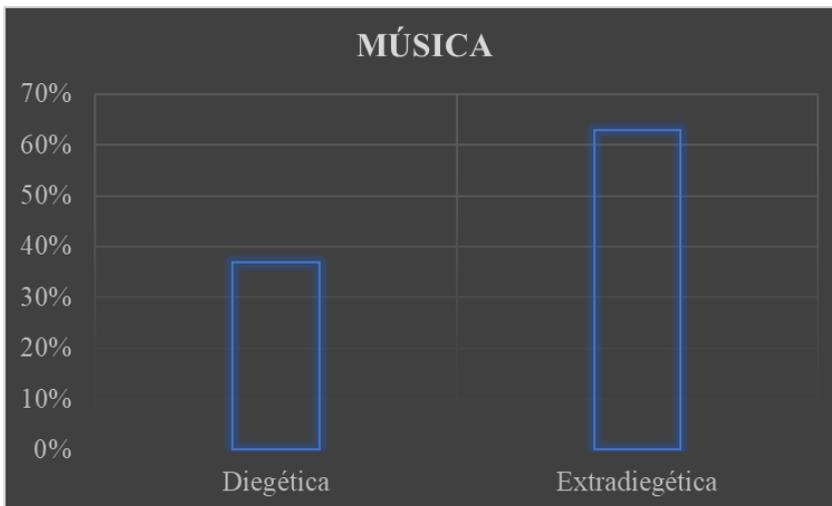
5. Resultados y discusión

La primera temporada de la serie alemana *Dark* cuenta con 1392 planos con una referencia directa a la década de los años ochenta, es decir, hay planos que se instauran en el año de 1986, año narrativo importante en la serie y otros cuyos elementos de la época aparecen en los años narrativos de 1953 y 2019. Frente a su relación con la música, 337 planos contienen música y el restante no (ver Gráfica 1). Esto implica que, en la totalidad de la línea del tiempo de la serie, un 24,2 % es contenido en el que se usa música.



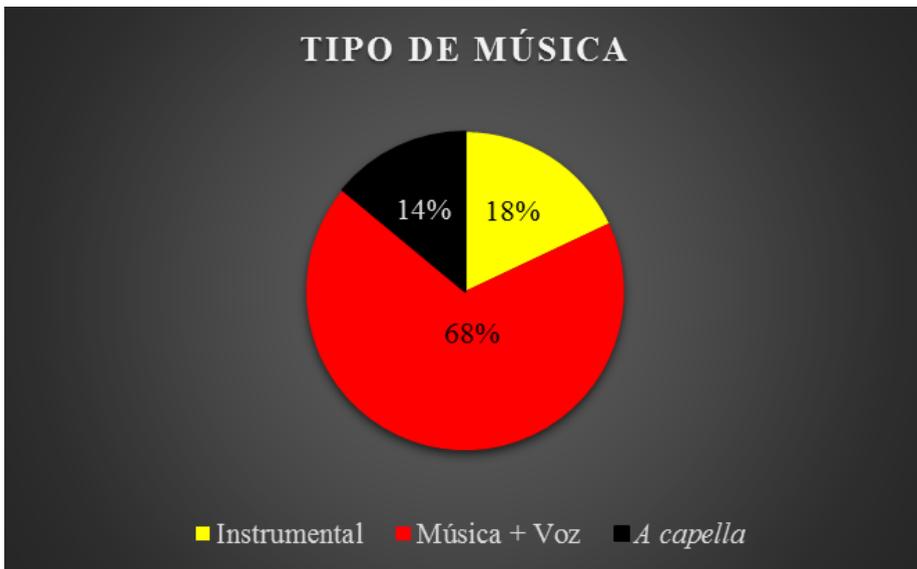
Gráfica 1. Planos de la serie alemana *Dark* referentes a la década de los ochenta [Fuente: elaboración propia]

Ahora bien, de esos 337 planos, el 37 % usan diegéticamente la música y en el 63 % de los casos esta aparece extradiegéticamente. Diegético hace referencia a que la fuente de la música o el sonido está visualizada en pantalla, es decir, se ve en la escena, mientras el extradiegético implica que los personajes no escuchan la música o el sonido porque no hace parte de la escena (ver Gráfica 2). Si se vuelve a la línea de tiempo total de la serie, se tiene que el 8.97 % esta se constituye por situaciones narradas mediante música diegética (que permea a los personajes), mientras el 15.22 % del tiempo total se está ante música no diegética, es decir, que el espectador puede apreciar, pero no los protagonistas. De entrada, ese dato sugiere que el director expone mucho más al espectador que a sus personajes a las implicaciones emocionales de la música.



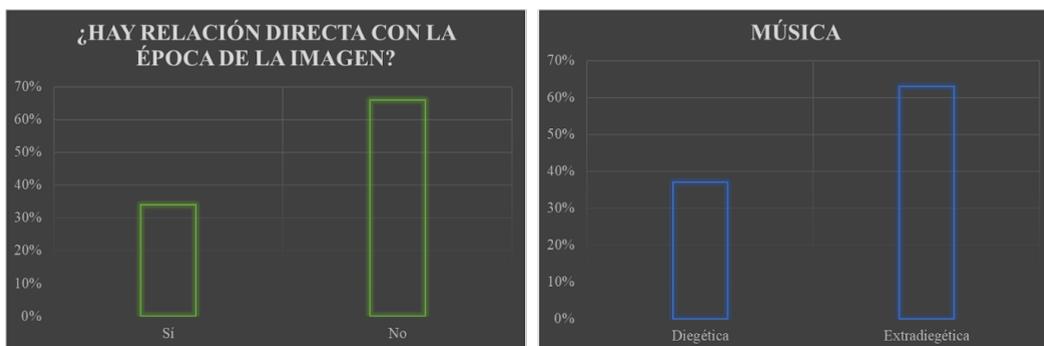
Gráfica 2. Distribución de la música diegética y extradiegética de la primera temporada de la serie alemana *Dark* [Fuente: elaboración propia]

Del total de piezas musicales, el 68 % son canciones (tienen lírica, es decir, mezclan la música con voz), el 18 % es instrumental y el 14 % a *cappella* (presentan letra, pero no música) (ver Gráfica 3).



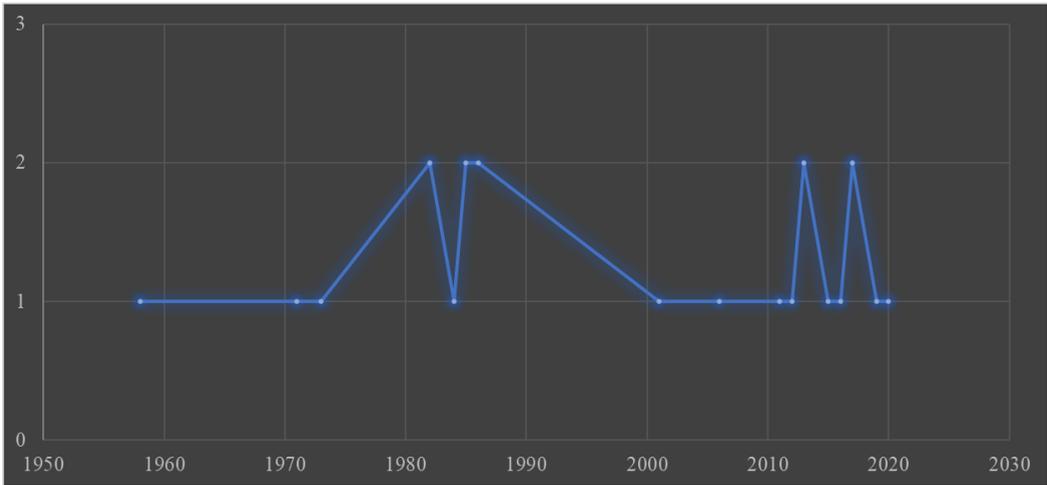
Gráfica 3. Tipo de Música [Fuente: elaboración propia]

Algo importante a mencionar es la relación directa que tiene la música con la imagen de los ochenta: se puede evidenciar que hay un equivalente en términos de porcentaje, pues cuando hay una relación directa entre la música y la imagen, esta es diegética, lo cual puede sugerir que hay una intencionalidad desde el relato audiovisual, en donde el espectador entiende de dónde viene el sonido, en especial, cuando hace uso de la nostalgia (ver Gráfica 4).



Gráfica 4. Comparación de la relación directa de la música con la época de la imagen [Fuente: elaboración propia]

Por otro lado, en relación con las canciones utilizadas durante la primera temporada de la serie, se puede evidenciar que más del 50 % de las canciones utilizadas fueron producidas en el siglo XXI, con un total de 12 canciones; las otras 10 canciones se distribuyen desde el año 1958 hasta el año 1986. Este último año marca un punto de inflexión, ya que es el año en el cual la historia cobra sentido narrativamente hablando (ver Gráfica 5).



Gráfica 5. Distribución por año de lanzamiento de cada canción [Fuente: elaboración propia]

En cuanto al género musical, tanto por artista como por canción, se puede evidenciar que el género *new romantic* prevalece sobre los otros en términos del artista (ver Gráfica 6). Esto es relevante y congruente con la relación de la nostalgia, ya que el *new romantic* proviene del *new wave* británico, desarrollado preponderantemente en los años ochenta (Arenillas Meléndez, 2019).



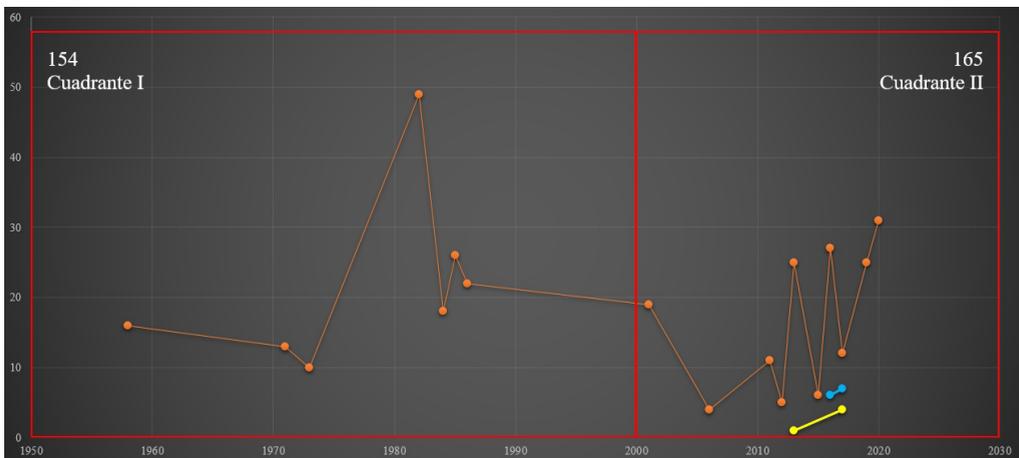
Gráfica 6. Distribución de géneros musicales por artista [Fuente: elaboración propia]

En comparación con los géneros musicales anteriores, los géneros frente a las canciones tienen un elemento diferenciador donde algunas canciones cuentan con múltiples géneros dentro de la misma. Sin embargo, el género predominante es el clásico, seguido de la alternativa/independiente, esto da razón de un uso diferente, no tradicional, en la serie alemana *Dark* (ver Gráfica 7).



Gráfica 7. Distribución de géneros musicales por canción [Fuente: elaboración propia]

Ahora bien, en términos de la utilización de canciones durante los años narrativos de la serie, se puede evidenciar que cuando la serie hace un paralelo visual entre el año narrativo 2019 y 1986 únicamente se utilizan canciones posteriores al año 2000. Lo importante aquí es mostrar cómo en el año narrativo de 1986, año importante en términos de nostalgia, la mayor cantidad de canciones utilizadas son de 2001 a 2020, con un total de 165 planos que utilizan esta música; los otros 154 planos utilizan canciones que hacen parte del siglo XX, específicamente desde el año 1958 a 1986. En el cuadrante I, la mayor cantidad de planos utilizaron canciones del año 1982, con un total de 49 planos con dicha música.



Gráfica 8. Distribución de cantidad de canciones por año narrativo [Fuente: elaboración propia]

En esa misma línea, es importante esclarecer que, aunque hay 22 canciones únicas (ver Tabla 3) que se utilizan durante toda la primera temporada, la cantidad de planos que utiliza cada canción varía.

Nombre de la canción	Año de lanzamiento
<i>Dreamboat</i>	1958
<i>Turn My Love Away</i>	1971
<i>Cow song</i>	1973
<i>The look of love</i>	1982
<i>I ran (so far away)</i>	1982
<i>Irgendwie, irgendwo, irgendwann</i>	1984
<i>You spin me round</i>	1985
<i>Shout</i>	1985
<i>Pleasure to kill</i>	1986
<i>Raider AD</i>	1986
<i>Mad rush</i>	2001
<i>Enter one</i>	2006
<i>Snow</i>	2011
<i>Partita for 8 singers: No. 2</i>	2012
<i>Partita for 8 singers: No. 3. Courante</i>	2013
<i>Me and the Devil</i>	2013
<i>When I was done dying</i>	2015
<i>Familiar</i>	2016
<i>Stereophonik</i>	2017
<i>Partita 3. Courante</i>	2017
<i>Apokalypse</i>	2019
<i>Sic Mundus</i>	2020

Tabla 3. Listado de canciones con su año de lanzamiento utilizadas en la primera temporada de la serie *Dark* [Fuente: elaboración propia]

6. Conclusiones

La presente investigación se enfoca en comprender cómo la nostalgia se convierte en un elemento mediador del pasado, potenciando elementos narrativos como la intertextualidad en productos audiovisuales contemporáneos, con un enfoque particular en la serie alemana *Dark*. Por un lado, los años 80 se erigen como un periodo fundamental en la construcción de una cultura de la nostalgia. La serie *Dark* utiliza los años 1986, 1987 y 1988 como un punto de eterno retorno, estableciendo un pasado que se convierte en un espacio anhelado. La investigación destaca que esta década no solo se consolida como una cultura retro, sino que también construye códigos nostálgicos propios, vigentes en la actualidad, en especial a través de la música de la serie.

Por otro lado, se ha desarrollado una semiótica de la nostalgia que abarca tanto la música como la imagen. La música se presenta como un mediador del pasado, transmitiendo no solo la nostalgia musical sino también comunicando aspectos más profundos de la historia. Por otro lado, la imagen se convierte en un vehículo para representar y reinterpretar objetos icónicos del pasado, generando un imaginario colectivo que influye en la percepción del espectador.

Específicamente, la serie *Dark* se presenta como un caso de estudio relevante al explorar la compleja narrativa del tiempo y la interdependencia entre pasado, presente y futuro. La investigación destaca que la serie utiliza la nostalgia como una vía de escape en la ciencia ficción, donde el pasado se convierte en un mecanismo de defensa frente a un presente caótico.

Los resultados obtenidos revelan que la serie *Dark* utiliza extensivamente elementos nostálgicos visuales y musicales de los años ochenta. La relación entre la música y la imagen es

significativa, mostrando una intencionalidad desde el relato audiovisual al utilizar música diegética y extradiegética para crear una experiencia nostálgica para el espectador.

En conclusión, esta investigación contribuye al entendimiento de cómo la nostalgia se incorpora en productos audiovisuales contemporáneos, específicamente en la serie *Dark*, utilizando una metodología mixta que ha permitido revelar aspectos detallados de la relación entre música, imagen y nostalgia. Los resultados obtenidos no solo tienen implicaciones para el análisis de la serie en cuestión, sino que también abren nuevas vías para la investigación en el campo de la nostalgia y su manifestación en la cultura popular.

Como futuras líneas de investigación, se considera la ausencia de estudios frente a la recepción de la serie *Dark* y la relación con un pasado que sigue presente a través de las estéticas: aún no se ha investigado cómo el espectador se convierte no solo en receptor sino también en emisor, a través de blogs, grupos en redes sociales como Facebook, que analizan, predicen y crean nuevos materiales sobre el universo ficcional propuesto por la serie.

Bibliografía

- Álvarez Gómez, P. (2021). *La dirección de fotografía como recurso expresivo: análisis de la serie "Dark"*. Universidad Católica de Santiago de Guayaquil
- Alzate Giraldo, A. & Cardona Cano, C. A. (2020). Ficciones del narcotráfico en la pantalla. Los hechos históricos y los usos de la música en *Loving Pablo (Escobar: La traición)*. En Arango, Carlos (Ed.) *Sensibilidades, interacciones, mediaciones*. Carlos Arango y Daniela González García, editores académicos. Fondo Editorial Universidad Católica de Oriente. 97-118
- Arango, C. & Cruz-González, M. C. (2021). Postureo y rituales digitales. Itinerarios para asir la datificación de un recuerdo. *In Mediaciones de la Comunicación*, 16(2), 131-155. <https://www.doi.org/10.18861/ic.2021.16.2.3154>
- Arango-Lopera, C. (2009). Música/cine: Variaciones sobre un mismo tema, *Anagramas* 7 (14), 143-154 <https://doi.org/10.22395/angr.v7n14a10>
- Arenillas, Meléndez, S. (2019). Mecano: modernidad y discursos de género en el pop español de los ochenta. *Ambigua, Revista de Investigaciones sobre Género y Estudios Culturales*. Vol. 6, 137-156. Disponible en: <https://upo.es/revistas/index.php/ambigua/article/view/4302/3980>
- Armenta, A. D., James, K.U., Bray, J.R. & Zárate, M.A. (2022). National nostalgia and proslangia predict support toward the Black Lives Matter movement and creating a new normal following the pandemic. *Analyses of Social Issues and Public Policy* 22(1). 89-105. <https://doi.org/10.1111/asap.12283>
- Avilés-Santiago, M. G. (2019). "This is it!" [Is it?]: The Marketing of Nostalgia on Netflix's One Day at a Time. *Journal of Latin American Communication Research*, 7(1-2), 60-78. <http://journal.pubalaic.org/index.php/jlacr/article/view/111>
- Barbery-Montoya, D. C., Lavayen-León, M. L., & Vera-Suárez, R. T. (2019). Guardianes de la Galaxia y nostalgia. La banda sonora como factor generador de fidelidad de marca a través de los recuerdos. *Revista Espacios*, 40(20).
- Barthes, R. (1999). *Mitologías*. Siglo XXI
- Bauman, Z (2017). *Retrotopía*. Paidós
- Bóu, N. y Pérez, X. (2000). *El tiempo del héroe: épica y masculinidad en el cine de Hollywood*. Paidós.
- Boym, S. (2001). *The Future of Nostalgia*. Basic Books
- Cardona Cano, C., Alzate Giraldo, A., & Díaz Arenas, P. F. (2020). Propuesta metodológica para el análisis de la música asociada a los acontecimientos de violencia en las producciones audiovisuales sobre Pablo Escobar. *Communication & Methods*. Vol 2 (1), 126-140. <https://doi.org/10.35951/v2i1.70>
- Carreño, M. (2022). *Por culpa de los Ramones o cómo la música no cura nada*. Planeta.
- Castellano, M., & Meimaridis, M. (2017). Produção televisiva e instrumentalização da nostalgia: o caso Netflix. *Revista Géminis*, 8(1), 60-86. <https://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/281/252>

- Ceballos, M. (2003). Viaje por el concepto de la representación. *Signo y Pensamiento* 22(43). Págs. 11-21. <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/view/3651>
- Didi-Huberman, G. (1997). *Lo que vemos, lo que nos mira*. Manantial
- Eco, U. (2000). *Tratado de semiótica general*. Lumen
- Elçi, E. (2022). Politics of Nostalgia and Populism: Evidence From Turkey. *British Journal of Political science* 52(2). 697-714. <https://doi.org/10.1017/S0007123420000666>
- Fernández, Á. A. (2015). Dispositivos del melodrama latinoamericano: Mancha, nostalgia y flashback. En Smith, P. *La comedia y el melodrama en el audiovisual iberoamericano*. 147-160.
- Fiese, J. (Producer) & bo Odar, B. (Director) (2017). *Dark*. Berlín: Netflix.
- Fraile Prieto, T. (2014). *Nostalgia, revival y músicas populares en el último cine español*. Cuadernos de cine, (9), 107-114. <https://doi.org/10.14198/QdCINE.2014.9.12>
- Fraile Prieto, T. (2009). *La creación musical en el cine español contemporáneo* [Tesis doctoral inédita]. Universidad de Salamanca.
- Fraunhofer, H. (2021). Spatiotemporality in the Anthropocene: Deleuzoguattarian Philosophy, Quantum Physics, and the German Netflix Series *Dark*, *KronoScope*, 21(1), 28-44. <https://doi.org/10.1163/15685241-12341486>
- García Serrano, M. (2019). *Narrativa innatural: comparación dentro de la narrativa simple y la compleja*. Universitat Politècnica de València.
- Geertz, C. (2013). *La interpretación de las culturas*. Gedisa
- Gras Morales, B. (2021). *La ciencia ficción y la narrativa compleja: el caso de Dark*. Treball Final de Grau en Comunicació Audiovisual. Modalitat A. Codi: CA0932. Curs acadèmic 2020-2021. <http://hdl.handle.net/10234/194689>
- Jameson, F. (1985). Posmodernismo y sociedad de consumo. En: Hal Foster (ed.), *La posmodernidad*. 168-175. Kairós.
- Kubitschko, S. & Kaun, A. (2016). An Introduction to Innovative Methods in Media and Communication Research. En S. Kubitschko & A. Kaun (eds), *Innovative Methods in Media and Communication Research*. 1-12 Cham: Palgrave Macmillan.
- Macedo Rodríguez, Á. A. (2021). *Dark*: ¿una serie de televisión apocalíptica “marginal” en la época del streaming? *Sintaxis*, (7), 188-209. <https://doi.org/10.36105/stx.2021n7:10>
- Martín-Barbero, J. (1984). De la comunicación a la cultura. Perder el “objeto” para ganar el proceso. *Revista Signo y Pensamiento*. Vol. III, No. 5. 17-24. <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/view/5790>
- McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*. Paidós.
- Merriam, A. (2001). Etnomusicología. En Francisco Cruces y Otros (Eds.) *Las Culturas Musicales: Lecturas de etnomusicología*. Editorial Trotta. 275-296
- Myers, H. (2001). Etnomusicología. En Francisco Cruces y Otros (Eds.) *Las Culturas Musicales: Lecturas de etnomusicología*. Editorial Trotta. 19-40
- Nystrom, C. (1973). *Towards a science of media ecology: The formulation of integrated conceptual paradigms for the study of human communication Systems* [Tesis doctoral] New York University.
- Peirano, M. (2019). Vigilancia. En: *El enemigo conoce el sistema. Manipulación de ideas, personas e influencias después de la economía de la atención*. Debate. 89-127.
- Reyna, C., Harris, K., Bellovary, A., Armenta, A. & Zarate, M. (2022). The good ol'days: White identity, racial nostalgia, and the perpetuation of racial extremism. *Group Processes and Intergroup Relations* 25(3). <https://doi.org/10.1177/13684302211057454>
- Reynolds, S. (2012). *Retromanía: La adicción del pop a su propio pasado*. Caja negra.
- Robinson, J. A. & Bowman, N. D. (2022). Returning to Azeroth: Nostalgia, Sense of Place, and Social Presence in World of Warcraft Classic. *Games and Culture* 17(3). 421-444. <https://doi.org/10.1177/15554120211034759>
- Roncallo-Dow, S. & Uribe-Jongbloed, E. (2018). *Stranger Things* and our memories of Colombian TV in the late eighties: Bringing back Alf, V.I.C.I., Evie and Guri-Guri. En Kevin, J & Wetmore, Jr. *Uncovering Stranger Things: Essays on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series*. 49-59

- Roncallo-Dow, S., Uribe-Jongbloed, E. & Goyeneche-Gómez, E. (2016). *Volver a los clásicos. Teorías de la comunicación y la cultura pop*. Universidad de La Sabana y Uniediciones
- Saavedra Inaraja, I. (2017). *La expresión del sentimiento de nostalgia en la música que Nino Rota compuso para el cine de Federico Fellini* [Tesis doctoral inédita]. Universidad CEU, San Pablo.
- Silva, A. (2012). *Imaginarios urbanos*. Nomos.
- Stakelon, P. (2009) A Sound that Never Sounded. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 15(3).299-313. <https://doi.org/10.1177/1354856509105109>
- Uribe-Jongbloed, E., Espinosa-Medina, H. & Biddle, J. (2016). Cultural Transduction and Intertextuality in Video Games: An Analysis of Three International Case Studies. In C. Duret & Pons [Eds.], *Contemporary Research on Intertextuality in Video Games*. Hershey, PA: IGI Global. 143-161
- Viñuela, E. (2019). Memoria, nostalgia y canon: el documental musical en la historia. En Teresa Fraile Prieto & Beatriz de las Heras Herrero, *La música en la pantalla*. 151-168
- Watson, P. (2002). La idea más grande que ha existido nunca. En: *Historia intelectual del siglo XX. Crítica*. 730-752.
- Wolton, D. (2010). *Informar no es comunicar. Contra la ideología tecnológica*. Gedisa.