



Τμήμα Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας  
Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών (Π.Μ.Σ.)  
«ANIMATION (Δισδιάστατο και Τρισδιάστατο Κινούμενο Σχέδιο)»

**UNiWA**  
animation

Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία

Μια οπτικοακουστική αναπαράσταση του φαινομένου  
«Prisoner's Cinema» μέσω της κινούμενης εικόνας

Συγγραφέας: Προφητηλιώτη Ελευθερία am20674267

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια: Δρ. Ελένη Μούρη

Αθήνα, Μάρτιος 2024





Department of Graphic and Visual Communication

Master in

«ANIMATION (2d and 3d animation)»

**UNIWA**  
animation

Diploma Thesis

An audio-visual representation of the phenomenon  
“Prisoner’s Cinema” through the motion picture

Writer: Profitilioti Eleftheria am20674267

Supervising Professor: Dr. Eleni Mouri

Athens, March 2024





Τμήμα Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας

Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών (Π.Μ.Σ.)

«ANIMATION (Δισδιάστατο και Τρισδιάστατο Κινούμενο Σχέδιο)»

**UNIWA**  
animation

Τίτλος Εργασίας: Μια οπτικοακουστική αναπαράσταση του φαινομένου

«Prisoner's Cinema» μέσω της κινούμενης εικόνας

*Μέλη Εξεταστικής Επιτροπής συμπεριλαμβανομένου και του Εισηγητή*

Η μεταπτυχιακή διπλωματική εργασία εξετάστηκε επιτυχώς από την κάτωθι Εξεταστική Επιτροπή:

Α/α	ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ	ΒΑΘΜΙΔΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ	ΥΠΟΓΡΑΦΗ
1	ΔΡ ΕΛΕΝΗ ΜΟΥΡΗ	Καθηγήτρια	
2	ΔΡ. ΡΩΣΣΕΤΟΣ ΜΕΤΖΗΤΚΑΚΟΣ	Αναπληρωτής Καθηγητής	
3	ΜΑΡΘΑ ΕΙΠΕΛΝΤΑΟΥΕΡ ΤΣΙΑΡΑ	Επίκουρη καθηγήτρια	



## ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Η κάτωθι υπογεγραμμένη Προφητηλιώτη Ελευθερία του Κωνσταντίνου, με αριθμό μητρώου am20674267 φοιτήτρια του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών του Τμήματος «ANIMATION (Δισδιάστατο και Τρισδιάστατο Κινούμενο Σχέδιο)» της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού, του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής, δηλώνω ότι: «Είμαι συγγραφέας αυτής της μεταπτυχιακής εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της, είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, οι όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε ακριβώς είτε παραφρασμένες, αναφέρονται στο σύνολό τους, με πλήρη αναφορά στους συγγραφείς, τον εκδοτικό οίκο ή το περιοδικό, συμπεριλαμβανομένων και των πηγών που ενδεχομένως χρησιμοποιήθηκαν από το διαδίκτυο. Επίσης, βεβαιώνω ότι αυτή η εργασία έχει συγγραφεί από μένα αποκλειστικά και αποτελεί προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας τόσο δικής μου, όσο και του Ιδρύματος. Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μου ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μου».

Ο/Η Δηλών/ούσα:



## Ευχαριστίες

Θα ήθελα να ευχαριστήσω, την επιβλέπουσα καθηγήτρια της διπλωματικής μου εργασίας Δρ. Ελένη Μούρη, για την πολύτιμη καθοδήγησή της κατά τη διάρκεια της δημιουργίας αυτής της εργασίας και για τις γνώσεις που μου προσέφερε στον τομέα του animation. Οι εμπειρίες και οι συμβουλές που μου παρείχε, βοήθησαν να αναπτύξω την έρευνά και τις δεξιότητές μου. Επίσης θα ήθελα να ευχαριστήσω και όλους τους καθηγητές του Μεταπτυχιακού Προγράμματος Animation του Τμήματος Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής και να εκφράσω την ευγνωμοσύνη μου στην οικογένεια μου που με στήριξε καθ' όλη τη διάρκεια των σπουδών μου.





## Περίληψη

*Λεξεις Κλειδιά: 2d animation, Prisoner's Cinema, ψευδαισθήσεις, νευρολογία, αισθητηριακή στέρηση*

*Θεματική περιοχή: 2d animation*

Η παρούσα διπλωματική εργασία εμβαθύνει στο φαινόμενο "Prisoner's Cinema", χρησιμοποιώντας το μέσο των κινουμένων σχεδίων για να εξερευνήσει και να απεικονίσει αυτή την εμπειρία οπτικοακουστικών ψευδαισθήσεων. Η ταινία animation που δημιουργήθηκε για αυτήν την εργασία χρησιμεύει τόσο ως αφηγηματικό όσο και ως αναλυτικό εργαλείο για τη διερεύνηση των γνωστικών και αντιληπτικών πτυχών της παρατεταμένης αισθητηριακής απομόνωσης.

Η έρευνα έχει ως βάση την ανασκόπηση της υπάρχουσας βιβλιογραφίας, με έμφαση στο βιβλίο «Ψευδαισθήσεις» με συγγραφέα τον νευρολόγο Oliver Sacks, ο οποίος, αφηγείται ιστορίες και περιστατικά ψευδαισθήσεων των ασθενών του αλλά και προσωπικές. Επιπλέον, στο βιβλίο αυτό, παρουσιάζει επιστημονικά δεδομένα, διευκρινίζοντας ορισμένα χαρακτηριστικά και δομές του εγκεφάλου. Επιπρόσθετα, η έρευνα δίνει βάση στις πραγματικές αναφορές, που προκύπτουν μέσω δύο ερευνών- πειραμάτων όπως «Οι επιδράσεις της μειωμένης διακύμανσης στο αισθητηριακό περιβάλλον» που διεξήχθη από τους Bexton, W. H., Heron, W., & Scott, T. H. (1954), του Πανεπιστημίου McGill και την έρευνα των Zubek, J. P., Pushkar, D., Sansom, W. και Gowing, J. (1961) «Αντιληπτικές αλλαγές μετά από παρατεταμένη αισθητηριακή απομόνωση (στο σκοτάδι και στη σιωπή)» θέτοντας τα θεμέλια για την κατανόηση του αντίκτυπου της αισθητηριακής στέρησης στον ανθρώπινο νου.

Η ταινία animation που δημιουργήθηκε, βασικό στοιχείο αυτής της έρευνας, χρησιμοποιεί ένα μείγμα οπτικής αφήγησης και καλλιτεχνικής ερμηνείας, ενσωματώνοντας ιδέες από την ψυχολογία και τη νευρολογία, για να μεταφέρει την προσομοίωση αυτού του φαινομένου που προκύπτει έπειτα από μακροχρόνιο αισθητηριακό περιορισμό. Η αφήγηση εκτυλίσσεται μέσα από ένα σκηνικό, ενός οποιουδήποτε σκοτεινού χώρου, χρησιμοποιώντας συμβολισμούς και μεταφορικά στοιχεία για να αποτυπώσει την περίπλοκη αλληλεπίδραση μεταξύ αντίληψης, φαντασίας και πραγματικότητας.

Τα ευρήματα αυτής της έρευνας, συμβάλλουν τόσο στα πεδία της ψυχολογίας όσο και στο animation εξετάζοντας την ανθρώπινη ψυχή σε κατάσταση περιορισμού και την ικανότητα των καλλιτεχνικών μέσων, να δίνουν φως, εξερευνώντας πολύπλοκα ψυχολογικά φαινόμενα.

## Abstract

*Keywords: 2d animation, Prisoner's Cinema, hallucinations, neurology, sensory deprivation*

*Subject area: 2d animation*

This thesis delves into the "Prisoner's Cinema" phenomenon, using the medium of animation to explore and illustrate this experience of audiovisual hallucinations. The animation film created for this paper, could be used both as narrative and an analytical tool, to explore the cognitive and perceptual aspects of prolonged sensory deprivation.

The research is based on the review of the existing bibliography, with an emphasis on the book "Hallucinations" authored by the neurologist Oliver Sacks, who tells stories and incidents of hallucinations of his patients as well as personal ones. In addition, in this book, he presents scientific data, clarifying certain characteristics and structures of the brain. Moreover, the research provides information of factual reports, obtained through two research-experiments such as *"The Effects of Decreased Variation in the Sensory Environment"* conducted by Bexton, W. H., Heron, W., & Scott, T. H. (1954), of McGill University and the research of Zubek, J. P., Pushkar, D., Sansom, W. and Gowing, J. (1961) *"Perceptual changes after prolonged sensory isolation (darkness and silence)"*, that lay the foundation for understanding the impact of sensory deprivation on the human mind.

The resulting animation film, a key element of this research, uses a mixture of visual storytelling and artistic interpretation, incorporating ideas from psychology and neurology to convey the simulation of this phenomenon resulting from long-term sensory deprivation. The narrative unfolds through a setting, of an any dark space, using symbolism and metaphor to capture the complex interplay between perception, imagination and reality.

The findings of this research contribute to both fields of psychology and animation by examining the human psyche in a state of limitation and the ability of artistic media to shed light by exploring complex psychological phenomena.

## Περιεχόμενα

Εισαγωγή.....	1
Στόχος της έρευνας.....	1
Σκοπός της έρευνας.....	1
Ερευνητικά ερωτήματα.....	2
Μεθοδολογία της έρευνας.....	2
Βιβλιογραφική επισκόπηση.....	2
Το φαινόμενο “ <i>Prisoner’s cinema</i> ”: Τι είναι.....	3
Οι συνθήκες που προκαλούν το φαινόμενο « <i>Prisoner’s Cinema</i> » τα συναισθήματα και οι ψυχολογικές εμπειρίες που προκύπτουν σε καταστάσεις αισθητηριακής στέρησης.....	3
Τα βασικά οπτικοακουστικά στοιχεία που συνδέονται με το φαινόμενο « <i>Prisoner's Cinema</i> ».....	5
Τι συμβαίνει στους εγκεφάλους των ατόμων που υπόκεινται σε αισθητηριακή στέρηση;.....	7
Παραγωγή.....	8
Αφηγηματική ανάλυση της ταινίας <i>animation</i> .....	8
Logline.....	8
Κεντρική ιδέα.....	8
Σύνοψη σεναρίου.....	8
Σενάριο.....	9
Μορφολογική ανάλυση της ταινίας <i>animation</i> .....	12
Καλλιτεχνικές Επιρροές.....	12
Moodboard.....	17
Storyboard.....	18
Animatic.....	39
Animation.....	40
Sound Design.....	44
Η δημιουργική διαδικασία που ακολουθήθηκε.....	44
Τεχνικές <i>animation</i> .....	44
Συμπεράσματα.....	45
Αναφορές.....	46
Βιβλιογραφία.....	47
Φιλμογραφία.....	48

## Εισαγωγή

Η παρούσα διπλωματική εργασία διερευνά το φαινόμενο “Prisoner’s Cinema”, τόσο σε πρακτικό όσο και θεωρητικό επίπεδο και επιχειρεί την αναπαράστασή του μέσω μιας ταινίας μικρού μήκους κινουμένων σχεδίων δυο διαστάσεων. Στο βίντεο που συνοδεύει τη θεωρητική ερευνητική εργασία, γίνεται μια εισαγωγή στο φαινόμενο “Prisoner’s Cinema”, με στοιχεία οπτικά και ακουστικά, τα οποία συνακολουθεί μια ποιητική αφήγηση ενημερώνοντας τον θεατή για το εν λόγω φαινόμενο.

Το animation, ως ένα ευέλικτο και πολυδιάστατο μέσο για την παραγωγή οπτικής αφήγησης έχει εξελιχθεί με τον χρόνο και έχει καταφέρει να επεκτείνει τα όρια της καλλιτεχνικής έκφρασης. Ήταν ανέκαθεν ένα ισχυρό μέσο για την μετάδοση σύνθετων ιδεών και συναισθημάτων αποκαλύπτοντας νέες διαστάσεις στην αφήγηση και την οπτική επικοινωνία. Αυτή η διπλωματική εργασία στοχεύει να εμβαθύνει στην αξιοποίηση των χαρακτηριστικών του animation για να εξετάσει όλες εκείνες τις ψυχολογικές και αισθητικές πτυχές που συνδέονται με το φαινόμενο “Prisoner’s Cinema”.

## Στόχος της έρευνας

Στόχος της έρευνας είναι η συλλογή πληροφοριών και κυρίως, η καλλιτεχνική προσέγγιση του φαινομένου “Prisoner’s Cinema” μέσω της κινούμενης εικόνας. Διερευνώντας τη διαδικασία για τη δημιουργία μιας ταινίας κινούμενου σχεδίου, η διπλωματική εργασία, επιδιώκει την ανάδειξη των αισθητικών και ψυχολογικών πτυχών που συνδέονται με αυτό το φαινόμενο που παρουσιάζει πέρα από οτιδήποτε άλλο, μεγάλο εικαστικό ενδιαφέρον.

## Σκοπός της έρευνας

Σκοπός της έρευνας αποτελεί την προσαρμογή της ταινίας μικρού μήκους που δημιουργήθηκε, σε μια μελλοντική εικαστική ψηφιακή εγκατάσταση, ως μια συνοδευτική εισαγωγή, με σκοπό να ενημερώσει τον θεατή για το φαινόμενο “Prisoner’s Cinema” αλλά και ως μια αυτόνομη ταινία η οποία θα μπορεί να προβληθεί σε φεστιβάλ animation ταινιών μικρού μήκους.

## Ερευνητικά ερωτήματα

Τα ερευνητικά ερωτήματα που προκύπτουν σύμφωνα με τον σκοπό και τον στόχο της ερευνητικής εργασίας είναι:

- Τι είναι το «*Prisoner's Cinema*»;
- Ποιες είναι οι συνθήκες που προκαλούν το φαινόμενο «*Prisoner's Cinema*» τα συναισθήματα και οι ψυχολογικές εμπειρίες που προκύπτουν σε καταστάσεις αισθητηριακής στέρησης;
- Ποιά είναι τα βασικά οπτικά και ακουστικά στοιχεία που συνδέονται με το φαινόμενο «*Prisoner's Cinema*»;
- Τι συμβαίνει στους εγκεφάλους των ατόμων που υπόκεινται σε αισθητηριακή στέρηση;
- Πώς μπορεί να μεταφερθεί αποτελεσματικά η προσομοίωση του «*Prisoner's Cinema*» σε ένα video animation;

## Μεθοδολογία της έρευνας

Η μεθοδολογία της παρούσας έρευνας ακολουθεί τα στάδια της βιβλιογραφικής επισκόπησης, η οποία εντοπίζει πληροφορίες που σχετίζονται με το φαινόμενο “*Prisoner's Cinema*”, παρουσιάζοντας επιστημονικά δεδομένα, δίνοντας βάση στις πραγματικές αναφορές και έρευνες που θέτουν τα θεμέλια για την κατανόηση του αντίκτυπου της αισθητηριακής στέρησης στον ανθρώπινο νου. Επιπλέον, η έρευνα αναζητά τον τρόπο οπτικοακουστικής αναπαράστασης του εν λόγω φαινομένου και της δημιουργικής διαδικασίας για την παραγωγή μιας ταινίας κινουμένων σχεδίων.

## Βιβλιογραφική επισκόπηση

Λόγω της έλλειψης ποσότητας βιβλιογραφικών αναφορών σχετικά με το φαινόμενο “*Prisoner's Cinema*”, η έρευνα βασίστηκε κυρίως στο βιβλίο «Ψευδαισθήσεις» που έχει γράψει ο νευρολόγος Oliver Sacks, ο οποίος εξετάζει μέσα σε 15 κεφάλαια τα φαινόμενα ψευδαισθήσεων σε όλες τις πτυχές τους. Εξετάζοντας τους λόγους, τις συνθήκες και τα δεδομένα που προκύπτουν από αυτά τα φαινόμενα ψευδαισθήσεων. Επίσης η ερευνητική εργασία δίνει βάση στην έρευνα που διεξήγαγαν οι Bexton, W. H., Heron, W., & Scott, T. H, στις αρχές του 1950, “*The Effects of Decreased Variation in the Sensory Environment*”, στο εργαστήριο του Donald Hebb στο Πανεπιστήμιο McGill. Επίσης, μια πολύτιμη προσθήκη στη βιβλιογραφία της παρούσας έρευνας, βρίσκεται στο βιβλίο του Oliver Sacks, όπου γίνεται αναφορά στην έρευνα των John P. Zubek, Dolores Pushkar, Wilma Sansom και J. Gowing του Πανεπιστημίου του Manitoba «*Perceptual changes after prolonged sensory isolation (darkness and silence)*», 1961 σχετικά με την αισθητηριακή στέρηση.

## Το φαινόμενο “Prisoner’s cinema”: Τι είναι

Ο όρος «Prisoner’s Cinema» αναφέρεται σε ένα φαινόμενο ψευδαισθήσεων που προκύπτει στο άτομο όταν βρίσκεται σε συνθήκη έλλειψης φωτός για μεγάλο χρονικό διάστημα. Περιγράφει τις ψευδαισθήσεις που προκαλούνται από το ανθρώπινο νευρικό σύστημα, όταν ο εγκέφαλος βρίσκεται σε πλήρες σκοτάδι. Για παράδειγμα, σε σκοτεινά κελιά φυλακών- εξ ου και ο όρος “Prisoner’s Cinema”. (Betancourt, Copyright 2017, Published December 10, 2019 )

*«Η εξολοκλήρου οπτική στέρηση δεν είναι απαραίτητη για τη δημιουργία ψευδαισθήσεων -και η οπτική μονοτονία επίσης μπορεί εν πολλοίς να έχει σχεδόν το ίδιο αποτέλεσμα. Έτσι, από παλιά ναυτικοί αναφέρουν ότι βλέπουν πράγματα (ή ότι ακούνε επίσης) όταν περνάνε μέρες ατενίζοντας την γαλήνια θάλασσα. Κάτι παρόμοιο συμβαίνει και με τους ταξιδιώτες που διασχίζουν μια χωρίς χαρακτηριστικά έρημο, ή τους εξερευνητές των πόλων της Γης σε ένα αχανές, χωρίς διαφοροποιήσεις παγωμένο τοπίο. Λίγο μετά τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο, τέτοια οράματα είχαν αναγνωριστεί ως υπαρκτός κίνδυνος για τους πιλότους που πετούσαν πολλές ώρες στον άδειο ουρανό, σε υψηλό υψόμετρο, ενώ αποτελούν κίνδυνο και για τους οδηγούς φορτηγών μεγάλων αποστάσεων που εστιάζουν για πολλές ώρες σε έναν ατέλειωτο δρόμο. Οι πιλότοι και οι οδηγοί φορτηγών, όσοι ελέγχουν οθόνες ραντάρ για πολλές ώρες – οποιοσδήποτε έχει μια οπτικά μονότονη δραστηριότητα είναι ευάλωτος σε ψευδαισθήσεις. (Αντίστοιχα, η ηχητική μονοτονία μπορεί να προκαλέσει ακουστικές ψευδαισθήσεις.) (Sacks, 2012, σσ. 30-31)*

Οι συνθήκες που προκαλούν το φαινόμενο «Prisoner’s Cinema» τα συναισθήματα και οι ψυχολογικές εμπειρίες που προκύπτουν σε καταστάσεις αισθητηριακής στέρησης.

Για να καταφέρουμε να εξετάσουμε τις συνθήκες, τα συναισθήματα και τις ψυχολογικές εμπειρίες που προκύπτουν από το εν λόγω φαινόμενο, θα πρέπει να αναφερθούμε στο πείραμα που διεξήχθη από τους από τους Bexton, W. H., Heron, W., & Scott, T. H. (1954), του Πανεπιστημίου McGill.

Στην έρευνα τους «EFFECTS OF DECREASED VARIATION IN THE SENSORY ENVIRONMENT» γράφουν: «Υποκείμενα, 22 άνδρες φοιτητές, πληρώθηκαν για να ξαπλώσουν σε ένα άνετο κρεβάτι σε έναν φωτισμένο θάλαμο 24 ώρες την ημέρα, με χρόνο μόνο για φαγητό και για να πηγαίνουν στην τουαλέτα. Σε όλη την περίοδο του πειράματος, φορούσαν ημιδιαφανή γυαλιά που μετέδιδαν διάχυτο φως αλλά εμπόδιζαν την καθαρή όραση. Εκτός από όταν έτρωγαν ή πήγαιναν στην τουαλέτα, τα άτομα που συμμετείχαν φορούσαν γάντια και μανσέτες από χαρτόνι, που εκτείνονταν κάτω από τον αγκώνα μέχρι τα ακροδάχτυλα. Αυτά επέτρεπαν την ελεύθερη κίνηση των αρθρώσεων αλλά περιόριζαν την αφή. Η επικοινωνία μεταξύ των υποκειμένων και των ερευνητών, παρεχόταν από ένα μικρό σύστημα ηχείων και περιορίστηκε στο ελάχιστο. Η ακουστική διέγερση περιορίστηκε από τον μερικώς ηχομονωμένο θάλαμο και από το μαξιλάρι από αφρώδες υλικό σχήματος U στο οποίο το άτομο κρατούσε στο κεφάλι του όσο βρισκόταν στην καμπίνα. Επιπλέον, το συνεχές βουητό που παρεχόταν από τους ανεμιστήρες, το κλιματιστικό και τον ενισχυτή που

*οδηγούσε στα ακουστικά στο μαξιλάρι, παρήγαγε αρκετά αποτελεσματικό θόρυβο κάλυψης.»*  
(Bexton, W. H.; Heron, W.; Scott, T. H., 1954, p. 71)

Ο Oliver Sacks, στο βιβλίο του «Ψευδαισθήσεις», (κεφάλαιο 2 - ο κινηματογράφος του φυλακισμένου: στέρηση ερεθισμάτων), γράφει για το πείραμα των Bexton, W. H., Heron, W., & Scott, T. H. πως:

*«Στην αρχή όσοι συμμετείχαν στο πείραμα είχαν την τάση να κοιμούνται συνέχεια, αλλά μετά, όταν ξυπνούσαν, αισθάνονταν ανία και λαχταρούσαν κάποια διέγερση- διέγερση που δεν ήταν διαθέσιμη στο απογυμνωμένο και μονότονο περιβάλλον όπου βρίσκονταν. Και σε αυτό το στάδιο του πειράματος, ξεκίνησε το φαινόμενο της αυτό-διέγερσης με διάφορους τρόπους: διανοητικά παιχνίδια, μέτρηση, φαντασία και για άλλους αργότερα και άλλους νωρίτερα, οπτικές ψευδαισθήσεις- συνήθως μια «παρέλαση», μια αλληλουχία, από απλές μέχρι σύνθετες ψευδαισθήσεις. Παρόλο που αυτές οι εικόνες στην αρχή φαίνονταν σαν να προβάλλονταν σε μια επίπεδη οθόνη, μετά από λίγο μετατράπηκαν για κάποιους από τα υποκείμενα σε «εντυπωσιακά τρισδιάστατες», ενώ τμήματα κάποιας σκηνής μπορεί να αναποδογύριζαν ή να κινούνταν από το ένα άκρο στο άλλο.»* (Sacks, 2012, σ. 31)

Στην αρχή οι φοιτητές που συμμετείχαν στο πείραμα ενθουσιάστηκαν με τις ψευδαισθήσεις που προέκυψαν και τις θεώρησαν μέχρι και διασκεδαστικές αλλά κάποιοι δήλωσαν πως μερικές φορές ήταν ενοχλητικές, γιατί δεν τους επέτρεπαν να κοιμηθούν. Οι ψευδαισθήσεις ήταν αυτόνομες, χωρίς κανένα «νόημα» και φαίνονταν ότι έρχονταν από κάποιον εξωγενή παράγοντα χωρίς να έχουν άμεση σχέση με το υποκείμενο. Όταν κάποιος από τους ερευνητές ζητούσε από κάποιον φοιτητή που συμμετείχε στο πείραμα να κάνει κάποια πολύπλοκη πράξη, κάποιον πολλαπλασιασμό με τριψήφιους αριθμούς για παράδειγμα, τότε αυτές χάνονταν. Οι ψευδαισθήσεις όμως δεν χάνονταν όταν τα υποκείμενα έκαναν απλώς γυμναστική ή άκουγαν τους ερευνητές να τους μιλάνε. (Sacks, 2012, σ. 32)

*«Επίσης τα υποκείμενα ανέφεραν αισθήματα σύγχυσης, πονοκεφάλους, ήπια ναυτία και κόπωση. Αυτές οι καταστάσεις παρέμειναν σε ορισμένες περιπτώσεις για 24 ώρες μετά τη συνεδρία»*  
(Bexton, W. H.; Heron, W.; Scott, T. H., 1954, p. 72)

Στους συμμετέχοντες του πειράματος, δόθηκαν διάφορα τεστ, πριν, κατά τη διάρκεια και μετά την περίοδο απομόνωσης. Κατά τη διάρκεια της απομόνωσης τους ζητήθηκε να κάνουν μαθηματικές πράξεις ή αναγραμματισμούς. Σε τέτοιου τύπου τεστ είχαν δοκιμαστεί και πριν μπουν στο θάλαμο ξεκινώντας την πειραματική περίοδο. Τους ζητήθηκε επίσης πριν μπουν και αφού βγουν από την καμπίνα να κάνουν το Kohs Block Test και το Wechsler Digit Symbol Test, δηλαδή δύο τεστ IQ. Παρατηρήθηκε ότι τα αποτελέσματα τους βγαίνοντας από την καμπίνα ήταν κατώτερα από τα αυτά που προηγήθηκαν μετά την έξοδο τους από την καμπίνα, όπως επίσης παρατηρήθηκε μείωση στην ταχύτητα αντιγραφής μιας παραγράφου, όχι όμως σε όλα τα υποκείμενα. (Bexton, W. H.; Heron, W.; Scott, T. H., 1954, p. 72)

Αυτή η μελέτη (και μερικές ακόμα), όπως γράφει ο Oliver Sacks, ενέπνευσε το ενδιαφέρον και άλλων επιστημόνων όπως τους John P. Zubek, Dolores Pushkar, Wilma Sansom και J. Gowing του Πανεπιστημίου του Manitoba και διεξήγαγαν ένα πείραμα για να ερευνήσουν τις αλλαγές στην αντίληψη μετά από παρατεταμένη αισθητηριακή απομόνωση (στο σκοτάδι και στη σιωπή) (Perceptual changes after prolonged sensory isolation (darkness and silence), 1961) Το πείραμα διεξήχθη με συμμετέχοντες 16 υποκείμενα και είχε διάρκεια μιας εβδομάδας απομόνωσης στο απόλυτο σκοτάδι και σιωπή.



«Συνοπτικά, οι συνθήκες ήταν οι εξής: τα υποκείμενα πληρώθηκαν για να ξαπλώνουν πάνω σε ένα στρώμα αέρος, σε ένα σκοτεινό και ηχομονωμένο θάλαμο (70 db. απόσβεση). Φορούσαν συνεχώς ένα ζευγάρι ωτοασπίδες που χρησίμευαν για να μειώσουν τους ήχους που θα έκαναν μέσα στο θάλαμο. Τους δόθηκε εντολή να ξαπλώσουν ήσυχια στο στρώμα και να μην ασχοληθούν με οποιαδήποτε δραστηριότητα που να συμπεριλαμβάνει το τραγούδι, το μουρμουρητό ή οποιαδήποτε άλλη φωνητική ή σωματική δραστηριότητα. Εγκαταστάσεις τουαλέτας, θάλαμος φαγητού, κουμπί πανικού αμφίδρομο σύστημα ενδοεπικοινωνίας και μια μονάδα κλιματισμού, ήταν όλα ενσωματωμένα μέσα στον θάλαμο καθιστώντας περιττό στο υποκείμενο να φύγει από το θάλαμο για οποιοδήποτε λόγο κατά τη διάρκεια της απομόνωσης. Στα υποκείμενα ζητήθηκε με αυτόν τον τρόπο να παραμείνουν στην απομόνωση για μια εβδομάδα και αυτό το διάστημα αποτράπηκαν όσο το δυνατόν περισσότερο από τον προσδιορισμό της ώρας. Η μόνη εισβολή σε αυτές τις πειραματικές συνθήκες ήταν μια περιστασιακή δοκιμαστική συνεδρία, με σκοπό την αξιολόγηση των πνευματικών ικανοτήτων, 45 λεπτών περίπου, όταν στο εσωτερικό του θαλάμου τοποθετήθηκε κόκκινος λαμπτήρας 15 watt.»

Τα υποκείμενα, πριν και μετά από μια εβδομάδα απομόνωσης και την επόμενη εβδομάδα που ακολουθούσε, υποβλήθηκαν σε τεστ αντίληψης όπως: τεστ αντίληψης βάθους, σταθερότητας μεγέθους και αναστρέψιμων σχημάτων (Zubek, John P., Pushkar, Sansom, & J. Gowing, 1961, σ. 85)

Τα αποτελέσματα του πειράματος, κατέληξαν στα εξής συμπεράσματα:

«Μπορούμε να συμπεράνουμε ότι η έκθεση των υποκειμένων παρατεταμένα στο σκοτάδι και στη σιωπή, μπορεί να οδηγήσει σε αλλαγές στην αντίληψη, στην εμφάνιση εμπειριών παραισθησιακού τύπου, αλλαγές στη συναισθηματικότητα, εξασθένιση στην μνήμη και σημαντικές αλλαγές στη δραστηριότητα του ΗΕΓ, όλα αυτά επισημαίνουν σημαντική αποδιοργάνωση της λειτουργίας του εγκεφάλου. (Zubek, John P., Pushkar, Sansom, & J. Gowing, 1961, σ. 97)

Συνοψίζοντας, παρατηρήθηκε και στις δύο μελέτες ότι οι συμμετέχοντες στα πειράματα σε συνθήκες αισθητηριακής στέρησης, βίωσαν υπνηλία, ανία και ανησυχία πέρα από τις ψευδαισθήσεις που θα αναφερθούν παρακάτω αναλυτικά. Όπως επίσης και αλλαγές στην αντίληψη. Σε άλλο πείραμα, όπου τα υποκείμενα που συμμετείχαν είχαν πλήρη στέρηση οπτικών ερεθισμάτων, αλλά τους επιτρέπονταν οι δραστηριότητες και η αλληλεπίδραση με τους άλλους, ο Oliver Sacks γράφει πως δεν βίωσαν αυτά τα συναισθήματα ανίας, υπνηλίας και ανησυχίας, ωστόσο, περιέγραψαν και αυτά έντονες οπτικές ψευδαισθήσεις.

## Τα βασικά οπτικοακουστικά στοιχεία που συνδέονται με το φαινόμενο «Prisoner's Cinema»

Σύμφωνα με τους ερευνητές των δύο πειραμάτων και τις εμπειρίες των υποκειμένων που συμμετείχαν στις μελέτες, η πλειοψηφία των ψευδαισθήσεων, χαρακτηρίζονται από «λάμπεις φωτός, φώτα που τρεμοπαίζουν, αμυδρά φώτα, χρώματα κ.τ.λ., που δεν έχουν σχήμα και συνήθως εμφανίζονται μέσα στην περιφερειακή όραση. Αλλά και γεωμετρικά σχήματα ή μοτίβα (κύκλοι, τετράγωνα, τελείες, δικτυωτά πλέγματα κ.τ.λ). Στην μειοψηφία, οι ψευδαισθήσεις είναι ολοκληρωμένες σκηνές «κινουμένων σχεδίων» όπως έχουν περιγράψει και τα υποκείμενα στα

πειράματα. Μεμονωμένες φιγούρες χωρίς φόντο, ζώα και αντικείμενα. Ένα ακόμα χαρακτηριστικό που διακρίνεται σε τέτοιου τύπου ψευδαισθήσεις είναι τα έντονα χρώματα και η ζωντάνια. Πέρα από τις οπτικές ψευδαισθήσεις που έχουν αναφερθεί από τα υποκείμενα, αναφέρθηκαν και πολλές ακουστικές ψευδαισθήσεις, ιδιαίτερα ρεαλιστικές όπως γάβγισμα σκύλων, ήχος γραφομηχανής, ήχος ξυπνητηριού, σφύριγμα και νερό που στάζει. Επίσης αναφέρθηκαν και ψευδαισθήσεις αφής, όπως η αίσθηση πίεσης κρύου μετάλλου στο μέτωπο και στα μάγουλα ή η αίσθηση ότι τραβιέται το στρώμα κάτω από το σώμα του υποκείμενου κ.τ.λ.

*«Ένα από αυτά αποτελούνταν από μια οθόνη τηλεόρασης, που έδειχνε ένα θολό μήνυμα, το οποίο το υποκείμενο προσπάθησε να διαβάσει, αλλά δεν μπόρεσε. Το άλλο αποτελούνταν από δύο κινούμενους βολβούς μιας «πιο τρομακτικής φύσης»» (Zubek, John P., Pushkar, Sansom, & J. Gowing, 1961, σ. 88)*

*«Στην απλούστερη εκδοχή, το οπτικό πεδίο, με τα μάτια κλειστά, άλλαζε από σκοτεινό σε φωτεινό· έπονταν σε περιπλοκότητα οι κουκίδες και οι γραμμές, ή τα απλά γεωμετρικά μοτίβα. Και τα δεκατέσσερα υποκείμενα ανέφεραν τέτοιες εικόνες, και είπαν ότι αποτελούσε ένα πρωτόγνωρο βίωμα για αυτούς. Μια ακόμα πιο πολύπλοκη εκδοχή ήταν τα «μοτίβα ταπετσαρίας» και οι απομονωμένες μορφές ή αντικείμενα, χωρίς φόντο, (π.χ. μια σειρά από μικρά κίτρινα ανθρωπάκια, με μαύρα καπέλα, και ανοιχτό στόμα· ένα Γερμανικό κράνος), που τα ανέφεραν εφτά υποκείμενα. Και τέλος, υπήρχαν ολοκληρωμένες σκηνές, (π.χ. μια πομπή σκίουρων με σάκους στους ώμους, που πορεύονταν σε ένα χιονισμένο τοπίο και έβγαιναν από το πεδίο της «όρασης»· προϊστορικά ζώα που τριγύριζαν στη ζούγκλα). Τρία από τα δεκατέσσερα υποκείμενα ανέφεραν τέτοιες σκηνές, οι οποίες συχνά περιλάμβαναν ονειρικές παραμορφώσεις, με τις μορφές πολλές φορές να περιγράφονται σαν «παρόμοιες με κινούμενα σχέδια». (Bexton, W. H.; Heron, W.; Scott, T. H., 1954, p. 74)*

*«Σε διαφορετικά χρονικά διαστήματα...ζητούσαμε από τα υποκείμενα να φανταστούν ή να εικονοποιήσουν συγκεκριμένες, οικείες σκηνές, για παράδειγμα λίμνες, εξοχή, το εσωτερικό των σπιτιών τους και τα λοιπά. Η πλειοψηφία τους ανέφερε πως οι εικόνες που ανακαλούσαν είχαν ασυνήθιστη ζωντάνια, και χαρακτηρίζονταν συνήθως από έντονα χρώματα, και από αξιοσημείωτες λεπτομέρειες. Όλα τα υποκείμενα συμφώνησαν ότι οι εικόνες της φαντασίας τους ήταν πιο ζωντανές από οτιδήποτε είχαν φανταστεί στο παρελθόν. Αρκετοί άνθρωποι που συνήθως δυσκολεύονταν πολύ να φανταστούν σκηνές, τώρα τις φαντάζονταν σχεδόν αμέσως και με μεγάλη παραστατικότητα...Κάποιος...μπορούσε να φανταστεί τα πρόσωπα των πρώην συνεργατών του από παλιά με σχεδόν φωτογραφική καθαρότητα, κάτι που του ήταν αδύνατον να κάνει στο παρελθόν. Αυτό το φαινόμενο συνήθως εμφανιζόταν κατά τη δεύτερη ή την τρίτη ημέρα, και, γενικά, γινόταν πιο έντονο με την πάροδο του χρόνου.» (Zubek, John P., Pushkar, Sansom, & J. Gowing, 1961, σ. 89)*

## Τι συμβαίνει στους εγκεφάλους των ατόμων που υπόκεινται σε αισθητηριακή στέρηση;

«Ο εγκέφαλος δεν έχει ανάγκη μόνο αντιληπτικά, αισθητηριακά δεδομένα αλλά και αισθητηριακή μεταβολή, της οποίας η έλλειψη και η απουσία μπορεί να προκαλέσει όχι μόνο βλάβη στην ικανότητα διέγερσης και προσοχής, μα και ανωμαλίες στην ικανότητα αντίληψης. Ανεξάρτητα αν το σκοτάδι και η απομόνωση είναι κάτι που κάποιοι άγιοι αναζητούν σε σπηλιές, ή που επιβάλλεται σε κατάδικους σε μπουντρούμια δίχως φως, η στέρηση φυσιολογικών οπτικών ερεθισμάτων μπορεί να ενεργοποιήσει στη θέση τους το μάτι της φαντασίας, και να δημιουργήσει όνειρα, παραστατικές εικόνες, ή ψευδαισθήσεις.» (Sacks, 2012, σ. 30)

«Η λειτουργική απεικόνιση Μαγνητικού Συντονισμού του εγκεφάλου στη δεκαετία του 1990, κατέστησε δυνατόν να απεικονίσουμε, τουλάχιστον χονδρικά, πως αντιδρά τον μυαλό στη στέρηση ερεθισμάτων- και, αν είμαστε τυχεροί ( οι ψευδαισθήσεις είναι περιβόητες για την αστάθειά τους, και το εσωτερικό του τομογράφου ΛΑΜΣ δεν είναι και το ιδανικό μέρος για λεπτεπίλεπτες αισθητηριακές εμπειρίες) μπορεί να πιάσουμε τις νευρολογικές απεικονίσεις και τις συσχετίσεις μιας φευγαλέας ψευδαισθήσεως. Μια τέτοια έρευνα, της ομάδας του Babak Boroojerdi, έδειξε μια αύξηση στην ευερεθιστότητα του οπτικού φλοιού, όταν τα υποκείμενα της έρευνας στερούνταν τα οπτικά ερεθίσματα, μια μεταβολή που συνέβαινε μέσα σε μερικά λεπτά. Μια άλλη ομάδα ερευνητών υπό την καθοδήγηση του Wolf Singer, ερεύνησε ένα και μοναδικό υποκείμενο, μια εικαστική καλλιτέχνη με εξαιρετικές ικανότητες να φαντάζεται εικόνες (ένα άρθρο σχετικά με αυτή την έρευνα, από τον Sireteanu et al., δημοσιεύτηκε το 2008). Η γυναίκα έμεινε με δεμένα τα μάτια για είκοσι δύο μέρες και έκανε αρκετές λειτουργικές Μαγνητικές Τομογραφίες, κατά τις οποίες είχε τη δυνατότητα να επισημαίνει τις ακριβείς στιγμές που οι ψευδαισθήσεις της εμφανίζονταν και εξαφανίζονταν. Οι τομογραφίες έδειξαν διέγερση του οπτικού της συστήματος, τόσο στον ιανικό φλοιό, όσο και στον υποκροτάφιο, ταυτόχρονα ακριβώς με τις ψευδαισθήσεις της. (Όταν, αντίθετα, της ζητήθηκε να ανακαλέσει ή να δημιουργήσει τις ψευδαισθήσεις χρησιμοποιώντας τις δυνάμεις της φαντασίας της, υπήρχε, επιπλέον, σημαντική διέγερση στις εκτελεστικές περιοχές του εγκεφάλου, στον προμετωπιαίο φλοιό- περιοχές που ήταν σχετικά αδρανείς όταν είχε μόνο ψευδαισθήσεις.) Αυτό κατέστησε σαφές πως, σε ένα σωματικό επίπεδο, οι εικόνες που δημιουργούμε με το μυαλό μας διαφέρουν ριζικά από τις εικόνες των ψευδαισθήσεων, Σε αντίθεση με την από πάνω προς τα κάτω διεργασία της εκούσιας δημιουργίας εικόνων στο μυαλό μας, οι ψευδαισθήσεις είναι το αποτέλεσμα μιας άμεσης, από κάτω προς τα πάνω, διέγερσης τμημάτων του κοιλιακού οπτικού μονοπατιού, τα οποία τμήματα λόγω της έλλειψης φυσιολογικών οπτικών ερεθισμάτων, παρουσιάζουν μεγάλη ευκολία στη διέγερση.» (Sacks, 2012, σσ. 35-36)

## Παραγωγή

### Αφηγηματική ανάλυση της ταινίας *animation*

*Target group: Άτομα, ανεξαρτήτως φύλου, άνω των 18 ετών*

#### Logline

Σε συνθήκες απομόνωσης, σε ένα σκοτεινό χώρο, ένας άνθρωπος ανακαλύπτει την μαγεία του φαινομένου “*Prisoner’s Cinema*” και τις διαστάσεις της αντίληψής του πλάθοντας έναν κόσμο με σκοπό να απελευθερώσει το μυαλό του.

#### Κεντρική ιδέα

Η ταινία εξερευνά το φαινόμενο “*Prisoner’s Cinema*” μέσω της ανάγκης του εγκεφάλου για πληροφορία και του ατόμου για ανθρώπινη επαφή. Καθώς ο εγκέφαλος αναζητά συνεχώς πληροφορίες, η έλλειψη οπτικών ερεθισμάτων σε συνδυασμό με τον ψυχολογικό αντίκτυπο της απομόνωσης στον άνθρωπο, τον οδηγούν στη δημιουργία του δικού του κόσμου.

Αντικατοπτρίζοντας την ανάγκη του ανθρώπου για σύνδεση και επικοινωνία αλλά και για δημιουργική έκφραση.

#### Σύνοψη σεναρίου

Σε έναν σκοτεινό και απομονωμένο χώρο, ο πρωταγωνιστής βιώνει το φαινόμενο “*Prisoner’s Cinema*”. Ο εγκέφαλός του, αναζητά απεγνωσμένα οπτική πληροφορία, ενώ η έλλειψη εξωτερικών ερεθισμάτων τον οδηγεί, άθελά του, σε μια κατάσταση παραφροσύνης. Καθώς δημιουργεί τον δικό του κόσμο μέσω των οπτικοακουστικών παραισθήσεων που βιώνει, αντιλαμβάνομαστε την κατάσταση εγκλεισμού στην οποία βρίσκεται και την ανάγκη του για ελευθερία. Αφήνοντας στο τέλος, ένα ερωτηματικό, για το εάν η ελευθερία που βρίσκει είναι πραγματική ή απλώς μια απόδραση από την πραγματικότητα.

## Σενάριο

### Σκηνή 1

#### Πλάνο 1

*Βουβή αφήγηση σε μαύρο φόντο: "Στα απομονωμένα μονοπάτια του ανθρώπινου μυαλού, εκεί όπου οι σκιές σμίγουν με την σιωπή, εμφανίζεται το συναρπαστικό φαινόμενο που είναι γνωστό ως 'Prisoner's Cinema'."*

#### Τίτλοι αρχής

#### Πλάνο 2

*Σε ένα δωμάτιο που δεν έχει ίχνος φωτός, ένα κλειστό μάτι σε πολύ κοντινό πλάνο ξεπροβάλλει από το σκοτάδι, ανοίγει απότομα και γίνεται extreme zoom in στην κόρη του ματιού. Τότε εμφανίζεται ο τίτλος σε μαύρο φόντο.*

### Σκηνή 2

#### Πλάνο 1

*Συνεχίζει η αφήγηση "...Αυτό το σύντομο αλλά έντονο ταξίδι εξερευνά το Prisoner's Cinema..." καθώς εμφανίζεται μια πόρτα από το σκοτάδι. Η πόρτα ανοίγει και η αφήγηση ταυτόχρονα συνεχίζει με "μια περίεργη αλληλεπίδραση.." και ξεπροβάλλει σε μακρινό πλάνο, ένα τοπίο με ένα δέντρο σε έντονα χρώματα. Καθώς φυσάει απαλό αεράκι στη φυλλωσιά του δέντρου, η αφήγηση συνεχίζει με "...ανάμεσα στην απομόνωση και τη φαντασία..." και τότε πέφτουν σιδερένια κάγκελα και εγκλωβίζουν την πόρτα.*

#### Πλάνο 2

*Εμφανίζεται ένα animation με σχήματα και μοτίβα που εναλλάσσονται γρήγορα με εφέ καλειδοσκοπίου.*

### Σκηνή 3

#### Πλάνο 1

*Βλέπουμε τον πρωταγωνιστή σε μεσαίο πλάνο, δεξιά της οθόνης. Το κεφάλι του κόβεται και πηγαίνει στα αριστερά της οθόνης. Στην θέση που ήταν το κεφάλι πριν, η αφήγηση συνεχίζει με "...το μυαλό μεταμορφώνεται..."*

#### Πλάνο 2

*Ένα τετράγωνο πλαίσιο, μικραίνει το κεφάλι σταδιακά, μέχρι που εκρήγνυται ως ένα πυροτέχνημα.*

#### Πλάνο 3

*Μόλις σβήνει η λάμψη από το πυροτέχνημα η αφήγηση συνεχίζει με "...δημιουργώντας τον δικό του ζωηρό καμβά ονείρων και αναμνήσεων..."*

#### Σκηνή 4

##### Πλάνο 1

*Εμφανίζεται ένα γρήγορο animation με σχήματα και μοτίβα σαν καλειδοσκόπιο.*

##### Πλάνο 2

*Εμφανίζεται ένας καθρέφτης με τον πρωταγωνιστή να καθρεφτίζεται, αφανής κάτω από ένα λευκό σεντόνι και παράλληλα η αφήγηση γράφει "...Το "Prisoner's Cinema" σας προσκαλεί να γίνετε μάρτυρες του σιωπηλού θεάματος...". Τότε ο καθρέφτης σπάει και διαλύεται καθώς η αφήγηση γράφει "...όπου το συνηθισμένο διαλύεται και το εξωπραγματικό αναπτύσσεται..."*

#### Σκηνή 5

##### Πλάνο 1

*Εμφανίζεται ένα γρήγορο animation με σχήματα και μοτίβα σαν καλειδοσκόπιο.*

##### Πλάνο 2

*Η αφήγηση συνεχίζει με "...Ετοιμαστείτε για μια συναισθηματική εξερεύνηση της ανθρώπινης ψυχής..." καθώς εμφανίζεται ένα χρυσόψαρο που κολυμπάει στατικά και στη συνέχεια μια γυάλα που το εγκλωβίζει. Γίνεται fade out*

##### Πλάνο 3

*Γίνεται fade in και εμφανίζεται ένα πουλί που πετάει στατικά, καθώς η αφήγηση συνεχίζει με "...ένα συναρπαστικό ομόλογο προς την ανθεκτικότητα και τη δημιουργικότητα του μυαλού..." και μετά από λίγο εμφανίζονται κάγκελα τα οποία εγκλωβίζουν το πουλί.*

#### Σκηνή 6

##### Πλάνο 1

*Εμφανίζεται ένα σύντομο και γρήγορο animation με σχήματα που εναλλάσσονται και θυμίζουν μάτι.*

##### Πλάνο 2

*Το κείμενο της αφήγησης, σε μαύρο φόντο, γράφει "...καθώς πλοηγούμαστε στα ανεξερεύνητα όρια της αισθητηριακής απομόνωσης..."*

##### Πλάνο 3

*εμφανίζεται ένας κύβος που κινείται στον χώρο ψυχεδελικά και μικραίνει μέχρι που χάνεται.*

## Σκηνή 7

### Πλάνο 1

*η αφήγηση , σε μαύρο φόντο, γράφει "...σε αυτόν τον προσωρινό χώρο..."*

### Πλάνο 2

*Εμφανίζεται στα δεξιά της οθόνης μια πόρτα, η οποία γράφει πάνω της την αφήγηση "...η πραγματικότητα..." και αριστερά, μια ακόμα πόρτα, που συνεχίζει την αφήγηση, γράφοντας πάνω της το κείμενο "...μπερδεύεται με το όνειρο..." και τότε οι δύο πόρτες έρχονται στο κέντρο και εφάπτονται.*

### Πλάνο 3

*Ανοίγει η πόρτα και μπαίνει έντονο φως στον χώρο και τότε σε λευκό φόντο η αφήγηση και η ταινία τελειώνει με το κείμενο "...και πρωταγωνιστής γίνεται ο κυρίαρχος του δικού του σινεμά..."*

Τιτλοι τέλους



## Μορφολογική ανάλυση της ταινίας animation

### Καλλιτεχνικές Επιρροές

Το 2019-2020, κατά την ολοκλήρωση των σπουδών μου στο Τμήμα Εικαστικών και Εφαρμοσμένων Τεχνών της Σχολής Καλών Τεχνών του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης, γεννήθηκε η ιδέα για μια νέα καλλιτεχνική έρευνα στο φαινόμενο "Prisoner's Cinema". Η πτυχιακή εργασία μου, με τίτλο "Φωτοψία", η οποία είναι μια εικαστική έρευνα για την οπτική ψευδαίσθηση που προκύπτει από την έκθεση του οφθαλμού σε έντονη πηγή φωτός, διαμόρφωσε τον προσανατολισμό μου προς τις οπτικές ψευδαισθήσεις. Αναζητώντας περαιτέρω, έμαθα για το φαινόμενο "Prisoner's Cinema", κατά τη διάρκεια μιας γενικής βιβλιογραφικής επισκόπησης σχετικά με τις οπτικές ψευδαισθήσεις, λόγω του ενθουσιασμού που τρέφω για αυτά τα φαινόμενα. Ανυπομονούσα να επικεντρωθώ στην επόμενη καλλιτεχνική έρευνα που θα εξερευνούσε το μυστηριώδες "Prisoner's Cinema".

Η ενότητα έργων μου, με τίτλο "Φωτοψία" λειτουργεί ως βάση για την καλλιτεχνική μου προσέγγιση, ενώ η ενασχόλησή μου με το "Prisoner's Cinema", στα πλαίσια της μεταπτυχιακής διπλωματικής μου εργασίας στο Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα "Animation"- δισδιάστατο και τρισδιάστατο κινούμενο σχέδιο, του Τμήματος Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής, μου προσφέρει νέες γνώσεις που επεκτείνονται στον τομέα του animation και της ψηφιακής εικόνας. Στην "Φωτοψία", επιλέγω τον κανάβο (grid) - το πλέγμα που αποτελείται από τετράγωνα-και είναι το σύστημα δομής που υπάρχει πίσω από οποιοδήποτε παραστατικό ζωγραφικό έργο, με την πρόφαση να το φέρω στην επιφάνεια, να το αναδείξω και να πάρει τη θέση του αντικειμένου στη ζωγραφική μου. Θεωρώ τον κανάβο, το πιο βασικό και ουσιώδες στήριγμα ενός ζωγραφικού έργου. Επιπλέον, τα τετράγωνα του πλέγματος και οι υποδιαιρέσεις τους σε συνδυασμό με ολόκληρο το χρωματικό φάσμα που χρησιμοποιώ, δημιουργούν τον οπτικό θόρυβο που θέλω να δημιουργήσω.

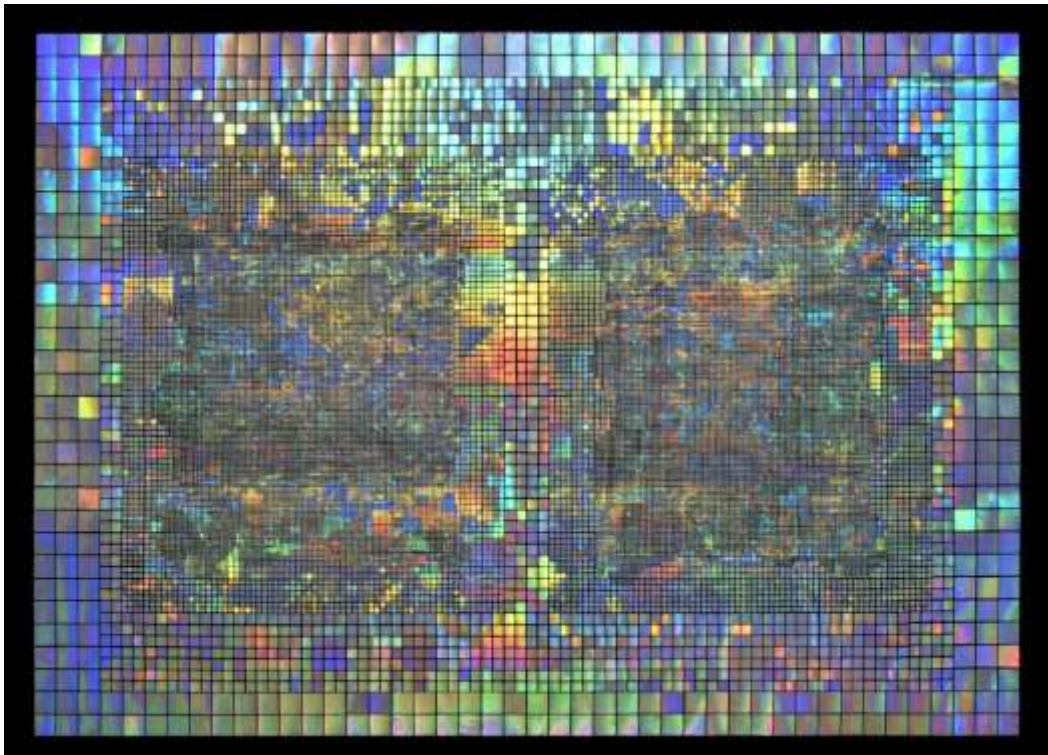
Η χρωματική μελέτη της ενότητας «Φωτοψία» αρχικά γίνεται με λαδοπαστέλ. Στην πορεία προκύπτει η ιδέα για την χρήση ενός ασυνήθιστου υλικού. Ένα υλικό που στην υφή του θυμίζει ασημόχαρτο αλλά, επιπλέον, διαθλά το φως. Με αυτόν τον τρόπο, το έργο αποκτάει μεγαλύτερη αμεσότητα προς τον θεατή και την θεματική. Το συγκεκριμένο υλικό ενθαρρύνει την εξερεύνηση των διαστάσεων τόσο στον χώρο όσο και στην στη σκέψη, καθώς τα χρώματα στο κάθε τετράγωνο μεταβάλλονται και μετατοπίζονται αναλόγως την οπτική γωνία του θεατή. Πλέον, το ιριδίζον τετράγωνο, παραλληλίζεται με το ψηφιακό εικονοστοιχείο, δηλαδή το pixel. Με τον ίδιο τρόπο που τα τετράγωνα του κανάβου παρουσιάζονται ως δομικά στοιχεία της ζωγραφικής, έτσι και το pixel αντιπροσωπεύει το δομικό στοιχείο της ψηφιακής εικόνας. Έτσι, η «Φωτοψία» καταλήγει να βρίσκεται στο μεταίχμιο της αναλογικής και ψηφιακής αισθητικής.

Ήταν λογικό επομένως, να επεκταθεί η εικαστική μου έρευνα στα ψηφιακά μέσα, όπως το animation. Το "Prisoner's Cinema", ξεκινάει με την επιρροή που άσκησε πάνω μου το ιριδίζον υλικό που δημιουργεί διάθλαση του φωτός και συνεπώς, κίνηση. Μια κίνηση που δημιουργείται με ένα μέσο αναλογικό, αλλά μας δίνει την εντύπωση πως πρόκειται για κάποιο μέσο ψηφιακό.

Στα πλαίσια της διπλωματικής μου εργασίας, αποφασίστηκε με την επιβλέπουσα καθηγήτρια κα. Μούρη Ελένη, να δημιουργηθεί ένα animation το οποίο θα παρέχει στον θεατή όλες εκείνες τις



πληροφορίες που χρειάζεται έτσι ώστε να κατανοήσει το φαινόμενο “Prisoner’s Cinema”. Αυτό συμβαίνει μέσω μιας βουβής αφήγησης καθ’ όλη τη διάρκεια της ταινίας. Η μορφολογική αφήγηση της ταινίας αποφασίζεται να γίνει μέσω της παρουσίας μικρών κύκλων κίνησης animation, με ισχυρούς συμβολισμούς, για να επικοινωνήσει το ζητούμενο με όσο το δυνατόν μεγαλύτερη αμεσότητα. Σημαντική επίδραση στις εικαστικές επιλογές μου, είχε κυρίως ο Βέλγος σουρεαλιστής ζωγράφος, Ρενέ Μαγκρίτ, όπως και ο Αυστριακός εξπρεσιονιστής ζωγράφος, Έγκον Σίλε. Είναι πολλοί οι καλλιτέχνες που έχουν επηρεάσει τις καλλιτεχνικές και αισθητικές μου επιλογές, τόσο σε συνειδητό όσο σε υποσυνείδητο επίπεδο, όπως για παράδειγμα οι ζωγράφοι και θεωρητικοί όπως ο Τζοσεφ Άλμπερς, ο Βικτωρ Βαζαρελι, η Όπυ Ζούνη κ.α. Αλλά και σκηνοθέτες ταινιών animation όπως ο Νόρμαν ΜακΚλαρεν, η Μαρτίνα Σκαρπελι με την ταινία μικρού μήκους “Egg” (2018), η Μαρτα Σνίτζεκ & Κριστιαν Σπερλινγκ με την ταινία μικρού μήκους “Small Hours”, όπως και δημιουργοί της Disney και Pixar.



1

---

<sup>1</sup> Έργο από την ενότητα «Φωτοψία», 150x200cm ιριδίζουσα κολλητική ταινία σε μαύρο χαρτόνι

## Επιλογή συμβολισμών

Όπως αναφέρθηκε στις παραπάνω ενότητες, οι ψευδαισθήσεις που κυριαρχούν στο φαινόμενο “Prisoner’s Cinema” χαρακτηρίζονται κυρίως από γεωμετρικά μοτίβα, σχήματα, γραμμές, τελείες κ.τ.λ όπως και από έντονα χρώματα, ανθρώπινες φιγούρες, ζώα και αντικείμενα τα οποία πολλές φορές θυμίζουν κινούμενα σχέδια. Αλλά και ακουστικές ψευδαισθήσεις από διάφορους ήχους. Κατά τη δημιουργία της ταινίας animation για αυτή τη διπλωματική εργασία ο στόχος μου ήταν να συνοψίσω όλα αυτά τα δεδομένα που προέκυψαν σύμφωνα με τα προαναφερθέντα πειράματα και τις μελέτες, και να καταφέρω να δημιουργήσω μια ταινία animation, που να προσομοιώνει το φαινόμενο όσο το δυνατόν πιο αντικειμενικά, έτσι ώστε να μπορεί να ταυτιστεί ο οποιοσδήποτε. Για αυτόν ακριβώς τον λόγο επέλεξα να χρησιμοποιήσω πολύ γενικούς και ξεκάθαρους συμβολισμούς. Ωστόσο, ήθελα να δημιουργηθεί η χαοτική αίσθηση των ψευδαισθήσεων, που από την φύση τους δεν έχουν λογική ροή ή κάποιο νόημα, αλλά ταυτόχρονα, να ενημερώνεται ο θεατής για το εν λόγω φαινόμενο. Η βουβή αφήγηση που συνοδεύει τους κύκλους animation, οργανώνει την χαοτική φύση των ψευδαισθήσεων και τις συνδέει, συνθέτοντας την ταινία.

Παρακάτω αναγράφονται οι συμβολισμοί που συναντάμε στην ταινία:

- Πόρτα
- Δέντρο
- Κάγκελα
- Κεφάλι που αποκόβεται
- Πλαίσιο που στενεύει γύρω από το κεφάλι
- Καθρέφτης και άνθρωπος καλυμμένος από λευκό σεντόνι
- Ψάρι και γυάλα
- Πουλί και κλουβί
- Κύβος

### Πόρτα

Χρησιμοποιείται ως παραλληλισμός της μετάβασης του πρωταγωνιστή από την πραγματικότητα στην φαντασία. Οι ψευδαισθήσεις του πρωταγωνιστή, ξεκινούν με το μυαλό του να δημιουργεί μια πόρτα, η οποία ανοίγει και σηματοδοτεί το πέρασμα στον κόσμο της φαντασίας του.

Στο μυθιστόρημα του Κλάιβ Στέιπλς Λιούις: *το λιοντάρι, η μάγισσα και η ντουλάπα* (στο οποίο βασίστηκε η ταινία «*Το Χρονικό της Νάρνια: Το Λιοντάρι, η Μάγισσα και η Ντουλάπα- (2005)*») Οι πόρτες δημιουργούν νέο κόσμο και λειτουργούν για να μεταφέρουν τα παιδιά από τον πραγματικό κόσμο στον φανταστικό κόσμο της Νάρνια. Άλλο ένα παράδειγμα, όπου η πόρτα χρησιμοποιείται με τον ίδιο συμβολικό τρόπο είναι το μυθιστόρημα του Lewis Carroll: *Η Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων*. Οι πόρτες συμβολίζουν τις μεταβάσεις και την απρόβλεπτη φύση της Χώρας των Θαυμάτων που επισκέπτεται η Αλίκη και λειτουργούν ως πύλες σε διάφορες διαστάσεις στις οποίες μεταφέρεται κάθε φορά η πρωταγωνίστρια.

## Δέντρο

Καθώς η πόρτα ανοίγει, εμφανίζεται ένα παραισθησιακό τοπίο με έντονα χρώματα, τονίζοντας ότι πλέον ο πρωταγωνιστής έχει περάσει στον φανταστικό του κόσμο. Το δέντρο χρησιμοποιείται στην ταινία ως σύμβολο ελπίδας και ζωής. Ο πρωταγωνιστής βλέπει αυτό το όμορφο τοπίο, λόγω της επιθυμίας που τρέφει για να απελευθερωθεί από την κατάσταση εγκλωβισμού στην οποία βρίσκεται. Επίσης, δεν είναι τυχαίο το γεγονός ότι του εμφανίζεται ως ψευδαίσθηση αυτό το δέντρο. Ο πρωταγωνιστής, ταυτίζει την κατάσταση του με το δέντρο. Το οποίο αν και ζωντανό, είναι ριζωμένο στη Γη και περιορισμένο.

## Κάγκελα

Τα κάγκελα χρησιμοποιούνται ως σύμβολο περιορισμού και εγκλωβισμού. Κάγκελα συναντάμε και στα κελιά των φυλακών. Καθ' όλη τη διάρκεια της ταινίας οι ψευδαισθήσεις του πρωταγωνιστή μεταβάλλονται. Τη μια στιγμή βρίσκει ελευθερία στον κόσμο της φαντασίας του και την άλλη στιγμή καταλαβαίνουμε ότι έχει επίγνωση της κατάστασης του, όταν για παράδειγμα εμφανίζονται τα κάγκελα, το κλουβί, η γυάλα κ.τ.λ.

## Κεφάλι που αποκόβεται

Σε αυτό το σημείο πρέπει να αναφερθώ στον Magritte, ο οποίος, αναφερόμενος στα έργα του, έγραψε:

*«Η ζωγραφική μου είναι ορατές εικόνες που δεν κρύβουν κάτι — προκαλούν μυστήριο και, πράγματι, όταν κάποιος βλέπει έναν από τους πίνακές μου, θέτει στον εαυτό του αυτήν την απλή ερώτηση: “Τι σημαίνει αυτό;” Οι πίνακές μου δεν σημαίνουν κάτι, επειδή και το μυστήριο δεν σημαίνει κάτι — είναι απλά άγνωστο.»* - Rene Magritte (MoMA)

Το ζωγραφικό έργο του Magritte *“The Pilgrim (1966)”* αποτέλεσε πηγή έμπνευσης για το πλάνο στην ταινία μου, όπου φαίνεται ο πρωταγωνιστής σε μια κατάσταση παραφροσύνης και ξαφνικά το κεφάλι του αποκόβεται και μεταφέρεται στα αριστερά της οθόνης. Με αυτόν τον τρόπο ήθελα να δημιουργήσω την εντύπωση, πως το μυαλό του πρωταγωνιστή είναι παγιδευμένο και ανίκανο να ξεφύγει από τις σκέψεις του. Αυτή την εντύπωση μου δημιούργησε και το έργο του Magritte που ανέφερα παραπάνω, ο οποίος συχνά αντιπαραθέτει συνηθισμένα αντικείμενα με απροσδόκητους τρόπους και δημιουργεί μια αίσθηση σύγχυσης και αποπροσανατολισμού, κάτι που επίσης θα μπορούσε να συμβολίζει την επιθυμία κάποιου να απελευθερωθεί από τους περιορισμούς της συμβατικής σκέψης.

## **Πλαίσιο που στενεύει γύρω από το κεφάλι**

Το πλαίσιο που στενεύει γύρω από το κεφάλι λειτουργεί περιοριστικά στην σκέψη του πρωταγωνιστή, τοποθετεί τον εγκέφαλο του σε «κουτί», τονίζοντας για ακόμη μια φορά τον εγκλωβισμό του όχι μόνο μέσα στο σκοτεινό και ήσυχο χώρο στον οποίο βρίσκεται, αλλά και στο μυαλό του.

## **Καθρέφτης και άνθρωπος καλυμμένος από λευκό σεντόνι**

Ο καθρέφτης συχνά σχετίζεται με την έννοια της ενδοσκόπησης και του αυτοστοχασμού. Ο πρωταγωνιστής στέκεται μπροστά στον καθρέφτη, καλυμμένος με ένα λευκό σεντόνι το οποίο δεν του επιτρέπει να αναγνωρίσει τον εαυτό του. Μέσω του καθρέφτη, θέλω να μεταφέρω στον θεατή την αίσθηση αποπραγματοποίησης<sup>2</sup> που νιώθει ο πρωταγωνιστής, ο οποίος είναι λογικό, στην απομόνωση την οποία βρίσκεται και βιώνοντας όλες αυτές τις ψευδαισθήσεις, να νιώθει πως έχει χάσει την αίσθηση του εαυτού του και του περιβάλλοντος στο οποίο βρίσκεται.

## **Ψάρι και γυάλα- Πουλί και κλουβί**

Τα πουλιά ήταν από πάντα συνδεδεμένα με την ψυχή και το πνεύμα. Αυτόν τον συμβολισμό τον συναντάμε σε διάφορους πολιτισμούς, στον χριστιανισμό και στην τέχνη. *«Ο ιχθύς συμβολίζει, για τη θρησκευτική συνείδηση, «την αρχή της ζωής και τη διατήρησή της», επειδή ακριβώς θεωρείται ως η «ανανεωμένη και διατηρημένη ζωτική ενέργεια μέσα στα ύδατα».*» (Αναστασοπούλου-Καπογιάννη, 2020) (Οι ιχθύες ως σύμβολο και τεχνούργημα, Οκτώβριος 2010)

Στην ταινία χρησιμοποιούνται ως σύμβολα της ψυχής και του πνευματικού κόσμου του πρωταγωνιστή, αναπαριστώντας τα με έντονα χρώματα για να παραπέμπουν σε εικόνες ψευδαισθήσεων. Και στις δύο περιπτώσεις, το ψάρι και το πουλί, καταλήγουν να εγκλωβίζονται στη γυάλα και στο κλουβί αντίστοιχα.

## **Κύβος**

Ο 3d κύβος που συναντάμε προς το τέλος της ταινίας, χρησιμοποιείται για να οπτικοποιήσει την έννοια του χώρου. Ο χώρος που βρίσκεται ο θεατής είναι ένας άδειος σκοτεινός κύβος που του στερεί οποιαδήποτε αισθητηριακή εντύπωση.

---

<sup>2</sup> Η αποπραγματοποίηση είναι η παραμόρφωση της αντίληψης του εξωτερικού κόσμου έτσι ώστε να φαίνεται περίεργος ή μη πραγματικός. Άλλα συμπτώματα περιλαμβάνουν την αίσθηση ότι από το περιβάλλον κάποιου λείπει ο αυθορμητισμός, τα συναισθήματα και το βάθος. (Wikipedia, χ.χ.)

## Moodboard

Στα αρχικά στάδια οπτικής ανάπτυξης της ταινίας δημιουργήθηκε το παρακάτω moodboard, βοηθώντας μας να κατανοήσουμε και να αναπτύξουμε καλύτερα το επιθυμητό αισθητικό αποτέλεσμα. Έχουν συμπεριληφθεί ταινίες και έργα ζωγραφικής που έχουν επηρεάσει την αισθητική και το ύφος της ταινίας που δημιουργήθηκε, ενισχύοντας την καλλιτεχνική σύνθεση.



3

<sup>3</sup> Το moodboard συμπεριλαμβάνει στιγμιότυπα από την μικρού μήκους ταινία "Egg" (2018) της Martina Scarpelli, στιγμιότυπα από την ταινία "Dumbo" (1941) της Disney όπως και το εξώφυλλο της ταινίας μικρού μήκους "Day & Night" της Pixar. Επίσης συμπεριλαμβάνεται στιγμιότυπο από την ταινία "Soul" (2020) της Pixar, όπως και το εξώφυλλο από την ταινία μικρού μήκους "Small hours" της Marta Sniezek και του Christian Spurling, που άσκησε έντονη επιρροή στη σκηνοθετική προσέγγιση της ταινίας μου "Prisoner's Cinema". Έντονη επιρροή στο εικαστικό κομμάτι άσκησαν οι ζωγράφοι όπως ο Egon Schiele και ο Rene Magritte, όπως και ο σκηνοθέτης ταινιών animation Norman McLaren. Συνολικά, υπήρξαν πολλοί καλλιτέχνες που με επηρέασαν τόσο συνειδητά όσο και υποσυνείδητα στην επιλογή αυτής της αισθητικής και σκηνοθεσίας, ωστόσο αυτοί που συμπεριλαμβάνονται στο moodboard είναι όσοι είχαν την πιο έντονη επιρροή στη δική μου καλλιτεχνική προσέγγιση.

## Storyboard

Αμέσως μετά τη δημιουργία του moodboard και τη συγγραφή του σεναρίου, δημιουργήθηκε το αρχικό storyboard. Το storyboard συμβάλλει στην οπτικοποίηση του σεναρίου, διαχωρίζοντας τις σκηνές και τα πλάνα, δημιουργώντας μια πρώτη εικαστική και σκηνοθετική προσέγγιση του σεναρίου.

«Το storyboard είναι μία τέχνη συνδυασμού αφήγησης και εικονογράφησης, όπως είναι ένα βιβλίο comic ή ακόμα καλύτερα ένα comic strip, από το οποίο ο παραγωγός, ο σκηνοθέτης, οι animators μπορούν να οραματιστούν την τελική μορφή της ταινίας.» (Μούρη & Σιάκας, 2023, σ. 214)

Το παρακάτω πρόχειρο storyboard, πέρα από το σενάριο, συμπεριλαμβάνει σκέψεις και σημειώσεις μου στο αρχικό στάδιο της σύλληψης της ιδέας.

### Αρχικό Storyboard:

#### PRISONER'S CINEMA STORYBOARD



Μέσα από το σκοτάδι εμφανίζεται μια πόρτα η οποία ανοίγει (Η πόρτα υποδηλώνει το πέρασμα από την πραγματικότητα στη φαντασία)



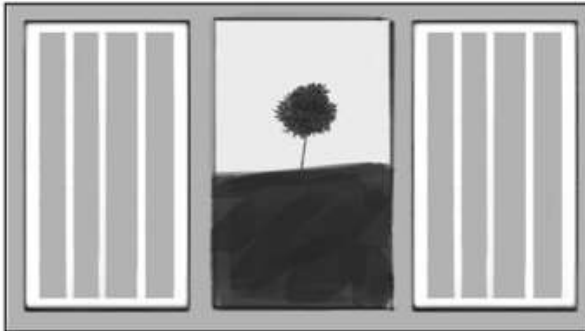
Εμφανίζεται ένα ήρεμο τοπίο με ένα δέντρο. (Το δέντρο συμβολίζει την ελπίδα του να ελευθερωθεί)

### Τελικό Storyboard:

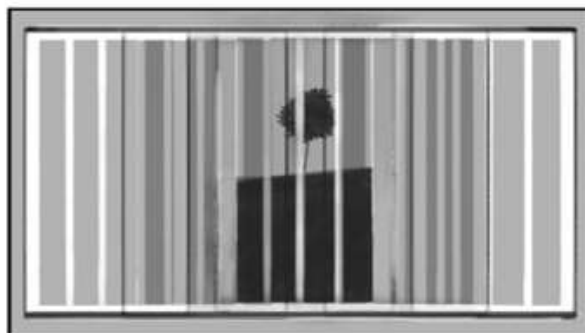
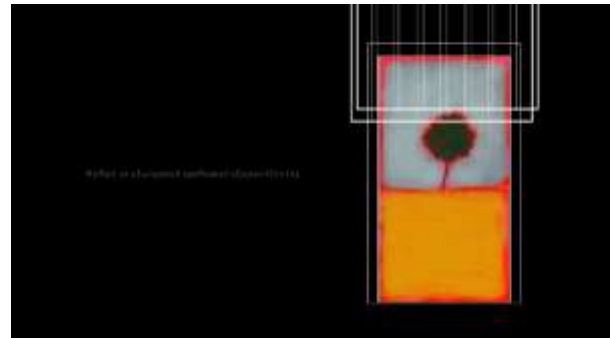


**Αρχικό Storyboard:**

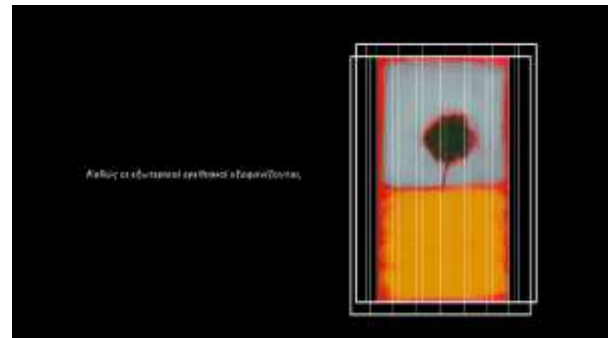
**Τελικό Storyboard:**



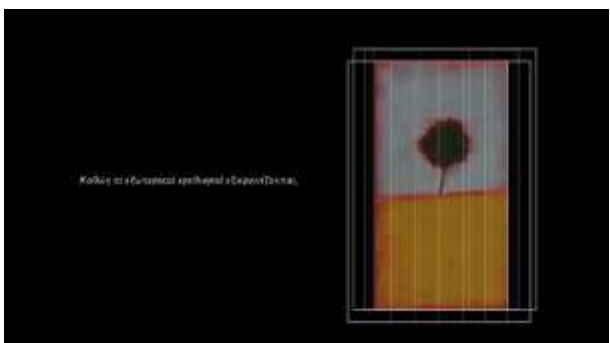
Αριστερά και δεξιά εμφανίζονται 2 κάγκελα



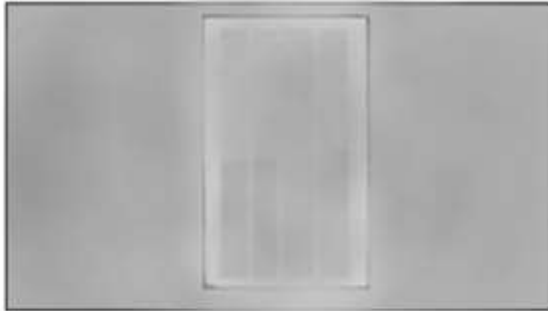
θα κάνει μια κίνηση δεξιά αριστερά



και τα κάγκελα θα εμφανιστούν μπροστα από την πόρτα. Θα μείνουμε για λίγη ώρα σε αυτό το πλάνο



### Αρχικό Storyboard:



Μέχρι που θα εμφανιστεί ομίχλη που θα γίνεται όλο και πιο πυκνή

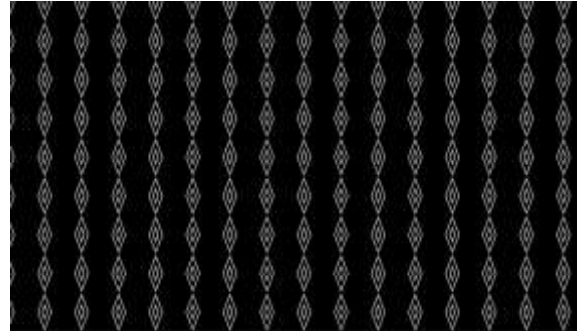


καθώς η ομίχλη αρχίζει να χάνεται



Η πόρτα γίνεται καθρέφτης και βλέπουμε τον πρωταγωνιστή με ένα λευκό σεντόνι που καλύπτει το πρόσωπό του τονίζοντας έτσι την αίσθηση ότι δεν έχει σωματική αντίληψη της πραγματικότητας.

### Τελικό Storyboard:





**Αρχικό Storyboard:**

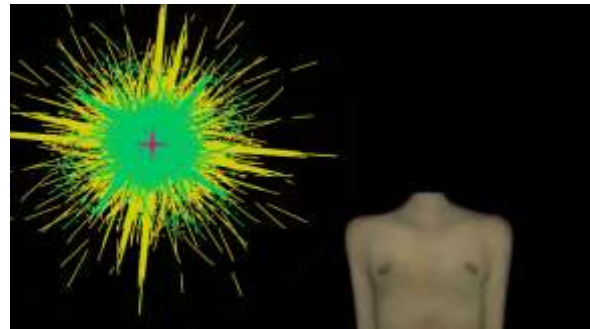
**Τελικό Storyboard:**



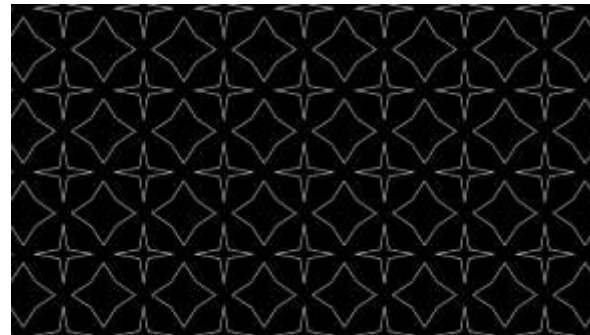
Μετά θα κάνει ένα γκλιτς σαν 3d ζηπλε και κοκκινο η μωβ και πρασινο?



θα ακουστεί ένας δυνατός θόρυβος και θα μπουν κάποια χρώματα και σχήματα και θα σπάσει ο καθρέφτης. Μετά έχουμε ένα μαύρο φρέμι (Ο καθρέφτης που σπάει υποδηλώνει την επιθυμία του να απεγκλωβιστεί από την πραγματικότητα, από το είδωλό του

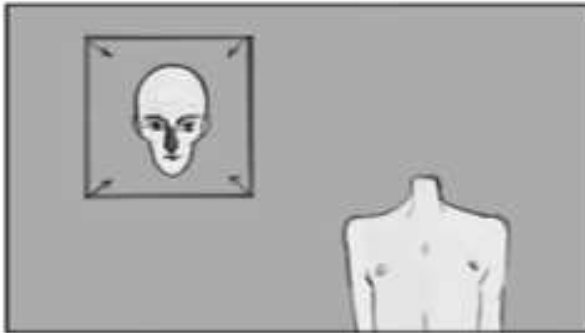


Εμφανίζονται σχέδια σαν καλεδοσκόπιο. Έχει διαφορά χρώματα σχήματα κτλ. Στο καλεδοσκόπιο γίνεται συμβολίζει την αλλαγή και την ανάπτυξη με τις εναλλαγές που κάνει στα χρώματα και στα σχήματα. Επίσης συμβολίζει την εναλλαγή του συναισθήσου και του υποσυνείδητου. Τα συναισθήματα και οι σκέψεις του αλλάζουν συνεχώς όπως τα μοτίβα στο καλεδοσκόπιο.



**Αρχικό Storyboard:**

**Τελικό Storyboard:**



Το πρόσωπο είναι ήδη fully developed/όχι με κλίμα, είναι το σώμα στο dark και το κεφάλι σ'απώματι. (Το σφαιρικό μιστό είναι το πρόσωπο και φαίνεται να έρχεται από τις άκρες του σφαιρικού) Το κεφάλι θα έρθει και τα πρόσωπο είναι ήδη γλυκό και που θα φαίνεται στα άκρα. Δεν είναι ακόμα σφαιρικό στο σκηνικό του Final. (Μαθαίνει ο σφαιρικός, πραγματοποιείται αυτή η κατάσταση)

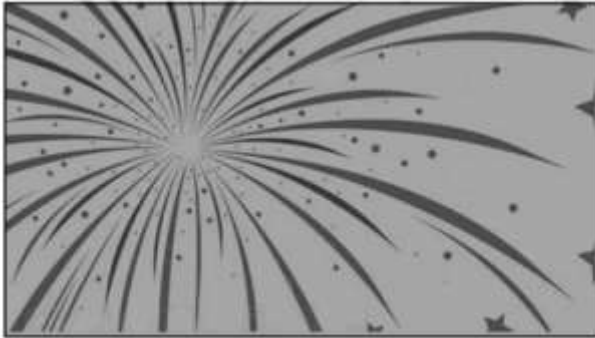


Το κλίμα θα είναι ήδη είναι γλυκό και θα φαίνεται το κεφάλι και θα φαίνεται με κλίμα και τα πρόσωπο να είναι ήδη γλυκό και να είναι ήδη γλυκό.

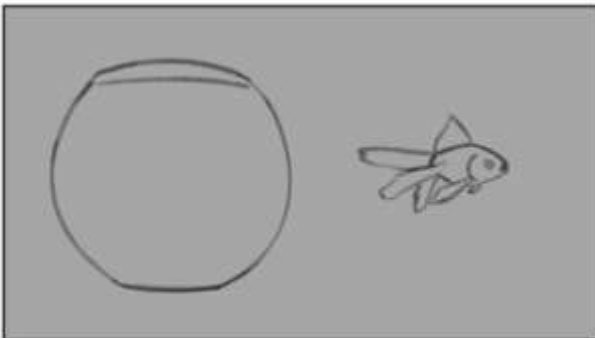


**Αρχικό Storyboard:**

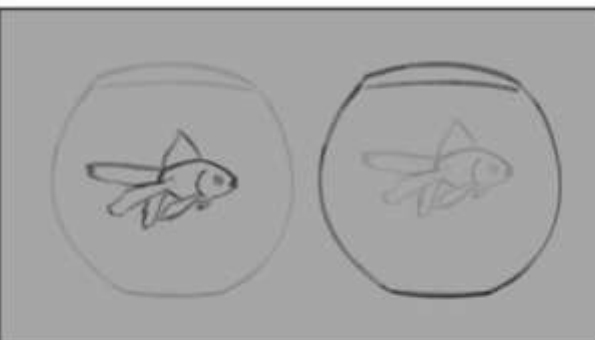
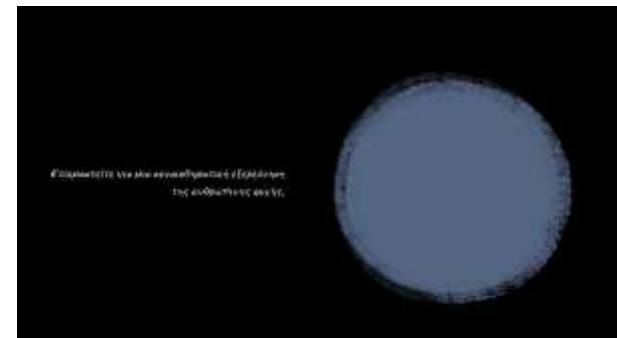
**Τελικό Storyboard:**



Εκρήνεται το πυροτέχνημα και η οθόνη γίνεται γκρι.



Θα εμφανιστεί μια γυάλα και ένα χρυσόψαρο



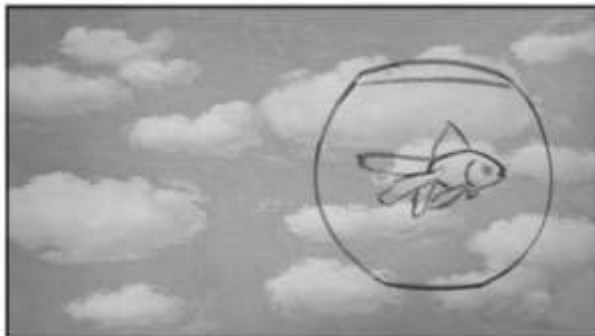
Θα αναβοσβιγουν γρήγορα δεξιά και αριστερά έτσι ώστε να φαίνεται το χρυσόψαρο εγκλωβισμένο μέσα στη γυάλα.



**Αρχικό Storyboard:**



Θα κάνει μια παύση και το χρυσόψαρο θα είναι μέσα στη γυάλα.

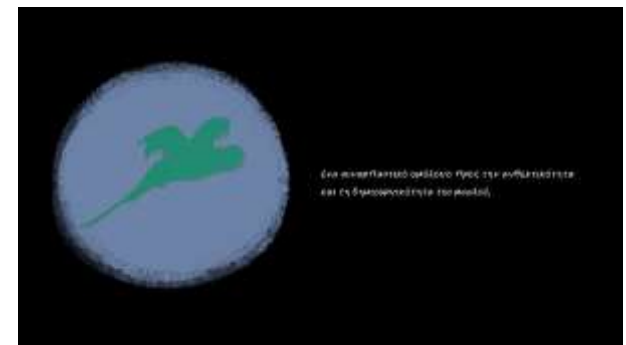
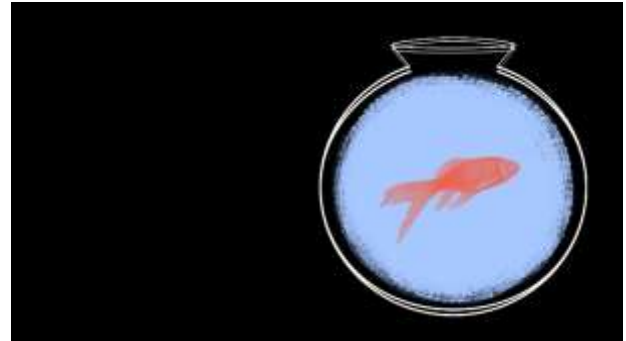


θα κάνει fade in ο ουρανός.

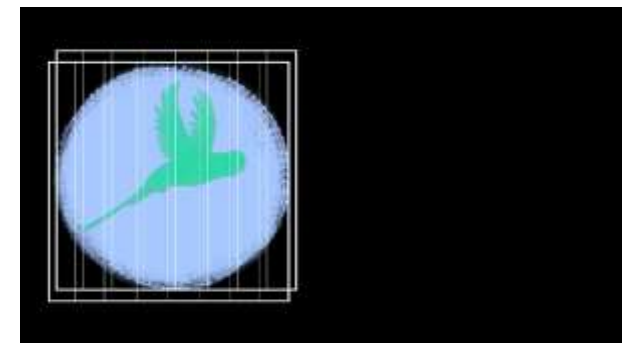


και τότε η γυάλα θα πέσει απότομα, θα ακουστεί ένας ήχος σαν να πέφτει στην θάλασσα.

**Τελικό Storyboard:**



Ένα κινεματικό μάτι στο ήθος της ανθρωπότητας και τη διαφορετικότητα του κόσμου.

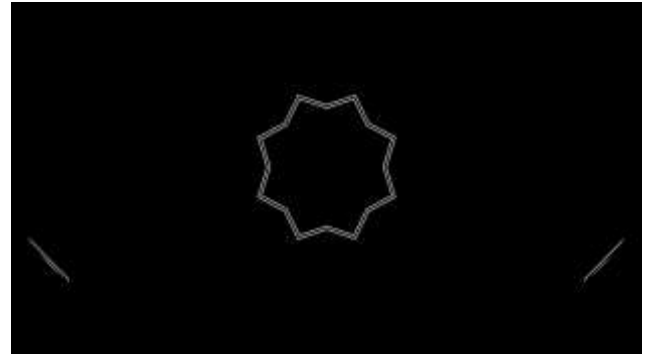


**Αρχικό Storyboard:**

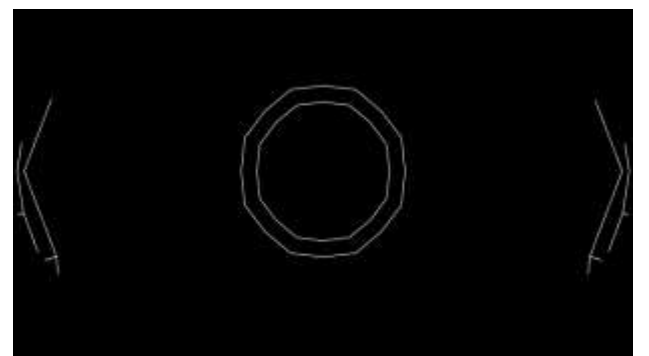
**Τελικό Storyboard:**



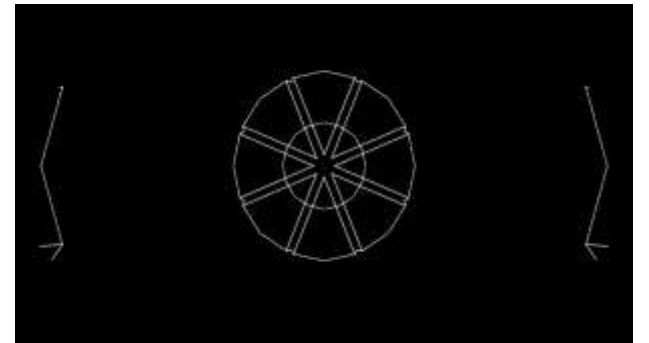
θα κάνει ένα κάθετο travelling η κάμερα



και θα δούμε την θάλασσα με έναν φάρο



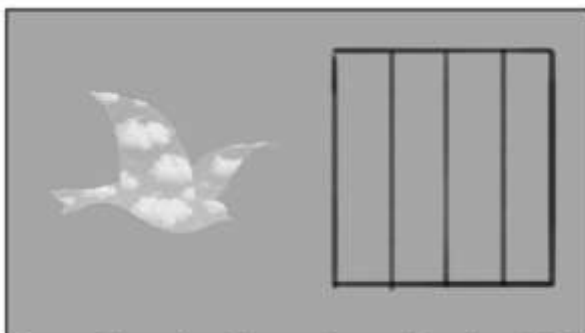
το φως του φάρου θα κινείται κυκλικά



**Αρχικό Storyboard:**

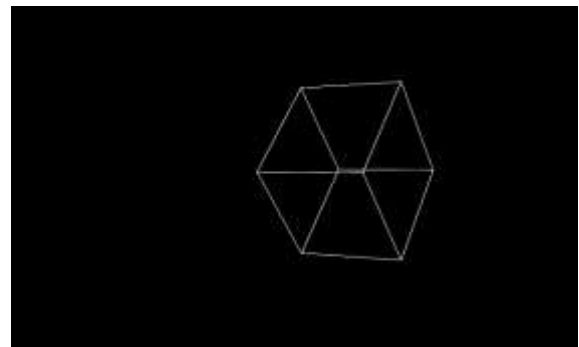
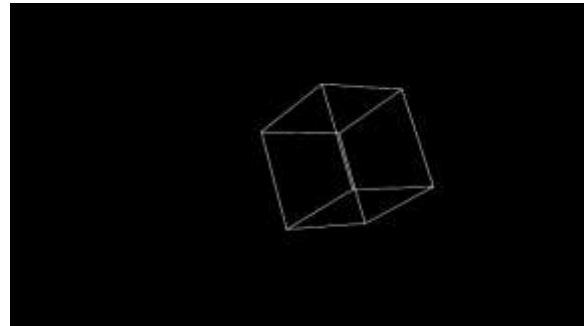
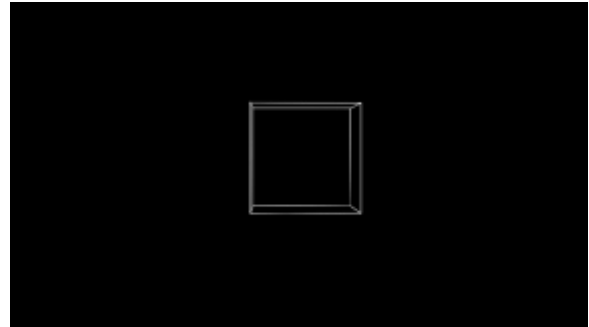


και το φως του φάρου θα γεμίσει ολη την οθόνη φως.



Θα εμφανιστεί ένα πουλί που θα έχει μια μάσκα ουρανό. Θα πετάει και θα βρισκείται μια αριστερά μια δεξιά όπως και τα κάγκελα

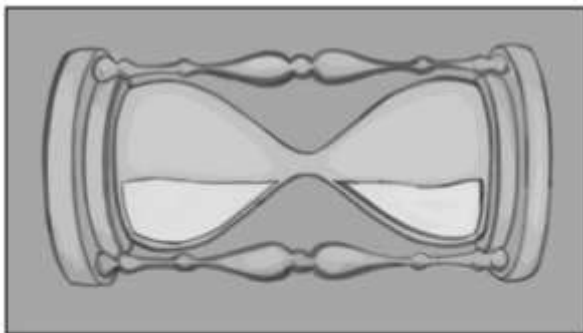
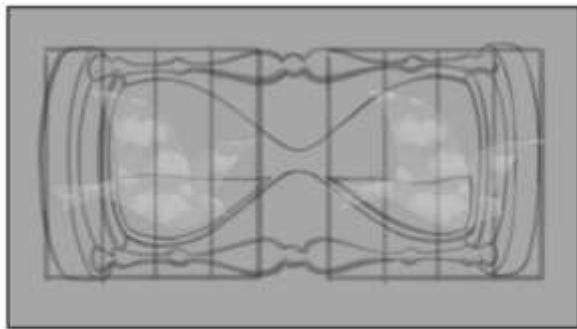
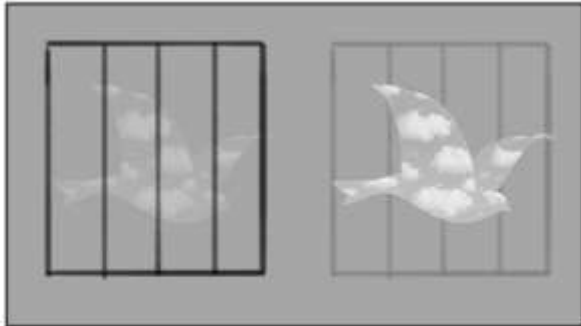
**Τελικό Storyboard:**



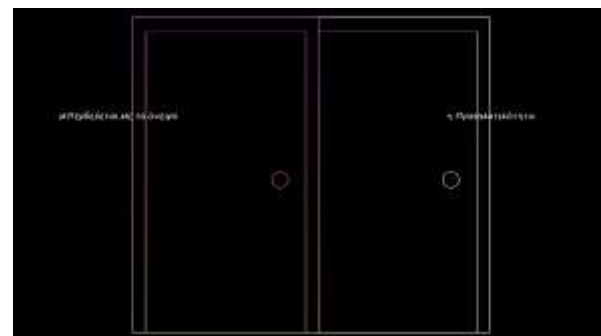
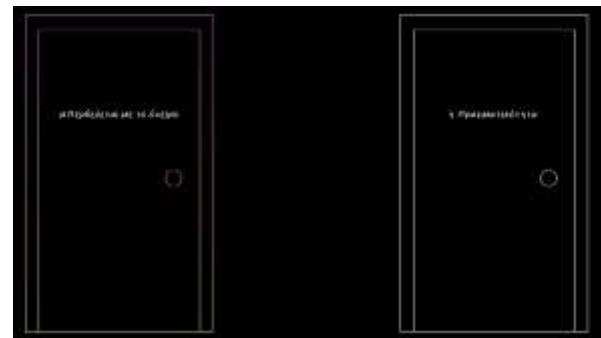
---

<sup>4</sup> Το πλάνο με το πουλί είναι ψηφιακή επεξεργασία του ζωγραφικού έργου «The Kiss» του **Rene Magritte**.

**Αρχικό Storyboard:**



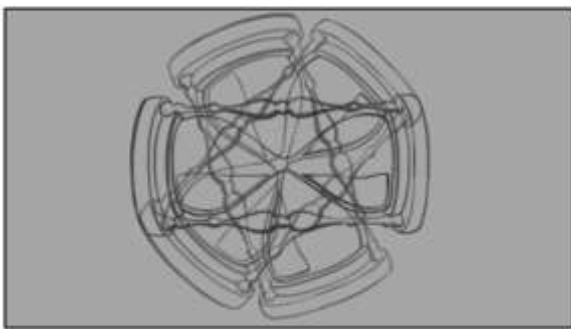
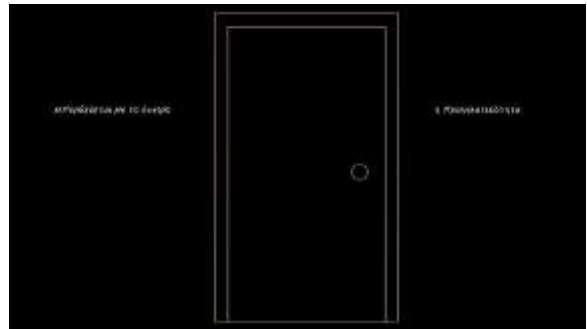
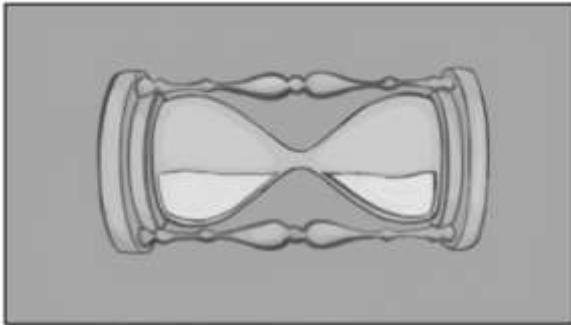
**Τελικό Storyboard:**



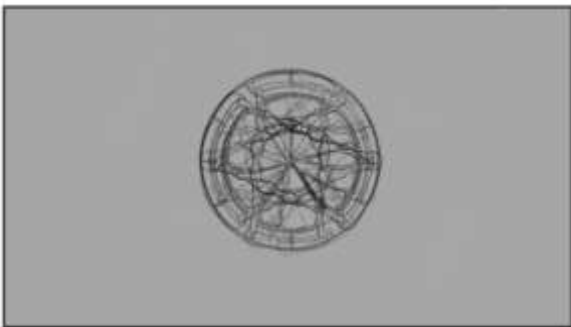
Θα σχηματιστεί μια κλεψύδρα (ο χρόνος στοιχείο για τον πρωταγωνιστή) ~~χάνει~~ την αίσθηση του χρόνου

**Αρχικό Storyboard:**

**Τελικό Storyboard:**



Η κλεψύδρα στροβιλίζεται

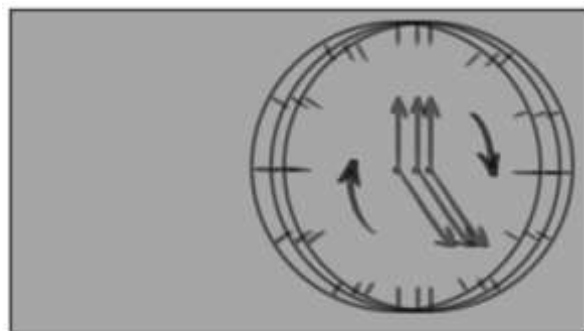
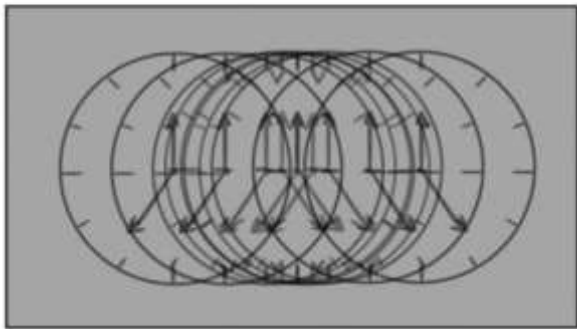




### Αρχικό Storyboard:



Και σχηματίζεται ένα ρολόι



Οι δείκτες του ρολογιού κινούνται γρήγορα και σχηματίζεται μια σπείρα.

### Τελικό Storyboard:



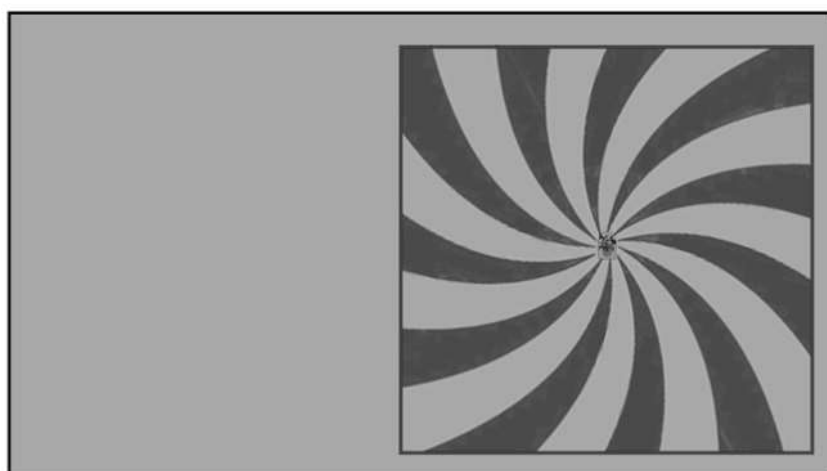
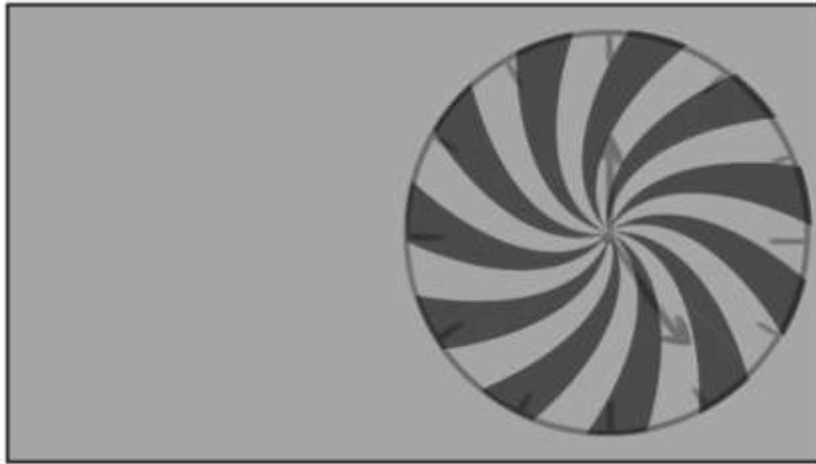
και πραγματοποιείται ο έλεγχος ο οπλισμός του δακτύλου του κινητού.



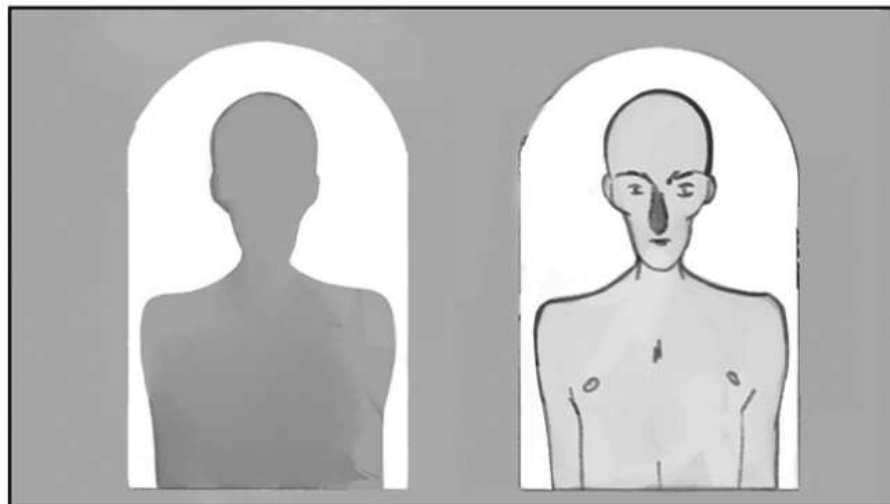
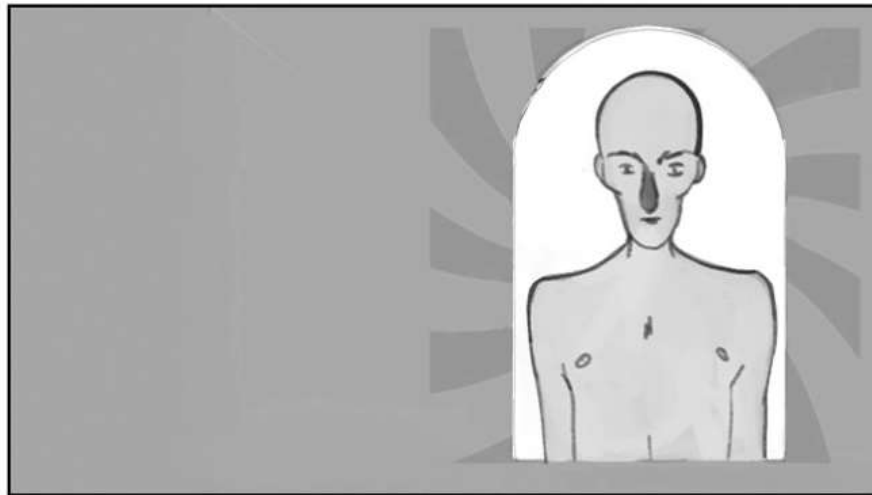
και πραγματοποιείται ο έλεγχος ο οπλισμός του δακτύλου του κινητού.



*Αρχικό Storyboard:*

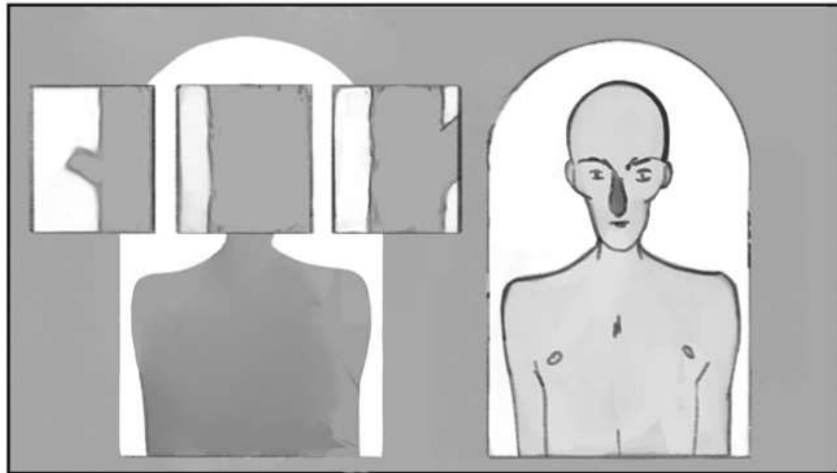


**Αρχικό Storyboard:**



Η παρουσία του πρωταγωνιστή και η απουσία του, που αντιπροσωπεύεται από τη σιλουέτα, δημιουργεί μια αίσθηση δυσδικότητας και περιορισμού. Ο πρωταγωνιστής και η σιλουέτα του είναι ξεχωριστά αλλά συνδεδεμένα, υποδηλώνοντας μια κατάσταση εγκλωβισμού μέσα στον εαυτό του. Το ρολόι θα εμφανιστεί λίγο αργότερα. Ο χρόνος θα κυλάει ο πρωταγωνιστής θα ανοίγει βλεφαρα και μετά θα κλείσει πρώτα το αριστερό πλαίσιο και μετά η φιγούρα.ττ

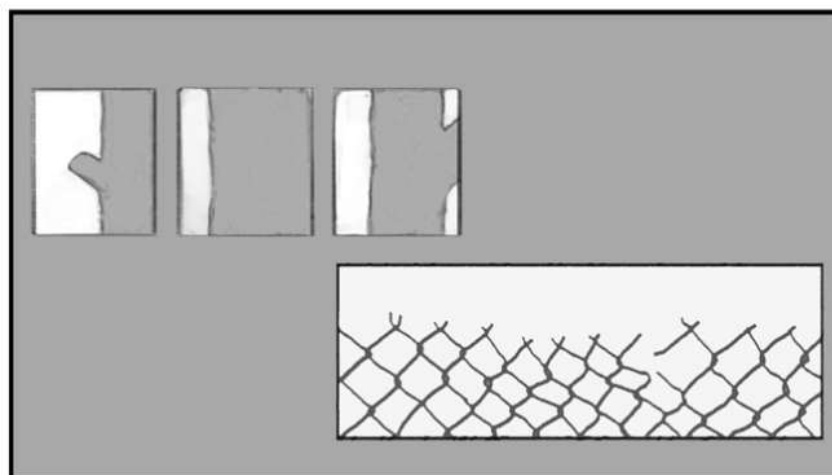
**Αρχικό Storyboard:**



Θα εμφανιστούν το ένα μετά το άλλο τρία τετράγωνα πάνελ με λεπτομέρειες απο τον κορμό του δέντρου.



Τα πλαίσια με τον άνθρωπο θα σβήσουν.



Θα εμφανιστεί ένα ακόμα πλαίσιο με λεπτομέρειες απο ένα συρματοπλέγμα.

**Αρχικό Storyboard:**



θα σβήσουν απότομα

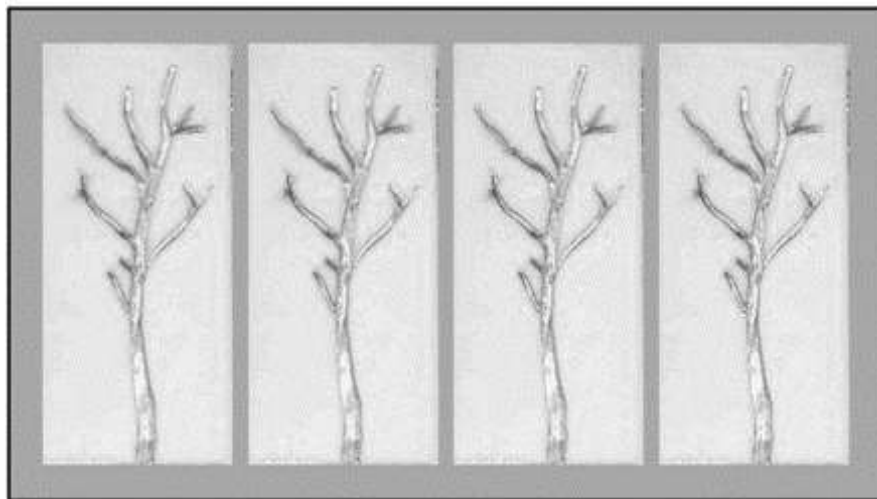
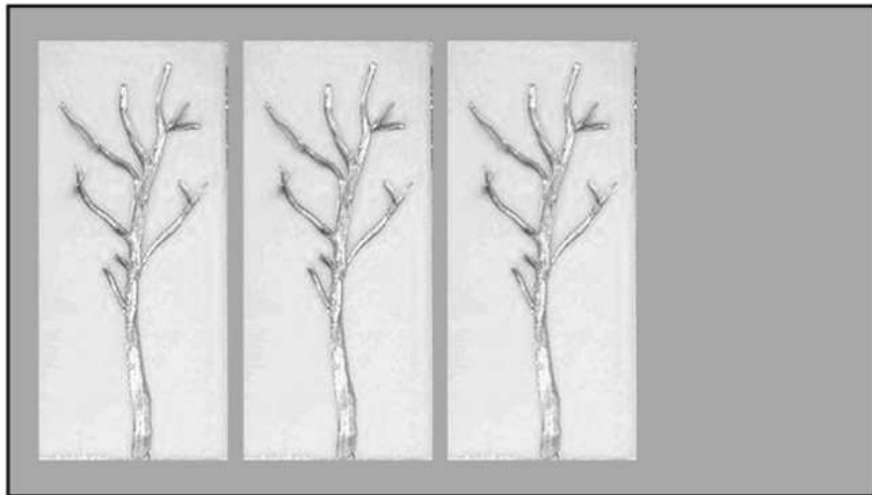


Θα ανοίξει ένα πλαίσιο με έναν κορμό δέντρου χωρίς φύλλα



Θα υπάρξει το εξής animation στα επόμενα frames

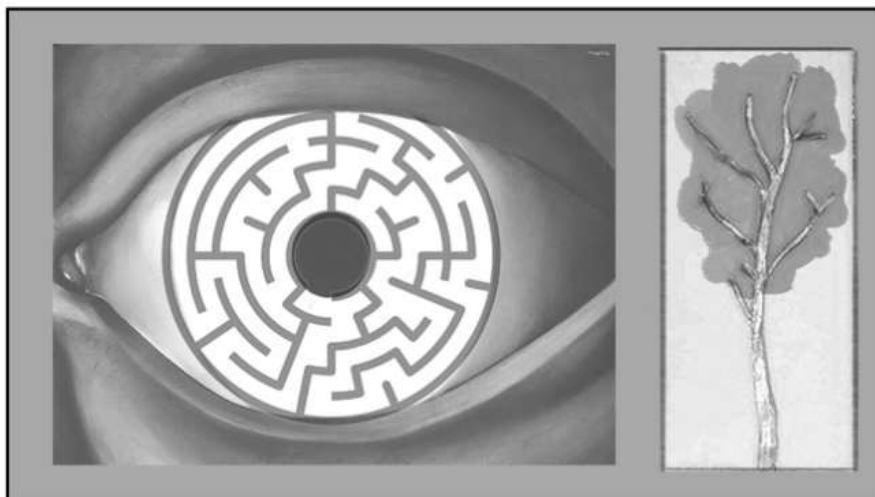
**Αρχικό Storyboard:**



**Αρχικό Storyboard:**



Καθώς τα βήματα πλησιάζουν το δέντρο θα εμφανιστεί ανθισμένο



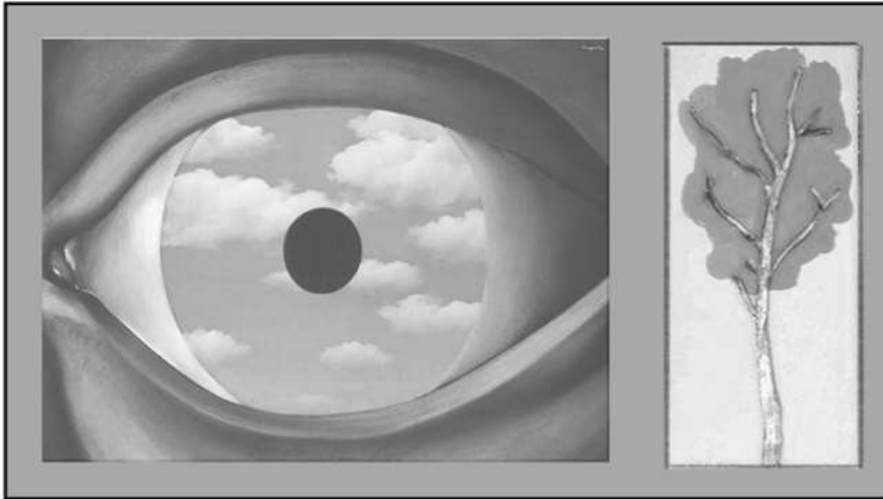
Τότεθα ακουστεί ήχος πόρτας και θα ανοίξει ένα πλαίσιο που θα εμφανίζει μόνο το μάτι του πρωταγωνιστή το οποίο θα έχει έναν λαβύρινθο σχηματισμένο και θα σχηματιστεί η γραμμήτης λύσης

5

---

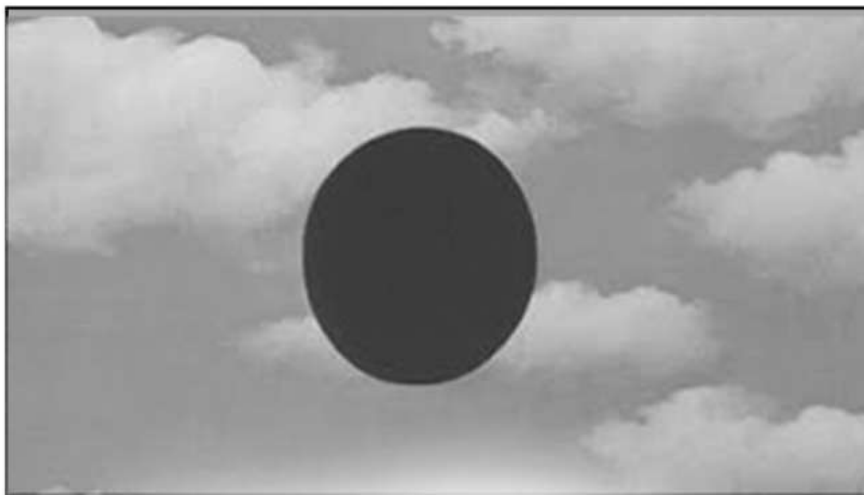
<sup>5</sup> Το πλάνο με το μάτι είναι ψηφιακή επεξεργασία του ζωγραφικού έργου «ο Ψεύτικος Καθρέφτης» του **Rene Magritte**.

**Αρχικό Storyboard:**



Fade out ο λαβύρινθος σε εικόνα γαλάζιου ουρανού με σύννεφα

6



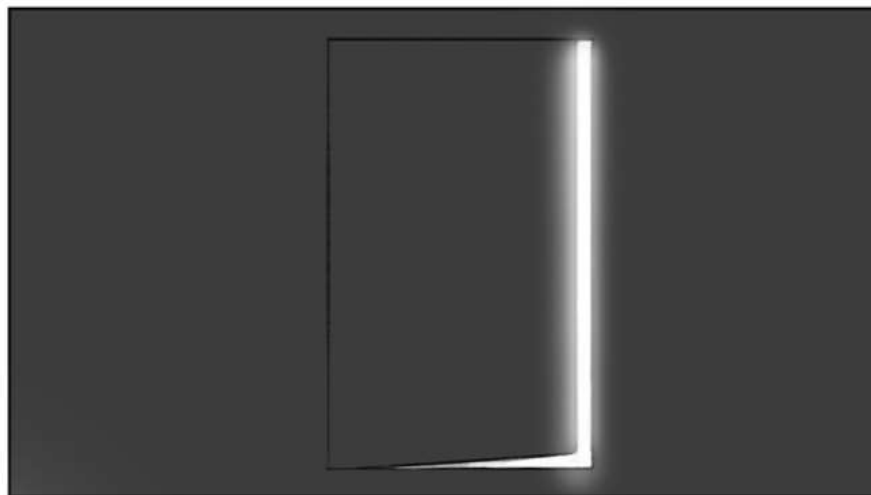
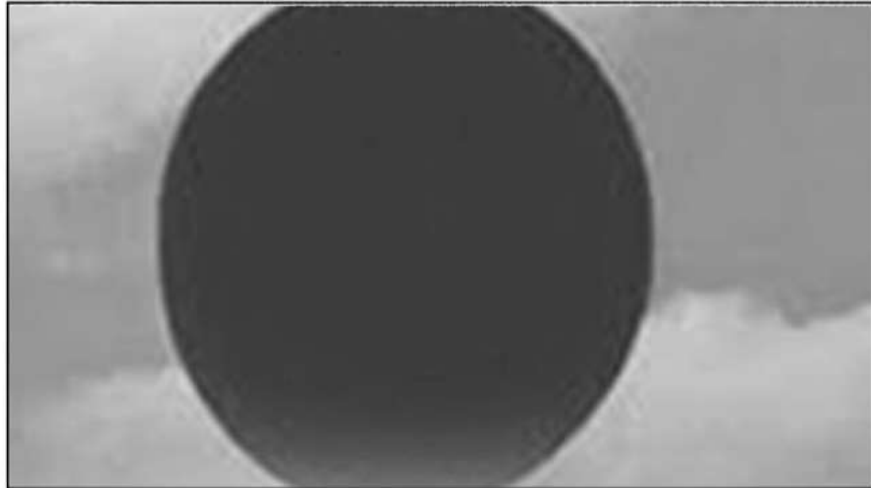
extreme zoom in στην κόρη του ματιού μέχρι να γίνει μαύρη η οθόνη.

---

<sup>6</sup> Το πλάνο με το μάτι είναι ψηφιακή επεξεργασία του ζωγραφικού έργου «ο Ψεύτικος Καθρέφτης» του **Rene Magritte**.

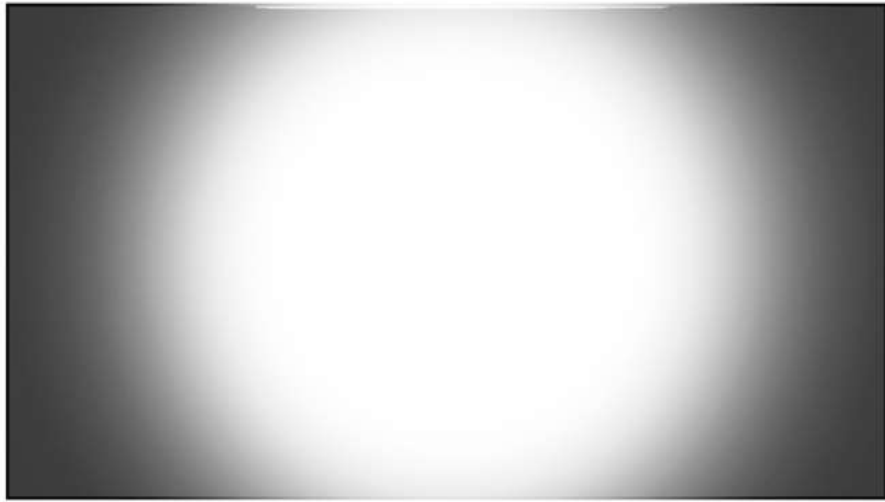


*Αρχικό Storyboard:*

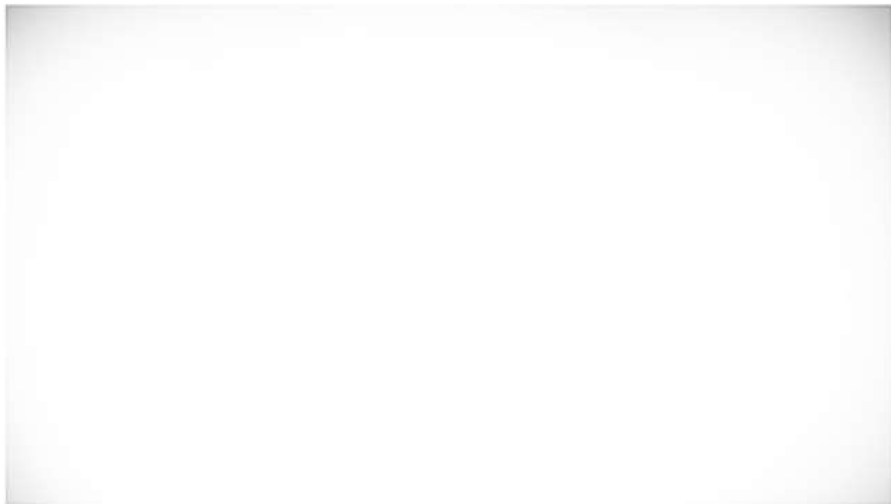


η πόρτα θα ανοίξει στην πραγματικότητα

**Αρχικό Storyboard:**



θα μπει εκτυφλωτικό φώς και θα τελειώσει με την οθόνη όλη λευκή



Το παραπάνω storyboard (στα αριστερά) είναι η αρχική σύνθεση του σεναρίου οπτικά. Στην πορεία αφαιρέθηκαν και τροποποιήθηκαν πλάνα, αφού γράφτηκε το κείμενο της αφήγησης που συνοδεύει το κάθε πλάνο. Το animation και τα πλάνα συγχρονίστηκαν και τροποποιήθηκαν έτσι ώστε να συμβαδίζουν με την αφήγηση. Με αυτόν τον τρόπο επιτεύχθηκε μεγαλύτερη ευκολία στην κατανόηση της ταινίας.

## Animatic

Αμέσως μόλις δημιουργήθηκε το storyboard, ήταν αναγκαία η μετάβαση στο επόμενο στάδιο της παραγωγής μιας ταινίας animation, δηλαδή στο animatic. Το animatic είναι μια animated έκδοση του storyboard με ήχο και έχει ως σκοπό να δώσει μια πιο ξεκάθαρη αίσθηση της ροής και της ταχύτητας των πλάνων. Σε αυτό το σημείο εμψυχώνεται το σενάριο και ο animator έχει μια πρώτη εικόνα για τη ροή της ταινίας που έχει οραματιστεί.

Έτσι σε αυτό το στάδιο της παραγωγικής διαδικασίας, αποφασίστηκε, ποια πλάνα θα τροποποιηθούν, ποια χρειάζεται να προστεθούν ακόμα και να αφαιρεθούν εντελώς. Επιπλέον, στο μοντάζ του animatic, έγινε ξεκάθαρο το χρονικό πλαίσιο του storyboard και βοήθησε στην συνολική βελτίωση της ροής, για να επιτύχω το επιθυμητό αποτέλεσμα.



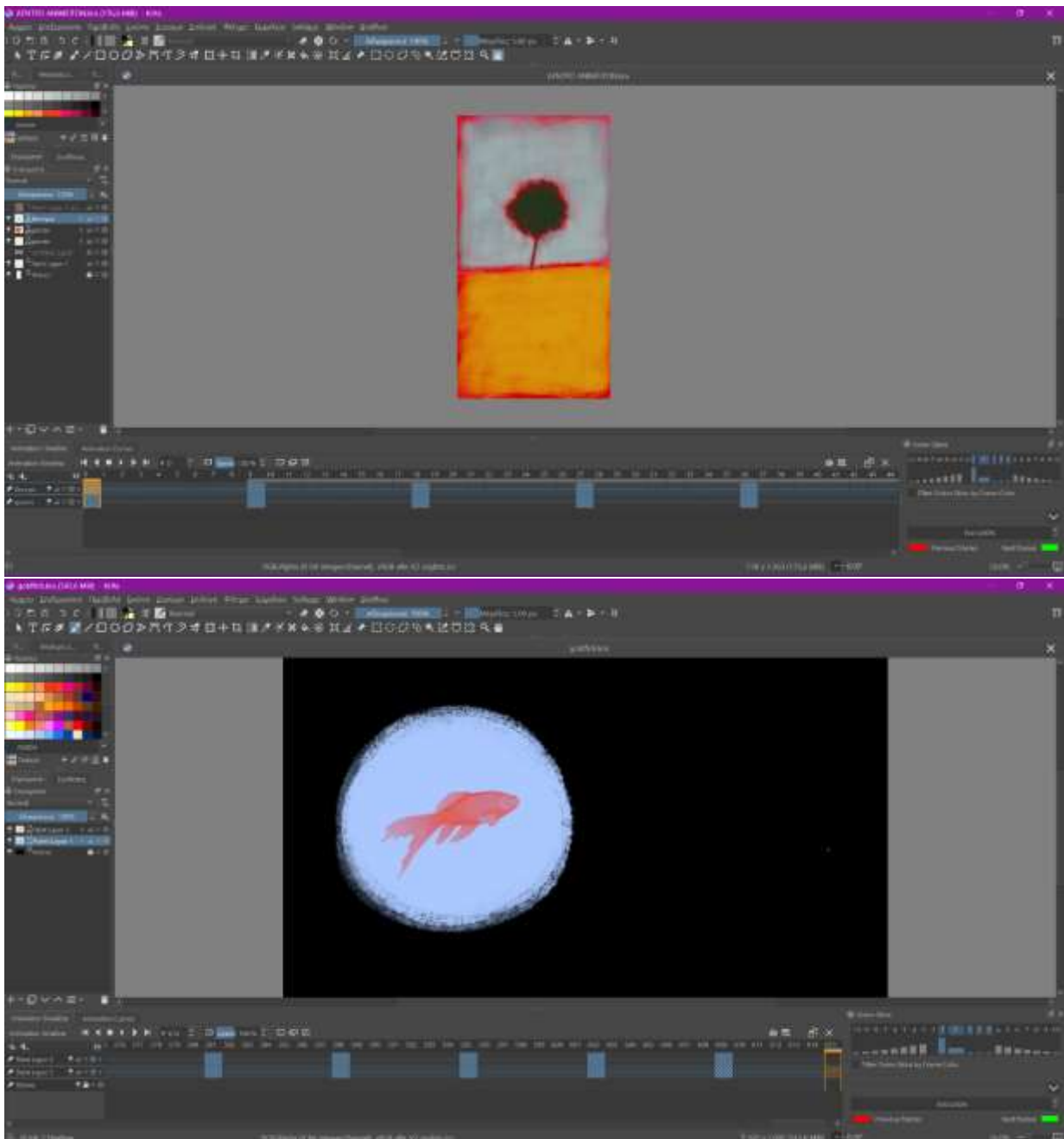
7

---

<sup>7</sup> Εικόνα από τη διαδικασία δημιουργίας του Animatic στο πρόγραμμα Adobe Premiere Pro

## Animation

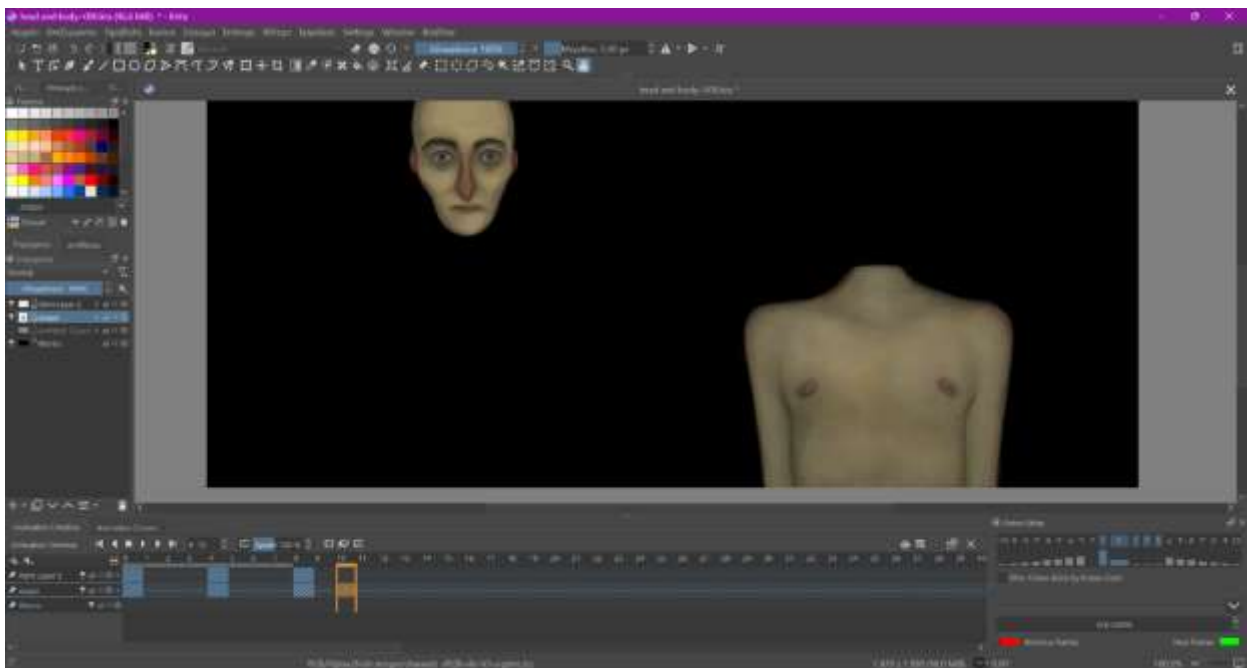
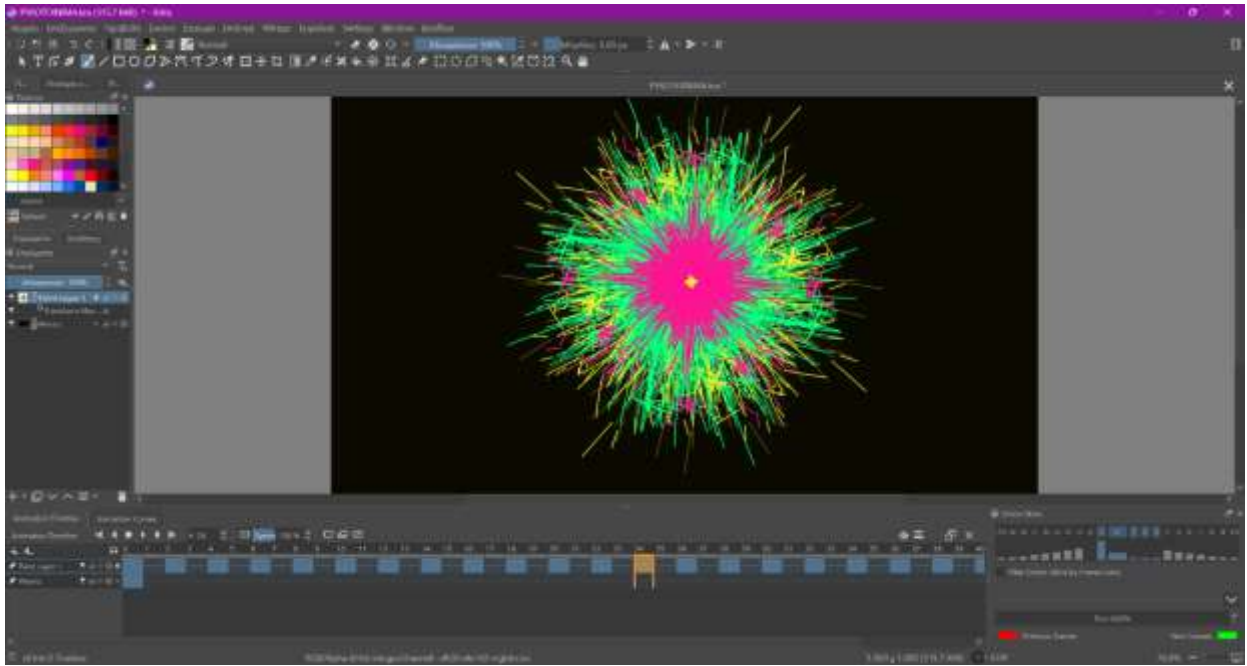
Αφού κατέληξα στην αφηγηματική και σκηνοθετική προσέγγιση της ταινίας, έχοντας βάλει σε τάξη όλες μου τις σκέψεις, προχώρησα στο επόμενο στάδιο της παραγωγής δηλαδή, το animation. Τα rough σχέδια και σκίτσα που χρησιμοποίησα στο storyboard ξεκίνησαν να εμψυχώνονται, τα περισσότερα καρέ-καρέ, στο ελεύθερο πρόγραμμα Krita και κάποια με τη βοήθεια των προγράμματος Adobe After Effects και Adobe Photoshop. Η συνολική σύνθεση τους και το τελικό μοντάζ έγινε στα προγράμματα Adobe After Effects και Adobe Premiere Pro.



8

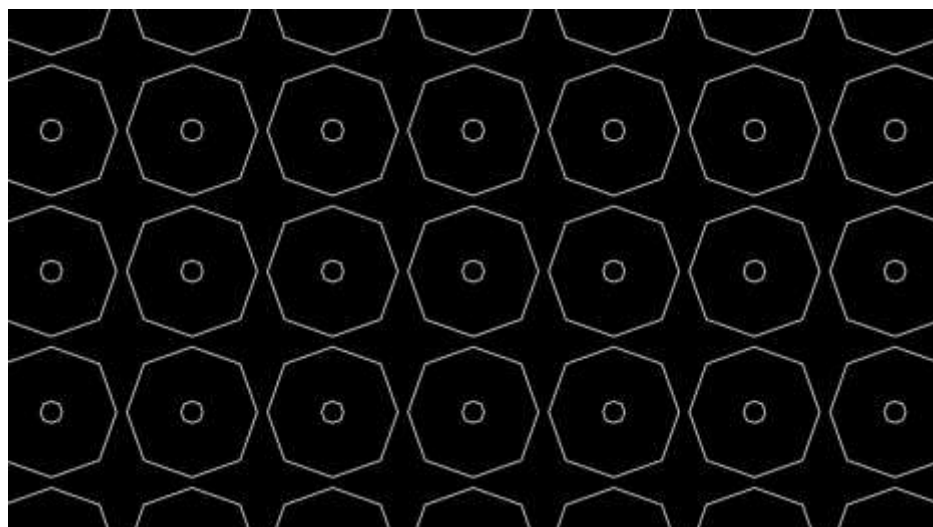
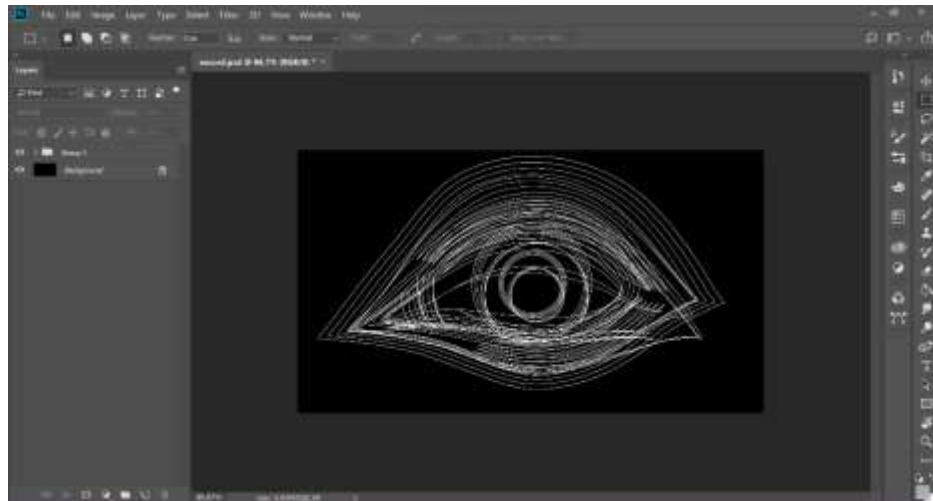
---

<sup>8</sup> Εικόνες από την δημιουργία των κύκλων κίνησης που δημιουργήθηκαν για την τελική ταινία animation



9

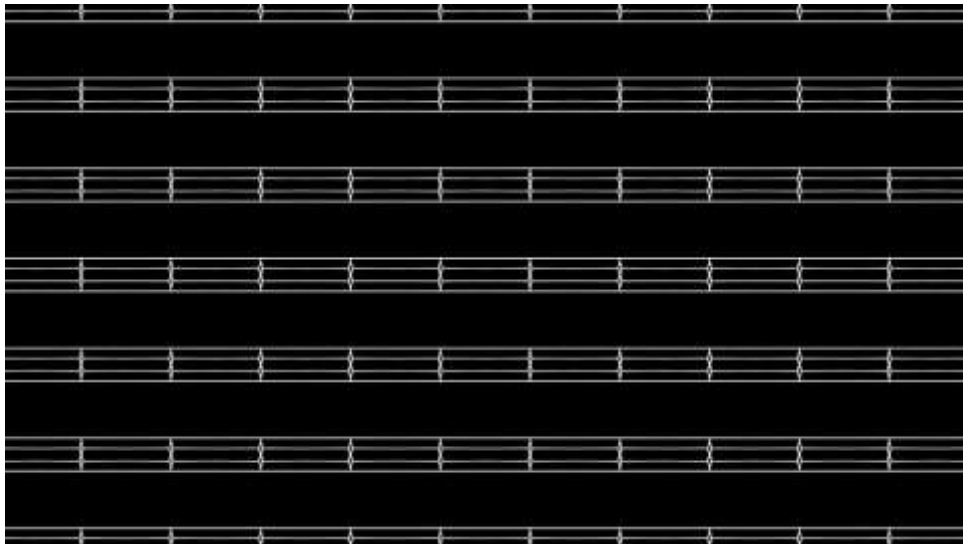
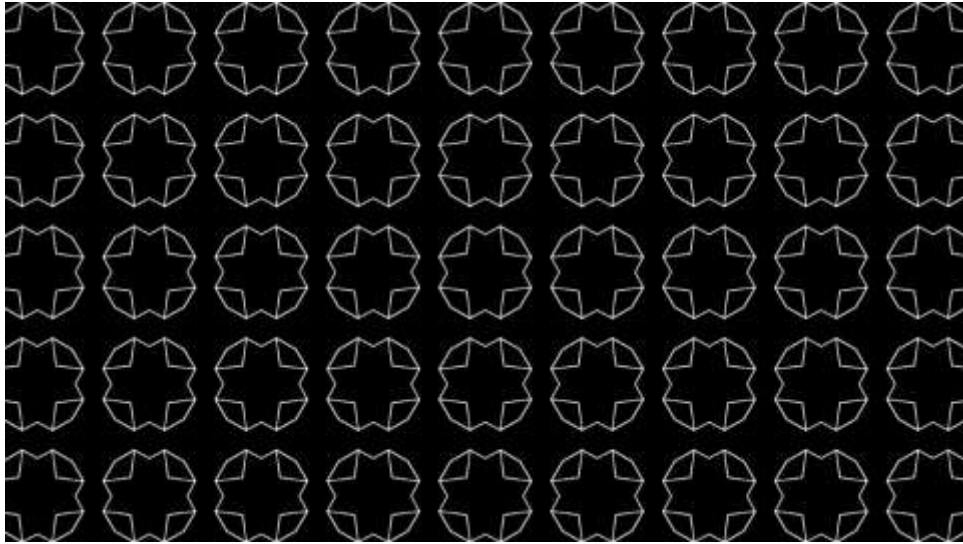
<sup>9</sup> Εικόνες από την δημιουργία των κύκλων κίνησης που δημιουργήθηκαν για την τελική ταινία animation



10

---

<sup>10</sup> Εικόνες από την δημιουργία των animation που δημιουργήθηκαν για την τελική ταινία



11

Στις παραπάνω εικόνες συμπεριλήφθηκε η δημιουργική διαδικασία και στιγμιότυπα μερικών animation που περιέχονται στην ταινία.

---

<sup>11</sup> Εικόνες από την δημιουργία των animation που δημιουργήθηκαν για την τελική ταινία

## Sound Design

Στο τελικό στάδιο της δημιουργίας της ταινίας, έγινε η σύνθεση του sound design στο Adobe After Effects, κατεβάζοντας και χρησιμοποιώντας ήχους από το Freesound (freesound.org, n.d.).

Η ταινία εμπλουτίστηκε με ηχητικά εφέ που ανέδειξαν την ατμόσφαιρα της ταινίας και με ήχους απαραίτητους, έτσι ώστε να δημιουργηθεί η αίσθηση των ακουστικών παραισθήσεων που βιώνει ο πρωταγωνιστής.

## Η δημιουργική διαδικασία που ακολουθήθηκε

### Τεχνικές animation

Ως επί το πλείστον, η τεχνική που επιλέχθηκε, ήταν η τεχνική του 2D animation frame by frame, motion graphics, αλλά και η τεχνική του rotoscope. Το 2D frame by frame χρησιμοποιήθηκε στους κύκλους κίνησης που εμπεριέχονται στην ταινία. Οι συγκεκριμένοι κύκλοι κίνησης που έχουν δημιουργηθεί, παραπέμπουν σε ζωγραφικά έργα, με τις πινελιές να δίνουν κίνηση στα σχέδια, ακροβατώντας μεταξύ παραδοσιακής ζωγραφικής και ψηφιακού animation. Σε ένα σημείο της ταινίας όπου φαίνεται ένα μάτι να ανοίγει στο σκοτάδι, χρησιμοποιήθηκε η τεχνική του rotoscope, με σκοπό να αποτυπωθεί η κίνηση ρεαλιστικά. Επίσης ένα μεγάλο μέρος των animation όπως τα καλειδοσκοπικά μοτίβα, οι πόρτες που ανοίγουν κ.α. με τεχνικές motion graphics.

### Χρήση Software

Τα προγράμματα που χρησιμοποιήθηκαν ήταν το “Krita” και το “Adobe Photoshop”, για το 2d animation και το rotoscope. Τα motion graphics animations, το sound design και το μοντάζ, δημιουργήθηκαν με το πρόγραμμα “Adobe After effects” και “Adobe Premiere Pro”

### Προβολή της ταινίας animation

Η ιδέα για την ταινία animation “Prisoner’s Cinema” είχε ως αρχικό στόχο την δημιουργία ενός εισαγωγικού βίντεο με σκοπό να ενημερώσει τον θεατή για το φαινόμενο το οποίο εξετάζει η παρούσα διπλωματική και να τον εντάξει στο κλίμα για να παρακολουθήσει μια μελλοντική εικαστική εγκατάσταση με την ίδια θεματική. Ωστόσο, το τελικό αποτέλεσμα, ισορροπεί ανάμεσα στο informative και το narrative animation, διότι δεν έχει επικεντρωθεί μόνο στην παρουσίαση πληροφοριών γύρω από το φαινόμενο αλλά και στην δημιουργία μιας ιστορίας η οποία προσεγγίζεται σε μεγάλο βαθμό εικαστικά. Σκηνοθετικά και αφηγηματικά, στέκεται ως μια αυτόνομη ταινία μικρού μήκους.



## Συμπεράσματα

Τα αρχικά ερωτήματα που κλήθηκε η έρευνα να απαντήσει καταλήγουν στα εξής συμπεράσματα. Αφού διατυπώθηκε ο ορισμός του φαινομένου "Prisoner's Cinema", παρουσιάστηκαν οι συνθήκες υπό τις οποίες εμφανίζεται το φαινόμενο όπως και οι επιπτώσεις της αισθητηριακής στέρησης στον ανθρώπινο νου.

Συνοπτικά, η έλλειψη οπτικοακουστικών ερεθισμάτων και η οπτική μονοτονία μπορεί να προκαλέσει ψευδαισθήσεις και διαστρεβλώσεις στην αντίληψη του ανθρώπινου νου. Επίσης καταγράφηκαν τα βασικά οπτικά και ακουστικά στοιχεία που σχετίζονται με το "Prisoner's Cinema". Αυτά περιλαμβάνουν την εμφάνιση αμυδρών φωτών ή φωτών που τρεμοπαίζουν, γεωμετρικών μοτίβων και διαφόρων σχημάτων, ολοκληρωμένες σκηνές ψευδαισθήσεων με έντονους χρωματισμούς που θυμίζουν καρτούν, καθώς και την εμφάνιση ήχων που δεν αντιστοιχούν στην πραγματικότητα, όπως καθημερινοί ήχοι από αντικείμενα και φωνές από ζώα ή ανθρώπους.

Η έρευνα αναφέρθηκε σε μελέτες που αφορούν τις αλλαγές στην εγκεφαλική δραστηριότητα που συμβαίνουν κατά τη διάρκεια της αισθητηριακής στέρησης, διευκρινίζοντας το τί συμβαίνει ακριβώς στον εγκέφαλο των ατόμων που βιώνουν αυτό το φαινόμενο. Επιπλέον, εξετάστηκαν οι διάφορες τεχνικές χρησιμοποιήθηκαν, για να μεταφερθεί αποτελεσματικά η εμπειρία του "Prisoner's Cinema" σε μια ταινία μικρού μήκους animation, προσδιορίζοντας τις βέλτιστες πρακτικές για την απεικόνιση αυτού του φαινομένου.

Τα συμπεράσματα αυτά επισημαίνουν τη σημασία του φαινομένου "Prisoner's Cinema" στον τομέα της ψυχολογίας και της νευρολογίας, καθώς και την αναγκαιότητα της εξέτασης τέτοιων φαινομένων μέσα από την τέχνη, εξερευνώντας την ανθρώπινη ψυχή και την ικανότητα των καλλιτεχνικών μέσων να προσεγγίζουν με έναν τρόπο μοναδικό, πολύπλοκα ζητήματα.

## Αναφορές

*freesound.org*. (n.d.). Retrieved from [freesound.org](https://freesound.org).

*Fringe Art Bath*. (2018, March 3). Retrieved from <https://www.fringeartsbath.co.uk/2018-blog/2018/1/20/doorways-in-literature-and-film>.

Kilgore, G. (2023, November 9). *8 Billion Trees*. Retrieved from Forestry, Trees and Tree Planting | November 9, 2023: <https://8billiontrees.com/trees/tree-symbolism/>

Magritte, R. (1951). *The Kiss (Le Baiser)*.

Magritte, R. (1966). *The Pilgrim*.

MoMA. (n.d.). Retrieved from <https://www.moma.org/collection/works/79933>

Sacks, O. (2012). *Ψευδαισθήσεις* (1st edition εκδ., Τόμ. ISBN: 978-618-528933-1). (σ. σ. Παπαμιχαήλ, Επιμ., & Β. Προβιάς, Μεταφρ.) United States: ΡΟΠΗ.

Schiele, E. (n.d.). *Nude Self Portrait*.

*Wikipedia*. (n.d.). Retrieved from <https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%91%CF%80%CE%BF%CF%80%CF%81%CE%B1%CE%B3%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%BF%CF%80%CE%BF%CE%AF%CE%B7%CF%83%CE%B7>

Αναστασοπούλου-Καπογιάννη, Θ. (2020, Απρίλιος 12). *BOOKPRESS ο κόσμος μέσα από τα βιβλία*. Ανάκτηση από <https://bookpress.gr/kritikes/diafora/11442-gkouba-euaggelia-indiktos-oi-ichthues-os-sumbolo-kai-technourgima-anastasopoulou-kapogianni>

Ελευθερία, Π. (2020). *Φωτοψία*.

## Βιβλιογραφία

- Babak Boroojerd, Khalaf O. Bushara, Brian Corwell, Ilka Immisch, Fortunato Battaglia, Wolf Muellbacher, & Leonardo G. Cohen. (2000, May 01). Enhanced Excitability of the Human Visual Cortex Induced by Short-term Light Deprivation. *Cerebral Cortex*(Volume 10, Issue 5), σσ. 529–534. doi:<https://doi.org/10.1093/cercor/10.5.529>
- Betancourt, M. (Copyright 2017, Published December 10, 2019 ). *Glitch Art in Theory and Practice: Critical Failures and Post-Digital Aesthetics*. Routledge.
- Bexton, W. H.; Heron, W.; Scott,, T. H;. (1954, January 1). Effects of decreased variation in the sensory environment. (U. McGill, Ed.) *Canadian journal of psychology/ Revue Canadienne de Psychologie*(Vol. 8), pp. 70-76. doi:10.1037/h0083596
- Caroll, L. (1865). *Alice's Adventures in Wonderland*. United Kingdom: Macmillan.
- Lewis, C. S. (1999). *Το λιοντάρι, η μάγισσα και η ντουλάπα- Το χρονικό της Νάρνια*.
- Ruxandra Sireteanu , Viola Oertel, Harald Mohr, David Linden, & Wolf Singer. (2008). Graphical illustration and functional neuroimaging of visual hallucinations during prolonged blindfolding: a comparison to visual imagery. *Perception*, σσ. 37(12):1805-21. doi:DOI: 10.1068/p6034
- Sacks, O. (2012). *Ψευδαισθήσεις* (1st edition εκδ., Τόμ. ISBN: 978-618-528933-1). (σ. σ. Παπαμιχαήλ, Επιμ., & Β. Προβιάς, Μεταφρ.) United States: ΡΟΠΗ.
- Zubek, John P., Pushkar, D., Sansom, W., & J. Gowing. (1961). Perceptual changes after prolonged sensory isolation (darkness and silence). *Canadian Journal of Psychology/Revue Canadienne de Psychologie*, 15(2), 83–100. doi:10.1037/h0083205 , 15(2), σσ. 83–100. doi:doi:10.1037/h0083205
- ΓΚΟΥΒΑ ΕΥΑΓΓΕΛΙΑ, ΠΑΣΧΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ, & ΓΚΟΥΒΑ ΜΑΙΡΗ. (Οκτώβριος 2010). *Οι ιχθύες ως σύμβολο και τεχνούργημα*. ΙΝΔΙΚΤΟΣ.
- Μούρη , Ε., & Σιάκας , Σ. (2023). *Το animation ως μέσο πολυσύνθετης επικοινωνίας, Η αφηγηματική, η εικαστική και η κινηματογραφική γλώσσα στη δημιουργία animation*. Αθήνα: Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις.

## Φιλμογραφία

Docter, P. (Director). (2020). *"Soul" Pixar* [Motion Picture].

McLaren, N. (Director). (1955). *Blinkity Blank* [Motion Picture].

Newton, T. (Director). (2010). *"Day & Night" Pixar* [Motion Picture].

Scarpelli, M. (Director). (2018). *Egg* [Motion Picture].

Sharpsteen, S. d. (Director). (1941). *Dumbo, Disney* [Motion Picture].

Snizek, M., & Spurling, C. (Directors). (2023). *Small hours* [Motion Picture].