

LA INDÚSTRIA DE LA NOSTÀLGIA

ANÀLISI DE LES DIMENSIONS
ESPAI-TEMPS A LES PEL·LÍCULES
DE PIXAR I STUDIO GHIBLI.

Autor | Albert Vilar i Canamasas

Juny de 2024

Tutor | Cinto Niqui Espinosa

TFG DEL GRAU DE COMUNICACIÓ
ÀREA DE COMUNICACIÓ AUDIOVISUAL



Resum:

La nostàlgia és un "mecanisme de defensa". Un sentiment que ven. Les empreses culturals estructuren les seves històries sota aquest paraigua emocional sabedors del seu fort potencial a l'hora de crear un vincle perdurable en el temps entre espectador – producte. Ja des dels seus inicis amb el Zoòtrop, el cinema no deixa de ser l'art del moviment l'espai i el temps. La indústria de l'animació – l'art de la recreació i adaptació del moviment - ho fa amb les seves històries.

Aquest és una anàlisi sobre el tractament que fan de l'espai, el temps i els personatges els dos grans referents mundials d'animació Studio Ghibli i Pixar a les seves pel·lícules. I com a partir d'ells, ens transmeten una visió del món - passat o futur - de manera nostàlgica a partir d'unes històries emotives que uneixen públic infantil i adult.

Paraules clau: nostàlgia, temps, espai, animació, Pixar, Studio Ghibli.

Resumen:

La nostalgia es un "mecanismo de defensa". Un sentimiento que vende. Las empresas culturales estructuran sus historias bajo ese paraguas emocional sabedores de su fuerte potencial a la hora de crear un vínculo perdurable en el tiempo entre espectador – producto. Ya desde sus inicios con el Zootropo, el cine no deja de ser el arte del movimiento el espacio y el tiempo. La industria de la animación -el arte de la recreación y adaptación del movimiento- lo hace con sus historias.

Éste es un análisis sobre el tratamiento que hacen del espacio, el tiempo y los personajes los dos grandes referentes mundiales de animación Studio Ghibli y Pixar en sus películas. Y como a partir de ellos, nos transmiten una visión del mundo –pasado o futuro– de forma nostálgica a partir de unas historias emotivas que unen público infantil y adulto.

Palabras clave: nostalgia, tiempo, espacio, animación, Pixar, Studio Ghibli.

Abstract:

Nostalgia is a "defense mechanism". A feeling that sells. Cultural companies structure their stories under this emotional umbrella, aware of its strong potential to create a lasting bond over time between viewer and product. Since its beginnings with the Zoetrope, cinema has continued to be the art of movement, space and time. The animation industry—the art of recreating and adapting movement—does it with its stories.

This is an analysis of the treatment of space, time and characters by the two great world animation references, Studio Ghibli and Pixar, in their films. And from them, they transmit to us a vision of the world—past or future - in a nostalgic way based on emotional stories that unite children and adults.

Keywords: nostalgia, times, space, animation, Pixar, Studio Ghibli

ÍNDEX

1	INTRODUCCIÓ	5
2	JUSTIFICACIÓ	8
3	OBJECTIUS	11
4	METODOLOGIA	11
5	MARC TEÒRIC	15
5.1	CINEMA I NOSTÀLGIA: DUES VISIONS IL·LUSÒRIES.	15
5.2	EL CINEMA D'ANIMACIÓ: L'ART DEL MOVIMENT I EL PODER DE LES IMATGES.	21
5.3	ESPAI – TEMPS: VALORS NOSTÀLGICS EN LA NARRACIÓ CINEMATogrÀFICA.	23
5.4	ELS VIATGES EN EL TEMPS: EL·LIPSIS, FLASHBACKS I FLASHFORWARDS	27
5.5	DIMENSIÓ I ELEMENTS DELS PERSONATGES NOSTÀLGICS	29
5.6	LA INDÚSTRIA DE LA NOSTÀLGIA.....	30
6	PIXAR / STUDIO GHIBLI: NOSTÀLGIA URBANA I NOSTÀLGIA RURAL.	33
6.1	ANÀLISI DELS ESPAIS, TEMPS I PERSONATGES NOSTÀLGICS	37
7	NOSTÀLGIA URBANA: PIXAR	40
7.1	EL COL·LAPSE DE LA CIVILITZACIÓ (<i>WALL-E</i>).....	40
7.2	ELS SOMNIS I LA INFANTESA (<i>RATATOUILLE</i>)	43
7.3	LA FAMÍLIA I LES TRADICIONS (<i>BRAVE</i>).....	46
8	NOSTÀLGIA RURAL: STUDIO GHIBLI.....	49
8.1	LA NATURA I EL PROGRÉS. (<i>LA PRINCESA MONONOKE</i>)	49
8.2	L'ABSÈNCIA I EL FET DE FER-SE GRAN (<i>EL MEU VEÍ TOTORO</i>).....	52
8.3	LA PAU EN EL MÓN DE LES APARENCES (<i>EL CASTELL AMBULANT</i>)	54
9	PERSONATGES NOSTÀLGICS.....	57
9.1	PERSONATGES NOSTÀLGICS STUDIO GHIBLI	58
9.1.1	SAN (<i>LA PRINCESA MONONOKE</i>)	58
9.1.2	SOPHIE (<i>EL CASTELL AMBULANT</i>)	58
9.1.3	SATSUKI (<i>EL MEU VEÍ TOTORO</i>)	59

9.2	PERSONATGES NOSTÀLGICS PIXAR.....	60
9.2.1	WALL-E (<i>WALL-E</i>)	60
9.2.2	ELINOR (<i>BRAVE</i>)	61
9.2.3	ANTON EGO (<i>RATATOUILLE</i>).....	62
10	CONCLUSIONS: LA PARADOXA DE LA NOSTÀLGIA	64
11	REFERÈNCIES BIBLIOGRÀFIQUES.....	66
12	REFERÈNCIES CINEMATOGRÀFIQUES.....	69
12.1	PEL·LÍCULES DE STUDIO GHIBLI	69
12.2	PEL·LÍCULES DE PIXAR.....	69
13	ANNEXOS.....	70
13.1	ANNEX 1: FIGURA 1. CINEMA I NOSTÀLGIA.....	70
13.2	ANNEX 2: FIGURA 2. ESPAI – TEMPS / PIXAR - STUDIO GHIBLI.....	71
13.3	ANNEX 3: FIGURA 3. PEL·LÍCULES NOSTÀLGiques PIXAR	72
13.4	ANNEX 4: FIGURA 4. PEL·LÍCULES NOSTÀLGiques STUDIO GHIBLI.....	73
13.5	ANNEX 5: FIGURA 5. PERSONATGES NOSTÀLGICS STUDIO GHIBLI.....	74
13.6	ANNEX 6: FIGURA 6. PERSONATGES NOSTÀLGICS PIXAR	75
13.7	ANNEX 7: FIGURA 7. CONCLUSIONS	76

*“Res del que succeeix s'oblida.
Fins i tot si ja no ho recordes.”*

El viatge de Chihiro. Japó. 2001.
Dir. Hayao Miyazaki

*“El passat pot fer mal
però, tal com ho veig jo,
pots fugir-ne o aprendre'n.”*

El Rei Lleó. Estats Unit. 1994.
Dir: Rob Minkoff, Roger Allers

1 Introducció

Una aproximació a la indústria cultural de la nostàlgia. L'animació com a creació de vincle afectiu generacional i intergeneracional

Davant la incertesa d'un món volàtil - líquid en terminologia Baumaniana¹ - la tendència de les empreses i persones és refugiar-se en el que és conegut. Les marques comercials ho saben, i per connectar directament amb un públic mancat d'il·lusió, fan ús del màrqueting de les emocions. "*Sembla que com més avancem cap al futur més intensa és la nostàlgia que sentim.*" (Tanner, 2023; p. 16).

La nostàlgia ens dona estabilitat, seguretat i té un gran poder de seducció en la venda i comunicació corporativa. L'empresa *fintech* sueca *Klarna* en el seu [informe de tendències](#)² de l'any 2022 afirma que la nostàlgia ha estat l'element clau de compra.

La nostàlgia és el sentiment que dona valor existencial i ens posiciona davant la vida.

En el seu hàbitat hi conviuen dos espais ben definits: la tristesa i l'alegria - drama o comèdia per emprar terminologia cinematogràfica -. El desig, a vegades obsessiu, de retornar a casa, a la llar, al país o lloc d'origen sempre genera contradicció: l'enyor d'un passat gloriós i la felicitat de reviure'l encara que sigui dels records.³

La nostàlgia té un doble potencial. D'una banda, crea un impacte en el consum perquè connecta emocionalment amb el consumidor. De l'altre en genera un vincle durador en el temps. Entorn aquest sentiment bicèfal hi ha tota una indústria cultural que des de mitjans dels anys cinquanta del segle XX amb la cultura Pop⁴ com a pionera en coneix les virtuts i l'usa per generar-ne contingut audiovisual.

¹ Zygmund Bauman (1925 – 2017) el sociòleg d'origen polonès encunya el concepte de Societat i modernitat líquida a les obres *Liquid Modernity* (2000) o *Liquid Times* (2006). Segons Bauman la societat que ha transitat dels valors sòlids, repetitius i perennes cap a estructures socials més volubles, flexibles i menys perdurables en el temps. Consulta: [termcat.cat](#)

² Informe de tendències. <https://www.thecheckout.klarna.com>

³ Del llatí científic *nostalgia*, i aquest, del gr. *nóstos* 'retorn' i *álgos* 'dolor', inspirat en l'alemany *Heimweh* 'dolor de casa, de la llar, del propi país'; mot creat, segons sembla, el 1678, pel metge suís Jean-Jacques Harder (1656-1711) 1a font: 1888, DLab. Consulta: [Diccionari.cat](#)

⁴ Tanner assenyala a la cultura pop com la responsable de tota la tendència cultural nostàlgica dels darrers 70 anys per la seva "obsessió amb el passat". A Tanner Les hores han perdut el rellotge. Ed. Tigre de Paper.

Com defineix Grafton Tanner, professor adjunt al Departament de Comunicació de la Universitat de Geòrgia, la nostàlgia és l'emoció⁵ que defineix la nostra era. Ens fa retornar el món d'ahir. (Tanner, 2023)

El seu èxit fa que cada dia sigui més imprescindible la seva presència en tota estratègia comunicativa. En tres paraules: la nostàlgia ven.

La nostàlgia comunicativa cultural s'activa per diferents canals: musicals, textuals, visuals. El cinema i concretament el cinema d'animació, amb Disney al capdavant n'és el principal executor. Les seves polítiques d'estrenes i reposicions – la premissa de reestrenar els films cada 7 anys- és una fórmula de mantenir viva la flama de la nostàlgia infantil.

Hayao Miyazaki, fundador i creador de l'univers Ghibli, al seu llibre *Como piensan los niños y otros recuerdos de mi vida* - el títol ja és tota una declaració de principis- diu: "*Mi esperanza es crear películas que animen a los niños*".⁶ (Miyazaki, 2020)

Davant l'estrès i el cansament de la nostra quotidianitat, necessitem quelcom que ens empenyi i ens permeti oblidar-nos del que és desagradable. (Miyazaki, 2020)

La indústria de l'animació se centra en el públic infantil perquè saben perfectament que quan l'infant es faci gran associarà tots els seus universos a la seva infantesa. Mercantilitzen el nostre anhel no només del passat sinó també per mons perfectes. (Tanner, 2023)

Les històries de Studio Ghibli i Pixar, els dos grans estudis d'animació mundial, han resultat emotives. Han atrapat i commogut a l'audiència, petits i grans. (*UP, El viatge de Chihiro, La Princesa Mononoke, Ratatouille*) a través del canal emotiu de la nostàlgia.

El cinema d'animació s'estructura principalment sobre la imatge. És a dir, els diàlegs s'articulen a partir d'una metàfora visual. (Sánchez Navarro, 2020)

⁵ Al llarg del treball es fa ús indistintament del mot emoció i sentiment per descriure la nostàlgia. Els considerem termes sinònims. Entenent com emoció l'estat d'ànim entre el plaer i desplaer i la reacció afectiva relativa a l'objecte que el provoca. I entenent el sentiment com el procés i estat afectiu que es caracteritza per una emoció progressiva, estable i que ve determinat per factors d'ordre intel·lectual, moral o afectiu. Consulta: [Diccionari.cat](#) (emoció) / [Diccionari.cat](#) (sentiment).

⁶ Miyazaki, H. [Hayao Miyazaki]. (ed.) (2020). *Como piensan los niños y otros recuerdos de mi vida*. Traducción: Natalí Lescano y José Jesús Fornieles Alférez. Confluencias Editorial

I aquesta metàfora es construeix a partir de les dimensions espaials i temporals. L'anàlisi de com Pixar i Studio Ghibli representen i treballen aquestes dues dimensions narratives ens ajudarà a plasmar i demostrar els diferents universos nostàlgics de les seves obres.

Per fer-ho, el treball s'estructura en tres grans blocs.

La primera part comprèn el marc teòric. En aquest punt s'aborda una definició sobre què és la indústria cultural de la nostàlgia. S'analitzen les similituds entre cinema i nostàlgia com dues il·lusions òptica i mental respectivament.

Es valora com les dimensions temporals i espaials en la narració cinematogràfica ajuden a crear narracions nostàlgiques. S'explora l'ús temporal i la seva manipulació (*flashbacks*, *flash-forwards*, el·lipsis, viatges en el temps) com a demostració i reforç d'uns viatges al passat. I finalment, es descriuen els referents culturals i estètics que defineixen els dos estudis (Orient vs. Occident / cultura budista - cultura judeocristiana) i les seves nostàlgies.

La segona part hi ha l'anàlisi comparativa concreta de 6 films. Tres de Pixar i tres de Studio Ghibli. En tots ells s'analitza la nostàlgia a partir de les dimensions abans citades. Alhora es presenten aquells personatges que per les seves accions i pensaments podem definir o considerar com a nostàlgics.

La tercera part correspon a les conclusions. L'estudi vol demostrar que la nostàlgia és una emoció universal. En la indústria cultural i de l'oci quan es parla nostàlgia les diferències culturals es dilueixen.

Una referència bibliogràfica i fílmica i un annex amb infografies – a mode de resum - complementen el treball.

L'estudi vol ser un engruna més en l'esperit crític i reflexiu de les obres dels dos grans estudis. Alhora pot servir de base per estudiar la nostàlgia en altres obres cinematogràfiques.

2 Justificació

A mesura que un va fent anys pot afirmar – sempre amb prudència, només faltaria – que ens és impossible poder-nos desfer del passat. La interacció en allò que hem / ens han fet i dit determina el guió de la vida. La nostra existència està feta de fotogrames alguns d'ells mal empalmats per una actitud, sovint, contradictòria. És en aquest *collage* de vivències que gestionem les necessitats i il·lusions diàries.

L'arquitecte finlandès i degà de la Universitat Tecnològica de Hèlsinki, [Juhani Pallasma](#) ho descriu amb aquestes paraules: "*Les ciutats és la forma artística del collage i del muntatge cinematogràfic. Les ciutats les experimentem com un collage infinit i un muntatge d'impressions. L'obsessió contemporània pel collage reflecteix una fascinació pel fragment i la discontinuïtat i una nostàlgia de les empremtes del temps.*" (Pallasmaa, 2016; p. 52).

*Records de l'ahir*⁷ (Dir. Isao Takahata; 1991) és una pel·lícula de Studio Ghibli que ens parla de la nostàlgia d'una dona, Taeko, en la seva infància dels anys 60 i els moments claus de la seva vida que la van convertir en qui és avui. Paisatges idíl·lics i persones humanes componen una narració que versa sobre la recuperació. D'altra banda, Pixar amb *WALL-E* (Dir. Andrew Stanton; 2008) un robot ens parla de la nostàlgia d'un temps passat on la terra era habitable, però ho fa des d'un present apocalíptic.

Tant Studio Ghibli com Disney disposen de parcs temàtics. El de Ghibli el trobem al Japó i consta de 5 àrees temàtiques: El gran magatzem Ghibli, el turó de la joventut, el Bosc de Dondoko, el Poble de Mononoke -obert el 2023-, i el Vall de les Bruixes que s'inaugurarà el 2024.⁸

Disney en té 14 repartits entre els Estats Units, Europa, Xina i Japó.

⁷ *Records de l'ahir* (1991). Director: Isao Takahata; <https://www.imdb.com/title/tt0102587/>

⁸ Japonismo. <https://japonismo.com/blog/ghibli-studio-park-parque-tematico-ghibli>

No podem definir el parc Ghibli com un parc d'atraccions com Disney. Les experiències són diferents però amb un comú denominador: atraure generacions, reviure el passat i els somnis i missatges de les seves pel·lícules.

Des de la segona meitat del segle XX la indústria de la nostàlgia s'ha mostrat implacable a l'hora de vendre. Això vol dir generar contingut emprant totes les eines possibles. Els darrers anys ens hem vist seduïts per *remakes* de sèries i pel·lícules que recuperen productes o universos del passat.

Stranger Things, *Cobra Kai*, *Indiana Jones*, *Star Wars*, les reposicions de Disney, seqüeles i preqüeles de *El Senyor dels Anells*, *Harry Potter*, *Pirates del Carib*, *Avatar*, *Univers Marvel*, etc. Llibres, jocs, aplicacions, parcs temàtics conformen una indústria cultural transmèdia basada en la nostàlgia amb l'objectiu de retenir generació rere generació a un públic àvid de recuperar i obtenir seguretat i moments feliços.

Tot és conseqüència de les falses expectatives. La utopia futurista col·lectiva de finals del segle XX per crear un món millor a través del "progrés" ha estat substituïda per una supervivència individual davant una por davant la incertesa que allò que se'ns havia explicat ja no és possible (Bauman, 2017). La primera gran revolució del segle XXI ha estat el consum i producció cultural. Les masses han deixat enrere uns productes protagonitzats i consumits en comunitat per instal·lar-se en (multi)universos personals davant una pantalla de mòbil.

Avui, la nostra realitat mutant passa tant sí com no pel sedàs virtual amb el perill que això comporta: la confusió entre món real i imaginari.

Les estratègies de màrqueting prioritzen la persona. El producte s'ha convertit en identificar marca-individu. Contínuament ens envaeixen missatges individualitzats amb l'únic desig de seduir-nos.

La multiframegmentació de públics obliga als creadors de continguts a buscar un motiu que sedueixi i alhora faci front a aquest món incert. Tot l'espectre social muta sense un rumb clar i sembla que tot prengui sentit només en el *personisme* i la cultura de l'oci i entreteniment. (Verdú, 2005)

L'estabilitat passa per la nostàlgia. Un moviment que ens porta a moments passats i segurs. Que trenca els sentiments de soledat i ens condueix a una nova forma de convivència. (Tanner, 2023)

Les empreses audiovisuals, sabedors del seu potencial, estructuren les seves narratives entorn d'ella. El cinema d'animació s'ha refugiat en la nostàlgia amb l'anhel de seduir i integrar els seus productes amb les emocions dels espectadors. Perquè ens transporta, però també ens reconforta.

El treball que teniu entre mans es manifesta com un complement específic a molts dels estudis fets sobre la indústria de la nostàlgia.

Graham Tanner⁹ en fa una anàlisi des d'una perspectiva política tocant molts àmbits concretament la nostàlgia com a record però també com a motor de control social. La indústria de la nostàlgia s'usa per ajudar a afeblir els efectes secundaris d'una transició social entre l'oci i el negoci. (Tanner, 2023)

[Christina Lee](#), professora titular d'Anglès i Estudis Culturals a Curtin University el seu llibre *Violating Time: History, Memory and Nostalgia in Cinema* investiga el temps i el defineix com un tret definitori que influeix i determina com es presenten les accions, els espais i els personatges.

[Coral Cenizo](#) pren com a referent situacions dramàtiques, personatges, escenaris i objectes per parlar de la nostàlgia a la pel·lícula *Ready Player One*.¹⁰

J. Balló i X. Pérez ja van demostrar al seu llibre *La llavor immortal* que tota obra cinematogràfica i literària parteix d'uns relats universals.

⁹ Tanner, G. [Grafton]. (ed.) (2023). *Les hores han perdut el rellotge: Les polítiques de la nostàlgia*. Traducció: Miquel Sorribas. Tigre de Paper.

¹⁰ A Cenizo, C. (2021). La evocación de la nostalgia en las ficciones audiovisuales: el caso de Ready Player One, Redmarka. Revista de Marketing Aplicado, vol. 25, núm. 2, 24-43. <https://doi.org/10.17979/redma.2021.25.2.8706>

El nostre consum cultural s'estructura també en un relat universal. El de l'espectador - heroi que vol retornar a casa per recuperar un passat fictici o idíl·lic.

El lloc segur - real o imaginari - ens pertany perquè ens és i ens l'han venut, de manera subtil, com a propi a partir de la nostàlgia.

El més significatiu d'aquest treball és el contrast entre dues visions: la de Pixar i la de Ghibli. Com dues concepcions ben diferents d'entendre el món demostren que la nostàlgia, com tota emoció, és universal.

3 Objectius

L'objectiu general de la proposta recau en plasmar com la nostàlgia és una eina de seducció recurrent al cine d'animació de Studio Ghibli i Pixar.

Per assolir-lo caldrà assolir els objectius específics següents:

- Analitzar i justificar com les dimensions espai - temps dels dos estudis són els recursos dramàtics per explicar la nostàlgia.
- Descriure i estudiar l'efecte que provoquen els paisatges visuals culturals que ens remeten a un passat.
- Mostrar com l'ús de l'espai-temps intensifica el sentiment nostàlgic.
- Identificar els *flashbacks*, *flashforwards* i el·lipsis emprades als films de Studio Ghibli i Pixar com a recursos de viatges en el temps.
- Identificar els personatges de Studio Ghibli i Pixar nostàlgics.

4 Metodologia

El mètode de treball parteix d'un marc teòric que és el de la indústria de la nostàlgia. Concretament com la indústria cinematogràfica d'animació crea un vincle afectiu amb l'espectador durador amb el temps fent ús del sentiment nostàlgic.

L'estudi es planteja a partir de tres supòsits:

- 1) La nostàlgia és i té una relació directa amb el temps i l'espai igual que la té el cinema.
- 2) El cinema és una il·lusió òptica i la nostàlgia ho és mental.
- 3) La indústria audiovisual i la d'animació en particular, a través de les seves històries, juga amb la nostàlgia per tal d'establir un vincle directe amb l'espectador infantil i adult.

Aquestes hipòtesis són l'eix sobre el qual estructurarem la investigació i ens permet elaborar el discurs que consta de tres parts:

La primera part correspon al marc teòric i on detallem per aquest ordre els següents conceptes: les similituds que hi ha entre la nostàlgia amb les dimensions espai-temps i les il·lusions òptiques; la relació entre il·lusió, moviment, nostàlgia i viatges en el temps; les diferents concepcions culturals que defineixen la cultura americana i japonesa; els personatges nostàlgics i elements que componen el seu motor d'actuació; i finalment, la definició de les dues nostàlgies – reflexiva i restauradora – i de quina manera es poden associar als universos de Pixar i Ghibli respectivament.

El tret de sortida és una exploració de diferents concepcions filosòfiques que ens permeten lligar i definir les concepcions espai – temps com un ens unitari. Ens ha estat de bona ajuda diccionaris i enciclopèdies filosòfiques.

La literatura específica que ens parla de la nostàlgia com el sentiment i mal del segle XXI – Boym, Tanner i Bauman - ens ajuda a definir el concepte com una il·lusió òptica tal com ho és el cinema. Si el cinema és una il·lusió òptica, la nostàlgia és una il·lusió a partir d'imatges però mentals.

La investigació també es concentra en el concepte de moviment. Les pel·lícules són imatges en moviment i la indústria d'animació n'és el màxim exponent. L'art del moviment, com així es defineix el cinema, ens permet relacionar-ho amb els conceptes espai – temps i la seva associació indissoluble. Ambdós determinen l'existència de l'altra. Es fa un recorregut històric sobre les diferents associacions entre els dos conceptes, la seva interrelació i se'l compara amb la nostàlgia.

En aquest punt ens endinsem a parlar del viatge temporal i espacial que és la nostàlgia – un viatge que pot ser passat i/o futur -. Parlem com el cinema també ho fa a partir dels recursos dels *flashbacks*, *flashforwards* i el·lipsis i que ens servirà de base per analitzar els films dels dos estudis.

Obres genèriques i específiques sobre el cinema d'animació – Sánchez Navarro, Duran-, teòrics cinematogràfics - Tarkovsky, Gubern, Feldman, Martin, Ozu, Erice - són els principals referents que ens permeten dibuixar un marc ampli i complet.

Per poder entendre millor d'on sorgeixen els universos de Pixar i Studio Ghibli i les seves nostàlgies és necessari una contextualització. És a dir, el marc mental i les il·lusions òptiques venen determinades pels referents culturals de cadascú. Així doncs, una breu descripció sobre quins pilars estructuren la societat americana i nipona respectivament ens ajudarà a clarificar el marc de les seves històries.

L'enfocament s'ha fet a partir de les obres concretes de Verdú i Lanzaco Salafranca.

Per parlar dels personatges nostàlgics, abans en descrivim les característiques que componen un personatge dramàtic a partir de les pautes que ens assenyala Linda Seger: motivacions, accions, objectius i conflictes. Aquests quatre elements ens faran de referència a l'hora d'establir si un personatge es pot considerar nostàlgic o no.

La teorització es tanca amb la definició de les nostàlgies reflexiva i restauradora de Svetlana Bloom i de quina manera cadascuna d'elles es pot associar amb els films de Pixar i Studio Ghibli.

A la segona part del treball, ens endinsem a l'estudi de cas. Analitzem i comparem de manera específica 6 films de Studio Ghibli i Pixar i la seva relació amb la nostàlgia. I ho fem seguint tres passos:

Primer definim les dimensions espacials i temporals per on transcorren les històries i n'establim les possibles interconnexions.

Segon n'analitzem els *flashbacks*, *flashforwards* i el·lipsis.

I finalment, establim un lligam amb les dues nostàlgies reflexiva i restauradora.

Després d'un primer visionat de les filmografies de Pixar i Studio Ghibli, l'elecció dels films s'ha fet a partir d'un nexa en comú temàtic que he trobat en algunes pel·lícules.

A *WALL-E* i a *La princesa Mononoke* s'hi respira ecologisme. Em va semblar interessant la relació de la humanitat amb la natura. Els dos films transmeten un missatge crític amb el progrés i com aquest destrueix el medi ambient. Qüestionen i presenten una modernitat que porta a la desolació.

A *Ratatouille* i a *El castell ambulat* es parla del món de les aparences. De somnis tant individuals com col·lectius. Tots els desitjos per molt inabastables que semblin són possibles. Cal, però, lluitar cada dia per fer-los realitat. I no ho podem fer sols. El treball en equip, la cooperació i la col·laboració són determinants per aconseguir-ho.

Brave i *El meu veí Totoro* són les històries d'una absència. La pèrdua de referents, en aquest cas la figura de la mare, fa trontollar els universos personals. De sobte, una es fa gran i ha de començar a afrontar responsabilitats. La infantesa deixa pas a una pubertat plena de dubtes i conflictes. La família és la base de l'estabilitat. La seva desaparició implica el buit i la desesperació.

De tots ells n'he fet 4 visionats. Un primer per fer-me una idea general i buscar trets que els unissin. Un segon, per anotar els *flashbacks*, *flashforwards* i el·lipsis que em remetessin a la nostàlgia. Un tercer enfocat més als personatges i descobrir-ne les motivacions, accions, metes i conflictes. I finalment un quart per contrastar i validar el que s'ha descrit en el treball.

De personatges nostàlgics en trobem al conjunt de la filmografia dels dos estudis, però per coherència, exhaustivitat i rigor he escollit aquells que apareixien en els films analitzats. Els criteris han estat les diferents nostàlgies que m'han evocat les seves motivacions i accions, metes i conflictes.

És evident que tant el llistat de les pel·lícules com dels personatges podrien haver estat uns altres.

No obstant això, crec que els elements d'anàlisi parteixen d'una lògica rigorosa i sòlida que en permeten ampliar la selecció. Tanmateix, la tria de 6 - i no de 8 o de tota la filmografia - com era la idea inicial - és per defensar uns criteris més qualitius que no quantitius.

Em podria haver centrat només en dues pel·lícules, però considero que aquesta opció difuminava poder tenir una idea més global de la nostàlgia en els dos universos.

El treball es clou amb unes conclusions i es planteja la possibilitat de si aquest estudi de la nostàlgia de Pixar i Studio Ghibli pot ser extrapolable a altres pel·lícules.

5 Marc teòric

5.1 Cinema i nostàlgia: Dues visions il·lusòries.

La gènesi, existència i la durabilitat del cinema es deu a les il·lusions òptiques.

La nostàlgia es deu a les il·lusions mentals. [\(Vegeu Annex 1\)](#)

El Zoòtrop (del grec ζωή zoe, "vida" i τρέπος tropos, "girar") és l'objecte inventat pel matemàtic i professor anglès William George Horner el 1834 que crea la il·lusió del moviment o síntesi del moviment en paraules de Romà Gubern. (Gubern, 2006)

"Si el cine es o ha sido durante la mayor parte de la historia el registro fotográfico del movimiento, la animación es la recreación del movimiento. Recreación que es forzosamente, falsificación, espejismo, artefacto." (Sánchez Navarro, 2020; p. 10)

La durada i el *tempo* d'aquest moviment continu determina la dimensió del temps. Aquesta il·lusió òptica i els seus afectes ens permeten viatjar i sentir-nos a un altre lloc. Les dimensions espacials i temporals es transformen i prenen una altra realitat.

La visió és una il·lusió. La persistència retinal n'és el motor físic. Les cèl·lules de la retina detecten un senyal lluminós i per un breu període de temps en creen una impressió, una identitat. "*L'efecte Phi*" és el motor psicofisiològic, el mental, que activa la sensació de moviment. En la percepció visual hi intervenen i combinen tres elements: les capacitats sensitives de tot ésser humà, la maduració del sistema nerviós i l'aprenentatge. Gràcies a la nostra intel·ligència conceptual i abstracta transformem les sensacions amb imatges concretes que reconeixem i ens fem nostres. (Atienza, 2013)

El professor Jaume Duran, cita a l'escriptor i guionista francès Jean-Claude Carrière que defineix el cinema com "*una il·lusió duradora.*" (Duran, 2008; p. 7). Continuant fent referència a Carrière diu que la il·lusió al moviment es produeix per un conjunt i seqüència d'imatges immòbil projectades a un ritme concret. Però que realment aquest moviment no existeix. En el transcurs del rodatge s'atura per tornar a aparèixer al moment de la projecció. I és aleshores quan ens deixem anar pel que ens suggereixen. (Duran, 2008)

El moviment és el motor de l'expressió visual i ha tingut una influència capital en els fenòmens relacionats amb la percepció. El procés s'activa a partir de la fascinació per aquells prodigis cinètics que penetren a l'espectador. La fascinació no deixa de ser una forma de seducció. I totes les diferents possibilitats d'expressió, producció, distribució i innovació dels mitjans audiovisuals ens apropen a les *realitats virtuals*. (Feldman, 2002)

La tecnologia permet la (re)creació i multiplicitat d'universos i de viure'ls. La Realitat Virtual i la realitat augmentada busquen la immersió, la vivència entre usuari i entorn virtual.

La nostàlgia actua com ho fa la realitat virtual. L'espai virtual nostàlgic de la nostra imaginació pot generar infinitats de plans de consciència. (Boym, 2015)

La reproducció mecànica de la realitat va permetre instal·lar a l'imaginari col·lectiu el concepte que "les imatges no menteixen". Les noves tecnologies amb el seu poder de modificació i transformació han aportat un nou imaginari: "les imatges menteixen". (Feldman, 2002)

La nostàlgia restauradora fa referència al passat i futur nacional. La nostàlgia reflexiva està relacionada amb el temps històric i amb el temps individual, amb el record cultural i individual. (Boym, 2015)

Si una virtut ha tingut el cinema al llarg de la seva història és la capacitat d'alterar el temps. És a dir, accelerar, disminuir o invertir el flux del temps representat. (Feldman, 2002)

La fascinació pel moviment implica la distorsió de la realitat o en minva la capacitat de reflexió i de comprensió en l'espectador instal·lat com a subjecte passiu. (Feldman, 2002; p. 14)

La nostàlgia actua de la mateixa manera. És un moviment emotiu que s'activa mitjançant una impressió física sigui imatge, música, olor. Aleshores, mentalment ens fa viatjar en el temps i ens recrea una realitat il·lusòria (viscuda o fictícia).

La dramaturgia de la nostra vida, com en el cinema, està vinculada al conflicte.

El conflicte és una noció que expressa la relació entre pols oposats. Les imatges no deixen de ser una font d'informació. La relació entre espai i el temps hi té un paper determinant en la representació de les imatges. (Feldman, 2002)

Les tecnologies evidencien que la mirada humana expressa una necessitat, però que aquesta només pren forma mitjançant l'ús i eines disponibles. Alhora, la visió final s'emmotlla a les convencions socials i religioses de cadascú.

Al llarg de la història diferents invencions i mecanismes han modificat de manera profunda la mirada i la manera de veure les coses. El Renaixement, Brunelleschi i la perspectiva definiran una nova manera de relació entre mirada- espai- temps.

La perspectiva ens permet establir diferents punts de referència i traçar diferents recorreguts de la mirada. A partir d'aquí el recorregut i interès a observar dependrà del nostre interès personal. El relat cinematogràfic s'estructura seguint una perspectiva visual que el director fa i desfà segons la seva sensibilitat i propòsit. (Feldman, 2002)

D'aquí la importància de la profunditat de camp en el cinema. La profunditat té un valor cabdal en tant que implica una concepció de la realització, i fins i tot, la mateixa concepció del cine. La profunditat és més gran com més allunyats estant els segons plans dels primers. Això vol dir que l'obertura del diafragma és més reduïda i més curta la distància focal de l'objectiu. (Marcel Martin, 2008)

La distància també és determinant per la nostàlgia. Com més intensa és, més a prop se sent el desig a recuperar o anhelar.

Si el marc visual d'una pel·lícula és el pla i el seu enquadrament, per la nostàlgia és la seva perspectiva i allò que ens transmet.

La perspectiva des del punt de vista artístic no deixa de ser un conjunt de recursos i tècniques per donar vida a un objecte i que aquest prengui forma tridimensional. Des de l'àmbit personal, la perspectiva és la nostra visió d'uns fets a partir de les nostres creences i vivències.

La nostra existència no deixa de ser una il·lusió. O més ben dit, una visió d'aquesta il·lusió. Un moviment continu sobre la recerca constant d'un ideal de felicitat el qual hi anem encabint records alguns més fugissers que altres i que apareixen i desapareixen segons el temps i l'espai.

La indústria audiovisual - i la cinematogràfica en particular - ha sabut omplir els buits i anhels a partir de vivències fictícies entre llums i ombres.

L'art del moviment apareix a les primeres pintures rupestres on les figures humanes i animals no estant estàtiques sinó que parteixen d'una acció.

La successió de diferents figures caçant ja ens determina una projecció que encara que sigui fixa el recorregut de la nostra mirada el converteix en una pel·lícula animada. (Feldman, 2002) Nosaltres, els espectadors, en aquest cas, la manera com mirem ens converteix en Zoòtrops.

Si fem un salt temporal fins a l'edat mitjana i al renaixement veiem com els intel·lectuals, amb Leonardo da Vinci al capdavant, foren els precursors del que ara coneixem com a *realitat virtual*. És en aquest període que es busca realitzar un somni antic: el de crear *éssers artificials*. Gràcies a l'avenç de la tecnologia – concretament la rellotgeria – això és possible. L'autòmat no deixa de seduir, de despertar admiració i passions. (Feldman, 2002)

Dues reflexions. La primera és que la tecnologia que ens ha arribat fins avui és herència d'allò que van fer la gent d'aquell temps. La segona és que l'evolució tecnològica ens ha portat fins al món d'avui. Un univers digital on la relació espai – temps ara multiespacial i multitemporal determina el nostre dia a dia.

Consum, relacions, canals expressius es dilueixen en l'atemporalitat i immortalitat de la xarxa. Per a les agències comunicatives i empreses de les indústries culturals és el seu camp de joc. Les estratègies no són estratègies si no s'estructuren entorn el món volàtil del núvol virtual. Malgrat tenir-ho tot a l'abast no és suficient. I ens sentim sols, i busquem refugi a la cosa coneguda que ens doni estabilitat i seguretat.

Heidegger, Calvino cadascú des de la seva posició han defensat que la vista ha estat el motor que ha dominat el pensament i la cultura moderns. Les invencions tecnològiques no deixen de ser una projecció de la nostra mirada. Una infinita pluja d'imatges segons Calvino. *"El acontecimiento fundamental de la edad moderna es la conquista del mundo como una imagen"*. (Pallasma, 2015; p. 25)

Per la guionista Linda Seger, les bones pel·lícules tenen un comú denominador: el plantejament sorgeix d'una imatge. *"Vemos algo que nos proporciona una idea adecuada del lugar, ambiente o época en que se desarrolla la historia. Las películas que empiezan con dialogo*

en lugar de hacerlo con una determinada imagen visual, resultan más difíciles de seguir". (Seger, 2022, p. 33-34)

L'ull tecnològic és un element enfortit i en expansió que penetra profundament en la matèria i l'espai i permet a l'ésser humà mirar simultàniament a dos indrets oposats del globus terraquí. (Pallasma, 2015)

Les imatges visuals s'han tornat meres mercaderies. L'ull tracta de dominar tots els camps de la producció cultural. L'hegemonia de l'ull sembla que va en paral·lel al desenvolupament de l'autoconsciència occidental i la separació cada vegada més gran entre el jo i el món. (Pallasma, 2015)

Per Pixar la tecnologia ha estat la seva raó de ser i existir. Tanmateix, no deixa de ser significatiu que en el procés de creació i reproducció de les seves obres encara es poden veure peces i treballs com escultures, aquarel·les, pastels, escultures de filferro... Són paraules de Daniel López Muñoz, dissenyador de producció de Pixar a l'entrevista *Art i tecnologia a Pixar*.¹¹ López també diu que encara hi ha animadors que prenen notes per visualitzar millor i saber quin moviment ha de tenir la figura abans d'animar-la a l'ordinador. Això passa també en la creació de personatges. Crida l'atenció que sempre hi ha la necessitat de buscar refugi en allò que és conegut. En aquest cas un full de paper.

És a dir, en el món de la tecnologia digital encara es fan coses amb les mans¹². López ho justifica d'una manera molt gràfica.

Tot creatiu – i tothom pel fet de pensar ho és – té una lluita amb si mateix per poder captar allò que es vol transmetre. La manera més ràpida és fer un esbós en un full de paper. L'objectiu és materialitzar el desig d'allò que es vol. Així doncs, en el procés creatiu hi ha una quantitat de dibuixos ràpids per capturar la idea, retenir-la i després explotar-la en tot luxe de detalls.

¹¹ Daniel López Muñoz. Dissenyador de producció de Pixar a l'entrevista *Art i tecnologia a Pixar*. <https://youtu.be/1tIKOX-MCGQ>

¹² Docter, P / Peterson, B. (Directors). (2009). *UP* (Pel·lícula). Pixar Animations. <https://www.imdb.com/title/tt1049413/>

El dissenyador explica que el projecte final és un film fet per ordinador i que els dibuixos que fan són el pont per arribar a connectar espectador i tecnologia.

La nostàlgia té aquest component de pont, de nexa, d'unió de dues realitats.

Per López, Pixar utilitza la realitat 3D perquè la consideren millor que l'*stop motion* i la plastilina en tant que permet fer-ho tot molt més precís i ric en matisos. El fet de fer-ho real fa que el públic entri de manera més directa a la història. És un altre pont entre l'art i la realitat. Per Pixar les històries han de ser reconeixibles per això juguen en personatges i històries que puguis identificar ràpidament. A *UP*, el personatge entranyable de l'avi, Carl Fredericksen, ens recorda si bé no el nostre avi a algun conegut. El mateix passa amb els infants.

Per la seva banda, a Studio Ghibli les màquines tenen un paper determinant en les seves històries.

5.2 El cinema d'animació: L'art del moviment i el poder de les imatges.

El perfeccionament del Zoòtrop per part de Charles-Émile Reynaud¹³ va permetre projectar imatges emprant bandes dibuixades i pintades per ell mateix. Reynaud és el primer animador de la història. A ell li pertany la paternitat dels dibuixos animats (Gubern, 2006). L'animació és l'art de donar moviment als dibuixos.

El cinema d'animació té molt de pantomima, de metàfora visual. És la imaginació feta cosa (Sánchez Navarro, 2020; p. 10 -11). La seva força rau en el poder de les seves imatges ja des dels seus inicis. Les primeres experiències animades com *Out of a Inkwell* dels germans Max i Dave Fleischer dels anys 1914-16 ja plasmaven un diàleg que unia animació – realitat a partir, això sí, d'una abstracció.

¹³ L'invent de Charles-Émile Reynaud (1844-1918) es basava en un tambor de miralls (praxinoscopi) conegut com a teatre òptic (patentat per ell mateix el 1888). El 1892 al Museu Grévin de París es va projectar sobre una pantalla les seves cèlebres Pantomimes Il·luminoses. A (Gubern, 2006).

L'animació és la confrontació entre el mimetisme d'allò que és real amb l'abstracció que crea l'animador. És un instrument d'il·lustració, visualització i èmfasi d'aquells elements que la imatge real difícilment se n'adonaria. (Sánchez Navarro, 2020; p. 13)

La nostàlgia com diu Zygmunt Bauman esmentant¹⁴ Svetlana Boym "és un sentiment de pèrdua i desplaçament, però també un idil·li amb la pròpia fantasia". El que era considerat una malaltia el segle XIX, avui "s'ha convertit en l'afecció incurable. De la utopia futurista a la deriva cap a la nostàlgia." (Bauman, 2017)

La nostàlgia té quelcom d'abstracte. És un espai oníric, somiat que hom pot considerar de repòs. Però no ho és. La nostàlgia no és repòs per l'ànima. El contrari. S'activa el poder, el desig, l'anhel de reviure'l i recobrar-lo.

La nostàlgia és el viatge de l'heroi. L'esforç per tornar a allò que ja és inabastable. És una il·lusió amb una narrativa sorgida de la pròpia ficció. La nostàlgia posseeix un cert element utòpic. (Boym, 2015)

Les imatges, reals i/o idealitzades són en totes les societats de totes les èpoques el principi fonamental en el qual se sustenta la seva constitució. (Mariani, 2019)

El motiu visual d'una obra cinematogràfica fa referència al contingut, al tema que es vol transmetre, a la seva narrativa. El que tenen d'immanent els motius visuals en el cinema és el seu poder evocador, llargament sedimentat en la seva història iconogràfica, i la complicitat que estableixen amb l'espectador. El cinema s'ha conjugat sempre com a art del seu temps amb una poderosa relació amb els espectadors. (Balló, 2000)

Els éssers humans tenim el do de recordar i imaginar indrets. Aquestes dues capacitats innates ens obren la porta a la interacció constant entre la percepció, la memòria i la imaginació. Dominar el temps present significa fondre imatges de la nostra memòria amb imatges de la nostra fantasia. Les ciutats estan construïdes sota els pilars de l'evocació i del record. Si per algun motiu perdem o perdéssim aquesta capacitat de recordar i imaginar, el cinema perdria tot el seu encant. (Pallasmaa, 2016)

¹⁴ Bauman, Z. [Zygmunt]. (2017) *Retrotopia*. Traducció: Josep Sampere. Editorial Arcàdia.

Pixar i Ghibli, han aconseguit parlar d'històries i crear personatges que tot i ser ficció hi ha quelcom que íntimament reconeixem i ens identifiquem.

La llar és el lloc segur per poder descansar i somniar. La intimitat de la llar és el recinte sagrat de la nostra cultura. (Pallasmaa, 2016)

El cinema d'animació de Pixar i Studio Ghibli sembla ser una extensió i refugi de la nostra manera de ser i sentir.

5.3 Espai – temps: Valors nostàlgics en la narració cinematogràfica.

Segons la filosofia antiga el concepte espai va associat als conceptes ple i buit o el que per analogia entre el ser i no ser. Plató definia tres gèneres de ser: Un format per les formes i les idees que sempre és el mateix, intransformable, indestructible, invisible pels sentits i que no rep res de l'exterior. Un segon compost per les coses sensibles i que es caracteritza per estar sempre en moviment i és perceptible pels sentits i l'opinió. Arribar a ser en un indret determinat per immediatament desaparèixer. (Ferreter Mora, 1998)

El darrer és l'etern i no susceptible a la destrucció. Un hàbitat, aquest, que no és real del tot i només es coneix amb la raó espúria. Això és l'espai. (Ferreter Mora, 1998)

Si apliquem aquests tres gèneres Platonians a la nostàlgia, podem dir que és el lloc (en termes Aristotèlics)¹⁵, el receptacle on les idees són transformades en formes visibles de seducció, manejables i adaptables als temps amb la voluntat de ser perceptible de manera seductora per crear vincle durador amb el temps. (Ferreter Mora, 1998)

La discussió filosòfica al llarg del segle XX és la d'associar espai i naturalesa.

Leibniz defensava que és *"un ordre d'existència de les coses en la seva simultaneïtat. L'espai és en si mateix una cosa ideal com el temps"* (Ferreter Mora, 1998; v1; p.1084)

¹⁵ Aristòtil concep l'espai com a "lloc". (Ferreter Mora; 1998; p. 1080)

Einstein, amb la seva teoria de la relativitat, va unir els conceptes i nocions d'espai-temps en un. Per ell l'espai i el temps no s'uneixen en un sinó que es complementen. I el confeccionen no només les coses físiques i visibles i observables. El temps i l'espai són també de sensacions dels sentits. És a dir, petits successos puntuals (espaio-temporals) caracteritzats per coincidències puntuals i que no són observables. (Franco Volpi, 2005)

Ferrater i Mora descriu que els filòsofs i la gent de ciència tenien – i tenen- la tendència d'associar i concebre l'espai com una espècie de "continent universal". Un indret de cossos físics amb unes particularitats concretes: homogeneïtat en les seves propietats i direccions, continuïtat i infinit. (Ferreter Mora, 1998)

La nostàlgia és això. Un sentiment universal. Un viatge per universos físics coneguts i/o que ens remeten d'alguna manera al que s'ha viscut o altrament desitjable d'haver sigut viscut. I aquesta vivència és universal perquè és personal i diferent en cada un dels habitants del planeta. La nostàlgia és una recuperació del mateix individu a ser amb el desig d'emplenar la vida davant un present buit de sentit.

Els grecs tenien dos termes per designar el temps. Un té relació amb el temps de vida (duració de la vida). L'altra feia referència a "duració del temps". És a dir, un parla d'un moment o part del temps i l'altra del temps en tot el seu conjunt.

En l'època clàssica s'associa el concepte temps amb eternitat. Per alguns autors tràgics la vida s'entenia com un temps sense fi. El fet d'estar i el fet de passar. Plató associa el temps amb el concepte d'eternitat. El model platònic concep "*certs passats remots*" (com possibles models d'un present) i els redueix a un aspecte intemporal. (Ferreter Mora, 1998)

Aristòtil, concep que el temps i el moviment es perceben com tot un. Què és el cinema sinó la comunió de temps i moviment sota una faula real o imaginària! "*Cal tan sols un moviment en la ment per adonar-se que el temps passa.*" (Ferreter Mora, 1998)

Per Einstein passat, present i futur és només una il·lusió. Què és la nostàlgia sinó una il·lusió real o imaginària!

Ser eterns, perdurar en el temps en forma de llibre, esquela o record.

Els habitants primitius deixaven les seves empremtes a les roques en forma de dibuixos. Nosaltres ho fem a un núvol virtual amb un sol clic.

[Christina Lee](#), a *Violating Time: History, Memory and Nostalgia in Cinema* fa una investigació exhaustiva del temps i n'extreu que és un atribut determinant que influeix com es presenten les accions, els espais i els personatges en els relats cinematogràfics.

El cine és un art de l'espai o a priori ho sembla. Tanmateix, *"Parece que no pues pese a la apariencias realistas y figurativas de la imagen cinematográfica cuando tomamos contacto con la película no es el espacio lo primero que se nos impone sino el tiempo"* (Marcel Martin, 2008; p. 248)

La vivència que experimenta un mateix amb l'art hi té lloc un peculiar intercanvi. Nosaltres com espectadors cedim les nostres emocions i associacions a un espai i aquest espai ens cedeix la seva atmosfera que atrau i emancipa les nostres percepcions i pensaments. (Pallasma, 2015)

Totes dues dimensions, doncs, componen el viatge de l'heroi. Un viatge que no deixa de ser un recorregut vivencial en la construcció de la pròpia identitat.

Per Pixar i Ghibli el sentit identitari dels seus personatges és indispensable per partida doble. D'una banda, contribueix en la construcció del relat. De l'altra crea empoderament amb el públic.

La identitat, però, es dilueix amb l'opaca grisor dels temps i caldrà sempre viatjar el passat o el futur per reconstruir-la. D'aquí el paper de la nostàlgia per recuperar-la.

El temps és una condició vinculada a l'existència del nostre "jo". (Tarkovksy, 2002; p.77)

La nostàlgia correspon al temps individual de cadascú. És el territori de la nostra existència.

Sense temps no existiria el record. Amb la mort el nostre temps desapareix juntament amb el sentiment d'existència i la condició d'aquesta existència. La nostàlgia és un sentiment aferrat a la vida. Amb la mort tot sentiment també desapareix.

El que van aconseguir els germans Lumière amb la primera filmació és que per primera vegada a la història, l'ésser humà va trobar el mecanisme per immortalitzar el temps i alhora poder-lo fer reviure tantes vegades com es volgués. (Tarkovksy, 2017)

L'evolució del llenguatge cinematogràfic és a partir del descobriment de la fragmentació del temps i l'espai. I el pla és la unitat del relat on el temps i l'espai es manté intacte. (Román Ramírez, 2004)

La nostàlgia actua de la mateixa manera. Fixa imatges i vivències i les reproduïx tantes vegades com sigui necessari. I ho fa amb el mateix mètode que el cinema.

La força del cinema ha estat aconseguir atrapar el temps en la seva "*real i indisoluble relació con la materia misma de la realidad que nos rodea cada día y hora.*" (Tarkovksy, 2017; p. 19)

Podem esmentar també la idea de la vida contemplativa que trobem tant en el realitzador Visconti amb *El Gatopardo*¹⁶ com en Víctor Erice a *El Sur*¹⁷. En tots dos films els personatges evocuen i senten nostàlgia per un temps perdut. Per Visconti una de les seves temàtiques principals girava entorn de l'enfrontament entre passat que Erice descriu com "*Esta imagen entre el pasado y el presente, del hombre ligado al recuerdo de una felicidad perdida se repetirá constantemente.*" (Arocena, 1996; p. 30)

La nostàlgia ens remet a l'expressió que emprà Erice per definir el cinema: *Memòria i somni*. Pel director basc el cine i les pel·lícules reflexionen sobre la memòria, però alhora s'ha d'entendre el setè art com l'eina per poder recuperar-la, difondre-la, interrogar-la i crear-la.

¹⁶ Visconti, L. (Director) *El Gatopardo* (Pel·lícula) (1963) https://www.imdb.com/title/tt0057091/fullcredits?ref=tt_q1_1

¹⁷ Erice, V. (Director) *El Sur* (Pel·lícula) (1983) https://www.imdb.com/title/tt0084740/fullcredits?ref=tt_q1_1

En definitiva, el cinema és un artífex de realitats siguin aquestes que estiguin per venir o siguin ocultes. En una paraula: somnis.¹⁸

Potser aquesta realitat és més visible en l'obra de Ghibli. En ella podem apreciar més aquesta concepció de somni constant i viatges en el temps.

A Pixar els somnis són més individuals que afecten més els personatges i a la seva supervivència.

La nostàlgia "*traza el espacio en el tiempo y el tiempo en el espacio, e impide establecer una distinción entre sujeto y objeto.*" (Boym, 2015; p. 19)

El temps és imprescindible per l'home per la seva realització com a individu. El temps és una situació. L'element que dona vida a l'ànima humana (Tarkovksy, 2002; p.78). "*El tiempo y el recuerdo están abiertos el uno para el otro. Son como dos caras de la misma moneda. Fuera del tiempo no puede haber recuerdo.*" (Tarkovksy, 2002; p.79)

La nostàlgia sense record també desapareix.

5.4 Els viatges en el temps: El·lipsis, *flashbacks* i *flashforwards*

Tot viatge en el temps és un desplaçament temporal i espacial. Viatjar al futur – *flashforward* – o el passat – *flashbacks* – exigeix de les dues dimensions.

L'el·lipsi - del grec *elleípo* - significa omissió. Una el·lipsi visual és l'eliminació d'una part de la imatge o un detall d'una sèrie contínua d'imatges. (Mariani, 2019; p. 61)

Dario Tomasi citant paraules del director japonès Ysurijo Ozu diu: Les el·lipsis és un aspecte essencial per cridar l'atenció a l'espectador i es centri en un element prescindint de la resta. És una qüestió de substància no d'aparença.¹⁹ El seu ús és essencial per fer un cine on es doni més importància estar "entre les coses" que no "sobre les coses". Un cinema que

¹⁸ CVC. Rinconete. Cine y televisión. Víctor Erice en el siglo XXI (5). Serie «Memoria y sueño». El cine y la vida, por José Ángel Lázaro; s.d.

¹⁹ Yasujiro Ozu citat per Dario Tomasi al prefaci de *La poética de lo cotidiano. Escritos de cine.* (2017) Editorial Gallonero.

reforci el que és implícit a tot el que és explícit. L'el·lipsi no deixa de ser una eina estratègica per reduir els components dramàtics perquè de manera imperceptible es creï una suggestió que toqui a l'espectador. I aquesta suggestió dependrà de la sensibilitat estètica de l'espectador. (Ozu, 2017)

En una obra, el cineasta escull i ordena elements significatius. L'el·lipsi evoca, no descriu i està motivada per raons dramàtiques. Hi ha el·lipsis objectives, subjectives i simbòliques. A les primeres a l'espectador se li amaga alguna cosa. Les segones són el punt de vista del propi personatge. Les terceres tenen una funció que abasta un significat més metafòric, ampli i profund. (Martin, 2008)

Pel cinema clàssic és necessari distingir entre passat i present. I el *flashback* és el recurs emprat. (Marimón, 2014)

L'el·lipsi és l'eina que fa viatjar el *flashback* i el *flashforward* en la narració. És el motor de la memòria, la intensificació del record que ens fa viatjar en el temps.

Si el *flashback* és un viatge al passat, el *flashforward* és un viatge al futur – la retrotopia que ens assenyala Bauman.

Tots tres recursos són les peces clau del muntatge cinematogràfic i que determinen el sentit, la lògica i continuïtat de la narració.

El muntatge cinematogràfic s'estructura a partir de la fragmentació del temps i l'espai. La realitat també la percebem d'aquesta manera. La nostra mirada s'enfoca només al que és rellevant. I el conjunt de mirades fragmentades componen la idea global. (Marimón, 2014)

5.5 Dimensió i elements dels personatges nostàlgics

Els personatges són el pal de paller d'una història. Li donen forma, dimensió i fan moure la narració per diferents direccions. La manera de ser, les intencions, les actituds... És amb els personatges que la història adquireix més o menys força. (Seger, 2022)

Segons Seger, motivació, acció, objectiu i conflicte són els quatre elements que determinen el personatge i el seu caràcter multidimensional. Alhora, per extensió, donen moviment i direcció al guió. El conflicte és la base del drama. (Seger, 2022)

La motivació és el detonant. Allò en què a l'inici de la pel·lícula el personatge es veu atrapat i l'obliga a veure's involucrat en tot el que vindrà després.

El detonant s'activa amb un diàleg, una acció o una situació. La indústria audiovisual parteix del mateix mecanisme per activar la nostàlgia. L'acció és el moviment. El moviment que parlàvem a l'inici que condueix al personatge - i espectador - a la recerca de la seva meta i/o objectiu. L'objectiu és allò desitjat i prou important que determina l'acció o accions dutes a terme. El conflicte són les reflexions, vicissituds ètiques i morals pels quals passa el personatge a mesura que es va apropant al seu objectiu. (Seger, 2022)

L'emoció nostàlgica s'alimenta d'això. S'articula també en nosaltres, els espectadors, d'aquesta manera. El conflicte de la infelicitat, inseguretat, incertesa, la motivació per ser algú i la finalitat de donar significat i sentit a la nostra vida.

Els personatges de Pixar i Studio Ghibli com a reflex de la realitat es mouen en aquests paràmetres que després abordarem.

5.6 La indústria de la nostàlgia

A finals del segle XX hem viscut un canvi de paradigma. La indústria de l'entreteniment ha evolucionat cap al *personisme*, la persona com a centre de totes les coses. El consum col·lectiu entorn de la sala de cinema ha mutat a un consum individualitzat a través d'una pantalla de mòbil. Internet ha potenciat aquest corrent en què la persona reconstrueix els seus mons i desitjos a través de miralls ficticis on el temps i l'espai es difuminen en entorns multitemporals i multiespacionals. El capitalisme de ficció, com el defineix Vicente Verdú, el sistema d'oci es situa entre un món multicomunicat, carregat d'impulsos compassius amb la voluntat de vendre felicitat. (Verdú, 2005)

El futur deixa de ser l'hàbitat natural d'esperances i aspiracions legítimes i es transforma en un cau de malsons. (Bauman, 2017; p. 16)

El progrés que sembla tenir cura a "quasi tot" no ha trobat cap remei per la nostàlgia. Al contrari, n'ha agreujat els símptomes. Alhora, l'espai virtual global ha provocat una reivindicació i reforç a la síndrome de tot el que és local. (Boym, 2015)

La nostàlgia no deixa de ser el refugi segur on es troben emmagatzemades aquestes esperances i aspiracions. Un refugi abstracte que té com a dibuix de fons un passat - real i/o imaginari -.

El *personisme* constitueix el producte suprem del capitalisme de ficció. (Verdú, 2005). Les estratègies comunicatives van dirigides i personalitzades als individus mitjançant missatges personals i intransferibles.

El fracàs col·lectiu d'un món millor ha situat a l'autorealització personal com l'eix de la realització col·lectiva.

La indústria audiovisual utilitza la nostàlgia com una joguina que activa una il·lusió. Aquesta, però, ens la genera el propi subconscient i ens fa viatjar a un passat del qual la vivència i el record ens dona una seguretat.

La indústria de l'espectacle ens envaeix en productes dòcils i poc originals que són un mirall de la por a una enyorança indomable i la impossibilitat de convertir el temps en article de consum. (Boym, 2015)

La nostàlgia és com el Zoòtrop. Una eina de moviment que es dilata en el temps i l'espai però segons la nostra vivència i memòria.

Viure és mantenir la il·lusió, fer que el moviment del Zoòtrop particular no s'aturi.

El màrqueting de la nostàlgia (o de les emocions) té la seva gènesi en el màrqueting experimental. Segons l'investigador nord-americà [Bernd Schmitt](#) tot consumidor viu cinc tipus d'experiències: sensacions, sentiments, pensaments, actuacions i relacions. El màrqueting de la nostàlgia s'articula com a mínim en els tres primers. (Garrido, 2022; p.16)

La indústria de l'espectacle és l'encarregat de comercialitzar abundants materials i productes nostàlgics com a mirall de la por a l'enyorança indomable i l'impossibilitat de convertir el temps en un article de consum. (Boym, 2015)

Les similituds visuals emmascaren les diferències culturals.

Patrick Modiano²⁰ al seu llibre *En el cafè de la joventut perduda* ens descriu les zones neutres que habiten a París però extrapolables a qualsevol ciutat del món.

Unes zones, terres de ningú, on no passa res o tot és transitori. Tot està a l'aire.

Amb aquest concepte, Modiano ens mostra de manera poètica dos extrems vivencials contemporanis. La d'aquell que per viure s'ha d'aferrar a alguna cosa (qualsevol que sigui). A *Ratatouille* és la cuina del passat, per a *Wall-E* les deixalles si no desapareixem com a civilització, a *El meu veí Totoro* el contacte amb la infància i la mare absent.

²⁰ A *En el cafè de la joventut perduda*. Modiano, P. [Patrick]. Traducció: Joan Casas i Fuster. Edicions Proa. (2008)

El poeta Martí i Pol ens ho recorda al seu poema Joc de miralls quan diu: “*El més trist de tot és diluir-se.*”²¹

La raó de ser i viure implica quedar-se o desaparèixer. La nostàlgia esdevé aquest recorregut entre uns punts fixos, el passat i records i les zones neutres.

La psiquiatra i psicoanalista barcelonina, la Dra. Àngels Vives membre de la Fundació Congrés Català de Salut parla de zona trans: la zona del no lloc, del no retorn.²² La *zona trans* és un estat mental en el moment de passar d’una zona que funcionava com zona de confort a una altra que obra nous horitzons i vivències.

Aquest procés genera intensos malestars, neguits, ansietats. La *zona trans* suposa un perill si un hi queda atrapat i no sé ningú. (Vives, 2009)

Grafton Tanner parla de zones mortes. Un no lloc és una zona morta. El que determina la societat contemporània: edificis a mig construir, oficines buides, ciutats abandonades...

Els no llocs per Tanner destrueixen la singularitat i particularitat dels llocs i un cop morts ja no torna a néixer. (Tanner, 2023)

La nostàlgia en més o gran mesura es mou en aquests mateixos paràmetres.

Svetlana Boym ens parla dels marges a partir de la seva dimensió utòpica. I aquesta nostàlgia – utopia no es troba ni en el passat ni en el futur. És en aquest terreny on l’èsser nostàlgic se sent atrapat, asfixiat per les dimensions i convencionalismes del temps i l’espai. (Boym, 2015)

²¹ De *Llibre de les solituds* de Miquel Martí i Pol reunit a Poesia Completa. Edicions 62. (2021)

²² <https://intercanvis.eu/ca/producte/la-zona-trans-2-angels-vives-belmonte/>

6 Pixar / Studio Ghibli: Nostàlgia urbana i Nostàlgia rural.

Pixar i Studio Ghibli són estudis d'animació coneguts arreu per les seves històries humanes i que han recorregut camins paral·lels. Pixar neix el 1986, Studio Ghibli el 1985. L'empresa americana és subsidiària de Disney des de l'any 2006 i té amb dades de juny de 2024 un catàleg de vint-i-vuit pel·lícules. La japonesa en té vint-i-cinc i des del setembre de 2023 depèn de la cadena Nipon Television.

En les seves respectives històries hi ha dos actors principals que defineixen la seva estreta relació. Són el fundador de Studio Ghibli Hayao Miyazaki (Bunkyō, Tòquio, Japó, 1941) i John Lasseter (Hollywood, Los Angeles, Califòrnia, Estats Units, 1957) cofundador de Pixar.

Pixar i Studio Ghibli juguen a la nostàlgia des de dues perspectives diferents. [\(Vegeu Annex 2\)](#)

Si fem un resum en visió panoràmica de la cultura japonesa, en podem extreure que la identitat nacional i la religió sorgeix del sintoisme. En ella hi ha un culte a la naturalesa i una veneració dels avantpassats. L'ètica surt del confusionisme on es destaquen l'harmonia còsmica, la societat jerarquitzada i les virtuts en les relacions humanes.

La filosofia i religió tenim, d'una banda, el Taoisme que es defineix per l'individualisme, seguir el curs de la naturalesa, màgia, immortalitat. De l'altra el budisme on el viure és patir, il·lusió del jo, impermanència, Karma – Nirvana. (Lanzaco, 2020)

El Japó es caracteritza per ser un país de grans contrastos. Tradició amb costums seculars i modernisme galopant. (Lanzaco, 2020)

Les actituds es desenvolupen a partir de l'individu que es dedica totalment al grup i a la seva protecció, gaudir de la vida personal. La felicitat individual no és un valor "significatiu".

La societat es governa per una forta jerarquització, subgrups i líders, una actitud de plena identificació amb el grup i on la naturalesa té un paper determinant. A *El Viatge de Chihiro* hi veiem reflectida aquesta mentalitat.

L'actitud del ciutadà japonès és conviure amb la natura. No hi ha distinció entre subjecte – natura. La seva unió és el camí cap a la salvació. (Lanzaco, 2020)

Si fem un repàs ràpid per l'univers Ghibli, podem identificar clarament cada un d'aquests elements en les seves pel·lícules. *La princesa Mononoke* és la referència de la unió fa la força. O conservem la natura o desapareixem amb les màquines. Però Lanzaco afegeix que la societat japonesa té la virtut històrica i que la fa única i és la gran habilitat que tenen per assimilar altres civilitzacions estrangeres sense perdre i conservant la seva identitat nacional. (Lanzaco, 2020)

La cultura americana gira al voltant de l'amor a Déu. La història social i política s'estructura entorn del factor religiós. *"Si existe un pueblo en el que la vida pública se encuentra empapada de religiosidad, ese pueblo es Estados Unidos."* (Verdú, 1996; p. 29)

Els fundadors de la pàtria no concebien la separació Església – Estat i això també vol dir que la prosperitat va lligada a la voluntat de Déu. Ser americà és un "estat mental" a on s'ha d'incloure la fe en Déu, a les lleis, en estar sempre disposat al sacrifici i al desig d'èxit, al respecte al propi individu i a la ferma creença de la missió redemptora i salvadora americana. (Verdú, 1996; p. 29)

Els personatges *d'Up*, *Cars*, *Coco*, *WALL-E* són portadors d'aquest missatge.

La moralitat americana, la llibertat, l'individualisme i la democràcia són voluntat de Déu. (Verdú, 1996; p. 29)

Al pensament popular hi ha instaurat la creença que els Estats Units no només és modernitat sinó també futur.

Els americans donen un gran valor a la llar. És el seu refugi. Les ciutats són zones neutres (o mortes) on només es va a treballar. La societat gira entorn un paisatge format per grans suburbis i zones residencials d'extraradi. Són pragmàtics i busquen que els resultats siguin visibles.

La gran majoria refusa de manera contundent la profunditat de pensament, el joc del dilema intel·lectual o la complexitat d'una cultura antiga. (Verdú, 1996)

Les pel·lícules, doncs, parteixen d'aquestes dues realitats. L'*anime* ho fa des de l'òptica més budista sobre una filosofia que ancestralment relaciona l'home amb la natura i la tradició. D'allí sorgeix una nostàlgia relacionada i arrelada en el sentiment col·lectiu que no a l'individual. La felicitat ha de ser col·lectiva si no no hi ha felicitat. A *El Viatge de Chihiro*, és una crítica fútil al consumisme de la modernitat i a la pèrdua d'identitat dels valors espirituals bàsics. (Fortes Guerrero, 2011)

Aquesta pèrdua de les tradicions és la pèrdua de principis en la identificació de què no som res sense l'altre. Tant a *Nausica de la Vall del vent* com a *La Princesa Mononoke* apreciem la fragilitat de la natura i el respecte pel medi ambient. La dualitat entre progrés i tradició se'ns presenta barrejada entre elements tradicionals i fantàstics.

Pixar, per la seva banda, parteix de la visió judeocristiana, individualista i redemptora. Els personatges busquen la salvació a partir d'uns espais contemporanis, la majoria urbans i d'estètica occidental. Són ells i les seves circumstàncies, l'autorealització primer és individual i després un cop assolida compartir-la. (Fortes Guerrero, 2011)

La nostàlgia és de naturalesa i tradició més moderna i occidental. Si fem un recorregut per les seves pel·lícules trobem que *Brave* s'ambienta a Escòcia; *Ratatouille* a França, *Cars* a l'Amèrica dels seixanta del segle XX. Les històries ens arriben de manera més realista amb molt pocs o sense elements fantàstics.

Tot i que el desenvolupament de les històries és diferent per les evidents diferències culturals el tractament el fan a partir d'una narrativa clàssica.

Podem afirmar que parteixen de la llavor immortal del relat clàssic de l'Odissea.²³ A tots dos universos apareix el protagonista heroi, concretament l'heroi forjat amb el conflicte permanent entre la raó i la moral; la llei i el desig; la llar i el viatge; la memòria i l'oblit.

Igual que li passa a la nostàlgia l'etern retorn només és grec en sentit nostàlgic. (Boym, 2015; p. 53)

Els personatges de Pixar Woody, el vaquer, i Buzz l'astronauta²⁴ la rivalitat la converteixen en amistat per tal de retrobar el camí cap a casa. Remy i Ego a una cuina tradicional, Wall-E tornar enrere en el temps per donar sentit a la seva vida.

D'altra banda, els de Studio Ghibli, Chihiro vol retornar a casa, San – la princesa Mononoke – a un passat en la manera de fer.

Boym fa referència a dues nostàlgies: la reflexiva i la restauradora. La nostàlgia restauradora correspon a la veritat i la tradició- al *nostos* – i intenta reconstruir transhistòricament la llar perduda, idealitzada. La reflexiva per la seva banda fa referència a la *algia* i ocupa molts llocs i espais, estima els detalls i no els símbols. Planteja dubtes ètics i morals. És en aquesta on es conjuguen les memòries individuals i col·lectives. La memòria col·lectiva delimita la individual. (Boym, 2015; p.19)

Dit d'una altra manera, la restauradora vol protegir la veritat absoluta, la reflexiva la qüestiona. La nostàlgia reflexiva implica una mirada crítica cap al nostre passat i una acceptació de les seves impureses i imperfeccions. En canvi, la restauradora busca reconstruir-lo, però ho fa a partir de la seva idealització.

Dit això, podríem associar les dues nostàlgies als universos Pixar i Studio Ghibli?

Bé, l'univers de Ghibli, en paraules del seu creador Miyazaki, està orientat als nens. Tanmateix, no només és un entreteniment ni vol ser un adoctrinament moral. Les seves pel·lícules volen

²³ Balló, J. i Pérez, X a *La llavor immortal: els arguments universals en el cinema*. Editorial Empúries. (ed.) (1995).

²⁴ Toy Story. (Dir. John Lasseter, 1996.)

ser la guia a una joventut que cerca la pròpia identitat, assumir responsabilitats i saber com relacionar-se amb el món.

Solen ser viatges iniciàtics per a la descoberta del propi jo. Un jo més col·lectiu que no individual. (Fortes Guerrero, 2011)

Aquesta visió correspondria més en una visió més restauradora.

Quan a Pixar també ens parla del sentit de la vida, però ho fa des de posicions més individualistes i vitalistes. En totes elles hi ha el sentit de la fugacitat de l'existència humana i el desig de gaudir-la abans no sigui massa tard. Família, art, llibertat i talent són les reflexions que apareixen a les seves pel·lícules. Viatges també de descoberta, però que els personatges troben la pròpia confiança amb els altres i aquest és el seu motor per afrontar les seves pors. (Pérez – Guerrero, 2013)

Aquesta visió correspondria més en una visió més reflexiva.

6.1 Anàlisi dels espais, temps i personatges nostàlgics

A trets generals els dos estudis tracten el temps i l'espai des de diferents perspectives. Studio Ghibli ho fa des d'un enfocament més poètic. El temps i l'espai es presenten com a elements màgics. La connexió amb la natura és referent en la gran majoria de pel·lícules i els personatges hi estan lligats o connectats d'alguna manera. La natura es converteix en un element important per la seva existència.

I és que la narració gira entorn dels personatges i la seva relació amb l'espai. Si muta l'entorn, el personatge també muta i a la inversa. A *El Viatge de Chihiro*, *La Princesa Monoke* o *El Castell ambulat* els personatges canvien depenent de l'espai que habiten.

Quan diem que Studio Ghibli té un enfocament més poètic no exclou que Pixar també el tingui. Tot i això, les seves històries tenen un enfocament molt més contemporani amb certs

tocs humorístics i satírics. A *Wall-E* i a *Ratatouille* les maneres de fer dels humans tenen un punt grotesc.

Els espais són molt més urbans. (*Wall-E, Cars, Ratatouille, Coco, Soul, Toy Story...*) En tot ells, les ciutats hi tenen un element determinat. La narració es caracteritza per les històries d'aventures i la connexió amb la natura és merament informativa.

La naturalesa es converteix en un espai temporal limitat (al lloc de redempció). Tot i jugar amb diferents dimensions, en el marc global, si l'obra comença a un espai, el final també acaba allà.

Els espais nostàlgics de tots dos estudis els podem englobar en tres punts: entorns naturals, ciutats fictícies i inventades, dimensions alternatives.

Entorns naturals

A Pixar trobem jardins (*Toy Story*) que connecten amb el món humà i tot allò relacionat amb la llar. Les joguines al pati ens indica que no només és el seu espai de joc, sinó el seu lloc segur. A *Brave* destaquem la naturalesa escocesa amb tota la seva força visual: paisatges, boscos i castells que marca les arrels d'on és la protagonista.

A *La Princesa Mononoke* i *El meu veí Totoro* el bosc i els camps japonesos són un personatge més de les històries. L'entorn natural és el camp de batalla on es lliuren gran part de les lluites entre la natura i la civilització.

Ciutats fictícies

A *Monstres* la ciutat inventada és una megalòpoli futurista plena d'indústria i amb una gran diversitat de personatges estrafolaris i ogres. Radiator Springs, la ciutat de *Cars*, ens transmet a la vida tradicional de l'Amèrica rural.

Les ciutats, pobles i paisatges que apareixen a *El castell ambulat* són indrets que respiren aires europeus de mitjans del primer terç del segle XX. A *El viatge de Chihiro*, el món dels esperits, l'arquitectura present al Balneari és una barreja entre la tradició japonesa i detalls

surrealistes. En elles es juga amb el vincle emocional d'elements coneguts i connectem directament amb la seva realitat. Res és nou del tot. Tot ja ha estat inventat.

Dimensions alternatives

Tant a *Coco*, *Inside Out* i fins i tot *Soul* juguen amb dimensions alternatives per diferents finalitats. Concretament a *Coco* és recuperar el record d'un vell familiar, a *Inside Out* és connectar amb les pròpies emocions. A *Soul* és recuperar la vida i marxar en pau amb un mateix. A *UP*, *Paradise Falls* és la dimensió on es troben tots aquells llocs i universos perduts.

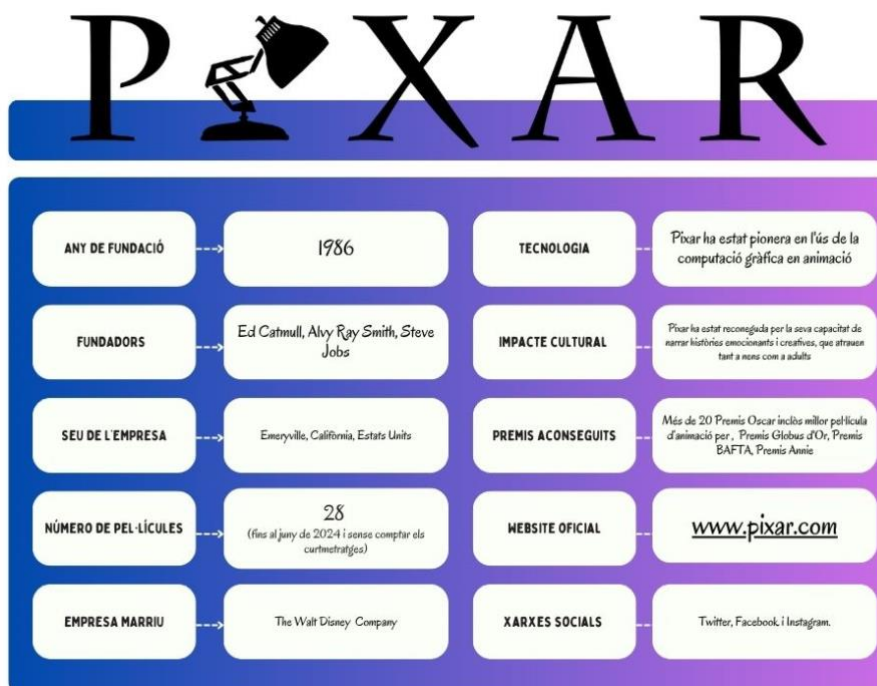
A *El castell ambulat*, el castell en si mateix ja és en una dimensió alternativa. Cada porta ens convida a entrar a mons de somni i fantasia amb l'objectiu de recuperar el passat dels personatges. A *Nausica de la Vall del Vent*, els indrets tòxics poblats per criatures gegants ens adverteixen del passat i com reconduir el present i futur.

L'ús del temps i l'espai en l'estructura narrativa cinematogràfica determina i reforça el sentiment nostàlgic. El tractament i les tècniques emprades dels dos elements juguen a favor a l'hora d'evocar-lo. Per a la creació d'un bon ambient nostàlgic destaquem dues estratègies molt clares:

- Ambientació temporal i l'ús de l'espai físic: La recreació d'un moment o època històrica influeix de manera directa en la nostàlgia de l'espectador. Detalls en els edificis, objectes, roba, paisatge... esdevenen determinants. Les localitzacions i la seva representació ens conviden a connectar emocionalment amb una realitat que potser hem viscut a petita escala en algun moment de la nostra vida. També ens pot despertar la curiositat per endinsar-nos a un univers passat que només hem conegut a partir del cinema. A *Brave* es recrea una escòcia rural, a *El meu veí Totoro* una ruralitat japonesa.
- La narrativa no lineal o salts temporals via *flashbacks* o *flashforwards* reforcen el sentiment nostàlgic. Viatjar en el temps, jugar amb el passat i present facilita als cineastes poder explicar diferents episodis de la vida dels personatges fent possible que l'espectador apreciï aquelles accions i decisions preses.

A través de l'ambientació temporal, l'ús de l'espai físic i la narrativa no lineal, Pixar i Studio Ghibli connecten amb els espectadors i els transporten a un vaivé emocional que els fa reflexionar sobre el passat i també futur. Entre la nostàlgia de Boym i la retrotopia de Bauman.

7 NOSTÀLGIA URBANA: Pixar



7.1 El col·lapse de la civilització (*Wall-E*)

Wall-E és la història d'una redempció. El robot, de nom igual que el títol, viu en un indret apocalíptic. El consum desorbitat dels humans en tots els aspectes de la seva vida ha provocat que la Terra arribés finalment al col·lapse. La Terra és un lloc devastat. Aquest ja és un primer indicador nostàlgic que ens remet a un paisatge abans net, agradable i que s'hi pot viure. Desolació, brossa, solitud és l'espai emocional i físic per on transcórrer gran part de la pel·lícula. L'espai enyorat per *Wall-E* és el d'un món habitable.

El temps podem dir que se'ns presenta com una dimensió lineal i irreversible. Lineal en tant que el moment present és l'evolució lògica d'un passat autodestructiu. Irreversible perquè la supervivència implica mirar endavant tot enyorant un passat. La nostàlgia de Wall-E per un temps i un espai idíl·lic anterior es converteix en el motor per trobar un nou lloc on viure o retornar la Terra habitable.

Els *flashbacks* són mínims i emprats per explicar-nos un passat que difícilment pot tornar. És a través dels objectes que Wall-E emmagatzema que recuperem uns records visuals d'un passat pretèrit. Les imatges del musical "Hello Dolly" (Stanton, 2008, 0:07:28 - 0:08:00 / 1:29:16) i el robot gravant l'escena és tota una declaració d'immortalitzar un passat ideal. Els encenedors, les bitlles, les vambes... la llista és interminable. Tots ells són *flashbacks* indirectes que fan viatjar l'espectador enrere en el temps i li fan imaginar com era el món abans del cataclisme. La troballa de la planta és el grial nostàlgic. És el renaixement de tot.

A través de vídeos i panells informatius ens mostren com el planeta Terra, concretament la ciutat de nova York es converteix en l'abocador de l'excés, en un indret inhabitable empestat de brossa. Veiem també la manera com els humans van abandonar la Terra. (Stanton, 2008, 0:05:00 - 0:05:10)

Els *flashbacks* resolen dues qüestions: d'una banda, contextualitzen la pel·lícula i els motius pels quals s'ha arribat a la situació actual. La nostàlgia necessita un context i uns elements que la incitin.

Quan a *flashforwards* són menys evidents i els trobem tant a l'inici com al final de la pel·lícula. Al començament trobem l'escena a través d'un panell informatiu (Stanton, 2008, 0:05:16 - 0:05:45) on se'ns presenta la vida a dalt de la nau Axiom. És la imatge idíl·lica en contraposició a un entorn de devastació. El recurs serveix per visualitzar un futur distòpic governat per robots i màquines. Una imatge, aquesta, que reforça encara més la nostàlgia de Wall-E per una vida a la Terra avui inexistente i en total contrast amb la decadència de la vida espacial.

Al final amb l'arribada dels humans a la Terra podem definir-lo com un *flashforward* emocional. Amb ell interpretem una restauració de la vida i un horitzó d'esperança. (Stanton, 2008, 1:29:36 - 1:30:09)

Les el·lipsis són constants i ens mostren el pas del temps i l'evolució dels espais. És el recurs principal que fa avançar la història. Ens mostren l'evolució dels personatges i del conflicte central que és nostàlgic: la recerca – o millor dir descoberta - i recuperació d'una certa humanitat.

A la gènesi de la pel·lícula, Wall-E du a terme les tasques rutinàries de neteja un dia. La seqüència d'imatges fa avançar les hores de manera àgil (Stanton, 2008, 0:05:16 - 0:05:45). Però el mateix temps ens transmet una sensació de solitud i desolació.

Des de l'arribada de l'EVA fins a la seva marxa està composta per diferents el·lipsis que descriuen el pas del temps amb imatges bucòliques que després voldran recuperar. En elles veiem com es forja la relació dels dos robots (Stanton, 2008, 0:29:20 - 0:33:35). Cal destacar la combinació d'elements en la seqüència on WALL-E recupera els seus records. Quan sembla que ha perdut tota la seva memòria i per extensió la seva personalitat, l'EVA s'esforça per recordar-li aquells bons moments que van passar junts. *Flashbacks* i el·lipsis es barregen per tornar a connectar amb la seva història, el seu passat emocional. (Stanton, 2008, 1:26:46 - 1:29:10)

La nostàlgia en relació amb l'espai-temps se'ns presenta a través dels ulls de WALL-E i el seu vincle amb els diferents objectes que recull. WALL-E és un museu dels records d'una civilització que ja no existeix. Cada objecte és un viatge enrere en el temps d'un passat ja desaparegut. Tots ells són el nexa amb un món de llum i color en contraposició a un món gris i desolat.

La narració pren entitat perquè s'estructura entorn d'aquesta nostàlgia de retornar a un temps que si bé ha portat a la destrucció és el que li pertany. El missatge nostàlgic és que sense aquest passat enlluernador i que fa de guia la vida perd tot el sentit. Les seves accions

i la relació que manté tant amb els objectes com amb EVA mantenen viva l'esperança de recuperar el que és genuí.

El fet autèntic, primogènit és tot aquell passat relacionat amb els humans. Abans era la seva raó de viure. Ara ho és la recerca per recuperar-ho. La vida només té i pren sentit amb la presència dels humans. La seva relació amb EVA no deixa de voler reproduir una experiència humana. La nostàlgia és l'autèntica raó que justifica el seu fer i existir.

La feina de Wall-E, la classificació de tots els objectes que troba ens interpel·len a una constant reflexió. L'impacte que genera el consum desmesurat i la poca sensibilitat amb el medi ambient. Qüestiona una manera de viure, unes dinàmiques que porten autodestrucció. La mirada crítica al passat i prendre consciència de la urgent necessitat de canviar les coses ens remet a una nostàlgica reflexiva. La *retrotopia* baumaniana, per ser més precisos. L'anhel de rectificació d'uns defectes que passats han de conduir a un món millor. [\(Vegeu Annex 3\)](#)

7.2 Els somnis i la infantesa (*Ratatouille*)

Ratatouille és un plat. El mateix títol ja és una picada d'ullet a una nostàlgia atàvica. Si a *WALL-E* el motor nostàlgic són els objectes que ens fan viatjar endavant i enrere al temps, aquí ho és el menjar.

La cuina és on es materialitza un retorn al passat. El pes de la tradició per un tipus determinat de sabors i gustos. El missatge nostàlgic és que som fruit del passat.

La tria que la història transcorri a París, ciutat i referent culinari mundial, és una clara declaració de principis. La cuina moderna neix a França amb la *nouvelle cuisine*. Cal saber-ho, dir-ho i recordar-ho.

La major part del relat es desenvolupa al restaurant de Gusteau i els carrers de la capital francesa. La cuina, com la ciutat, és un lloc obert, vibrant, viu i apassionat. Alhora, els diferents espais i àrees – despatx, cuina, menjador – representen diferents jerarquies.

El contrast dels dos universos, el món dels humans i el submón de les rates és la metàfora d'una nostàlgia explicada a través de la cuina. Una cuina visible, moderna que dona llum i una altra, la tradicional, és oblidada i que és d'on sorgeix tot.

Qui no té arrels busca terra. I tant Gusteau, Remy, el jove Languini o el malhumorat xef Skinner cerquen aquelles arrels que determinen el seu sentit de la vida.

El temps narratiu passa en un breu període temporal principalment quan Remy arriba a París per treballar al restaurant. El motor nostàlgic és el llibre de receptes de Gusteau que Remy s'enamora. A partir, d'aquí, el ratolí protagonista té el desig nostàlgic de recuperar una cuina atàvica. Aquest és el veritable motor que el fa actuar. Vol seduir, enamorar tal com ho feien els llibres de receptes tradicionals com el de Gusteau.

Els *flashbacks* són diferents moments episòdics que fan al·lusió a un passat gloriós. Tenim el viatge que fa el restaurant del xef Auguste Gusteau que passa de ser un referent a entrar en decadència (Bird, 2007, 0:08:45 – 0:09:36). Retalls de premsa, crítiques gastronòmiques, premis... són altra vegada objectes que ens transporten a uns records passats i que es glorifiquen. (Bird, 2007, 0:08:45 – 0:09:36)

Si hi ha un *flashback* que defineix, exemplifica el sentiment nostàlgic de la pel·lícula és el del record del crític Anton Ego. Al final del film, Anton, quan tasta el plat elaborat per Remy se li il·lumina de nou tot un món: el de la seva infantesa. (Bird, 2007, 1:36:17 – 1:36:43). El *flashback* ens transporta a un moment concret de la seva infància: quan de nen menja el mateix plat elaborat per la seva mare. És tan clara, aquí, la nostàlgia. El confort de la llar, l'amor del menjar de casa, les olors familiars són per entendre el canvi de parer en la cuina del Gusteau's per part del crític.

Des d'un aspecte formal, els *flashforwards* no apareixen de manera clara, però sí que es dibuixen i es poden intuir a través de les visions i somnis del protagonista. Hi identifiquem moments que ens projecten part del seu futur. El desig i la passió de Remy per ser un cuiner podem considerar-los com a *flashforwards* del seu avenir. (Bird, 2007, 0:05:08 – 0:09:13)

Les aparicions de Gusteau, primer a la televisió (Bird, 2007, 0:04:16 – 0:04:29 / 0:08:45 – 0:09:10), com a dibuix que pren vida (Bird, 2007; 0:14:21 – 0:15:09) o els seus esperits (Bird, 2007, 0:15:42 – 0:16:09 / 0:19:40 – 0:21:00 / 0:23:54 – 0:24:05 / 0:26:36 / 0:27:43 / 1:11:40 – 1:13:25) malgrat ser un personatge ja mort, són memòries culinàries. Les visions guien cap on s'ha d'encaminar Remy i el restaurant. Alhora reivindica un passat gloriós.

Tota el·lipsi obvia el que és superflu. Les el·lipsis emprades a la pel·lícula comprimeixen el temps i fan avançar la història dels personatges. I a *Ratatouille* s'aprecia molt bé en tant que només es focalitza en les accions més importants del protagonista per aconseguir el seu somni. Anhelar un futur partint d'un passat. Altre cop, ens apareix el concepte de retrotopia Baumaniana. A l'entrenament a les golfes que li fa Remy a Linguini perquè aprengui a cuinar hi veiem breus salts temporals que mostren l'evolució del jove aprenent a cuinar. Les indicacions de Remy sota el barret se'ns presenten en episodis curts amb els seus encerts i errors (Bird, 2007, 0:38:15 – 0:40:25). El seu ràpid progrés evoca una sensació de nostàlgia pel camí exigent que cal fer per aconseguir els objectius.

L'evolució de la història d'amor entre Linguini i Colette ens convida a recordar un passat on la manera de treballar va comportar èxits. Comença amb l'amor a primera vista de Linguini (Bird, 2007, 0:27:49). Per l'enveja i reticència de Colette a ser la responsable del seu aprenentatge (Bird, 2007, 0:40:49 – 0:41:31 / 0:44:15 – 0:44:54). La confiança i l'ensenyança (Bird, 2007, 00:45:12 – 0:47:00). La decepció per haver-se aprofitat de la seva bona fe (Bird, 2007, 0:52:07 – 0:52:21). L' enamorament (Bird, 2007, 1:02:35 – 01:06:04 / 01:09:35 – 1:10:10 / 1:15:16 – 1:15:25). L'engany (Bird, 2007, 1:29:21 – 1:31:02). La reconciliació i col·laboració (Bird, 2007, 1:34:53 – 1:36:07), i la recompensa final amb el nou restaurant. (Bird, 2007, 1:41:32)

El futur del restaurant se'ns presenta al final de la pel·lícula amb una combinació de *flasforward* i el·lipsis. Després de l'excel·lent crítica d'Anton Ego elogiant la cuina del Gusteau's, viatgem endavant en el temps fins a un local nou. Remy i Linguini són propietaris, la Colette treballadora i Anton Ego un client habitual. Un salt emocional nostàlgic que ens mostra l'èxit dels seus plats. L'harmonia, la passió i amor pel menjar que va caracteritzar els seus millors moments al llarg de la pel·lícula. (Bird, 2007, 1:41:29 - 1:42:51).

A *Ratatouille* el sentiment nostàlgic és l'amor a la tradició culinària. La cuina com a sinònim d'art, creativitat, passió, la bellesa i el plaer de gaudir d'una bona gastronomia. El sentit i existència de Remy passa per una nostàlgia reflexiva. Els seus actes i accions reforcen un missatge nostàlgic on es reivindica una manera de fer antiga arrelada al passat d'un territori, allà on hem crescut i que la modernitat anul·la i moltes vegades en renega. Fins i tot, el xef Skinner, quan d'amagat tasta el plat de Remy s'emociona (Bird, 2007, 1:37:03). Els sabors i valors tradicionals, en aquest cas de la cuina francesa donen sentit i existència als personatges.

Tanmateix, el desig de recuperar-les, preservar-les i renovar-les també es pot considerar com una nostàlgia restauradora. [\(Vegeu Annex 3\)](#)

7.3 La família i les tradicions (*Brave*)

Brave és una actitud. La nostàlgia se'ns presenta en forma de confrontació. Com trencar amb unes maneres de fer arrelades a unes estructures rígides i caduques. Si a *Ratatouille* l'espai era una gran urbs, ara ens trobem en la recreació fictícia d'Escòcia i el seu atractiu natural: paisatges espectaculars, boscos frondosos poètics i màgics i castells amb història. Aquest és l'espai principal de la narració.

El temps és un passat indeterminat que fa brillar els encants medievals, les narracions orals, els contes de fades i follets a la vora del foc. La història passa en molt pocs dies, però això no implica que no hi hagi salts temporals. Com espectadors ens sentim interpel·lats en aquest entorn natural i fantàstic ric en detalls.

Els *flashbacks* revelen la font principal nostàlgica de la pel·lícula: la relació entre Mèrida i la seva mare, la reina Elinor. Els diferents episodis mostren la seva evolució al llarg dels anys. Els salts al passat són determinants en tant que mostren i justifiquen els comportaments i conflictes familiars de tots els personatges i impulsen la trama. Quan Mèrida recorda la seva infància connecta immediatament amb el seu passat idealitzat. La connexió emocional entre mare – filla, la sensació d'amor i seguretat no s'esborra per molts entrebancs que passin. (Chapman; Andrews, 2012, 1:09:54 / 1:20:43 – 1:21:43)

Tota nostàlgia necessita un context. A *Brave* ho és l'origen del conflicte i aquest s'arrossega anys i panys. Mentre la Reina Elinor explica a la seva filla la llegenda del rei que va dividir el seu regne entre els seus quatre fills, un *flashback* ens fa anar enrere en el temps per mostrar-nos els fets més determinants de la història. (Chapman; Andrews; 2012, 0:13:00 – 0:13:57). Aquí la nostàlgia és un malefici del passat que determina el present i futur dels personatges i la història individual i col·lectiva.

No podem destacar cap *flashforward* de manera clara, explícita i evident en l'àmbit visual. Tot i això, els apreciem oralment quan es parla de les possibles conseqüències de Mèrida si accedeix al tron. Una nostàlgia que posa els ulls al passat per tal definir com serà l'avenir. Diàlegs i accions mitjançant el·lipsis ens dibuixen un determinat futur amb Mèrida com a líder de la nació: La batalla dels clans al menjador (Chapman; Andrews; 2012, 0:14:05- 0:16:09). O el discurs de Mèrida posant pau. (Chapman; Andrews; 1:03:31 – 1:09:08)

Al final de pel·lícula, la filla ha aconseguit desfer el conjur i refer la relació amb la seva mare. Aquest fet el podem interpretar com un *flashforward* emocional. En ell l'espectador hi intueix un futur de pau i germanor entre els diferents pobles que formen part del regne. (Chapman; Andrews; 2012, 1:23:16 – 1:24:32)

Les el·lipsis són presents al llarg de la narració i amb el clar objectiu de destacar el pas del temps, els moments clau en la vida de Mèrida i obviar-ne els superflus i poc rellevants. No apreciem els detalls de la seva quotidianitat però sí les seves vicissituds en la seva aventura i creixement personal.

L'entrenament de Mèrida al principi del film se'ns presenta mitjançant el·lipsis temporals. Les escenes mostren diferents moments vitals de la futura reina i com es forja el seu caràcter i es converteix en una excel·lent arquera (Chapman; Andrews; 2012, 0:1:20 – 0:2:28 / 0:5:55 – 0:9:17). La nostàlgia a aquest passat feliç és el que ajudarà a Mèrida afrontar el seu repte de desfer el sortilegi de la vella i recuperar la seva mare. (Chapman; Andrews; 2012, 0:51:57 – 0:52:31/ 0:5:55 – 0:9:17)

El periple per trencar la maledicció són una varietat de salts temporals que es concreten en mostrar els esforços i desafiaments de Mèrida. Cal destacar la recerca de les pistes que necessita (Chapman; Andrews; 2012, 0:49:09 – 0:50:46). O retrobar el camí del bosc que porta a la cabana de la bruixa (Chapman; Andrews; 2012, 0:47:04 – 0:48:34). La reparació del tapís, clara referència a la Penèlope de l'Odissea, és una combinació perfecta d'el·lipsi i *flashback* emocional. Aquí, com ja és habitual en Pixar, el tapís, és l'objecte que ens remet a un passat nostàlgic. D'una banda, ens recorda els moments de conflicte mare – filla que els podem interpretar com *flashbacks* interns. De l'altra, les el·lipsis ens mostren el treball minuciós i precís que exigeix la seva confecció. (Chapman; Andrews; 2012, 0:28:00 – 0:28:16 / - 1:09:56 – 1:10:10 / 1:16:41 / 1:19:52)

A *Brave* el sentiment nostàlgic el trobem en el lligam de les relacions familiars i el pas del temps. Aquesta infància, ja perduda, porta Mèrida a fer-se gran i, de cop i volta, la seva manera de veure el món no correspon a allò que li han ensenyat. Les obligacions i tradicions reials no encaixen en la seva manera de ser i això fa que afecti la relació amb la seva mare, principal valedora de la seva educació. (Chapman; Andrews; 2012, 0:27:22 – 0:28:51)

El trencament de les relacions comporta un encanteri que Mèrida haurà de desfer per tal de recuperar la seva mare (Chapman; Andrews; 2012, 0:43:55 – 0:43:51). Aquesta recuperació, també obliga a la protagonista a un viatge nostàlgic al seu passat, a acceptar i anhelar una manera de fer que tot i no sigui del seu grat és el seu. *Brave* ens explica com la nostra manera de ser i pensar – la nostra manera de viure – és conseqüència de les relacions intergeneracionals i dels records. I tenir-ho present dona valor a la nostra autenticitat, individualitat.

Les expectatives passades i futures són font de nostàlgia que ens limiten a evolucionar de manera pausada i serena. A *Brave*, la protagonista es rebel·la contra unes certeses i convencionalismes socials i familiars que la tenallen. La seva autonomia se'n veu afectada. La nostàlgia reflexiva de Boym es presenta aquí amb la manera com Mèrida es qüestiona les normes establertes i cerca el seu propi camí de vida.

La nostàlgia no deixa de ser un conflicte generacional entre passat i futur. Aquí és entre generacions encarnades per la reina Elinor i Mèrida i també una qüestió de gènere: les expectatives i limitacions a què han estat subjectes les dones durant segles. [\(Vegeu Annex 3\)](#)

8 NOSTÀLGIA RURAL: Studio Ghibli



8.1 La natura i el progrés. (*La princesa Mononoke*)

La princesa Mononoke és la faula d'una venjança. La de la lluita entre dues nostàlgies: La dels guardians sobrenaturals dels boscos i la dels humans que profanen els seus recursos. Tots dos defensen la seva manera de concebre i habitar el món.

Ambientada en un període concret de la història del Japó, els espais són diversos. Principalment, la trama es desenvolupa en un gran bosc profund que amb la seva fauna actua com un personatge més i amb entitat pròpia. L'inici de la pel·lícula ja és tota una declaració de principis (Myazaky, 1997, 0:00:25 – 0:01:13). Tanmateix, reconeixem altres espais: pobles, mines, ciutats industrials que s'enfronten entre si.

El temps és continu i està directament connectat amb els cicles de la naturalesa que afecten en la trama i les accions dels personatges. A Studio Ghibli el temps és sinònim de canvi, transformació global. En aquest cas tant del món natural com de la societat humana.

El principi de la pel·lícula mostra com Ashitaka és atacat. (Myazaky, 1997, 0:05:35 – 0:06:11). La mort de Nago, el Déu porc senglar, implica una maledicció i l'abandonament del poble. Els *flashbacks* emprats són més textuais que visuals i ens revelen el passat i origen dels personatges. Quan Ashitaka descobreix la connexió entre la bala de ferro i la maledicció, la vella fa un salt enrere i ens revela la veritable història de Nago i com aquest va ser ferit, també, per una bala de ferro i es converteix en dimoni. (Myazaky, 1997, 0:8:00 – 0:10:41)

Moro, la reina lloba, explica Ashitaka com va ser adoptada la San (la princesa Monoke) quan era infant. (Myazaky, 1997, 01:20:20 – 01:21:25)

La informació extreta de tots ells determina i justifica el valor nostàlgic de les seves accions. Alhora ens remet a l'essència del conflicte entre els humans i els déus de la natura.

Els *flashforwards* no s'utilitzen de manera explícita. Les profecies inicials de la vella del poble quan vaticina que la ferida s'estendrà per tot el cos fins que mori o què li passarà Ashitaka si viatja sol a la recerca d'una cura, els podem interpretar com visions del futur dels personatges i el món com a resultat dels seus actes. (Myazaky, 1997, 0:8:20 – 0:10:41)

L'encontre entre la tribu dels llops, els micos i San es relata el futur depenent de les decisions que es prenguin. (Myazaky, 1997, 0:55:50 – 0:57:41)

De manera més clara, al final de la pel·lícula, després que el Déu del Bosc hagi estat destruït i s'hagi restaurat l'equilibri natural, la sensació és de renovació i esperança pel nou futur. El públic interpreta que a partir d'ara, a la Terra, hi poden cohabitar els humans i els esperits de manera harmoniosa. (Myazaky, 1997, 2:05:07 – 02:08:39)

Quant a les el·lipsis, destaquem dos moments concrets que corresponen a l'inici i final del film. Primer, tenim el viatge d'Ashitaka des del seu poble fins a les terres de l'oest. El trajecte són escenes breus per paisatges diversos. (Myazaky, 1997, 00:11:45 – 13:02). El segon la

batalla entre els habitants de la Ciutat del Ferro, els Samurais i els Déus de la Natura. (Myazaky; 1997, 1:29:20 – 1:30:50 / 1:57:50 -2:01:50). En cap dels dos exemples hi ha la necessitat de mostrar detalls si no estar al servei del ritme narratiu i la intensitat dramàtica.

La combinació d'el·lipsis està reservat per plasmar l'evolució de la relació entre San i Ashitaka. Al llarg de la pel·lícula apreciem el progrés pel que fa a la seva comprensió (Myazaky, 1997, 00:55:33) i col·laboració. (Myazaky, 1997, 1:47:10 / 1:53:08 / 2:06:26)

Si a Pixar la nostàlgia es transmet mitjançant la relació dels personatges i els objectes, a Studio Ghibli ho és la naturalesa. La industrialització i la modernitat comporten la destrucció de la natura i una manera de viure. El sentiment nostàlgic neix de l'anhel de venjança tant dels humans com dels habitants del món natural per la recerca i recuperació d'un món millor on es pugui conviure.

El sentiment de tots dos universos és el de pèrdua. Un món que canvia a velocitat meteòrica que ho transforma tot fent-ho irreconeixible. La nostàlgia convergeix en la lluita per protegir el que encara queda de real, de primitiu i primogènit.

Totes aquestes accions determinen una nostàlgia restauradora encara que, a priori, també comporti elements reflexius. Les lluites són globals i compartides. Cadascú idealitza i defensa el seu model de societat. Lady Eboshi ho fa des d'una visió industrialitzada i progrés constant. San des de l'oposició frontal i la defensa de les forces de la natura. Ashitaka des de l'harmonia entre tots dos mons.

La nostàlgia és complexa. Les solucions són complexes. Restaurar una manera de viure on els éssers humans, les forces de la natura i els éssers sobrenaturals visquin en pau i harmonia és viable. Retrobar l'equilibri perdut, recuperar valors i pràctiques que el progrés desvirtua és el missatge nostàlgic de *La Princesa Mononoke*. [\(Vegeu Annex 4\)](#)

8.2 L'absència i el fet de fer-se gran (*El meu veí Totoro*)

El meu veí Totoro és sinònim d'absència. L'essència nostàlgica rau en la pèrdua de la infància i l'entrada a la pubertat. Aquell moment que per imperatiu temporal cos i ment pateixen múltiples desajustos. El desig de voler retenir el temps, provoca que defugim de tot allò que ens fa progressar, madurar i ens fa grans. Si a *Ratatouille* la infància és la cuina i els àpats que es menjaven quan un és petit, a *El meu veí Totoro* ho són els llibres, els contes i el record de la mare.

La seva absència té un paper fonamental per remarcar el sentiment nostàlgic. Satsuki d'onze anys i la seva germana Mei de 4 són la innocència. Un retrat perfecte i precís de la infància. Com a *La princesa Mononoke* la història té lloc a un entorn rural del Japó en època de postguerra. La granja, la nova residència de la família, esdevé a priori un lloc inhòspit. Per contra, el bosc, altra vegada té un paper determinant. Satsuki ho assenyala ben clar a l'arribada de la nova casa. (Myazaky, 1988, 0:5:55). Aquí també és un espai màgic, misteriós on habiten criatures fantàstiques com Totoro, el gatbus o *susuwatari* (*els conillets de la pols*) que apareixen en un altre film de Myazaki, *El viatge de Chihiro*.

La granja és un espai que indirectament fa de nexa entre passat i futur.

Tota mudança és això. Donar vida a un lloc nou amb els nostres records.

La història passa durant un breu període de temps que dura setmanes. La dimensió temporal s'estira i es contrau a mesura que les dues germanes viuen noves emocions i experiències del món que les envolta.

Els *flashbacks* en el sentit clàssic no es fan servir. Això es deu que la narració transcórrer principalment en el present. El viatge el passat l'apreciem en mínimes ocasions en converses dels personatges i els seus records.

La mare, ingressada per tuberculosi en un hospital a prop, és el motor nostàlgic dels records de Satsuki i Mei per parlar de temps passats i projectar el futur. Els records són breus

passatges de la seva relació amb la seva mare. Les converses transmeten un seguit d'emocions, sobretot preocupacions per la seva recuperació.

Tampoc és una pel·lícula on trobem *flashforwards* de manera explícita. La narració es focalitza en les experiències del moment actual de les dues germanes Satsuki i Mei. Tanmateix, la nostàlgia de l'absència ens porta a un sentiment d'esperança pel futur. (Myazaky, 1988, 0:24:29 – 0:25:00 / 1:03:45 – 1:04:28)

Als títols de crèdit finals, veiem la imatge de la mare que torna a casa i les filles juguen amb altres nens. Totoro i els seus amics són observadors del que passa. Aquest quadre implica emocionalment l'espectador cap a un futur feliç i ple de salut. (Myazaky; 1988, 1:24:30 – 1:26:20). En tota la pel·lícula s'hi fa esment, però no el veiem. Ens l'imaginem.

És interessant com el tractament de les el·lipsis ens fa la sensació de passar per les diferents estacions sense tenir la necessitat de mostrar-les detalladament. El temps passa, l'absència segueix present i l'esperança s'albira lluny. A la gènesi de la pel·lícula veiem la família Kusakabe canviant de casa. El temps es comprimeix, posant èmfasi a l'arribada i l'exploració de la nova llar. La nostàlgia, aquí, és emoció per un futur millor. (Myazaky, 1988, 0:2:20 – 0:05:55). La retrotopia ens diu que amb el futur no s'hi pot confiar. Però, Satsuki i Mei ho fan. Per això els esperits de la pols fugen de la casa quan la família s'hi instal·la. No obstant això, posen als ulls a un passat buscant aquella felicitat perduda i arrabassada.

La nostàlgia evoca la sensació de descoberta. Les exploracions i aventures que viuen les germanes, la recerca de l'escala que puja a les golfes (Myazaky; 1988, 0:9:51 – 0:10:39), endinsar-se al bosc o la cerca de Totoro (Myazaky, 1988, 0:30:00 – 0:35:40 / 0:36:27) són fruit d'aquest sentiment nostàlgic. Cada vivència es converteix en una nova experiència vital que ajuda a combatre la falta de la figura materna.

Les diferents visites a la mare a l'hospital, presencial o en forma de cartes (Myazaky; 1988, 0:22:48 - 0:24:26 / 0:55:27 – 0:56:23 / 1:22:09 - 1:23:32) són una combinació d'elisions i salts temporals on els records viatgen al passat i futur per reforçar el sentiment d'esperança.

La nostàlgia de l'absència i el desig de recuperació també l'apreciem al llarg de la pel·lícula. Mei va a l'escola a l'encontre de la seva germana (Myazaky; 1988, 0:42:56). Les dues germanes

esperen al seu pare que torni de la universitat (Myazaky; 1988, 0:54:39). O quan Mei desapareix i Sasuki s'enfila al gatbus per trobar-la. (Myazaky, 1988, 1:19:37). La família dona sentit a la vida. Perdre-ho és diluir-se del tot.

La infantesa és un període de màxima importància i complexitat. És el moment que es forja el nostre cos i la nostra ment. Quan s'arriba a la pubertat sorgeix una lluita ferotge entre el món infantil i adult.

La nostàlgia de l'absència ve determinada per aquest moment vital que viu la Mei, la germana gran. Assimilar una nova llar i la malaltia de la mare és un pas precipitat a la maduresa. La innocent bellesa del món dels infants i els seus records es difumina.

La nostàlgia esdevé melancolia per un passat que de cop i volta desapareix. Subtilment, la idea d'intentar reconstruir per part de Susuke la família tal com la recorda ens condueix a una nostàlgia restauradora. Les aventures amb Totoro i les criatures màgiques del bosc són matèria nostàlgica plena de tendresa. És l'expressió d'un desig que és el de no deixar de ser petits. [\(Vegeu Annex 4\)](#)

8.3 La pau en el món de les aparences (*El castell ambulat*)

El castell ambulat és una al·legoria al món de les aparences. El pacifisme és l'espai emocional nostàlgic per on es vehicula la història. Ho fa recreant un món màgic i fantàstic, poblat de paisatges onírics – però reconeguts-, muntanyes idíl·liques i deserts desolats. La fantasia està vinculada directament a Howl, un mag amb grans poders que la llegenda diu que roba el cor de les noies joves. Ell busca la pau entre dos pobles en guerra. La Sophie, la noia de divuit anys que ha estat maleïda per la Bruixa de l'Ermot convertint-la en una dona de 90 cerca la pau interior.

Ens trobem davant d'un film on el temps és clarament subjectiu i abstracte com la nostàlgia. El castell amb les seves transformacions manipula tant els estats temporals com emocionals. Pot semblar que la narració passi en pocs dies o setmanes. Tanmateix, la màgia n'altera la percepció.

La nostàlgia es mou en aquest univers polièdric de dimensions paral·leles. I es reforça amb constants viatges al passat dels personatges per entendre i explicar les seves accions i emocions. El passat i la infantesa de Howl, el descobrim quan amb la Sophie obren una porta que els porten a un camp ple de flors. (Myazaky; 2004, 1:22:51)

Aquest record nostàlgic de la infantesa també el trobem amb Sophie. Quan ella parla amb l'espantaocells (Myazaky, 2004, 0:16:11 - 0:16:31) hi ha un instant que fa referència a quan era petita.

La recerca de la pau és per partida doble. D'una banda, Howl saboteja les naus dels dos països en guerra per evitar la mort d'innocents encara que això li costi perdre la seva pròpia humanitat. (Myazaky, 2004, 0:40:40 / 1:27:00 / 1:31:55 - 1:34:50) De l'altre, la Sophie. La desconexió que viu ella mateixa amb la seva manera de ser, pensar i sentir també la fa lluitar per una pau interior. Es té molt poca consideració. Se sent poca cosa i gens atractiva amb relació a la seva germana Lettie (Myazaky, 2004, 0:07:50 - 0:09:041) fins que explota i ho expressa en veu alta a dins del castell. (Myazaky, 2004, 0:47:27 - 0:48:06)

Els *flashforwards* no apareixen en el sentit clàssic. La major part del metratge se centra en el present i les conseqüències de les accions que es porten a terme. Tanmateix, l'esperança d'un futur millor sempre hi és present. La retrotopia torna a fer acte de presència de manera emocional. Cap al final de la pel·lícula, quan Sophie i Howl estant junts i Calcifer retorna perquè els enyora, hi ha el missatge nostàlgic d'un passat idealitzat, al mateix temps que un futur harmònic, feliç i estable per a tothom. (Myazaky, 2004, 01:54:15 - 01:55:09)

El que és realment important, l'el·lipsi s'encarrega de remarcar-ho. La fluïdesa narrativa està en funció de com explicar els moments determinants i decisius dels personatges i evocar moments nostàlgics que ens remeten a un passat.

A la pel·lícula, viem la transformació de Sophie d'una noia jove a una dona molt gran. El canvi físic que això comporta evoca un sentiment de nostàlgia per la bellesa de la joventut, alhora que l'acceptació d'un mateix a qualsevol edat. (Myazaky, 2004, 0:11:48 - 0:12:27 / 0:39:51). Howl també ho ha de fer quan veu que el seu color de cabells ha canviat i per ell, això, l'ha deixat de ser atractiu. (Myazaky, 2004, 0:46:26)

Un altre aspecte a destacar és les diverses destinacions del castell. Ciutats d'interior, de mar, de muntanya... Cada viatge és una vivència. Un moment viscut que es converteix en record per Sophie.

Les portes màgiques del castell combina els tres elements. En un tancar i obrir d'ulls ens desplaçem a diferents indrets i instants de la vida de Howl i Sophie. (Myazaky, 2004, 0:23:17 / 0:26:26 / 0:36:50 / 0:43:39 / 0:52:21 / 01:19:20)

A l'acabament de la pel·lícula quan Sophie obre la porta principal i visualitza el passat de Howl, allò que veu es converteix en una nostàlgia plena d'enyorança per un passat i d'il·lusió i esperança pel futur (Myazaky; 2004, 1:43:46 - 1:48:21). Hi veiem un minut Howl capturant una estrella caiguda que es converteix en Calcifer, el dimoni del foc encarregat de mantenir l'energia del castell.

La relació entre els dos personatges, ens remet a una infància perduda però il·lusionant.

El conjur a Sophie ens evoca a un passat melancòlic on tot era i és possible. A través del personatge la nostàlgia reflexiona sobre la vida i les veritables prioritats. L'aparença de dona gran, li permet endinsar-se en la seva pròpia veu interior i adonar-se de la importància de mantenir viva la flama de la imaginació, de somiar.

A *El castell ambulat* se'ns diu que el món de les aparences no ens permet avançar i n'hem de defugir. Només qüestionant-nos el passat trobem la veritable sortida als obstacles i adversitats del present. Això és el que fa la Sophie. Enfrontar-se al seu caràcter tímid i tancat per donar resposta als dubtes existencials i poder rompre el malefici. A través del castell i els personatges que els habiten pot viatjar i recuperar la seva essència idealitzant una innocent joventut, amb les seves alegries i tristors. Ella el viu de manera crítica i en reconeix les imperfeccions i contradiccions. És en la reflexió que troba la seva pròpia determinació. Howl fa el mateix. Idealitza el vincle afectiu que crea amb Sophie, així com la d'entendre i creure en un món sense conflictes bèl·lics. [\(Vegeu Annex 4\)](#)

9 Personatges nostàlgics

La nostàlgia que caracteritza els personatges de Pixar i Studio Ghibli transiten per uns trets en comú dels quals desataquem la seva complexitat emocional, la tipologia de nostàlgia i el sentiment de pèrdua.

Complexitat Emocional: Ambdós estudis els seus personatges mostren una nostàlgia introspectiva que fa referència a pors i anhels. Studio Ghibli ho fa des d'un vessant més dramàtic i tràgic dels esdeveniments. Pixar ho dibuixa de manera més còmica.

Tipologia de Nostàlgia: Restaurar el passat projectant-lo al futur o idealitzar-lo. Heus aquí el dilema. L'univers Ghibli ho fa a partir de viatges fantàstics, mons màgics, transformacions i mutacions físiques que ens remeten a temps passats, la majoria d'ells idealitzats amb l'objectiu de recuperar-los. Pixar, per la seva banda ho fa des d'una perspectiva més real i on primen les relacions dels personatges.

Sentiment pèrdua: En tots dos, el motor nostàlgic són o l'amor, l'amistat i la família. Tant Pixar com Studio Ghibli la nostàlgia és un viatge al passat per recuperar o solucionar una pèrdua. La recuperació es pot dur a terme de dues maneres: ja sigui en forma de records com WALL-E o amb la introducció d'elements màgics com Totoro.

Per la tria de personatges nostàlgics prenem com a referència les pautes de Linda Seger i que ja hem esmentat en el marc teòric. Recordem que segons la guionista americana són quatre els elements que componen un bon personatge: motivació, acció, meta i conflicte. (Linda Seger, 2022).

En relació amb aquests destaquem els següents personatges nostàlgics.

9.1 Personatges nostàlgics Studio Ghibli

9.1.1 San (*La princesa Monoke*)

San es caracteritza per tenir una forta connexió amb la natura. Ella sent que en forma part i sense aquest vincle la seva identitat i raó de viure desapareixen.

D'aquí que la seva principal motivació sigui la seva protecció. El bosc és casa seva. Els llops la seva família. La lleialtat cap a ells es deu al fet que la van adoptar i criar com a filla seva des de petita. La seva determinació i compromís amb ells es veu reflectit en les seves accions. Integar-se a la vida del bosc i actuar com una lloba més reforça la seva relació fraternal. Atacar els humans i a la ciutat de Tataraba reafirma la seva imatge de guardiana per impedir-ne la destrucció.

La seva meta principal és aquesta: Protegir el bosc i els seus habitants de les urpes dels humans. Ho fa des de la posició ferma d'aquella persona que s'ho creu i és fidel a si mateixa. Trobar la mesura justa de les coses sempre genera dubtes. Ella, de fet, tot haver estat criada per llops i sentir-se animal és humana. Aquesta identitat trontolla el moment que coneix a Ashitaka, un humà que busca la pau.

Els mètodes que utilitza per salvar la natura entren en conflicte amb el Déu i esperits del bosc que també tenen la seva manera de pensar.

San és un personatge profund i complex que encarna la tensió entre el que és vell i el que és nou, entre la natura i la civilització.

La seva és una nostàlgia restauradora. La idealització de viure en contacte directe amb la natura sense intervenció humana i l'amenaça que pugui desaparèixer l'impulsa a lluitar per recuperar-ho. ([Vegeu Annex 5](#))

9.1.2 Sophie (*El Castell ambulat*)

Sophie és una noia aparentment normal. Fa de cosidora en una casa de barrets propietat del seu pare i la seva vida podríem definir-la com estable. Malgrat això, és un sac de dubtes. Pateix

una forta inseguretat personal, una baixa autoestima i una poca o nul·la capacitat per relacionar-se. La maledicció que pateix es converteix en el catalitzador dels seus conflictes. A partir d'aquí, per la Sophie la seva motivació no és altra que el desig de cercar respostes a tots els dubtes que té.

L'acceptació de la seva nova aparença i realitat és la principal acció que determinarà el seu futur. Això, la fa emprendre un viatge amb el mag Howl per descobrir on s'amaga el veritable castell errant. Fa de dona de fer feines i cuinera per tal de mantenir l'esperança de trobar la veritat sobre ella, el mag i el seu malefici.

Per aconseguir-ho, el principal objectiu és trencar el conjur i protegir Howl dels perills que l'amenacen.

El personatge confronta un present amb un passat que recorda amb enyorança. La seva nostàlgia, reflexiva, és un viatge emocional i personal que transita per l'amor, la identitat i la pau interior amb l'objectiu de recuperar una vida simple. El que s'ha viscut i qüestionat és el jo mirall del present. [\(Vegeu Annex 5\)](#)

9.1.3 Satsuki (*El meu veí Totoro*)

Satsuki és la germana gran i li preocupa la salut de la seva mare. La seva principal motivació és el desig que es recuperi ràpidament. Per això cuida la seva germana i ajuda al seu pare en l'adaptació a la nova vida al camp. Aquesta motivació és la manera que té ella per fugir de les preocupacions i mantenir-se optimista davant els dubtes.

L'acció és el motor emocional i d'esperança per sobreviure al trasbals de l'absència de la mare. Això, la porta a assumir responsabilitats que no li pertocarien a una persona de la seva edat. Tant a casa com a l'escola assumeix tasques que, de cop i volta, la fan entrar a la maduresa. Alhora, explora cada racó del seu entorn i estableix relació amb el conjunt d'esperits que poblen el bosc. Especialment amb en Totoro.

Satsuki té la ferma creença que mantenint la seva germana segura i la seva família unida i feliç ajudarà que la seva mare es recuperi més ràpidament. Tot ho fa amb aquest objectiu. És la manera que té per afrontar les seves preocupacions.

S'enfronta a conflictes tant interns com externs. El comú denominador de tots dos és la por. D'una banda, la por al que li pugui passar a la seva mare. De l'altre la incertesa pel futur, sobretot en el moment quan la seva germana Mei desapareix. Els esperits del bosc, amb Totoro al capdavant, l'ajudaran a gestionar emocionalment els problemes d'una manera tranquil·la i esperançadora.

Motivació, acció i conflicte es confabulen per reforçar el sentiment nostàlgic reflexiu que comporta el fet de fer-se gran i el sentit de pertinença. [\(Vegeu Annex 5\)](#)

9.2 Personatges nostàlgics Pixar

Si hi ha un denominador comú en els personatges nostàlgics de Pixar a *Brave*, *Ratatouille* i *WALL-E* és el del desig de recuperar quelcom perdut del passat: una relació, un somni o un món desaparegut, per aquest ordre.

La nostàlgia és el motor que activa les seves motivacions, accions, metes clares i conflictes significatius.

9.2.1 Wall-E (*Wall-E*)

WALL-E és un personatge que està i se sent sol. Aquest estat d'abandonament és la principal motivació que li genera una necessitat de connexió. Busca companyia tothora i els objectes són el seu únic vincle amb un passat ja desaparegut. Un passaport emocional a una manera de viure idealitzada.

Les jornades de treball de sol a sol recollint objectes quotidians dels humans el condueix a una nostàlgia pel que s'ha viscut. La planta, és l'esperança, la llavor que pot fer regenerar la vida altra vegada a la Terra.

El seu objectiu pivota sobre tres eixos. El de recuperar, conservar i protegir una pèrdua: la vida amb els humans. Per aconseguir-ho viu tot de tipus conflictes que el posen a prova. El patiment per no perdre el seu vincle amb l'EVA li genera un nou sentit a la seva existència. La lluita per fugir de la nau Axiom i retornar a la Terra un nou sentit del deure.

L'amor i fascinació pel passat humà dibuixa un personatge clarament nostàlgic àvid d'experiències i vivències passades.

Les motivacions, accions, metes i conflictes construeixen un personatge nostàlgic que navega entre dues aigües. La primera és la d'una nostàlgia restauradora de la idealització d'un passat que vol recuperar. De l'altra una nostàlgia reflexiva de qui sap que és imperfecte.

Un personatge vital que viatja emocionalment de la solitud a la companyia i de la desesperació a l'esperança. [\(Vegeu Annex 6\)](#)

9.2.2 Elinor (*Brave*)

Elinor, reina i mare de Mèrida té una triple motivació que gira entorn de la seva filla. La seva posició l'obliga a tenir una gran responsabilitat. D'una banda, el deure de mantenir les tradicions i les obligacions reals sempre dins una disciplina, respecte i educació. De l'altra, assegurar la protecció, unitat i l'estabilitat del Regne. Això passa pel casament de Mèrida amb algun fill d'algun cap dels clans. Finalment, l'amor maternal li exigeix voler el millor per Mèrida encara que moltes de les seves decisions vagin en contra amb el que pensa la seva filla.

Aquestes motivacions la condueixen a desenvolupar un seguit d'accions que reflecteixen el seu caràcter protector. Ensenya i prepara a Mèrida segons les regles i la cultura de la cort i li organitza un torneig per trobar-li el millor pretendent. Tanmateix, aquesta manera de fer no lliga amb la mentalitat de Mèrida que es rebel·la. La confrontació implica fer-li entendre les seves responsabilitats familiars. Però quan això no passa i és transformada en os, Elinor entén que la tradició també demana acceptar i adaptar-se als nous temps.

Per una mare, el principal objectiu és educar i protegir la seva filla. Però per una reina és la de preservar les tradicions. Desfer l'encantament abans no sigui massa tard l'obligarà a col·laborar amb Mèrida i a l'entesa mútua.

Tot plegat va a parar en un seguit de conflictes tant interns com externs que li generen dubtes, pors i que posen a prova les seves creences: La lluita aferrissada de la defensa d'una tradició i alhora entendre les necessitats i desitjos de Mèrida que vol decidir el seu propi destí. Aquestes diferències com la manera de regnar o la visió del matrimoni genera un seguit de tensions i malentesos. El malefici li genera un conflicte físic i emocional. L'obliga a veure el món d'una altra manera i a confiar.

El passat i les tradicions són l'arrel que forgen la identitat nostàlgica d'Elinor. Una nostàlgia restauradora que idealitza uns valors caducs i la fa resistent als canvis. Les arrels atàviques han aguantat el temps perquè són fortes i això és garantia de continuïtat. La família és font de saviesa i responsabilitat i garant de futur generació rere generació. Però ella enyora un passat on tot això no es posava en dubte. [\(Vegeu Annex 6\)](#)

9.2.3 Anton Ego (*Ratatouille*)

Anton Ego és un personatge creat des de la nostàlgia a la cuina dels avantpassats. A la seva aparent fredor s'hi amaga un ésser del tot vulnerable. La seva professió de crític ja el motiva a manifestar un amor profund cap a la gastronomia que ell considera autèntica, i genuïna: la de la seva infantesa.

Aquesta passió per l'excel·lència d'una cuina i sabors tradicionals del passat esdevé la seva motivació principal. Les accions es veuen reflectides en les seves crítiques dures i severes. Les seves ressenyes despietades, implacables i destructives aixequen molta polseguera. La reputació dels restaurants depenen en gran part de les seves paraules.

I quan li arriben veus que al Gusteau's torna a guanyar fama decideix visitar-lo. Vol saber de primera mà què hi ha de cert i veritable en la nova popularitat del restaurant. Aquesta acció el porta a la seva autèntica meta que és el de trobar aquell menjar que li remogui la consciència, que el transporti emocionalment a moments importants de la seva vida.

Per aconseguir-la s'enfronta a diversos conflictes que el posen entre l'espasa i la paret. El principal és l'escepticisme que té entre la nova cuina que es va imposant i la seva passió per una de més tradicional.

Ego és arrogant a l'hora d'encarar la realitat. Això ens fa identificar un altre conflicte que és el de la reconciliació amb la cuina de les emocions que el retorni als records de la seva infància. I aquí apareix el sentiment profundament nostàlgic del personatge i la pel·lícula.

Al llarg de la pel·lícula, Ego, és un personatge que la seva felicitat es va apagant perquè veu que les exigències d'uns estàndards culinàries cada vegada són més baixos.

Remy, amb el plat Ratatouille aconsegueix retornar l'alegria a Ego. Al primer tast, el crític cínic, dur i insubornable connecta amb el seu passat quan la mare li preparava el mateix plat. És un viatge nostàlgic restaurador perquè en ell redescobreix la puresa i la grandesa de la cuina alhora que reconeix el valor i l'amor per la simplicitat. [\(Vegeu Annex 6\)](#)

10 Conclusions: La paradoxa de la nostàlgia

La història és un viatge revisionista del passat ja sigui per anhelar-lo i repetir esquemes – alguns d'ells caducs –, reforçar una memòria o per destrossar-ne el llegat i sembrar-ne un altre. El passat és present en el nostre recorregut vivencial diari. Som en relació amb el passat i som i serem en funció d'allò que érem. Qui no té arrels busca terra.

La contradicció o la paradoxa de la nostàlgia rau en el fet que moltes vegades la justificació d'anar a la contra o vanagloriar un passat reforça la teoria contrària dels nostres interessos intel·lectuals.

L'ombra i el pes del llegat ens determina el nostre caminar pels espais terrenals i onírics. L'art, en tots els seus besants ha tractat aquesta dependència en la recerca de l'ideal.

Al llarg de la història els moviments artístics, ideològics i socials han sorgit per suplantar, anhelar o millorar l'anterior.

Avui, la raó de ser passa pel sedàs de la nostàlgia. La por, la incertesa la pluralitat cultural que desvirtua la cosa primogènita, genuïna. Tots ens assemblem, però alhora cada vegada vivim més aïllats en un microcosmos particular de difícil accés i molt promiscu.

El *hipsterisme* emocional viatja a totes hores per un seguit d'espais intermitents i temps volàtils. La societat líquida es recrea cada dia en un terreny inhòspit entorn una cultura de l'entreteniment que exigeix mirar i ser mirat. Aquesta és la política de supervivència emocional d'empreses i persones.

Som fills d'un temps on les nostres petges són fetes de records i el pes del seu llegat. El que veiem real o imaginari traça el camí que recorrem al món.

Els algoritmes recreen els nostres gustos. Per això la necessitat de visitar un historial passat, que si bé no és el desitjat, és el conegut.

Pixar i Studio Ghibli, Studio Ghibli i Pixar exploren el temps i l'espai des d'unes nostàlgies associades als seus imaginaris socials i culturals. En tots els seus films el viatge a un passat ideal és la raó de ser i existir dels personatges. Les seves motivacions, accions, objectius i conflictes donen sentit i dimensió nostàlgica de la història perquè projecten la nostàlgia del fet viscut cap al futur amb el desig de voler-lo canviar. Aquí podem dir que les nostàlgies reflexiva i restauradora de Boym apareixen a tots els films a parts iguals.

WALL-E i *La princesa Mononoke* reflecteixen una preocupació entre civilització i natura. *WALL-E* des d'una posició més reflexiva. *La princesa Mononoke* més restauradora.

Ratatouille i *El castell ambulat* transmeten el missatge nostàlgic reflexiu i restaurador de la importància de connectar amb els nostres records i somnis infantils.

Brave i *El meu veí Totoro* la nostàlgia viatja cap a una reflexió i recuperació d'un tradicional model de família.

En la majoria dels casos analitzats s'aposta pels salts temporals que incloguin aspectes visuals com canvis d'ubicació. Només a *La princesa Mononoke* es fa de manera textual. Tant el futur com el passat ens l'hem d'imaginar i recrear. És una tècnica més per activar la memòria visual.

De l'anàlisi, podem extreure que tota producció cinematogràfica és un viatge nostàlgic. De fet, qualsevol ficció parteix d'uns referents que es volen emular, recordar o reivindicar. La indústria cinematogràfica, i més concretament la d'animació, s'estructura entorn aquest sentiment. ([Vegeu Annex 7](#))

La nostàlgia no fa distincions ni discrimina per raons d'origen, gènere, edat ni estrat social. Hem vist com afecta grans i petits, animals com monstres. La nostàlgia és un sentiment universal que connecta emocionalment amb l'espectador, com l'amor, la passió, la pèrdua o els somnis.

Albert Vilar i Canamasas

Barcelona, 15 de juny de 2024.

11 Referències bibliogràfiques

Arocena, C. [Carmen]. (1996) *Víctor Erice*. Cátedra. Colección Signo e imàgenes / Cineastas.

Atienza Muñoz, P. (2013). *Historia y evolución del montaje audiovisual de la moviola a YouTube / Pau Atienza Muñoz*. Editorial UOC.

Aumont, J. [Jacques]. (1985). *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Paidós.

Balló, J. / Pérez, X. [Jordi Balló / Xavier Pérez]. (ed) (1995). *La llavor immortal : els arguments universals en el cinema*. Editorial Empúries.

Bauman, Z. [Zigmun]. (ed) (2017) *Retrotopia*. Traducció: Josep Sampere. Arcàdia. de mi vida. Traducció: Natalí Lescano y José Jesús Fornieles Alférez. Confluencias Editorial.

Boym, S. [Svetlana] (2015) *El futuro de la nostalgia*. Traducció: Jaime Blasco Castiñeyra. Atonio Machado Libros.

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>

Duran Castells, J. [Jaume] (2008). *El cinema d'animació nord-americà*. Barcelona, Editorial UOC. ISBN 9788497887113. <http://hdl.handle.net/10609/112428>

El informe de tendencias Klarna 2022 señala la nostalgia como motor de la moda.
<https://pe.fashionnetwork.com/news/El-informe-de-tendencias-klarna-2022-senala-la-nostalgia-como-motor-de-la-moda,1466114.html>

Feldman, S. [Simon]. (ed) (2002). *La fascinación del movimiento*. Serie Multimedia. GEDISA.

Ferreter Mora, J. [Josep]. (ed) (1998). *Diccionario de Filosofía. Volum II. Ariel Referencia*.

Fortes Guerrero, R. [Raúl]. (2011). *El viaje de Chihiro: Hayao Miyazaki*. Colección: Guía para ver y analizar cine. La Nau llibres.

Garrido Ferreño, Julia. (Juny 2022). Marketing de nostalgia y su influencia de compra en la generación millennial. (Treball final de Màster). Universitat Oberta de Catalunya.
<http://hdl.handle.net/10609/146547>

Gubern, R. [Román] (2000). *Historia del cine / Román Gubern* (6a ed.). Lumen.

Henriques, F. M., & Suarez, M. C. (2021). Nostalgia como practica? Relendo a pesquisa sobre nostalgia no campo do Marketing / Nostalgia como practica? Releyendo la investigacion sobre la nostalgia en el campo del Marketing. *Cadernos EBAPE.BR*, 19(3), 524-.
<https://doi.org/10.1590/1679-395120200109>

Lanzaco Salafranca, F. [Federico] (ed) (2020). *Cultura japonesa : pensamiento y religión*. Satori.
Lee, C. [Cristina]. (January 2009) *Violating Time: History, Memory and Nostalgia in Cinema*.
Continuum International Publishing Group Ltd. (1 Gener, 2009)

Mariani, M. [Massimo]. (2019) *Qué nos dicen las imágenes. La retòrica visual en el arte, el diseño gráfico y la publicidad*. Hoaki Books (Promopress)

Marimón, J. [Joan]. (2014) *El montaje cinematográfico. Del guión a la pantalla*. Universitat de Barcelona Edicions. Col·lecció Comunicació Activa.

Martin, M. [Marcel]. (ed) (2008). *El lenguaje del cine*. Traducción: María Renata Segura. (2a edición). Editorial Gedisa.

Martínez de la Fe, E. [Eduardo]. Article. *¿Es la realidad una ilusión óptica? Un nou experiment pareix confirmar-ho*. <https://val-ocio.levante-emv.com/tendencias21/2022/06/10/realidad-ilusion-optica-nuevo-experimento-67117237.html>

Miyazaki, H. [Hayao]. (ed) (2020). *Como piensan los niños y otros recuerdos de mi vida*. Traducción: Natalí Lescano y José Jesús Fornieles Alférez. Confluencias Editorial.

Montero Plata, L. [Laura].; Pérez-Guerrero, AM. [Ana María]. (2015). Sincronías y sinergias animadas: La visión de la industria de la animación de Pixar y Ghibli. *Con A de Animación*. (5):26-37. <http://hdl.handle.net/10251/50637>

Ozu, Y. [Yasujiro] (2017) *La poética de lo cotidiano. Escritos de cine*. Gallo Nero Ediciones. Traducción: Amelia Pérez de Villar.

Pallasma, J. [Juhani] (2015) *Los ojos de la piel. La arquitectura y los sentidos*. 2a edició. Gustavo Gili.

Pallasma, J. [Juhani] (2021) *La mano que piensa. Sabiduría existencial y corporal en la arquitectura*. 2a edició. Gustavo Gili.

Pérez-Guerrero, AM. [Ana María]. (2013). *Pixar. Las claves del éxito*. Ediciones Encuentro. Madrid.

Pujol Ozonas, C. [Cristina].; Desconstruint els 90: mirades crítiques a la dècada prodigiosa. *COMeIN* [en línia], desembre 2020, no. 105. ISSN: 1696-3296.
DOI: <https://doi.org/10.7238/c.n105.2083>

REVISTA DE CULTURAS Y LITERATURAS COMPARADAS. Vol. 2 (2008): Nostalgia y melancolía: de pérdidas, locuras y creatividad Espiritual.
<https://revistas.unc.edu.ar/index.php/CultyLit/issue/view/1053>

Salmoise, N. (2019). *Contemporary Nostalgia*. MDPI - Multidisciplinary Digital Publishing Institute.

Román Ramírez, J. [José] Article. Espacio y tiempo en el cine moderno: algunos procedimientos de puesta en escena. *Aisthesis: Revista chilena de investigaciones estéticas*, [en línia] ISSN 0568-3939, ISSN-e 0718-7181, N°. 37, 2004, págs. 13-18.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7009819>

San Cornelio, G. [Gemma]; 60-90-20: cultura de la nostàlgia o la nostàlgia en la cultura. COMeIN [en línia], desembre 2020, no. 105. ISSN: 1696-3296. DOI: <https://doi.org/10.7238/c.n.105.2087>

Sánchez Navarro, J. [Jordi].; (2020). *La imaginación tangible: una historia esencial del cine de animación*. UOC.

Seger, L. [Linda.] (1991). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Rialp. Libros de cine.

Tanner, G. [Grafton]. (ed) (2023). *Les hores han perdut el rellotge: Les polítiques de la nostàlgia*. Traducció: Miquel Sorribas. Tigre de Paper.

Tarkovski, A. [Andréi]. (ed) (2017). *Atrapad la vida: Lecciones de cine para escultores del tiempo*. Traducción: Marta Rebón / Ferrán Mateo. Erra Naturae.

Tarkovski, A. [Andréi]. (ed) (2002). *Esculpir en el tiempo: Reflexiones sobre el arte, la estética y la poètica en el cine*. Traducción: Enrique Banús Irusta. Ediciones Rialp.

Valverde-Maestre, Á. M., Pérez-Rufí, J. P., & Gómez-Pérez, F. J. (2022). Makoto Shinkai: cine de animación japonesa y construcción de personajes redondos. *Fonseca (Salamanca)*, 25, 165–179. <https://doi.org/10.14201/fjc.29691>

Verdú, V. [Vicente].; (1996). *El Planeta americano*. Editorial Anagrama. Colección Compactos.

Verdú, V. [Vicente].; (2005). *Yo y Tu, objetos de lujo: la primera revolución cultural del siglo XXI*. Editorial Debate.

Vives, A. [Àngels] La Zona Trans (2). Article. [Intercanvis: papers de psicoanàlisi](https://intercanvis.eu/ca/producte/la-zona-trans-2-angels-vives-belmonte/). [en línia] ISSN-e 2385-7935, N.º. 23, 2009, págs. 69-73 <https://intercanvis.eu/ca/producte/la-zona-trans-2-angels-vives-belmonte/>

12 Referències cinematogràfiques

12.1 Pel·lícules de Studio Ghibli

Miyazaki, H. (Director). (1984). Nausica de la Vall del Vent. (Pel·lícula) Tòquio: Studio Ghibli.
https://www.imdb.com/title/tt0087544/fullcredits?ref=tt_q1_1

Miyazaki, H. (Director). (1988). El meu veí Totoro. (Pel·lícula) Studio Ghibli.
https://www.imdb.com/title/tt0096283/fullcredits?ref=tt_q1_1

Miyazaki, H. (Director). (1997). La princesa Mononoke. (Pel·lícula) Tòquio: Studio Ghibli.
https://www.imdb.com/title/tt0119698/fullcredits?ref=tt_q1_1

Miyazaki, H. (Director). (2001). El viatge de Chihiro. (Pel·lícula) Tòquio: Studio Ghibli.
https://www.imdb.com/title/tt0245429/fullcredits?ref=tt_q1_1

Miyazaki, H. (Director). (2004). El castell ambulat. (Pel·lícula) Tòquio: Studio Ghibli.
https://www.imdb.com/title/tt0347149/fullcredits?ref=tt_q1_1

12.2 Pel·lícules de Pixar

Lasseter, J. (Director). (1995). Toy Story. (Pel·lícula) Pixar Animation Studios.
https://www.imdb.com/title/tt0114709/fullcredits?ref=tt_q1_1

Lasseter, J. / Ranft, J. (Directors). (2006). Cars. (Pel·lícula) Pixar Animation Studios.
https://www.imdb.com/title/tt0317219/fullcredits?ref=tt_q1_1

Brad Bird / Jan Pinkava (Directors). (2007). Ratatouille (Pel·lícula) Pixar Animation Studios.
https://www.imdb.com/title/tt0382932/fullcredits?ref=tt_q1_1

Stanton, A. (Directors). (2008). WALL-E (Pel·lícula) Pixar Animation Studios.
https://www.imdb.com/title/tt0910970/fullcredits?ref=tt_q1_1

Docter, P / Peterson, B. (Directors). (2009). Up. (Pel·lícula) Pixar Animation Studios.
https://www.imdb.com/title/tt1049413/fullcredits?ref=tt_q1_1

Andrews, M. / Chapman, B. / Purcell, S. (Directors). (2012). Brave. (Pel·lícula) Pixar Animation Studios.
https://www.imdb.com/title/tt1217209/fullcredits?ref=tt_q1_1

13 ANNEXOS

13.1 Annex 1: Figura 1. Cinema i nostàlgia

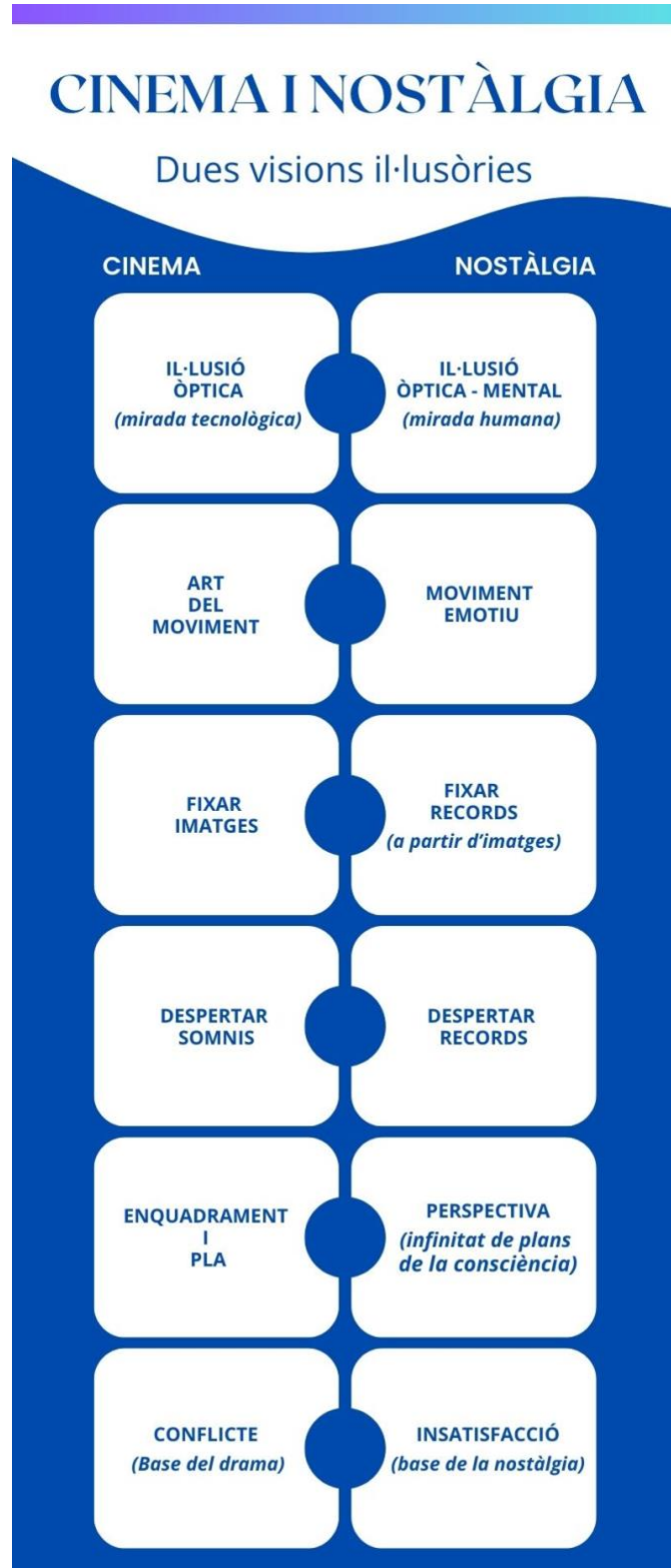


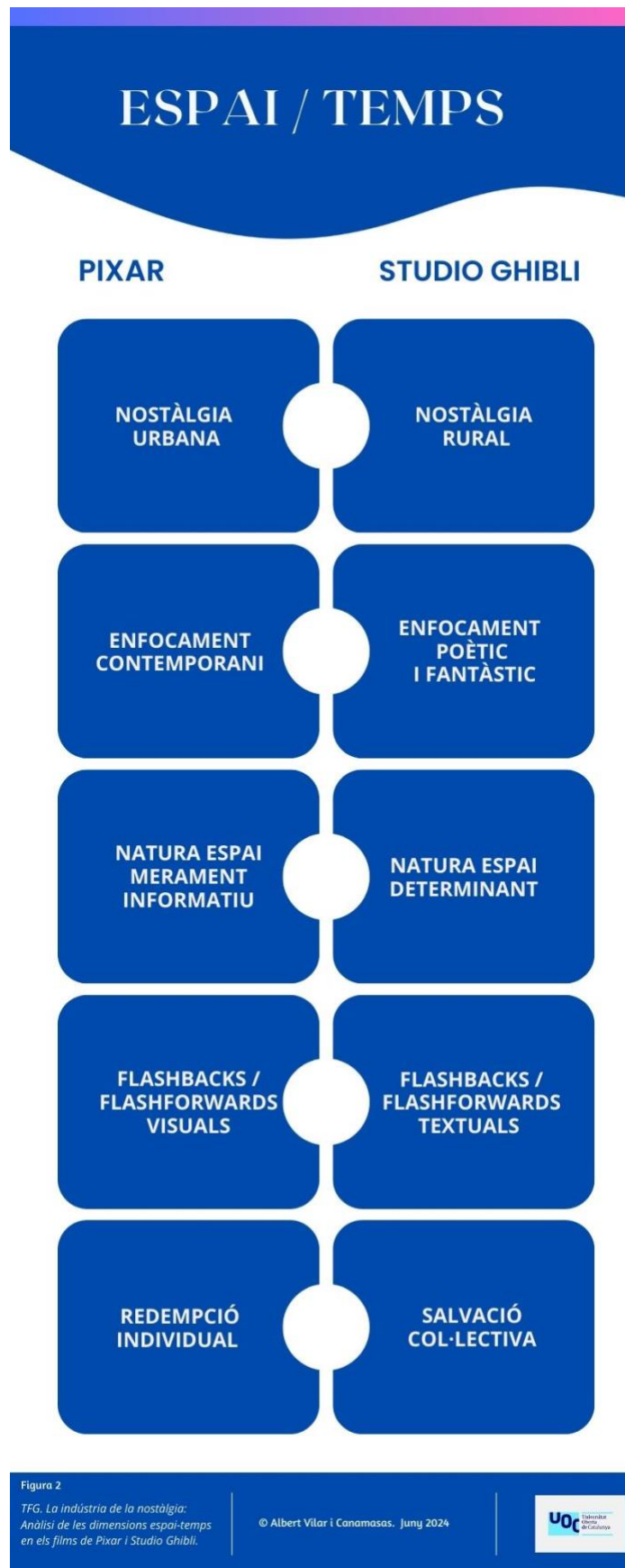
Figura 1

TFG. La indústria de la nostàlgia:
Anàlisi de les dimensions espai-temps
en els films de Pixar i Studio Ghibli.

© Albert Vilar i Canamasas. Juny 2024



13.2 Annex 2: Figura 2. Espai – Temps / Pixar - Studio Ghibli



13.3 Annex 3: Figura 3. Pel·lícules nostàlgiques Pixar


PEL·LÍCULES

PIXAR

any 2008

Wall-E

Durada: 98 min.
Director: Andrew Stanton




ESPAI	Espai urbà. Mon desolat.
TEMPS	Present com evolució d'un passat autodestructiu. Futur enyorant un passat.
NOSTÀLGIA	Reflexiva. Crítica al passat i prendre consciència de la necessitat de canviar les coses.
VIATGES EN EL TEMPS	Flashbacks, flashforwards i el-lipsis.

any 2012

Brave

Durada: 94 min.
Director: Mark Andrews, Brenda Chapman i Steve Purcell




ESPAI	Espai rural. Recreació d'Escòcia.
TEMPS	Passat indeterminat que fa brillar els encants medievals.
NOSTÀLGIA	Reflexiva. Qüestionar les normes establertes i cerca el seu propi camí de vida.
VIATGES EN EL TEMPS	Flashbacks, flashforwards i el-lipsis.

any 2003

Ratatouille

Durada: 111 min
Director: Brad Bird i Jan Pinkava



ESPAI	Espai urbà. Restaurant de Gusteau i carrers de París.
TEMPS	Un present que mira al futur però amb els ulls al passat
NOSTÀLGIA	Reflexiva. Reivindicar una manera de fer arrelada al passat d'un territori.
VIATGES EN EL TEMPS	Flashbacks, flashforwards i el-lipsis.

Figura 3

TFG. La indústria de la nostàlgia: Anàlisi de les dimensions espai-temps en els films de Pixar i Studio Ghibli.

© Albert Vilar i Canamasas. Juny 2024



13.4 Annex 4: Figura 4. Pel·lícules nostàlgiques Studio Ghibli



13.5 Annex 5: Figura 5. Personatges nostàlgics Studio Ghibli



13.6 Annex 6: Figura 6. Personatges nostàlgics Pixar



Figura 6

TFG. La indústria de la nostàlgia:
Anàlisi de les dimensions espai-temps
en els films de Pixar i Studio Ghibli.

© Albert Vilar i Canamasas. Juny 2024



13.7 Annex 7: Figura 7. Conclusions



Figura 7
TFG. La indústria de la nostàlgia:
Anàlisi de les dimensions espai-temps
en els films de Pixar i Studio Ghibli.

© Albert Vilar i Canamasas. Juny 2024

