

# Estructuras de la nostalgia. Música, objetos y narrativa en *Guardianes de la galaxia*\*

*Estruturas da nostalgia.  
Música, objetos e narrativa  
em Guardiões da Galáxia*

*Structures of Nostalgia.  
Music, Objects, and Narrative  
in Guardians of the Galaxy*

María Catalina Cruz-González\*\* y Carlos Andrés Arango-Lopera\*\*\*

DOI: 10.30578/nomadas.n58a12

El artículo analiza cómo la nostalgia se integra en la trilogía *Guardianes de la galaxia*, examinando el papel de la música y determinados objetos tecnológicos como resortes simbólicos que detonan procesos de construcción identitaria, conexión intergeneracional y gestión emocional. Los autores encuentran que la nostalgia actúa como eje estructural que enlaza pasado y presente mediante la activación de emociones, las cuales facilitan procesos de aceptación, transformación personal y cohesión grupal en los personajes. Estos hallazgos contribuyen a comprender la nostalgia como recurso estético en el cine de superhéroes y la estrategia narrativa-comercial que incide en la construcción cultural de identidades y memorias.

**Palabras clave:** música, nostalgia, *Guardianes de la galaxia*, sentimientos, tecnología, construcción identitaria.

*O artigo analisa como a nostalgia é integrada na trilogia Guardiões da Galáxia, examinando o papel da música e determinados objetos tecnológicos como molas simbólicas que desencadeiam processos de construção de identidade, conexão intergeracional e gestão emocional. Os autores concluem que a nostalgia atua como um eixo estrutural que liga passado e presente por meio da ativação de emoções, as quais facilitam processos de aceitação, transformação pessoal e coesão grupal nos personagens. Estas descobertas contribuem para a compreensão da nostalgia como recurso estético no cinema de super-heróis e a estratégia narrativa-comercial que influencia a construção cultural de identidades e memórias.*

**Palavras-chave:** música, nostalgia, *Guardiões da Galáxia*, sentimentos, tecnología, construção de identidade.

*This article examines how nostalgia is integrated into the Guardians of the Galaxy trilogy, focusing on the role of music and specific technological objects as symbolic triggers that activate processes of identity construction, intergenerational connection, and emotional regulation. The authors find that nostalgia functions as a structural axis linking past and present through the activation of emotions, which, in turn, facilitate processes of acceptance, personal transformation, and group cohesion among the characters. These findings contribute to understanding nostalgia both as an aesthetic resource in superhero cinema and as a narrative-commercial strategy shaping the cultural construction of identities and memories.*

**Keywords:** music, nostalgia, *Guardians of the Galaxy*, emotions, technology, identity construction.

\* Derivado de las investigaciones "Enraizamientos sonoros: un diálogo de saberes con colectivos musicales de laderas", proyecto 1343, Vicerrectoría de Ciencia y Tecnología, Universidad de Medellín, y "(Re)configuración del pasado en el presente: la nostalgia como eje transversal en procesos de investigación-creación", código FCSP-I-PR-PI-2023-06, Universidad Externado de Colombia.

\*\* Docente investigadora de la Facultad de Comunicación Social-Periodismo, Universidad Externado de Colombia. Estudiante del Doctorado en Diseño, Arte y Ciencia de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Magíster en Humanidades: Arte, Literatura y Cultura Contemporáneas de la Universitat Oberta de Catalunya. Correo: maria.cruz19@uexternado.edu.co

\*\*\* Docente investigador, líder del grupo de investigación Holográfico, Facultad de Comunicación, Universidad de Medellín. Líder de la @agenciadelperreito, desde donde se promueve el Centro de Estudios en Reggaetón. Doctor y magíster en Filosofía; comunicador. Correo: caarango@udemedellin.edu.co

original recibido: 18/02/2025  
aceptado: 25/08/2025

ISSN impreso: 0121-7550  
ISSN electrónico: 2539-4762  
nomadas.ucentral.edu.co  
nomadas@ucentral.edu.co  
Artículo # n58a12 - Págs. 1~17

**A**ctualmente, el acto de extrañar está tan arraigado que términos como *retro* o *vintage* se asocian, de manera automática, con *genuino* o *auténtico*. La industria cultural, siempre atenta a las transformaciones socioculturales, capitaliza esta tendencia mediante la producción de obras en las que el pasado es revisitado, repoetizado y, en consecuencia, resignificado. En este contexto, la nostalgia se manifiesta como una emoción individual, y opera como dispositivo cultural capaz de articular emociones colectivas, narrativas culturales y estrategias comerciales.

Esta investigación se centra en la configuración del dispositivo de la nostalgia en la trilogía *Guardianes de la galaxia* (Gunn, 2014; 2017; 2023) desde la interacción entre música y narrativa. El análisis aborda la función de la música y ciertos objetos tecnológicos como mecanismos para la construcción de este sentimiento. La trilogía constituye un compendio narrativo que entrelaza ciencia ficción, identidad y familia con una marcada impronta nostálgica. Cada entrega amplía el universo de los guardianes, mientras profundiza en las trayectorias emocionales de sus protagonistas, quienes evolucionan a partir de experiencias individuales cruciales. En este marco, se analizan tres elementos centrales que operan como resortes del dispositivo de la nostalgia: música, objetos simbólicos y curvas narrativas de los personajes.

La primera película presenta a los guardianes como un grupo de inadaptados que se unen para enfrentar a Ronan, un guerrero intergaláctico con ambiciones des-

tructivas. Destaca la construcción de personajes como Peter Quill (Star-Lord) y Rocket Raccoon, cuyas historias se narran al tenor de la música y objetos cargados de simbolismo. La segunda entrega profundiza en los vínculos familiares, especialmente en la relación entre Peter y su padre biológico, Ego, así como en el reconocimiento de Yondu como figura paterna. La tercera parte desplaza el foco hacia Rocket Raccoon, al revelar un pasado marcado por el trauma y la experimentación genética, y muestra cómo la aceptación de su identidad se convierte en un acto de redención personal.

En lo que sigue, se presentarán los principales antecedentes teóricos y empíricos que fundamentan esta investigación. Primero, las concepciones de nostalgia que despuntan en la literatura en ciencias sociales; segundo, las investigaciones empíricas sobre la nostalgia en lo audiovisual; tercero, los estudios sobre *Guardianes de la galaxia*. A partir de estos insumos, se presentará el modelo conceptual desde el que se diseñó la presente investigación.

## Tipologías de la nostalgia

La nostalgia, fenómeno complejo y multifacético, ha sido abordada desde diferentes perspectivas conceptuales. Cada enfoque proporciona una comprensión particular sobre su origen, causas y posibles soluciones. La nostalgia fue descrita por primera vez por Johannes Hofer en 1688 (Avilés-Santiago, 2019; Gironés, 2020) como un fenómeno psiquiátrico de origen neuronal. Hofer acuñó el término combinando las palabras

griegas *nóstos* (regreso) y *álgos* (dolor), para describir la tristeza que experimentaban los jóvenes soldados al estar lejos de su patria. Este tipo de nostalgia era considerado un desorden mental causado por el desarraigamiento y la ausencia de la patria. Hofer observó que estos jóvenes, enviados a la guerra, manifestaban un anhelo por regresar a sus hogares, y diagnosticó esta condición como una enfermedad que implicaba síntomas físicos y mentales. La solución que propuso era sencilla, pero difícil de implementar en el contexto de la guerra: regresar a casa. Este enfoque situó la cura en un contexto espacial, pues el retorno al hogar era visto como la única manera de restaurar el bienestar mental y emocional de los individuos afectados.

En la década de 1920, con el auge de la psicología y el psicoanálisis, la comprensión de la nostalgia se expandió hacia un enfoque psicológico. Los psicólogos comenzaron a interesarse en la nostalgia como un desorden mental que, aun relacionado con el anhelo por algo perdido, no se limitaba a extrañar el hogar. Según Routledge (2016), la nostalgia fue vista como una condición más compleja que implicaba una disonancia emocional y mental. Esta concepción psicológica de la nostalgia se desvinculó de los síntomas físicos y se centró en los aspectos emocionales y cognitivos del individuo. Como solución no bastaba un regreso al hogar; se requería una terapia que ayudase a los individuos a comprender y procesar sus sentimientos, explorar sus emociones, reconciliarse con ellas, para integrar su pasado en el presente de manera saludable.

Otros trabajos indagan el matiz sociocultural de la nostalgia. Bauman (2017) se refiere a esta como una reacción ante la imposibilidad de aprehender la realidad vigente, desacople que lleva a la búsqueda recurrente de imágenes del pasado, que opera como refugio en tiempos anteriores idealizados. Gironés (2020) complementa que esta forma de nostalgia es una respuesta a la inestabilidad y complejidad del presente, donde los individuos buscan consuelo en los recuerdos del pasado ante la imposibilidad de asir en el presente los futuros distópicos que se replican en el imaginario colectivo.

En la clave de lectura sociocultural, como propone Davis (1977), la solución reside en la mejora del pasado a través de los productos de la cultura popular; al interactuar con elementos culturales del pasado, las

personas podrían experimentar una forma de regreso temporal para reconectar con tiempos percibidos como más estables y felices. Este enfoque implica una revalorización y recreación del pasado a través de medios culturales, que busca proporcionar una sensación de continuidad y pertenencia.

Con McLuhan (1966) se colige una nostalgia tecnológica, a partir del reconocimiento de los medios tecnológicos en la configuración de épocas con una vinculación irremediable entre sus maneras de operar y las sensibilidades que promovieron. Esta nostalgia surge del deseo de regresar a formas de comunicación y tecnologías anteriores que se perciben como más auténticas o satisfactorias en comparación con los rápidos y a menudo disruptivos avances tecnológicos actuales. Como salida se propone la superación de las viejas formas mediante la aceptación de los cambios acelerados en la cultura y la sociedad, lo cual requiere un proceso de adaptación en el que los individuos reconcilian su apreciación por la tecnología del pasado con la realidad de los avances tecnológicos presentes.

Esta breve historia del concepto muestra los pivotes de una idea: desde lo psiquiátrico a lo psicológico, desde allí a lo sociocultural y, dentro de esto, lo tecnológico. Tal recorrido es sensación de ruptura, pérdida, duelo, que surgen al contraponer un pasado idealizado (con fuertes vínculos de afincamiento y sentido de vida) a un futuro incierto (véase tabla 1).

## Indagaciones sobre la nostalgia audiovisual

Pero si en el plano conceptual las formas de nostalgia aparecen aún como entidades volátiles, vale revisar cómo el concepto se ha aplicado como lente para estudiar lo audiovisual. El análisis de las imágenes narrativas ha sido una vía constante para comprender las representaciones sociales y su capacidad de dialogar con la condición humana y nuestro habitar en el mundo. El entorno audiovisual surge también como una forma de interpretar el presente vertiginoso, a menudo recurriendo a un pasado que se percibe como mejor. La nostalgia y su vínculo con el audiovisual constituyen un campo de investigación floreciente. En años recientes han aparecido investigaciones que revisan los procesos de configuración de lo nostálgico en series y películas, así

Tabla 1. Estructuras de la nostalgia

Tipo de nostalgia	Autor(es)	Causa	Solución
Psiquiátrica, origen neuronal	Hofer (1688)	La nostalgia como un desorden mental de origen neuronal, relacionado con el desarraigo y la ausencia de la patria, observado en soldados jóvenes durante la guerra.	Regreso al hogar, restauración del bienestar emocional y físico del individuo al retornar a su lugar de origen.
Psicológica	Routledge (2016)	La nostalgia deja de verse como una enfermedad física y es entendida como un desorden mental vinculado a la disonancia emocional y cognitiva.	Una terapia psicológica que permita a los individuos explorar y reconciliar sus emociones y adaptar su pasado al presente de manera saludable.
Sociocultural	Bauman (2017), Davis (1977), Gironés (2020)	Imposibilidad de representar la realidad vigente, lo que desencadena una búsqueda de imágenes del pasado como refugio ante la inestabilidad y la complejidad del presente.	Mejora del pasado a través de la cultura popular. Interacción con elementos culturales del pasado, lo cual proporciona una sensación de continuidad y pertenencia.
Tecnológica	McLuhan (1996)	Anhelo por la cultura y la tecnología de los medios antiguos, a menudo vistos como más auténticos en comparación con los avances tecnológicos posteriores.	Superación de los cambios acelerados mediante la aceptación de las innovaciones tecnológicas. El conocimiento y la reflexión sobre el pasado permiten reconciliarlo con el presente.

Fuente: elaboración propia.

como estudios que movilizan cuestionamientos en torno a la mercantilización de la nostalgia por parte de la industria cultural (Goulart-Ribeiro, 2018).

Algunos estudios han explorado la nostalgia como característica de la época posmoderna. Es el caso de *Ready Player One*, examinado por Cenizo (2021), autor que evidencia cómo las situaciones dramáticas, los personajes, los escenarios y los objetos se emplean en la película de forma sistemática para transmitir nostalgia y generan en el espectador un vínculo emocional más sólido con la historia y los personajes a partir del recuerdo evocador. El texto advierte que esta evocación se inserta mediante estrategias de *marketing* orientadas a conectar con la audiencia.

De manera similar, Collazos-Azcárate (2025) analiza las estéticas de la nostalgia en la serie *La primera vez*, de Netflix. Destaca el uso de la ambientación, la banda sonora, la memoria musical, la paleta cromática y el trata-

miento visual. La trama se articula en torno a recuerdos, primeras experiencias y vínculos afectivos propios de la adolescencia, concebidos como momentos formativos, a lo que se añade la inclusión de modismos, costumbres y dinámicas sociales de la Colombia de los años setenta que, sumados, funcionan como anclajes culturales.

El caso de *Stranger Things* también ha sido ampliamente abordado, tanto en su dimensión narrativa y objetual como en el análisis de sentimientos y emociones. Goyeneche-Gómez *et al.* (2025) elaboran un análisis de sentimientos en dos grupos de edad que comentan en Twitter las tres temporadas de la serie. El estudio permite identificar una experiencia de nostalgia digital: el grupo de mayores de 35 años expresa una nostalgia reflexiva asociada a un sentimiento positivo sobre el pasado, mientras que el grupo menor de 17 años consume narrativas televisivas construidas sobre signos nostálgicos, interpretando el pasado como una mercancía cultural.

Otros trabajos se han centrado en producciones como *Los anillos de poder* (Donoso, 2025), los biopics y el uso de música del pasado en producciones de Netflix (Arango-Lopera *et al.*, 2025), el lenguaje animado como búsqueda plástica, estética y narrativa (Forero-Serna y Albaño-Delgadillo, 2025), o la nostalgia televisiva entendida como función cultural (Gutiérrez-González y Quiceno, 2025). Resulta especialmente relevante el aporte de Franganillo y Guallar (2022), quienes analizan la relación entre nostalgia e imágenes de archivo. Los autores subrayan que estas imágenes –por su procedencia, textura visual, formato y contexto histórico– poseen una carga de autenticidad que intensifica el sentimiento nostálgico. No solo remiten a un tiempo anterior: actúan como testimonio material e impulsan que la audiencia reconecte con vivencias personales o colectivas.

### *Guardianas de la galaxia* como problema científico

Hasta ahora se han repasado los análisis publicados sobre las diferentes películas de *Guardianes*, que han sido predominantemente aislados y estudian distintos aspectos en alguna de las entregas. Aún no se dispone de un estudio que abarque la saga por completo. Esto evidencia la necesidad de abordar la trilogía en su conjunto, considerando aquellos elementos que contribuyen a la consolidación de su narrativa global.

Las aproximaciones investigativas a las películas han estado vinculadas tanto a la construcción del guion como al uso de los efectos visuales. Selbo (2015) utiliza la película inicial de la trilogía *Guardianes de la galaxia* (2014), como ejemplo contemporáneo que muestra ideas simples en narrativas cinematográficas complejas. Arce (2014) realiza un análisis de la saga desde los emplazamientos de marca. En este estudio se destaca el uso del *walkman* Sony. Según la autora, al ser Star-Lord un ser humano, su expresión emocional a través de la música se entiende dentro del contexto en el que está inmerso, y el *walkman* se convierte en un elemento constitutivo de su personalidad.

Betancourt (2018) utiliza como ejemplo el *Vol. 2* (2017), donde se pregunta cómo el público interpreta las secuencias de títulos como instancias de paranarrativa, lo cual le compromete simultáneamente con ellas como exposición narrativa y como créditos de producción. Barbero-Montoya *et al.* (2019) examinan la

primera película de la trilogía desde la banda sonora como un factor de fidelidad de marca. Según este texto, esta se vincula a elementos sensoriales y emocionales, aspectos que también son fundamentales en la música. Como único estudio que aborda directamente a la audiencia, se destaca que los diversos grupos investigados experimentan de manera distinta la nostalgia según su edad: las personas entre 40 y 50 años categorizan la banda sonora como nostálgica, mientras que los demás participantes la perciben como alegre. Esta distinción se debe a una actividad auditiva más que visual.

En este mismo hilo, son relevantes los aportes de Koh (2022), quien parte de los superhéroes como figuras aspiracionales que se adaptan a audiencias de diferentes épocas. Este fenómeno no solo se observa en el objeto de estudio, sino en otras series emblemáticas como *Stranger Things* (2016). Además, el autor enfatiza que el universo cinematográfico de Marvel (UCM) combina investigaciones sociológicas sobre familias, literatura de estudios culturales sobre el *camino* y estudios de geografía urbana acerca de lugares resilientes.

Galeon y Fitton (2023) abordan un enfoque más técnico, analizando la creación de la nave espacial más compleja, conocida como The Arête. Resaltan que esta ha sido la más difícil de crear hasta el momento y cómo desarrollaron subentornos detallados a través de nuevos flujos de trabajo. Por otro lado, Silvera-Espinoza (2023) realiza un análisis del personaje de Gamora, enfocándose en ciertas escenas que permiten examinar sus representaciones visuales y cómo se relaciona con otros personajes, si bien destaca que persisten nociones patriarcales y machistas en la representación de la imagen femenina.

En su estudio sobre Netflix, González-Toscanini (2021) propone que la plataforma vehicula la nostalgia mediante tres usos: 1)  *reboot*: continuar la producción de series ya descontinuadas; 2) recrear historias en ciertos períodos históricos presentes en la memoria colectiva; 3) armar elencos con actrices y actores de las eras doradas del cine o la televisión de cada país (pp. 35-36).

### Modelo conceptual

Los trabajos anteriormente expuestos parten de algunas definiciones de nostalgia que luego rastrean en sus objetos de estudio. No obstante, esa trayectoria

podría sugerir que, por generación espontánea, las personas de hoy sienten nostalgia, y la industria cultural, complaciente, presenta productos audiovisuales que satisfacen ese sentir. Curiosamente, ninguno cita a Baudrillard (1978), quien afirmó: “cuando lo real ya no es lo que era, la nostalgia cobra todo su sentido” (p. 15). En línea con Bauman (2017) y Reynolds (2011), la cita de Baudrillard alimenta la sospecha de que, además de monetizar el sentir nostálgico generalizado, la industria cultural sigue un programa con arreglo a fines: estimula la sensación de incertidumbre generalizada, identifica el anhelo por el pasado y genera productos que lo capitalizan.

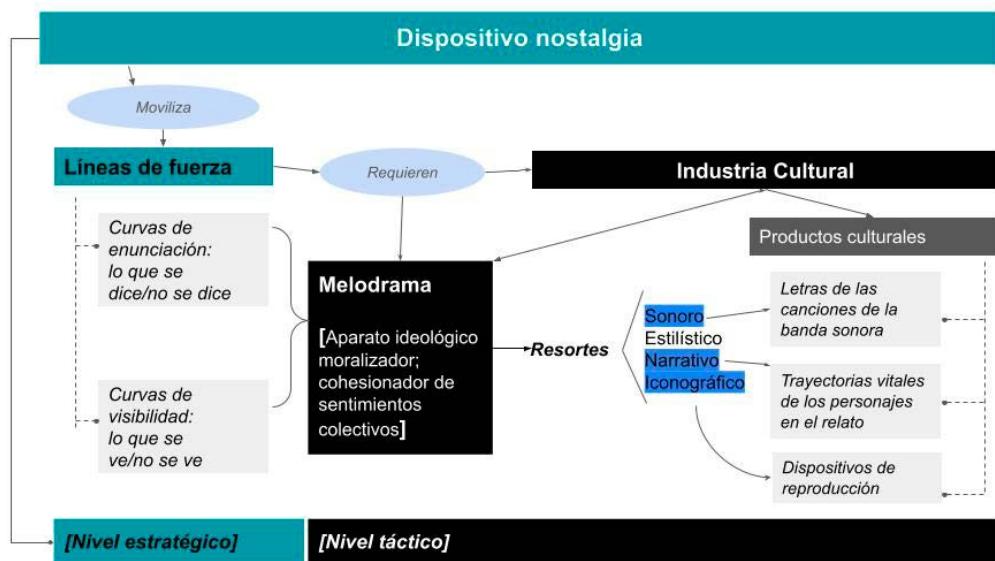
Además, salvo en el citado trabajo de González-Toscanini (2021), los estudios carecen de taxonomías o categorizaciones que se ofrezcan como resultado de las investigaciones y que puedan ser extrapolados a otros productos audiovisuales. En ese sentido, es útil la noción de dispositivo que propone Fernández (2007; 2015) para reconocer la nostalgia como un asunto relacionado con lo hegemónico –en la línea de Baudrillard (1978), Bauman (2017) y Reynolds (2011)–, y asir un programa de investigación que recoja estas magnitudes. La nostalgia se considera un *dispositivo* porque actúa como una estructura compleja que moviliza emociones colectivas con fines estratégicos, principalmente económicos, de forma que articula emociones colectivas, narrativas culturales y estrategias comerciales. Según Fernández (2007; 2015), el dispositivo de la nostalgia

se configura mediante componentes tácticos como el tema, el personaje, los lugares y los momentos, que se despliegan en narrativas específicas (lo cual aparece en varios de los estudios reseñados). Pero estos componentes tácticos se integran en un armazón que utiliza resortes sonoros, narrativos, iconográficos y estilísticos para crear una experiencia emocional que conecta a la audiencia con un pasado idealizado, moldeado para parecer mejor que el presente.

El dispositivo moviliza curvas de enunciación y curvas de visibilidad. En las primeras se define aquello que puede decirse; en las segundas, lo que puede verse. De ahí que para que la nostalgia sea posible se requiere una dosis de melodrama. Es decir, si bien hay una capa externa, la más visible en la cultura pop, que amalgama una iconosfera pletórica de referencias a paletas de colores, estrellas del pasado, objetos y sonidos retro, por debajo hay un drama: haber perdido algo que daba sustento a la línea vital, una pérdida irrecuperable que se metaforiza, bien en un tiempo pasado o, como en *Guardianes*, la imposibilidad de regresar a casa.

El producto audiovisual se alimenta de sonidos, formas, narraciones e iconografías retro que empujan el recuerdo hacia atrás. Para lo que acá importa, se tomarán el resorte sonoro (a través de las canciones), el iconográfico (desde los dispositivos tecnológicos que vehiculan la trama) y el narrativo (que sirve de argamasa entre ambos) (véase figura 1).

Figura 1. La nostalgia como dispositivo



Fuente: elaboración propia a partir de Fernández (2007; 2015) y González-Toscanini (2021).

## Metodología

Este es un estudio con método mixto. En el nivel cualitativo, se empleó el análisis narrativo de los personajes, fragmentos de letras de canciones y los objetos como parte del relato audiovisual, dimensiones con las cuales se abarca el resorte narrativo e iconográfico. En el cuantitativo, se realizó un análisis de sentimientos y un análisis del espectro sonoro en las canciones. Para la recolección de datos, se identificaron una a una las canciones que aparecen en la línea de tiempo de la saga, para lo cual se diseñó un instrumento específico que permitió organizar la información estructuradamente (véase tabla 2).

Una vez acopiadas las canciones, se reunieron sus letras, y se les aplicó un análisis de sentimientos con la librería Tidytext, en R. Este paquete individualiza las palabras –*tokenization*–, tras lo cual asigna sentimientos mediante la unión de estas con léxicos estandarizados. En este caso se eligió el NRC, diccionario de emociones, que reconoce ocho emociones básicas: *anger* (ira), respuesta afectiva con alta activación, asociada a frustración, injusticia o agravio, y que predispone a confrontación o agresión; *anticipation* (anticipación): estado afectivo orientado hacia eventos futuros, asociado a expectativa, preparación o vigilancia ante posibles acontecimientos; *disgust* (disgusto): reacción de rechazo hacia estímulos percibidos como repulsivos o moralmente ofensivos; *fear* (miedo): aprensión y activación defensiva ante amenazas percibidas, con tendencia hacia evitación y protección; *joy* (alegría):

afecto positivo con activación alta o moderada, asociado a placer, satisfacción o logro; *sadness* (tristeza): afecto negativo de baja activación, vinculado a pérdida, decepción o fracaso; *surprise* (sorpresa): respuesta ante lo inesperado producida por la interrupción de la atención y la reevaluación rápida del estímulo; *trust* (confianza): disposición positiva determinada por la percepción de fiabilidad, benevolencia o integridad de un agente (Mohammad y Turney, 2013).

Posteriormente, el espectro sonoro de cada canción se analizó mediante Tunebat, algoritmo perteneciente a Spotify. Las variables consideradas fueron: *key* (tonalidad), que indica la tonalidad musical de la canción, y su escala –menor o mayor–; *BPM*, o *beats per minute*, que mide la velocidad de la canción; *explicit* (contenido explícito), indicación de si la canción, contiene lenguaje o contenido explícito; *popularity* (popularidad), medida de cuán popular es la canción basada en diversas métricas de la plataforma; *energy* (energía), el nivel de intensidad y actividad de la canción; *danceability* (bailabilidad), qué tan apta es la canción para bailar; *happiness* (felicidad), una medida del sentimiento positivo de la canción; *acousticness* (acusticidad), el grado en que la canción es o no acústica; *instrumentalness* (instrumentalidad), la probabilidad de que la canción sea netamente instrumental; *liveness* (carácter en vivo), la probabilidad de que la canción se haya grabado en vivo; *speechiness* (oralidad), el porcentaje de la canción que contiene palabras habladas; *loudness\_n*<sup>1</sup> (volumen), el volumen general de la canción en decibelios.

Tabla 2. Sistematización de canciones de la trilogía de *Guardianes de la galaxia*

Título de la película del UCM	Título de la canción	Artista o grupo	Tiempo de entrada de la canción	Tiempo de salida de la canción	Duración del segmento hh:mm:ss	Total	Década a la cual pertenece el lanzamiento de la canción (Tunebat)	¿Tiene relación directa con el sentido de la escena cinematográfica?	Año de realización de la película del UCM
			hh:mm:ss	hh:mm:ss					

Fuente: elaboración propia, basada en Alzate-Giraldo *et al.* (2020).

## Resultados y discusión

### Resortes narrativos e iconográficos

Este apartado profundiza en cada tipo de nostalgia y cómo aparece en las películas. Primero, la nostalgia psiquiátrica, que se relaciona con la necesidad literal de *volver a casa*. En el caso de Peter Quill, ese regreso implica un retorno a la Tierra, un proceso que no se materializa hasta la última entrega de la saga. Quill es un ser humano cuya vida transcurrió fuera de la Tierra, lo que marcó profundamente su identidad. Su personalidad se construyó a partir de elementos nostálgicos, ya que su infancia estuvo llena de estos, pero sin la posibilidad de experimentar la evolución de las cosas en su planeta natal. Mientras en la Tierra todo cambiaba, Quill quedó anclado en un tiempo estático, aferrado a objetos y canciones que recuerdan su pasado.

Para Quill, volver a la Tierra implica enfrentarse a memorias dolorosas. Allí perdió a su madre, de quien no se pudo despedir, lo que intensificó su sentimiento de pérdida. También dejó atrás una relación conflictiva con su abuelo, quien fue su único lazo familiar restante. Tras la muerte de su madre, Quill fue capturado por Yondu e inició su vida como un criminal intergaláctico, lejos de su origen.

A lo largo de la trilogía, cada película permite que Peter Quill derribe las barreras emocionales que lo atan al pasado. En la primera entrega, Quill abre finalmente el regalo de cumpleaños que su madre le dejó antes de morir, lo que marca un primer paso hacia la aceptación de su pérdida. En la segunda, comienza a reconocer la figura paterna de Yondu, entendiendo que este siempre lo protegió, a pesar de sus formas cuestionables. En la tercera, Quill enfrenta su miedo más profundo: regresar a la Tierra. A lo largo de esta evolución, es la nueva versión de Gamora quien lo lleva a reflexionar sobre la importancia de su familia biológica. Aunque Quill construyó una familia con los guardianes, también reconoce que su familia de sangre ocupa un lugar fundamental.

Este proceso culmina cuando Peter Quill renuncia a su liderazgo en el grupo y decide regresar a la Tierra para reconectar con su abuelo, acto que simboliza la aceptación final de sí mismo y de su pasado. De esta manera, el arco narrativo de Star-Lord demuestra que

solo al enfrentar sus heridas y reconciliarse con su historia es posible alcanzar su plenitud emocional.

Por el lado de nostalgia psicológica, que implica la construcción mental del pasado como un refugio frente al presente, se encuentra Rocket Raccoon, quien encarna este concepto a través de la negación constante de su origen. Desde las primeras entregas, Rocket rechaza ser identificado como un mapache, lo que refleja su esfuerzo por distanciarse de un pasado que considera doloroso e indigno. Esta negación se manifiesta en su carácter cínico y desafiante, estrategema que funciona como coraza para protegerse de conexiones emocionales profundas con los demás.

La historia de Rocket, a diferencia de los otros personajes, permaneció oculta para los guardianes y para la audiencia durante gran parte de la trilogía. Aunque su sensibilidad afloraba ocasionalmente, como cuando Groot se sacrificó para proteger al grupo en la primera película, o cuando debió asumir el rol de mentor tras el renacimiento de Groot, su pasado permaneció como un tabú. Solo en la tercera entrega se revela el origen de su dolor, y se entiende que este moldea su personalidad: Rocket fue víctima de las crueles experimentaciones del Alto Evolucionador, quien intentaba crear una raza perfecta mediante modificaciones genéticas. Rocket fue su mayor éxito, dotado de una inteligencia excepcional que le permitió desarrollar habilidades lógicas y técnicas extraordinarias. Sin embargo, este éxito tuvo un costo emocional devastador: Rocket perdió a su primera familia, compuesta por Lylla, Teefs y Floor, compañeros que lo acostumbraron a encontrar esperanza, incluso en medio del sufrimiento.

La pérdida de su primera familia marcó a Rocket de manera irreversible, transformó su dolor en rabia y su duelo en lucha por la supervivencia; no obstante, la confrontación con su pasado en la última película lo llevó a un momento crucial de aceptación. En una experiencia cercana a la muerte, Rocket se encontró con sus antiguos amigos y consideró que su tiempo había terminado; sin embargo, precisamente en ese instante comprendió que su vida aún tenía propósito. La aceptación definitiva de su identidad ocurre en la batalla final, cuando Rocket rescata a un grupo de animales cautivos y, al observar un cartel que lo identifica como un mapache africano, reconoce y abraza su verdadera naturaleza, adoptando el nombre de Rocket Raccoon.

Esta reconciliación con su origen le permite emerger como líder para los nuevos guardianes, asumiendo su rol con plena conciencia de quién es y de dónde viene.

Dos canciones son fundamentales para comprender esta evolución: *Come and Get Your Love*, de Redbone (1974) y *Dog Days Are Over*, de Florence + The Machine (2008). La primera, utilizada inicialmente como un elemento distintivo de Peter Quill, se convierte en un himno para el grupo. Sus versos, como *What's the matter with your head?* y *Come and get your love*, evocan la necesidad de enfrentar los propios conflictos internos y encontrar consuelo a través del amor y la conexión con los demás. Este mensaje se transforma en un sello identitario que trasciende a los personajes individuales y unifica al grupo.

Por otro lado, *Dog Days Are Over* actúa como el cierre simbólico de la trilogía, con un mensaje que se alinea profundamente con la narrativa de Rocket. La canción celebra el fin de un ciclo de sufrimiento y el comienzo de una nueva etapa. Su letra, *Happiness hit her* refleja la liberación emocional que Rocket experimenta al aceptar su pasado, y los versos *Run fast for your mother, Run fast for your father* simbolizan su transformación en alguien que se salva a sí mismo y que corre en nombre de todos aquellos que lo necesitan. Esta canción encapsula la idea de que la felicidad y la aceptación son posibles cuando se enfrenta el pasado y se abraza el presente con un propósito renovado.

En el contexto de la nostalgia cultural, el casete que la madre de Peter le regala tiene un valor central en la narrativa de *Guardianes de la galaxia*. Este objeto, junto con el *walkman* Sony que lo acompaña, se convierte en un vínculo tangible entre Peter y su madre, una conexión que trasciende tiempo y espacio. Desde el inicio, el casete y la música que contiene simbolizan la identidad y el refugio emocional de Peter, proporcionándole un sentido de continuidad en un universo caótico y desconocido.

La importancia del casete se intensifica cuando Peter se atreve a abrir el regalo que su madre dejó para él antes de morir. Este acto de abrir el regalo marca un cierre emocional con respecto a su pérdida, pero también un nuevo comienzo. La música, específicamente la canción *Ain't No Mountain High Enough*, de Marvin Gaye y Tammi Terrell (1967), refuerza esta transición.

La letra transmite un mensaje de apoyo incondicional y de amor eterno:

*Ain't no mountain high,  
Ain't no valley low,  
Ain't no river wide enough, baby.*

Este estribillo simboliza la omnipresencia del amor de su madre, recordándole a Peter que, si bien ella ya no está físicamente, su presencia aún lo guía. Tal reconciliación con el pasado lleva a Peter a aceptar los nuevos caminos que la vida le presenta, incluyendo la construcción de una nueva familia con los guardianes.

De manera similar, la relación de Peter con Yondu se desarrolla a través de un objeto simbólico diferente: un *zune*, que Yondu le deja como herencia. Este gesto subraya la importancia de la figura paternal que Yondu representó para Peter, aunque inicialmente ambos personajes lucharon por reconocer esta conexión. La canción *Father and Son*, de Cat Stevens (1970), que se escucha tras la muerte de Yondu, encierra el mensaje de despedida y aceptación. La letra inicial, en voz del padre, expresa una sabiduría adquirida con el tiempo:

*It's not time to make a change,  
Just relax, take it easy,  
You're still young, that's your fault,  
There's so much you have to know.*

Estas palabras resuenan profundamente en el arco narrativo de Peter, le recuerdan que, aun cuando ha perdido a Yondu, este siempre estará presente en sus decisiones y en la manera en que enfrenta la vida. La canción reconoce el duelo de Peter, y lo anima a continuar su camino con serenidad y propósito, reconociendo las enseñanzas que Yondu le dejó.

En ambos casos, la música actúa como un medio de conexión intergeneracional, como una herramienta para procesar la pérdida. Tanto el casete como el *zune* trascienden su función como objetos físicos para convertirse en artefactos culturales cargados de significado. A través de ellos, Peter encuentra un equilibrio entre el pasado y el presente, se reconcilia con su historia y se abre a nuevas posibilidades. La nostalgia cultural, por tanto, se convierte en un eje narrativo poderoso que enriquece la profundidad emocional de la trilogía.

Las formas de nostalgia sociocultural y tecnológica actúan articuladas en la saga. Los objetos como el *walkman* Sony y el *zune* son símbolos de una época pasada, pero también son elementos narrativos que conectan a los personajes con su historia personal y con el universo intergaláctico en el que habitan. Estos dispositivos, a diferencia de tecnologías contemporáneas como los servicios de *streaming*, poseen una carga emocional que refuerza por vía física la construcción de los personajes y su narrativa.

El *walkman* establece una relación íntima entre Peter y su madre, es el vehículo que le permite mantener vivo el vínculo emocional con ella a través de la música. La destrucción de este objeto marca un momento de ruptura simbólica y de transformación: el *zune*, introducido posteriormente, reconfigura esta dinámica al construir una nueva conexión, esta vez entre Peter y Yondu, quien se convierte en una figura paterna.

Allende las relaciones personales, estos objetos representan un contraste entre la evolución tecnológica de la Tierra y la atemporalidad del universo intergaláctico.

láctico. En un espacio donde el avance tecnológico no sigue el ritmo frenético del planeta Tierra, dispositivos como el *walkman* y el *zune* persisten como vestigios de un tiempo pasado, son contenedores de sentimientos vivos que se materializan en objetos.

La transición del liderazgo de Peter a Rocket en la tercera entrega también se refleja en el traspaso del *zune*. Este acto, además de simbolizar la aceptación de Peter de su propio camino, muestra el reconocimiento de Rocket como un nuevo líder, capaz de asumir el legado de los guardianes. Este cambio también se acompaña de una reconciliación entre lo antiguo y lo contemporáneo, como lo demuestra la inclusión de canciones más modernas en la narrativa, las cuales conviven armoniosamente con los clásicos del pasado.

En última instancia, la combinación de nostalgia sociocultural y tecnológica permite que música y objetos asociados actúen más allá de ser herramientas narrativas: devienen puentes emocionales que conectan a los personajes con su identidad, su historia y su lugar en el universo (véase tabla 3).

Tabla 3. Análisis de los personajes

Tipo de nostalgia	Personaje(s)	Justificación	Momentos clave
Psiquiátrica	Peter Quill	Relacionada con el deseo literal de <i>volver a casa</i> . Peter enfrenta su dolor al regresar a la Tierra, reconociendo y aceptando su pasado y las pérdidas significativas.	Regreso a la Tierra para reconectar con su abuelo; aceptación del legado de su madre (canciones) y de Yondu como figura paterna; fotografía de su abuelo.
Psicológica	Rocket Raccoon	Negación de su identidad y origen debido a un pasado traumático. Su evolución pasa por la aceptación de su origen e identidad como líder de los guardianes.	Rechazo inicial al ser llamado mapache; confrontación de su pasado con el Alto Evolucionador; aceptación de ser Rocket Raccoon.
Sociocultural	Peter Quill, Yondu	La música como vehículo de conexión emocional y vínculo entre generaciones: puente entre el pasado (madre y Yondu) y el presente (familia elegida).	<i>Walkman</i> Sony de Peter (relación madre-hijo); <i>zune</i> de Yondu (relación padre-hijo).
Tecnológica	Peter Quill, Rocket	Los objetos tecnológicos antiguos simbolizan vínculos emocionales y la resistencia al vertiginoso cambio tecnológico de la Tierra frente al universo intergaláctico.	Uso del <i>walkman</i> y del <i>zune</i> como emblemas nostálgicos. El <i>zune</i> pasa de Peter a Rocket como símbolo del traspaso de liderazgo.

Fuente: elaboración propia.

## Resorte sonoro

La banda sonora de *Guardianes de la galaxia* se basa en un repertorio de canciones pop y rock de las décadas de 1970 y 1980. En su selección se nota una detallada curaduría que busca complementar la narrativa de la película y el carácter nostálgico de sus protagonistas, especialmente Peter Quill. La música es hilo conductor, pues lo vincula con su madre a través de las cintas –*mix-tapes*– que su madre preparó para él cuando aún vivía en la Tierra.

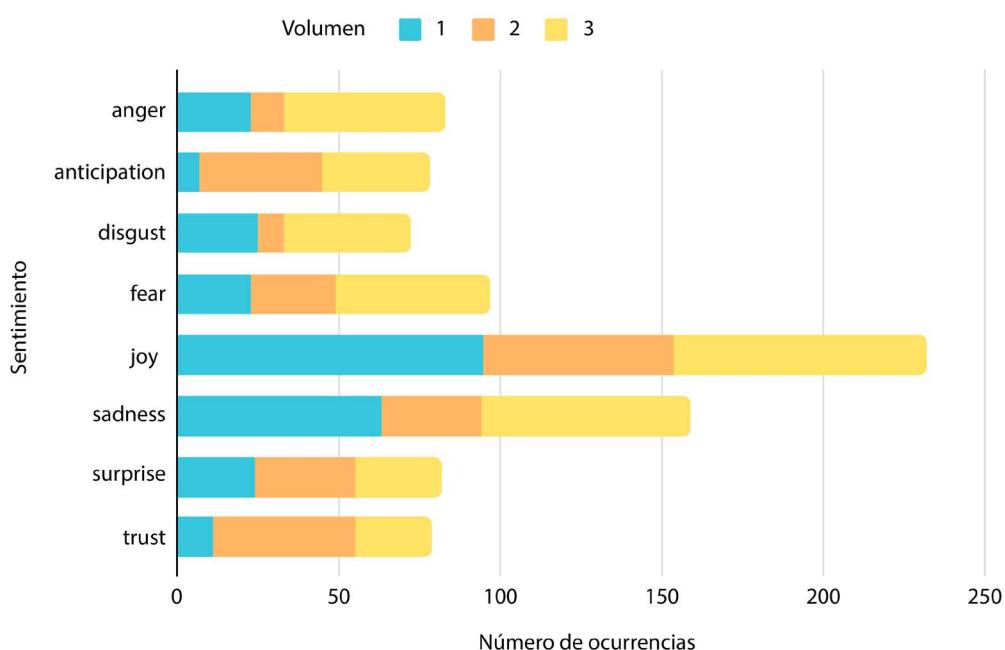
El *tracklist* es un canon de cultura pop, tanto que en plataformas como Spotify y Youtube se encuentran varias *playlists* generadas por usuarios. En total, se trata de 42 canciones, 11 en el *Volumen 1*, 14 en el *Volumen 2*, y 17 en el *Volumen 3*. La aparición de letras tan acordes a los momentos decisivos de los personajes hace pensar que, además de elementos sonoros como los efectos, las voces y los paisajes, la música tiene una participación más que especial en esta saga: se trata de un papel narrativo. Por eso, el análisis del resorte sonoro se centra en las canciones: sus letras y sus sonoridades.

Debido a que Tidytext asocia palabras en las letras con sentimientos específicos, de lo que se dispone es

de un conteo de apariciones de estas emociones en las piezas musicales que integran la banda sonora. Así, el sentimiento más presente en toda la saga es *joy*, con más de 225 ocurrencias, seguido por *sadness*, con poco más de 150. Aunque hay alegría, la tristeza se encuentra muy presente: ni los sentimientos negativos –*anger*, *disgust* y *fear*– ni los positivos –*surprise*, *trust* y *anticipation*– alcanzan las cien apariciones, aunque prevalencen los primeros sobre los segundos. Aunque se registran todos los sentimientos a lo largo de la saga, la ondulación entre felicidad –*joy*– y tristeza –*sadness*– es la que marca la pauta en la música de las tres películas (véase figura 2). En lo narrativo, esto da cuenta de un efecto: para provocar un sentimiento en la audiencia resulta útil sumergirlos en el contrario, a fin de remarcar el resultado, lo cual resulta cercano al sentir nostálgico que implica la alegría de recordar lo pasado, mediado por la tristeza de haberlo perdido.

Sin embargo, al mirar los sentimientos independientes en cada una de las entregas, aparece una dinámica particular. El diagrama de bigotes (véase figura 3) muestra la distribución estadística de los sentimientos totales para cada volumen. Los datos revelan una tendencia decreciente en la intensidad emocional a lo largo de la trilogía, donde el *Volumen 1* mantiene consistentemente

Figura 2. Sentimientos en las canciones de *Guardianes de la galaxia*

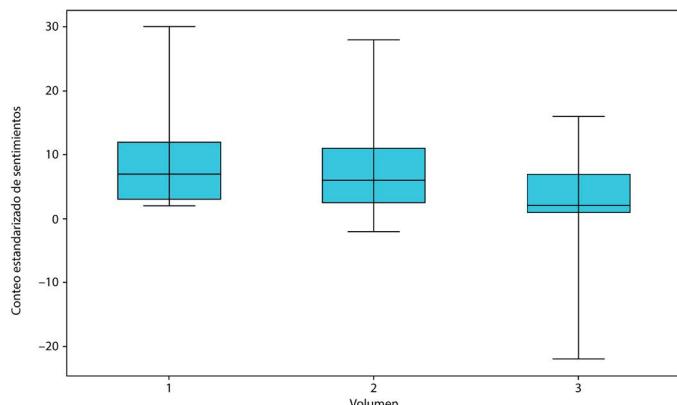


Fuente: elaboración propia.

los sentimientos más positivos y estables, con una distribución sesgada hacia valores positivos. El *Volumen 2* mantiene una distribución similar, pero con intensidades ligeramente menores, mientras que el *Volumen 3* muestra un cambio significativo hacia emociones más neutras y ocasionalmente negativas.

Este comportamiento sugiere la evolución hacia una narrativa emocionalmente más compleja y más sombría, progresión que podría reflejar una maduración intencional en el tono narrativo de la saga, donde las emociones se vuelven más matizadas y menos uniformes conforme la historia avanza (véase figura 3). Cuando se mira la narrativa global de la saga, esta tendencia en los sentimientos cobra sentido: mientras en la primera se plantea la configuración del universo y la conformación del grupo de los guardianes, en la segunda se traza el conflicto central en la macrohistoria, y en la tercera se plantea la necesidad de regresar a casa.

**Figura 3. Diagrama de bigotes para sentimientos en las tres entregas de la saga**

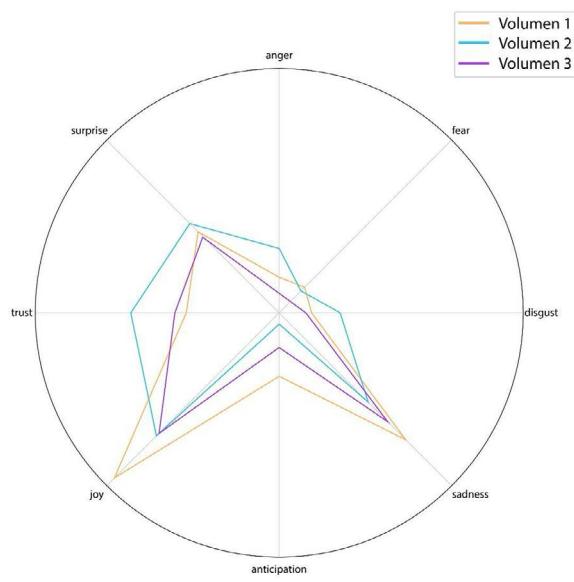


Fuente: elaboración propia.

Puesta sobre un diagrama de radar, esa distribución de los sentimientos en las tres películas permite ver la amplitud de la primera y la repartición entre la segunda y la tercera: el *Volumen 1*, más amplio en la mayoría de los sentimientos, salvo en confianza y disgusto –*trust* y *disgust*–, el *Volumen 2* más insistente en confianza –*trust*–, y el *Volumen 3* más elocuente en ira, disgusto y alegría –*anger*, *disgust* y *joy*– (véase figura 4). Tal distribución emocional sugiere el desplazamiento narrativo que va desde *Volumen 1*, con amplitud en la mayoría de los sentimientos (propio de un relato inaugural que presenta variedad emocional para conectar con las

audiencias), el *Volumen 2* que enfatiza la confianza, reforza la cohesión del grupo y la solidez de los vínculos, para resaltar la lealtad y la interdependencia del grupo, y que contrasta con el *Volumen 3*, donde se intensifican emociones relacionadas con el hecho ineludible de aceptar la propia identidad y hacerse cargo de sí.

**Figura 4. Diagrama de radar de los sentimientos en *Guardianes de la galaxia***



Fuente: elaboración propia.

Ahora bien, una característica narrativa del uso de la música es la variación en la valencia de los sentimientos, es decir, la alternancia entre canciones con predominancia de sentimientos positivos y canciones con prevalencia de sentimientos negativos. En la figura 5 se muestran las canciones en su orden de aparición en la saga, y se totaliza en cada una la valencia final, resultado de ponderar todos los sentimientos que en ella aparecen. El patrón narrativo-musical configura un vaivén emocional que enfatiza el desarrollo de la trama en la saga.

Tal movimiento pendular, además de marcar cambios de tono narrativo, modula una experiencia afectiva en la cual los momentos de alegría, confianza o celebración se ven intercalados con instantes de pérdida, tensión o desencuentro. Juntos, el placer de la autonomía y la aventura, con el dolor de la separación, generan una vivencia emocional compleja que interpe-

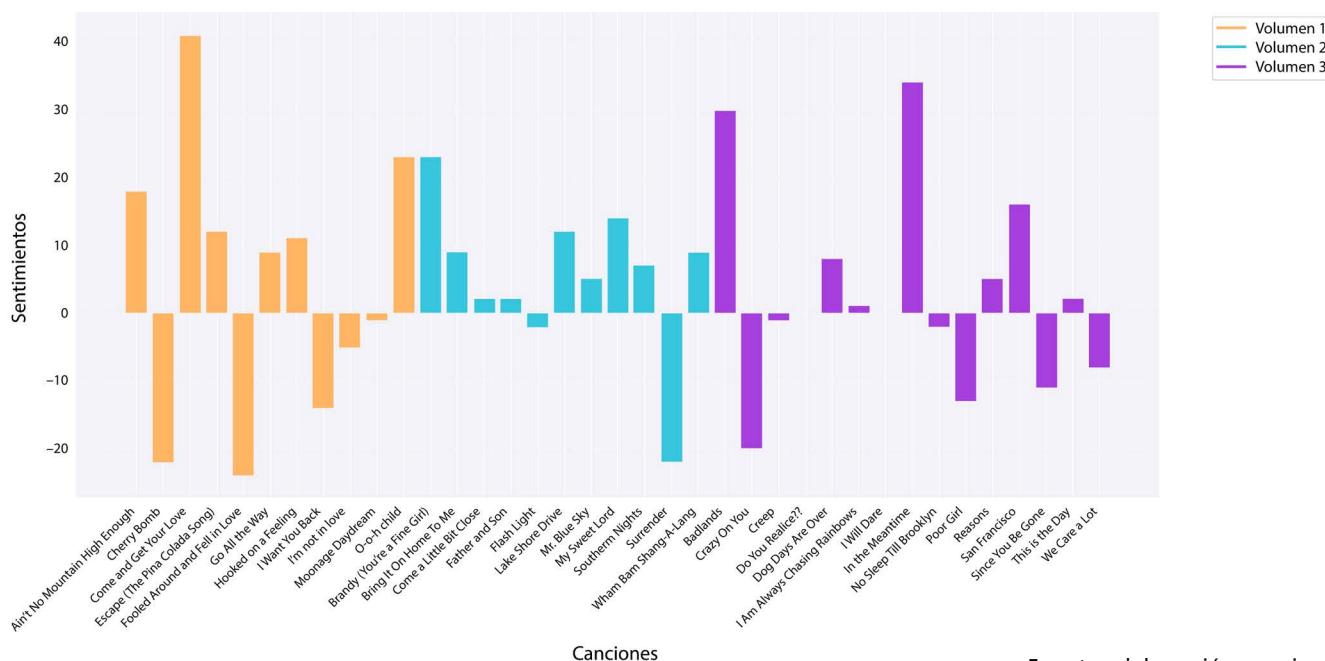
la simultáneamente la memoria individual y colectiva del espectador. Allí se encuentra una pista sobre la intencionalidad comunicativa: partir de casa comporta aspectos positivos como la independencia, y aspectos más difíciles como la separación con los seres queridos. En la ondulación de ambas situaciones surge un sentir nostálgico.

Mientras el conteo de sentimientos en las letras es una vía para acercarse a la música, el dispositivo nostálgico también acoge la sonoridad de las canciones. La banda sonora promueve sensación nostálgica, tanto por los mensajes de las letras como por la estética sonora de las piezas musicales que las acompañan. Para incluir esta dimensión se realizó el análisis del espectro sonoro de las 42 canciones; dicha medición mostró que la sonoridad es homogénea a lo largo de la saga, salvo en el caso de la tercera entrega, con valores de acusticidad –*acousticness*– inferiores al resto, y de volumen –*loudness\_n*– superiores. La relativa paridad de los valores en las tres películas se explica por su ligazón a una misma curaduría, que privilegia las sonoridades de los discos de los años setenta, lo cual le da coherencia estilística a la banda sonora. Sin embargo, ese alejamiento de la tercera entrega merece atención, y pudiera explicarse al incluir canciones de un perfil sonoro más denso, eléctrico y enérgico, lo cual es

consistente con lo que se vio en el resorte narrativo y lo que se presentó sobre los sentimientos en las letras de las canciones de esta entrega (véase figura 6).

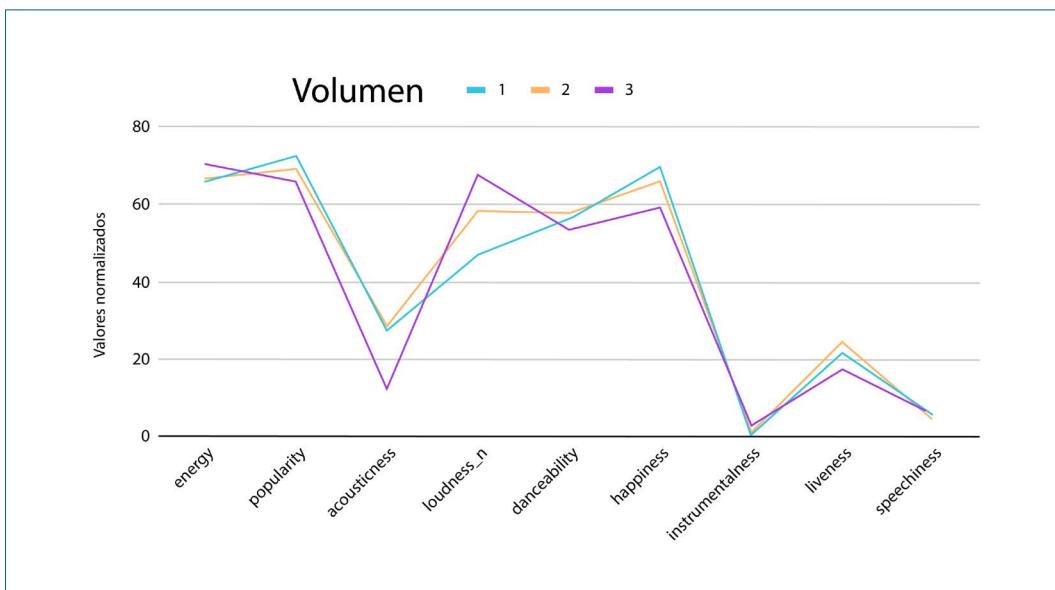
Ahora bien, para lograr una idea general de qué procuran las canciones en los espectadores, una herramienta útil es el circunflejo de Russell (Golondrino *et al.*, 2022), modelo conceptual que divide las emociones humanas en un espacio bidimensional compuesto por cuadrantes distintos. Cada cuadrante representa una combinación única de dos dimensiones principales: valencia y activación. La *valencia* describe la positividad o negatividad de una emoción, mientras que la *activación* se refiere al nivel de energía o excitación asociado con ella. El eje de activación/desactivación representa el nivel de energía o excitación de una emoción, desde estados altamente energéticos y activos hasta estados de calma o letargo. El eje de placer/displacer refleja la calidad hedónica de la emoción, abarcando desde sensaciones de placer y bienestar hasta sentimientos de displacer o malestar. Mientras el eje activación/desactivación se mide con los BPM, el eje placer/displacer se mide a través de la naturaleza mayor o menor de la armonía de la canción. En la figura 7 se ve el total de canciones usadas en la banda sonora, ubicadas sobre el circunflejo de Russell.

Figura 5. Sentimientos de las canciones en toda la saga



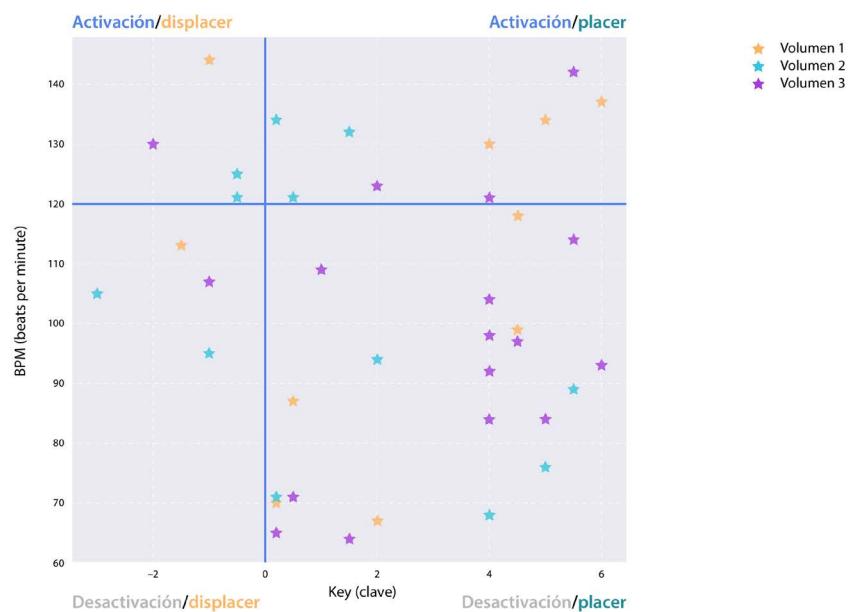
Fuente: elaboración propia.

Figura 6. Variables sonoras a través de la saga



Fuente: elaboración propia.

Figura 7. Circunflejo de Russell para las canciones de la saga



Fuente: elaboración propia.

Las canciones de la saga suelen tener velocidades lentas, por lo cual la mayoría tiende a los cuadrantes bajos, *desactivación*. Esto va a tono con la gravedad que envuelve la narrativa de *Guardianes*: el peso de encontrarse lejos de sí mismos, el dolor de crecer y tomar responsabilidad del propio destino. La música adoba tal sensación con canciones en su mayoría lentas, pero, de manera paradójica, las armonías de los arreglos son predominantemente mayores, lo cual conecta con sentimientos agradables en los cuadrantes de *placer*. Al emplear escalas mayores, las canciones se tornan serias, pero no necesariamente tristes en sus intervalos entre notas. La mayor parte de la banda sonora, entonces, se mueve en una zona emocional favorecedora de evocación nostálgica, mediante sentimientos de calma y bienestar, lo que refuerza la conexión afectiva del espectador con el pasado sonoro que la narrativa invoca.

En suma, los resortes del dispositivo potencian tres anclajes conducentes a la nostalgia: el narrativo, que explora la relación del protagonista con su origen (la madre, la Tierra), el iconográfico, a través de los dispositivos (*walkman* y *zune*), y el sonoro, como plataforma musical de los sentimientos.

## Conclusiones

El audiovisual resulta un lugar potente para la evocación de sentimientos nostálgicos. Como dispositivo, la nostalgia presenta una capa superficial atractiva en la que las temáticas del drama, los objetos que lo movilizan y la música que lo acompaña, detonan sentimientos de añoranza del pasado.

En cuanto a los resortes iconográfico y narrativo, la nostalgia opera como un eje estructural que simboliza la evolución emocional de los personajes. En el caso de Peter Quill, su reconciliación con un pasado fragmentado se articula a través del simbolismo de objetos como el *walkman* y el *zune*, que funcionan como puentes entre generaciones y metáforas de transformación personal. La trayectoria de Quill, desde la negación de sus heridas hasta el enfrentamiento directo de sus raíces terrenales, resalta la búsqueda de identidad como asunto que pasa por la negociación con el propio pasado. Este viaje culmina en acto de aceptación: el regreso a la Tierra y

la reconexión con su abuelo, gestos que simbolizan su transición hacia un reconocimiento de sí mismo.

Por otro lado, Rocket Raccoon representa la nostalgia psicológica anclada en el dolor de un pasado traumático, que moldea tanto su personalidad como sus relaciones interpersonales. La revelación de su historia en la última entrega profundiza su arco narrativo, y redefine su liderazgo dentro de los *Guardianes*. La aceptación final de su identidad, al asumirse como Rocket Raccoon, marca el clímax de una lucha interna con movimientos pendulares entre duelo y rechazo. En ambos casos, la música actúa como un agente narrativo de concreción emocional, con canciones que sitúan las transformaciones internas y celebran el equilibrio entre pasado, presente y futuro.

El resorte sonoro se despliega, en este caso, en la sonoridad de las canciones y en los sentimientos que impulsan sus letras. La curaduría refleja la elección de palabras y sonidos acordes a lo que se busca narrar, mediante una experiencia emocional deliberadamente diseñada para activar esos resortes nostálgicos. La banda sonora de *Guardianes* emplea una combinación de sentimientos que avanza conforme a la historia: amplia variedad en la primera entrega, aumento de la confianza –*trust*– en la segunda y una mayor presencia de sentimientos negativos en la tercera, que reflejan trayectos narrativos de sus personajes. El sonido de las piezas, bastante uniforme en las dos primeras entregas, presentó menor acusitadidad –*acousticness*– y mayor volumen –*loudness*– en la última, en concordancia con el aumento de gravedad narrativa en esta última: la necesidad de tomar las riendas de la propia identidad.

Estos hallazgos abren nuevas líneas de investigación. Por un lado, sería valioso examinar cómo diferentes audiencias perciben y experimentan la nostalgia, según su contexto generacional y cultural. Por otro lado, el análisis de sentimientos podría enriquecerse mediante herramientas más avanzadas que integren la interacción entre música, diálogos y elementos visuales. Finalmente, resulta fundamental explorar otros productos de la industria cultural donde la nostalgia funcione como dispositivo narrativo y comercial, con el objetivo de comprender mejor su papel en la configuración de identidades colectivas en un mundo globalizado.

## Nota

1. Debido a que el *loudness* se mide en valores negativos, se empleó el algoritmo de normalización min-max para la estandarización de la escala, permitiendo la comparación entre variables.

## Referencias bibliográficas

1. ALZATE-GIRALDO, A. y Cardona-Cano, C. (2020). Ficciones del narcotráfico en la pantalla. Los hechos históricos y los usos de la música en *Loving Pablo (Escobar: La traición)*. En C. Arango y D. González (eds.), *Sensibilidades, interacciones, mediaciones* (pp. 97-118). Fondo Universidad Católica de Oriente.
2. ARANGO-LOPERA, C., Cardona-Cano, C. y Heredia-Ruiz, V. (2025). Industrias de la nostalgia: biopics y música del pasado en Netflix. En D. Aguilar-Rodríguez, E. Goyeneche-Gómez y E. Uribe-Jongbloed (eds.), *Nostalgia audiovisual. Sentidos y anclajes* (pp. 46-71). Universidad de La Sabana.
3. ARCE, M. (2014). *Análisis del emplazamiento de marcas en las secuelas de las películas de Marvel Comics proyectadas en Colombia en el año 2014* (tesis, Universidad Autónoma de Occidente).
4. AVILÉS-SANTIAGO, M. (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.
5. BARBERY-MONTOYA, D., Lavayen-León, M. y Vera-Suárez, R. (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), 22. <https://www.revistaespacios.com/a19v40n20/a19v40n20p22.pdf>
6. BAUDRILLARD, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Kairós.
7. BAUMAN, Z. (2017). *Retrotopia*. Paidós.
8. BETANCOURT, M. (2018). *Title Sequences as Paratexts: Narrative Anticipation and Recapitulation*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203701034>
9. CENIZO, C. (2021). La evocación de la nostalgia en las ficciones audiovisuales: el caso de *Ready Player One. Redmarka*. *Revista de Marketing Aplicado*, 25(2), 24-43. <https://doi.org/10.17979/redma.2021.25.2.8706>
10. COLLAZOS-AZCÁRATE, R. (2025). *Representaciones de género y clase en la industria cultural a través de las estéticas de la nostalgia en la serie La primera vez de Netflix* (Tesis, Universidad Autónoma de Occidente). <https://hdl.handle.net/10614/16210>
11. DAVIS, F. (1977). Nostalgia, Identity and the Current Nostalgia Wave. *Journal of Popular Culture*, 11(2), 414-424.
12. DONOSO, J. A. (2025). Nostalgia por la Tierra Media: *Anillos de poder, ¿quién tiene el poder?* En D. Aguilar-Rodríguez, E. Goyeneche-Gómez y E. Uribe-Jongbloed (eds.), *Nostalgia audiovisual. Sentidos y anclajes* (pp. 136-157). Universidad de La Sabana.
13. FERNÁNDEZ, Á. (2007). *Crimen y suspenso en el cine mexicano, 1946-1955*. El Colegio de Michoacán.
14. FERNÁNDEZ, Á. (2015). Dispositivos del melodrama latinoamericano: "Mancha", nostalgia y flashback. En P. Smith (ed.), *La comedia y el melodrama en el audiovisual iberoamericano contemporáneo* (pp. 147-160). Iberoamericana Vervuert.
15. FLORENCE + The Machine. (2008). *Lungs* [Álbum]. Island Records.
16. FORERO-SERNA, A. y Alba-Delgadillo, P. (2025). El uso de la nostalgia en el lenguaje animado como estrategia de exploración plástica, estética y narrativa. En D. Aguilar-Rodríguez, E. Goyeneche-Gómez y E. Uribe-Jongbloed (eds.), *Nostalgia audiovisual. Sentidos y anclajes* (pp. 158-182). Universidad de La Sabana.
17. FRANGANILLO, J. y Guallar, J. (2022). Nostalgia televisiva y programas de segmentos: la valorización de los archivos audiovisuales. *Anuario ThinkEPI*, 16. <https://doi.org/10.3145/thinkepi.2022.e16a11>
18. GALEON, J. y Fitton, S. (2023). Guardians of the Galaxy Vol. 3: the creation and destruction of the Arête. *ACM SIGGRAPH 2023 Talks (SIGGRAPH '23)*, Article 3, 1-2. <https://doi.org/10.1145/3587421.3600243>
19. GAYE, M. y Terrell, T. (1967). Ain't No Mountain High Enough [Canción]. *United* [Álbum]. Tamla Motown.
20. GIRONÉS, J. (2020). *El pasado impregna el presente. La nostalgia en cine, música y publicidad* (Tesis, Universitat Jaume I).
21. GOLONDRINO, G., Alarcón, M. y Martínez, L. (2022). Application of Affective Computing in the Analysis of Advertising Jingles in the Political Context. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*,

13(4), 554–561. <https://doi.org/10.14569/IJAC-SA.2022.0130465>

22. GONZÁLEZ-TOSCANINI, E. (2021). Construcción de la ficción, a partir de la evocación de la nostalgia como recurso, en favor del disfrute audiovisual. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, 148, 113-118.

23. GOULART-RIBEIRO, A. (2018). Mercado da nostalgia e narrativas audiovisuais. *E-Compós*, 21(3). <https://doi.org/10.30962/ec.1491>

24. GOYENECHE-GÓMEZ, E., Cruz-González, M. C. y Uribe-Jongbloed, E. (2025). La mediación de la nostalgia en las conversaciones en Twitter sobre *Stranger Things* en Colombia: un estudio de sentimientos, emociones y resignificaciones. En D. Aguilar-Rodríguez, E. Goyeneche-Gómez y E. Uribe-Jongbloed (eds.), *Nostalgia audiovisual. Sentidos y anclajes* (pp. 74-101). Universidad de La Sabana.

25. GUNN, J. (Dir.). (2014). *Guardians of the Galaxy* [Película]. Marvel Studios.

26. GUNN, J. (Dir.). (2017). *Guardians of the Galaxy Vol. 2* [Película]. Marvel Studios.

27. GUNN, J. (Dir.). (2023). *Guardians of the Galaxy Vol. 3* [Película]. Marvel Studios.

28. GUTIÉRREZ-GONZÁLEZ, C. y Quiceno, B. (2025). La evocación nostálgica como fuente de inspiración de las miniseries de ficción de la televisión pública regional de Colombia. En D. Aguilar Rodríguez, E. Goyeneche-Gómez y E. Uribe-Jongbloed (eds.), *Nostalgia audiovisual. Sentidos y anclajes* (pp. 218-237). Universidad de La Sabana.

29. HOFER, J. (1668). *Dissertatio medica de nosalgia oder Heimwehe*. Bertsch.

30. KOH, W. (2022). More than Friends from Work: the *Guardians of the Galaxy*, Families, and Resilient Place-making for Millennials. *Pop Cult*, (55), 36-55. <https://doi.org/10.1111/jpcu.13090>

31. MCLUHAN, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Paidós.

32. MOHAMMAD, S. M. y Turney, P. D. (2013). Crowd-sourcing a Word-Emotion Association Lexicon. *Computational Intelligence*, 29(3), 436-465. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8640.2012.00460.x>

33. REDBONE. (1974). *Come and Get your Love* [Single]. Epic Records.

34. REYNOLDS, S. (2011). *Retromania*. Caja Negra.

35. ROUTLEDGE, C. (2016). *Nostalgia: A Psychological Resource*. Routledge.

36. SELBO, J. (2015). *Screenplay: Building Story through Character*. Routledge.

37. SILVERA-ESPINOZA, J. (2023). *La evolución de la representación del personaje femenino en las películas del Universo Cinematográfico Marvel* (Tesis, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas).

38. CAT STEVENS. (1970). “Father and son” [Canción]. En *Tea for the tillerman* [Álbum]. Island Records.