

Saimaan ammattikorkeakoulu
Liiketoiminta ja kulttuuri Imatra
Kuvataiteen koulutusohjelma
Grafiikka

Landys Roimola

Dreamcatcher

Opinnäytetyö 2014

Tiivistelmä

Landys Roimola

Dreamcatcher, 41 sivua

Saimaan ammattikorkeakoulu

Liiketoiminta ja kulttuuri, Imatra

Kuvataiteen koulutusohjelma

Grafiikka

Opinnäytetyö 2014

Ohjaajat: taiteilija Denise Ziegler ja taidekriitikko ja kirjallisen osuuden ohjaaja

Hannu Castrén

Opinnäytetyössä tarkasteltiin hyvää ja pahaä unta kokemuksena taiteen, tieteen ja historian keinoin. Taiteellisen työskentelyn päämääränä oli luoda teos hyvän ja pahan unen kokonaisvaltaisesta kokemuksesta.

Taustatyönä taiteelliselle työskentelylle toimivat unien tutkimusta, historiaa, sekä mytologioita käsittelevän kirjallisuuden tutkimus, unista ja alitajunnasta tehtyyn taiteeseen perehtyminen, matka Turkuun tapaamaan johtavia suomalaisia unitutkijoita Katja Vallia ja Nils Sandmania, ja taiteilijan omien näkemysten pohdinta. Työskentelyn edetessä tekijä sai paljon apua teknisessä toteutuksessa sähkötekniikan opiskelijoilta. Työskentelyn ohessa taiteilija tutki myös omaa taiteilijaidentiteettiään ja tapaansa työskennellä.

Lopullinen teos unista kokemuksena muodostuu pimeässä huoneessa olevasta tyynystä, joka on muovailtu läpinäkyvästä muovista. Tyynyn sisällä on liikkuvia osia ja valoja, jotka käyvät läpi kestoltaan noin minuutin kestävän ohjelman.

Asiasanat: uni, painajainen, unitutkimus, surrealismi

Abstract

Landys Roimola

Dreamcatcher, 41 pages

Saimaa University of Applied Sciences

Faculty of Business and Culture, Imatra

Degree Programme in Fine Arts

Graphics

Bachelor's Thesis 2014

Instructors: Ms Denise Ziegler, Artist and Hannu Castrén, Art Critic, Instructor of Writing

The purpose of the studio work was to find a nature of dreams and capture it in the work of art.

The research and study of history of dreams, mythology, sleep studies and a trip to Turku to interview dream scientists Katja Valli and Nils Sandman served as the basis for the artistic process. The artist's own relationship to dreams, artistic identity and working progress were also discussed. During the art process artist has been working with electrical engineering students.

The final work of art consists of a plastic pillow, which has light and moving electrical parts inside it. Artwork is in a dark room on the floor and electronic components inside the pillow go through a program which lasts about one minute.

Keywords: dream, nightmare, dream science, surrealism

Sisältö

1 Johdanto.....	5
2 Mitä unet merkitsevät minulle.....	6
3 Nukkuminen on elintärkeää.....	8
4 Unien taustaa, historiaa ja mytologioita.....	9
5 Tutkimuksia unista.....	12
5.1 Unet ovat todellisia kokemuksia ilman kokemuksia.....	13
5.2 Paha unimaailma.....	14
5.3 Kuka näkee unia.....	15
5.3 Mistä nähdään unta.....	16
5.4 Pelko.....	18
5.5 Painajaiset ongelmana.....	19
6 Unet taiteessa.....	19
7 Minä ja taiteellinen työskentely.....	24
7.1 Alku.....	25
7.2 Teos syntyy.....	28
8 Dreamcatcher - katsaus teokseen.....	33
9 Yhteenvedo ja pohdinta.....	36
Kuvat.....	38
Lähteet.....	39

1 Johdanto

Nukkuminen ja unet ovat kaikille tuttu ja väistämätön osa-alue, joka vie kolmasosan joka ikisen ihmisen elämästä. Unista kuitenkin tiedetään hyvin vähän ja se antaa käyttöön niin vapauksia kuin kylmiä faktojakin. Taiteilijana koen unien ja luovuuden olevan hyvin lähellä toisiaan ja unet ovatkin toimineet inspiraation lähteenä taiteilijoille aina. Tämä asettaa eteeni myös haasteen uuden luomisesta, onko unia kuvattu jo niin paljon, ettei uutta voi keksiä?

Unet ovat aina ajankohtaisia, mutta erityisesti nyt, kun ihmisten elämänrytmi kiihtyy kiihtymistään alati kovenevan kilpailun myötä ja terveydelle välttämättömät asiat, kuten nukkuminen, jäävät sivuseikaksi. Suuntaus on huolestuttava, sillä ilman nukkumista mikään ei toimi.

Ihminen pohtii aina asioita jo tietämänsä tiedon pohjalta, ja siksi hyvin oleelliseen asemassa ovat myös unien historia niin tutkimusten kuin mytologioidenkin kannalta. Koska unista nykyäänkin tiedetään hyvin vähän, nousevat ihmisten omat kokemukset hyvin suureen rooliin, ja kuvataiteilijat ovatkin paneutuneet unien kuvittamiseen ja näkyväksi tekemiseen jo vuosituhansien ajan.

Materiaalia tutkielmaan hankkiessani kävin haastattelemassa Turun yliopistolla unitutkijoita Katja Vallia ja Nils Sandmania muun tutkimuksen ohessa. Kysymykset siitä, ketkä näkevät unia, mitä unia nähdään ja miltä unet tuntuvat, rajaavat teoksenkin aiheen hyvien ja pahojen unien universaaliin kokemukseen. Pahojen unien tutkimuksen rinnalle nousi myös kysymys pelosta ihmisiin sisäänrakennettuna mekanismina.

Tutkimusosuuden lisäksi tutkin hieman uniin liittyviä uskomuksia ja myyttejä. Käsittelen myös unesta syntynyttä kaupallista materiaalia sekä siihen liittyviä ongelmia.

Teosta tehdessä on hyvä kartoittaa jo tehtyä uniaiheista taidekenttää, ja koska aihe on niin ikiaikainen ja aina ihmisiä inspiroinut, kuvastoakin löytyy tuhansittain. Keskityn kuitenkin uniaiheen kannalta tärkeimpiin suuntauksiin,

kuten surrealismiin Andre Bretonin Surrealismien manifestin avulla. Lisäksi esittelen muutamia itselleni tärkeitä taiteilijoita teoksineen.

Tutkin myös omaa itseäni taiteilijana ja omaa tapaa työkennellä. Itsenäisen työskentelyn lisäksi tein töitä sähköinsinööriopiskelijoiden kanssa, jotka autoivat sellaisissa osa-alueissa, joihin oma tietotaitoni ei vielä riitä.

Lopullinen teos Dreamcatcher koostuu muovista muovailusta läpinäkyvästä tyynystä, jonka sisällä on valoa ja liikkuvia elektronisia osia. Työ on pimeässä huoneessa, johon katsoja tulee yksi henkilö tai ryhmä kerrallan. Teoksen kesto on noin kolme minuuttia.

2 Mitä unet merkitsevät minulle

Unet voivat muistuttaa taidetta, ne ovat usein sekalaisia kuin nykytaiteellinen taulu. Useimmissa unissa tapahtuu asioita, joita ei tosielämässä todennäköisesti tapahdu ja sama koskee usein taidettakin (1).

Taiteilija Jenni Leskisen sanoin: Unennäkijä itse tietää paremmin, mitä unet merkitsevät kuin asiantuntijat. Näin on taiteessakin. Taiteilija itse tietää paremmin. Tai sitten ei tiedä. Kukaan ei tiedä, mitä taide tarkoittaa. Taide sen itse tietää.

Unien kanssa työskentelyssä hyvin mielenkiintoista on rajattomuus ja se, että todellakin vain mielikuvitus on rajana. Koen unien olevan lähellä luovuutta ja luovaa työtä sekä eräänlaista herkkyyttä. Joku näkee unta normaalista työpäivästä ja toinen pelastaa koko maailman yön aikana. Unien sisältöön vaikuttava asia voi olla esimerkiksi persoonallisuus - sama syy, minkä takia olen ryhtynyt taiteilijaksi, voi vaikuttaa myös siihen, että näen villejä unia. Myös kiinnostus uniin vaikuttaa paljon, mutta tätä ei kuitenkaan pystytä mittaamaan koska luovuus ei ole tutkijoiden mukaan yksittäinen persoonallisuuden piirre (2).

Tutkijat ovat ehdottaneet myös, että herkäät, avoimet ja mielikuvituksekkait ihmiset näkevät herkemmin unia kuin kovanahkaiset, vaikeasti horjutettavat ihmiset. Ominaisuutena ero herkän ja kovan ihmistyyppin välillä on kuitenkin

vaikeasti mitattavissa ja todennettavissa. On kuitenkin mahdollista, että luovilla ihmisillä on enemmän taipumusta vilkkaisiin uniin. Mielikuvituksen laatu vaikuttaa myös unien rakenteeseen ja päinvastoin (2.) Tämä on mielestäni hyvin mielenkiintoista, sillä mielikuvitus on työkaluni, lahjani ja kiroukseni. Olen huomannut myös sen, ettei mielikuvitusta voi pakottaa toimimaan, vaan se toimii silloin kun haluaa.

Puhutaan myös paljon unissaan työskentelystä, joka on myös minulle taiteilijana hyvin tuttu tunne. Monet luovilla aloilla työskentelevät kokevat saaneensa ideansa yöllä. Esimerkiksi Beatlesin Paul McCartney sanoo kuulleensa Yesterdayn unessaan, mutta se voi liittyä myös nukkumiseen, joka vaikuttaa muistin toimintaan (3). Hän on ehkä keksinytkin kappaleen jo aikaisemmin, mutta muistanut sen vasta unissaan. Samat aivot meillä on päivät ja yöt. Harvoin unet tuovat mitään sellaista "uutta", mitä ei jo valveilla tiedettäisi. Ilman unta aivot toimisivat kuitenkin huomattavasti huonommin. (2.)

Luova hulluus on myös kepeästi heitelty käsite, joka on itse asiassa hyvinkin lähellä mielikuvitusta ja unia. Unessa ihmisen mieli pääsee niin sanotusti valloilleen ilman yhteisön asettamia rajoja niin hyvässä kuin pahassakin.

Yksittäinen uni ei ole mielestäni kiinnostava, sillä jokainen kokee ja näkee asiat eri tavoin, eikä unen vahvuutta kokemuksena pysty selittämään toiselle. Kiinnostavampaa mielestäni on luoda yleisesti uni, johon kaikki voisivat samaistua ja saada tunteen unesta. Unista voimakkaimmin mieleen jäävät ovat useimmiten pahoja unia ja väkevyytensä takia valitsin ne aiheekseni, mutta työskentelyn edetessä nostin kuitenkin hyvät unet pahojen rinnalle.

Minua kiinnostaa myös puhtaasti teoksen toimiminen niin teknologian kuin psykologiankin osalta, ja unet ovat aihe, joka antaa niin vapauksia kuin kylmiä faktojakin käyttööni. Haluan, että teokseni välittää katsojalle tunteen hyvästä unesta, joka vaihtuu pahaksi uneksi.

Olen kokenut elämäni aikana paljon kaikenlaista niin kuin varmasti moni muukin. Adoptio, koulukiusaaminen, erilaisuus, syömishäiriö, hylätyksi tulemisen pelko - ne kaikki ovat jättäneet jälkensä. Painajaiset näistä seuraavat minua vieläkin minne ikinä menenkin. Taide ja musiikki ovat aina olleet keinoni

selvitä ja jäsentää tätä maailmaa ja omaa itseäni. Ne ovat tapani hengittää. Näin ollen luovuus ja mielikuvitus ovat suuri osa minuuttani ja elämäni, enkä pääse sitä pakoon edes unissa. Toisaalta unet ovat tavallaan ajan ulkopuolella, ajattomuudessa ja ne voivat antaa joskus turvasataman arjesta.

3 Nukkuminen on elintärkeää

Unien näkemisen ehtona on nukkuminen, joka on elintärkeää ja välttämätöntä joka ikiselle ihmiselle. Mikään ei toimi ilman nukkumista, ja unen puutteesta voi tulla vakaviakin seurauksia.

Nukkumisen aikana joidenkin välittäjäaineiden tuotanto loppuu aivoissa kokonaan ja esimerkiksi sellaisia välittäjäaineita, joiden määrää masennuslääkkeet nostavat, ei erity. On siis huomattu, että joillekin masentuneille yhden yön valvominen palauttaakin hetkeksi hyvän mielialan. Riittävä uni tukee ihmisen mielenterveyttä, mutta liika tai liian vähäinen nukkuminen voivat syventää esimerkiksi joidenkin yksilöiden taipumusta masentua. Vaikutukset eivät ole johdonmukaisesti samanlaisia kaikilla, koska jokaiset aivot ovat yksilöllisiä. Nukkumisen määrä voi vaikuttaa suoraan unien laatuun. (4, s. 147.)

Nukkumisen avulla myös painetaan muistoja ja etenkin tärkeitä muistoja pitkäkestoiseen muistiin, ja siksi nukkuminen onkin hyvin tärkeää. Pitkäaikainen, lieväkin unenpuute heikentää ihmisen muistia. (5.)

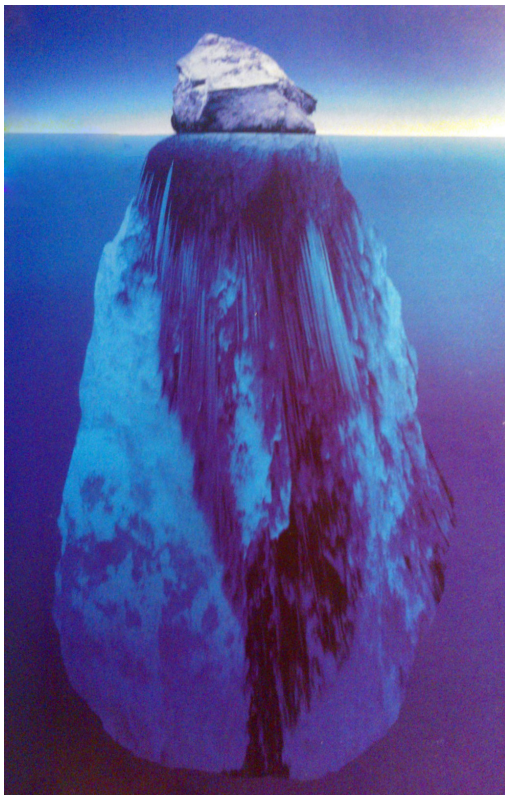
Nykypäivänä unen puute ja unen laadun heikentyminen on suuri ongelma. Tietokoneet, tabletit ja kännykät hallitsevat monien ihmisten päivää aina illalla sänkyyn asti. Kiire ja hektisyys ovat muodissa, ja nukkuminen jää helposti vähemmälle. Nukkumisen määrä ja unen laatu voivat vaikuttaa suoraan myös nukkuessa nähtäviin uniin.

Taiteilijana koen, että uneton yö tietää taiteentonta päivää. En kuulu siihen ryhmään, joka kykenee työskentelemään öisin muutaman tunnin unilla kuten stereotyyppinen taiteilija.

4 Unien taustaa, historiaa ja mytologioita

Sigmund Freudin (4) mukaan uniin tulvivista tiedostamattomista motiiveista ja toiveista on mahdollista tulkita merkittäviä asioita ihmisen sisimmästä. Nykyään tutkijat ovat kuitenkin yhä enemmän ymmällään unien synnyn ja merkityksen kanssa. Nykypäivän tiede tietää unista vähemmän kuin 100 - 150 vuotta sitten (2). Unien tutkimus perustui aikaisemmin unien tulkintaan, mutta nykypäivänä taas suuri osa tutkijoista välttelee unien tulkintaa viimeiseen asti.

Freudin teoria (4) pyrki ymmärtämään ihmisen tiedostamattomia ja alitajunnassa piileviä asioita unien kautta. Hänen kuuluisan vertauksensa mukaan tietoinen mieli on vain jäävuoren huippu (Kuva 1). Veden alta kuultaa se osa jäävuoresta, joka kuvaa esitietoista. Esitietoisessa olevat asiat voi saada selville, jos on valmis näkemään paljon vaivaa. Tiedostamatonta edustaa suurin osa jäävuoresta, joka on niin syvällä vedessä, ettemme voi sitä enää paljain silmin nähdä. Myös suurin osa mieltä ohjaavista voimista jää Freudin mukaan ihmiselle mysteeriksi ikuisiksi ajoiksi. (4, s. 20.)



Kuva 1. Jäävuoren huippu (6.)

Psykoanalyysin luojan mukaan meitä ohjaa mielihyväperiaate, jossa epämiellyttävät asiat torjutaan tiedostamattomaan. Näin tiedostamaton on kiellettyjen intohimojen ja ahdistavien muistojen varasto. Freudin mukaan toistuvat painajaiset voivat olla torjutun, traumaattisen ja salatun muiston yrityksiä palata takaisin tietoisuuteen. (4, s 20.)

Myytit ja unien tulkinta

Ihmisiä on kautta aikojen kiehtonut tutkia ja tulkita unia. Joskus unet on tulkittu viesteiksi toisesta maailmasta, tuonpuoleisesta. Joskus niiden on uskottu voivan ennustavan tulevaisuutta. Unien tiimoilta on perustettu yhteisöjä, jopa uskonlahkoja, joiden ajatukset ja intohimo aiheeseen tuntuvat jopa pelottavilta. Ihmiset pitävät yksityisiä ja avoimia unipäiväkirjoja yrittäessään ymmärtää omaa sielunelämänsä, he koettavat hallita uniaan ja käyvät selkounikursseilla.

Ihmisten suureen kiinnostukseen vaikuttaa ihmisten käsitys maailmasta ja tietoisuudesta. Nykytiede ajattelee tietoisuuden olevan aivojen tuottamaa, ja unien merkitys jää tällöin hyvin pieneksi. Aikaisemmin ihmisen suhteeseen uniin on vaikuttanut paljon käsitys sielun kyvystä liikkua, ja tällöin unet ovat olleet hyvinkin tärkeitä. On rakennettu jopa temppeleitä, joihin ihmiset ovat aamulla menneet kertomaan merkitseviä unia papittarille. Vielä tänäkin päivänä on olemassa intiaaniryhmä, joka pitää ihmistä moraalisesti vastuussa niistäkin teoistaan, joita hän tekee unen aikana. (2.)

Uniin liittyvä epätietoisuus ja unien häiriöt, jotka voivat olla todella pelottavia, ovat myös synnyttäneet paljon myyttejä ja tarinoita. Hyvä esimerkki myyttejä luovasta ilmiöstä on sukkubuksen eli unihalvauksen kokemus, jossa luurankolihakset eivät kykene liikkumaan siksi, että aivot ja tietoisuus heräävät ennen kehoa. Tästä seuraa vaikeus hengittää, illuusioita ja hallusinaatioita. Puhutaan old-hag-kokemuksesta, jossa vanha pelottava akka tai jokin muu ahdistava ja pakoon pääsemätön, istuu nukkujan rinnan päällä tai on muuten läsnä (Kuva 2). (7.)



Kuva 2. John Henry Fuseli, The Nightmare, öljyvärimaalaus, 1781. (8.)

Unet on myös tuotteistettu ja niistä on tehty hyvä bisnes. Markkinoilla myydään kaikenlaisia lääkkeitä, luontaistuotteita ja jopa unihiekkaa, joilla luvataan edistää unen tuloa ja laatua. Markkinoilla on myös mieletön määrä erilaisia sänkyjä, tyynyjä, patjoja ja peittoja, jotka ovat myyjiensä mukaan hyvien unien ehto.

Kaavamaisia, jopa maagisia unen selityksiä tarjoavat unikirjat ovat nykyäänkin suosittuja. Ohjekirjat unien tulkintaan eivät kuitenkaan ole tieteellisesti valideja, sillä unien symbolit tarkoittavat ihmisille eri asioita heidän taustastaan ja luonteestaan riippuen. Esimerkiksi käärme unessa on usein tulkittu vaaran, sairauden tai vihan symboliksi. Koska ihminen uneksii yleensä itselleen tärkeistä ja merkityksellisistä asioista, käärmeikin voi merkitä eri ihmisille eri asioita. Eläin voi olla jollekin pelottava ahdistava, mutta jollekulle joka työskentelee eläintarhassa käärmeiden parissa päivittäin, käärme onkin arkipäivää. (2.)



Kuva 3. Pikku Kakkosen nukkumatti (9.)

Itäsaksalaisesta animaatiisarjasta ja lastenohjelma Pikku Kakkosesta tuttu Sandmännchen eli Nukkumatti on kaikkien tuntema unen lähettiläs, joka heittää unihiekkaa lasten silmiin niin, että lapset hierovat silmiään ja tulevat unisiksi. Hän vie ”sininen uni” laulussa lapset sinisellä autollaan unien siniseen maahan (10). Tämä syrjäytti nukkumatin perinteisen univarjon. Ennen Nukkumattia unta pyydettiin tulemaan laulamalla runoja.

5 Tutkimuksia unista

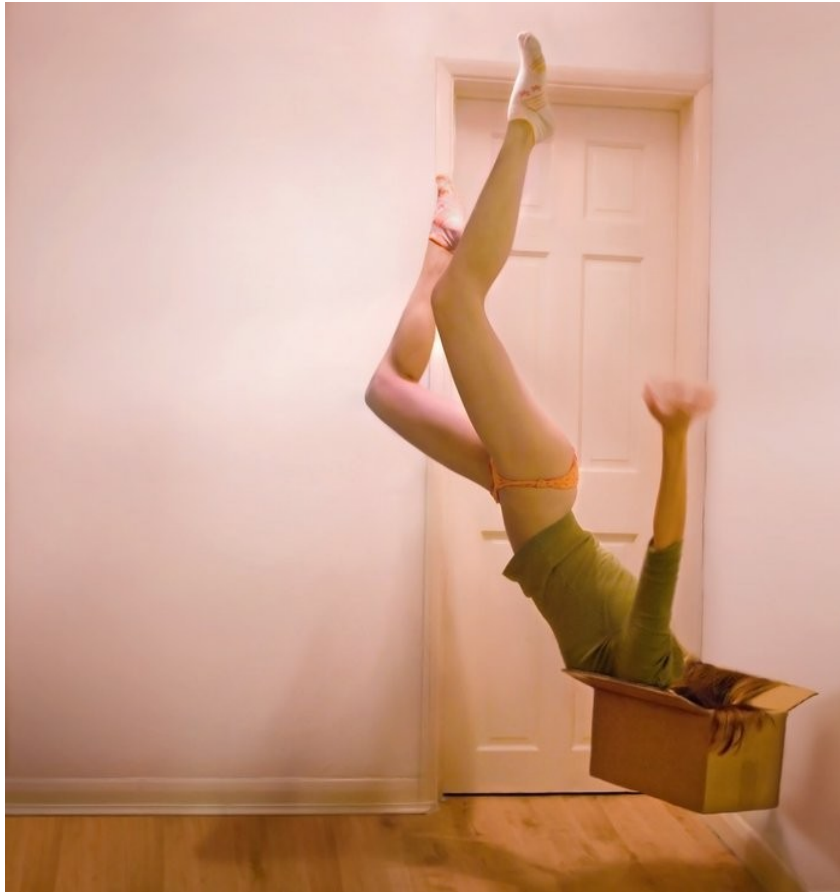
Tiede kiinnostui unista 1900-luvun alussa, kun Sigmund Freud toi unien tulkinnan yhdeksi terapian työkaluista. Nykyisen tieteellisen unitutkimuksen varsinaisena alkuna voidaan kuitenkin pitää vuotta 1928, jolloin saksalainen Adolf Berger onnistui potilaidensa aivojen aktiivisuuden vaihtelujen mittaamisessa EEG-laitteella. Aivosähkökäyrän avulla havaittiin unen erilaiset vaiheet, jotka muodostavatkin koko unitutkimuksen perustan. Tieteellinen unitutkimus onkin keskittynyt paljon enemmän univaiheiden tutkimiseen kuin unien sisältöjen tulkitsemiseen. (4, s. 144.)

Unia tutkitaan laboratorioissa ja unipäiväkirjojen avulla. Laboratorio-olosuhteet voivat kuitenkin vääristää nukkujan unta. Päiväkirjojen avulla saadaan helposti tietoa suurelta otosmäärältä. Näin voidaan tutkia unien hahmoja, sosiaalisia interaktioita, tunteita, uhkatilanteita tai ympäristöä. Unennäön aikana muistijälkiä ei synny helposti ja todennäköisesti muistetaankin vain ne unet, jotka näemme juuri ennen heräämistämme. (11.)

On hauska huomata, että jopa psykologian oppikirja vertaa REM-unen aikaista ajattelua surrealistiseen taiteeseen. Mielikuvat seuraavat toisiaan villisti ja usein vailla ilmeistä logiikkaa. Myös ajan ja paikan taju on heikkoa. REM-unen aikaisessa aivotoiminnassa hermoimpulssit kulkevat hermosolusta toiseen myös harvinaisia ja vähän käytettyjä reittejä. Jotkut ovatkin päätelleet unen pitävän hengissä vähän käytettyjä synapseja ja sellaisia hermoyhteyksiä, jotka muuten käyttämättömänä olisivat vaarassa tuhoutua. Assosiaatioiden kahleettomuus selittäisi myös sen, että monet luovat keksinnöt ja oivallukset ovat syntyneet unien pohjalta. (4, s. 151.)

5.1 Unet ovat todellisia kokemuksia ilman kokemuksia

Uni on todella henkilökohtainen ja tunteikas tila. Unet ovat hyvin todellisia ja tietoisia kokemuksia ilman todellisuutta; aivot tuottavat unen aikana tietoisia kokemuksia, mutta ne eivät perustu aistihavaintoihimme. Näin ollen unittietoisuus ja valvetietoisuus ovat tavallaan sama ilmiö, mutta unen aikainen tietoisuus ei perustu todellisiin kokemuksiin. Tämän todellisuuden häilyvyyden takia unissa voi tapahtua järjellisten ja ”mahdollisten” asioiden lisäksi epätodellisia ja valvemaailmassa mahdottomia asioita, kuten lentämistä, joka unessa tuntuu todelta (Kuva 4).



Kuva 4. Miss Aniela, *The Smothering*, valokuvamanipulaatio, vuosi tuntematon. (12.)

Tietous unista on kuitenkin hyvin vähäistä: unia ei oikeastaan tulkita, ja biologisena ilmiönä unennäöstä ei tiedetä paljoakaan. Unnennäköä ei pystytä mittaamaan neurotieteen menetelmillä edes niin, että tiedettäisiin luotettavasti, milloin ihminen näkee unta. (13.)

5.2 Paha unimaailma

Toinen tapaamistani unitutkijoista, Katja Valli, havaitsi tutkimuksissaan, että unimaailma on pääsääntöisesti paha ja negatiivissävytteinen. Teorioita syistä on paljon, mutta kukaan ei tiedä varmasti, mistä tämä johtuu. Kielteiset unet ovat joidenkin teorioiden mukaan kuin jokaöinen psykiatrilla käynti ja toisten teorioiden mukaan ne valmistavat mahdollisiin onnettomuuksiin oikeassa elämässä. (13.)

Evolutiivisen teorian mukaan unen aikana tapahtuu oppimista, joka aikoinaan auttoi ihmisiä selviämään sen aikaisen elämän vaarallisissa olosuhteissa. Tämä selittäisi suuren määrän uhkakuvista, eläimistä ja takaa-ajoista unissa. Nykyään esimerkiksi lentäjän koulutukseen kuuluu oikeassa tilanteessa liian vaarallisten vaaratilanteiden harjoittelu simulaattorissa. Unissa harjoittelu on samalla tavoin turvallista. Uhkasimulaatioteoriaa tutkitaan tällä hetkellä Turun yliopistossa. (5.)

“Normaalit” pahat unet eivät jää vaivaamaan ja unohtuvat nopeasti, mutta todellisiin painajaisiin herätään, ja ne muistetaan erittäin hyvin, koska ne ovat olleet niin intensiivisiä (5). Raja pahojen unien ja painajaisien välillä on häilyvä, ja ne on eritelty ensi sijassa siksi, että lääkärit kykenevät tekemään diagnoosin potilaalle. Tutkijat kyseenalaistavat tämän erottelun. (2.)

5.3 Kuka näkee unia

Todennäköisesti kaikki näkevät unia, vaikka väittäisivätkin toisin. Unien muistamisella on paljon eroja, ja unista syntyy muistijälkiä yleensä vain silloin, kun keskellä unta herätään (13). Unitutkijoiden onkin vaikea selvittää, kuka näkee unta ja pitävätkö väitteet unista paikkansa, sillä tutkijan pitää aina herättää ihminen ja kysyä unen näkemisestä (2). Silti terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen ja Turun yliopiston laaja tutkimus painajaisien yleisyydestä Suomessa osoitti naisten näkevän yleisimmin painajaisia kuin miesten ja pahojen unien lisääntymisen ihmisen ikääntyessä. Painajaisien havaittiin myös lisääntyneen 1970 - 2000-lukujen aikana, ja että vielä vuosikymmeniä sodan päättymisen jälkeenkin sotaveteraanit näkivät enemmän painajaisia kuin valtaväestö.(14.)

Lähes kaikki näkevät painajaisia koettuaan traumaattisen tilanteen, jossa he kokevat oman henkensä uhatuksi. Painajaisia nähdään normaalisti muutamia päiviä tai viikkoja kokemuksen jälkeen, ja vähitellen ne muuttavat muotoaan ja lopulta häviävät kokonaan. Silti pienellä osalla ihmisiä painajaiset kroonistuvat ja muuttuvat post-traumaattiseksi stressioireyhtymäksi. (11.)

Yksi painajaisia paljon näkevä ryhmä ovat lapset, joiden unissa yleisiä aiheita ovat eläimet (Kuva 5). Lapsi alkaa nähdä painajaisia 2 - 3 vuoden iässä. Joillakin lapsilla pahat unet ja painajaiset ovat hyvinkin yleisiä ensimmäisten

ikävuosien aikana, mutta 6 - 7 vuoden iässä frekvenssi alkaa laskea. Tämä on mielenkiintoista uhkasimulaatioteorian kannalta, jonka mukaan unimaailmassa käydään läpi ja harjoitellaan valvemaailman uhkatilanteita turvallisesti. Tulosta saattaisi tukea myös eläinten esiintyminen pienten lasten unissa. Aikuisten unihahmoista noin viisi prosenttia on eläimiä ja lapsilla luku on jopa 40. Nämä unieläimet eivät kuitenkaan ole mitään pehmonalleja, vaan realistisia ja aggressiivisia. Unissa lapset ovat myös useimmiten uhrin roolissa. (11.)



Kuva 5. Ville Tietäväinen: kuvitusta kirjasta "Vain pahaä unta", 2013 (15.)

Tämä kaikki saattaa kertoa jotakin sellaista lasten maailmasta, jota aikuiset eivät enää muista eivätkä ymmärrä. Toisten lasten kesken syntyneitä konflikteja puretaan yllättävänkin aggressiivisesti ja väkivaltaisesti: lyödään, purraan ja potkitaan. (11.)

5.3 Mistä nähdään unta

Unta nähdään ihmiselle tärkeistä ja tunteita herättävistä asioista, jotka heijastelevat usein päivän tapahtumia. Joidenkin teorioiden mukaan unien sisällöllä ei ole mitään merkitystä, sillä ihmisen aivotoiminta on kemiaa ja sähköimpulsseja, ja aivoja ei voi yön ajaksi sammuttaa. Aivot ikään kuin

yrityvät saada tolkkua omasta sisäisestä toiminnastaan ja näin syntyy unimaailmoja. (5.)

Kanadalaisessa tutkimuksessa ”Thematic and Content Analysis of Idiopathic Nightmares and Bad Dreams” haluttiin selvittää sitä, mistä ihmiset näkevät unia. Vapaaehtoiset pitivät unipäiväkirjaa 2 - 5 viikkoa. Tutkimuksessa 9796 unesta 253 oli painajaisia ja 431 pahoja unia. Yleisin aihe painajaisissa oli väkivalta, ja pahoissa unissa ihmissudekonfliktit olivat yleisimpiä. Painajaiset arvioitiin myös emotionaalisesti voimakkaammiksi kuin pahat unet. Verrattuna pahoihin uniin painajaiset olivat sisällöltään oudompia ja sisälsivät huomattavasti enemmän aggressioita, epäonnistumisia ja valitettavia loppuja. Tulokset vaikuttavat merkittävästi painajaisten käsitteellistämiseen ja määrittelyyn. Ne tukevat väitettä, jonka mukaan painajaiset edustavat harvinaisempaa ja ankarampaa versiota samasta ilmiöstä kuin pahat unet ovat.(16.) Unien ”todellista sisältöä” koskevaa tietoa on yhä yllättävän niukasti. Suuri osa siitä, mitä tiedetään painajaisten sisällöstä, perustuu edellä esitetyn kaltaisiin kyselytutkimuksiin ja pelkästään kuvaileviin raporteihin.(2.)

Modernien unitutkijoiden käsityksen mukaan unien sisältö on hyvin yksilöllistä, ja sitä ei voida tulkita millään universaalilla koodistolla. Kysymys siitä, onko jotain sellaista, mikä aiheuttaa kaikille jonkin sisältöisiä painajaisia, on kuitenkin helpommin lähestyttävä alue. Painajaisia on kahta päätyyppiä: idiopaattinen, jossa syy on tuntematon ja post-traumaattinen, joka laukeaa ihmisen koettua jotain kamalaa. (17.)

Eniten traumoja aiheuttavat henkeä tai fyysistä koskemattomuutta uhkaavat tilanteet kuten sotakokemukset ja väkivalta- ja seksuaalirikokset. Ihmisten välillä on kuitenkin paljon vaihtelua siinä, mikä koetaan uhkaavaksi. Ihmisen traumatisointikynnys on aina erilainen. (2.)

Idiopaattiset painajaiset ovat hankalammin ennustettavissa. Ne ovat painajaisia, jotka eivät yleensä liity sisällöltään suoraan mihinkään todella tapahtuneeseen. Niitä nähdään kuitenkin eniten silloin, kun ihminen voi psyykkisesti huonosti. Unettomuus ja masennusoireet kulkevat käsi kädessä painajaisten kanssa ja

kaikenlainen ei-kliininenkin stressi ja sosiaaliset ongelmat voivat lisätä näiden painajaisien määrää. (2.)

5.4 Pelko

Jotkin asiat ovat universaalisti pelottavia. Tämä johtuu siitä, että pelko on evolutiivisesti vanha mekanismi, joka auttaa välttämään vaarallisia asioita ja selviämään hengissä. Suurin osa ihmisistä pitääkin pelottavina asioita, jotka ovat kehityshistoriamme aikana olleet vaarallisia. Näihin kuuluvat esimerkiksi pimeä, vieraat uhkaavat miehet, eksyminen, sosiaalinen torjunta sekä hylätyksi jääminen ja tuntemattomat, käsittämättömät asiat (Kuva 6). Juuri nämä pelot ovat myös yleisiä teemoja painajaisissa. Oppimisella on kuitenkin myös suuri merkitys ihmisten pelkäämisessä. (17.)



Kuva 6. Joshua Hoffine: teoksen nimi tuntematon, vuosi tuntematon. (18.)

Aisteista kuulo on pelon tuntemisessa hyvin tärkeä, eivätkä useimmat kauhuelokuvatkaan tuntuisi miltään ilman ääniraitaa. Äänistä ihmisen automaattisen pelko- ja ahdistusreaktion aktivoivat esimerkiksi kalkkaro-käärmeen kalina, koiran ulina, vauvan itku ja korkea huutava ääni. Myös kontrollin puute voi herättää ihmisessä usein puhdasta pelkoa. (2.)

5.5 Painajaiset ongelmana

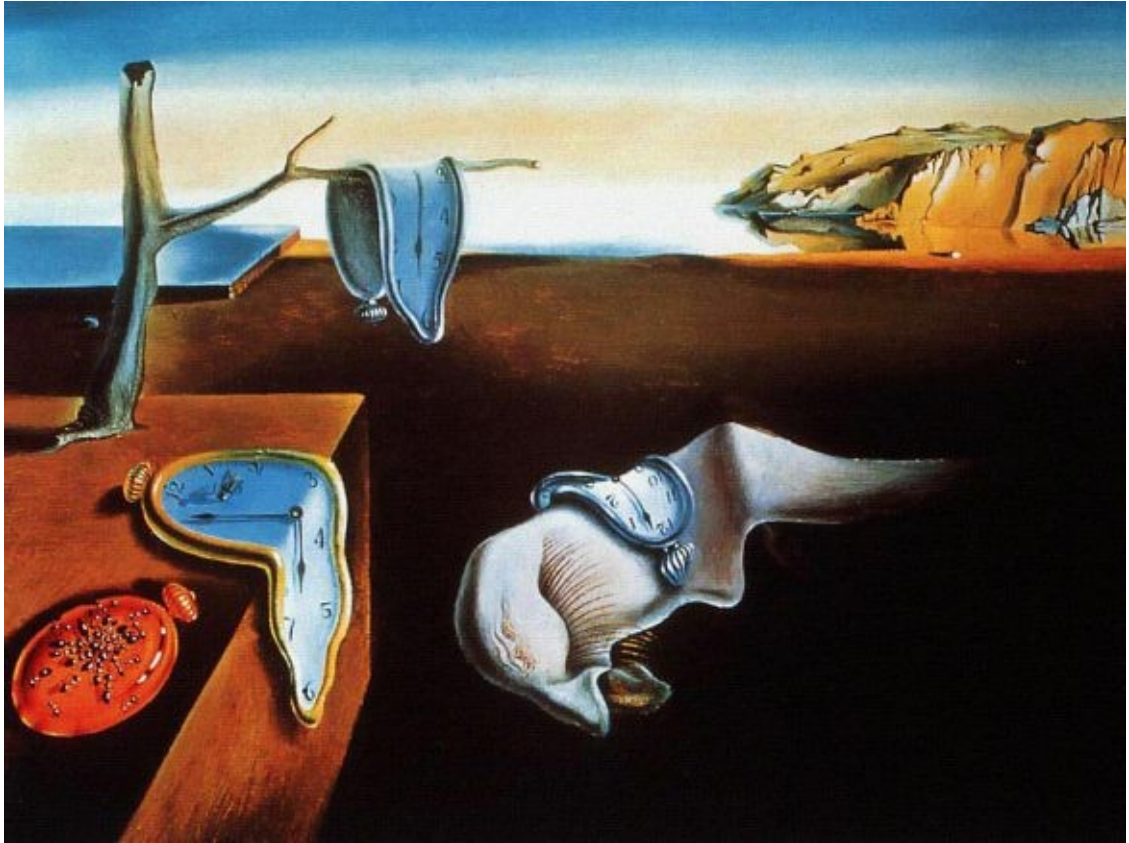
Painajaisista voi tulla myös toissijainen uniongelma, kun aletaan pelätä nukkumaan menemistä. Usein nähtävät painajaiset ovat yleensä oire muista ongelmista, kuten masennuksesta tai traumaperäisistä häiriöistä. On kuitenkin olemassa myös painajaisia, joille ei löydy syytä ja jotkut herkemvät ihmiset ovat vain kovia näkemään painajaisia (5.)

Terapiassa unia käytetään jonkin verran, mutta useimmiten asiakas antaa merkityksen unelle. Modernit suuntaukset auttavat pääsemään pahoista uniongelmistä eroon totuttamalla ja altistamalla pahalle unelle samalla tavoin kuin fobioille. Pitkäkestoisesta muistista ei voida deletoida mitään, mutta sinne voidaan jättää kilpailevia muistijälkiä. Unet voivat myös heijastaa valve-elämän ongelmia. (2.)

Usein ihmisten on vain vaikea hakeutua painajaisien takia terapiaan, ja kun he sen tekevät, he ovat usein jo niin huonossa kunnossa, ettei pitkä sitoutuminen terapiaan ehkä onnistukaan. Apua hakee noin prosentti ihmisistä, mikä on pieni määrä. Yleensä heidän ongelmansa hoidetaan pelkästään lääkkeillä ja psyykkinen puoli unohdetaan. (2)

6 Unet taiteessa

Unet ovat inspiroineet kautta aikojen taiteilijoita jokaisella taiteen alueella. Paul McCartneyn Yesterdayn lisäksi runoilija Edgar Allan Poe on sanonut runojensa kummunneen hänen unistaan, kirjailija Stephen King kertoo suuren osan kirjojensa lähtökohdista perustuvan uniin ja jopa Salvador Dali on kutsunut monia teoksistaan käsin maalatuiksi valokuviksi omista unistaan (Kuva 7). (3.)



Kuva 7. Salvador Dali, Muiston pysyvyys, maalaus, 1931 (19.)

Unia ja toisia maailmoja on kuvattu taiteessa aina. Kuuluisimpia symbolisteja ovat Paul Gauguin (Kuva 8), Vincent van Gogh, Edvard Munch, Piet Mondrian, Wassily Kandinsky ja Claude Monet. (20.) Symbolismi sinänsä ei ollut yhtenäinen tyyli vaan pikemminkin uusi asenne taiteessa, ja monet edellä mainituista taiteilijoista mielletäänkin kuuluviksi vaikkapa ekspresionismiin, impressionismiin tai kubismiin. Uusi asenne taiteessa oli pakko ottaa, kun tiede otti suuria harppauksia ja muutti taiteilijoiden käsitystä siitä, mitä taiteen piti kuvata. Valokuvaus yleistyi ja psykologiasta tuli tieteenala. Alitajunta ja uni nousivat kuumaksi keskustelujen aiheeksi. Enää ei riittänyt, että taide kuvaisi vain reaali maailmaa. (21.)



Kuva 8. Paul Gauguin, Näky saarnan jälkeen, 1888 (22.)

Tärkein unien kuvittajakunta ovat kuitenkin olleet surrealistit. Surrealismien ydin on alitajunnan ja unien merkitys ihmisessä sekä niiden esiintyminen ja vaikutus elämässä, taiteessa ja kirjallisuudessa. Andre Bretonia, surrealismien manifestin kirjoittajaa, pidetään surrealismien luojana. Surrealistisen liikkeen katsotaankin syntyneen vuonna 1924 ensimmäisen manifestin myötä. (23.) Etuoikeutettu tie surrealistiseen maahan tai Bretonin sanoin ”linnaan” ovat automatismi eli tajunnanvirta ja se, mitä kutsutaan hulluudeksi. Taiteilijat halusivat murhata, haudata ja unohtaa järjen ja ajatuksen siitä, että kaiken pitää rationaalisesti palvella jotakin ja kaikella on oltava tarkoitus ja syy.

Vastareaktion seurauksena oli enemmän tai vähemmän teeskennelty taiteellinen hulluus. Surrealistit syyttivät yhteiskuntien suosimaa hyötyperiaatetta ensimmäisestä maailmansodasta ja sen jälkeisestä keskinkertaisesta tyytyväisyydestä. Automatismi ja hulluus olivat oivia välineitä

kaiken keskinkertaisen ja lattean torjumiseen. Surrealistit näkivät kaikki ihmiset mahdollisina taiteilijoina: aikuiset ja lapset, sairaat ja terveet, idiootit ja nerot, ihmisen ja koneet. Surrealistit eivät halunneet surrealismista taiteellista koulukuntaa, mutta toisin kävi ja kulttuuri nieli heidät.

Nykyään

Unista tehdylle taiteelle on omistettu hirveästi sivuja internetissä ja on jopa luotu käsite "dream art". Se on taidetta, jonka sisältö perustuu vain unista saatuun materiaaliin. Suuri osa "dream artin" piiriin kuuluvasta taiteesta kumpuaa kuitenkin epäammattimaisuudesta.

Tuntuu, että suuri osa nykytaiteesta menee niin sanotusti unien ja mielikuvitusmaailmojen piikkiin, jos taiteilija ei tiedä tarkalleen, mitä on tekemässä ja miksi. Toisaalta uni on ihmisen elämässä ehkä se suurin tuntematon osa, jota ei osata pukea sanoiksi. Ehkä juuri tämä hallitsematon, käsittämätön ja jopa pelottavallakin tavalla jokaisen elämästä kolmasosan vievä alue on sitä, mikä vaatii tulla näkyväksi myös taiteena. Ehkä arvoituksellisella, hallitsemattomalla ja niin halutulla inspiraatiolla onkin jokin selittämätön yhteys uniin.

Pahoja unia lähestytään usein kauhun ja kauhuromantiikan keinoin, ja usein lopputulos on mauton. Puhdasta kauhua ja pelkoa voi kuitenkin kuvata myös kauniisti. Koska hyvän ja pahan unen välinen ero on niin hiuksen hieno, taiteessakin hyvää ja pahaa unta kuvaavia teoksia on joskus vaikea erottaa. Ensinäkemältä kauniissa teoksessa saattaa olla jotain selkäpiitä karmivaa ja päinvastoin. Niin taiteessa, muodissa kuin musiikissakin rakastan tiettyä outoutta ja vierautta, sitä ettei kaikki ole aivan "niin kuin pitäisi".



Kuvat 9 ja 10. Madame Peripetie: Dream Sequence-kirjaprojekti, teoksilla ei ole nimiä, 2014 (24.)

Madame Peripetie eli Sylwana Zybura on yksi lempivalokuvaajistani. Hänen työnsä ovat nykyaikaisen dadaistisia ja surrealistisia (Kuvat 9 ja 10). Ne keskittyvät ihmiskehoon ja sen muotojen rikkomiseen. Tämänkin taiteilijan luovuus kumpuaa hänen omien sanojensa mukaan osaksi unista (25). Onkin hyvin mielenkiintoista, että nykyvalokuvataiteessa näyttää olevan kaikista läheisin ja väkevin yhteys unimaailmaan ja sen näkyväksi tekemiseen. Valokuvaus vapautui, kun sen ei enää tarvinnut vain dokumentoida objektiivisesti. Manipuloidusta ja lavastetusta valokuvasta tuli oiva keino tehdä näkymätön näkyväksi.

Yksi mielestäni vaikuttavimmista nykytaiteen keinoin kuvatuista painajaisista on Kiasmassakin esillä ollut *The Murder of Crows*. Janet Cardiff ja George Bures Millerin ääniteos sisältää visuaalisesti vain tuolien ympäröimän gramofonin, josta kuuluu ääntä, puhetta ja musiikkia (Kuva 11).



Kuva 11. Janet Cardiff ja George Bures Miller, *The Murder of Crows*, 2008 (26.)

Penkeillä on nykyaikaisia kaiuttimia ikään kuin kuuntelemassa gramofonia. Katsoja saa etsiä paikkansa tilasta. Teoksen äänimaailma on niin vahva, ettei visuaalista esittämistä kaivata enempää. Kuuloaisti on yksi tärkeimmistä aisteista unien kokemisessa. Videopätkän teoksesta voi halutessaan käydä kuuntelemassa youtubesta: <https://www.youtube.com/watch?v=Xfa2fvWZ6II> (27.)

7 Minä ja taiteellinen työskentely

Opinnäytetyöprosessia kuvaa parhaiten sana itsenäisyys. Olin jo jonkin aikaa tehnyt töitä taiteilijana koulun ohella, ja itsekuuri oli tullut tutuksi. Nautin itsekseni työskentelystä ja olin joka aamu skarpina työhuoneellani, mutta osasin myös kuunnella itseäni, jos joinain päivinä ei vain onnistunut. Siitä huolimatta

tämä projekti oli jollakin tavalla erilainen kuin aikaisemmin tekemäni, jollain tavalla vakavampi ja lopullisempi.

Olin hylännyt jo aikaa sitten taidekoulun osastokohtaisen ajattelutavan. Siksi, vaikka opiskelinkin grafiikkaa, se ei tarkoittanut, että minun olisi pitänyt tehdä vain grafiikkaa, vaan saatoin valita sen tekniikan, joka tuntui hyvältä juuri sillä hetkellä. Tavoitteena on aina hyvä taideteos ja matka siihen.

7.1 Alku

Olin työskennellyt unien parissa jo vuoden. Ensin lähdin liikkeelle puhtaasta muodosta ja tulin pikkuhiljaa ulos raameista ja aloin tutkia materiaaleja. Tuntui kuin olisin herännyt horroksesta, kun löysin ulottuvuudet paperin ja kankaan ulkopuolelta. Hain töissäni unien pehmeyttä ja virtaavuutta. Näin syntyi 14 osainen Blank -sarja. Blank -sarjan teokset ovat puhdasta tunnetta ja vielä arkaa hapuilua kolmiulotteisessa maailmassa. Teokset olivat esillä Taidekeskus Salmelassa kesällä 2013.



Kuva 12. Landys Roimola, Okra, 2013, 50x50cm



Kuva 13. Landys Roimola, Kulta, 2013, 17x17cm

Lähdin pohtimaan tulevaa opinnäytetyötäni tältä pohjalta. Aihe oli selvä: pahat unet kokemuksena. Tunnetta vahvisti suuri kiinnostukseni psykologiaa ja ihmisen ajatusmaailmaa sekä puhtaasti unia kohtaan.

Syksyllä stressi menneen kesän suurista tapahtumista, stressi viimeisestä kouluvuodesta, rakkaan lemmikkini joutumisesta myrkytetyksi ja pian sen jälkeen myrkkyyneen menehtymisestä sekä ikävien ihmisten yhtäkkinen ryntäys elämään ja sen aiheuttama vaikutus ottivat minut haltuunsa iskien mieleni maahan. Tapasin vaatesuunnittelija Mert Otsamon, ja päätimme tehdä yhteistyönä näyttelyn, jossa yhdistimme voimamme muodin ja taiteen keinoin. Joulukuussa Design Forum Finlandin Showroomissa avautui Daydreamers-näyttely, joka ei kuitenkaan kuvaa kevyttä päiväunta, vaan unen ja todellisuuden rajamaille juuttuneita hahmoja (Kuvat 14 ja 15). Minä tein kaikki kuusi unihahmoa, joista osalle Mert valmisti puvut. Näiden töiden tekeminen oli nautinto ja uusien materiaalien etsiminen oli kuin karkkikaupan herkkujen napsimista.



Kuva 14. Landys Roimola,
Deneb Cygnus, 2013



Kuva 15. Landys Roimola ja Mert Otsamo,
Nimetön, 2013



Kuva 16. Luonnos opinnäytetyöstä aikaisemman oman teoksen pohjalta.

Aluksi ideani opinnäytetyötä varten oli kokonainen tila, joka olisi kuin ahdistavin painajainen (Kuva 16). Halusin teokseen tunteen pahasta unesta, joka on kuin suo, josta ei meinaa päästä ylös tai öinen vesi, jonka pinnan suuntaa ei tiedä. Käytyäni Turun yliopistossa juttelemassa unitutkijoiden kanssa kuitenkin ymmärsin, ettei mikään ole niin mustavalkoista, edes unissa. Pahaa unta ei ole ilman hyvää unta, eikä sen vaikutuskaan ole niin suuri ja väkevä ilman muutosta.

7.2 Teos synty

Teoksen kannalta oli yllättävänkin oleellista ja tärkeää, että kävin jututtamassa unitutkijoita Turun yliopistolla. Katja Valli ja Nils Sandman olivat innoissaan mieltimässä, mistä kannattaa lähteä liikkeelle, kun haluaa kuvata unta kokemuksena ja antoivat myös arvokasta tietoa unien tutkimuksesta jo kaivamani tiedon lisäksi. Materiaalia unista löytyy internetistä miljoonittain, mutta suuri osa on jo vanhentunutta tai muuten epävalidia. Lisäksi ymmärsin, miten rajallisesti unista tiedetään ja miten paljon se antaa minulle taiteilijana vapautta.

Oleelliseksi tekijäksi nousi muutos hyvästä unesta pahaan uneen, ja tämän kanssa kamppailin melko pitkäänkin. Aloin kartoittaa materiaaleja avoimin mielin.

Pienestä pitäen olen rakastanut kaikkea kaunista, kaikkea mikä kiiltää ja kaikkea, mikä hehkuu väriä. Olin oikea harakka kiiltävien ja kauniiden asioiden suhteen. Sittemmin olen rakastunut myös rumuuteen ja yksinkertaisuuteen, sekä pintoihin ja materiaaleihin.

Yksi kaikkien aikojen suurimmista suosikeistani ja vaikuttajistani, Daniel Arsham, saa seinän vaikuttamaan joustavalta ja pehmeältä, kuin kankaalta. Hienointa hänen työskentelyssään on se, että mitä ikinä hän saakaan käsiinsä, siitä tulee jotain upeaa (Kuva 17). Tämä on myös oma tavoitteeni taiteilijana.



Kuva 17. Daniel Arsham: Sheet , 2007 (28.)

Minulle tärkeimmässä asemassa ovatkin olleet jo pitkään materiaalit; miltä jokin näyttää ja tuntuu. Haasteenani oli muuttaa niinkin laaja ja aineeton asia kuin unet materiaaliksi ja muodoksi.

Rakastan materiaaleilla leikkimistä ja ajatusta siitä, ettei kaikki ole sitä, miltä näyttää. Halusin unen olevan samaan aikaan häilyvä ja konkreettinen. Muovi löytyi materiaaliksi kuin varkain, kun tiskikoneeni sulatti läpinäkyvän muovikulhon tunistamattomaksi möykyksi. Valon osuessa möykkyyn, se kimalteli kuin kaunein lasi tai lähdevesi. Muovi sopii unen materiaaliksi kauneutensa ja läpinäkyvyytensä takia, ja toisaalta muovien myrkyllisyys muovattaessa antaa oman nihkeän mausteensa tekoprosessille, jossa pyritään löytämään sekä hyvän että huonon unen tuntu.

Veden näköinen muovi sopi materiaaliksi symbolisestikin hyvin, sillä uni, niin kuin vesikin, on vaikeasti hallittava ja elintärkeä. Runoudessa ja mytologiassa vesi on sekä elämän että kuoleman symboli. Elävä, liikkuva virta on elämän lähde, ja seisova vesi merkitsee kuolemaa. Vesi viittaa usein tunteiden maailmaan: se kantaa mutta voi myös upottaa ja hukuttaa ihmisen. Unissa tunne-elämä heijastuu usein vedenkaltaisina kuvina, muodossa tai toisessa. Mieli ja unet ovat helposti verrattavissa veteen, sen pintaan ja pinnan alla piileviin tuntemattomiin asioihin, niin kuin Freudinkin teoriassa. Tajunnan virta, joka on henkilön kokemusten, aistihavaintojen ja muistojen muodostamaa aikajatkumoa, liittyy läheisesti uniin ja alitajuntaan ja oli myös surrealismin lähtökohtana. Myös ajatuksen virtaavuus ja tunteiden patoaminen viittaavat veteen.

Muovilevyistä suunnittelin muovailevani suuren, onton tyynyn. Muoto pelotti minua aluksi ja ajattelin sen olevan liian kliseinen. Kuitenkin aloitettuani työskentelyn huomasin, että läpinäkyvä muovi tekee muodosta kauniin viitteellisen ja häilyvän. Tyyny on myös universaali unen ja nukkumisen symboli, joka varmasti sitoo teoksen uniin. Materiaalina muovi on kova ja tekee tyynystä epämukavan ja näin ollen luontaan työntävämmän.

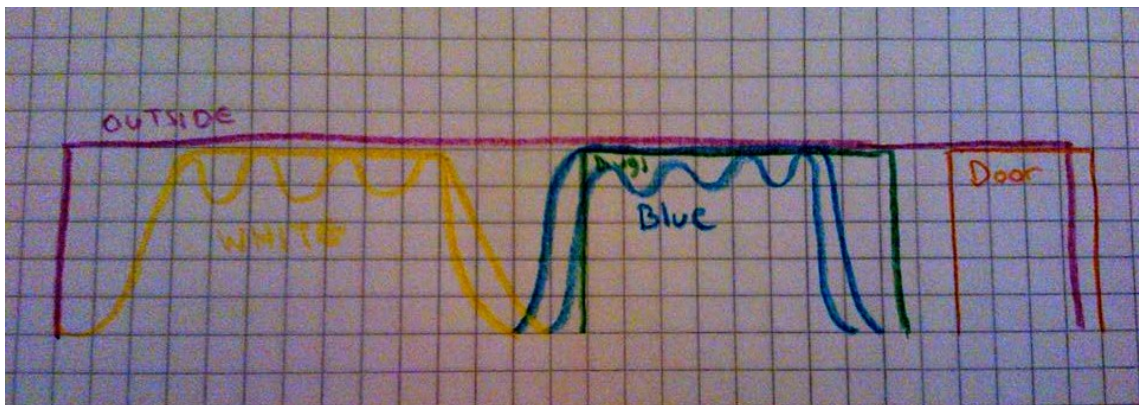


Kuva 18. Muovin työstöä työhuoneella

Muovin kanssa työskentely olikin raskaampaa kuin olisin ikinä arvannutkaan. Niin henkisesti kuin fyysisestikin. Materiaalin työstäminen on myrkyllistä ja aikaa vievää työtä, johon sain uppoamaan niin monia työtunteja, etten enää edes muista. Lämmitin ja muovasin ja lämmitin ja muovasin ja taas lämmitin ja muovasin, niin kauan että sormenpäätäni olivat kuumaa kestävästä hanskoista huolimatta palovammoilla. Aluksi rikoin yhden muovilevyn palasiksi juuri, kun olin saamassa siitä halutun näköistä, mutta monen epätoivoisen ja itkun partaalla vietetyn hetken jälkeen muovista vihdoinkin tuli ystäväni ja aika alkoi lentää.

Opin unitutkijoilta, että painajaisen kokemukseen liittyy usein liike, ääni ja yllätyksellisyys, mutta nämä ovat suhteellisen vaikeasti toteutettavissa perinteisin kuvataiteen keinoin. Olen kuitenkin aina astumassa mukavuusalueeni ulkopuolelle ja kurkottamassa vähän korkeammalle kuin oikeasti ylettäisinkään ja inspiraation tultua otinkin yhteyttä yliopiston sähkötekniikan opiskelijoihin. Päätimme tehdä yhteistyötä jotta saamme valon,

liikkeen ja niiden mukana äänen mukaan teokseeni. Tietyllä tavalla kapinoin taitelijoita vainoavaa yksinäisyyttä vastaan ja olinkin innoissani tekemässä yhteistyötä niin psykologien kuin sähkötekniikan opiskelijoidenkin kanssa ollen kuitenkin koko ajan ”johdossa”. Muiden ihmisten kanssa työskentely on minulle luontaista ja olen havainnut hyväksi tavaksi jutella muidenkin kuin kuvataiteilijoiden kanssa ideoistani, heiltä saa erilaista ja odottamatontakin palautetta sekä uusia näkökulmia, joita ei muuten olisi tullut edes ajatelleeksi. Lisäksi olen ahne oppimaan uutta ja tuntuu, etten saa koskaan tarpeekseni.



Kuva 19. Luonnos teoksen sähköisten osien toiminnasta

Suunnitelmani mukaan sähköiset osat teoksen sisällä ja huoneessa tekevät lopulta unesta unen. Kuvassa 19 on kuvattu suuntaa antavasti eri elektronisten osien toimintaa. Lila ”outside” viiva merkitsee huoneen ovelle katsojan sisään astuessa syttyvää valoa, joka estää muita menemästä kesken kaiken sisälle. Keltainen ”white” linja kuvaa tyynyn sisällä alussa olevaa lämmintä, hengittävää valoa ja vastaava sininen ”blue” valo tämän jälkeen alkavaa painajaisosuuutta. Vihreän ”bux” käyrän aikana teoksen liikkuvat osat, ötökät, lähtevät liikkeelle ja kuhina alkaa. Vihreän käyrän jälkeen on hetki pimeyttä ja hiljaisuutta, sitten oranssi ”door” valo syttyy ja ohjaa katsojan ulos. Alunperin teokseen oli tarkoitus liittää myös ääniraita, mutta se tuntui lopulta liialliselta ja tarpeettomalta. Iloisena yllätyksenä tuli ötököiden synnyttämä ääni, joka on melko karmiva, kun katsoja ei tiedä, mikä teoksen sisällä oikeastaan liikkuukaan.

Sähkötekniikan opiskelija Teemu Mäntykallio teki suunnitelmistani mahdollisia, ohjeisti ja teki suuren työn, jotta päästiin kohti valmista teosta. Hän suunnitteli ja toteutti suuren osan sähköisistä toteutuksesta sekä ohjasi minua niissä

asioissa, joita kykenin itsekkin tekemään. Opin myös paljon uutta itsekkin ja innostuin myös tämänkaltaisesta työskentelystä. Oli myös mielenkiintoista nähdä, miten tällainen idea muuttui mahdolliseksi.

Yhteistyö Teemun kanssa sujui saumattomasti ja ripeästi, mutta stressiä aiheuttaa aina tilanne, jossa kaikki langat eivät ole omissa käsissä ja täytyy vain luottaa, että kommunikaatio toimii ja toinen osapuoli on yhtä intohimoinen työskentelyn suhteen ja valmis tekemään pitkää työpäivää, kuin itse olen. Sen lisäksi että Teemu on supermies sähköisten vempaimien kanssa, hän tarttui työhön, jonka onnistumisesta ei aluksi ollut takeita, ja vei sen loppuun asti ammattimaisesti. Molempien tekemien pitkien työpäivien jälkeen onton tyyryn sisään syntyi lopulta uni, joka herätti teoksen henkiin.



Kuva 20. Johtojen kolvaamista työhuoneella

Ohjaava opettajani Denise Ziegler ohjasi lempeän päättäväisesti työskentelyäni aina maaliin asti. Hänellä oli hyviä ideoita teoksen tekniseen toteutukseen ja hän muistutti asioista, jotka muuten olisivat helposti unohtuneet, kuten siitä, mitä tapahtuu jos huoneeseen tullaan kesken teoksen tai mistä saan materiaalit, joilla museon pimeästä huoneesta saadaan oikeasti pimeä. Teosta sinänsä oli vaikea arvioida etukäteen, koska se tuli valmiiksi vasta museolla, kun kaikki palaset loksativat paikoilleen. Kotona ei ollut mahdollista saada edes huonetta aivan pimeäksi kunnollista testiä varten. Tämän takia täydellistä valokuvaakin lopullisesta teoksesta oli mahdotonta ottaa.

Mielenkiinnon ylläpitäminen ei tuottanut vaikeuksia, toivoin vain, että viikossa olisi ollut enemmän päiviä ja päivissä tunteja, tai kuinka ironiselta se kuulostaakaan, toivoin ettei uniteosta tehdessä olisi tarvinnut ollenkaan nukkua.

8 Dreamcatcher - katsaus teokseen

Työskentelin koko kevään unien parissa lähtien ensin tieteellisestä näkökulmasta unitutkimuksen pohjalta ja lähestyen työtäni yllättävänkin analyttisesti. Halusin luoda tilaa ottavan, mutta unen lailla häilyvän teoksen, joka antaa kaikille tunteen unesta katsojan ikää, sukupuolta tai taustaa katsomatta.

Sanomattakin selvää oli, että teos vaatii oman pimeän huoneensa, jotta unen ympärille syntyy yö. En ollut koskaan aikaisemmin käsitellyt muovia, mikä voidaan kai laskea sulaksi hulluudeksi lopputyön materiaaleja valitessa, ja sen muovaaminen olikin aluksi hankalaa ja aiheuttikin aluksi harmaita hiuksia ja unettomia öitä.

Taiteellisessa työskentelyssä haasteena oli se, että kokemus on kokonaisvaltainen. Teokseen pitäisi päästä sisään ja upota siihen. Unissa on usein paljon ääniä, vaikka ne ovatkin suurelta osin visuaalisia. Minun teoksessani yli kahdenkymmenen pikku robotin tuottama ääni jäi viimeiseksi yllätykseksi jopa minulle. Pienet liikkuvat osat toimivat kunnolla ja halutusti vasta lopussa, ja ääni määräytyi niiden kuhinasta. Koko teoksen toimiminen jäi jännittäväksi viime hetkeen asti, koska eri osia työstiin eri paikoissa eri

aikaan, tyyny valmistui työhuoneellani ja sähköinen osuus osittain yliopiston sähkölaboratoriossa, Teemun kotona ja minun kotonani. Koska tällaista ledivalojen ja leikkirobottien viritelmää ei kumpikaan meistä ollut koskaan tehnyt, jännitys onnistumisesta oli kova.

Teos on omassa huoneessaan ja huoneen ovella on sisään ohjaava valo, joka palaa silloin kun joku on sisällä katsomassa teosta. Ratkaisin asian niin, että teos kestää minuutin ja sen aikana sisälle ei saisi mennä. Ovella on myös ohjeet ja kiitokset yhteistyökumppaneille (Kuva 21).



Kuva 21. Dreamcatcherin sisäänkäynti



Kuva 22. Landys Roimola, Dreamcatcher, 2014

Teos on omassa huoneessaan ja katsojan tullessa sisään tilaan tyyny hehkuu lämmintä valoa, joka ikään kuin hengittää. Jonkin ajan kuluttua valo muuttuu kylmäksi ja synkäksi, ja tyynyn pohjalla olevat pikkurobotit lähtevät liikkeelle. Tyynyn sisällä kuhisee ja äänikin on sen mukainen. Tämän jälkeen valot sammuvat kokonaan ja katsoja jää pimeään kuuntelemaan pienten robotti-ötököiden ääntä, joka sekun kohta loppuu ja jää vain piemeä hiljaisuus. Lopuksi ulos tilasta ohjaava valo syttyy, ja katsoja lähtee pois.

9 Yhteenveto ja pohdinta

Lopputyön työstäminen ei ollut ensimmäinen pitkäjaksoinen itsenäinen rupeama, jonka olen käynyt läpi, mutta opin itsestäni ja työskentelystäni sekä työskentelyn mahdollisuuksista paljon. En ollut koskaan aikaisemmin käynyt työhön käsiksi jonkin tekstin tai tutkimuksen pohjalta, nyt pohjalla oli oleellisesti unien tutkimus. En ollut koskaan joutunut pohtimaan näin paljon sitä miksi teen, mitä teen ja kenelle teen, enkä ollut koskaan joutunut kääntymään tällä tavoin omaan itseeni, katsomaan kunnolla peiliin ja etsimään omaa itseäni taiteilijana. Myös omasta työstä puhuminen on taiteilijana oleellista, sitä vain ei oikeastaan koskaan ollut harjoiteltu, ja aluksi se tuntuikin yllättävän vaikealta, mutta harjoituksella sekin alkoi luonnistua. Olin aikaisemmin työskennellyt yksin ja ilman ketään, kenelle soittaa heikkoina hetkinä, nyt pelkkä tieto tukijoukoista teki olosta varmemman.

Aikaa tekemiselle oli nyt enemmän kuin aikaisemmilla projekteillani, ja se teki minut aluksi hieman sokeaksi. Aloitin kyllä kirjoittamisen ja teoksen tekemisen ajoissa, mutta lopulta aika kuitenkin vain hävisi savuna ilmaan, ja viimeiset viikot tulivat yllättävän nopeasti. Olen yleensä nopea työskentelijä, mutta muovin muovaaminen ja johtojen kolvaaminen vei monta kertaa enemmän aikaa, kuin olisin osannut odottaa.

Työstin teosta koko kevään niemämättä sitä, ikään kuin odottaen että se valmistuessaan itse kertoisi nimensä. Nimeäminen on aina tuntunut vaikealta, mutta nyt se tuli melko luontevasti. Olen koko kevään jahdannut unia ja koittanut vangita niiden tunnelmaa teokseeni kuvaamatta kuitenkaan mitään tiettyä unta. Dreamcatcher eli uniensieppaaja on teokseni kuvaus melko täydellisesti ja silti sen kuullessaan ei tiedä, mitä odottaa. Unisieppareista ensimmäisenä tulee tietysti mieleen intiaanien unisieppariviritykset sänkyjen yälpuolella pahoja unia vastaan taistelemassa, mutta päätin olla välittämättä siitä ja ajatella nimen kirjaimellisesti.

Mielestäni löysin unen sielun ja sain vangittua sen teokseeni. Toivon, että teosta katsoessaan katsoja näkee myös tämän ja kokee tunteen unesta ja näkee siinä

jotain yhtä kaunista kuin minäkin. Olen tyytyväinen lopputulokseen, riskit kannatti ottaa.

Tämä työ on saanut minut kiinnostumaan materiaalien lisäksi muistakin elementeistä kuten äänestä, valosta ja tyhjästä tilasta. Maailmani on jälleen hieman avoimempi.

Niin kuin surrealistit halusivat löytää ihmisen kaiken järjen, velvollisuuksien ja odotuksien takaa, myös minä haluan löytää itseni jokaisen työni kautta. Loppujen lopuksi en ole varma, tutkinko enää vain unta ja pahoja unia, vaan kävinkö läpi historiaani ja unelmoinko tulevaisuudesta koettaen löytää nykyisen hetken ja itseni. Yritän oppia tuntemaan, kuka minä olen. Siksi onkin hyvin lohdullista, että painajaisten rinnalle tuli myös hyvä uni. En olekaan kokonaan pimeää ja pelkoa.

Rakas mielikuvitus, eniten pidän sinussa siitä, ettet sinä anna anteeksi
(23, s.15).

Kuvat

Kuva 1. Jäävuoren huippu s.9

Kuva 2. John Henry Fuseli: The Nightmare, öljyvärimaalaus, 1781. s.11

Kuva 3. Pikku Kakkosen nukkumatti s,12

Kuva 4. Miss Aniela: The Smothering, valokuvamanipulaatio, vuosi tuntematon s, 14

Kuva 5 .Ville Tietäväinen: kuvitusta kirjasta "Vain paha unta" , 2013 s.16.

Kuva 6. Joshua Hoffine: teoksen nimi tuntematon, vuosi tuntematon. s,18

Kuva 7. Salvador Dali: Muiston pysyvyys, maalaus, 1931 s, 20.

Kuva 8. Paul Gauguin: Näky saarnan jälkeen, 1888 s,21

Kuvat 9 ja 10. Madame Peripetie: Dream Sequence-kirjaprojekti, teoksilla ei ole nimiä, 2014 s,23.

Kuva 11. Janet Cardiff ja George Bures Miller: The Murder of Crows, 2008 s, 24.

Kuva 12. Landys Roimola: Okra, 2013, 50x50cm. s,25

Kuva 13. Landys Roimola: Kulta, 2013, 17x17cm. s, 25

Kuva 14. Landys Roimola: Deneb Cygnus, 2013, (valokuva: Niklas Laurin). s, 26

Kuva 15. Landys Roimola ja Mert Otsamo: Nimetön , 2013, (valokuva: Niklas Laurin) s, 26

Kuva 16. Luonnos teoksesta aikaisemman teoksen pohjalta. s, 27

Kuva 17. Daniel Arsham,Sheet , 2007 s,28

Kuva 18. Muovin työstöä työhuoneella. s,30

Kuva 19. Luonnos teoksen sähköisten osien toiminnasta. s,31

Kuva 20. Johtojen kolvaamista, oma valokuva. s,32

Kuva 21. Dreamcatcherin sisäänkäynti. S, 34

Kuva 22. Landys Roimola, Dreamcatcher, 2014, s, 35

Lähteet

1. Leskinen, J. Voiko unesta tehdä taidetta? Kiasma-lehti /30-2006/ , s. 28
2. Valli, K & Sandman, N. Unitutkijat. Turun yliopisto. Turku. Haastattelu 20.1.2014.
3. Gregoire, C. 2013. 8 Famous Ideas That Came From Dreams (Literally). The huffington Post.
http://www.huffingtonpost.com/2013/11/16/famous-ideas-from-dreams_n_4276838.html Luettu: 25.2.2014
4. Laine, V & Vilkkö-Riihelä, A. 2007. Mielenmaailma, ihminen ja tieto. Wsoy
5. Koutonen, J & Harala, J. 2010. Joka kymmenes aikuinen kärsii painajaisista.
http://yle.fi/uutiset/joka_kymmenes_aikuinen_karsii_painajaisista/5530350.
Luettu: 18.1.2014
6. Laine, V & Vilkkö-Riihelä, A. 2007. Mielen maailma, Ihminen ja tieto, Wsoy s 21
7. Kasurinen, R. 2013. Unihalvaus vie kyvyn liikkua ja tuo pahuuden viereesi,
http://yle.fi/uutiset/unihalvaus_vie_kyvyn_liikkua_ja_tuo_pahuuden_viereesi/6705190. Luettu: 18.1.2014
8. Fuseli: The Nightmare, öljyvärimaalaukset, 1781
http://en.wikipedia.org/wiki/File:John_Henry_Fuseli_-_The_Nightmare.JPG
9. Ziemann, Yle uutiset, 28.5.2012, Pikku Kakkosen nukkumatti,
http://yle.fi/uutiset/viisikymppinen_nukkumatti_oli_drn_kirkkain_tahti/5871100
10. Minimalia. 2009. Sininen uni. Lasten laulumaa
<http://leikkijaloru.vuodatus.net/lue/2009/03/sininen-uni>. Luettu: 4.3.2014
11. Matikainen, J. 2013. Unimaailma on kiehtova mysteeri. Turun yliopiston lehti Aurora. 10-13
http://www3.utu.fi/tiedostot/nakoislehdet/aurora/3_2013/flash/index.html Luettu: 13.1.2014
12. Aniela, The Smothering, valokuvamanipulaatio, vuosi tuntematon, Practicalphotoshop 09/03/2012
<http://www.practicalphotoshopmag.com/2012/03/09/miss-aniela-how-i-make-my-levitation-photos/>
13. Koutonen, J. 2013. Unimaailma on paha mysteeri. Radiohaastattelu
http://yle.fi/uutiset/unimaailma_on_paha_mysteeri/6682759 Luettu: 17.1.2014
14. Sandman, N. 2013. Tutkimus: Painajaiset yleisimpiä naisilla, ikääntyneillä ja sotaveteraaneilla. Terveystieteiden tutkimuskeskus ja Hyvinvoinninlaitos.
http://www.thl.fi/fi_FI/web/fi/uutinen?id=33888 Luettu: 17.1.2014

15. Tietäväinen, 2013, Vain paha unta, WSOY, http://t1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTH8DB5U1hdLDIK3oPDTBTEFUtjukrOOQEEJ2_ucb2aqzc-YnTR
16. Geneviève, R & Zandra, A. Ei vielä julkaistu virallisesti. PhD & PhD Thematic and Content Analysis of Idiopathic Nightmares and Bad Dreams Department of Psychology, Université de Montréal, Montreal, Quebec, Canada Luettu: 11.1.2014
17. Sandman, S. 2014. Unitutkija. Sähköposti. Luettu: 14.1.2014
18. Hoffine, Teoksen nimi tuntematon, <http://www.joshuahoffine.com/#/6/4>
19. Dali, 1931, Muiston pysyvyys, Sahapedia, Persistence of Memory: Digital Archiving, A Surrealist Perspective by S. Gopalakrishnan, <http://sahapedia.wordpress.com/2011/11/17/124/>
- 13=20. Lehtovuori, E. 2005. Unet taiteellisessa luomistyössä. http://www.imagenesis.fi/sanat/Unet_taideellisessa_luomistyossa.pdf Luettu: 24.2.2014
21. Nurmio, S. 2013. Symbolistinen taide ylittää todellisuuden. Yle-uutiset. http://yle.fi/uutiset/symbolistien_taide_ylittaa_todellisuuden/6374578 Luettu: 24.2.2014
22. Gauguin, 1888, Näky saarnan jälkeen, Yle kulttuuri: Symbolistinen taide ylittää todellisuuden, Satu Nurmio, 14.11.2012 http://yle.fi/uutiset/symbolistien_taide_ylittaa_todellisuuden/6374578
23. Andre, B. 1924. Surrealismin manifesti. Arvi, A Karisto Osakeyhtiö kirjapaino.
24. Peripetie, 2014, Dream Sequence-kirjaprojekti, <http://designcollector.net/the-surreal-photography-of-madame-peripetie/madame-peripetie-8/>, 2014
25. Budricks, B. 2012. Madame Peripetie`s world of the bizarre. One small seed. <http://www.onesmallseed.com/2012/04/madame-peripeties-world-of-the-bizarre/> Luettu: 24.2.2014
26. Cardiff, Miller, 2008, The Murder of Crows, Experimental Geography in Practice, Becoming-Crow, Courtesy of Janet Cardiff and George Bures Miller.
27. Buresmiller. 2008. Murder of crows. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=Xfa2fvWZ6II> Luettu: 24.2.2014
28. Arsham, 2007, Sheet, Emptykingdom, Konahrtist, <http://www.emptykingdom.com/featured/daniel-arsham/>.

