



**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ**

**ΤΜΗΜΑ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΩΝ ΜΕΣΩΝ ΚΑΙ  
ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΩΝ**

**ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ**

**«Ο οριακός χώρος ανάμεσα στην ονειρική λογική και τα ονειρικά τοπία στον  
κινηματογράφο»**

**ΜΑΡΓΑΡΙΤΑ ΚΩΤΣΙΟΥ**

**A.M. 3819003**

**ΕΠΒΛΕΠΟΥΣΑ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ: ΜΑΡΙΑ ΠΑΣΧΑΛΙΔΟΥ**

**ΒΟΛΟΣ 2023**

### **Τίτλος πτυχιακής εργασίας:**

«Ο οριακός χώρος ανάμεσα στην ονειρική λογική και τα ονειρικά τοπία στον κινηματογράφο»

“The liminal space between dream logic and dreamscapes in cinematography”

### **Τα μέλη της τριμελούς επιτροπής:**

Αναστασία Δούκα, Επίκουρη Καθηγήτρια Π.Θ.

Γνωστικό Αντικείμενο: Εικαστικές Τέχνες και Τεχνουργίες

Μαρία Πασχαλίδου, Επίκουρη Καθηγήτρια Π.Θ.

Γνωστικό Αντικείμενο: Εικαστικές Τέχνες και Κινούμενη Εικόνα

Μάριος Κομνηνός Νικηφόρος Χατζηπροκοπίου, Επίκουρος Καθηγητής Π.Θ.

Γνωστικό αντικείμενο: Σπουδές Επιτέλεσης και Γραφή

### **Ευχαριστίες**

Η παρούσα πτυχιακή εργασία με τίτλο «Ο οριακός χώρος ανάμεσα στην ονειρική λογική και τα ονειρικά τοπία στον κινηματογράφο» πραγματοποιήθηκε στα πλαίσια των προπτυχιακών μου σπουδών στο τμήμα Πολιτισμού και Δημιουργικών Μέσων και Βιομηχανιών με έδρα τον Βόλο. Στην εκπόνησή της συνέβαλαν η επιβλέπουσά μου και επίκουρη καθηγήτρια του Π.Θ. Μαρία Πασχαλίδου, με την συστηματική επιτήρηση και καθοδήγηση, την οποία ευχαριστώ, όπως και τα μέλη της τριμελούς επιτροπής και επίκουροι καθηγητές του Π.Θ. Αναστασία Δούκα και Μάριο Χατζηπροκοπίου, για την πολύτιμη συμβολή και τον χρόνο τους. Επιπλέον, θα ήθελα να ευχαριστήσω τους γονείς μου που πάντα πιστεύουν σε μένα και τον Γιώργο που με άκουγε υπομονετικά.

«Βεβαιώνω ότι είμαι συγγραφέας αυτής της πτυχιακής εργασίας, η οποία εκπονήθηκε σύμφωνα με τον Κανονισμό Εκπόνησης Πτυχιακής Εργασίας του ΤΠΔΜΒ»

## Περιεχόμενα

Περίληψη/Abstract.....	4
1. Εισαγωγή.....	6
2. Μέθοδοι.....	8
2.1 Η Τέχνη του Κινηματογράφου.....	8
2.1.1 Η Πραγματικότητα του Κινηματογράφου.....	8
2.1.2 Το Νόημα στον Κινηματογράφο.....	9
2.1.3 Μορφή και Περιεχόμενο στην Κινηματογραφική Δομή.....	10
2.2 Η Ψυχολογία των Ονείρων.....	12
2.2.1 Όνειρα: Φαντασία ή Πραγματικότητα;.....	12
2.2.2 Η Λογική του Ονείρου.....	12
2.2.3 «Η Βασιλική Οδός προς το Ασυνείδητο».....	13
2.2.4 Ο Μηχανισμός του Ανοίκειου.....	13
3. Αποτελέσματα – Συζήτηση.....	15
3.1 Η Ονειρική Κατάσταση του Σινεμά.....	15
3.2 Η Ονειρική Φύση του Κινηματογράφου.....	15
3.3 Τα Κοινά Χαρακτηριστικά των Ονειρικών Φιλμ.....	16
3.4 Οι Μηχανισμοί Άμυνας του Ονείρου.....	18
3.5 Τα Ανοίκεια Τοπία.....	19
4. Επίλογος.....	22
Βιβλιογραφία.....	23

## Περίληψη

Η συγκλονιστική εμπειρία του ονείρου μοιάζει τόσο σημαντικά διαφορετική από την εγρήγορση, που ακόμα κι αν περιγράψουμε λεκτικά το όνειρό μας, αυτά που θα έχουμε επικοινωνήσει δεν θα είναι αρκετά. Οι γρήγορες χωροχρονικές εναλλαγές και αμφισημίες ωστόσο, περιέχουν εικόνες οικείων τόπων, ανθρώπων και γεγονότων, που γίνονται προσωρινά η πραγματικότητά μας. Η κατανόηση του ονείρου προϋποθέτει τη μελέτη νοητικών διεργασιών όπως της αντίληψης, της ανάμνησης, της μνήμης και της σκέψης, και μας κατευθύνει στο λανθάνον περιεχόμενο και στις απωθημένες παιδικές συγκρούσεις. Η λογοκρισία του συνειδητού νου παρακάμπτεται, και οι επιθυμίες, που έχουν απωθηθεί στο ασυνείδητο, εκπληρώνονται με μετασχηματισμούς των οικείων βιωμάτων που αποτυπώνονται στο έκδηλο, σε αυτό που τελικά θυμόμαστε.

Ο ανθρώπινος νους προσπαθεί συνεχώς να οργανώσει οτιδήποτε είναι εκτός ελέγχου του, να νοηματοδοτήσει τον κόσμο και να χωρέσει τα πάντα στη δική του πραγματικότητα. Στον κινηματογράφο, συνδέοντας και συγκρίνοντας τα αφηγηματικά ή μη αφηγηματικά στοιχεία, και τα υφολογικά στοιχεία, η μορφή έχει στόχο να ικανοποιήσει τον θεατή είτε μέσω της ιστορίας - πλοκής, είτε μέσω οπτικών λειτουργιών. Η χρήση τεχνικών, που αντιπροσωπεύουν συναισθήματα και σκέψεις, υποδηλώνει πως ο κινηματογράφος αποτελεί μια ψευδοαισθητική ικανοποίηση της επιθυμίας. Για να παρουσιαστεί μία κατάσταση από υποκειμενική ματιά, είναι απαραίτητη η διάσπαση του πραγματικού χωροχρόνου και η εισχώρηση αναμνήσεων, παραισθήσεων και οραμάτων, με μία ασυνέχεια που ταιριάζει με τη λογική των ονείρων. Οι δημιουργοί του ονειρικού κινηματογράφου χρησιμοποιούν σουρεαλιστικές τεχνικές για να αφηγηθούν αντισυμβατικές ιστορίες, κι έτσι εμπλέκονται σε έναν τρόπο ύπαρξης που είναι πιο κοντά στα όνειρα παρά στην εγρήγορση.

## **Abstract**

The outstanding experience of dreaming seems so significantly different from waking life, that even if we verbally describe our dream, what we communicated would not be enough. The rapid space-time shifts and ambiguities, however, contain images of familiar places, people and events that temporarily become our reality. Understanding the dream, presupposes the study of mental processes such as perception, recollection, memory and thought, and directs us to latent content and repressed childhood conflicts. The censorship of the conscious mind is bypassed and desires, that have been relegated to the unconscious, are fulfilled by transformations of intimate experiences that are imprinted in the manifest, that we ultimately remember.

The human mind is constantly trying to organize everything beyond its control, to make sense of the world and to fit everything into its own reality. In cinema, by connecting and comparing narrative or non-narrative elements, and stylistic elements, form aims to satisfy the viewer either through story - plot or through visual functions. The use of techniques, that represent feelings and thoughts, suggests that cinema is a pseudo-aesthetic satisfaction of desire. To present a situation from a subjective point of view, it is necessary to break up real space-time and intrude memories, hallucinations and visions, with a discontinuity that matches the logic of dreams. Oneiric filmmakers use surreal techniques to tell unconventional stories, thus engaging in a mode of existence that is closer to dreams than to waking life.

## 1. Εισαγωγή

Στην κινηματογραφική θεωρία του '20 και του '30 ο ρεαλισμός κυριαρχεί σε πολλά καλλιτεχνικά ρεύματα, με σημαντική συμβολή την άνοδο του ναζισμού, στην προπαγανδιστική τέχνη το '40, αλλά και στον μεταπολεμικό ευρωπαϊκό κινηματογράφο, με αποτέλεσμα να δίνεται περισσότερη βάση στην αποτύπωση της πραγματικότητας και στην χρήση φυσικών τοπίων και φωτισμών (Bordwell, 1999).

Ο André Bazin πίστευε ότι η ουσία του κινηματογράφου έγκειται στην ικανότητά του να αποτυπώνει την πραγματικότητα μέσω των πλάνων σεκάνς (séquence) και της σκηνοθεσίας σε βάθος πεδίου, απεικονίζοντας μια αυθεντικότητα. Παρόλα αυτά, η θεωρία του διέφερε από τον κλασικό ρεαλισμό και άγγιζε περισσότερο τον φορμαλισμό, που αντιμετώπιζε την πραγματικότητα ως κάτι μη δοσμένο, οπότε και την απόδοσή της στην τέχνη, γεμάτη αμφισημίες. Έτσι, ο Bazin χώρισε τους σκηνοθέτες σε αυτούς που είναι πιστοί στην εικόνα και σε αυτούς που είναι πιστοί στην πραγματικότητα. Αναγνώρισε, ότι ορισμένοι σκηνοθέτες έδωσαν προτεραιότητα στα οπτικά και αισθητικά στοιχεία έναντι του αυστηρού ρεαλισμού, όπως ο Orson Welles και ο Alfred Hitchcock, χρησιμοποιώντας διάφορες τεχνικές όπως τις δημιουργικές γωνίες κάμερας, την εκμετάλλευση των σκιών και περίτεχνα σκηνικά, για να δημιουργήσουν μια πιο στυλιζαρισμένη προσέγγιση στη δημιουργία ταινιών (Stam, 2006).

Τα δύο βασικά κινηματογραφικά κινήματα που πειραματίστηκαν με υποκειμενικές τεχνικές αφήγησης ήταν ο γερμανικός εξπρεσιονισμός και ο σοβιετικός κινηματογράφος. Οι γερμανικές εξπρεσιονιστικές ταινίες, συχνά επικεντρώνονταν στις ψυχολογικές καταστάσεις των χαρακτήρων τους, χρησιμοποιώντας παραμορφωμένα σκηνικά, δραματικό φωτισμό και ονειρικές σεκάνς για να αποδώσουν την συναισθηματική αναταραχή. Σκηνοθέτες όπως ο Fritz Lang και ο F.W. Murnau επικεντρώθηκαν σε θέματα της αποξένωσης, της τρέλας και της καταστροφικής φύσης της κοινωνίας, θέτοντας τις βάσεις για τις μελλοντικές ταινίες τρόμου. Συμβολικές και μη νατουραλιστικές εικόνες δημιούργησαν και οι σοβιετικοί κινηματογραφιστές πειραματιζόμενοι με το μοντάζ, εμπνευσμένοι από τις θεωρίες των Lev Kuleshov και Sergei Eisenstein (Αλετράς, 2017).

Το σουρεαλιστικό κίνημα, το οποίο πρωτοεμφανίστηκε στο Παρίσι στις δεκαετίες του 1920 και του 1930, ξεκίνησε ως μια λογοτεχνική ομάδα που είχε στόχο να

αμφισβητήσει τις αποδεκτές πεποιθήσεις και να εμβαθύνει στο υποσυνείδητο. Οι έννοιες του Sigmund Freud και η θεωρία του για το ασυνείδητο, καθώς και το κίνημα του Dada που προηγήθηκε, είχαν σημαντικό αντίκτυπο στην ανάπτυξη της γραφής και και ειδικότερα του κινηματογράφου. Η άμεση έκφραση της σκέψης, οι απρόσμενες αντιπαραθέσεις και οι παράλογες εικόνες που μπορεί να οφείλονται στο τυχαίο, χρησιμοποιούνται συχνά στη σουρεαλιστική τέχνη. Μια ονειρική ταινία χρησιμοποιεί μη παραδοσιακές αφηγηματικές προσεγγίσεις για να εξερευνήσει βαθύτερα ψυχολογικά και συναισθηματικά ζητήματα, ενώ αμφισβητεί τις αντιλήψεις του θεατή για την πραγματικότητα (Βατικώτης, 2009).

Ο κάθε σκηνοθέτης έχει το δικό του προσωπικό στυλ, θέτοντας μια άποψη για το πώς συνθέτει τα πλάνα και για το πώς χειρίζεται τις σύνθετες αφηγήσεις. Και αναφέρομαι στις σύνθετες αφηγήσεις, διότι είναι διακριτή η προσέγγιση των δημιουργών που προσπάθησαν να οπτικοποιήσουν ολόκληρες εμπειρίες, οι οποίες με τη χρήση της γλώσσας θα περιελάμβαναν ασάφειες και έλλειψη προσανατολισμού. Παράλληλα, η επιλογή των θεμάτων κατά κύριο λόγο αφορούν αφηρημένες έννοιες. Σκοπός αυτής της πτυχιακής είναι η αναζήτηση των κινηματογραφικών μεθόδων που βασίζονται στην λογική που ακολουθούν τα όνειρα.

## **2. Μέθοδοι**

### **2.1 Η Τέχνη του Κινηματογράφου**

#### **2.1.1 Η Πραγματικότητα του Κινηματογράφου**

Η πραγματικότητα του φιλμ δεν προσδοκεί από τον θεατή τις δεδομένες αντιδράσεις της πραγματικής ζωής, αλλά συμβάλλει στη δημιουργία νέων αντιλήψεων, που στο σύνολό τους ολοκληρώνουν έναν σχηματισμό. Σύμφωνα με τον Theodor Adorno, «στην πολιτιστική βιομηχανία ο θεατής δεν εκπληρώνει τις επιθυμίες του, αλλά οδηγείται στην ψευδαίσθηση ότι κάπως ικανοποιείται». Πολλές φορές μπορεί περισσότερο να δυσαρεστήσει παρά να ικανοποιήσει, κι αυτό διότι κατά την διάρκειά της δεν ικανοποιεί τις προσδοκίες που έχουν συνηθίσει να μας προσφέρουν οι στάνταρ κινηματογραφικές μορφές. Η εξοικείωση του θεατή με μη αναμενόμενες νόρμες, δημιουργούν απόσταση και δίνουν στον θεατή έναν ανακλαστικό χώρο. Δεν επιτρέπουν την «ψευδαίσθηση ότι ο έξω κόσμος είναι η άμεση συνέχεια αυτού που παρουσιάζεται στην οθόνη», επιτρέποντας παράλληλα την ανάδυση της κριτικής (Adorno, 1991). Δεν υπάρχει αναστοχασμός γύρω από αυτό που ο Andrew Feenberg ονομάζει παράδοξο του προφανούς: «Ό,τι είναι πιο προφανές είναι, ταυτόχρονα, και το πιο δυσδιάκριτο» (Feenberg, 2009).

Στην «κοινωνία της υπερ-αφθονίας» του Herbert Marcuse, λόγω της επιστημονικο-τεχνικής προόδου, ο κοινωνικός πλούτος διαθέτει αμέτρητες ανέσεις, ο εργασιακός τομέας απλουστεύεται και αυτοματοποιείται, ο τύπος, η κοινή γνώμη, η όλο και ευρύτερη παραγωγή τρόπων διασκέδασης, καταφέρνουν να διαμορφώσουν «μια πλαστή συνείδηση, ανίκανη να αισθανθεί την πλαστότητά της», που στον μαρξισμό ονομάστηκε «ψευδή ή κίβδηλη συνείδηση». Η ανάγκη αναζήτησης της αληθινής συνείδησης ή της ποιοτικής αλλαγής σε μια κοινωνία όπου χρησιμοποιεί την μηχανή ως πολιτικό μέσο και ως μέσο κατάκτησης της φύσης και του ανθρώπου, αποτελεί μια καταπιεσμένη κοινωνία η οποία προβάλλεται ως δήθεν προοδευτική και ελεύθερη, ενώ έμμεσα δημιουργεί πλαστές, μιμητικές ανάγκες. Ο Marcuse θεωρεί ως το κύριο στοιχείο της τέχνης την απελευθερωτική της ιδιότητα, επομένως ο κόσμος της τέχνης δεν θα μπορούσε να γεννηθεί στον κόσμο της δοσμένης πραγματικότητας, και τον διαχωρισμό αυτόν θέτει η φαντασία (Marcuse, 1971).

### 2.1.2 Το Νόημα στον Κινηματογράφο

Η αναζήτηση της πραγματικότητας υπήρξε από τις πιο σημαντικές συζήτησης στην ιστορία του κινηματογράφου. Δεδομένου όμως του ότι η αντίληψη της πραγματικότητας για τον καθένα είναι υποκειμενική, έτσι και ο κάθε κινηματογραφιστής επιλέγει διαφορετικές μεθόδους για να απεικονίσει την πραγματικότητα που αντιλαμβάνεται, και αυτό επιτυγχάνεται μέσω της επιλογής κλασικών ή μη, μορφών αφήγησης. Ο θεατής, θεμιτά ή άθελά του, νιώθει την ανάγκη να προσδώσει νόημα στην τέχνη, μα το νόημα δεν είναι απαραίτητα κάτι συγκεκριμένο, όπως και δεν είναι κάτι που ο κινηματογραφιστής έχει κάνει απαραίτητα εσκεμμένα. Διακρίνονται από το πιο ξεκάθαρο στο πιο ασαφές, στα αναφορικά νοήματα, στα ρητά νοήματα, στα υπόρρητα νοήματα και στα συμπτωματικά νοήματα. Όσο λιγότερο αναφορικό είναι το νόημα, τόσο μεγαλύτερη έμφαση πρέπει να δοθεί στην ερμηνεία της όλης μορφής του έργου τέχνης. Όπως αναφέρουν οι Bordwell και Thompson, όσο παρατηρούμε τα συμπτωματικά νοήματα που αναπαρίστανται, τόσο «το σύνολο αξιών που προκύπτουν θεωρούνται ως κοινωνική ιδεολογία» (David Bordwell and Kristin Thompson, 1994). Οι πολιτισμικές, πολιτικές, κοινωνικές, θρησκευτικές μας πεποιθήσεις, ακόμα και ο ασυνείδητός μας κόσμος, καθιστούν αδύνατη την αντιμετώπιση του νοήματος ως κάτι de facto, ανεπηρέαστο από ιστορικά και κοινωνικά πλαίσια.

Ο Andrei Tarkovski πίστευε ότι το νόημα είναι η θεμελιώδης διάκριση μεταξύ του κινηματογράφου τέχνης και του εμπορικού κινηματογράφου. Κατά την άποψή του, ο εμπορικός κινηματογράφος επικεντρώνεται κυρίως στην ψυχαγωγία και χαρακτηρίζεται από συμβατικά κινηματογραφικά κλισέ, όπως γρήγορο ρυθμό δράσης, ξεκάθαρη αφήγηση και εστίαση στο επιφανειακό θέαμα. Αντίθετα, ο κινηματογράφος τέχνης, επικεντρώνεται στην εξερεύνηση βαθύτερων ερωτημάτων για την ανθρώπινη κατάσταση και χαρακτηρίζεται από στοχαστικό ρυθμό, μη γραμμική αφήγηση και εστίαση στον συμβολισμό και τη μεταφορά. Τον έβλεπε ως έναν τρόπο να ξεπεράσει την καθημερινότητα και να βρει την υπέρβαση σε έναν κόσμο που είναι συχνά χαοτικός και χωρίς νόημα (Tarkovski, 1986).

Αυτό που δίνει μονιμότητα στον κινηματογράφο είναι η μεταμορφωτική του εμπειρία. Ο τρόπος που αντιλαμβανόμαστε τα ποικίλα του νοήματα, βασίζεται κυρίως στις προσωπικές μας εμπειρίες, και έπειτα στην επαφή και ολοένα και βαθύτερη διεϊσδυση

στις πολύπλοκες όψεις του. Η ασάφεια είναι σημαντική στην παραγωγή του νοήματος. Ο Torben Grodal ισχυρίζεται ότι η τέχνη πρέπει να είναι έκφραση υψηλού επιπέδου νοημάτων, δεξιοτήτων και καινοτομίας, καθώς όσο πιο βαθύς και πλούσιος είναι ο συνειρμός, τόσο εξασκείται η ικανότητά μας να «υπερβαίνουμε νοητικά από την ενσώματη κατάσταση του νοήματος, στο αφηρημένο, μη ενσωματωμένο επίπεδο του» (Grodal, 2000). Σύμφωνα με τον Gaston Bachelard, στην «σοφή απειρία του παρελθόντος», όπως ορίζεται από την παραδοσιακή ψυχολογία, «θα πρέπει να προστεθεί η λειτουργία της μη πραγματικότητας [...]. Οποιαδήποτε αδυναμία στη λειτουργία της μη πραγματικότητας, εμποδίζει την παραγωγική ψυχή. Αν δεν μπορούμε να φανταστούμε, δεν μπορούμε να προβλέψουμε» (Bachelard, 1994).

### **2.1.3 Μορφή και Περιεχόμενο στην Κινηματογραφική Δομή**

Στον κινηματογράφο, η μορφική δομή και το περιεχόμενο είναι αλληλένδετα για να δημιουργήσουν μια συνολική εμπειρία για τον θεατή. Έχουν μια περίπλοκη, δυναμική σχέση, που πρέπει να είναι αμφίδρομη. Ο τρόπος με τον οποίο αναλύεται μια ιστορία, το πώς απεικονίζονται οι χαρακτήρες και το πώς μεταφέρονται τα θέματα, μπορούν όλα να επηρεαστούν σε μεγάλο βαθμό από τη μορφή μιας ταινίας. Ένας σκηνοθέτης μπορεί, για παράδειγμα, να χρησιμοποιήσει μη γραμμικό μοντάζ για να προσφέρει μια κατακερματισμένη και αποπροσανατολιστική εμπειρία, που αποτυπώνει την ψυχική κατάσταση ενός χαρακτήρα. Εναλλακτικά, μπορεί να προκαλέσει οικειότητα και συνέχεια με μονόπλانا και ρευστή κίνηση της κάμερας. Με τη σειρά της, η δομή μιας ταινίας μπορεί να επηρεαστεί από το περιεχόμενό της. Για παράδειγμα, μια ταινία με σύνθετη αφήγηση μπορεί να επωφεληθεί από μια μη γραμμική δομή για να βοηθήσει το κοινό να παρακολουθήσει τα γεγονότα. Όπως τόνισε ο Herbert Marcuse, «στο έργο τέχνης η μορφή γίνεται περιεχόμενο και το αντίστροφο» (Marcuse, 1971). Η αρμονία μεταξύ περιεχομένου και μορφής είναι θεμελιώδης προϋπόθεση, ώστε μια ταινία να έχει μεταμορφωτική δύναμη.

Την σχέση αυτή αντιλαμβάνεται διαφορετικά ο André Bazin, ο οποίος πίστευε ότι η μορφή μιας ταινίας πρέπει να εξυπηρετεί το περιεχόμενο, αντί να αποσπά την προσοχή από αυτό. Υποστήριξε ότι σκοπός του κινηματογράφου είναι να δημιουργήσει μια ψευδαίσθηση της πραγματικότητας, και ότι αυτό θα μπορούσε να επιτευχθεί μέσω των μορφολογικών στοιχείων. Όπως αναφέρει, «η φόρμα είναι το πιο σημαντικό συστατικό στη δημιουργία νοήματος, γιατί η μορφή του φιλμ είναι το δοχείο του περιεχομένου»

(Bazin, 1958). Οι David Bordwell και Kristin Thompson από την άλλη διαφωνούν με αυτή την άποψη, καθώς «το δοχείο περιέχει κάτι που θα μπορούσε να χωρέσει εξίσου εύκολα σε έναν κουβά» (David Bordwell and Kristin Thompson, 1994). Το περιεχόμενο επομένως, θα μπορούσαμε να πούμε, ότι δεν είναι κάτι περισσότερο ή λιγότερο σημαντικό από τον φορέα του, δηλαδή την μορφή. Όπως αναφέρει και ο Noel Burch, «η μορφή είναι ένα περιεχόμενο και το περιεχόμενο μπορεί να γεννά μορφές» (Burch, 1982).

## **2.2 Η Ψυχολογία των Ονείρων**

### **2.2.1 Όνειρα: Φαντασία ή Πραγματικότητα;**

Τα όνειρα δεν προορίζονται να γίνουν κατανοητά μέσω της αφηγηματικής λογικής. Αντίθετα, η αντίληψη της ονειρικής εικόνας προέρχεται από μια κοινωνικά ενδεχόμενη σύνδεση του φανταστικού και του πραγματικού, καθώς οι εικόνες της πραγματικότητας, είναι πιθανές ονειρικές εικόνες. Κατά τον Carl Jung δεν υπάρχει «σταθερή σημασία των συμβόλων» στα όνειρα, η κατανόηση του ονείρου θεωρείται «αυθόρμητη αυτο-απεικόνιση, σε συμβολική μορφή, της πραγματικής κατάστασης στο ασυνείδητο» (Franz, 2002).

Ο Michel Foucault αναγνωρίζει ότι τα όνειρα έχουν δικούς τους νόμους και δομές, και ότι «οι εικόνες τους είναι κάπως σημαντικότερες από την άμεση εκπλήρωση του νοήματος» (Foucault, 1954). Στο όνειρο όλα λένε «εγώ», ακόμα και τα πράγματα και τα ζώα, ακόμα και ο κενός χώρος, ακόμα και αντικείμενα παράξενα που υπάρχουν μόνο στη φαντασία. Το να ονειρεύεται κανείς δεν είναι κάποιος άλλος τρόπος του να βιώνει έναν άλλο κόσμο, αλλά είναι ο ριζοσπαστικός τρόπος να βιώνει τον κόσμο του.

### **2.2.2 Η Λογική του Ονείρου**

Η λογική του ονείρου αναφέρεται στον τρόπο με τον οποίο ο εγκέφαλος επεξεργάζεται πληροφορίες και γεγονότα κατά τη διάρκεια ενός ονείρου. Σε αντίθεση με τη γραμμική, λογική σκέψη που εμφανίζεται κατά τη διάρκεια της εγρήγορσης, η λογική των ονείρων συχνά περιλαμβάνει παράξενες και παράλογες συνδέσεις μεταξύ γεγονότων, εναλασσόμενων τοπίων, ανθρώπων και αντικειμένων. Πριν οι εικόνες γίνουν αφήγηση ώστε ο λόγος να σχηματίσει το έκδηλο, δηλαδή κάτι που μοιάζει λογικό, το όνειρο είναι απλώς αντίληψη, καθώς το ασυνείδητο λειτουργεί σαν προστάτης, υποκρύπτοντας το νόημα των συμβολικών εικόνων. Το 1895 ο Freud μίλησε για την ορμή του ανθρώπου για συνδέσεις, την τάση του να συνδυάζει στοιχεία διαφορετικού τόπου και χρόνου, αναγκάζοντας έτσι το «Εγώ» και το «Υπερεγώ» να συνεργαστούν ώστε να βρουν μια συμβολική εικονοποίηση μέσω του ασυνείδητου (Freud, 1995). Το όνειρο λοιπόν λειτουργεί και σαν αμυντική λειτουργία, καθώς μας προφυλάσσει από ό,τι μπορεί να ταράξει τον ύπνο μας – αλλά και ταυτόχρονα τον διαταράσσει, επειδή περιέχει συναισθήματα (Freud, 1917).

### **2.2.3 «Η Βασιλική Οδός προς το Ασυνείδητο»**

Η νοητική δομή κατά τον Freud χωρίζεται σε τρία στοιχεία. Υπάρχει το «Εκείνο ή Προεγώ» (id) που είναι στοιχεία ενός νεογέννητου βρέφους, τα ένστικτα και οτιδήποτε ανεξέλεγκτο που ανήκει στο υποσυνείδητο, το «Εγώ» (Ego) που είναι το συνειδητό, ηθικό, η συνείδηση και η σκέψη, και το τρίτο στοιχείο είναι το «Υπερεγώ» (Superego), ο «άλλος εαυτός» που αντιπροσωπεύει τις εσωτερικευμένες αξίες και τα ήθη της κοινωνίας (Freud, 1923). Στη θεωρία του Freud, όσο είμαστε ξύπνιοι μας ελέγχει το «Υπερεγώ», ώστε να ελέγχει τις ορμές του ασυνείδητου «Εκείνου». Όταν όμως κοιμόμαστε, το ασυνείδητο εκδηλώνεται στις λεγόμενες φάσεις REM (Rapid Eye Movement). Ο λόγος που πολλές φορές δεν θυμόμαστε τα όνειρά μας ή είναι πολύ δυσνόητα, οφείλεται στην επέμβαση του «Υπερεγώ» που αποκρύπτει ή μεταφράζει τις επιζήμιες ορμές του «Εκείνου». Αυτοί οι μηχανισμοί άμυνας διακρίνονται στην συμπύκνωση, στην μετάθεση, στον συμβολισμό και στην μορφοποίηση. Θεωρείται, ότι τις περισσότερες φορές οι χαρακτήρες και οι καταστάσεις των ονείρων μας αντιπροσωπεύουν πτυχές του εαυτού μας που πρέπει να αποδεχτούμε και να ενσωματώσουμε (Freud, 1921).

Ο Carl Jung θεωρούσε πως τα όνειρα έχουν μεταμορφωτική αξία για τις ζωές και τα πιστεύω των ανθρώπων, και ότι είναι ένας τρόπος για τα άτομα να αποκτήσουν εικόνα για τη δική τους ψυχή. Πίστευε επίσης ότι έχουν συμβολική σημασία, και ότι τα σύμβολα και οι εικόνες που χρησιμοποιούνται στα όνειρα είναι καθολικά, αντλούμενα από ένα συλλογικό ασυνείδητο που μοιράζονται όλοι οι άνθρωποι (Jung, 1974). Συχνά συνδέεται με το σουρεαλιστικό κίνημα και την εξερεύνηση της σχέσης μεταξύ συνειδητού και ασυνείδητου νου. Κινηματογραφιστές, καλλιτέχνες και συγγραφείς, προσπάθησαν να αποδόσουν την εμπειρία της λογικής των ονείρων στα έργα τους, θολώνοντας τη γραμμή μεταξύ πραγματικότητας και φαντασίας.

### **2.2.4 Ο Μηχανισμός του Ανοίκειου**

Η αίσθηση του ανοίκειου είναι ένας όρος αναφέρεται σε κάτι που είναι παράξενα οικείο και ταυτόχρονα ανησυχητικό και απόκοσμο. Περιγράφει το αίσθημα δυσφορίας από τα μεικτά συναισθήματα που προκαλεί η αναβίωση ενός οικείου πράγματος, το οποίο απωθείται στο ασυνείδητο και εκφράζεται πλέον ως αγωνία και φόβος. Σύμφωνα με τον Freud, είναι «μια διαμάχη με την λογική», για το αν μια κατάσταση εξηγείται με φυσικά ή υπερφυσικά πλαίσια (Freud, 1919).

Ο φορμαλιστής Shklovsky περιγράφει την τέχνη ως έναν τρόπο αναθεώρησης της αντίληψης για τον κόσμο, και την αίσθηση των αντικειμένων ως οράματα, όπου μέσω του μηχανισμού της «ανοικειοποίησης» δεν ισχύει απλώς η αναγνώριση με τον αυτοματοποιημένο τρόπο της συνήθειας και της επανάληψης, αλλά οι μορφές ανακατασκευάζονται και νοηματοδοτούνται με μια αβεβαιότητα (Shklovsky, 1925).

### **3. Αποτελέσματα - Συζήτηση**

#### **3.1 Η Ονειρική Κατάσταση του Σινεμά**

Ο André Breton έγραψε, ότι κάθε θεατής προτού υποταχθεί στο καλλιτεχνικό κίνημα, περνά από ένα κρίσιμο στάδιο όπου μπορεί να συγκριθεί με αυτό μεταξύ του να είναι ξύπνιος και να αποκοιμάται (Breton, 1924). Σύμφωνα με τον René Clair λοιπόν, κατά τη διάρκεια της προβολής οι θεατές, κυριευμένοι από τη μουσική και τις σκιές στην οθόνη, βρίσκονται σχεδόν σε μια ονειρική κατάσταση, γνωστή ως «υπναγωγική κατάσταση» (Clair, 1951). Οι Edgar Morin και Jean Mitry περιέγραψαν επίσης τη θεαματική κατάσταση ως μια παρα-ονειρική κατάσταση (Morin, 1966). Αυτή η συνθήκη προκαλείται από διάφορους παράγοντες όπως το σκοτάδι του αμφιθεάτρου, την άνεση της καρέκλας, την παθητικότητα και την απουσία κίνησης, που προκαλούν μια ψυχική και συναισθηματική συμμετοχή. Σε μια τέτοια κατάσταση, ο θεατής αυξάνει τους φυσιολογικούς μηχανισμούς προβολής και ταύτισης, και κατά κάποιο τρόπο εκπληρώνει τις πιο προσωπικές του επιθυμίες.

#### **3.2 Η Ονειρική Φύση του Κινηματογράφου**

Ο Henri Agel απαρίθμησε τους πρώτους θεωρητικούς που αναγνώρισαν την ονειρική φύση του κινηματογράφου, ξεκινώντας από τον Ricciotto Canudo (1879-1923) και τελειώνοντας με τον Jean Epstein (1897-1953), ο οποίος βρήκε μέσα του μια τέλεια σχέση με τα όνειρα (Henri, 1957). Λίγα χρόνια αργότερα, το 1963, ο Jean Mitry αναφέρεται στην διαφορά μεταξύ νοητικής εικόνας και ονειρικής εικόνας, ως προς τον βαθμό ή την ένταση, αλλά όχι ως προς τη φύση. Ενώ οι νοητικές εικόνες είναι συγκεκριμένες, αντικειμενικές και βρίσκονται «κάπου» μέσα στην αντίληψή μας για τον κόσμο, οι ονειρικές εικόνες την αντικαθιστούν και γίνονται μια ψευδο-πραγματικότητα την οποία πιστεύουμε πλήρως. Η εικόνα επομένως, σχετίζεται με τη νοητική εικόνα λόγω της σχέσης της με υλικά στηρίγματα, αλλά η ονειρική εικόνα αντικαθιστά την πραγματική. Ο Bachelard πίστευε ότι οι αναμνήσεις μας από προηγούμενες εμπειρίες και γεγονότα, δεν είναι απλώς μια παθητική αντανάκλαση της πραγματικότητας, αλλά μπορούν να επηρεάσουν τον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε το παρόν, και ότι η φαντασία μας μπορεί να δημιουργήσει νέες εμπειρίες και προοπτικές που είναι εξίσου πραγματικές για εμάς με τις φυσικές μας εμπειρίες. Υποστήριξε ότι, η φαντασία δεν είναι η μη πραγματικότητα, αλλά μία «υπερ-πραγματικότητα» (Bachelard, 1964). Οι θεατές όμως, σύμφωνα με τον Mitry, έχουν μια δυνατότητα που

αρνούνται οι ονειροπόλοι: να αρνηθούν την πλήρη συμμετοχή σε αυτό που βλέπουν (Mitry, 1963).

### 3.3 Τα Κοινά Χαρακτηριστικά των Ονειρικών Φιλμ

Σουρεαλιστικές εικόνες: Ενσωματώνουν σουρεαλιστικά στοιχεία, όπως παραμορφωμένα τοπία, ονειρικές σεκάνς ή ασυνήθιστους χαρακτήρες και πλάσματα.

Μη γραμμική αφηγηματική δομή: Απομακρύνονται από την παραδοσιακή γραμμική αφήγηση και μπορεί να μεταφέρονται στο χρόνο ή να αλλάζουν μεταξύ διαφορετικών πραγματικοτήτων, αλλά κυρίως ο χρόνος εκφράζεται υποκειμενικά συνδυάζοντας αναμνήσεις και φαντασιώσεις, ενώ οι σχέσεις αιτίου-αποτελέσματος είναι περισσότερο τυχαίες και συμβολικές.



*Εικόνα 1.* Στην ταινία «Synecdoche, New York», ο Caden προσπαθεί να κατανοήσει το παράλογο, δημιουργώντας ένα 3ωρο θεατρικό έργο που εξηγεί την σκληρή αλήθεια της ύπαρξης. Καθώς ο ίδιος δεν έχει συμφιλιωθεί με την πολυπλοκότητα της ύπαρξης, όσο το έργο του παίρνει ρεαλιστικότερες διαστάσεις τόσο η δική του πραγματικότητα γίνεται ολοένα και πιο φαντασιακή (Charlie Kaufman, 2008).

Εξερεύνηση των εσωτερικών καταστάσεων του νου: Χρησιμοποιούν αντισυμβατική αφήγηση για να εξερευνήσουν την ψυχολογία των χαρακτήρων, εκφράζοντας τις επιθυμίες, τους φόβους και τις αντιδράσεις τους, μια κατάσταση δηλαδή που είναι περισσότερο παθόντες παρά δράστες.



*Εικόνα 2.* Η ονειρική σεκάνς στην ταινία «Lost Highway» ξεκινάει και τελειώνει με την ίδια, σχεδόν επιληπτική κρίση του πρωταγωνιστή Fred. Αρχικά μοιάζει παράλογη, καθώς δεν εξηγείται αφηγηματικά. Στα επόμενα πλάνα όμως όλες οι καταστάσεις που παρουσιάζονται δεν είναι τίποτα άλλο παρά η ζωή που φαντάζεται ότι του άξιζε πριν μπει στην φυλακή (David Lynch, 1997).

Αμφισβήτηση των συμβατικών κανόνων: Αμφισβητούν τις συμβατικές νόρμες και ξεπερνούν τα όρια αυτού που θεωρείται «κανονικό» ή αποδεκτό όσον αφορά το θέμα, παρουσιάζοντας την πλοκή με αφηγηματικά κενά και καθυστερήσεις, έτσι ώστε να μην είναι εύκολο να ληφθεί κάποιο de facto συμπέρασμα ακόμα και στο τέλος της ταινίας (Bordwell, 1985).



*Εικόνα 3.* Στην ταινία «Titane» η Alexia, μια κοπέλα που εξαιτίας ενός τροχαίου έχει υποστεί εγχείρηση στο κεφάλι και της έχουν εισχωρήσει τιτάνιο, μοιάζει να γεννάει ένα αμάξι βγάζοντας υγρά αυτοκινήτων από το σώμα της (Julia Ducournau, 2021).

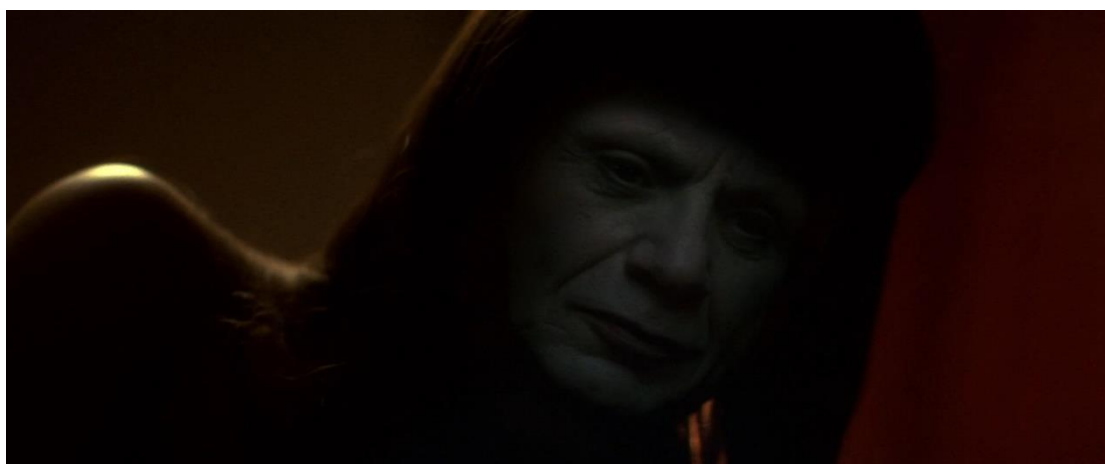
### 3.4 Οι Μηχανισμοί Άμυνας του Ονείρου

Οι μηχανισμοί του ονείρου που έχουν κοινά χαρακτηριστικά με την κινηματογραφική δομή είναι η μετάθεση και η συμπύκνωση. Η μετάθεση περιλαμβάνει τη μετατόπιση μιας πράξης από ένα στοιχείο του ονείρου σε ένα άλλο, συνήθως από ένα σημαντικό συναίσθημα το οποίο αναπαράγεται σε ένα φαινομενικά άσχετο στοιχείο για να συγκαλύψει την πραγματική πηγή των επιθυμιών του ονειροπόλου (Freud, 1995).



*Εικόνα 4.* Η κόρη του Caden πεθαίνει εξ αιτίας των τατουάζ - λουλουδιών της που μαράθησαν (Charlie Kaufman, 2008).

Η συμπύκνωση αναφέρεται στη διαδικασία κατά την οποία πολλές και διαφορετικές σκέψεις, συναισθήματα ή καταστάσεις από το ασυνείδητο του ονειροπόλου συνδυάζονται σε μία μόνο εικόνα ή σύμβολο, που συχνά έχει ως αποτέλεσμα μια παραμορφωμένη αναπαράσταση.



*Εικόνα 5.* Στην ταινία «Lost Highway», ο πρωταγωνιστής Fred, που νιώθει ανεπαρκής και ανασφαλής ως προς τη σχέση του με τη γυναίκα του και τη ζωή του, αντικρίζει το πρόσωπο του «Mystery Man» στη θέση της γυναίκας του. Ο Mystery Man αποτελεί την ενσάρκωση όλων των καταπιεσμένων επιθυμιών που δεν μπορεί να ικανοποιήσει, καθρεπτίζοντας τη ζήλεια και τον θυμό του (David Lynch, 1997).

Έτσι και στην κινηματογραφική γραφή, ο χωροχρόνος κατασκευάζεται με επικαλύψεις και τα σύνθετα νοήματα διαρκώς μετατοπίζονται και συμπυκνώνονται μέσω των κινούμενων και ακίνητων εικόνων, μονολόγων και διαλόγων, ήχων και μουσικής, σε μια όχι απαραίτητα γραμμική αφήγηση (Αγγελίδη, 2004).

### 3.5 Τα Ανοίκια Τοπία

Στον κινηματογράφο, υπάρχουν ορισμένες τεχνικές που αφορούν τις σχέσεις χρωμάτων, υλικών αντικειμένων κλπ, που λειτουργούν ως φορείς ανοικείωσης.

Κάποια παραδείγματα που προκαλούν την αίσθηση του ανοίκειου είναι:

Τα παιδικά συμπλέγματα. Όπως αναφέρει ο Freud, «η ψυχική πραγματικότητα παίρνει τη θέση της υλικής πραγματικότητας». Το σύμπλεγμα του ευνουχισμού για παράδειγμα, δηλώνεται μέσω των κατακερματισμένων μελών του σώματος που κινούνται αυτόνομα.

Η παρουσία μιας φιγούρας που θυμίζει πτώμα αλλά και η εντύπωση πως ένα φαινομενικά άψυχο αντικείμενο, εμφανίζει ξαφνικά σημάδια ζωής. Κούκλες, είδωλα ή αγάλματα που μοιάζουν ζωντανά ή έχουν κάποια ανθρώπινα χαρακτηριστικά, αλλά δεν έχουν φυσιολογικές εκφράσεις και κινήσεις.

Το μοτίβο του σωσία, ενός ατόμου που μοιάζει πολύ με κάποιο άλλο άτομο ή με εμάς και μπερδεύει τη θέση του Εγώ, πολλές φορές με τη χρήση μέσων όπως οι καθρέφτες και οποιεσδήποτε αντανάκλασεις.



Εικόνα 6. Ο «Mystery Man», μια υπερφυσική περσόνα που μοιάζει πολύ με βαμπίρ, είναι καλεσμένος στο σπίτι του Fred από τον ίδιο, ο οποίος δηλώνει ότι δεν τον ξέρει, και εμφανίζεται τις στιγμές που ο πρωταγωνιστής επιτυγχάνει τις κακόβουλες πράξεις που δεν μπορεί να αποδεχθεί (David Lynch, 1997).

Η επανάληψη εικόνων και αριθμών, φράσεων και γενικότερα μοτίβων, ίσως με υπερβολές ή παραμορφώσεις, που γίνεται παρά τη θέλησή μας.



*Εικόνα 7.* Στο «A Tale of Two Sisters» γίνεται υπερβολική χρήση των μοτίβων, και ιδιαίτερα των λουλουδιών, στις ταπετσαρίες και στις ενδυμασίες. Το ακραίο στυλιζάρισμα καθιστά το σπίτι αποπνικτικό και δηλώνει την σύγχυση της πρωταγωνίστριας και ίσως κάποια ανάγκη επικάλυψης κάποιου παρελθοντικού τραύματος σε σχέση με τον χώρο του σπιτιού (Kim Jee-woon, 2003).

Η θόλωση των ορίων φαντασιακού – πραγματικότητας και όταν μια κατηγορία παίρνει τα χαρακτηριστικά κάποιας άλλης, όπως μεταξύ ζωντανού – νεκρού ή ανθρώπου – ζώου (Freud, 1919).



*Εικόνα 8.* Στην ταινία «Black Swan» η ψύχωση της μπαλαρίνας Nina για να επιτύχει την τελειότητα όπως και η αγωνία της να ενηλικιωθεί, αποκτά ποιητικά χαρακτηριστικά και εκφράζεται μέσα από την μεταμόρφωσή της σε κύκνο κατά τη διάρκεια της παράστασης (Darren Aronofsky, 2010).

Τα φαντάσματα, οι μαντικές ικανότητες και η πραγματοποίηση επιθυμιών μέσω της μαγείας, η ανάσταση των νεκρών και κυρίως κακές δυνάμεις και υπάρξεις, πεποιθήσεις τις οποίες θεωρητικά έχουμε ξεπεράσει στο παρελθόν και μας καθιστούν ανίκανους να ελέγξουμε τη ζωή μας.



*Εικόνα 9.* Ο μονόφθαλμος γλάρος στην ταινία «The Lighthouse» ερμηνεύεται ως την μετενσάρκωση των νεκρών ναυτών, όπου έπειτα από τις απρόσμενες επισκέψεις και επιθέσεις του στον πρωταγωνιστή, αποφασίζει να τον σκοτώσει. Από εκεί και έπειτα συμβαίνουν ανεξήγητα και δυσάρεστα γεγονότα (Robert Eggers, 2019).

#### 4. Επίλογος

Η περιπλοκότητα της εμπειρίας των ονείρων παρουσιάζει οριακή διαφορά από την πραγματικότητα της εγρήγορσης. Σε μια εποχή όπου οι γνώσεις της ψυχολογίας και το γνώθι σαυτόν αποτελούν προτέρημα και όχι ταμπού, η επιθυμία για προβολή του παράλογου έχει καταλάβει την τέχνη του κινηματογράφου. Όλο και περισσότεροι νέοι κινηματογραφιστές παρουσιάζουν την ύπαρξη ως μια πολύπτυχη εμπειρία και μας μεταφέρουν προσωρινά σε μια πραγματικότητα που διαμορφώνεται από αβεβαιότητες, αμφισημίες και αδύνατες συνυπάρξεις, η οποία όμως βασίζεται σε οικεία στοιχεία. Τα αφηρημένα αυτά στοιχεία μας οδηγούν τελικά σε έναν βαθύ προβληματισμό σχετικά με τη διαρκή ανάγκη του ανθρώπινου νου για κατανόηση του ανεξέλεγκτου, όπου τόσο στα όνειρα όσο και στον κόσμο του κινηματογράφου, προσφέρουν μια δελεαστική ματιά στα βάθη των επιθυμιών και της φαντασίας μας.

Με την παρούσα πτυχιακή εργασία ευελπιστώ να αγγίξω ανθρώπους που τους ενδιαφέρει η τέχνη του κινηματογράφου αλλά και όσους απολαμβάνουν ένα οποιοδήποτε είδος ταινιών, ώστε να μην αρκестούν απλώς στην προβολή μιας ταινίας ως κάτι πεπερασμένο, αλλά να μπουν στην διαδικασία της ανάλυσης των νοημάτων των κινηματογραφικών τοπίων και να επιτύχουν μια αναζήτηση του ίδιου τους του εαυτού, αλλά και της κοινωνίας. Επιπλέον, θα μπορούσε να λειτουργήσει ως βάση για περαιτέρω μελέτη από τον τομέα της ψυχολογίας, ως προς την εφαρμογή της στις τέχνες. Τέλος, απευθύνομαι ακόμα και σε όσους βλέπουν παράξενα όνειρα, ώστε να κατανοήσουν τους λόγους που συμβαίνει και αν είναι δυνατόν να το εκμεταλλευτούν καλλιτεχνικά, παρά να προβληματίζονται.

## Βιβλιογραφία

- Adorno, T. (1991). *The Culture Industry: Selected Essays on Mass Culture*.
- Bachelard, G. (1964). *The Poetics of Space*.
- Bachelard, G. (1994). *Function of Reality*.
- Bazin, A. (1958). *What is Cinema*.
- Bordwell, D. (1985). *Narration in the Fiction Film*.
- Bordwell, D. (1999). *On the History of Film Style*.
- Breton, A. (1924). *First Surrealist Manifesto*.
- Burch, N. (1982). *Πράξη του Κινηματογράφου*.
- Clair, R. (1951). *Reflexion faite*. Paris: Gallimard.
- David Bordwell and Kristin Thompson. (1994). *Film Art: An Introduction*.
- Feenberg, A. (2009). Ten paradoxes of technology. Biennial meeting of the society for philosophy and technology.
- Foucault, M. (1954). *Dream and Existence*.
- Franz, M.-L. v. (2002). *Dreams: A Journey of Self-Discovery*.
- Freud, S. (1917). *Εισαγωγή στην ψυχανάλυση*.
- Freud, S. (1919). *Το ανοίκειο*.
- Freud, S. (1921). *Group Psychology and the Analysis of the Ego*. London: The Hogarth Press and the Institute of Psycho-Analysis.
- Freud, S. (1923). *Das Ich und das Es*.
- Freud, S. (1995). *Η Ερμηνεία των Ονείρων*.
- Grodal, T. (2000). *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*.
- Henri, A. (1957). *Esthetique du cinéma*. Paris: Presses Univ. de France.
- Jung, C. G. (1974). *Man and His Symbols*.
- Marcuse, H. (1971). *One-Dimensional Man*.
- Mitry, J. (1963). *Esthetique et psychologie du cinema: les structures*.
- Morin, E. (1966). *Nouveveau courants dans la culture de masse*. Milan.
- Shklovsky, V. (1925). *Η τέχνη ως τεχνική*.
- Stam, R. (2006). *Εισαγωγή στη Θεωρία του Κινηματογράφου*.

Tarkovski, A. (1986). *Sculpting in Time*.

Αγγελίδη, Α. (2004). Η Φιλμική Γραφή και ο Μηχανισμός του Ονείρου., (σ. 4).

Αλετράς, Α. (2017). *Χωρικότητες του Ανοίκειου*.

Βατικώτης, Π. (2009). *artmag*. Ανάκτηση από <https://www.artmag.gr/art-history/art-history/item/210-sourealismos>.

- Εικόνα 1. Στην ταινία «Synecdoche, New York», ο Caden προσπαθεί να κατανοήσει το παράλογο, δημιουργώντας ένα 3ωρο θεατρικό έργο που εξηγεί την σκληρή αλήθεια της ύπαρξης. Καθώς ο ίδιος δεν έχει συμφιλιωθεί με την πολυπλοκότητα της ύπαρξης, όσο το έργο του παίρνει ρεαλιστικότερες διαστάσεις τόσο η δική του πραγματικότητα γίνεται ολοένα και πιο φανταστική (Charlie Kaufman, 2008). ..... 16
- Εικόνα 2. Η ονειρική σεκάνς στην ταινία «Lost Highway» ξεκινάει και τελειώνει με την ίδια, σχεδόν επιληπτική κρίση του πρωταγωνιστή Fred. Αρχικά μοιάζει παράλογη, καθώς δεν εξηγείται αφηγηματικά. Στα επόμενα πλάνα όμως όλες οι καταστάσεις που παρουσιάζονται δεν είναι τίποτα άλλο παρά η ζωή που φαντάζεται ότι του άξιζε πριν μπει στην φυλακή (David Lynch, 1997). ..... 17
- Εικόνα 3. Στην ταινία «Titanic» η Alexia, μια κοπέλα που εξαιτίας ενός τροχαίου έχει υποστεί εγχείρηση στο κεφάλι και της έχουν εισχωρήσει τιτάνιο, μοιάζει να γεννάει ένα αμάλξι βγάζοντας υγρά αυτοκινήτων από το σώμα της (Julia Ducournau, 2021). ..... 17
- Εικόνα 4. Η κόρη του Caden πεθαίνει εξ αιτίας των τατουάζ - λουλουδιών της που μαράθηκαν (Charlie Kaufman, 2008). ..... 18
- Εικόνα 5. Στην ταινία «Lost Highway», ο πρωταγωνιστής Fred, που νιώθει ανεπαρκής και ανασφαλής ως προς τη σχέση του με τη γυναίκα του και τη ζωή του, αντικρίζει το πρόσωπο του «Mystery Man» στη θέση της γυναίκας του. Ο Mystery Man αποτελεί την ενσάρκωση όλων των καταπιεσμένων επιθυμιών που δεν μπορεί να ικανοποιήσει, καθρεπτίζοντας τη ζήλεια και τον θυμό του (David Lynch, 1997). ..... 18
- Εικόνα 6. Ο «Mystery Man», μια υπερφυσική περσόνα που μοιάζει πολύ με βαμπίρ, είναι καλεσμένος στο σπίτι του Fred από τον ίδιο, ο οποίος δηλώνει ότι δεν τον ξέρει, και εμφανίζεται τις στιγμές που ο πρωταγωνιστής επιτυγχάνει τις κακόβουλες πράξεις που δεν μπορεί να αποδεχθεί (David Lynch, 1997). ..... 19
- Εικόνα 7. Στο «A Tale of Two Sisters» γίνεται υπερβολική χρήση των μοτίβων, και ιδιαίτερα των λουλουδιών, στις ταπετσαρίες και στις ενδυμασίες. Το ακραίο στυλιζάρισμα καθιστά το σπίτι αποπνικτικό και δηλώνει την σύγχυση της πρωταγωνίστριας και ίσως κάποια ανάγκη επικάλυψης κάποιου παρελθοντικού τραύματος σε σχέση με τον χώρο του σπιτιού (Kim Jee-woon, 2003). ..... 20
- Εικόνα 8. Στην ταινία «Black Swan» η ψύχωση της μπαλαρίνας Nina για να επιτύχει την τελειότητα όπως και η αγωνία της να ενηλικιωθεί, αποκτά ποιοτικά χαρακτηριστικά και εκφράζεται μέσα από την μεταμόρφωσή της σε κύκνο κατά τη διάρκεια της παράστασης (Darren Aronofsky, 2010). ..... 20
- Εικόνα 9. Ο μονόφθαλμος γλάρος στην ταινία «The Lighthouse» ερμηνεύεται ως την μετενσάρκωση των νεκρών ναυτών, όπου έπειτα από τις απρόσμενες επισκέψεις και επιθέσεις του στον πρωταγωνιστή, αποφασίζει να τον σκοτώσει. Από εκεί και έπειτα συμβαίνουν ανεξήγητα και δυσάρεστα γεγονότα (Robert Eggers, 2019). ..... 21