



Satakunnan ammattikorkeakoulu
Satakunta University of Applied Sciences

LAURA PIHLAJAMÄKI

Unet maalaustaiteessa

KUVATAITEEN TUTKINTO-OHJELMA
2023

TIIVISTELMÄ

Pihlajamäki, Laura: Unet taiteessa
Opinnäytetyö, AMK
Kuvataide
Toukokuu 2023
Sivumäärä: 22

Tutkittiin mitä teorioita löytyy unien näkemiselle ja miten unia on toteutettu maalaustaiteessa, renessanssista nykyhetkeen 2000-luvulle. Kerrotaan tekijän pitämästä unipäiväkirjasta, omista unista ja opinnäytetyö maalauksesta.

Avainsanat: Taide, unet

Abstract

Pihlajamäki, Laura: Dreams in art

Bachelor's thesis

Visual arts

May 2023

Number of pages: 22

Investigated what theories there are for dreaming and how dreams have been depicted in painting, from the Renaissance to the 21st century. Told about creators dream diary, her own dreams, and her thesis painting.

Keywords: Art, dreams

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
2 UNIEN TUTKIMUS	6
3 TAIDEHISTORIASTA NYKYHETKEEN	7
3.1 Renessanssi.....	7
3.2 Surrealismi	8
3.3 Surrealistisia painajaisia	9
3.4 2000-luku.....	10
4 UNET OMASSA ELÄMÄSSÄ.....	13
4.1 Unipäiväkirjan pitäminen	13
5 MAALAUKSENI UNIA.....	14
5.1 Meressä, 8.6.2017 (katkelma unesta)	14
5.2 Vampyyri, 1.12.2017 (katkelma unesta)	14
5.3 Puukko, 12.6.2019 (katkelma unesta)	15
5.4 Kasvihuone, 19.7.2019.....	15
6 MAALAUKSENI	16
6.1 Miksi nämä unet?	16
6.2 Perspektiivi	17
6.3 Rajaukset	17
7 LOPPUSANAT	19
LÄHTEET	20

1 JOHDANTO

Minusta on mielenkiintoista, miten unet ovat inspiroineet taiteilijoita läpi vuosisatojen. Erityisesti minua kiehtoo teokset, jotka olisivat suoraa taiteilijan omista unista tai painajaisista. Unet, joiden maisemat, värit, rakennelmat tai tapahtumat ovat olleet niin mielenpainuvia, että ne on saatava ikuistaa kaksiulotteiseen muotoon. Nostin täten esille joitain teoksia ja tekijöitä, jotka ovat kertoneet saaneensa suuresti inspiraatiota siitä, mitä unia ovat nähneet.

Aivojen toiminta, etenkin uniin liittyen, on kiintoisaa. Täten sisällytin opinnäytetyöhöni myös tutkimustietoa unista, ymmärtääkseni paremmin käsittelemääni aihetta. Rajasin etsimäni teokset maalaustaiteeseen. Kuitenkin taiteen modernisoituessa myös teokset alkavat kuvastaa aikaansa, joten sisällytin tutkimukseen myös digitaalisia teoksia.

2 UNIEN TUTKIMUS

Unet ja niiden merkitys on pitkään ollut aihe, jota ihmiset ovat tutkineet ja pohjineet. Läpi historian löytyy useita erilaisia teorioita mitä unet ovat, mitä ne merkitsevät ja miksi me uneksimme. Unet ovat vieläkin aihe, jota edes tiede ei osaa määritellä täysin unia tutkivan alan laajuuden vuoksi ja nykyisin käytettyjen määritelmien monimuotoisuuden takia.

Unien tutkimisen maailmassa Sigmund Freud ja Carl Jung ovat tunnettuja nimiä ja heidän teoriasa unelmien täyttämisestä ja tiedostamattoman paljastamisesta.

Uudempi teoria siitä mitä unet ovat, esitetään aktivaatio-synteesi-teoriassa, jonka J. Allan Hobson ja Robert McCarley loivat 1970-luvun lopussa. Aktivaatio-synteesi-teoria on neurobiologinen selitys, miksi me näemme unia. Teoria selittää, että jopa nukkuessamme meidän aivomme ovat aktiivisia. Suuri määrä hermotoimintaa tapahtuu aivoissamme nukkuessamme. Unet ovat sähköisiä aivoimpulsseja, jotka vetävät satunnaisia ajatuksia ja kuvia muistostamme. Aktivaatio-synteesi-teoria uskoo, että tämä prosessi aiheuttaa unet joita näemme. (StudySmarter, n.d.) Teoria argumentoi useita muita teorioita vastaan, että unilla ei ole mitään luontaista merkitystä, vaan että ne pikemminkin heijastavat aivorungon satunnaista aktivaatiota vilkeunen (REM-uni, rapid eye movement) aikana.

Uusien tutkimusten myötä on kuitenkin selvinnyt, että emme uneksi pelkästään vilkeunen aikana, vaan pikemminkin läpi koko yön. Emme kuitenkaan pysty kertomaan milloin tarkalleen uneksimme. (Vallat ym., 2018. s. 1 & Montangelo, 2018.)

3 TAIDEHISTORIASTA NYKYHETKEEN

Unet ovat aihe, jota taiteessa on käsitelty läpi aikojen. Maalaustaiteessa ne ovat toimineet monille taiteilijoille inspiraationa aiheisiin ja tunnelman lähteenä teoksia luodessa.

3.1 Renessanssi

Renessanssin aikaan maalarit innostuivat ja ottivat vastaan unien kuvittamisen haasteen. Yleisenä teemana oli kuvata pakanallisia ja aistillisia kohtauksia, joissa yleensä esiintyy uinuva hahmo. Taiteilijoita kuitenkin pyydettiin myös säännöllisesti kuvaamaan raamatullisia unia (Morris, 2013), esimerkiksi Nicolas Dipren maalaama *The Dream of Jacob*, jossa etualalla makoilee valkoiseen pukeutunut Jacob, pää leväten kiveen. Maalauksen taustalla näemme enkeleitä kiipeämässä ylös tikkaita pitkin pilvien sekaan maalauksen oikeaan ylänurkkaan. Pilvien keskelle on valkopartainen hahmo, jonka takana oleva keltainen tausta erottuu maalauksen muuten sinisestä taivaasta.

Maininnat renessanssin taiteilijoiden omien unien maalaamisesta ovat erittäin harvinaisia. Poikkeuksena ollen Albrecht Dürerin akvarelli maalaus taivaasta laskeutuvista vesipatsaista, joista keskimmäisin on räjähdysmäisessä kosketuksessa maan kanssa. Maalauksen alle taiteilija oli kirjoittanut päivämäärän 8. kesäkuuta 1525 ja kuvauksen siitä miten heräsi koko ruumis täristen. (Roderick Conway Morris, 2013)

Yksi tunnetuimmista uniin liittyvistä teoksista on Henry Fuselin maalaama *Painajainen* (kuva 1) niminen teos. Maalaus kuvastaa valkoiseen mekkoon pukeutunutta nukkuvaa naista, jonka kasvoilla on tuskainen ilme. Hänen kätensä ja päänsä roikkuvat vuoteen reunan yli ja rinnalla istuu pieni apinamainen piru olento. En löytänyt mainintoja, että Fuseli olisi ollut omien painajaisien inspiroima teosta tehdessään, mutta siitä huolimatta maalaus on tuottanut monia tulkintoja sen merkityksestä painajaisiin ja unihalvauksiin liittyen. (Dr. Noelle Paulson, 2015)



Kuva 1. The Nightmare (Henry Fuseli, 1781)

3.2 Surrealismismi

Surrealismismi on yksi tunnetuimmista tyyli-suuntauksista, joka liitetään uniin. Surrealismismi sai alkunsa 1910-luvun lopulla ja 1920-luvun alkupuolella, kukoistaen Euroopassa maailmansotien välissä. Surrealismismi esiintyi ensiksi kirjallisuuden puolella mutta siirtyi myös kuvataiteen puolelle. (Britannica, 2023 & Voorhies, 2004)

Surrealismilla ei ole yhtenäistä tyyliä, mutta maalauksista voi erottaa useita tekijöitä, jotka kuitenkin liitetään kyseiseen taidesuuntaukseen. Yhdessä surrealismien ääripäässä on maailma, joka on täysin määritelty ja huolellisesti kuvattu, mutta jossa ei ole rationaalista järkeä, leikitellen tilan, muodon ja ajan vääristymisellä. Toisessa ääripäässä taas on abstraktit, biomorfiset kuvat, jotka ovat vihjailevia mutta epämääräisiä, yhteisenä tekijänä kuitenkin toimien positiivinen ilmaisu. (Britannica, 2023)

Ensimmäistä ääripäätä edustavia tunnettuja maalareita ovat esimerkiksi Paul Delvaux, René Magritte ja Salvador Dalí. Toisessa ääripäässä taas maalauksissa biomorfisia teoksia oli Max Ernst ja abstrakteja teoksia taas tuotti Joan Miró.

3.3 Surrealistisia painajaisia

Kaikki surrealistit eivät kuitenkaan lähestyneet tyyliä positiivisella ilmeellä. Zdzisław Beksiński tunnetaan pysäyttävistä painajaismaisista teoksistaan, jotka kuvaavat helvetillisiä maisemia ja luurankomaisia hahmoja, jotka tuntuvat olevan ikuisessa liikkeessä. Beksiński loi teoksiaan surrealismien huippukausien jo loputtua, 1970-luvulta 1980-luvun loppupuolelle, mutta tämä ei pysäyttänyt hänen vertahyitäviä teoksiaan saamasta huomiota.

Samoihin aikoihin työskennellyt toinen tunnettu taiteilija, joka tunnetaan hänen karmivista teoksista, on H.R. Giger, joka sai kuuluisuutta *Alien – Kahdeksas matkustaja* (1972) elokuvan myötä. Hän suunnitteli elokuvaan kautta maailmaa tunnetun hirviöhahmon, joka on kasvattanut ympärilleen suuren faniseurannan. (hrgiger.com, n.d.)

H.R. Gigerin uran alkupuolella hän maalasi teoksia vapaalla kädellä käytetyllä kynäruiskulla ja akryyliväreillä. Hänen maalauksissaan orgaaniset ihmismäiset olennot ja mekaaniset muodot sekoittuvat toisiinsa, luoden painajaismaisista ja välillä myös eroottisia teoksia. Giger kertoo joskus kärsineen painajaisista, jotka päätyivät inspiroimaan häntä teoksissaan. 2012 julkaistussa haastattelussa hän kertoo päässeensä painajaisista eroon mutta nähneensä kuitenkin vielä eloisia unia ja miten useat unet sekä painajaiset ovat johtaneet joidenkin hänen koskettavimpien teoksien luomiseen. (Kimmo K. Koskinen, 2010, s. 59., Annie Bertram, n.d., s. 67)

3.4 2000-luku

Unet inspiroivat kuvataiteilijoita myös 2000-luvulla, mutta siitä huolimatta suora omien unien kuvittaminen ei ole yleistä. Oli huomattavasti helpompaa löytää mainintoja teoksista, joissa tekijä on käyttänyt omia unia inspiraationa joihinkin osiin teoksissaan.

Siirtyessämme 2000-luvulle ja teknologian kehittyessä, tämä näkyy myös taiteessa. Kuvia ei luoda enää pelkästään fyysisissä muodoissa kynillä ja maalilla paperille tai kankaalle. Löytämäni esimerkit unien kuvittamisesta 2000-luvulla ovat molemmat digitaalisia teoksia.

Brandon 747 Harrell tekee teoksiansa Blenderissä, kolmiulotteisessa mallin-
nusohjelmassa. Siellä hän yhdistää realistiset ympäristöt ja utuisen valaistuk-
sen irrationaalsiin kokoonpanoihin. Puita ja nurmikkoa siellä missä sen ei pi-
täisi olla, uima-altaita epäloogisissa paikoissa ja rakennuksia pilvien seassa.

Brandon 747 kertoo saavansa inspiraatiota teoksiinsa lapsuudestaan, unis-
taan ja auringonlaskuista. Hänen töitensä yhdistää vahvasti unimainen tun-
nelma ja nostalgian tunne. Unet vaikuttavat olevan hänelle tärkeä inspiraation
lähde lapsuutensa lisäksi. Brandon 747 kertoo menettäneensä kyvyn nähdä
unia yhdessä vaiheessa elämäänsä ja olleensa erittäin innoissaan, kun alkoi
uudelleen näkemään unia. Hän kertoo, että koki visuaalisen taiteen olevan hä-
nelle paras tapa dokumentoida unensa. (Consecrea, n.d.)



Kuva 2. Somewhere In My Dreams (Brandon 747 Harrell, 2022)

Toinen digitaalisia töitä tekevä taiteilija on slovenialainen Bernarda Conič, joka tunnetaan myös nimellä Nibera. Amor Fati (kuva 3) on teos, jonka keskeiseen elementtiin inspiraatio on saatu unesta. Nibera kertoo saaneensa inspiraation kyseiseen teokseen unestaan, jossa oli jättimäinen taivaalta kurottava käsi. Hän lisää, että unen teema ei kuitenkaan ollut pelottava, pikemminkin valaiseva ja toiveikas. Hän ei mainitse muuten käyttävänsä uniaan inspiraationa teoksilleen. (Consecrea, n.d.)



Kuva 3. Amor Fati (Bernarda Conič, n.d.)

4 UNET OMASSA ELÄMÄSSÄ

Mieleeni on painunut uneni, jossa puut ja taivas ympäröivät minut kirkkaan oranssilla hohteella matkallani koulusta kirjastoon etsimään äitiäni, joka ei ollut tullut hakemaan minua. Näin tämän unen ala-asteikäisenä, minulle oli hiljattain annettu lupa kulkea yksin koulusta kotiin. En tällöin vielä kiinnittänyt suurempaa huomiota uniini, mutta silti muutamat ovat jääneet mieleeni voimakkailla visuaalisilla mielikuvilla liilasta karvahirviöistä ja yksisarvisista valtavan pensaan takana.

Värit ovat tärkeä osa uniani. Kiinnitän paljon huomiota siihen, minkä värinen taivas saattaa olla, täyttääkö koko maailman jonkin värinen sumu, kuin se olisi jonkun filtlerin värittämä, vai olenko jossain fantastisessa ympäristössä, joka voisi olla suoraan jostain videopelistä. Unet eivät kuitenkaan ole aina täynnä ihastuttavia värejä ja videopelimäisiä paikkoja. Välillä tummat yöt ja harmaat loskaiset tiet tuovat mukanaan kauhumaista tunnelmaa tai arkista vaihtelua fantastisille seikkailuille.

4.1 Unipäiväkirjan pitäminen

Aloin kiinnittämään enemmän huomiota uniini vasta lukion loppupuolella, jolloin myös kirjoitin enimmäistä kertaa uneni ylös. Tämän myötä huomasin myös muistavani uneni paljon useammin ja pidemmin. Välillä saatan nähdä pitkiä yksityiskohtaisia unia monta yötä peräkkäin. Joinain öinä minusta taas tuntuu siltä, että näen monta erillistä unta välillä heräämättä. Näiden unien maailmat, tarinat ja visuaaliset elementit vaihtelevat niin voimakkaasti, että ne eivät tunnu yhdeltä ja samalta unelta.

Kirjoituksieni pituus vaihtelee suuresti. Jotkut unet ovat sen verran sumuisia, että kuvailen niiden päätapahtumia ja isoimpia visuaalisia elementtejä vain muutamilla lauseilla ja toisista saan kirjoitettua kokonaisia tarinoita. Visuaaliset elementit kuitenkin ovat aina se asia, joiden ylös kirjoittamiseen kiinnitän erityistä huomiota.

Unipäiväkirjasta myös huomaa selvästi, milloin olen pelannut videopelejä tai katsonut elokuvia ja tv-sarjoja, sillä usein myös ne siirtyvät uniini. Etenkin videopelit näkyvät unissani voimakkaasti. Illan pelisessio saattaa jatkua unissani tai välillä tutut hahmot ja maailmat esiintyvät niissä mukana, välillä itse olen kyseinen hahmo.

5 MAALAUKSENI UNIA

5.1 Meressä, 8.6.2017 (katkelma unesta)

Uin saaren rannalla, on tyyni aurinkoinen päivä, kirkkaan sinisellä taivaalla ei näy yhtäkään pilveä. Hiekka on hohtavan kultaista ja jatkuu hyvin pitkälle, näen kaukaisuudessa rannalla korkealle nousevia punertavan ruskeita kallioita. Sisämaalle katsoessa näen rehevän, tutkimattoman viidakon, jonka kirkkaan vihreät puut kiipeävät taivaalle. Kirkkaassa turkoosissa vedessä kasvaa puita, joiden valtavat juuret nousevat välillä pinnalle. Näen miten kirkkaan, turkoosin meren pohjalla heiluu rauhallisesti runsas leväkasvusto.

Hyppelen painovoimattomasti juurelta toiselle, välillä sukeltaen vauhdilla syvään veteen. Puiden juuret ovat niin leveitä, että pystyn kävelemään niiden päällä ilman ihmeellisempää tasapainottelua. Ihailen henkeäsalpaavaa näkymää juuren päältä, meri ja taivas sekoittuvat yhdeksi horisontissa. Eteeni nousee vedestä iso karvainen, ystävällinen olento, kiipeän sen selkää, otan tiukasti kiinni sen turkista ja ratsastamme yhdessä ympäriinsä meressä, välillä sukeltaen syvyyksiin ja hetken päästä loikaten pinnan päälle.

5.2 Vampyyri, 1.12.2017 (katkelma unesta)

Olen samanaikaisesti Scream TV-sarjan päähenkilö Emma ja itseni. Minulla on tunne, että joku ajaa minua takaa, joten menen sisään tuntemattomaan taloon. Pienessä asunnossa on hämärää, valkoinen valo siivilöityy läpi minun

oikealla puolellani olevista verhoista. Minua vastassa seisoo käytävällä nuori kurvikas nainen, jolla on mustat, pitkät suorat hiukset. Hänen vampyyriham-paihinsa zoomataan. Katsoessani sarjaa läppäriltäni varoitin Emmaa, saman-aikaisesti kun olen myös hän, olla luottamasta tähän naiseen, koska minulle, katsojalle, paljastettiin että nainen on vampyyri.

5.3 Puukko, 12.6.2019 (katkelma unesta)

Kävelen lumen peittämällä hiekkatiellä, mustan yötaivaan alla, vasemmalla on avaraa peltoa ja oikealla tiheää metsää. Olen osa jotain 1800-luvun alussa elävää ihmisryhmää, joka on päättänyt muuttaa uuteen paikkaan. Saattu-eemme kimppuun hyökätään, takana olevat puiset kärryt ovat tulossa. Olen kulkueen edessä, joten pääsen nopeasti pakoon metsään parin miehen kanssa. Piiloudumme auringon valaisemassa metsässä puiseen katokseen.

Mies ison punertavan ruskean parran kanssa kommentoi puukotus-tyyliäni ja päättää näyttää minulla, miten itse puukottaa. Hän nostaa paitaani selästä ja painaa vähän puukkonsa terää selkääni. En tykkää tästä ja tönäisen hänet pois, samalla huomaan miehen lähestyvän meitä ja puukotan häntä selän ta-kaa vatsaan, minun mieluisella tyyllilläni.

Nyt olen yksin metsässä ja huomaan että pahiksia on tulossa lisää. Menen varastoon piiloon niin, että makaan maassa yhtä matalaa seinää vasten. Täten huomaan, jos joku lähestyy varastoa mutta minua ei nähdä saman tien. Yksi mies kävelee varaston viereen ja huomaa minut. Ammun hänet. Pian tulee toinen, joka huomaa minut ja ammun myös hänet. Päätän, että tämä on huono paikka olla ja lähden juoksemaan metsään. Metsä on syksyinen ja valoisa, maa on sammalen ja mustikoiden peitossa.

5.4 Kasvihuone, 19.7.2019

Olen isossa rakennuksessa. Katossa on ikkunoita, joista säteilee kirkasta au- ringonvaloa kasvien päälle. Kasveja on runsaasti, ne on aseteltu

muistuttamaan tuuhea metsää. Niiden seassa on polkuja ja isoja altaita eksoottisille kaloille. Rakennus on haalean keltainen, auringonvalo on kirkasta ja keltaista, runsaasti vihreitä kasveja ja vesi on hieman vihertävää mutta kirkasta. Altaiden reunalle voi istua ja laskea jalat altaaseen, osassa voi jopa uida.

Istun yhden altaan reunalla, kun valtava kala hyppää kohti minua ja riuhtaisee kaulastani mukaan kaulakorun. Säikähdän, mutta olen myös erittäin ärsyyntynyt, koska sain kyseisen korun kummeiltani ja tykkään siitä erittäin paljon. Seison altaan ääressä, katson kalan uintia ja mietin, miten voisin pyydystää sen saadakseni koruni takaisin. Tekisi mieli vain ottaa kala altaasta, mutta se on niin iso ja vaarallinen.

6 MAALAUKSENI

Olen pitkään miettinyt, että omia unia olisi mielenkiintoista muuttaa visuaaliseen muotoon. Erilaisia tapoja toteuttaa niitä on pohdittu maalaamisesta kuvanmuokkaukseen ja jopa videopelikenttinä. Päädyin kuitenkin itselleni tutuimpaan tekniikkaan, akryylimaaleihin, kun päädyin valitsemaan unet aiheekseni opinnäytetyöhön.

6.1 Miksi nämä unet?

Miettiessäni, mitä unia valitsisin teokseen, tuli mieleeni välittömästi muutama niistä. Ne ovat useita vuosia vanhoja, mutta palaavat silti aina välillä mieleeni miellyttävien visuaalisten elementtien vuoksi, joten niiden valitseminen teokseen oli helppoa. Näihin kuuluu uni Meressä, joka oli myös ensimmäinen, jonka ikinä kirjoitin ylös. Muutama unista on myös nähty hiljattain ennen luonnostelun aloittamista.

Halusin teokseen laajan kirjon luontoa, rakennuksia ja ihmisiä. Tämä ei kuitenkaan vaikeuttanut valintaprosessia sadoista unista ja päättyi myös toteutumaan kivasti. Pidin myös mielessä, että kaikki unet eivät voi toimia teoksen päätähтинä, joten rauhalliset vesielementit toimivat hyvin niiden vierellä.

6.2 Perspektiivi

Suurin osa unista on kuvattu kuten näin ne unissa, ensimmäisestä persoonasta, minä niiden kokijana. Päätin kuitenkin maalauksessa vaihtaa perspektiivin Puukko uneen ensimmäisestä kolmanteen, jotta katsoja saisi paremman kuvan siitä mitä unessa tapahtuu, nähden mitä ympärilläni on. Minun perspektiivini ei ollut kovin mielenkiintoinen mutta voimakkaat tunteet siitä, mitä ympärilläni tapahtui, olivat.

Jätin osasta viittaukset minun läsnäolostani kokonaan pois, koska ympäristö oli näissä unissa, niillä hetkillä, paljon tärkeämpi kuin se, missä minä olen ja mitä minä teen.

Vampyyri-unesta päädyin valitsemaan hetken, jossa koin enemmän katsovani sarjaa, hetki, jolloin sarjan tuottajat paljastivat katsojalle mystisen naisen olevan vampyyri keskittämällä rajauksen hänen hymyilevään suuhunsa.

6.3 Rajaukset

Carole Benzaken ja Jarmo Mäkilän teosten inspiroimina päädyin itsekin leikkimään rajauksilla maalauksessani. Tämä tuli luonnollisesti teokseen Vampyyri unen myötä, sen TV-sarja konsepti oli helppo rajata tiukasti, ikään kuin kuva-kaappaukseksi katsomastani/kokemastani sarjasta.

Päädyin lopulta rajaamaan vain kaksi unta erille muista. Loput sulatin yhteen kollaasimaisesti, välillä haalistaen niiden rajoja keskenään.

7 LOPPUSANAT

Tutkiessani unien maailmaa sekä tieteen että taiteen näkökulmista opin miten paljon syvemmälle aihe menee verraten siihen, mitä alun perin ajattelin.

Unien tutkimuksien laajuuden vuoksi pystyin vain raapaisemaan aihetta siitä, miksi uneksimme. Tiede tutkii aivojen toimintaa unesta ja unista, joten tutkimusmateriaali on loputonta. Vasta hiljattain tiede on kehittynyt siihen pisteeseen, että osaamme tutkia tarkemmin, mitä aivoissa tapahtuu meidän nukkuessamme, mutta unien kohdalla mikään ei ole vielä varmaa.

Unia käsitteleviä maalauksia ja niistä inspiroitunutta taidetta löytyi niin vuosisatojen takaa kuin myös nykyajalta. Unet ovat toimineet inspiraationa ja tunnelman lähteenä minulle sekä monille muille taiteilijoille satojen vuosien ajan.

LÄHTEET

Annie Bertram. (n.d.) You interrogate HR Giger part 2. littlegiger.com. Haettu 19.5.2023 osoitteesta https://www.littlegiger.com/articles/files/BizarreMag_196.pdf

Bernarda Conič. (n.d.). Amor Fati [digitaalinen taideteos]. Consecra. Haettu 19.5.2023 osoitteesta <https://consecra.com/product/amor-fati/>

Brandon 747 Harrell. (2022). Somewhere In My Dreams [digitaalinen taideteos]. Picuki. Haettu 19.5.2023 osoitteesta <https://www.picuki.com/media/2966393775634940230>

Britannica. (2023). Surrealism. Haettu 19.5.2023 osoitteesta <https://www.britannica.com/art/Surrealism>

Carole Benzaken. (2002). Louis & Luis [Maalaus]. carolebenzaken.net. Haettu 19.5.2023 osoitteesta <http://www.carolebenzaken.net/night--day.html>

Consecra. (n.d.). Amor Fati. Haettu 19.5.2023 osoitteesta <https://consecra.com/product/amor-fati/>

Consecra. (n.d.). Brandon 747 on 'Dreamy' Interiors, Memories, and Nostalgia. Haettu 19.5.2023 osoitteesta <https://consecra.com/community/brandon-747-dreamy-interiors-memories-nostalgia/>

Dr. Noelle Paulson. (2015). Henry Fuseli, The Nightmare. Smarthistory. Haettu 19.5.2023 osoitteesta. <https://smarthistory.org/henry-fuseli-the-nightmare/>

Henry Fuseli. (1781). The Nightmare [Maalaus]. Detroit Institute of Arts, Michigan, MI, United States <https://dia.org/collection/nightmare-45573>

hrgiger.com. (n.d.). [H.R. Giger-sivu]. Haettu 19.5.2023 osoitteesta <https://hrgiger.com/>

James Voorhies. (2004) Surrealism. Heilbrunn Timeline of Art History. New York: The Metropolitan Museum of Art. Haettu 19.5.2023 osoitteesta http://www.metmuseum.org/toah/hd/surr/hd_surr.htm

Jarmo Mäkilä. (1982). Uponnut Atlantis [Maalaus]. Kiasma, Helsinki, Suomi. <https://www.kansallisgalleria.fi/fi/object/595272>

Kimmo K. Koskinen. (2010). Biomekaanisten painajaisten ylivelho. littlegiger.com. Haettu 19.5.2023 osoitteesta https://www.littlegiger.com/articles/files/Inferno_Feb2010.pdf

Montangero, J. (2018). Dreaming and REM-sleep: History of a scientific denial whose disappearance entailed a reconciliation of the neuroscience and the cognitive psychological approaches to dreaming. *International Journal of Dream Research*, 11(1), 30–45. <https://doi.org/10.11588/ijodr.2018.1.42384>

Roderick Conway Morris. (July 26, 2013). Dreams and the Renaissance. The New York Times. Haettu 19.5.2023 osoitteesta <https://www.ny-times.com/2013/07/27/arts/27iht-conway27.html>

StudySmarter. (n.d.). Activation Synthesis Theory. Haettu 19.5.2023 osoitteesta <https://www.studysmarter.co.uk/explanations/psychology/social-context-of-behaviour/activation-synthesis-theory/>

Vallat R, Eichenlaub JB, Nicolas A, Ruby P. (2018). Dream Recall Frequency Is Associated With Medial Prefrontal Cortex White-Matter Density. *Front Psychol. Frontiers in Psychology*. (volume 9), page 1. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6171441/>

Voorhies, James. (2004) "Surrealism." In *Heilbrunn Timeline of Art History*. New York: The Metropolitan Museum of Art. Haettu 19.5.2023 osoitteesta http://www.metmuseum.org/toah/hd/surr/hd_surr.htm