

EXPERIENCIAS

Nostalgia de lo que no viví: *City pop*, archivo y memoria predictiva en la era de las Inteligencias Artificiales

Analaura Núñez

Desde hace tiempo que pienso la infancia desde una óptica más o menos ilusoria, como si fuera un conjunto de recuerdos en que estoy presente, pero que veo desde lejos, que trato de completar con las narrativas de otros que compartieron mi época: sé que iba al colegio en furgón y que era difícil congeniar con el resto de los niños. Pienso que en ese caso puedo identificarme con personajes solitarios de la tele abierta o en los libros. Sé que volvía a casa, tomaba once sola y que veía tele mientras lo hacía. Recuerdo haber visto programas de adolescentes como *Mekano* o *Rojo fama contra fama* para poder comentarlo al día siguiente. Estos programas de la tarde eran lo que me hacía sentir unida a mis compañeros y compañeras, aunque fuera unos minutos, porque podía compartir una percepción que sabía que era común al ver el programa, aprenderse los nombres de los participantes y escoger el que más nos gustaba. Era el momento en que la inseguridad se podía apagar, porque podía entrar en narrativas de otros y validar estas experiencias compartidas, aunque en realidad nunca fuera fan del programa. Creo que, en ese entonces, me sumergía en simulaciones de mí para encajar y ahora, mayor, cuando hablo con personas de esa época, me doy cuenta de la nostalgia que les supone ver imágenes de esos programas. Esa nostalgia nunca la compartí.

En ese entonces no sabía bien qué era lo que me unía a mis pares, o no de forma muy certera. Sabía que había algo vinculado con la televisión más que con los libros, y eventualmente, con internet. El imaginario que se volvió más claro para mí fue el animé dosmilero: *Dragon Ball Z*, *Aralé*, *Sakura Cardcaptor*, *Sailor Moon* etc. Entendí que en esas imágenes estaba mi

nostalgia y lo que considero una comunidad hasta el día de hoy. Sin embargo, y este es un punto clave para mi análisis, la nostalgia que siento, y que sentimos varios en mi generación (nacidos entre el fin de los ochenta y el cambio de siglo) es la nostalgia por algo que, primero, no es real, sino una caricatura y segundo, representa escenarios e historias provenientes de una cultura que no es la propia, sino la japonesa. Entonces, la nostalgia proviene de lo que no se tuvo en realidad, sino de lo que se simuló tener: escenarios urbanos al atardecer, luces de neón como marco para chicas mágicas que se transforman, ir al techo del colegio para hablar con el compañero que nos gusta.

A partir de esta premisa de la simulación del pasado y de la nostalgia asociada a la infancia y la juventud, me interesa analizar los planteamientos de Jean Baudrillard en *Cultura y simulacro*, particularmente aquellos vinculados a la reconfiguración del signo y al concepto de hiperrealidad. Estas nociones resultan fundamentales para pensar cómo ciertas formas de memoria no se organizan en torno a la experiencia directa, sino a partir de imágenes, signos y narrativas que operan como versiones de lo real. Las ideas desarrolladas por Baudrillard, junto a otros enfoques que conforman el marco teórico de este ensayo, serán puestas en diálogo con el *city pop*, fenómeno musical de origen japonés surgido entre las décadas de 1980 y 1990, caracterizado por un estilo electrónico y una estética sonora orientada al optimismo, el amor estacional y la idealización de la vida urbana.

Más que abordar el *city pop* únicamente como un género musical, este ensayo propone pensarlo como un artefacto cultural y archivístico, en tanto condensa y reproduce una serie de signos afectivos asociados a una temporalidad específica. Para ello, se considerará su contexto de producción, atendiendo al momento histórico y socioeconómico que atravesaba Japón durante el auge de la burbuja financiera, con el fin de sostener la tesis de que esta música no solo refleja una simulación de bienestar y estabilidad, sino que produce una memoria anticipada de su propia pérdida. En este sentido, el *city pop* opera como un archivo afectivo que organiza el deseo y la nostalgia incluso fuera de su marco histórico original.

Esta lectura permite, además, establecer un vínculo con problemáticas contemporáneas relativas a la memoria en la era de la inteligencia artificial. Así como los sistemas algorítmicos construyen versiones del pasado a partir de grandes archivos de datos, el *city pop* ofrece una forma temprana de memoria mediada, en la que el recuerdo no depende de la experiencia vivida, sino de la circulación de signos reconocibles. De este modo, la nostalgia que este género activa en una generación chilena que no vivió el contexto japonés de los años ochenta puede entenderse como una nostalgia producida por el archivo, una memoria sin experiencia empírica directa que anticipa, a nivel cultural, las lógicas predictivas que hoy estructuran la producción de memoria artificial. Por otro lado, también anticipa un deseo por las imágenes, signos y afectos vinculadas a ella.

Simulacro e hiperrealidades

Jean Baudrillard escribe el texto *Cultura y simulación* en 1981 y parte con el capítulo “La procesión de los simulacros”. La tesis principal de este capítulo, que marca el resto del texto, es que la naturaleza es reemplazada por la cultura. En otras palabras, lo que se entendía por *real* es reemplazado por signos que buscan representar dicha realidad. Este proceso, o procesamiento de lo real, es lo que denomina el autor como “simulacro”. Convencionalmente, y bajo lógicas lingüísticas del signo introducidas por de Saussure, se plantea que “la naturaleza precede a la cultura (lo hecho por el humano). De manera similar, pensamos en una cosa que existe en el mundo y luego en una palabra que se inventa y se usa para designar esa cosa”. Es decir, pensamos en una palabra, o concepto, que tendrá un significado, por ejemplo, una estructura natural compuesta por un tronco, ramas y follajes de hojas, cuyo significante, es decir la imagen acústica o palabra, será árbol. Sin embargo, según Baudrillard este orden se ha invertido debido a la cultura de consumo y la vorágine de imágenes en los medios de comunicación masiva. Lo que primero aparece ahora es el significante, la imagen acústica manifestada como algo que el receptor desea y es ahí que se manifiesta el concepto, ahora reconocido como el simulacro de lo real, es decir, del significante. El autor dice: “El simulacro tiene como referente la realidad, pre-

tende su representación pero remarca con su existencia la ausencia del original”. Es decir, lo que ahora ha tomado mayor importancia por sobre la realidad *real* es el signo o representación de esa realidad, en otras palabras, su simulación. Las teorías que arroja el autor con respecto a por qué este orden se ha invertido es que, como se menciona más arriba, la sociedad de consumo y las lógicas hostiles frente a lo *otro*, reconocido como la naturaleza, lo primitivo, lo no occidental debe ser dismantelado y reemplazado por imágenes que reflejen lo ideal para su pronto consumo.

Para ejemplificar estos planteamientos, Baudrillard retoma la trama del cuento “Del rigor de la ciencia” de Jorge Luis Borges, en el que los cartógrafos de un imperio elaboran un mapa de tal precisión que termina por cubrir la totalidad del territorio. Con el tiempo, ese mapa es abandonado, dejando tras de él los restos de una representación que alguna vez aspiró a coincidir plenamente con lo real. Baudrillard invierte esta imagen para describir la condición contemporánea: ya no es el mapa el que se desecha, sino el territorio el que queda subsumido en la representación. La realidad, afirma, “vive en el mapa”, es decir, en el sistema de signos que la simula y la sustituye.

En esta inversión, el mapa deja de ser un reflejo para convertirse en el principio organizador de lo real. El territorio ya no precede a la representación, sino que es producido por ella: “el mapa es el que engendra al territorio, cuyos jirones se pudren lentamente a través de él” (Baudrillard, 173). Lo que queda del territorio es una ruina, un vestigio fragmentario generado por unidades miniaturizadas de lo real que circulan como modelos. Baudrillard señala que este proceso se sostiene a través de matrices, bancos de memoria y modelos de mando que buscan emular aquello que existió, y es precisamente en esta operación donde se inscribe la nostalgia de lo real.

Leída desde una perspectiva archivística, esta descripción anticipa de manera notable las lógicas contemporáneas de la inteligencia artificial. Los sistemas algorítmicos actuales no acceden al territorio de la experiencia, sino que operan sobre mapas: grandes archivos de datos que funcionan como matrices de cálculo y predicción. Tal como plantea Andrés Tello en

su texto *Anarchivismo: Tecnologías políticas del archivo*, el archivo no conserva un origen, sino que produce condiciones de legibilidad y de existencia. En este sentido, los datasets que alimentan la inteligencia artificial pueden entenderse como mapas que ya no representan el mundo, sino que lo reorganizan y lo hacen habitable en términos operacionales. Además, vale decir que la IA se encarga de “fabricar” lo real. En ese sentido, no importaría si el real fabricado es real efectivamente, en el sentido de si es verificable o no. Lo importante de esa fabricación de lo real por parte de la IA es la idea de archivo vinculado con ficción. La IA, en ese sentido, funcionaría como una modulación del orden de lo real. Esto se puede ver en muchos casos de la actualidad como las *fake news* o los *deepfakes*, elementos que demuestran cómo la inteligencia artificial no se limita a falsificar lo real, sino que lo reescribe como un archivo operativo, donde la distinción entre verdad y ficción pierde centralidad frente a la eficacia de la circulación, la repetición y la plausibilidad algorítmica. Así, lo real fabricado por la IA no reemplaza al mundo, sino que se superpone a él, modulando sus formas de aparición, reconocimiento y experiencia.

Ahora bien, considero que la nostalgia que emerge de este régimen no responde a una pérdida accidental, sino a una consecuencia estructural. A medida que lo real se vuelve difuso y fragmentario, proliferan dispositivos destinados a reconstruirlo bajo la forma de signos. Baudrillard lo formula con claridad al afirmar que “nos quedamos anhelando las cosas que matamos y la nostalgia adquiere su significado por completo a medida que creamos más signos para simular aquellas cosas perdidas”. La memoria deja así de ser un acceso al pasado para transformarse en un procedimiento técnico, un tratamiento operacional que produce imágenes de deseo y versiones plausibles de lo que se supone que fue.

Este tratamiento es lo que Baudrillard denomina hiperrealidad: un régimen en el que el simulacro guía la relación con el mundo, orientando tanto el deseo como la memoria. El deseo ya no surge de una experiencia directa, sino que es modulable, inducido por estímulos culturales que circulan a través de medios de comunicación, publicidad y dispositivos tecnológicos. En una etapa posterior a la analizada por Baudrillard, el desarrollo

de internet y de plataformas digitales intensifica esta lógica: las imágenes no solo median el deseo, sino que lo anticipan, lo perfilan y lo optimizan.

Desde esta perspectiva, la inteligencia artificial puede entenderse como una intensificación del régimen hiperreal descrito por Baudrillard. Al operar sobre archivos masivos y producir versiones verosímiles del pasado, la IA consolida una forma de memoria prefabricada, mediada por signos que indican qué debe ser recordado y cómo. La memoria ya no remite a lo vivido, sino a lo calculable; no al territorio, sino al mapa que lo sustituye. En este escenario, recordar implica habitar una representación que, aunque reconocible, se construye a partir de la simulación sistemática de lo perdido.

Relacionado con esto es difícil no pensar en *La sociedad del espectáculo* de Guy Debord cuando menciona: “El espectáculo no es un conjunto de imágenes, sino una relación social entre personas mediatizada por imágenes” (34). Si bien aquí el autor habla de la idea de espectáculo, es claro el cómo la imagen funciona como un medio estratégico de relaciones sociales que son guiadas por ella para finalmente ser emulada.

Ahora bien, teniendo en cuenta el concepto de hiperrealidad mencionado anteriormente, quiero concentrarme en su significado y cómo se aplica en la realidad actual. La hiperrealidad será el modelo de lo real mediado por el simulacro, es decir, es la síntesis de los modelos de lo real que se convierten en ruina. Lo hiperreal entonces es un tratamiento de la ausencia de lo real, del referente, remarcando su ruina al simularlo. Baudrillard plantea el ejemplo del sistema capitalista para representar ideas hiperreales. En la actualidad, más bien se podría hablar de era neoliberal, tratando de actualizar el término a nuestros tiempos. Se generan “necesidades” hiperreales que son creadas culturalmente, presentando imágenes de productos que implican un deseo pero preconcebido, no un deseo “natural”. Eventualmente, presentan el producto mismo o material que satisface este deseo preconcebido. Esta imagen sería lo hiperreal, pues emula lo que se supone que deseamos presentándonos el signo del deseo antes que su manifestación material.

A partir de la hiperrealidad, Baudrillard plantea que nos encontramos en una era de la simulación. Esta era corresponde a “un desfile de imágenes que proyectan la vida que los consumidores anhelan tener”, es decir, no hay una liquidación de los referentes sino una proyección, o simulación de los referentes reales. No se busca imitar los referentes, sino que se sustituyen de lleno los signos de lo real. La era de la simulación, entonces, toma la realidad desde un punto de vista operacional, como una máquina descriptiva de lo que es “real” para sustituirlo por lo hiperreal y redirigir lo que deseamos y entendemos por real, ahora marcado por la simulación.

A partir de esta idea de simulación es que aparece la crisis de lo verdadero y lo falso, pues ya no existiría esa distinción. La imagen de lo que se supone deseamos ya no es solamente algo que está “fuera” de nosotros, como algo que admiramos y buscamos emular, sino que ahora nuestras propias identidades son entendidas bajo posibles simulaciones del yo, similar a lo que me sucedió a mí con respecto a la nostalgia de una infancia marcada por una realidad, o más bien, hiperrealidad que no conozco empíricamente, sino solo a través de una imagen caricaturizada. En la actualidad, esta lógica de la hiperrealidad y de la simulación se intensifica con el desarrollo de sistemas de inteligencia artificial que operan directamente sobre archivos masivos de datos. A diferencia de los dispositivos mediáticos analizados por Baudrillard, la IA no solo produce imágenes de deseo, sino que reorganiza la memoria misma a partir de modelos predictivos que calculan versiones plausibles del pasado y del futuro. Al entrenarse sobre grandes bancos de información —imágenes, textos, registros culturales— estos sistemas no acceden a un referente originario, sino que trabajan con simulaciones previas, reproduciendo y amplificando la lógica hiperreal. De este modo, la memoria deja de remitirse a la experiencia vivida para convertirse en una operación técnica: recordar ya no implica rememorar lo ocurrido, sino habitar una versión generada del pasado, construida a partir de signos que anticipan qué debe ser recordado y cómo. En este escenario, la simulación no solo organiza el deseo, sino que comienza a estructurar las formas contemporáneas de identidad y memoria, profundizando la crisis entre lo verdadero y lo falso que Baudrillard había identificado tempranamente.

Si bien, es propio decir que la noción de simulacro desarrollada por Jean Baudrillard en el texto recién estudiado resulta un punto de partida productivo para pensar la proliferación de imágenes y signos que median nuestra relación con el pasado. Su diagnóstico —marcado por un profundo pesimismo cultural— concibe la simulación como un proceso trágico e irreversible: lo real habría sido sustituido por lo hiperreal, los sujetos quedarían reducidos a consumidores pasivos y la experiencia se vería anulada por completo. Esta lectura, anclada en una semiótica de corte moderno y en una lógica demasiado centrada y platónica con respecto a la realidad, presenta limitaciones para comprender los modos contemporáneos en que la simulación opera, especialmente en relación con las tecnologías digitales y la inteligencia artificial propias de la actualidad.

A diferencia de Baudrillard, otros enfoques posteriores permiten complejizar la noción de simulación sin asumir necesariamente la desaparición total de la agencia o de la experiencia. Douglas Rushkoff, por ejemplo, propone en *Program or Be Programmed* (2010) la idea de una simulación digital que no solo sustituye lo real, sino que configura entornos operativos en los que los sujetos pueden —o no— intervenir activamente. Para Rushkoff, el problema no es la existencia de la simulación en sí, sino el hecho de que los usuarios permanezcan inconscientes de los sistemas que la producen. En este sentido, la simulación digital se articula directamente con el archivo: algoritmos e inteligencias artificiales operan sobre grandes bancos de datos que no representan el pasado, sino que lo reconstruyen, recombinan y proyectan de manera predictiva.

Desde esta perspectiva, la inteligencia artificial no elimina lo real, sino que lo modula. Produce versiones plausibles del pasado que funcionan como archivos operativos, donde la distinción entre verdad y ficción pierde centralidad frente a la eficacia de la circulación, la repetición y el reconocimiento afectivo. Así, el archivo deja de ser un reservorio estable y se convierte en una máquina de producción de memoria, anticipando aquello que debe ser recordado y cómo debe sentirse. Pero, como advierte Éric Sadin en *La humanidad aumentada: la administración digital del mundo* (2013),

este desplazamiento no es neutral: los artefactos digitales y los sistemas de procesamiento deductivo no solo organizan información, sino que administran la experiencia humana, orientando decisiones, percepciones y conductas bajo lógicas de optimización y eficiencia.

Para Sadin, el riesgo no reside en la existencia de estas tecnologías, sino en la delegación progresiva del juicio a sistemas que operan de manera autónoma y opaca. En la medida en que los procesadores deductivos interpretan el mundo antes que los sujetos —anticipando comportamientos, jerarquizando datos y proponiendo respuestas “razonables”—, se produce un desplazamiento de la responsabilidad y una erosión de la capacidad deliberativa. La memoria, en este contexto, deja de ser un ejercicio reflexivo y se convierte en una función administrada: recordar ya no implica interrogar el pasado, sino aceptar versiones prefabricadas de este, organizadas según criterios algorítmicos de plausibilidad y familiaridad.

De ahí que Sadin insista en la necesidad de una actitud crítica y de resistencia frente a la administración digital del mundo. Esta resistencia no supone un rechazo de la técnica, sino una reapropiación consciente de la relación con los sistemas que modulan la realidad.

City pop

Continuando con esta idea de relacionarse con la propia simulación del yo, quiero concentrarme ahora en pensar el *city pop* como reflejo de una simulación de una realidad aparentemente próspera, pero que, al mismo tiempo, anticipa el fracaso de esa misma promesa. Para ello, tomaré como ejemplos canciones de artistas activas principalmente durante la década de los años ochenta, entre ellas Anri —con “Remember Summer Days”, del disco *Timely* (1983)— y Mariya Takeuchi —con “Shiawase no Monosashi”, incluida posteriormente en *Expressions* (2008)—, cuyas composiciones permiten observar cómo la música articula una relación afectiva con el tiempo marcada por la idealización y la pérdida.

El *city pop* es un género musical que emerge en Japón durante los años ochenta, en un contexto histórico asociado a la idea de prosperidad

económica, conocida como la burbuja financiera o *baburu keiki*. La revalorización de los activos financieros japoneses, impulsada por la exportación y el fortalecimiento de su posición internacional, generó una sensación de estabilidad y bienestar que permeó distintos ámbitos de la cultura. En este escenario, el *city pop* funcionó como un artefacto cultural que no solo reflejó ese sentimiento de prosperidad, sino que lo archivó simbólicamente a través de letras y ritmos orientados al optimismo o a la idealización de la ciudad y sus luces. La música, en este sentido, operó como una tecnología de memoria capaz de fijar una atmósfera afectiva específica, aun cuando las condiciones materiales que la sustentaban fueran transitorias.

En “Remember Summer Days”, de Anri, este archivo afectivo se manifiesta en la insistencia por recordar el verano y un amor asociado a la playa, cuya duración está limitada por el fin de la estación. La imagen del recuerdo que “será arrastrado por las olas” funciona como una metáfora de una seguridad que se sabe momentánea: así como el verano termina, también lo hace la sensación de estabilidad económica que caracterizó ese período. La canción anticipa, de este modo, una nostalgia futura, un recuerdo que se construye en el mismo momento en que se vive. La prosperidad económica trajo consigo transformaciones profundas en Japón, pero cuando esta se desmoronó, también lo hizo la ilusión —o simulación— de continuidad que había sido musicalmente archivada.

Por su parte, la canción de Mariya Takeuchi comienza enfatizando la idea de contar con lo que se tiene y no con lo que falta, lo que remite a una ética del optimismo y la autosuficiencia profundamente vinculada a imaginarios hiperreales. Esta lógica puede leerse como una forma de simulación orientada a sostener una identidad coherente frente a un futuro incierto, donde el deseo se organiza a partir de signos de bienestar más que de condiciones materiales efectivas. En *Neo Tokyo: Historia del animé en Chile* (2020), W. Bernechea señala que las estéticas japonesas de las décadas de 1970 y 1980, caracterizadas por colores apastelados y luminosos, se apoyan en una potencia tecnológica y simbólica que expresa sueños capitalistas de progreso. En sus palabras “las animaciones de los 60 y 70 dieron cuenta

de las fracturas en las relaciones humanas luego de la Segunda Guerra Mundial. (...) una encarnación animada de los estragos sociales en una época de reconstrucción, que si bien apunta a un futuro próspero y lleno de sueños, inevitablemente muestra su realidad maltrecha”.

La música de Takeuchi se inscribe precisamente en ese territorio simbólico del Japón moderno y optimista, desde el cual se enuncia una promesa de estabilidad que es, en última instancia, frágil.

Si bien Bernechea se refiere a producciones de las décadas de 1960 y 1970, es posible extender esta lectura a los años ochenta, período que refleja una aparente reconstrucción posterior a la Segunda Guerra Mundial. El *city pop* puede entenderse, entonces, como una forma de simular lo que se tuvo y que ya comienza a perderse, produciendo una memoria que no se limita a registrar el pasado, sino que lo reorganiza afectivamente. En este punto, resulta productivo pensar el género musical como un archivo en el sentido que propone Andrés Tello (2018): no como un simple contenedor de recuerdos, sino como una máquina cultural que modula sensibilidades, deseos y formas de pertenencia. Tello señala que el archivo no solo conserva, sino que produce memoria al interpelar y organizar las formas de vida, los afectos y las representaciones que circulan en una sociedad, funcionando como una tecnología de control que configura tanto lo que se recuerda como lo que se olvida. Así, el *city pop* se convierte en una máquina de deseos y nostalgias, capaz de estructurar la memoria colectiva de una época a través de su producción simbólica.

Este desplazamiento permite, además, pensar lo que ocurre en otra frontera, particularmente en Chile, y cómo estas estéticas japonesas se articulan con experiencias locales. El *animé*, como se mencionó anteriormente, funcionó para muchas personas como una vía de acceso a una comunidad imaginada, ofreciendo imágenes que, en diálogo con los planteamientos de Baudrillard, operaban como salidas simbólicas frente a una realidad percibida como insuficiente. En estos relatos animados, los personajes encarnan dificultades reconocibles —como la soledad o el desajuste— que eventualmente son superadas, produciendo una narrativa de esperanza y transformación.

Décadas más tarde, el reencuentro con el *city pop* activa una nostalgia que no remite a una experiencia vivida directamente, sino a una simulación del propio yo en la infancia, mediada por imágenes y sonidos previamente archivados por la cultura. Esta nostalgia, atravesada por el optimismo estilizado del género, se vincula con formas contemporáneas de memoria artificial: así como los sistemas de inteligencia artificial producen recuerdos a partir de archivos de datos, el *city pop* y el *animé* permiten habitar versiones del pasado construidas desde signos compartidos. En ambos casos, la memoria no se ancla en el acontecimiento, sino en la circulación de imágenes que organizan lo recordable, anticipando una relación con el pasado que hoy se ve intensificada por tecnologías. Considero que este fenómeno no es arbitrario, sino que responde a una forma de atrapamiento cultural en un devenir nostálgico que atraviesa tanto la música como las animaciones japonesas en su circulación en Chile, particularmente a partir de los años 2000. Estas estéticas no solo influyeron en el imaginario visual y afectivo de una generación, sino que se constituyeron como archivos culturales persistentes, capaces de ofrecer refugio simbólico frente a una experiencia del presente percibida como fragmentaria. En este sentido, la recurrencia de estas imágenes y sonidos puede leerse como un síntoma de una dificultad más amplia para producir representaciones satisfactorias del tiempo actual.

Este desplazamiento resulta clave para repensar el problema de la nostalgia. En lugar de entenderla como un simple anhelo por un origen perdido —lectura que subyace tanto a Baudrillard—, Svetlana Boym propone en *El futuro de la nostalgia* (2018) una distinción fundamental entre nostalgia restauradora y nostalgia reflexiva. La primera busca reconstruir un pasado idealizado, cerrar la herida del tiempo y reinstalar una supuesta autenticidad perdida; la segunda, en cambio, asume la imposibilidad del retorno y trabaja con la distancia, la fragmentación y la conciencia de la mediación.

La nostalgia que emerge en fenómenos como el *city pop* o el *animé* japonés —y que se reactiva en generaciones que no vivieron el contexto histórico de su producción— puede leerse como una nostalgia reflexiva. No apunta a

recuperar un pasado real, sino a habitar sus restos: imágenes, sonidos y afectos archivados que permiten pensar el tiempo desde la discontinuidad. En este sentido, no se trata de una pérdida trágica de lo real, sino de una relación mediada con el pasado, donde la simulación funciona como espacio de elaboración afectiva y no solo como engaño.

Aquí, el archivo adquiere un rol central. Siguiendo a Andrés Tello, el archivo no conserva un origen, sino que produce condiciones de existencia y legibilidad. El city pop, entendido como archivo afectivo, no remite a una experiencia empírica compartida, sino a una memoria construida por signos: atardeceres urbanos, luces de neón, amores estacionales, promesas de bienestar. Esta memoria no es falsa propiamente tal, sino que funcionaría de manera operativa, en tanto organiza deseos, identificaciones y formas de pertenencia más allá de su contexto original.

La inteligencia artificial intensifica esta lógica archivística. Al entrenarse sobre vastos corpus culturales, la IA produce memorias sin experiencia, recuerdos sin acontecimiento, pero cargados de familiaridad. En este escenario, la nostalgia deja de ser únicamente una emoción individual para convertirse en una tecnología cultural, una forma de gestión del tiempo donde el pasado es continuamente reescrito desde el presente. No se añora lo vivido, sino lo imaginable; no lo que fue, sino lo que pudo haber sido.

Así, la “nostalgia de lo que no viví” no constituye una anomalía, sino un síntoma estructural de un régimen cultural basado en la simulación y el archivo. Lejos de confirmar el nihilismo baudrillardiano, esta nostalgia señala una forma contemporánea de relación con el tiempo: reflexiva, mediada y atravesada por tecnologías que no anulan la experiencia, sino que la reconfiguran. Recordar, en la era de la inteligencia artificial, no implica volver al origen, sino habitar una versión, una composición afectiva producida entre archivos culturales y algoritmos que buscan sentido en un presente fragmentado.

Fredric Jameson aborda esta problemática al señalar que “parece que nos hemos vuelto incapaces de producir representaciones estéticas de nuestra propia experiencia actual”, observación que resulta especialmente

pertinente para pensar la persistencia de estéticas nostálgicas que no remiten a un pasado vivido, sino a versiones culturalmente construidas de él. La nostalgia que se activa en estos casos no se orienta hacia la recuperación de una experiencia perdida, sino hacia la reiteración de simulaciones que ofrecen una sensación de coherencia y confort. Paradójicamente, aquello que se recuerda con añoranza no es un pasado real, sino una imagen del pasado, filtrada por estéticas idealizadas y desprovista de sus tensiones materiales.

Esta lógica se intensifica en el contexto contemporáneo con el desarrollo de sistemas de inteligencia artificial que operan sobre archivos masivos de datos culturales. Tal como ocurre con el *city pop* o el animé, la IA no produce memoria a partir de la experiencia, sino a partir de la recombinación de signos archivados, generando versiones plausibles del pasado que resultan afectivamente reconocibles. En este escenario, la nostalgia deja de ser un fenómeno estrictamente subjetivo para convertirse en una operación técnica: una forma de organizar el recuerdo mediante modelos predictivos que privilegian la recurrencia y la familiaridad por sobre la singularidad del acontecimiento.

Tanto el *city pop* como las formas contemporáneas de memoria producidas por la inteligencia artificial configuran recuerdos que no remiten a un pasado empírico, sino a versiones cultural y algorítmicamente elaboradas de lo que se supone deseable o recordable. La nostalgia ya no apunta a la pérdida de una experiencia vivida, sino a la persistencia de simulaciones que organizan la relación con el tiempo y con el yo. Así, recordar en la era de la inteligencia artificial implica habitar un pasado que nunca fue propio, pero que, al ser archivado, reproducido y modulado por máquinas culturales y algorítmicas, se vuelve afectivamente significativo. A partir de esto mismo, vuelvo a mis anécdotas del principio. En la era de la IA, ¿de qué manera se pueden elaborar esos recuerdos que son marcados por la simulación? La nostalgia se vuelve aún más legible, su opacidad se vuelve clara porque sabemos que no deviene de lo “real”. Los sistemas algorítmicos, al producir recuerdos plausibles a partir de archivos ajenos, replican ese mismo gesto: nos ofrecen pasados que no vivimos, pero que reconocemos afectivamente.

Tal vez por eso estas imágenes: el animé, los 2000, el *citypop* siguen funcionando como refugio; no porque nos devuelvan lo que fuimos, sino porque nos permiten imaginar, una y otra vez, quiénes podríamos haber sido.

REFERENCIAS

- Baudrillard, J. "El procesamiento del simulacro". *Cultura y simulacro*. University of Michigan press, 1994. Impreso.
- Bernechea, W. "Imágenes del futuro". *Neo Tokyo: Historia del animé en la cultura chilena*. Zero Ediciones: Santiago, Chile. (2020). Pp. 18-22 . Impreso.
- Boym, Svetlana. *El Futuro de La Nostalgia*. [edition unavailable]. Antonio Machado Libros, 2018. Web. 15 Oct. 2022.
- Jameson, Fredric. "Posmodernismo y sociedad de consumo." *La posmodernidad*. Kairós, 2002.
- Tello, Andrés. "Registros espectrales: La memoria como ejercicio anarquista e impresiones del inconsciente." *Anarchivismo: Tecnologías políticas del archivo*, Metales Pesados, 2018, pp. 169–191.
- Sadin, Eric. *La humanidad aumentada: La administración digital del mundo*. Traducción de Antonio Oviedo, Caja Negra Editora, 2018.
- Rushkoff, Douglas. *Program or Be Programmed: Ten Commands for a Digital Age*. OR Books, 2010.