

Miia Tikkala

## **KAUHUGALLERIA**

Multimediatyö painajaisista

## **KAUHUGALLERIA**

Multimediatyö painajaisista

Miia Tikkala  
Opinnäytetyö  
Kevät 2016  
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma  
Oulun ammattikorkeakoulu

## TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu

Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma, Internet-palvelut ja digitaalinen media

---

Tekijä(t): Miia Tikkala

Opinnäytetyön nimi: Kauhugalleria - Multimediatyö painajaisista

Työn ohjaaja: Matti Viitala

Työn valmistumislukukausi- ja vuosi: Kevät 2016

Sivumäärä: 36 + 26

---

Opinnäytetyön aihe kehittyi omasta kiinnostuksestani digitaalista kuvankäsittelyä ja painajaisia kohtaan. Tavoitteena oli oman itsensä tutkiminen ja kehittyminen toimeksiantojen toteuttajana. Loin web-sivut, kyselylomakkeen ja blogin ja muodostin digitaalisen kuvankäsittelyn tuotoksia kyselyyn tulleista vastauksista. Esitän teoriaa painajaisista, web-sivuista ja kuvankäsittelystä. Opinnäytetyöllä tahdon tuoda esille omaa osaamistani kuvankäsittelyssä ja web-teknologiassa.

Tuotoksien tekemiseen käytettiin Adobe Photoshop CC 2015 -ohjelmaa, Samsung Galaxy Note 4 -älypuhelinta sekä Wacom Intuos 4 -piirtotasoja. Tuotoksien teossa käytin ohjelmaa mahdollisimman monipuolisesti.

Tuotoksilla tein kuvankäsittelyä ja digitaalista maalausta aiheista, joita en olisi varmasti ilman tätä tehnyt. Opinnäytetyö laajensi katsantoa myös synkkiin aiheisiin ja lisäsi tietoutta niin ohjelman ominaisuuksista kuin painajaisista. Vastaavanlaisella, laajemmalla kyselyllä voisi saada suuremman otannan ja enemmän aiheita pelihahmoihin, kuvankäsittelyyn tai videoiden tekoon.

---

Asiasanat: Digitaalinen taide, HTML, painajaiset, Adobe Photoshop, web-sivu, blogi

## ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences  
Business information systems, internet services and digital media

---

Author(s): Miia Tikkala

Title of thesis: Kauhugalleria - Multimediatyö painajaisista

Supervisor(s): Matti Viitala

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2016      Number of pages: 36 + 26

---

Subject of my thesis came from my own interest in digital image editing and nightmares. Aim of this thesis was to study myself on the topic and to develop as composer of assignments. I implemented a website, a questionnaire form and a blog for the thesis and created digital image editing artworks from questionnaire findings. In this thesis I tell theory about nightmares, websites and digital image editing. With this thesis I want to show my own knowledge and skills in digital image editing and web technologies.

I used Adobe Photoshop CC 2015 -raster editing program, Samsung Galaxy Note 4 -smartphone and Wacom Intuos 4 -tablet to make these artworks. While doing artworks I took advantage of Photoshop's features as versatile as possible.

This subject made me do digital painting and image editing about topics that would not normally come to my mind to do. Thesis broadened my approaching to dark topics and added my knowledge of Photoshop's features and knowledge of nightmares. Similar, but wider questionnaire could result more responses and more subjects to work with for example in game characters, image editing solutions or for video editing.

---

Keywords: Digital image editing, HTML, nightmares, Adobe Photoshop, websites, blog

# SISÄLLYS

1	JOHDANTO .....	6
2	PAINAJAISET .....	8
2.1	Selitys, aiheuttajat ja hoito .....	8
2.2	Painajaiset kansantaruissa .....	9
3	WEB-SIVUT .....	10
3.1	Web-sivu opinnäytetyölle .....	10
3.2	Blogi .....	12
3.3	Kyselylomake .....	13
4	KYSELYN VASTAUKSET .....	15
5	DIGITAALINEN KUVANKÄSITTELY .....	17
5.1	Kuvamanipulaatio ja kuvankäsittely .....	17
5.2	Työkalut .....	17
6	PAINAJAISHAHMOT .....	20
6.1	Karhu .....	20
6.2	Vääristynyt hahmo .....	26
6.3	Vasikka .....	29
7	POHDINTA .....	32
	LÄHTEET .....	33
	LIITTEET .....	37

# 1 JOHDANTO

Aihe alkoi pyörimään ajatuksissa jo opiskeluni alkuvaiheissa. Voisiko olla mahdollista luoda ihmisten näkemiä painajaisia ja unelmia kuvamanipulaatiolla ja kuvankäsittelyllä? Aihe rajautui kuitenkin vain painajaishahmoihin niiden vetovoimaisuuden vuoksi viihdeteollisuudessa. Viimeisen työnnon aiheelle antoi, kun löysin Joshua Hoffinen kauhuvalokuvat ja erityisesti hänen teossarjansa "After dark, my sweet". Joshua kuvaa kyseisessä teossarjassa lapsien pelkoja valokuvauksen ja digitaalisen kuvankäsittelyn avulla. Koin kuvat pelottaviksi, mutta taitavasti tehdyiksi ja kiehtoviksi.



KUVIO 1. Joshua Hoffinen työ "Closet" (Dolcy 2010, viitattu 2.4.2016)

Työni alkoi luomalla opinnäytetyölle verkkosivut, joiden kautta ihmiset pystyvät käymään antamassa ilmi omia tai lastensa painajaisia. Vastauksista valitsin aiheet kuvankäsittelyyn. Tarkoituksenani oli luoda kolme digitaalista maalausta, jotka ilmentävät kyselystä saamieni kertomuksien yleisimpiä painajaishahmoja sekä yksi oma painajaishahmoni. Kyselyn vastaukset simuloivat

asiakkaan toimeksiantoja, jotka toteutin kuvankäsittelyä apuna käyttäen. Digitaalisten maalausten työvaiheisiin kuuluu suunnittelu, raakavedoksen tekeminen digitaalisesti tai perinteisin metodein, digitalisointi, digitaalinen maalaus ja valmiin tuloksen esittely. Nämä vaiheet dokumentoin jokaisen digitaalisen maalauksen osalta.

Oma innostus kuvankäsittelyyn alkoi jo vuonna 1995 ensimmäisen tietokoneen tultua perheeseen. Digitaalisen maalaamisen alustana toimivat tuolloin Windows 3.11 -käyttöjärjestelmään integroidut ohjelmat Paint ja Word 2.0. Myöhemmin laitteiston kehityttyä tuli mukaan kuvankäsittelyohjelma Jasc Paint Shop Pro (nykyisin Corel), internet ja apulaitteet, kuten kuvanlukijat (skannerit) ja digitaaliset kamerat. Tässä projektissa on käytössä uusin ohjelmisto Adobe Photoshopista (Creative Cloud 2015), piirtotaso Wacom Intuos 4 ja älypuhelin Samsung Note 4. Kuvankäsittelyn perusteet -, digitaalinen media -, graafinen suunnittelu -, websivuston kehittäminen - ja webteknologiat-koulutusjaksolla oppimani tieto voidaan hyödyntää tässä opinnäytetyössä.

Kuvankäsittely ja grafiikan luominen on ala, josta on mahdollista koko ajan oppia jotain uutta ohjelmien kehittymisen ja omien mielenkiinnon kohteiden mukaan. Kuvankäsittelyllä on arvoa työmarkkinoilla ja tällöin kunnon näyttö osaamisesta ja halusta kehittyä siinä on kullanarvoista. Hyvällä näytöllä voi ansaita työpaikan graafisena suunnittelijana peliyrityksissä, markkinointialalla tai muissa grafiikkaa hyödyntävissä tehtävissä. Tämä oli ajatuksenani tässäkin opinnäytetyön aiheessa; osoittaa osaamiseni ja haluni kehittyä.

Opinnäytetyön laajuus oli helposti hallittavissa aiheiden valinnalla sekä valittujen toimeksiantojen määrällä. Tässä raportissa kerron digitaalisen kuvankäsittelyn teoriaa työselostuksissa, websivujen teosta sekä teoriaa painajaisista. Liitteenä ovat kyselystä saamani vastaukset ja töissä käyttämäni alkuperäiset kuvat.

## 2 PAINAJAISET

### 2.1 Selitys, aiheuttajat ja hoito

Painajainen on uni, joka aiheuttaa vahvaa kauhua, hätää, pelkoa tai ahdistusta. Painajaisia esiintyy vilkeunen (REM-uni, rapid eye movement) aikana ja niitä voi nähdä koko yön ajan, yleisimmin aamuyöstä. Painajaiset eivät ole sidoksissa ikään tai sukupuoleen, mutta lapsilla niitä esiintyy useammin kuin aikuisilla ja naisilla enemmän kuin miehillä. (Huttunen 2015, viitattu 21.2.2016, Psychology today 2015, viitattu 21.2.2016.)

Painajaisten katsotaan aiheutuvan stressistä, traumaattisista kokemuksista, kuumetilasta, runsaasta ruokailusta ennen nukkumaanmenoa, alkoholin käytöstä, mielenterveyshäiriöstä tai lääkkeistä. Herkemmillä painajaisunien aiheet voivat kummuta mielikuvituksesta, jonne ne on piintyneet esimerkiksi elokuvista tai kirjoista. (Huttunen 2015, Psychology today 2015, viitattu 21.2.2016.)

Painajaisia voi vähentää lievittämällä stressiä, juttelemalla traumaperäisistä tapahtumista psykiatrin kanssa, välttämällä nikotiinia, kofeiinia ja alkoholia, kuntoilemalla ja nukkumaanmenoajan säännöllistämällä (Psychology today 2015, viitattu 21.2.2016). Lapsen kanssa on hyvä jutella rauhallisesti painajaisista ja niiden todenmukaisuudesta. Lasta voi pyytää näkemään unelle onnellinen loppu, keskustelemaan unen hahmojen kanssa tai piirtämään tai kirjoittamaan painajainen paperille. (Huttunen 2015, viitattu 21.2.2016.)

Painajaisilla on syvempi tarkoitus opettaa meitä selviytymään mahdollisista uhkatekijöistä, kuten kaatuminen, putoaminen, takaa-ajotilanne ja hyökkäys. Unia ei aina pitäisikään tulkita symbolisesti, vaan joskus asiat ovat sitä mitä ovat. Esimerkiksi käärme voi juontaa henkilön omista pelkokohteista eikä näin viittaa vaikka seksuaalisuuteen. Käärmeet mielletään myrkyllisiksi ja evoluutio on karsinut joukosta ne, jotka eivät ole osanneet varoa. (Helasti 2012, viitattu 3.4.2016.)

Lääkariin on hyvä olla yhteydessä, jos painajaiset ovat toistuvia ja vaikeuttavat normaalia arkielämää (Psychology today 2015, viitattu 21.2.2016).



## 2.2 Painajaiset kansantaruiissa

Englannin kielisestä *nightmare*-sanasta osa *mare* viittaa anglo-saksiseen ja skandinaaviseen termiin *mara*, tarkoittaen demonia, joka istui nukkujan rintakehän päällä aiheuttaen tukehtumisen tunnetta ja pahoja unia. Maralla kerrotaan omanneen monta ilmentymää, kuten kissa, peikko ja nainen. (Kuusela 2015, 45.)



KUVIO 2. John Henry Fuselin öljymaalauk *Nightmare* (Wikipedia 2016, viitattu 26.2.2016)

Painajaiset tunnetaan ympäri maailmaa. Esimerkiksi Skandinaviassa tunnetaan Mara-hahmo, Brittein saarilla Old Hag, Thaimaassa Phi Am, arabialainen Ja-thoom, japanilainen unensyöjä Baku, kreikkalaisen mytologian Phobotor, painajaisten jumala ja Epiales, painajaisten henki, ilmentymä sekä Saksasta Alp ja Mårt. (Long 2014, viitattu 21.2.2016; TheElegantShadow 2014, viitattu 23.2.2016; Ashliman 2005, viitattu 21.2.2016.)

### 3 OPINNÄYTETYÖN VERKKOSIVUSTO

#### 3.1 Web-sivu opinnäytetyölle

Web-sivu on yleisimmillään dokumentti, joka kirjoitetaan HTML-kielellä (Hypertext Markup Language). Web-sivuun päästään käsiksi internetin tai muun tietoverkon kautta käyttämällä internet-selainta, jolloin selaimen osoiteriville syötetään URL-osoite (Uniform Resource Locator). Esimerkki URL-osoitteesta on <http://kauhugalleria.demonides.net>. Web-sivu voi sisältää tekstiä, grafiikkaa ja hyperlinkkejä toisiin web-sivuihin ja tiedostoihin. (Computer hope 2016, viitattu 22.3.2016.)

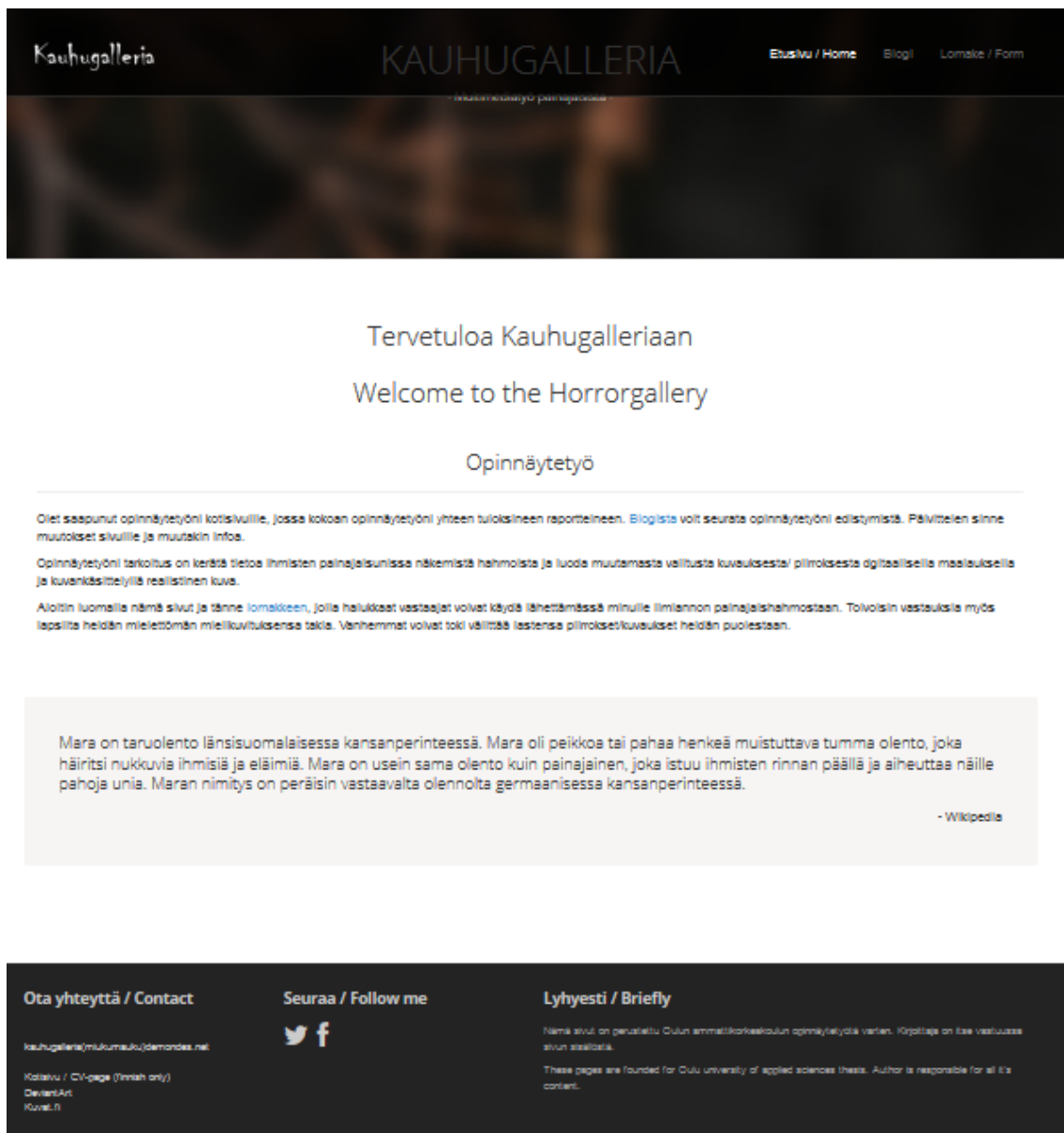
Sivuilla on tarkoitus antaa tietoa opinnäytetyöstä ja kerätä vastauksia kyselylomakkeeseen. Yleensä web-sivujen teko aloitetaan sivujen idean luomisella ja nimipalvelimen (domain) ja kotisivutilan tilaamisella, mutta minulla oli jo ennestään ostettuna webhotellipalvelu Suncomet-nimiseltä yritykseltä ja täten myös nimipalvelin, [demonides.net](http://demonides.net). Näin tuntui vain loogiselta, että opinnäytetyön web-sivut luotiin tämän nimipalvelimen alinimipalvelimelle ([kauhugalleria.demonides.net](http://kauhugalleria.demonides.net)).

HTML-kieli on merkintäkieli, joka koostuu merkintänimikkeistä (tag, "tägi"). HTML-kielellä kirjoitetut sivustot koostuvat html-nimikkeistä (html-tagit), joissa jokainen HTML-tagit ilmaisee sivun sisällön. Sivun sisällön tyyliä voidaan ohjata CSS-tyylitiedostoilla (Cascading Style Sheets), joihin kirjoitetaan muotoiluohjeet sivustolle, kuinka HTML-elementtien tulisi näkyä erikokoisilla näytöillä tai paperilla. (Ws3school 2016, viitattu 23.3.2016; Ws3school 2016, viitattu 22.3.2016.)

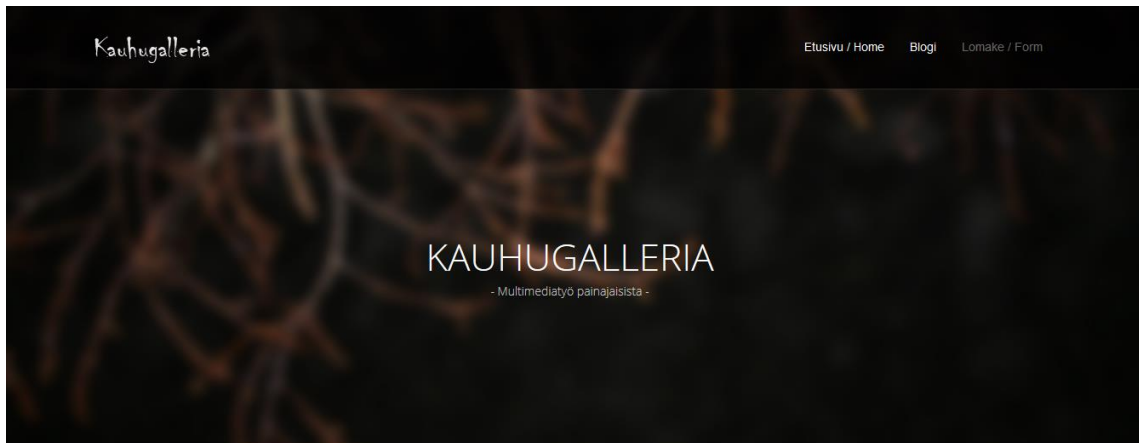
Web-sivujen kehystekniikaksi valikoitui Bootstrap-tekniikka, joka on valmis ja ilmainen HTML-, CSS- ja Javascript-tekniikkaa käyttävä kehysympäristö (Otto & Thornton 2016, viitattu 23.3.2016). Bootstrap perustuu ruudukkojärjestelmään, jolla voi luoda sivustorakenteita ja elementtejä. Vaihtoehtoina olisi ollut käytettävissä luoda HTML- ja CSS-koodit itse kirjoittaen tai käyttää julkaisualusta Wordpressiä. Bootstrapin käyttöä puolsi sen monipuoliset valmiit elementit, responsiivisuus sekä monipuolinen muokattavuus omaan käyttöön sopivaksi. Internetistä löydettiin ilmainen, valmis Bootstrap-sivurakenne, Progressus, jota muokattiin Microsoft Expression

Web 4 -ohjelmalla. Kyseinen ohjelma on HTML-muokkausohjelma, joka toimii myös WYSIWYG-periaatteella (What You See IS What You Get).

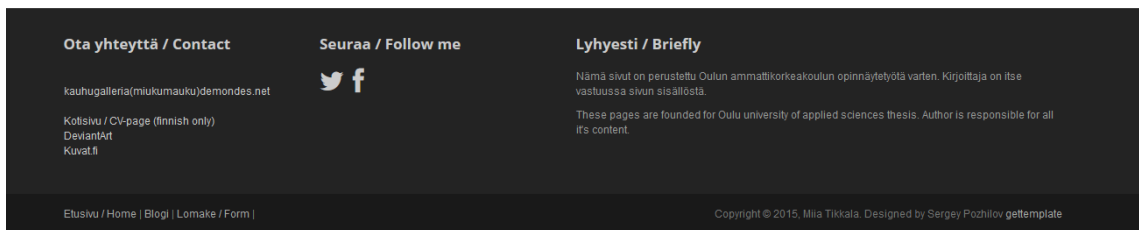
Sivuilla löytyy ylätunniste, sivun tekstisisältö ja alatunniste (kuvio 3). Ylätunniste (kuvio 4) sisältää sivuston navigointipalkin, yläkuvan sekä sivun otsikon. Yläkuva valittiin omista valokuvista sen synkkyyden ja mielenkiintoisen aiheen takia. Alatunnisteesta (kuvio 5) löytyvät tekijän yhteystiedot, linkkejä tekijän muille sivuille sekä tiivistelmän sivun kuvauksesta.



KUVIO 3. Kotisivut julkaistuna



KUVIO 4. Ylätunniste



KUVIO 5. Alatunniste

### 3.2 Blogi

Blogi on usein päivitetty henkilökohtainen päiväkirja tai ajankohtaistuotos internetissä, jossa kirjoittaja voi ilmaista itseään maailmalle. Blogi on lyhennelmä sanasta weblog, webloki. (Byrd 2016, viitattu 27.3.2016.)

Blogin voi aloittaa luomalla sen blogialustaan, joista yleisimpiä ovat Vuodatus.net, Wordpress.com ja Blogger, tai tilaamalla webhotellipalvelun ja asentamalla Wordpress.org:n (Ryynänen 2010, viitattu 22.3.2016). Blogille valikoitui alustaksi Blogger, joka on käytettävyydeltään helpohko ja blogi on nopeasti toteutettavissa.

Blogi luotiin tiedotuskanavaksi. Siellä on tarkoitus julkaista tietoa opinnäytetyön edistymisestä sekä muun muassa seminaarien aikatauluja. Blogia pääsee lukemaan opinnäytetyön web-sivun kautta tai suoralla URL-osoitteella <http://kauhug.blogspot.fi>. Ensimmäinen julkaisu blogissa julkaistiin marraskuussa 2015.

### 3.3 Kyselylomake

Vastaajilla haluttiin olevan mahdollisuus liittää kyselyn vastaukseen liitetiedostona kuva, joten tämä sulki pois yleisimpien kyselyalustojen, kuten Webropolin tai SurveyMonkeyn käytön. Vaihtoehtona oli tehdä web-sivuille HTML-koodilla ja PHP-koodauksella lomake, johon käyttäjät voisivat vastata, liittää liitetiedoston sekä lähettää vastauksensa helposti painamalla lähetysnappia.

Internetistä löydettiin sivusto, jonka kautta voi määritellä lomakkeen kysymykset ja muut osat ja sivusto luo toimivan HTML- ja PHP-koodin. Tämä sivusto on Php FormMail Generator, <http://phpfmg.sourceforge.net/>.

Kyselylomakkeeseen valittiin hyvin yksinkertaiset lomakekohdat: Nimi, ikä, sukupuoli, kuvaus painajaishahmosta ja mahdollisuus liittää liitetiedosto. Näistä pakollisia kohtia ovat ikä, sukupuoli ja kuvaus, koska haluttiin tietää onko sukupuoliella tai iällä merkitystä painajaisten kuvauksiin. Nimi ei ollut pakollinen, koska koettiin, että nämä unet voivat olla henkilökohtaisia eikä niitä välttämättä tahdota pystyä tunnistamaan tietyn henkilön uneksi. Ei haluttu rajoittaa vastauksia vain suomenkielisiin, joten lomakkeen kohdat löytyvät myös englanniksi.

Aiemmasta blogin ja web-sivuston ylläpitämisestä oppineena lomake tahdottiin suojata turhalta roskapostittamiselta, jota tekevät yleensä robotit, jotka on ohjelmoitu löytämään lomakkeita, kommentointipalstoja ja sähköpostiosoitteita. Lomakkeen loppuun asennettiin ennen lähetysnappia ReCaptcha-niminen roskapostisuojaussovellus (kuvio 6). ReCaptchan asennus on helppoa, mutta vaatii rekisteröitymisen Google-palveluun. Rekisteröitymisen jälkeen sivusta ilmoitetaan nimipalvelin ja muut tiedot lomakkeeseen. Tämän jälkeen saadaan koodi, jonka voi kopioida ja liittää oman sivunsa HTML-koodiin. Tämän jälkeen ReCaptcha toimii sivulla.



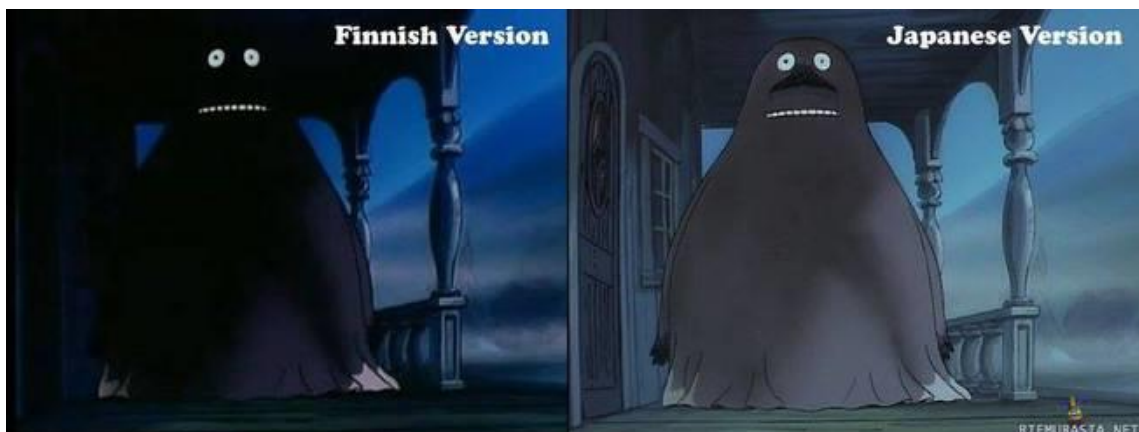
## 4 KYSELYN VASTAUKSET

### Tulokset ja analyysi

Vastauksia tuli sähköpostilla 50 kappaletta ja muulla viestintävälineellä 2 kappaletta (liite 1), joista suurin osa aikuisilta naisilta. Vastanneiden mukana oli pari lapsen näkemystä, 1 muunsukupuolinen ja yksi miesnäkemys.

Yleisimmät painajaishahmot olivat uhkaava ja tai ahdistava mieshahmo tai naishahmo, karhu ja sulanut tai vääristynyt ihmishahmo. Julkisuuden hahmoja olivat muun muassa Muumit-sarjan Mörkö sekä joitakin kauhuelokuvien hahmoja. Muita pienempiä mainintoja saivat matelijat, linnut, hyönteiset, pellet ja esineet. Mielenkiintoisia vaikeammin selitettäviä painajaisia ilmeni myös. Painajaisen ahdistavuuden saattoi aiheuttaa ääni, tunne, haju, aistittomuus, nopea tai luonnoton liike.

Julkisuuden hahmoista Muumit-sarjan Mörkö sai eniten ääniä. Depressing Finland -sivusto kertoo tietävänsä miksi Mörköä pelättiin lapsena. Alunperin Japanista tullut sarja oli lähetetty väärällä väriprofiililla ja se oli silti näytetty televisiossa. Väärä väriprofiili aiheutti muun muassa Mörön esiintymisen paljon tummempana ja pelottavampana hahmona kuin oli tarkoitettu. (2015, viitattu 31.3.2016.)



KUVIO 7. Muumien Mörkö (Riemurasia 2015, viitattu 31.3.2016)



Muista julkisuuden hahmoista oli mainittuna Hopeanuoli-sarjan pelottava karhu Akakabuto, Sinister-elokuvan lasten sielujen syöjä ja massamurhaaja Bagul (Bughuul) sekä The Ring -elokuvan piinaava tyttöhenki Samara (kuvio 8).



KUVIO 8. The Ring -elokuvan Samara Morgan (I am Mr.Fabulous 2014, viitattu 31.3.2016)

Kuvankäsittelyn kohteiksi valittiin yleisimmin mainitut vääristynyt hahmo, karhu sekä oma henkilökohtainen painajaiseni.



## 5 DIGITAALINEN KUVANKÄSITTELY

### 5.1 Kuvamanipulaatio ja kuvankäsittely

Digitaalinen kuvankäsittely on digitaalisten kuvien käsittelyä graafisilla kuvankäsittelyohjelmilla. Kuvankäsittelyohjelmia ovat vektorigrafiikkaohjelmat, rasterigrafiikkaohjelmat sekä 3d-mallinnusohjelmat. Digitaalisesti käsiteltävä perinteinen kuva, kuten valokuva tai piirustus, on ensin muutettava tietokoneen ymmärtämään konekieliseen muotoon esimerkiksi kuvanlukijalla eli skannerilla. Tällöin muodostuva digitaalinen kuva koostuu pikseleistä, joita voi kuvankäsittelyohjelmilla muokata. Yleisimmin kuvista korjataan värisävyjä, perspektiiviä, kontrastia ja kuvan kokoa, mutta myös on mahdollista poistaa tai lisätä kuvaan osia tai erikoisefektejä. Kuvankäsittelyohjelmia voidaan myös käyttää suoraan digitaalisen kuvan luontiin. (Wikipedia 2016, viitattu 3.4.2016; Koren 2013, viitattu 3.4.2016.)

Kun tehdään kuva kuvankäsittelyohjelmalla ja kuva maalataan samaan tapaan kuin maalattaisiin perinteisinkin tavoin, puhutaan digitaalisesta maalaamisesta. Digitaalista maalaamista voidaan käyttää jo olemassa olevien kuvien muokkaamiseen tai sillä tavoin voidaan tehdä oma teoksensa. Digitaalisessa maalauksessa käytetään apuna yleisesti piirtotasoa ja osoitinkynää, stylusta, mutta myös hiirellä voidaan maalata. Kuvankäsittelyohjelmasta riippuu, mitä perinteisiä tai ei niin perinteisiä piirto- ja maalaustyökaluja on käytettävissä. (Zagrobelna 2014, viitattu 3.4.2016.)

### 5.2 Työkalut

Työskentelyssä käytettiin useita työkaluja riippuen teoksesta. Perinteisten kynän ja paperin lisäksi voidaan tarvita kuvanlukijaa digitoimiseen. Seuraavaksi selvitys painajaishahmotöihin käytetyistä työkaluista.

**Sylimikro eli laptop Acer Aspire E1-570**, jonka 15,6-tuuman näyttö on sopivan kokoinen mihin tahansa työskentelyyn ja koneen näytönohjaimen tehot ja muistikapasiteetti riittävät kuvankäsittelytyöskentelyyn.

Lisäksi käytettiin **lisänäyttönä 24-tuuman Benq G2411HD-teräväpiirtonäyttöä**, jolloin oli helpompi pitää mallikuva toisella näytöllä ja työskennellä toisella.

Luonnosteluun käytettiin **Samsung Galaxy Note 4 -älypuhelinta** (kuvio 9) ja siihen asennettua ohjelmaa **Sketchbook X**. Älypuhelimessa on 5,7-tuuman näyttö sekä S Pen -kynä, joilla luonnostelu helpottui.



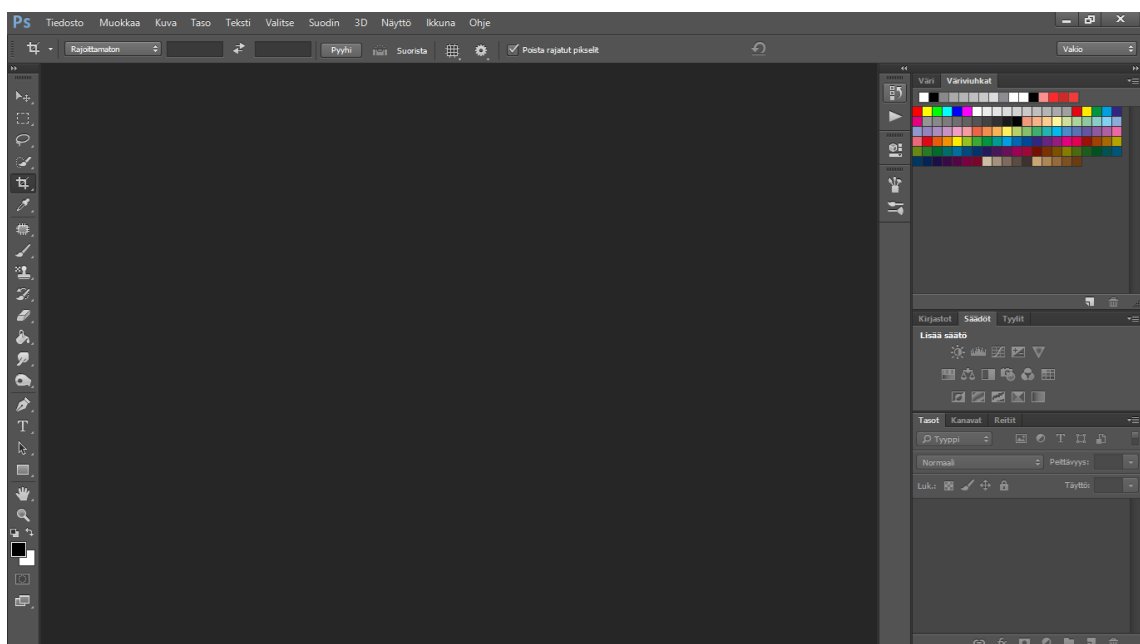
*KUVIO 9. Samsung Galaxy Note 4 (Samsung 2016, viitattu 3.4.2016)*

Kuvankäsittelyyn käytettiin hiiren lisäksi myös **Wacom Intuos 4 -piirtotaso** (kuvio 10). Piirtotaso helpottaa varsinkin digitaalisen maalauksen työtä paineen tunnistavalla kynäosoittimellaan.



KUVIO 10. Wacom Intuos 4 -piirtotaso, koko medium. (Amazon 2016, viitattu 3.4.2016)

Yllä olevien laitteiden lisäksi tarvittiin myös kuvankäsittelyohjelman. Tähän tehtävään valikoitui **Adobe Photoshop CC 2015 -ohjelma**, joka toimii hyvin yhteen edellä mainittujen laitteiden kanssa sekä sen käyttö on tullut tutuksi koulutusjaksoilta, työharjoittelusta sekä harrastuneisuudessa.



KUVIO 11. Adobe photoshop CC 2015 -ohjelman käyttöliittymä

## 6 PAINAJAISHAHMOT

Kaikkiin painajaishahmotöihin on käytetty mallikuvia, jotka löytyvät liitteestä 2. Lainaukset ovat kyselyyn tulleita vastauksia liitteestä 1.

### 6.1 Karhu

Yleisin painajaishahmoni on karhu, epänormaalin suuri ja voimakas. Väriltään tumman ruskea tai musta. Takkuinen karva ja valtavat kynnet ja hampaat. Se pystyy hajottamaan kaiken mikä tulee sen tielle, esimerkiksi talot se laittaa palasiksi sitä mukaa mitä pidemmälle rakennukseen pakenen ja sitä on äärimmäisen vaikea paeta. Ja se haluaa saaliikseen nimenomaan minut tai mukanani pakenevat lapset. (Maarit, 38-vuotias, nainen)

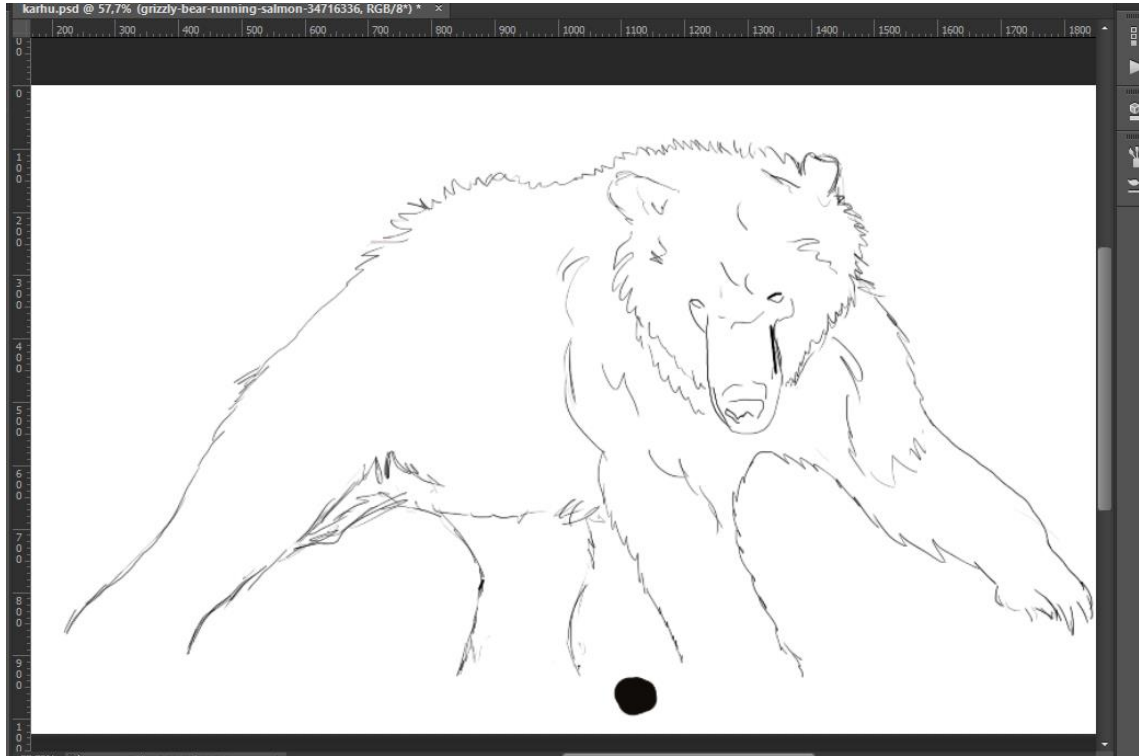
Ne on harmaakarhuja, verenhimoisia, myös ruskeita ja jääkarhuja. Niitä on tosi monta, ainakin viisitoista ja ne seuraa minua. Minä olen yksin, ne yrittää ottaa kiinni ja tappaa. Se menee aina samalla lailla. Pelkään niitä tosi paljon. Niillä on minun pituiset kynnet jolla ne raatelee lapsia. Aikuisille ne esittää kilttiä ja silloin niiden hampaat ei näy. (Eemeli, 6-vuotias, mies)

Kuvan teko aloitettiin suunnittelemalla luonnos. Suunnittelussa kuvassa on synkkä, jopa melkein pimeä tunnelma metsässä, jossa karhu liikkuisi. Malliksi löydettiin kuva karhusta, joka metsästää lohta (kuvio 30, liite 2). Samsung Galaxy Note 4 -puhelimella tehtiin nopeahko luonnostelma aiheesta (kuvio 12) ja toteutus aloitettiin Adobe Photoshop -ohjelmalla.



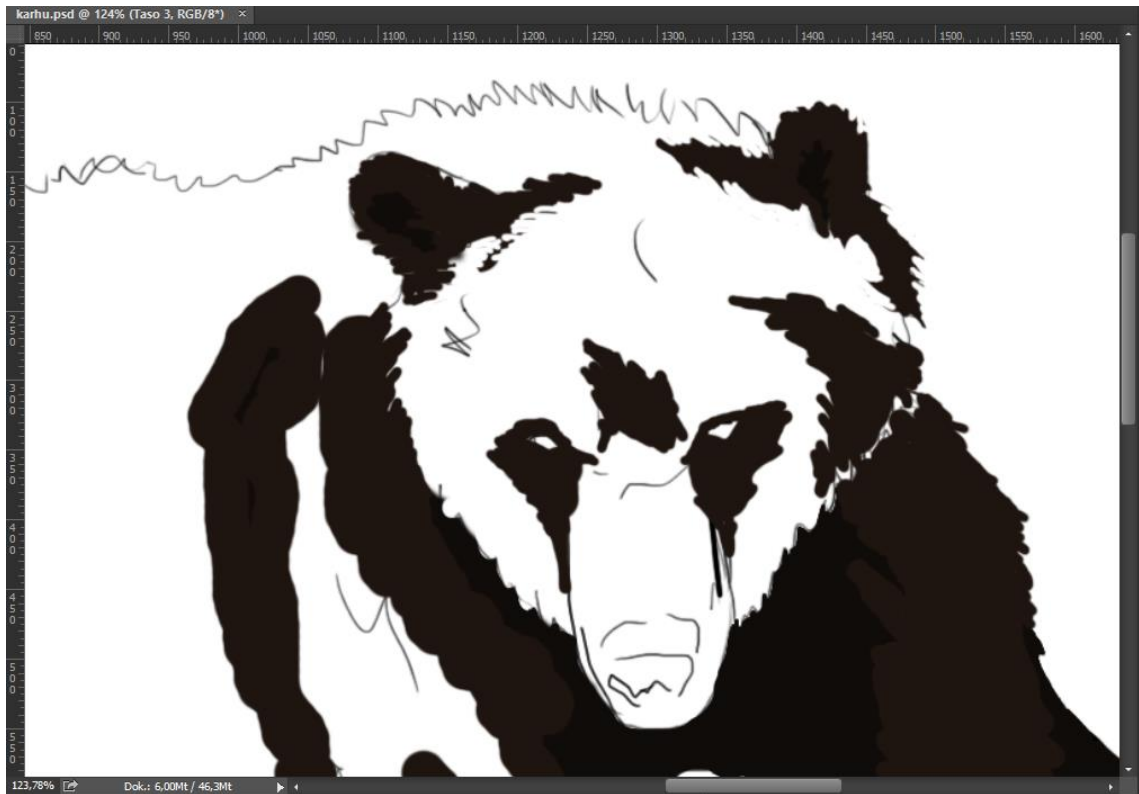
KUVIO 12. Luonnostelma älypuhelimella

Lisänäyttöön avattiin kuvankäsittelyohjelma tyhjällä, läpinäkyvällä tasolla varustettu maalaus pohja ja sylimikron näyttöön mallikuva. Ohjelmasta valittiin pieni sivellin ja mustan väri ja tehtiin mallikuvan mukaisesti raakavedos tasolle (kuvio 13).

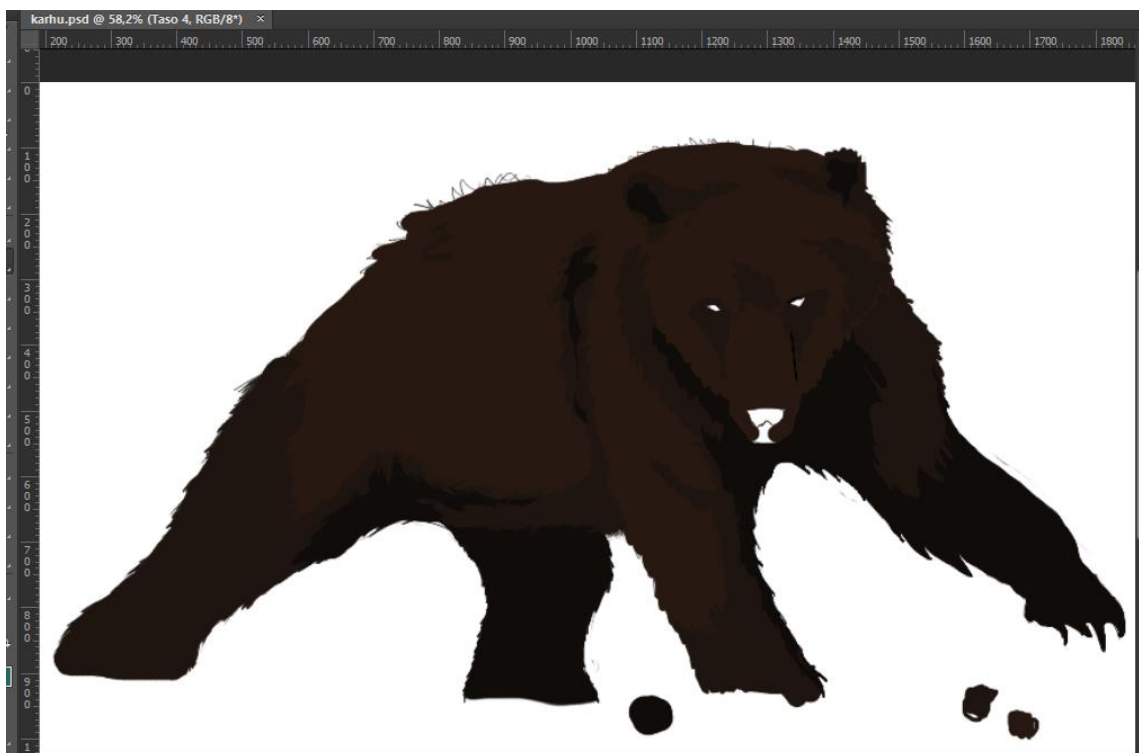


KUVIO 13. Aloitus

Työhön luotiin uusi taso, jolle maalattiin värejä karhuun. Aloitettiin sijoittamalla tummat värit alueittain oikeille paikoilleen. Ensin maalattiin mustat kohdat, sitten eri sävyiset ruskeat. Tähän käytettiin erikokoisia siveltimiä (kuvat 14 ja 15).

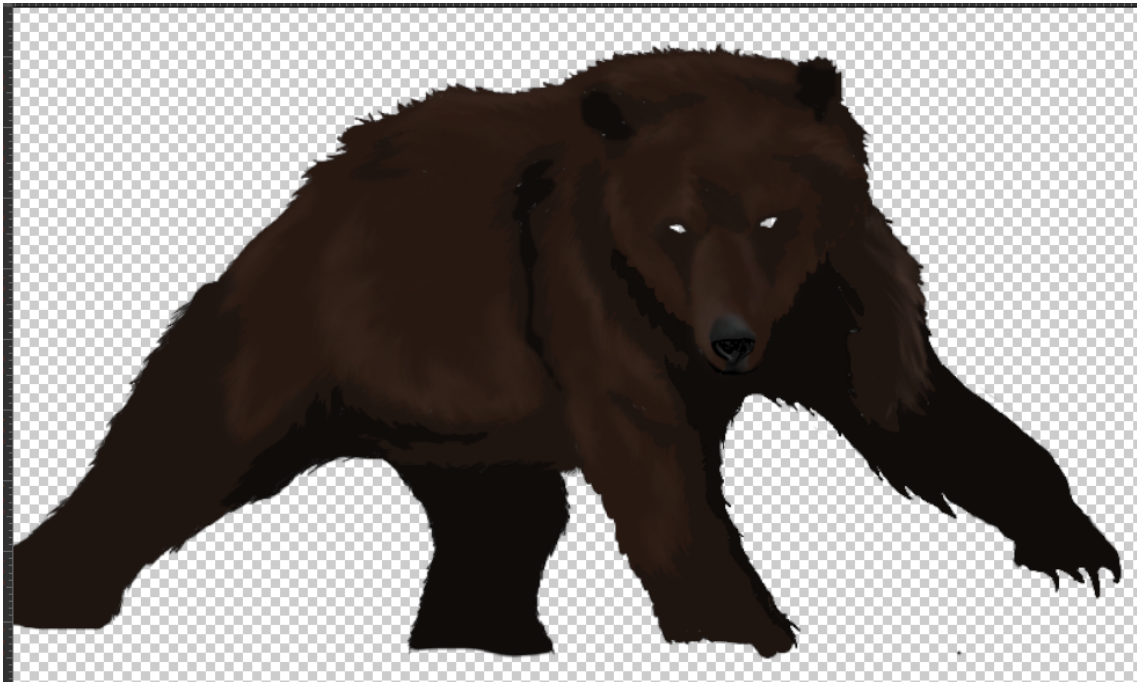


KUVIO 14. Väritys alueittain



KUVIO 15. Tummat sävyt paikoillaan

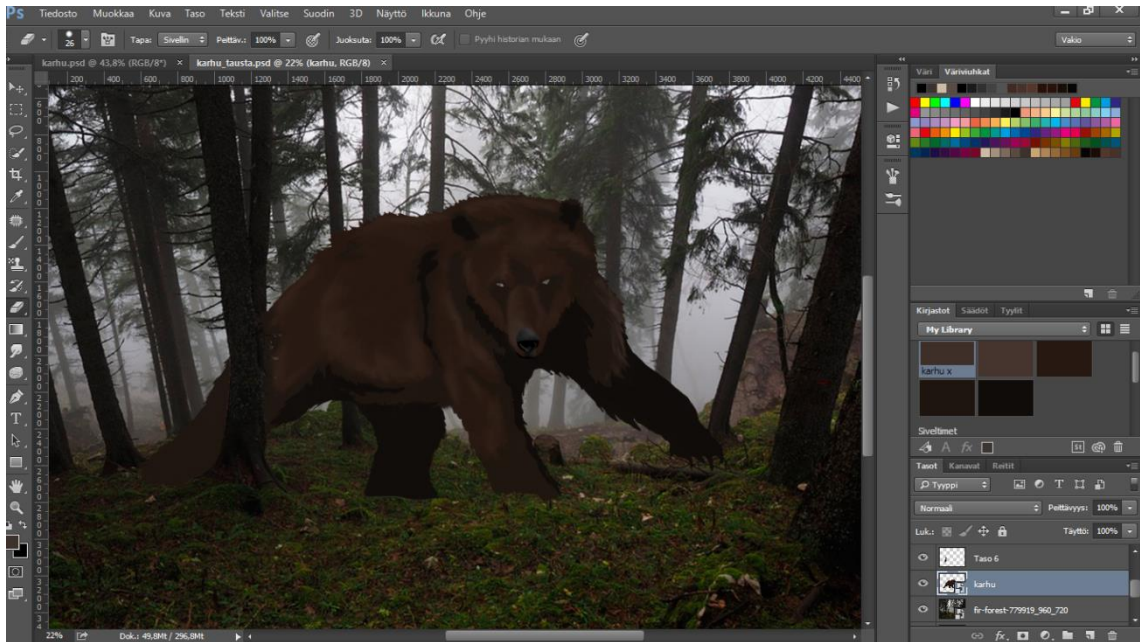
Tämän jälkeen luotiin uusi taso vaaleille väreille. Vaaleat värit maalattiin siveltimellä, mutta siveltimen jälki pehmennettiin hankaustyökalulla. Lisäksi tehtiin maalaten karhun nenä (kuvio 16).



KUVIO 16. Vaaleat sävyt ja yksityiskohtia

Kun värit ja yksityiskohdat olivat paikoillaan, työ tallennettiin taustavärittömänä Photoshopin omaan PSD-tiedostona. Uudeksi tiedostoksi avattiin taustakuvaksi tuleva metsäkuva (kuvio 31, liite 2). Kuvaan lisättiin aiemmin valmistunut karhu-kuva Sisällytä linkitetty.. -toiminnolla uudelle tasolle. Karhun takajalan edessä olevan puun rungon alaosa valittiin pikavalintatyökalulla sekä pikamaskauksella ja kopioitiin ja liitettiin uudelle tasolle karhun yläpuolelle, jotta se näyttäisi olevan karhun edessä (kuvio 17).

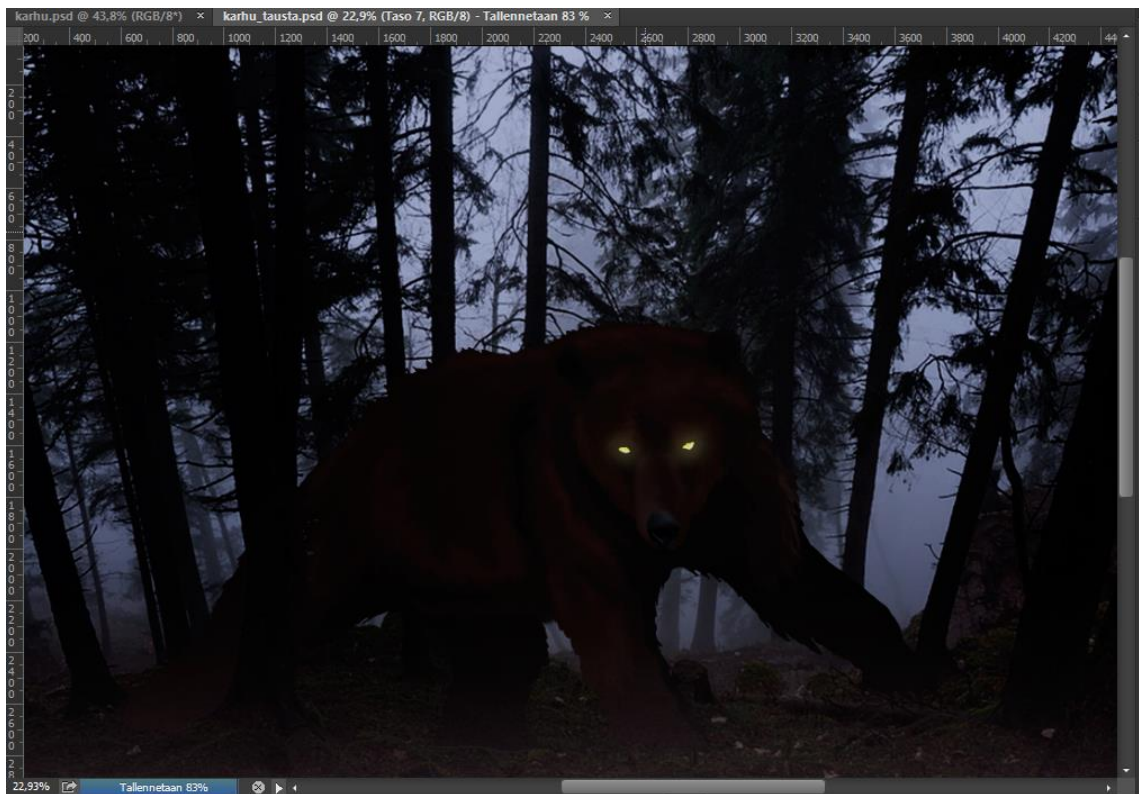




KUVIO 17. Karhu istutettuna taustaan

Karhu tarvitsi luonnoksessa suunnitellut loistavat silmät. Karhusta valittiin pikavalintatyökalulla silmät ja luotiin uusi taso, johon maalattiin silmiin keltaista väriä. Tämän jälkeen luotiin tämän tason yläpuolelle toinen taso. Tähän tasoon valittiin summittaiset alueet silmien ympäriltä, johon lisättiin siveltimeillä haalean keltainen sävy. Hehkumainen efekti luotiin asettamalla tasolle sekoi-tustilaksi "Näyttö" (screen) ja käyttämällä suodinta gaussian sumennus. Kuvan värisävyjä tum-mennettiin valokuvasuotimella ja tasomaskeilla. Käyrät-toiminnolla muutettiin karhua tummem-maksi ja sävy/kylläisyys-toiminnolla taustan värejä kylmemmäksi (kuvio 18). Kopioimalla vakoku-vasuodintason saatiin myös taustan etualaan tummuutta lisää (kuvio 19).





KUVIO 18. Sävy säätöä ja silmät



KUVIO 19. Karhu-painajaiskuva valmiina

## 6.2 Vääristynyt hahmo

Se on lähes aina joku todellisen elämän ihminen, esimerkiksi tuttava tai koulukaveri, joka on ikäänkuin sulanut ja vääristynyt. Ei zombie tai muu geneerinen hahmo, vaan ainoastaan... yök! (Milsa, 29-vuotias, nainen.)

Joskus myös näen painajaisissani hahmoja, jotka ovat kuin irvikuvia tuntemistani ihmisistä - piirteet ovat samankaltaiset mutta silti vääristyneet tunnistamattomiksi. (Silmät saattavat olla erikokoiset, kasvonpiirteitten paikat saattavat olla vääristyneet tms.) (Kristiina, 32-vuotias, nainen.)



KUVIO 20. Alkuperäinen kuva (kuvio 32, liite 2)

Alkuperäinen kuva avattiin Adobe Photoshop -ohjelmaan ja kuvasta luotiin kopio uudelle tasolle. Tähän tasoon käytettiin suodin-valikosta löytyvää sulata-toimintoa. Kyseisellä suotimella vääristettiin suuta alaspäin, isommaksi, toista sierainta epämuotoiseksi sekä molemmin puolin leukaa valumajäljet. Kolmannelle tasolle tehtiin maalaamalla siveltimellä avonaiset silmät (kuvio 21).



KUVIO 21. Sulata-suodin ja silmien teko

Pikavalintatyökalulla valittiin kasvojen alaosa. Luomalla tasomaski saatiin mustaa väriä ja sivellintä käyttämällä alempi taso näkymään läpi ja näin korjattua sulata-suotimen aiheuttama vääristymä olkapäässä (kuvio 22).



KUVIO 22. Maskin käyttö

Lisävalotus- ja varjostustyökaluja käytettiin silmiin luomaan tasaisen valkoiseen pintaan silmän muotoja (kuvio 23).



*KUVIO 23. Silmien varjostus*

Alaleuan hampaat muutettiin paremman muotoisiksi valitsemalla ne alkuperäisestä kuvasta ja liittäällä uudelle tasolle. Suun muoto ja sisäpuoli korjattiin käyttämällä sisältötietoista paikkaus-työkalua sekä hankaus-, varjostus- ja lisävalotustyökaluja. Kuvan yleissävytys tummaksi tapahtui niin, että luotiin uusi musta taso, sille tasomaski ja poistamalla väriä siltä kohden, mistä tahtoi kuvaa alta näkyviin (kuvio 24).





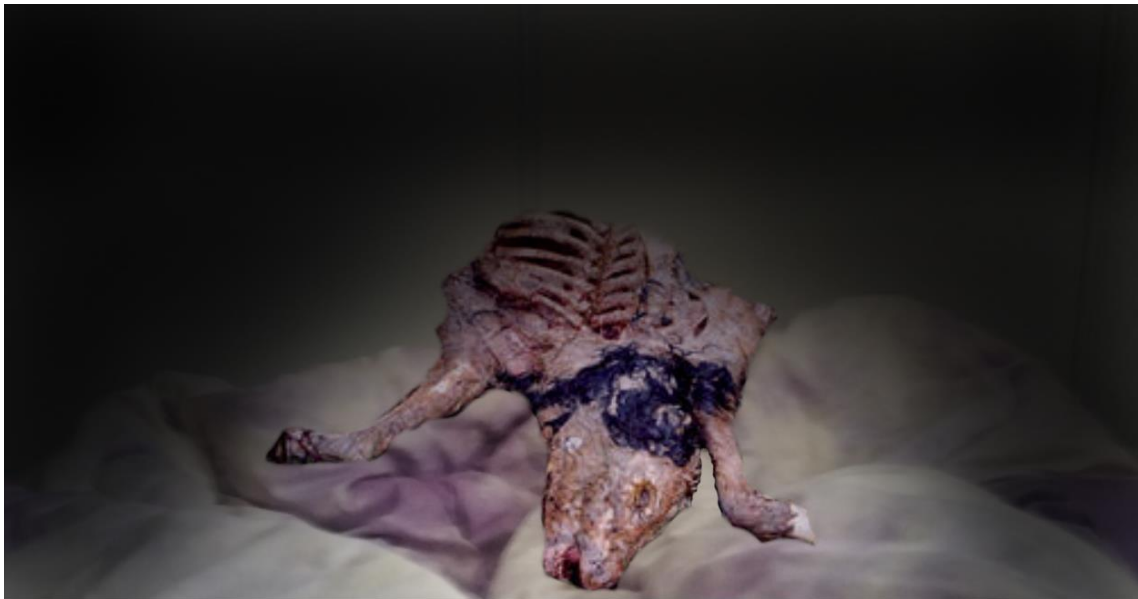
KUVIO 24. Valmis

### 6.3 Vasikka

Tämä on oma henkilökohtainen painajaiseni. Omistin silloin koiran ja olin töissä lihakarjatilalla.

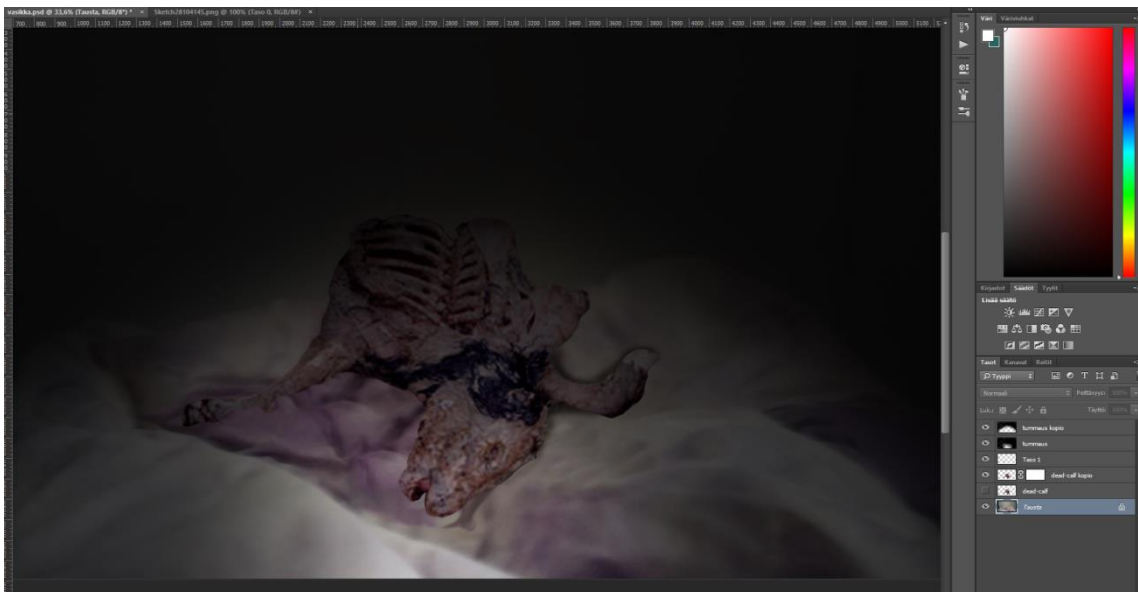
Pimeässä tunnen kuinka sänkyni jalkopäähän hypätään. Ajattelen sen olevan koirani luvatomissa nukkumisyrityspuuhissa ja nousen istumaan hätistääkseni sen sängystä pois kännykän valossa. Valokeilassa ei kuitenkaan olekaan koirani, vaan raadeltu, nahaton vasikka. (Miia, 34-vuotias, nainen)

Tämän työn luonnostelma toteutettiin Samsung Galaxy Note 4 -älypuhelimella (kuvio 25). Samalla laitteella otettiin myös työhön tarvittava sänkykuva (kuvio 29, liite 2). Luonnostelman jälkeen aihetta aloitettiin työstämään tietokoneella ja Adobe Photoshop -ohjelmalla. Sänkykuvan avattiin ja luotiin uusi taso. Tasolle liitettiin Sijoita sisällytetty -toiminnolla internetistä löydetty vasikan kuva (kuvio 28, liite 2).



KUVIO 25. Luonnostelma aiheesta älypuhelimella

Koska vasikkakuvassa oli myös taustaa, ensin leikattiin vasikka irti taustasta ja sitten poistettiin ylimääräinen kuvamateriaali tasolta. Ilman taustaa vasikkaa oli helppo siirtää ja muokata oikeaan kohtaan alempaan sänkykuvaan nähden. Nukketeatterin käyristysmuunnoksella (puppet warp) käännettiin vasikan toinen etujalka ja pää parempaan asentoon peiton ryppyihin nähden. Joitakin peiton osia siirrettiin toiselle tasolle vasikkakuvan yläpuolelle, jotta näyttäisi niin kuin vasikka olisi rypyttänyt peittoa. Luotiin uusi musta taso, jotta saatiin kuvaan pimeyttä vasikan ympärille. Siveltimeillä poistettiin mustaa väriä pois, että vasikka ja sänky erottuisivat paremmin.



KUVIO 26. Tummennusta ja sävysäätöä

Sänkykuvasta rajattiin peitto ja luotiin vielä viimeinen taso, jolle laitettiin mustaa väriä tummentamaan nimenomaan huoneen seiniä, muttei peittoa. Käyttämällä lisävalotus- ja varjostustyökaluja annettiin muotoja vasikalle ja varjostettiin peittoa sopivista kohdin.



KUVIO 27. *Valmis*

## 7 POHDINTA

Opinnäytetyö onnistui mielestäni odotusten mukaisesti. Toki alkuperäiseen suunnitelmaan on muutoksia tullut prosessin aikana. Tuotostavoitteesta jäi vajaaksi aikataulun muuttumisen takia pari kuvankäsittelytyötä, mutta muuten mielikuvat tuotoksista ja niiden toteutus menivät kuvitellun mukaisesti. Olen oikein tyytyväinen tekemiini tuotoksiin.

Opinnäytetyön aikana tuli ilmi muutamia asioita, jotka yllättivät. Kyselylomakkeesta tuli melkein heti palautetta siitä, kuinka jotkut olivat harmistuneet sukupuolijakauman binäärisyydestä eli jaosta vain miehiin ja naisiin. Ilmeisesti nykyisin tulisi ottaa huomioon myös muunsukupuoliset kyselylomakkeissa ja tarjota näille henkilöille, jotka eivät tunne olevansa sen enempää nainen kuin mieskään, mahdollisuus ilmaista itsensä oikein. Korjasin kyselylomakkeeseen ilmoituksen, jossa pahoittelin binäärijaottelua ja pyysin ilmoittamaan viestikentässä, mikäli tahtoivat ilmaista itsensä muunsukupuolisena. Toinen yllättävä tieto oli Muumien Mörkö-hahmon oletettu syy, miksi pelkäsimme sitä lapsena. Kuinka niinkin pieni asia, kuin väriprofiili sarjassa, voi muuttaa sarjan tapahtumia ihan erilaiseksi.

Paljon tuli pohdittua itseni ja muiden suhteita painajaisuniin. Löysin muiden kuvauksista omiakin painajaisia, muun muassa karhu, joka on omissa unissani aina uhkaava hahmo. Tämän osaan kuitenkin yhdistää omaan pelkooni karhun kohtaamisesta metsässä sekä Hopeanuoli-sarjan Akakabuto-karhu vaikutukseen lapsuudestani. Aina ei tarvitse kuitenkaan omata pelkoa jotain painajaisahmoa kohtaan ja se voi silti olla ahdistava uni. Olen itse nähnyt painajaisen, jossa käsin tapoin valkoisen hiiren ja nakkasin roskakoriin. Hiiri kuitenkin tuli korista pois ja kohti minua. Jouduin tappamaan sen uudestaan ja uudestaan. En pelkää jyrssiä enkä ikinä pystyisi hiirtä tappamaan.

Kuvankäsittelyn tuotoksista voi tehdä sen päätelmän, että painajaiskuvauksia voi todellakin hyödyntää kuvankäsittelyyn ja siten mihin tarkoitukseen vain. Voisin hyvin kuvitella peliteollisuuden käyttäneen vastaavanlaisen kyselyn tuloksia pelihahmojen luomiseen tai elokuvateollisuus elokuvien ideoimiseen. Tuotoksia olisi oikean aikataulun puitteissa voinut tehdä monta enemmänkin.

Tahdon sanoa kiitokset kaikille kyselyyn vastanneille. Kiitoksia osallistumisestanne.



# LÄHTEET

## TEKSTILÄHTEET

Ashliman, D.L. 2005. *Night-Mares - demons that cause nightmares*. Pittsburghin yliopisto. Viitattu 21.2.2016. <http://www.pitt.edu/~dash/nightmare.html>

Byrd, K. 2016. *What is a blog*. Blog basics. Viitattu 27.3.2016. <http://blogbasics.com/what-is-a-blog/>

Computer hope. 2016. *Web page*. Computer hope. Viitattu 22.3.2016. <http://www.computerhope.com/jargon/w/webpage.htm>

Depressing Finland. 2015. *Depressing Finland*. Viitattu 31.3.2016. <http://depressingfinland.tumblr.com/post/128012207098/heres-the-reason-why-finnish-kids-are-so>

Helasti, P. 2012. *Ymmärrä unesi, ymmärrät itseäsi*. Hyvä terveys. Viitattu 3.4.2016. [http://www.hyvaterveys.fi/artikkeli/terveys/ymmarra\\_unesi\\_ymmarrat\\_itseasi](http://www.hyvaterveys.fi/artikkeli/terveys/ymmarra_unesi_ymmarrat_itseasi)

Huttunen, M. 2015. *Painajaisunet*. Duodecim terveyskirjasto. Viitattu 21.2.2016, [http://www.terveyskirjasto.fi/terveyskirjasto/tk.koti?p\\_artikkeli=dlk00402](http://www.terveyskirjasto.fi/terveyskirjasto/tk.koti?p_artikkeli=dlk00402)

Koren, N. 2013. *Image editing: an introduction*. Making fine prints in your digital darkroom. Viitattu 3.4.2016. <http://www.normankoren.com/makingfineprints3.html>

Kuusela, T. 2015. *7 Pohjolan taruolentoa*. Maailman historia 10 (8), 44-49.

Long, H. 2014. *Demonology of nightmares and night terrors*. Love to know. Viitattu 21.2.2016. <http://sleep.lovetoknow.com/demonology-nightmares-night-terrors>

Otto, M., Thornton, J. 2016. *Bootstrap*. Viitattu 22.3.2016. <http://getbootstrap.com/>

Psychology today. 2015. *Nightmares*. Psychology today. Viitattu 21.2.2016, <https://www.psychologytoday.com/conditions/nightmares>

Ryynänen, I. 2010. *Blogialustan valitseminen*. Bloggaus.fi. Viitattu 27.3.2016. <http://www.bloggaus.fi/aloitteleva-bloggaaja/blogialustan-valitseminen/>

TheElegantShadow. 2014. *Nightmare*. Mythical creatures guide. Viitattu 23.2.2016. <http://www.mythicalcreaturesguide.com/page/Nightmare>

W3schools. 2016. *HTML introduction*. Refsnes data. Viitattu 22.3.2016. [http://www.w3schools.com/html/html\\_intro.asp](http://www.w3schools.com/html/html_intro.asp)

W3schools. 2016. *CSS introduction*. Refsnes data. Viitattu 23.3.2016. [http://www.w3schools.com/css/css\\_intro.asp](http://www.w3schools.com/css/css_intro.asp)

Wikipedia. 2016. *Image editing*. Wikipedia. Viitattu 3.4..2016. [https://en.wikipedia.org/wiki/Image\\_editing](https://en.wikipedia.org/wiki/Image_editing)

Zagobelna, M. 2014. *Is Digital Art "Real" Art? Facts and Myths About Digital Creating*. Envato-tuts+. Viitattu 3.4.2016. <http://design.tutsplus.com/articles/is-digital-art-real-art-facts-and-myths-about-digital-creating--cms-22010>

## KUVALÄHTEET

Amazon. 2016. Wacom Intuos4 Medium Pen Tablet. Amazon. Viitattu 3.4.2016. <http://www.amazon.com/Wacom-Intuos4-Medium-Pen-Tablet/dp/B001TUYSZW>

Dolcy, M. 2010. *Joshua Hoffine*. Don't Panic. Viitattu 2.4.2016. <http://www.dontpaniconline.com/magazine/arts/joshua-hoffine>

I am Mr. Fabulous. 2014. Samara - The Ring. Viitattu 31.3.2016. <http://immrfabulous.com/wp-content/uploads/2014/10/the-ring-samara.jpg>

Riemurasia. 2015. *Mörkö*. Riemurasia. Viitattu 31.3.2016.  
<https://www.riemurasia.net/kuva/Morko/167454>

Samsung. 2016. *Samsung galaxy note 4*. Samsung. Viitattu 3.4.2016.  
<http://www.samsung.com/fi/consumer/mobile-devices/smartphones/galaxy-note/SM-N910FZKENEE>

Wikipedia. 2016. *Nightmare by Henry Fuseli*. Wikipedia. Viitattu 26.2.2016.  
[https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Nightmare](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Nightmare)

17.11.2015

1.

Nimi / Name	Noora
Ikä / Age	27
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	Hyvin usein painajaisunissani esiintyy Sulava Sulhanen. Useimmiten olen alttarilla menossa naimisiin(mikä on todella outoa, en kuulu kirkkoon, enkä pidä avioliittoa käytännössä minään), ja nostaessani katseen sulhaseen päin, huomaan että sen kasvot sulaa. Valuvat vähän steariinimaisesti alaspäin, mutta ihon ja lihasten takana ei ole kalloa, eikä silmiä, pelkkää mustaa tyhjyyttä.

2.

Nimi / Name	Megi
Ikä / Age	29
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	Kobramainen pyytonin kokoinen myrkkykäärme (musta) Hopeanuoli elokuvien pahis karhu (akatapuuto kuten lapsena sanoin) Käärme esiintynyt lapsesta asti näihin päiviin, karhu näkynyt viimeksi alle 12vuotiaana.

3.

Nimi / Name	Ulpu
Ikä / Age	34
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	Ainoa painajaishahmo unissani olen minä itse. Ts. minä olen se hahmo, joka tekee pahoja asioita muille ahdistuen siitä myös itse.

4.

Nimi / Name	Maarit
-------------	--------

Ikä / Age	38
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	Yleisin painajaishahmoni on karhu, epänormaalin suuri ja voimakas. Väriltään tumman ruskea tai musta. Takkuinen karva ja valtavat kynnet ja hampaat. Se pystyy hajottamaan kaiken mikä tulee sen tielle, esimerkiksi talot se laittaa palasiksi sitä mukaa mitä pidemmälle rakennukseen pakenen ja sitä on äärimmäisen vaikea paeta. Ja se haluaa saaliikseen nimenomaan minut tai mukanani pakenevat lapset.

5.

Nimi / Name	Saana
Ikä / Age	24
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	Yleensä painajaisissani on tavalla tai toisella mukana karhu. Yleensä se on tavallinen ruskeakarhu, joka ei välttämättä edes tee mitään ihmeellisempää, vaan unessa välittyy uhan tunne.

6.

Nimi / Name	Milsa
Ikä / Age	29
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	Se on lähes aina joku todellisen elämän ihminen, esimerkiksi tuttava tai koulukaveri, joka on ikäänkuin sulanut ja vääristynyt. Ei zombie tai muu geneerinen hahmo, vaan ainoastaan... yök!

7.

Nimi / Name	Aafa
Ikä / Age	3
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	Iso haukka, jolla on hampaat.

8.

Nimi / Name	Mirjami
-------------	---------

Ikä / Age	24
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	<p>Näen ylhäältä päin juna-aseman ja itseni seisomassa laiturilla. Raiteilla laiturin ohi menee junia molempiin suuntiin hurjaa vauhtia, ja niiden vauhti kiihtyy. Vauhti kiihtyy kiihtymistään nopeuteen, jota en pysty ymmärtämään. Kolina ja meteli on päätä huumaava. Junien vauhti kiihtyy kunnes herään. Pelottavinta ja ahdistavinta on juuri kiihtyvä vauhti.</p> <p>Kiihtyvä tai hyvin nopea vauhti ahdistaa satunnaisesti edelleen, esim. pyykkikoneen linkousvaihe, autonrenkaiden pyörimisvauhti jne. jos jään sitä miettimään.</p> <p>Näin unta lapsena usein. En näe enää painajaisia niinkään usein, mutta junat ovat unissani usein, yleensä en saa ostettua lippua, nousen väärään junaan, aikatauluista ei saa selvää tms. ja olen myöhässä tunteja. Oikeassa elämässä liikun junilla paljon, mutta en koskaan kohtaa mitään ongelmia.</p>

9.

Nimi / Name	
Ikä / Age	34
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	Näen usein unta karhuista, jotka pelottavat aluksi. Yleensä uni kuitenkin kääntyy ja karhu muuttuu suojeliaksi.

10.

Nimi / Name	Leea
Ikä / Age	33
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	<p>Yleensä en muista painajaisiani, eikä tämäkään uni ollut varsinaisesti pelottava, ennemminkin häiritsevä, mutta hahmon muistan hyvin vaikka unesta on jo vuosikausia aikaa (n.12 vuotta?). No kuitenkin, se seisoj vuoteeni jalkopäässä äänettä ja liikkumatta. Se oli ihmisenkaltainen, melko pitkä ja hyvin laiha sekä vaatetamaton. Iho oli kiilloton, väriltään harmahtavan valkoinen. Se oli hyvin kuivaa ja lohkeili hieman, kuin kaarna. Hiuksia tai kasvoja ei ollut, vain kaksi mustaa kuoppaa silmien kohdalla. Ei lainkaan nenää, suuta tai korvia. Siinä se seisoj kädet sivuilla roikkuen, tuijottamassa minua. Jonkun ajan päästä se kumartui hyvin kevyesti eteenpäin, nosti oikean kätensä - kädet olivat hieman liian</p>

isot muuhun kokoon nähden, ja niissä oli pitkät, laihat sormet, nivelet näkyivät selvästi ja kynnet olivat pitkät ja harmaat - ja ojensi sen minua kohti. Hahmo itse pysyi liikkumatta paikallaan, mutta käsi venyi ja venyi, lihakset ja jänteet ratkesivat ja iho repeili kuin paperi (vaikka lihaksissa oli punainen sävy, verta ei tullut lainkaan vaan hahmo oli yhtä kuiva sisältä kuin päältäkin). Käsi pysähtyi poskeni viereen, mutta hahmo ei koskenut minuun. Se vain seiso siinä, repaleinen käsi koholla kasvojeni vieressä ja tuijotti.

11.

Nimi / Name	Veera
Ikä / Age	20
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	En näe usein painajaisia unissa, mutta koen usein unisena hypnagogisia hallusinaatioita, jotka ovat aina pelottavia. Näissä avatuani silmäni pimeässä huoneessa näen yleensä uhkaavan ihmismäisen hahmon, joka tulee lähemmäs tai katselee minua. Välillä myös normaalit esineet kuten lamput alkavat elämään, kiipeävät seinille ja kurottavat minua kohti. Eräs kauhistuttava kokemus tapahtui, kun katsoin vieressä nukkuvan miesystäväni kasvoja; hän avasi silmänsä, muuttui klovniksi ja hänen suunsa repesi kammottavaan virneeseen - en uskaltanut herättää häntä, sillä en halunnut koskea klovniin. Toisen kerran heräsin, nousin istumaan ja ikkunasta ulos katsoessani jääkarhu tuijotti sisään - tiesin että se murhaisi minut, jos päästäisin sen sisään. Näitä yökauhuja yhdistää aina pakokauhun tunne, eivätkä olennot lähde muuten kuin valon avaamalla!

12.

Nimi / Name	A
Ikä / Age	23
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	Painajaisissani toisinaan esiintyvä hahmo muistuttaa kovasti ulkoisesti muunmuuassa Kaunassa ja muissa aasialaisissa kauhuelokuvissa esiintyvää naishahmoa, jolla on kalman kalpea iho, pitkät tummat hiukset ja tummat silmät. Hahmolla on valkea mekko päällä ja se on kulahtanut ja hiukan likainen. Olemukseltaan hahmo on samaan aikaan pahantahtoinen, mutta pelokas itsekkin. Häntä on kohdeltu väärin. Useimmiten painajaisissani tämä hahmo viihtyy sängyn alla, mikä on erikoista siihen nähden että sänky on minulle ns. turvapaikka. Painajaisissani hahmo ei ole koskaan

tehnyt minulle mitään, mutta aiheuttaa kuitenkin pahaenteisyydel-  
lään paniikin joka saattaa vaivata vielä herätessäkin.

13.

Nimi / Name	Maarda
Ikä / Age	26
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / De- scription of nightmare creature	Sarvekas demoni. Kaksimetrinen pyöreällä pohjallaan vaappuva ja tikittävä maatus- kanukke.

14.

Nimi / Name	Fanny
Ikä / Age	22
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / De- scription of nightmare creature	Valtava jättiläinen, jolla on epämääräisesti rotevan ihmisen muo- to. Liikkuu raskaasti, kuitenkaan kaatamatta puita tai tuhoamatta taloja. Usein painajaisissani jättiläinen nostaa kotitaloni katon irti ja napsii sieltä lapsia kouraansa. Toinen toistuva hahmo on joku läheinen ihminen, joka on muuten kristallinkirkas kopio todellisuudesta, mutta usein ahdistavuuteen ja paniikkiin asti vallitsevasta tilanteesta mitään ymmärtämätön. Usein läheiseni ovat epätyypillisen kylmiä tai välinpitämättömiä painajaisissa.

15.

Nimi / Name	Elisa
Ikä / Age	39
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / De- scription of nightmare creature	Ei näy mutta kuuluu horisontin takaa. Äänet tulevat sotajoukosta. Äänet ovat mekaanisia, kolisevia, nitinää ja kitinää. Jotain epäin- himillistä huutoa ja mölinää välissä. Joukon lähestyessä kuulen kuinka tuhoaalto etenee. En siis näe hirviötä painajaisissani vaan kuulen sen.

16.



Nimi / Name	
Ikä / Age	27
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	Näen hyvin harvoin painajaisia, mutta yksi on jäänyt mieleen. Siinä liikuin sokkeloisessa, hämärässä talossa, jonka tummissa seinissä piileskeli ihmishahmoisia hirviöitä. Ne litistyivät tai sulautuivat seinään aivan näkymättömiin, mutta kurkottivat sieltä tarttumaan kiinni, jos seinää meni liian lähelle. Ne näyttivät tummanharmailta, laihoilta ihmisiltä, joilla oli vaaleat silmät ja jotka valuiivat kummallisesti: ihan kuin ne olisi tehty öljyisestä mudasta. Ilmeisesti ne pystyivät myös vaihtamaan hahmoa tai ottamaan valtaansa eläviä olentoja, koska epäilin talossa olleen pienen terrierin olevan yksi niistä.

17.

Nimi / Name	Emmi
Ikä / Age	24
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	Pelle, jonka kasvot ovat kuluneet/vääristyneet jollain tavalla. Esim. rikkiäinen naamio tai kulunut/likainen meikki. Likaiset vaatteet.

18.

Nimi / Name	Miia
Ikä / Age	36
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	<p>Muistan vieläkin elävästi mustapartaisen miehen, josta näin painajaista pikkulapsena. Muistan aivan tarkasti, että heräsin pinnasängyssä ja huusin äitiä. Minun on siis täytynyt olla aika pieni. Muistan unesta vain kasvot: pistäväsilmäinen mieshahmo, jolla oli musta parta. Unessa kasvot lähestyivät minua uhkaavasti.</p> <p>Myöhemmin lapsena näin toistuvasti unta, jossa leluni olivat heränneet henkiin ja erityisen pelottava oli pitkäraajainen mollamajani. Leluilla oli jokin yhteinen agenda, jota en enää niin tarkasti muista, mutta muistan unen kammottavan tunnelman ja sen, että näin sitä toistuvasti. Nykyään painajaiset eivät enää jää mieleen.</p>

19.

Nimi / Name	Maija
Ikä / Age	23
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	Ihmisen kokoinen, vihreä rapu joka ui vedessä hirmuisella nopeudella

20.

Nimi / Name	Säde
Ikä / Age	26
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	<p>Noita Pitkäkyntinen. En ole varma, kumpi näki hahmosta unia ensin, minä vai siskoni, mutta se seikkaili meidän molempien unissa. Lopulta hahmo lakkasi olemasta pelottava, kun aloimme käyttää sitä pelottellessamme toisiamme ja serkkuamme.</p> <p>Noita Pitkäkyntisellä on monta metriä pitkät kynnet, jotka läpäisevät minkä tahansa esteen, esim. lastenhuoneen oven ja auton metallin. En muista, oliko hahmon tarkoitus tappaa meidät, ilmeisesti. Hahmo oli muistaakseni aika tummanpuhuvaan kaapuun kääriytynyt vanha nainen.</p>

21.

Nimi / Name	Katri
Ikä / Age	27
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	Painajaishahmoni ovat usein näkymättömiä, mutta unissani ne toistuvasti otavat kehoni hallintaansa. Nousen ilmaan, en pysty liikuttamaan raajojani tai olento liikuttelee minua tahtomattani, kuin nukkea. Näitä unia leimaa avuttomuuden tunne ja kauhu kontrollin menettämisestä. Näitä painajaisia tulee useita kertoja vuodessa, muttei sentään kuukausittain.

22.

Nimi / Name	Elina
Ikä / Age	31
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female

Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	Hyvin usein, kun elämässäni on muutostilanne päällä niin näen painajaisunta leopardigekoista. Minulla oli 2 leopardigekkoa lemmikkinä, mutta painajaisunessa nämä gekot ovat aina jotenkin kammottavia. Joskus gekot lisääntyvät hallitsemattomasti, ja uusia gekkoja puskee kaikkialta. Joskus liskot on taas unohdettu unessa syöttää, ja ne ovat nääntyneitä ja kauhistuttavan laihoja. Joskus liskoille puolestaan syntyy unessa epämuodostuneita, pelottavia poikasia.
--	---

23.

Nimi / Name	
Ikä / Age	26
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	Painajaisissa, joissa esiintyy selkeä painajaishahmo, tiedostan usein tietyllä tasolla olevani unessa, yleensä olen sängyssäni nukkumassa, kun "herään" siihen, että asuntooni tulee vieras hahmo. Kuulen, kuinka hahmo liikkuu asunnossa, ennen kuin se tulee makuuhuoneeseen. Makuuhuoneessa se menee yleensä sängyn viereen tuijottamaan hiljaa minua. Toisinaan "herään", ja hahmo kyhjäyttää huoneen nurkassa. Se ei koske minuun, mutta on todella pelottava ja ahdistava. Hahmo on pitkä ja musta hahmo, ei kovin tarkkarajainen, vaan kaapumaiseen vaatteeseen pukeutunut henki. Nurkassa ollessaan hahmo on yleensä kyykysä. Kasvoja ei näy, sillä hahmolla on päässä huppu.

24.

Nimi / Name	Joanna
Ikä / Age	32
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	Näen kyseistä painajaista nykyään todella harvoin, mutta lapsena näin sitä aivan jatkuvasti. Unessa oli aina täysin pimeää, mutta tiesin, että lähelläni on jotain, koska kuulin jotain vaimeaa, karmivaa ääntä. Saatoin myös tuntea jotain todella vastenmielistä; se oli ryppyisen oloinen, jotenkin kuiva. Millään muilla sanoilla en ole koskaan kyennyt sitä kuvailemaan.

25.

Nimi / Name	Kristiina
Ikä / Age	32

Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	<p>Usein painajaisteni "painajaishahmot" ovat humanoidimaisia, mutta piirteettömiä - ei neniä, korvia, harvoin silmiä. Lähes poikkeuksetta kuitenkin suut. Usein näiden olentojen raajat (etenkin kädet/sormet) ovat venyneet luonnottomana pitkiksi. Samankaltaisen hahmon olen nähnyt myös unihalvauksien aikana.</p> <p>Joskus myös näen painajaisissani hahmoja, jotka ovat kuin irvikuvia tuntemistani ihmisistä - piirteet ovat samankaltaiset mutta silti vääristyneet tunnistamattomiksi. (Silmät saattavat olla eri kokoiset, kasvopiiretitten paikat saattavat olla vääristyneet tms.)</p> <p>Näen myös toistuvasti painajaista, jossa vanha, harmaapartainen ja -hiuksinen mies näyttää harmaalla huovalla peitetyn polvensa, jossa on kiinni-iskettynä fiskarssin kirves. Kirveen oranssi ja punainen veri joka valuu haavasta ovat unen ainoat värit.</p>

26.

Nimi / Name	Pihla
Ikä / Age	7
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	<p>Pelottavin painajainen, jonka olen nähnyt on mörköpainajainen. Usein painajaisissa seikkailee muumeja.</p> <p>Hauskin painajainen oli sellainen, jossa jouduin hain sisään.</p>

27.

Nimi / Name	
Ikä / Age	26
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	<p>Näen säännöllisesti painajaisissani kaksi eri hahmoa: Toinen hahmoista on nainen, toinen tunnistamaton olio - ehkä jonkinlainen riivattu ruumis.</p> <p>Nainen esiintyy painajaisissani kahdessa eri muodossa. Hän on usein nuorehko, samaa ikäluokkaa tai hieman vanhempi kuin minä. Hän näyttää joko japanilaiselta onryölta pitkässä ja mustassa, kasvot peittävässä tukassa ja valkoisessa hautajaiskimonossa tai täysin tavallisesti pukeutuneelta naiselta, jolla on mielipuolinen virne kasvoillaan. Tässä hahmossa hänellä on usein päällään kauluspaita ja hame, värit ja kuviot vaihtelevat unen mukaan. Hän</p>

on kalpea ja laiha, silmät ovat keltaiset. Hän on minua pidempi, n. 165-170 cm. Onryöstä löydät tarvittaessa lisää tietoa goolettamalla. Useimmiten tämä nainen ei aiheuta minulle suoraa vahinkoa unissani, vaan lähinnä tuijottaa ja tarkkailee minua uhkaavan oloisesti. Pelottavia / vaarallisia asioita tapahtuu hänen lähellä, esim. kotiin johtavat rappuset kääntyvät ylösalaisin niin, ettei niitä pitkin voi kulkea. Hän saattaa seurata minua leijumalla hitaasti kohti, koskaan kuitenkaan saapumatta luokseni.

Toinen hahmoista esiintyy myös useassa eri muodossa, mutta on joka kerta tunnistettavissa samaksi hahmoksi. Se on aina jossain määrin muodoton, enemmän olemus kuin selkeästi tunnistettavissa miksikään olemassaolevaksi. Useimmiten tämä hahmo näyttää silvotulta, mädäntyneeltä ruumiilta, jolta saattaa puuttua ruumiinosia. Sen, hmm, iho (eli pinta) on välillä punamusta, kuin karrelle palanut ja välillä taas kalvakan vihertävä, mädäntynyt. Hahmolla saattaa olla visvaisia ja märkiviä haavoja. Se saattaa jakaantua useaksi kuolleeksi ihmishahmoiseksi joksikin, en oikein tiedä mitä nämä jakaumat ovat. Jokaisen esiintymiskertansa yhteydessä hahmo vuotaa verta ja sillä on mustat, tyhjät silmät ja terävät epämuodostuneet hampaat. Hahmo liikkuu vaivalloisesti, osittain itseään raahaten, osittain kävellen. Hahmon kokoa on vaikeaa arvioida sen muuttuvuuden vuoksi, mutta eniten ihmishahmoisena se on minua pidempi, n. 170 cm ja muistuttaa ruumiinrakenteellisesti miestä. Toisin kuin edellinen painajaishahmo, tämä hahmo yrittää aktiivisesti vahingoittaa minua unissani ja usein herään, mikäli se saa minut kiinni. En ole vielä koskaan päässyt näkemään, mitä minulle käy, jos se saavuttaa minut unessani.

En valitettavasti osannut päättää, kummasta hahmosta kertoisin joten kirjoitin molemmista. Toivottavasti näistä kuvauksista (tai edes toisesta) on sinulle apua opinnäytetyössäsi.

28.

Nimi / Name

Ikä / Age

34

Sukupuoli / Gender

Nainen / Female

Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature

Tämä hahmo vainosi minua lapsena (noin 9-12v) monia vuosia ja muistan sen edelleen vahvasti - joskaan en enää pelkää sitä samalla tavalla enkä näe unia siitä. Hahmo oli mielisairaalasta paennut nainen, jonka hupi oli raapia ihmisiä ja erityisesti lapsia kuoliaaksi. Edes ovet eivät pidätelleet häntä, koska hän raapi puun läpi. Naisella oli todella pitkät kynnet, ehkä 10 cm ja valtavasti voimaa käsissään. Ruskeat hiukset olivat pitkät, mutta vähän kuin rastoil-

la eli paksuina, rasvaisina kasoina. Kynsien alla ja käsissä oli aina ruskeaa likaa.

Kasvot olivat kauniit ja nuoret, vaikka nainen oli iältään 40-50 välillä. Kauniilla kasvoilla nainen huijasi miehiä päästämään lähelle ja oli myös huijannut itsensä ulos mielisairaalaan mieshoitajaa houkuttelemalla. Nainen oli myös pitkä ja ryhdikäs, 180-195cm arvioisin näin jälkikäteen. Ei koskaan juossut, vaan hitaasti eteni saalistaan kohti hullu himo silmissään. Juuri tämä omanarvontuntoinen liikehdintä ja se katse oli pelottavaa. Kuin hän tietäisi aina, että saalis ei pääse pakoon. Ja se ahneus, millä nainen repi ihmisiä kuoliaaksi. Aina aloittaen rintakehästä ja mahasta ihmisen ollessa elossa ja kirkuessa mahdollisimman kovaa. Hän nosti uhrin kurkusta ylös seinälle tai ilmaan ja aloitti raapimisen. Koskaan hän ei siis kumarrellut, vaan oli koko ajan ryhdikkäänä. Naisella oli päällä valkoinen, vanhanaikainen pitkä puuvillayöpyä, mitä näkee vanhoissa Suomi-leffoissa. Ja aina paljain jaloin, kesät talvet. Varpaankynnet oli "normaalipituiset" ja lakattu punaisella kynsilakalla.

Naishahmo liittyi oikeasti kotipaikkakuntani lähellä olleeseen mielisairaalaan, josta karkasi potilas. Tämä potilas ei ollut karkuteillä kuin muutaman tunnin, mutta hän oli vaarallinen koska oli erittäin väkivaltainen vaaleahiuksisia naisia kohtaan (ei lapsia vain aikuisia). Samaan aikaan olin myös kuullut kauhutarinan raapijanaishahmosta, joka tappoi perheen heidän kotiinsa. Nämä yhdistyivät mielessäni painajaisuneksi, jossa ei ollut mitään turvapaikkaa tältä älykkäältä, murhanhimoiselta naiselta. Ryhti ja pituus saattoivat tulla mieleeni ala-asteeni kurinpitäjä-rehtorista.

29.

Nimi / Name

Sanna

Ikä / Age

31

Sukupuoli / Gender

Nainen / Female

Kuvaus painajaisahmosta / Description of nightmare creature

Tämän painajaisahmon olen nähnyt lapsena, ala-asteikäisenä noin 10-vuotiaana, mutta muistan sen edelleen hyvin tarkasti. Ala-asteeni käytävällä minua jahtasi koiranpäinen vanhempi nainen. Hahmolla oli koiran pää, suomenajokoiran tai beaglen, ja tumma lyhyt takki sekä pitkä vihreä villainen hame.

30.

Nimi / Name

Inka K.

Ikä / Age

28

Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	Hahmo, joka aika-ajoin esiintyy unissani on selvästi ihminen, ja vaikkei sitä päälle päin näkisikään, tiedän sen olevan miespuolinen. Sen kasvot ovat joko todella irvokkaasti turmeltuneet, vuotavat verta ja muita eritteitä, tai sitten ne heiluvat kontrolloimattomasti edestakaisin niin tiheään tahtiin, ettei kasvoista saa selvää.

31.

Nimi / Name	Laura B
Ikä / Age	35
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	<p>This happened maybe 3-5 years ago. At the time I was burnt out from work and diagnosed with depression, and having a lot of nightmares. One recurring one was where my daughter was burnt alive at the stake and I had to watch. But the most disturbing of the dreams was still this one with an old lady. This one I only experienced once.</p> <p>One night I saw a dream where an old lady in a long, white or light blue night gown was staring me from the corner of the ceiling for a long time. Her hair was bluish gray, long and flimsy, with a parting in the middle.</p> <p>She floated lower to the ground level and dragged herself to my bed. I was lying under white cotton covers. She climbed on the bed at the feet end and slowly crawled on top of my body, and stopped when she was kneeling on top of my chest. I could not breathe or move my hands. I could not do anything to chase her away.</p> <p>First she sat upright, her position made me think of a bird. Then she started leaning towards my face. She was old and deformed from the face and I dreamt I could feel her warm, rancid breath on my face. The pressure on my chest was unbearable and that woke me up.</p>

32.

Nimi / Name	
Ikä / Age	28
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	Pahin "hirviö" painajaisistani on kopio itsestäni, jonka ainoastaan

minä näen ja joka vain seisoo takanani tai vierelläni hymyillen ilkeästi.

Pienenä (3v?) asuin Norjassa ja näin unta peikoista, kuusimetsän siluetin innoittamana. Tyyliin perinteisiä norjalaisia 3-4 m pitkiä peikkoja pitkillä nenillä ja oksia päässä. Ne tuli öisin taloomme ja meidän piti mennä piiloon kellariin.

33.

Nimi / Name	Kenna
Ikä / Age	17
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	Zombi, joka raahustaa hitaasti, ja on osittain maatunut tai lahonnut. Se mahdollisesti pitää pelottavaa ja raskasta hengitystä, ja usein unissani näitä on monta. The walking dead zombi.
Lähetä kuva / Send picture	TWD-Episode101-Zombie-Grass.jpg



34.

Nimi / Name	Anni
Ikä / Age	37
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	Pimeässä jahtaava psykopaatti, joka on kuin mies / miesmäinen henkilö / hahmo, mutta tällä psykopaatilla on kameleontin silmät.

35.



Nimi / Name	Hanna
Ikä / Age	28
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	<p>a) Karsein kokemus olivat joskus lapsena (6v? 9v?) kuumeen aikana äärimmäisen ahdistavilta tuntuneet pahvilaatikot / kuutiot, jotka sykkien vaihtoivat kokoaan. Välillä näin vain yhden valtavan kuution josta en tiennyt, onko se iso vai pieni koska se vaihtoi kokoaan koko ajan, välillä olin kuin pimeässä tilassa, joka oli sikin sokin täynnä kasvavia laatikoita/kuutioita. Kauhuhu ja inho siitä etten voinut katsoa pois oli valtava, en ole varma pelkäsinkö myös ruusentuvani. Milloinkaan muulloin neliöt, kuutiot tai laatikot eivät ole minkäänlaista pelkoa tai inhoa herättäneet, ne ovat ihan kivoja muotoja sinänsä.</p> <p>b) Toistuva ahdistava teema unissa joka edeltää tosin usein heräämistä on näkökyvyn häviäminen. Oli unessa tilanne mikä tahansa, olen kuin oma itseni ja seuraan tapahtumia silmiäni läpi, mutta näkökenttä sumeneekin tai siihen ikään kuin tulee mustaa sumuverhoa eteen ja ennen heräämistä pakokauhuhu, paitsi jäämisen tunne ja vastustava ponnistelu kuvan näkemiseksi kohottavat negatiivisten tunteiden määrää heräämistä edeltäen. Läheskään joka heräämiseen ilmiö ei liity, sitä on ehkä muutaman kerran vuodessa.</p> <p>c) Kouluiästä aikuisuuteen painajaisissa ja mukavissa seikkailuunissa on toistuvana teemana takaa-ajetuksi tulo ja piilottelu. Vihollinen ei varsinaisesti koskaan näyttäydy tai konkretisoidu, unessa keskeisintä on piiloutua lapsuusmaisemien kasvillisuuden sekaan piiloon, juosta Harry Pottermaisesti muotoaan ennakoidmatta muuttavissa porraskäytävissä etsien piilopaikkaa tai käyttää piilo-ovia ja sosiaalisia suhteita ns. yhteiskunnan maan alle painumiseksi. Joskus muistan tulleeni ammutuksi aseella unissa, mutta painajaishahmo on tosiaan ennemmin abstraktimpi uhkaava Tahoku kuin yksittäinen hahmo.</p> <p>d) Koska työssä kuitenkin haetaan konkreettista hahmoa, yksi on jäänyt mieleen ylitse muiden huvittavuutensa puolesta: joskus lapsena näin painajaisen, jossa oman mökkirannan maisemissa laiturilla tulip purruksi, kuolin ja heräsin kun minua puri lentoskootterilla liikkuva, pakoyritykseni estävä n. ihmisen kokoinen käärme. Se seisoj hännällään pystyssä skootterin alustalla ja alustan edessä oleva ohjain"tanko" tms. oli sen edessä. Unessa kädettömällä käärmeellä ei ilmeisesti ollut minkäänlaista vaikeutta ohjata skootteria eikä lentää sillä. Jos linkki onnistuu, ohessa kuva skootterin tyypistä, tokiakaan muistikuvaku ei täysin kirkas voi yli 20v takaa enää olla.</p> <p><a href="http://smg.photobucket.com/user/Redfern/media/Mzzkiti-Scooter-J-1_zps8e39df8e.jpg.html">http://smg.photobucket.com/user/Redfern/media/Mzzkiti-Scooter-J-1_zps8e39df8e.jpg.html</a></p>



36.

Nimi / Name	Enni
Ikä / Age	23
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	Vanha ryppyinen muori tai enemmänkin akka. Sillä on musta kaapu päällään ja hiukset hupun piilossa. Muistuttaa vähän sitä Disneyn Lumikin noitaa, mutta sen kasvot ovat paljon pyöreämmät ja tpdella ilmeettömät. Pelkästään silmät on todella pistävät ja tuijottavat, melkein kuin ne olisi ihan valkoiset, mutta se ei koskaan kuitenkaan tuijota suoraan minua kohti, katsoo aina minusta ohi. Se ilmestyy unissani omaan kotiini missä se sipsuttelee perässäni tietyn matkan päässä. Jos pysähdyn ja käännyyn ympäri, sekin pysähtyy. Mitään muuta se ei ikinä tee mutta on joka tapauksessa yksi kammottavan painajainen mitä näen nykyään suht usein.

37.

Nimi / Name	Sanna
Ikä / Age	22
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	Muumien Mörkö -90 -luvun sarjasta sellaisena, kuin sen ensi esiintyminen on.  Useimmiten painajaiset keskittyivät siihen, että Mörkö jahtaa tai vaani.

38.

Nimi / Name	Karoliina
Ikä / Age	24
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	<p>Hahmo esiintyy silloin tällöin painajaisissani, mutta ei ole "paha", vaan toimii äänettömänä suunnannäyttäjänä vaikeissa tilanteissa.</p> <p>Hahmo on pitkäkö, ehkä reilu parimetrinen, kulkee kahdella jalalla, kaulansa on haikaramainen ja pää on Plague Doctor -maskia muistuttava linnun pääkallo. Silmätön. Keho on kaulasta alaspäin mustan, tuuhean höyhenpuvun peittämä, minkä vuoksi hahmon tarkkaa ruumiinrakennetta ei ole mahdollista nähdä. Hahmolla on toimimattomat siivet, joiden alla hänellä on toimivat, suhteettoman ohuet ja pitkät kädet. Jalat ovat myös pitkät ja ohuet, mutta ne vain pilkistävät tuuhean höyhenpuvun alta.</p> <p>Hahmo on mykkä, tai en ole ainakaan kuullut hänen puhuvan. Liikkeet ovat hitaita, harkittuja. Unissa hahmo tuntuu erittäin pelottavalta, vaikeasti tulkittavalta, ja hahmon näkeminen saa uniminäni halvaantumaan kauhusta. Hahmo yleensä seisoo järkähtämättä paikoillaan, silmätön kallonsa uniminääni naulittuna, ja nostaa hitaasti sulkapeitteen alta yhden kätensä osoittamaan jonnekin tiettyyn suuntaan. Kyseiseen suuntaan meneminen johtaa tavalla tai toisella uniminäni pelastumiseen ja painajaisen loppumiseen.</p>

39.

Nimi / Name	Noora
Ikä / Age	25
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	<p>Pienenä näin painajaista, jossa oli jättimäisiä, kahdella jalalla kulkevia ja persikanvärisiä virtahepoja. Ne olivat pehmoleumaisia piirteiltään (iso pää, pehmeä vartalo) ja niillä oli toisen silmän ympärillä eri värinen "tilkku". Lisäksi niillä oli vatsan kohdalla jättimäinen vetoketju. Ne söi pikkulapsia ja liikkuvat isoissa laumoissa. Ikää oli tuolloin n.4-5 vuotta. Heräsin unesta itkien ja olen muistanut sen unen 20vuotta. Toinen painajaishahmo oli Muumien Mörkö, jonka kasvot ilmensivät tyhjästä ikkunaan.</p>

40.

Nimi / Name	Minna
Ikä / Age	34
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	Näen aina painajaisia karhuista, olen nähnyt lapsesta asti ja pelkään karhuja kovasti. En tiedä olenko pelännyt jo ennen näitä painajaisia, että kumpi on syy ja seuraus.. Jos elämässäni on mieshuolia, niin on todennäköisempää, että karhut vainoavat minua unissani..

41.

Nimi / Name	lintu
Ikä / Age	27
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	Kuumeen aiheuttama painajainen, aina sama lapsuudesta tänne asti:  Ihmisen mallinen hahmo, tikku-ukko, jonka osat ovat mustaa saattavaa piikkilankaa. Kuitenkin kun hahmoa koskee, piikkilangan ympärillä onkin näkymätöntä, pehmeää, upottavaa, pörroistä, kuumaa "lihaa", jonka koskemisesta tulee huono olo. Ja kuitenkin sitä pitää ottaa kädestä. Omaan käteen tuntuu piikkilangan kovuus kämmenessä ja käden ympäröi se lämmin upottava nukka.

42.

Nimi / Name	Nami
Ikä / Age	34
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	Ring-elokuvan jälkeen näin pitkään painajaisia Samarasta. Myöhemmin painajaishahmo vaihtui Samarasta Sinister-leffan Bughuuliin. Molemmat löytyvät googlettamalla. Lisäksi näen joskus painajaisia, joissa tuttu ihminen ei olekaan se, jolta näyttää vaan demoni/kummitus. Olento paljastaa itsensä jossain vaiheessa tekemällä vahingossa jotain, mitä ko. ihminen ei koskaan tekisi, tai hymyilemällä pirullisesti. Muutenkin unieni pelottavat olennot ovat ensisijaisesti kummituksia.

43.

Nimi / Name	Tiina
-------------	-------

Ikä / Age	39
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	Jo n. 20 v. sitten edesmennyt isäni, joka oli alkoholisti, ei väkivaltainen mutta jonka riippuvuus aiheutti suurta ahdistusta koko yhteisen elämäme ajan. Unissani hän hoipertelee levottomana sieluna makuuhuoneen ulkopuolella olevissa huoneissa ja aiheuttaa kovaa stressiä ja ahdistusta kaikissa.

44.

Eemeli, 6v, mies. "Ne on harmaakarhuja, verenhimoisia, myös ruskeita ja jääkarhuja. Niitä on tosi monta, ainakin viisitoista ja ne seuraa minua. Minä olen yksin, ne yrittää ottaa kiinni ja tappaa. Se menee aina samalla lailla. Pelkään niitä tosi paljon. Niillä on minun pituiset kynnet jolla ne raatelee lapsia. Aikuisille ne esittää kilttiä ja silloin niiden hampaat ei näy"



18.11.2015

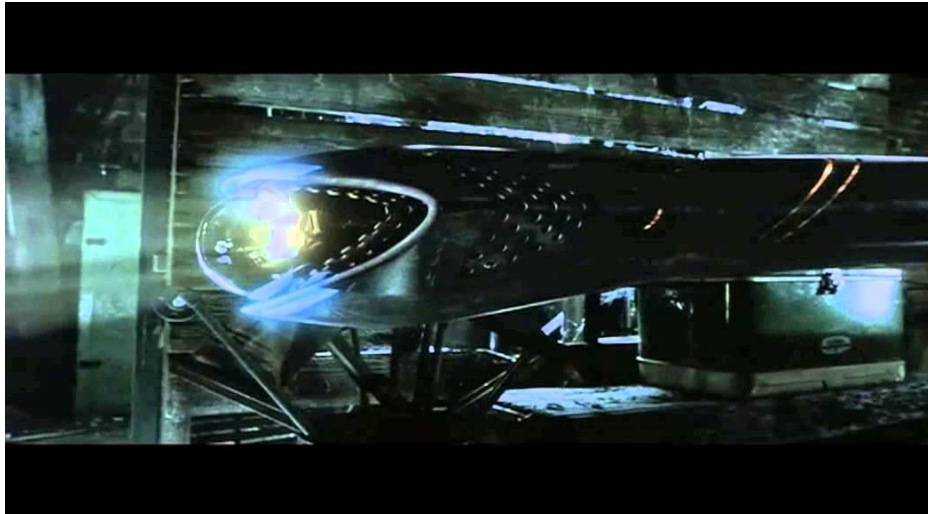
45.

Nimi / Name	Kieli
Ikä / Age	40
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female

Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	Painajaishahmoni ovat kaikki taloja. Unimaailmassani on ihan mielettömän paljon taloja, jotka omistan ja ne pysyvät lähes samoina unesta toiseen, vuodesta toiseen. Niissä saattaa tosin tapahtua muutoksia. Lisäksi unissani kummittelevat tutut talot, joista yhtäkkiä löytyy salaisia verisiä huoneita, portti helvettiin, salainen maanalainen huvipuisto tai yli äyräidensä tulviva uimaallas. Unissa vaeltelen näiden talojeni välillä ja ihmettelen niiden kauheuksia.
46.	
Nimi / Name	Pip
Ikä / Age	36
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	Hirveän harvoin fyysisiä "mörköjä", useammin abstraktia kauhua ja pahoja tilanteita. Esiintyvistä hahmoista yleisimpiä ovat zombit ja karhut, onpa venäläiset sotilaat ja murhanhimoiset kultistit/satanistit tehneet vierailuja. Ne on kaikki juuri semmoisia ihan "tavallisia" realistisia ulkomuodoltaan. Kumma kun muuten mielikuvitusta ja omituisia ideoita riittää.
47.	
Nimi / Name	
Ikä / Age	34
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	En ole koskaan nähnyt painajaisunta mistään pahoista hahmoista. Olen elämässäni kerran herännyt sydän pamppaillen pahasta unesta. Ilmeisesti tämä on tosi harvinaista. Tsemppiä opinnäytetyön tekemiseen!
48.	
Nimi / Name	Kati
Ikä / Age	29
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	Ihan perinteinen karhu ympäristössä mökki, godzillamainen jättimäinen liskoeläin ympäristössä kaupunki, UFO:t kuten Maailmojen sodassa nähdyt pitkät johtomaiset tutkivat silmät joilla etsivät kohdetta - ympäristönä koti tai muu rakennelma.

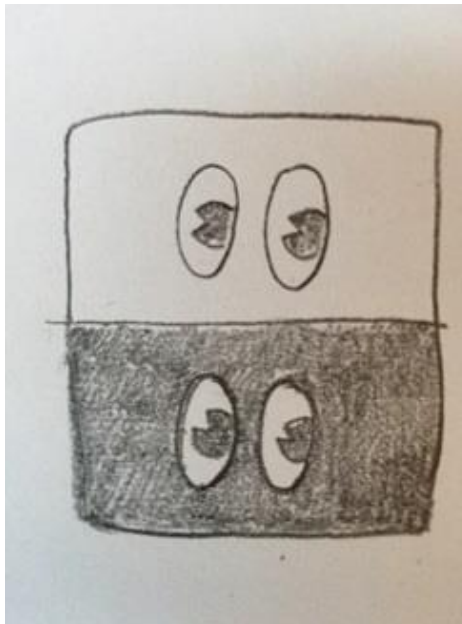
Lähetä kuva / Send picture

maxresdefault.jpg



49.

Nimi / Name	Mia M.
Ikä / Age	38
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	<p>Näen eniten painajaisia zombeista, jotka tulevat aina laumana. Lisäksi näen painajaista oikean elämän hahmoista, jotka käyttäytyvät "väärin". Ystävistä ja lähiomaisista, jotka katsovat välinpitämättöminä vierestä kun minua satutetaan, tai tiedän, että he aikovat satuttaa minua ja yritän ostaa aikaa selvittääkseni hengissä. Myös oikean maailman pelottavat eläimet muuttuvat unissa oikeasti ihan hirveiksi. Saappaani täytyvät hämähäkeistä tai unessa on jättiläismäinen rukoilijasirkka. Ihan pienenä lapsena näin toistuvaa painajaista, jossa näin unta piirroshahmon silmistä, jotka pyörivät edessäni kuin yksikätisessä rosvossa. Heräsin aina siihen, että tulokseksi tulivat ne mustat silmät (piirros ohessa).</p> <p>(Olen muunsukupuolinen, mutta voit niputtaa minut myös naisiin.)</p>
Lähetä kuva / Send picture	Painajaissilmät.JPG



50.

Nimi / Name	Mira
Ikä / Age	29
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	Yleensä juoksen pakoon miespuolista murhaajaa, jotain rikollista tms., joka haluaa tappaa minut. Monesti painajaiset on myös ei-konkreettista kauhua ja niissä ei ole hahmoa. Tai sitten painajais-tilanteen aiheuttaa unessa joku iso riita, hirveä kiire, hirveä epä-onnistuminen, hirveä onnettomuus. Painajaishahmo ei koskaan ole mikään mörkö tai kauhuolento elokuvista.

51.

Nimi / Name	miumau
Ikä / Age	31
Sukupuoli / Gender	Nainen / Female
Kuvaus painajaishahmosta / Description of nightmare creature	Pikimustia nopeasti liikkuvia hahmoja, jotka tarroutuivat minuun kiinni päästämättä irti. Pakoon ei päässyt ja olioiden kosketus muistutti samaa tunnetta, kun kutittamalla kiduttaminen. Hahmot olivat minua kainaloon asti. Näin unia näistä mustista olioista lapsena. Aikuisena unia ei ole ollut.



52. (Facebook yksityisviestikeskustelusta)

Mies, 25 vuotta

"nii ainut painajainen on se ku nään unessa semmosen ison mustan pallon, joka pienenee ja isonee välissä

ei se mitää tee, mutta siis se vaa laajenee/pienenee

mut joskus oon heränny siihe että käärme ois purassu

ja nukuin sillo käen päällä ja se oli iha puutunu

ööö, ei siinä sinänsä pelota mikää, se vaan laajenee.

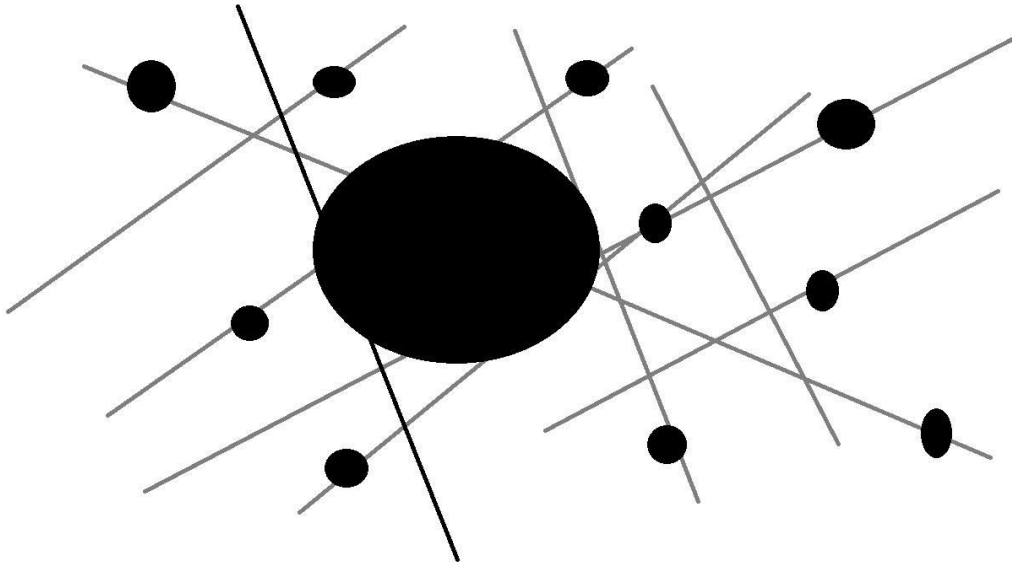
tosin se laajenee ku taustalla kuuluu korotettua ääntä, ei huutoa kuitenkaan.

pien pallero joka on rautalangan varressa joka laajenee

sai siis se on semmosen Gridin varrella

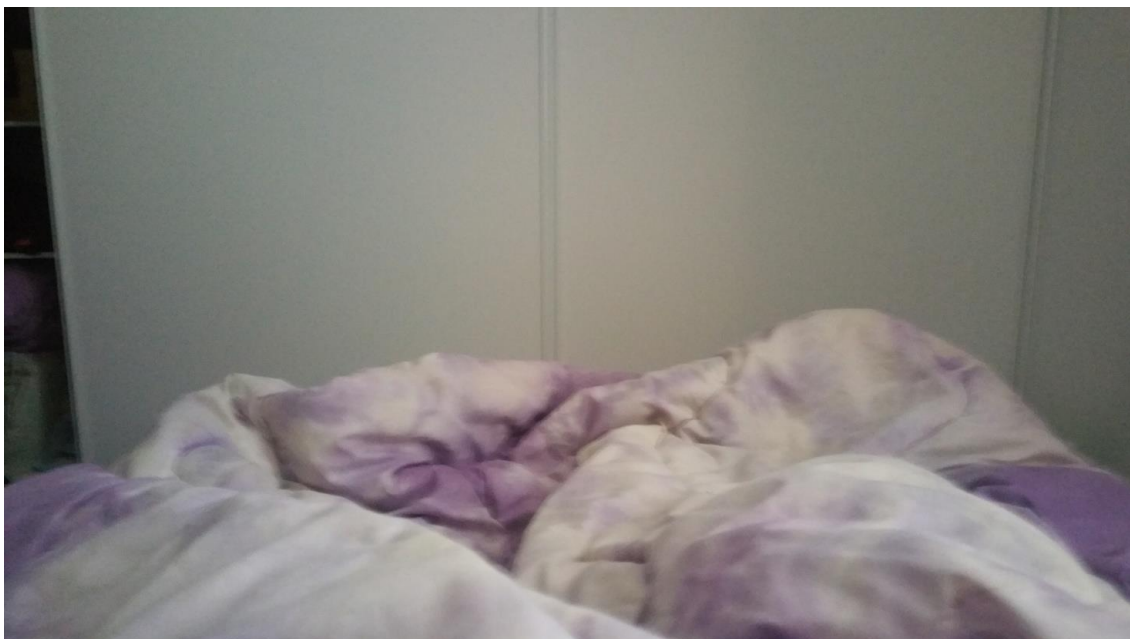
siel on monta palleroa

ja sit ne laajenee aina"





KUVIO 28. <https://cruelsports.files.wordpress.com/2009/11/dead-calf.jpg>



KUVIO 29. Otettu älypuhelimella omasta sängystä



Download from  
**Dreamstime.com**  
This watermarked comp image is for previewing purposes only.



ID 34716336  
Andrianita | Dreamstime.com

KUVIO 30. <http://www.dreamstime.com/royalty-free-stock-image-grizzly-bear-running-salmon-image34716336>



KUVIO 31. <https://pixabay.com/en/fir-forest-firs-fog-forest-trees-779919/>





KUVIO 32. <https://www.flickr.com/photos/imagesbywestfall/5093910979>