

2019

Psykedeelinen muotoilu – psykedeelien vaikutus visuaalisen viestinnän muotoilussa

Jenni Laaksoharju
Taiteen kandidaatin opinnäytetyö
Aalto-yliopisto
Taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu
Median laitos
Visuaalisen viestinnän muotoilu
Kevät 2019



Tekijä Jenni Laaksoharju

Työn nimi Psykedeelinen muotoilu – psykedeelien vaikutus visuaalisen viestinnän muotoilussa

Laitos Taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu

Koulutusohjelma Visuaalisen viestinnän muotoilu

Vuosi 2019

Sivumäärä 33

Kieli Suomi

Tiivistelmä

Tutkielma tarkastelee psykedeelisten huumausaineiden vaikutuksia, visuaalisessa kulttuurissa ja visuaalisen viestinnän muotoilun alalla 1960-luvulta lähtien, teoriataustan ja kuvallisten esimerkkien kautta. Kiinnostus tutkielman aihetta kohti lähti, siitä kun pohdin mitä sana psykedeelinen tarkoittaa visuaalisessa kulttuurissa ja miksi sitä käyttävät monet alan ihmiset. Halusin tutkia tabua ilmiötä, mistä ei tiedetä paljoa, mutta joka on kuitenkin vaikuttanut visuaalisen viestinnän muotoilun alalla.

Psykedeelit kuuluvat hallusinogeeneihin eli psykoaktiivisiin aineisiin, jotka synnyttävät aistiharjoja, sekä muutoksia havainnoissa, ajattelussa, tunteissa ja tajunnantilassa. Psykedeelit tehostavat kyseenalaistavaa ajattelua, jonka myötä ne vaikuttivat 1960-luvun nuorten aatteisiin ja kulttuuriin. Tutkielman teoriatausta käsitteli syvemmin tunnetuimpien ja käytetyimpien psykedeelisten huumausaineiden visuaalisia ja kulttuurillisia vaikutuksia. Psykedeelien mikroannostelu ja terapeutiset vaikutukset, sekä Steve Jobsin positiivinen suhde LSD:hen ovat olleet syynä sille, miksi kiinnostus psykedeelijä kohtaan on viime vuosina noussut.

Tutkielman ensimmäinen tutkimuskysymys oli, mitkä ominaisuudet tekevät visuaalisesta teoksesta psykedeelisen? Hypoteesini oli, että psykedeelien visuaaliset vaikutukset ovat psykedeelisen tyyliuuntauksen keskeisimpiä ominaisuuksia, joka todettiin oikeaksi käytettyjen lähteiden kautta. Tyypillisimpiä psykedeelisissä teoksissa esiintyviä psykedeelisten huumausaineiden visuaalisia vaikutuksia ovat värikkyyys, sekavuus, geometriset kuviot ja aaltoilevat muodot. Sen lisäksi psykedeelien muiden vaikutusten inspiroimat teemat, kuten vaikka monitasoisuus, surrealismi ja symbolismi ovat myös psykedeelisen tyylin keskeisimpiä piirteitä.

Psykedeeliset huumausaineet ja niiden kulttuuri muovasivat yhteiskuntaa 1960-luvulla, jonka seurauksena myös visuaalisen viestinnän muotoilu sai vaikutteita psykedeeleistä. Tutkielman toinen tutkimuskysymys oli miten psykedeelit ovat vaikuttaneet visuaalisen viestinnän muotoilun alalla? Psykedeelinen tyyli näkyi parhaiten rock-konserttien julisteissa ja vastakulttuurin sanomalehdissä. Psykedeelinen visuaalisen viestinnän muotoilu kapinoi alan käytäntöjä vastaan esimerkiksi epäkäytännöllisillä kirjaintyypeillä ja sommitelmilla. Nykyään psykedeelinen kuvamaailma ei ole täysin samanlaista kuin mitä 1960- ja 1970-luvuilla, mutta psykedeelien vaikutteita näkee yhä monissa töissä. Psykedeeliset kuvat eivät välttämättä pyri kopioimaan psykedeelisten huumausaineiden alaisena koettuja kokemuksia, vaan enemmänkin poimimaan joitakin tyyllille ominaisia piirteitä.

Avainsanat psykedeelinen tyyli, visuaalisen viestinnän muotoilu, psykedeelit, huumeet

Sisällys

01	1 Johdanto
02	1.1 Tutkimuskysymykset
03	2 Psykedeelit
04	2.1 Klassiset psykedeelit
06	2.2 Visuaaliset vaikutukset
10	2.3 Psykedelia
14	3 Psykedeelinen kuvataide ja visuaalinen tyyli
14	3.1 Psykedeelinen kuvataide
18	3.2 Psykedeelinen tyyli
20	4 Psykedeelinen visuaalinen viestintä
21	4.1 Psykedeelinen typografia ja taitto
26	4.2 Psykedeelinen kuva
31	5 Yhteenveto
32	5.1 Tulokset ja arviointi
33	5.2 Jatkotutkimus
34	Lähteet
34	Painetut lähteet
34	Digitaaliset lähteet
35	Kuvien lähteet

1 Johdanto

Tiedetään, että visuaaliset taiteilijat ja muotoilijat käyttävät inspiraation lähteinä esimerkiksi luontoa, musiikkia ja ihmisiä. Nykyään inspiraatiota haetaan yhä useammin internetistä ja sosiaalisesta mediasta. Vähemmän kuitenkin tiedetään huumausaineiden, erityisesti tajunnantilaa ja havaintoa muuntavien psykedelien, vaikutuksesta visuaalisessa kulttuurissa.

Psykedelit ovat tabu, sillä ne ovat suurimmassa osassa maailmaa laittomia ja ovat haitaksi terveydelle ja yhteiskunnalle. Huumausaineista puhutaan usein kielteiseen sävyyn, mikä on ymmärrettävää ja aiheellista. Psykedeleillä on kuitenkin pitkä historia, osana eri kulttuureja ja uskontoja, joka ulottuu 1960-lukua pidemmälle. Viime aikoina psykedelit ovat taas jälleen alkaneet kiinnittämään yhteiskunnan huomiota, kun yhden edesmenneen Applen perustajan Steve Jobsin elämäkerrassa (Steve Jobs 2011) paljastui, että hänen elämänsä tärkeimpiä kokemuksia oli psykedelisen huumausaineen, LSD:n nauttiminen. Jobs ei ole kuitenkaan ainoa syy miksi kiinnostus psykedelejä kohtaan on kasvanut viime aikoina. Ihmisiä on alkanut kiinnostamaan myös joidenkin psykedelisten huumausaineiden terapeuttiset vaikutukset, jonka lisäksi kannabiksen hyötyjä on alettu korostamaan yhä enemmän ympäri maailmaa. (Oroc 2018, 353-354.)

Olen visuaalisen viestinnän muotoilun opiskelijana monesti törmännyt adjektiiviin psykedelinen, jolla on viitattu monessa asiayhteydessä runsaaseen, moniväriseen ja vääristyneeseen kuvamaailmaan. Psykedelit muovasivat yhteiskuntaa 1960-luvulla, jonka seurauksena myös visuaalisen viestinnän muotoilu sai vaikutteita psykedeleistä. Vaikka visuaalisen viestinnän muotoilijat eivät tietääkseni nykyään enää käytä psykedelisiä huumausainei-

ta inspiraation lähteenä, niin psykedeelisyys on silti yhä läsnä monissa alan teoksissa. Minua alkoi kiinnostaa miten näin tabu ilmiö on vaikuttanut visuaaliseen kulttuuriin ja alaani merkittävästi.

1.1 Tutkimuskysymykset

Tavoitteeni on selvittää, miten psykedeeliset huumausaineet ovat muovanneet visuaalista kulttuuria, erityisesti visuaalisen viestinnän muotoilun alaa. En ota kantaa psykedeelien eettisyyteen, enkä siihen auttavatko ne luovalla alalla. Keskityn tunnetuimpiin ja käytetyimpiin psykedeelisiin, ja niiden vaikutuksiin yhteiskunnassa ja kulttuurissa. Lisäksi rajaan tutkielman tämän vuosisadan psykedeeliseen visuaalisen viestinnän muotoiluun.

Ensin minun täytyy saada selville, mitä psykedeelinen tyyli ylipäättään on ja mistä se on peräisin, eli tutkielmani ensimmäinen tutkimuskysymys on: **Mitkä ominaisuudet tekevät visuaalisesta teoksesta psykedeelisen?** Lisäksi aion syventyä psykedeelien erilaisiin visuaalisiin vaikutuksiin, sillä uskon että niillä on merkittävä vaikutus psykedeelisessä tyyliuuntauksessa. Tämän selvitettyäni voin siirtyä tarkastelemaan psykedeelien vaikutusta visuaalisen viestinnän muotoilussa ja toinen tutkimuskysymys on siis: **Miten psykedeelit ovat vaikuttaneet visuaalisen viestinnän muotoilun alalla?**

Aineistona käytän kirjallisuutta ja teoksia, jotka käsittelevät psykedeelisiä, psykedeelien kulttuuria ja niiden vaikutuksia visuaalisen viestinnän muotoilussa. Aloitan kirjallisen tutkielman taustoittamalla psykedeelisiä: niiden yleisiä vaikutuksia ja vaikutuksia kulttuurissa. Tämän jälkeen siirryn vastaamaan tutkimuskysymyksiin aineistojen ja kuvallisten esimerkkien kautta.

2 Psykedeelit

Sana psykedeeli tulee kreikankielisistä sanoista ‘psyche’ ja ‘delos’, jotka tarkoittavat ‘henkeä tai sielua’ ja ‘näkyvää tai ilmeistä’ (Dictionary.com). Psykedeelit kuuluvat hallusinogeeneihin eli psykoaktiivisiin aineisiin, jotka synnyttävät aistiharhoja, eli hallusinaatioita ja muutoksia havainnoissa, ajattelussa, tunteissa ja tajunnantilassa. Niitä pidetään yleisesti melko turvallisina huumausaineina, sillä ne eivät aiheuta fyysistä riippuvuutta.

Vuonna 1957 Humprey Osmond keksi termin psykedeeli, erottaakseen tietyt substanssit muista hallusinogeeneistä, joissa uskottiin olevan hyödyllisiä ja parantavia vaikutuksia. Termiä on käytetty maallikkojen keskuudessa useita vuosikymmeniä, vaikka monet tieteelliset tutkijat kuitenkin suosivat sanaa hallusinogeeni psykedeelin sijaan, sillä suuressa osassa tieteellisissä piireissä ei ole tähän mennessä omaksuttu psykedeelien hyödyllisiä ja parantavia vaikutuksia. (Nichols, 2016.) Suosin kuitenkin tutkielmassani sanaa psykedeeli sanan hallusinogeenin sijaan, sillä käsittelen visuaalisen kulttuurin tyyllisuuntaa, josta käytetään sanaa psykedeelinen. Hallusinogeenit ja psykedeelit voivat siis viitata samoihin aineisiin, mutta sana psykedeelinen liitetään visuaaliseen kulttuuriin, jota käsittelen ja analysoin tutkielmassani. Taustoitan lyhyesti tunnetuimpia ja käytetyimpiä psykedeelisiä huumausaineita, tutkielman seuraavassa alaluvussa 2.1 Klassiset psykedeelit.

Psykedeeleistä ei sinänsä tiedetä paljoa, mutta niiden tunnetuin ominaisuus on se, että ne saavat aikaan hallusinaatioita ja muuttavat näköhavaintoa. Hypoteesini on, että psykedeelien synnyttämät visuaaliset vaikutukset ovat psykedeelisen kuvataiteen ja visuaalisen tyyllisuunnan takana. Selvitän toisessa alaluvussa

2.2 Visuaaliset vaikutukset, millä tavoin psykedeelit muuttavat näköhavaintoa, jonka avulla pyrin vastaamaan ensimmäiseen tutkimuskysymykseen, mitkä ominaisuudet tekevät teoksesta psykedeelisen? Jotta voi ymmärtää tyyliuuntausta ja sen taustaa paremmin, niin käyn vielä läpi psykedeelien synnyttämää kulttuuria ja niiden vaikutuksia yhteiskunnassa 1960-luvulta lähtien nykypäivään saakka alaluvussa 2.3 Psykedelia.

Psykedelistä kokemusta kutsutaan usein arkikielessä tripiksi, joka tarkoittaa suomeksi matkaa. Sillä viitataan tilaan, jolloin on psykedeelisen huumausaineen vaikutuksen alaisena. Psykedeeliseen kokemukseen sisältyy muitakin ominaisuuksia, kuin vain visuaalisia. Hannah Stoufferin (2013) mukaan psykedeelistä kokemusta kuvaillaan tietoisuuden laajentumisena tai mielen vapautumisena, milloin saavutetaan uusia näkemyksiä tai ideoita. Psykedeeliseen kokemukseen kuuluu kirjo vaikutuksia, joita ovat mm. havaintokyvyn muuttuminen, synesteettiset kokemukset, keskittynyt tajunnantila, hypnoottiset tilat ja muut tajunnantilan muutokset. Näitä vaikutuksia voi tuoda esille erilaisilla tekniikoilla, kuten vaikka meditoimalla, mutta useinmiten samaan tulokseen päästään käyttämällä psykedeelisiä huumausaineita. (Stouffer 2013, 9.) Uskon kuitenkin myös, että psykedeelinen tyyliuuntaus ei ole pelkästään visuaalisten vaikutusten inspiroima, vaan havainnoinnin ja tajunnantilan muutokset ovat myös vaikuttaneet tyyliuuntaukseen.

2.1 Klassiset psykedeelit

Tunnetuimpia ja käytetyimpiä psykedeelisiä huumausaineita eli ns. klassisia psykedeelejä ovat LSD, DMT, psilosybiini ja meskaliini (Nichols 2016). Niiden lisäksi ei pidä unohtaa muita huumausaineita, jotka ovat sidoksissa psykedeelien kulttuuriin. Näihin huumausaineisiin kuuluvat kannabis ja MDMA, joka tunnetaan

myös nimellä ekstaasi. Siitä, onko kannabis psykedeeli vai ei, ollaan montaa mieltä. Kannabis on kuitenkin ollut vahvasti mukana psykedeelien kulttuurissa erityisesti 1960-luvulla ja on myös tällä hetkelläkin. Ekstaasi sen sijaan on amfetamiinijohdannainen, mutta sillä on myös hallusinogeenisiä vaikutuksia. (Oroc 2018, 159-160.) Käyn tässä alaluvussa lyhyesti läpi klassiset psykedeelit enemmänkin kulttuurillisesta ja yhteiskunnallisesta kuin tieteellisestä näkökulmasta. Näiden termien lyhyt taustoittaminen auttaa hahmottamaan psykedeeljä ja psykedeelien kulttuuria paremmin.

Tunnetuin ja tutkituin psykedeeli on LSD eli lysergihapon dietyyliamidi, jonka kehitti sveitsiläinen kemisti Albert Hofmann vuonna 1938. LSD on tiedetysti määrältään vahvin psykedeeli, jonka huomattavat vaikutukset alkavat jo kymmenissä mikrogrammoissa. Pienen annostuksen ansioista nestemäinen LSD mahtuu pieniin tulostettuihin neliön muotoisiin imupapereihin. Imupaperit on usein koristeltu värikkäillä kuvituksilla, ja tietyt paperitulosteet viestivät LSD:n laatua. LSD levisi tutkimuspiireistä valtaväestön pariin 1960-luvulla, jonka seurauksena länsimaalainen valtaväestö tutustui psykedeliseen kokemukseen, jota oli aiemmin pidetty salassa. LSD:n leviäminen sai siis pääasiassa psykedeelien vallankumouksen alulle ja synnytti kiinnostusta myös muita psykedeeljä kohtaan. (Oroc 2018, 24, 56, 155-156.)

Muut klassiset psykedeelit ovat olleet osana eri kulttuureja jo tuhansia vuosia. Esimerkiksi DMT eli dimetyylitriptamiini on vahvasti sidoksissa Amazonin alueen rituaaleihin ja sitä on käytetty yli 1500 vuotta aktiivisena alkaloidina ayahuascassa, joka on psykoaktiivinen kasviuutejuoma. DMT oli kuitenkin melko harvinaisen päihde 1960-luvulla, mutta Trace McKennan kirjoittamien kirjojen ansiosta 1990-luvulla siitä tuli suosittu huumausaine psykedeelien parissa. (Oroc 2018, 25, 155.) Luonnosta löytyvillä psykedeeleillä, psilosybiinillä ja meskaliinilla, on myös pitkä historia. Psilosybiiniä ilmenee luonnossa noin kahdessa sadassa sienilajissa. Etelä- ja Keski-Amerikan alkuperäiskansat ovat käyttäneet

psilosybiinisieniä jo tuhansia vuosia uskonnollisilla tavoilla. Psilosybiinisieniä kutsutaan usein nimellä taikasienet niiden psykedeelisen vaikutuksen vuoksi. Psilosybiinin vaikutukset muistuttavat eniten LSD:n vaikutuksia, mutta ne ovat kestoaltaan lyhyempiä. (Erowid.) Meskaliinia sen sijaan ilmenee kaktuslajeissa, ja se on tiedetysti pisimpään käytetty narkoottinen aine (Oroc 2018, 157). Amerikan alkuperäiskansat ovat käyttäneet meskaliinia yli 5 000 vuotta monien uskontojen rituaaleissa. Meskaliini on laiton suurimmassa osassa maailmaa, mutta Amerikassa sen käyttö on laillista uskonnollisissa tarkoituksissa, joissa sitä pidetään kulttuurillisesti merkittävänä. (Willis 2015.)

2.2 Visuaaliset vaikutukset

Psykedeelisten huumausaineiden visuaalisia vaikutuksia on monia, ja ne vaihtelevat eri psykedeelien välillä. Tavoitteeni on kuvailla visuaalisia vaikutuksia mahdollisimman monipuolisesti ja selkeästi Psychonautwiki.org:in avulla. Psychonautwiki.org on tietosanakirja, joka pyrkii muodollisesti kirjaamaan ylös havaintoa muuttavien aineiden vaikutuksia kokonaisvaltaisella ja tieteellisellä tavalla. Tietosanakirjaan on listattu erilaisia visuaalisia vaikutuksia, joita ilmenee psykoaktiivisten päihteiden alaisena. En pyri tieteellisesti syventymään siihen, miksi psykedeelit synnyttävät tällaisia visuaalisia vaikutuksia. Tavoitteeni on löytää klassisten psykedeelien merkittävimmät ja yleisimmät näköharhat sillä toivon, että ne auttavat minua selvittämään mistä visuaalisista elementeistä psykedeelinen tyyliuuntaus koostuu. Nämä yleisimmät psykedeelien näönvääristymät on jaettu neljään osaan: tehostaviin, vääristäviin ja geometrisiin näköharhoihin sekä hallusinaatioihin.

Visuaalinen tehostuminen tarkoittaa sitä, että ulkoisen ympäristön näkeminen tehostuu jollain tavalla, esimerkiksi ympäristön

ja objektit voi nähdä erityisen tarkkana. Värien saturaatio ja kirkkaus voi tehostua, jolloin esimerkiksi sininen näyttää sinisemmältä. Tämä vaikutus voi joskus johtaa surrealististen ja näennäisesti mahdottomien värien näkemiseen. Näkemisen nopeus voi myös tehostua esimerkiksi vaaralliselta tuntuissa tilanteissa, jolloin ulkopuolinen maailma nähdään hidastettuna. Ulkoiset esineet voivat myös näyttää suurentuneen, jolloin jokin esine näyttää siltä, että se on lähempänä. Lisäksi kuvioiden tunnistaminen tehostuu. Ihmisillä on luontainen kyky jokapäiväisessä elämässä tunnistaa kuvioita, esimerkiksi naamoja esineissä, kuten auton etuosassa, mutta psykedeelit tehostavat tätä kykyä. (Psychonautwiki.)

Ulkoisen ympäristön näkeminen voi myös vääristyä monella tavalla lisäämättä mitään ylimääräistä sisältöä olemassa olevaan näkökenttään. Esineiden värit voivat vääristyä ja vaihtua kokonaan tai vaihdella väristä toiseen. Lisäksi perspektiivi voi vääristyä, jolloin esineet näyttävät siltä, että ne ovat kauempana tai lähempänä, kuin ne todellisuudessa ovat. Esineiden tekstuuri ja muoto voivat myös vääristyä monella tapaa, jonka lisäksi esineet voivat näyttää siltä, kuin ne vääntyisivät, sulaisivat tai hengittäisivät. Liikkuvat esineet voivat jättää näkyvän jäljen ilmaan samalla tavalla kuin valokuvassa, joka on otettu pitkällä suljinajalla. Tämä ilmenee parhaiten käsiä liikuttamalla, kun käden jälki ja liikerata jäävät ilmaan näkyviin hetkeksi aikaan. (Psychonautwiki.)

Matemaattisten geometristen kuvioiden näkeminen on näköharha, missä henkilön näkökenttä täyttyy joko osittain tai kokonaan nopeasti liikkuvista, värikkäistä, monimutkaisia geometrisistä kuvioita, kuten vaikka fraktaaleista. Fraktaalit ovat matemaattisten yhtälöiden muodostamia kuvioita, joiden tuottamaa kuvaa voi suurentaa loputtomiin, ja joka silti pysyy lopulta samana kuvana. Geometrisyys on harvoin liikkumatonta ja kuviot muuttuvat muotoaan nopeaan tahtiin. Nämä geometriset kuviot voivat joissakin tapauksissa tuntua siltä, kuin ne heijastaisivat ajatuksia ja konsepteja. Lisäksi esineiden tekstuurit voivat näyttää toistuvilta geometrisiltä kuvioilta, jotka muodostuvat jostain teks-

tuurin osasta. Tämän vaikutuksen ansiosta esimerkiksi asfaltilla oleva yksittäinen muurahainen voi toistua ja asfaltti näyttää siltä, että se on täynnä muurahaisia. (Psychonautwiki.)

Hallusinaatiot poikkeavat muista visuaalisista vaikutuksista, sillä ne eivät muodostu jo olemassa olevista elementeistä näkökentällä vaan lisäävät siihen jotain henkilön omasta olemassa olevasta visuaalisesta datasta. Hallusinaatiot muodostuvat satunnaisista visuaalisista elementeistä, joita aivot järjestävät uudelleen. Voi siis nähdä asioita, joita ei ole tavallaan koskaan aikaisemmin nähnyt. Hallusinaatiot voivat olla sisäisiä tai ulkoisia. Sisäiset hallusinaatiot ilmenevät unenomaisina näkyinä usein silmät kiinni, kun taas ulkoiset hallusinaatiot voivat ilmaantua todellisuuteen saumattomasti ja näyttää siltä, kuin ne olisivat fyysisessä ympäristössä. (Psychonautwiki.)

Psykedeelit synnyttävät siis visuaalisia näköharhoja ja hallusinaatioita, jotka muuttavat havainnointia psykedeelisten huumausaineiden alaisena. Kuvissa 1 ja 2 on Chelsea Morganin ottamat ja editoimat valokuvat, missä hän pyrki esittämään miltä jotkut yleisimmät psykedeelien synnyttämät visuaaliset vaikutukset näyttäisivät. Näitä visuaalisia vaikutuksia, kuten esimerkiksi värikkyyttä, aaltoilevia muotoja ja geometrisiä kuvioita näkee monissa psykedeelisissä teoksissa. Psykedeeliset teokset ovat siis selvästi inspiroituneita psykedeelisten huumausaineiden synnyttämistä visuaalisista vaikutuksista, kuten arvelinkin. Näitä piirteitä näkee myös teoksissa, jotka eivät ole psykedeelisiä, mutta kun esimerkiksi haen internetistä kuvia sanalla psykedeelinen, niin löydän paljon teoksia, jotka ovat värikkäitä, sekavia ja monimutkaisia. Sanoisin, että psykedeelinen tyyli koostuu monen edellä mainittujen visuaalisen vaikutusten monimutkaisia yhdistelmistä. Uskoisin kuitenkin, että psykedeelisyys ei ole pelkästään pintaa, vaan teoksen sisällöllä on kuitenkin usein suuri rooli psykedeelisyudessa. Analysoin psykedeelistä tyyliä syvemmin seuraavassa luvussa 3 Psykedeelinen kuvataide ja visuaalinen tyyli.



Kuva 1. Chelsea Morgan (2013). *Symmetrical texture repetition - Grass*. Morgan pyrki jäljittelemään valokuvassa tekstuurin toistuvuutta sekä värien vääristymistä, jotka ovat psykedeelien yleisimpiä visuaalisia vaikutuksia.



Kuva 2. Chelsea Morgan (2013). *Visual Drifting - Melting*. Morgan pyrki tässä valokuvassa jäljittelemään esineiden muotojen vääristymistä ja ajelehtimista, jotka ovat myös psykedeelien yleisimpiä visuaalisia vaikutuksia.

2.3 Psykedelia

Psykedelialla tarkoitetaan psykedelioiden kulttuuria, erityisesti psykedelista musiikkia ja taidetta. Psykedelisten huumausaineiden inspiroima taide on todennäköisesti ollut olemassa jo esihistoriasta lähtien eri kulttuureissa ympäri maailmaa (Oroc 2018, 187), mutta termit psykedelia ja psykedelinen liitetään vahvasti aikakauteen, milloin yhteiskunta ja kulttuuri koki psykedelisten huumausaineiden vallankumouksen. Psykedelisten huumausaineiden käyttö on ollut salattua ja unohdettu modernissa länsimaaisessa kulttuurissa kunnes ne saapuivat valtaväestön pariin 1960-luvulla. (Rubin 2010, 41, 49.) Jotta ymmärtäisin psykedelistä tyyliä paremmin, niin aion katsoa missä kontekstissa tyyliä on käytetty ja milloin. Taustoitän tässä alaluvussa psykedelioiden kulttuuria lyhyesti 1960-luvulta lähtien nykypäivään saakka. Lopuksi käsitteän lyhyesti psykedelioiden tämänhetkistä tilannetta nykypäivän yhteiskunnassa.

Vallitseva ideologia tuntui nuorison keskuudessa 1960-luvulla vanhentuneelta. Nuoret olivat pettyneitä Vietnamin sodan, rasmin, luokkaerojen vuoksi ja kokivat olevansa vanhempien ja valtion hallitsemia ja täten kapinoivat protestin, musiikin, tanssin ja runouden avulla. (Owen & Dickson 1999, 16.) Vietnamin sota oli järkyttänyt ihmisten maailmankuvaa ja kylmä sota jakoi maailman kahtia. Jotkut nuoret reagoivat tilanteeseen turvautumalla psykedeleihin, ja psykedeliasta tuli vuosikymmenen vastarinnan symboli. (Hämeen-Anttila 2013, 2010.)

Kuitenkin vuoteen 1967 mennessä LSD:stä oli tullut melkein täysin laitoin päihde maailmalla, jonka jälkeen psykedelejä demonisoitiin yhteiskunnassa, vaikka ihmiset ovat käyttäneet niitä tuhansia vuosia (Rubin 2010, 52). Jaakko Hämeen-Anttilan (2013) mukaan pääsyy sille, miksi psykedeliset huumausaineet kriminalisoitiin, oli koska niiden synnyttämä vastakulttuuri kyseenalaisti ja hylkäsi vallitsevat ajatusmallit. Psykedelioiden vaaroja liioteltiin 1960-luvulla, mutta valtaväestö myös väärinkäytti psykedelejä ja

sen seurauksena saivat erilaisia terveyshaittoja. Huumeiden kriminalisoinnin jälkeen huumekauppa siirtyi rikollisjärjestölle ja ne päätyivät kilpailuyhteiskunnan laittomiksi kauppatavaroiksi. (Hämeen-Anttila 2013, 211.)

LSD tarjosi vaihtoehtoisen näkökulman vallalla olevalle materialismille, jota monet Amerikkalaiset nuoret kohtasivat elämänsä aikana ja monet uskovat, että psykedeelit olivat vastarinnan aatteiden takana (Rubin 2010, 42, 44). On kuitenkin vaikea tietää, miten paljon psykedeelleillä oli vaikutusta sen ajan yhteiskunnallisiin muutoksiin ja aatteisiin. Psykedeelinen tyyli on kuitenkin liitetty vahvasti vastarinnan kulttuuriin 1960-luvulla, jolloin kapinoitiin vallalla olevia aatteita vastaan, riippumatta siitä olivatko psykedeelit aatteiden syntymisen takana. Siitä huolimatta 1960-luvun lopulla ja 1970-luvun alussa asiat muuttuivat ja yritykset alkoivat näkemään psykedeelisen tyylin kaupallisena välineenä. Tyyppillisiä psykedeelisen tyylin ominaisuuksia, kuten värikkyyttä ja kaleidoskooppisia kuvioita alettiin käyttämään tuotteiden myymiseen. Psykedeelien kapinoiva luonne riisuttiin, kun psykedeelistä taiteesta ja tyylistä tuli osa maailmaa, jota vastaan se taisteli. Ideologian ominaisuudet ja sen vallankumouksellinen luonne nurjerrettiin. (Dačić 2015.)

Psykedelia ja psykedeelit kuitenkin palasivat kulttuuriin digitalisaation, internetin ja rave-kulttuurin myötä 1990-luvulle tultaessa. Internetillä oli suuri vaikutus psykedeelien paluuseen, sillä siellä olevaa tietoa oli melkein mahdotonta sensuroida. Verkkosivut, kuten Erowid.org, joista sai tietoa psykedeeleistä, ilmestyivät verkkoon jo vuonna 1995. Sen lisäksi monet psykedeeliset taide-teokset löytyivät helposti erilaisista verkkosivuista ja tietokoneet helpottivat erilaisten kuvien ja efektien luomista. Psykedeelisten huumausaineiden synnyttämiä visuaalisia vaikutuksia pystyttiin jäljentämään paremmin kuin koskaan. Tuolloin elektroninen musiikki oli erittäin suosittua. Alettiin myös järjestämään koko yön pituisia tanssijuhlia, joita kutsutaan nimellä rave, suomeksi reivit. Reiveillä soitettiin elektronista musiikkia ja oli myös yleistä, että

niissä käytettiin huumausaineita, kuten MDMA ja LSD. Elektronisesta musiikista tuli psykedeelisen musiikin uusi edustaja ja tapahtumien julisteissa käytettiin psykedeelistä taidetta. (Oroc 2018, 274-275.)

Psykedeelisten huumausaineiden ilmaantuminen valtavirtaan kulttuurillisen ja poliittisen kaaoksen keskellä vaikutti suuresti aikakauden jälkeiseen kulttuuriin. Psykedeelisyys oli vallitseva taiteen, musiikin ja muodin tyyli 1970-luvun valtavirran kulttuurissa. Psykedelian inspiroimat raskaasti vääristyneet graafiset ja surrealistiset kuvat vaikuttavat vielä nykypäivänäkin. Monet taiteilijat ja suunnittelijat ottavat vaikutteita psykedeliasta, eikä tyylisuuntaus ole monen mielestä kadonnut sen vallankumouksesta lähtien. (Stouffer 2013, 9.)

Kuten johdannossa jo mainitsin, niin yhden edesmenneen Applen perustajan, Steve Jobsin elämäkerrassa (Steve Jobs 2011) hän paljasti, että hänellä oli positiivinen suhde psykedeeliseen huumausaineeseen. Elämäkerrassa paljastui myös, että Jobs palkkasi todennäköisesti enemmän ihmisiä, jotka olivat kokeilleet LSD:tä, kuin niitä jotka eivät olleet. Jobsin mukaan LSD:n synnyttämä luova ajattelu oli juuri sitä, mitä Jobs kaipasi suunnittelijoiltaan. Tämä on siirtänyt yhteiskunnan huomion taas jälleen psykedeelisiin ja synnyttänyt keskustelua siitä, voiko esimerkiksi LSD lisätä luovuutta tai parantaa suorituskkyä. (Oroc 2018, 353.)

"Taking LSD was a profound experience, one of the most important things in my life. LSD shows you that there's another side to the coin, and you can't remember when it wears off, but you know it. It reinforced my sense of what was important - creating great things instead of making money, putting things back into the stream of history and of human consciousness as much as I could."

(Steve Jobs 2011).

Nykypäivän valtavirran mediaa on alkanut kiinnostaa yhä enemmän psykedeelisten huumausaineiden mikroannostelu, englanniksi microdosing. Psykedeelien mikroannostelu tarkoittaa esimerkiksi psilositybiinin tai LSD:n pienen määrän nauttimista, jonka tavoitteena on tehostaa luovuutta ja ajattelua ilman niiden psykedeelisiä vaikutuksia. Lisäksi MDMA:n, LSD:n ja psilositybiinin terapeuttiset vaikutukset ovat alkaneet kiinnostamaan ihmisiä yhä enemmän. Lääketieteilijät ovat myös vihdoinkin myöntäneet, että kannabis on tehokas lääke moneen sairauteen, jonka seurauksena se on viime aikoina lääketieteellisesti laillistettu yhä useammassa maassa. (Oroc 2018, 354.) Psykedeelit ovat siis ajankohtainen aihe, sillä niiden vaarallisuutta on viime aikoina alettu kyseenalaistaa ja uskotaan yhä enemmän, että näillä huumausaineilla on myös positiivisia vaikutuksia. Siitä tekevätkö psykedeelit taiteilijasta tai suunnittelijasta luovemman, ei ole täysin varmaa tietoa, mutta psykedeelit ovat kuitenkin vaikuttaneet monilla tavoilla visuaaliseen kulttuuriin.

3 Psykedeelinen kuvataide ja visuaalinen tyyli

Synonyymit psykedeelinen ja trippaava, ovat saapuneet tämän hetken nuorison arkikieleen ja näitä sanoja käyttävät jopa ihmiset, jotka eivät ole koskaan kokeilleet psykedeelisiä huumausaineita (Oroc 2018, 135). Kuulen nykynuorison käyttävän näitä sanoja vielä, mutta mitä nämä adjektiivit psykedeelinen ja trippaava ylipäätään tarkoittavat? Pyrin tässä luvussa vastaamaan ensimmäiseen tutkimuskysymykseen, mitkä ominaisuudet tekevät visuaalisesta teoksesta psykedeelisen. Tarkastelen psykedeelistä tyyliä psykedeelisen kuvataiteen, sekä aiemmassa luvussa käsitellyn teoriataustan, psykedeelisen kokemuksen ja psykedelian kautta.

3.1 Psykedeelinen kuvataide

Kuvataiteen perinteisiä aloja ovat kuvanveisto, maalaus, piirustus, taidegrafiikka ja valokuvataide, jotka ovat myös joitakin visuaalisen viestinnän muotoilun alan keskeisimpiä aloja. Koska kuvataide ja visuaalisen viestinnän muotoilu kohtaavat monessa lajissa, niin on myös tärkeää tutkia kuvataidetta kun puhutaan visuaalisesta tyyliuuntauksesta. Tarkastelen tässä alaluvussa lyhyesti psykedeelistä kuvataidetta ja sen ominaisia piirteitä Pietari Kellokummun (2014) kandidaatin tutkielman, visionäärisen nykytaiteilijan Alex Greyn ja Hannah Stoufferin (2013) kirjan, *Juxtapoz Psychedelic*:in kautta.

Pietari Kellokumpu (2014) tutki taiteen kandidaatin tutkielmassaan myös psykedeelisiä, otsikolla *Kuvia toisesta todellisuudesta – Psykedeelinen kokemus Alex Greyn taiteessa*. Hänen tutkielmansa

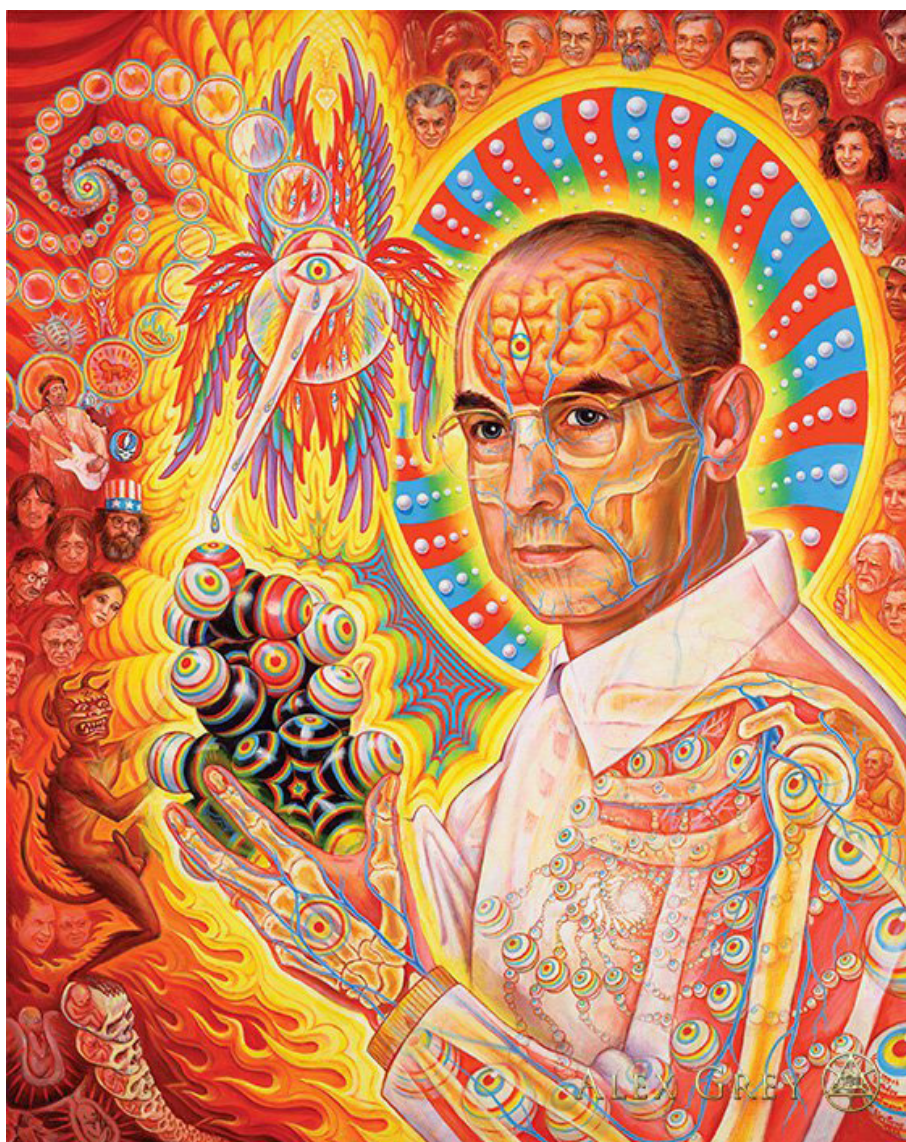
keskeisin tutkimuskysymys oli miten psykedeelinen kokemus vaikuttaa taiteelliseen työhön. Kellokumpu tutustui aiheeseen psykedeelisen kokemuksen, taiteen historian ja ominaispiirteiden kautta, ja analysoi teoriapohjaa vasten nykyaiteilijan Alex Greyn taiteellista työtä. Kellokumpu tutki psykedeelistä taidetta enemmänkin psykedeelisen kokemuksen kautta, kun taas itse keskityn pääasiassa visuaalisen tyyliuuntaukseen keskeisimpiin piirteisiin, jotka ovat alunperin syntyneet psykedeelien inspiroimana, mutta eivät ole vaatineet syntyäkseen huumausaineita. Kellokumpu päätyi siihen tulokseen, että psykedeelinen taide on yksilöllistä ja riippuu taiteilijan omista lähtökohdista ja muuttujista, kuten esimerkiksi mielentilasta, ympäristöstä ja nautitun huumausaineen annostuksesta. (Kellokumpu 2014.)

Christoph Grunenbergin mukaan psykedeelinen ja visionäärinen taide eroavat toisistaan sillä, että psykedeelinen taide on inspiroitunut psykedeelien visuaalisista vaikutuksista ja visionäärinen taide sen sijaan pyrkii kuvaamaan laajempaa tietoisuutta, kuten henkisiä, haltioituneita tai mystisiä aiheita (Rubin 2010, 16). Kuitenkin visionääristä taidetta kutsutaan usein myös psykedeeliseksi taiteeksi. Yksi tämän sukupolven tunnetuin visionäärisen ja psykedeelisen taiteen harjoittaja on amerikkalainen nykyaiteilija Alex Grey. Hänen mukaan visionäärinen taide on taidetta, joka on saapunut taiteilijalle näkynä meditoimalla tai käyttämällä psykedeelisiä huumausaineita. Greyn teosten ideat ovat saapuneet hänelle psykedeelien alaisena ja hän kuvailee omaa taidettaan ”visuaalisena filosofiana”, koska hänen taiteensa välittää tietoa ja konsepteja visuaalisesti. (Oroc 2018, 36-39.)

Alex Greyn maalauksen (kuva 3) keskipisteenä on LSD:n kehittäjä Albert Hofmann, jonka ympärillä on henkilöitä, jotka ovat psykedeelien kentän keskeisimpiä henkilöitä. Maalaus luotiin Albert Hofmannin sadannen syntymäpäivän kunniaksi Sveitsissä 11. päivä tammikuuta vuonna 2006. Maalauksessa on tyypillisten psykedeelisten visuaalisten ominaisuuksien, kuten liioitellun värimaailman, geometrinen muotojen ja monimutkaisuuden lisäksi

vahvaa symbolismia. Maalauksen symbolismia ja tarinallisuutta tuovat esiin elementit, kuten sateenkaari, molekyylit, kolmas silmä, pääkallot ja demoni; jotka viittaavat LSD:n kehittämisen aikaisiin tapahtumiin ja seuraamuksiin. Sekä maalauksen sisältö ja ulkomuoto tekevät siitä psykedeelisen.

Psykedeelisen taiteen määritelmä vaihtelee kuitenkin eri taiteilijoiden välillä. Hannah Stoufferin (2013) kirjassa *Juxtapoz Psychedelic* on kokoelma taiteilijoita ja heidän tekemiään psykedeelisiä kuvataiteen teoksia. Jokainen kirjan taiteilija harjoittaa erilaisia psykedeelisen taiteen muotoja, jotka perustuvat heidän omiin psykedeelisiin kokemuksiinsa ja havaintoihinsa. Jotkut taiteilijat harjoittavat samanlaista visuaalista estetiikkaa mitä nähtiin 1960-luvun kuvataiteessa, kun taas toiset käyttävät uudemmpaa teknologiaa hyväkseen. Osa sen sijaan muodostaa oman näkemyksensä psykedeelisestä estetiikasta käyttäen muodokkaita kirjaimia, kirkkaita värejä ja vahvaa visuaalisuutta. Monet kirjan taiteilijoista käyttävät psykedeelisiä huumausaineita töidensä suorana inspiraation lähteenä, mutta kaikki eivät halua rajata itseään pelkästään psykedeelitaiteilijaksi. Stoufferin mukaan nykyajan psykedelia sisältää samanlaista ajatusmaailmaa, mitä liike alunperin sisälsi 1960-luvulla, eli harmoniaa, voimistunutta poliittista tietoisuutta ja empatiaa. Samanlaisia ajattelutapaa on yhä enemmän nykypäivän populaarikulttuurissa. (Stouffer 2013.)



Kuva 3. Alex Grey (2016). *St. Albert and the LSD Revelation Revolution*. Maalauksen koko on 61 x 91 cm ja se luotu käyttäen öljyvärejä puulevyllä.

3.2 Psykedeelinen tyyli

Dictionary.com määrittelee sanan psykedeelinen siten, että se tarkoittaa tilaa, missä aisti- ja havaintokyky tehostuvat ja vääristyvät. Tällaiseen tilaan pääsee usein psykedeelisten huumausaineiden alaisena. Lisäksi psykedeelinen tarkoittaa myös tunnusomaisia tai jäljentäviä kuvia, ääniä tai kokemuksia, joita kokee kyseisessä tilassa. Substantiivina se viittaa huumausaineeseen ja sitä käyttävään henkilöön. (Dictionary.com.) Tämän määritelmän mukaan psykedeelinen tyyli on suoraan sidoksissa psykedeeliin huumausaineisiin ja niiden alaisena koettujen kokemusten jäljittelymiseen.

"Psychedelic

adjective

1. of or noting a mental state characterized by a profound sense of intensified sensory perception, sometimes accompanied by severe perceptual distortion and hallucinations and by extreme feelings of either euphoria or despair.
2. of, relating to, or noting any of various drugs producing this state, as LSD, mescaline, or psilocybin.
3. resembling, characteristic of, or reproducing images, sounds, or the like, experienced while in such a state: psychedelic painting.

noun

4. a psychedelic drug.
5. a person who uses such a substance."

(Dictionary.com).

Uskon, että ei ole kuitenkaan tarpeellista käyttää näitä huumausaineita luodakseen jotain psykedeelistä, vaikka tyyliisuuntaus on syntynyt päihteiden seurauksena. Visuaalisesti psykedeelistä tyyliä voi jäljitellä käyttämällä tyyllille ominaisia piirteitä. Nämä piirteet ovat peräisin psykedeelisten huumausaineiden alaisena koetuista visuaalisista vaikutuksista, joita käsittelin aiemmassa alaluvussa 2.2 Visuaaliset vaikutukset. Tyypillisimpiä psykedeelisissä teoksissa esiintyviä psykedeelisten huumausaineiden visuaalisia vaikutuksia ovat värikkyyys, sekavuus, geometriset kuviot ja aaltoilevat muodot. On kuitenkin vaikea määritellä, mitä psykedeelinen tyyli tarkalleen on, sillä monien psykedeelitaiteilijoiden kokemukset ja tulkinnat eroavat toisistaan. Lisäksi tyyliä käyttävät ihmiset, jotka eivät ole koskaan käyttäneet psykedeelisiä. Tähän mennessä hypoteesini psykedeelisen tyylin syntymisestä huumausaineiden inspiroimana on todettu aiempien lähteiden mukaan todeksi, vaikka psykedeelinen taide eroaa eri taiteilijoiden välillä.

Vastauksena sille, mitkä ominaisuudet tekevät visuaalisesta teoksesta psykedeelisen, on lyhyesti: psykedeelien alaisena koettujen visuaalisia vaikutuksia jäljittelevät piirteet. Sen lisäksi psykedeelien muiden vaikutusten inspiroimat teemat tekevät teoksesta psykedeelisen, kuten vaikka monitasoisuus, surrealismi ja symbolismi.

4 Psykedeelinen visuaalinen viestintä

Visuaalisen viestinnän muotoilijat eivät käytä psykedeelisiä huumausaineita inspiraation lähteenä, kuten jotkut psykedeelitaiteilijat saattavat. Tutkin kuitenkin aihetta, koska monet visuaalisen viestinnän muotoilun alan historiankirjoitukset puhuvat 1960- ja 1970-lukujen psykedeliasta ja nykyään kuulen usein suunnittelijoiden käyttävän psykedeelinen- ja trippaava -sanoja. Psykedeelisen vallankumouksen seurauksena myös visuaalisen viestinnän muotoilu sai paljon vaikutteita psykedeeleista ja psykedeliasta, ja täten psykedeelinen tyyli näkyi 1960-luvun vastakulttuurin medioissa, erityisesti rock-konserttien julisteissa ja sanomalehdissä. Nykyään psykedeelistä tyyliä ja sen piirteitä näkee yhä melkein kaikkialla visuaalisen viestinnän muotoilun alueilla, kuten taitossa, typografiassa, kuvituksissa ja jopa liikkuvassa kuvassa.

Tässä luvussa pyrin vastaamaan toiseen tutkimuskysymykseen: miten psykedeelit ovat vaikuttaneet visuaalisen viestinnän muotoilun alaan. Pyrin tutkimaan aihetta kirjoitettujen lähteiden ja mahdollisimman monipuolisten kuvallisten esimerkkien kautta. Tarkastelen 1960-luvulla luotuja esimerkkejä, jotta saisin paremman kuvan siitä, miltä psykedeelinen visuaalisen viestinnän muotoilu näytti tuolloin. Lisäksi vertaan näitä teoksia tämänhetkisiin psykedeelisiin teoksiin, jotka on luotu viimeisen viiden vuoden sisällä. Koska ensimmäinen tutkimuskysymykseni vastasi siihen mitkä ominaisuudet tekevät visuaalisesta teoksesta psykedeelisen, niin pystyn seuraavaksi tarkastelemaan teoksia, joissa on näitä tyypillisiä ominaisuuksia, ja tutkimaan psykedeelien vaikutusta alallani.

4.1 Psykedeelinen typografia ja taitto

Julisteet olivat isossa roolissa 1960- ja 1970-lukujen psykedeelissä kulttuurissa. Aikakauden tunnetuimpia graafisia suunnittelijoita olivat Rick Griffin, Alton Kelley, Victor Moscoso, Stanley Mouse ja Wes Wilson, jotka tunnettiin nimellä Big Five. Heidän työnsä vallitsivat aikakautta ja he suunnittelivat suurimman osan 1960-luvun San Franciscon psykedeelisistä julisteista. MoMa:n (Museum of Modern Art) modernin suunnittelun kuraattorin, Julie Kinichinin mukaan psykedeeliset julisteet olivat naisten tapaa päästä graafisen suunnittelun ammatin pariin. Visuaalisen viestinnän muotoilun ammatti oli tuolloin miesten hallitsema, mutta koska julisteiden luominen sen aikaisessa vastakulttuurissa ei ollut yhtä virallista kuin mainostoimistoissa, naisten oli helppo päästä osaksi ammattia. Ilmiö ei kuitenkaan elänyt kauaa ja naisten oli silti vaikea päästä graafisen suunnittelun alalle. (Morley 2019.)

Aikakauden tunnetuin naissuunnittelija oli Bonnie McLean, joka leikitteli julisteissaan kirjainmuotojen kanssa ja käytti silmiinpistäviä kuvioita. McLean loi useita julisteita rock-konsertteihin ja kuvassa 4 on hänen suunnittelemansa vuonna 1967 järjestetyn konsertin mainosjuliste. Konsertin tiedot, kuten esiintyjät, päivämäärä ja sijainti, on yhdistetty kuvituksen kanssa yhteneväksi kuvaksi. Rock-konserttien julisteiden typografia oli tyypillisesti kiemurtelevaa ja melkein täysin lukukelvotonta. Kirjainten väli oli tasapainossa itse kirjainten muodon kanssa ja kirjaimet olivat usein kineettisiä, eli kirjaimet näyttivät siltä kuin ne olivat liikkeessä.

Taide- ja kulttuurihistorioitsija Walter Medeiros järjesti vuonna 1976 ensimmäisen suuren psykedeelisten julisteiden näyttelyn, joka pidettiin San Franciscossa sijaitsevassa The San Francisco Museum of Modern Art -museossa. Sen lisäksi Medeiros kirjoitti myös psykedeelisen julisteen tuntomerkeistä kirjan *The Art Of The Fillmore* (1997). Alustavassa esseessä *Inside Drawn Out* hän



Kuva 4. Bonnie Macleanin suunnittelema vuonna 1967 Fillmore Auditoriumissa San Franciscossa järjestetyn konsertin mainosjuliste. Konsertissa esiintyvät rock-bändit Eric Burdon and The Animals, Mother Earth ja Hour Glass. Julisteen koko on 53.4 x 35.7 cm ja se on tehty litografia-painomenetelmällä.

tuo esille tuntomerkkeinä värikkyiden ja kokeilevan typografian lisäksi julisteiden tyhjän tilan puutteen. Runsaat koristeelliset kuviot täyttivät usein koko paperin. Lisäksi julisteet olivat käsinpiirrettyjä, mutta niiden kuvitukset eivät usein edes liittyneet kyseiseen tapahtumaan tai bändiin. (Owen & Dickson 1999, 29.)

San Franciscossa syntyi 1960-luvulla useita vastakulttuuriliikkeen sanomalehti, joista tuli taiteilijoiden toinen vaihtoehtoinen ilmaisuväline. Lehtien graafiset suunnittelijat käyttivät hyödykseen halpoja tulostusmenetelmiä levittääkseen progressiivisiä ideoita. Myös nämä lehdet, kuten konserttien julisteet, antoivat naisille mahdollisuuksia toteuttaa graafista suunnittelua. Yksi lehdistä oli The Oracle of the City of San Francisco, joka tunnetaan myös nimellä San Francisco Oracle, jota julkaistiin vain 12 numeroa vuosina 1966-1968. Se oli paikallinen lehti, missä julkaistiin pääasiassa psykedeelisten huumausaineiden vaikutuksen alaisena tapahtuneita tapahtumia, saatuja ajatuksia ja löydöksiä. (Morley 2019.)

The Oracle of the City of San Francisco -lehden tyylin määritteli sen psykedeeliset kuvitukset, kirjainmuodot ja taitto. Kuvassa 5 on lehden kymmenennen julkaisun kansi, jonka on suunnitellut Peter Legeria vuonna 1967. Lehden julkaisuissa käytettiin näkyvästi halpaa tulostusmenetelmää ja siksi käytetty paperi oli ruskeaa ja ohutta. Lehtien kannet olivat visuaalisesti runsaita. Kirjaimet olivat tyypillisen psykedeelisen tyyliin vapaasti piirrettyjä, revitteleviä ja muodokkaita.

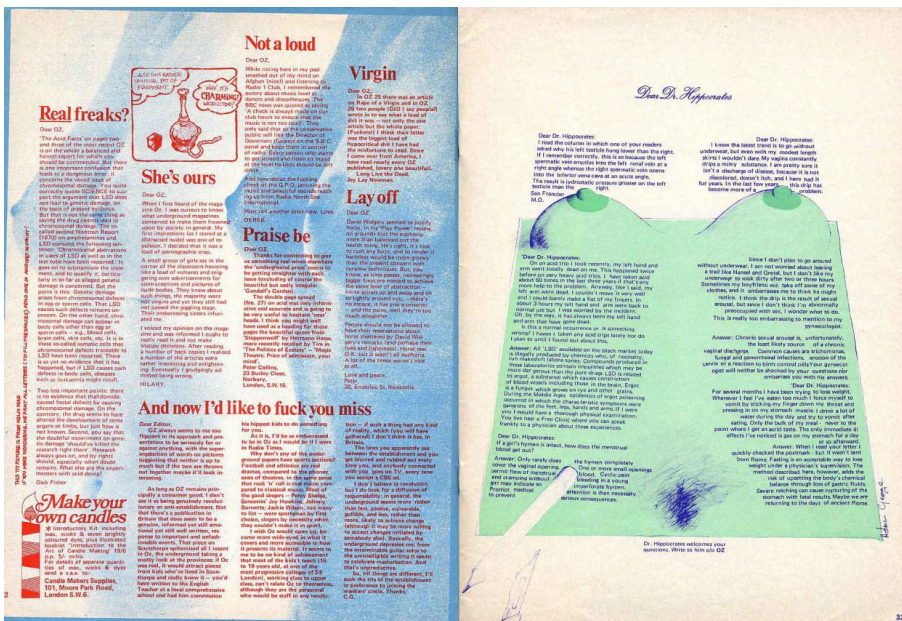
Psykedeelisiä alakulttuurin sanomalehtiä ei ilmestynyt pelkästään Yhdysvalloissa. Vuonna 1967 Lontoossa syntyi Oz-lehti, josta tuli ikoninen ja keskustelua herättävä vastakulttuurilehti. Lehden kansia koristivat pop-taiteilija Martin Sharpin tekemät psykedeeliset kuvitukset, joissa oli korkea kontrasti sekä surrealistisia ja sen ajalle kiistanalaisia aiheita. Lehden monet aiheet, kuten luonto, seksuaalisuus ja päihteidenkäyttö, ovat nykyään yleisiä, mutta Oz-lehti oli tuolloin edelläkävijä. (Ramaswamy 2016.)

Seksi, päihteet, politiikka ja pop-kulttuuri olivat yleisiä teemoja lehdessä ja sen kansissa. Lehden kuvitustyyli oli nuorekasta, revittelevää ja sarjakuvamaista. Kuvassa 6 on esimerkki Oz-lehden aukeaman taitosta vuodelta 1970. Lehden sivujen tekstit taitettiin usein valokuvan tai kuvituksen päälle, joka vaikeutti lukemista. Kuten psykedeeliset julisteet, niin myös lehdet taitettiin välittämättä siitä, noudattivatko ne visuaalisen viestinnän muotoilun alan konventioita.

Psykedeelinen typografia ja taitto poikkesi aiemmasta 1950-luvulla vallalla olevasta visuaalisen viestinnän muotoilun ideologiasta, sveitsin koulusta (englanniksi the International Style). Sveitsin koulun ideologiaan kuului luoda muotoilua, joka olisi mahdollisimman objektiivista. Suunnittelija piti olla piilossa työn takana, jotta muotoilun sisältö voisi kukoistaa. Tärkeintä olivat siisteys, lukukelpoisuus ja objektiivisuus. Lisäksi merkittävimpiä tuntomerkkejä olivat epäsymmetriset taitot ja ruudukon käyttö. Tyyliuuntaus suosi valokuvien käyttöä kuvitusten sijaan ja tärkeää sveitsin koulussa oli, että sisältöä kunnioitetaan. Muotoilua tuli lähestyä ongelmakohtaisesti, eikä käyttää samoja menetelmiä ja kaavoja kaikessa suunnittelussa. 1960-luvun psykedeelisessä julisteessa selkeys ei ollut etusijalla, vaan julisteiden haluttiin herättävän ennekaikkea huomiota. Myös alakulttuurin lehtien taitot ja typografia olivat samaan tyyliin kokeilevia. Sen lisäksi, että psykedeelinen tyyli liitettiin protestikulttuuriin, joka kapinoi vallalla olevia aatteita vastaan, psykedeelinen taitto kapinoi vanhempia ja vallalla olevia visuaalisen viestinnän muotoilun käytäntöjä vastaan.



Kuva 5. Peter Legerian vuonna 1967 suunnittelema The Oracle of the City of San Francisco -lehden kymmenennen julkaisun kansi.



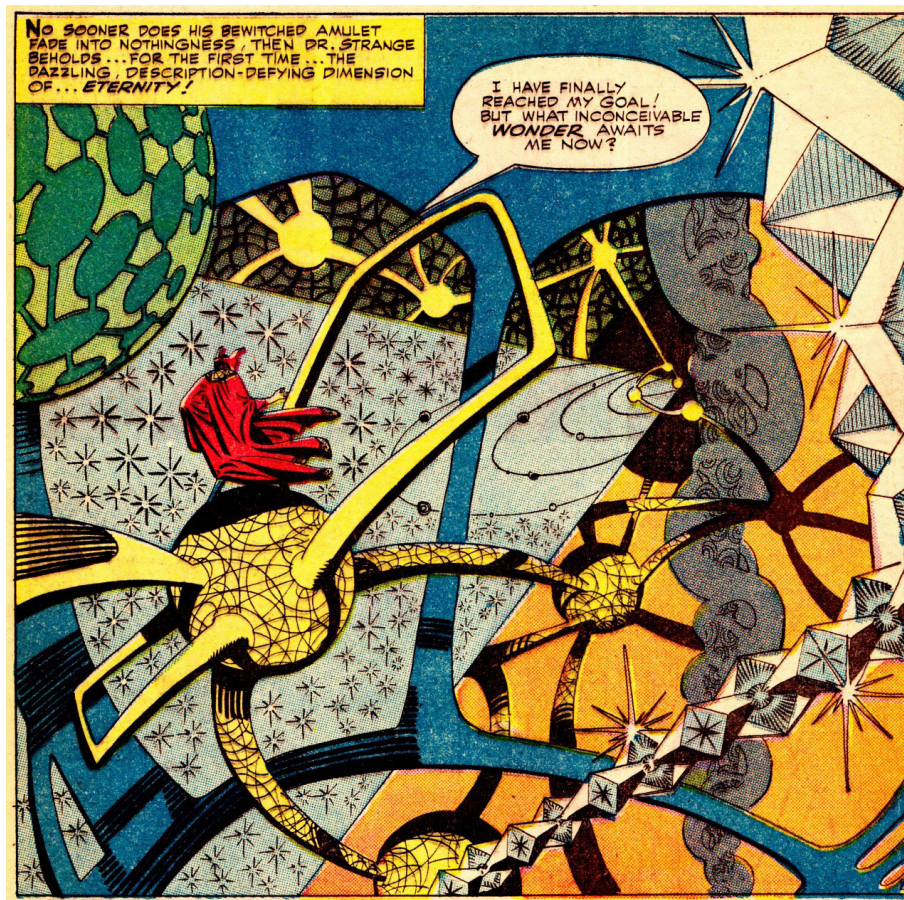
Kuva 6. Aukeama Oz-lehden 28. julkaisusta, School Kids Issue. Julkaistu toukokuussa vuonna 1970. Kuvassa esiteltynä sivut 32-33.

4.2 Psykedeelinen kuva

Elokvien, animaatioiden, sarjakuvien ja kuvitusten psykedeelisyys ei aina ole pelkästään visuaalinen tehoste. Psykedeelistä tyyliä käytetään myös tarinan kerronnallisessa tarkoituksessa, missä sisältö ja ulkopuoli kohtaavat. Psykedeelisyys oli vahvasti läsnä Marvelin vuoden 2016 Doctor Strange -nimisen supersankarielokuvan tarinassa ja visuaalisessa maailmassa. Elokuvan ohjasi ja käsikirjoitti Scott Derrickson, mutta sen psykedeelisyys on peräisin sarjakuvasta, johon elokuva perustuu. Doctor Strange hahmo esiintyi ensimmäisen kerran Strange Tales -nimisessä sarjakuvassa, jonka suunnitteli Steve Ditko yhteistyössä Stan Leen kanssa 1960-luvulla. Kuvassa 7 on ruutu Strange Tales -sarjakuvasta, jossa on käytetty runsaasti väreä, visuaalisia tehosteita. Uskotaan myös, että sarjakuva on saanut paljon vaikutteita 1960-luvun alakulttuurista ja LSD:stä.

Tarinassa päähenkilö Stephen Strange, joka on neurokirurgi, vaurioittaa sormensa ja menettää kykynsä tehdä töitä. Etsiessään parannuskeinoa ympäri maailmaa, Strange löytääkin mystiset taikavoimat ja uudet ulottuvuudet, mistä elokuvan psykedeelisyys tulee esiin. Elokuvan psykedeelinen visuaalinen maailma ei pelkästään saanut vaikutteita sen alkuperäisestä sarjakuvasta, mutta myös tunnetuista tieteiselokuvista, kuten Inception (2010) ja Matrix trilogia (1999-2003). (Suderman 2016.)

Doctor Strangen elokuvajulisteessa (kuva 4) on käytetty geometristä ja surrealistista kuvaa, joka on samanlainen kuin itse elokuvan visuaalinen maailma. Visuaalinen runsaus ja erilaisen visuaaliset efektit ovat tyypillisiä suuren budjetin supersankarielokuville, mutta runsaus on myös tyypillinen ominaisuus psykedeelisissä kuvissa. Elokuvan runsaat geometriset ja kaleidoskooppiset kuviot muistuttavat psykedeelien visuaalisia vaikutuksia.



Kuva 7. Steve Ditkon (1965) piirtämä ruutu, joka on Strange Tales -sarjakuvasta. Vuoropuhelun on kirjoittanut Stan Lee ja kirjaimet ovat Sam Rosenin käsialaa. Ruutu on sarjakuvan 138. julkaisusta "If Eternity Should Fail!", joka julkaistiin marras-kuussa vuonna 1965.



Kuva 8. Marvelin supersankarielokuvan, Doctor Strange, mainosjuliste vuodelta 2016. Julisteen on suunnitellut Bond agentuuri ja sen iskulause on *'The impossibilities are endless'*.

Nykyään psykedeelinen kuvasto ei ole täysin samanlaista, kuin mitä 1960- ja 1970-luvuilla, mutta psykedelian vaikutteita näkee yhä monissa töissä. Eivätkä psykedeeliset kuvat pyri välttämättä kopioimaan psykedeelisten huumausaineiden vaikutuksen alaisena koettuja kokemuksia, vaan enemmänkin poimimaan joitakin tyyllille ominaisia piirteitä. Kuvissa 9 ja 10 on viime vuosien esimerkkejä psykedelian vaikutuksesta nykyaikaisessa kuvituksessa.

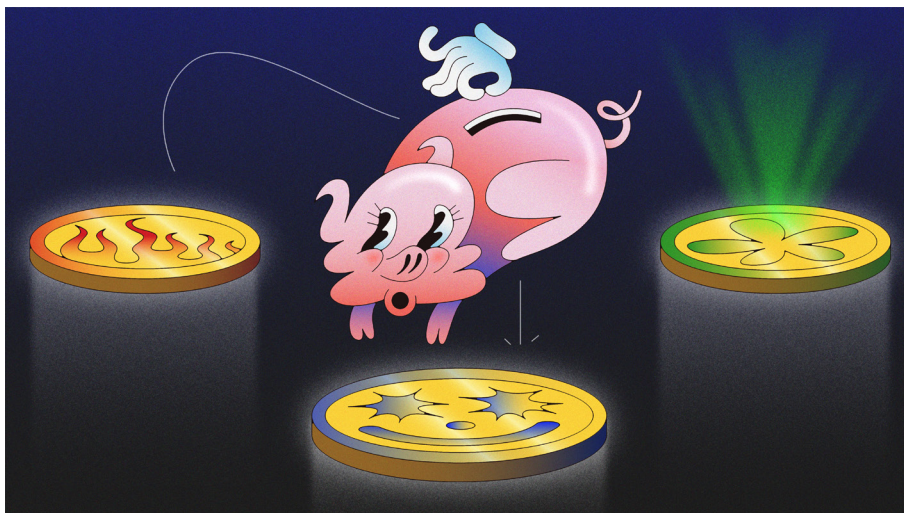
Kuvassa 9 on belgialaisen Ellen Van Engelenin (2014) The New York Times -lehdelle tekemä kuvitus. Van Engelenin psykedeelinen kuvitustyyli – rento viivankäyttö, kurvikkaat muodot ja kirkkaat värit – tuovat mieleen 1970-luvun kesän. Arkiset aiheet ovat Van Engelenin kuvituksille tyypillisiä, mutta hänen töissään on nähtävissä myös surrealistisia tapahtumia ja maisemia. (Fulleylove 2017.)

Kuvassa 10 on Camilo Medinan (2018) artikkelin kuvitus Vice-verkkojulkaisussa. Medinan kuvituksissa on otettu vaikutteita vanhoista 1940-luvun Walt Disney -animaatioista. Kuvituksissa on yhdistetty abstrakteja elementtejä esittävien elementtien kanssa, jonka lisäksi värikkyys, surrealistisuus ja retromainen tunnelma tekevät Medinan teoksista psykedeelisen. Hän käyttää toivekkuutta kuvituksissaan, jotka ovat luotu nykypäivän synkään poliittiseen ilmapiiriin. (Phillips 2018.)

Kun visuaalisen viestinnän muotoilija päättää käyttää psykedeelistä kuvamaailmaa, on pidettävä mielessä mitä ajatuksia tyyliasuuntaus edustaa ja mitä miellejhtymiä siitä syntyy. On tärkeä tietää psykedeelien taustasta jonkin verran, koska psykedeelisen tyylin lähtökohtana on paljon aiheita, kuten huumausaineet, vastakulttuuri ja henkisyys. Visuaalisen viestinnän muotoilijat pyrkivät luomaan töitä tyyllillä, joka edustaa kohderyhmää, jolle työ tehdään. Psykedeelistä muotoilua tehdessä täytyy ottaa huomioon tyylin ideologinen tausta.



Kuva 9. Ellen van Engelen (2014) kuvitus The New York Times -lehden artikkeliin 'How I Stopped Procrastinating', jonka on kirjoittanut Merill Markoe.



Kuva 10. Camilo Medinan (2018) tekemä kuvitus Vicen artikkelille 'Can You Be an Ethical Investor?', jonka on kirjoittanut Rick Paulas.

5 Yhteenveto

Psykedeeleillä on ollut merkittävä vaikutus visuaalisessa kulttuurissa erityisesti 1960-luvulta lähtien. Psykedeelisen taiteen tai visuaalisen viestinnän muotoilu ei tarvitse olla psykedeelisten huumausaineiden alaisena luotuja tai niiden inspiroimia, ja usein se ei olekaan. Psykedeelinen tyyli muodostuu tutkielmassa mainittujen lähteiden ja esimerkkien kautta alun perin psykedeelisten huumausaineiden synnyttämistä vaikutuksista. Psykedeelissä kuvamaailmassa on erilaisia kontrastisia tiloja, kirkkaat ja värikkäät värit, optisia illuusioita, geometriaa, surrealismia, toistuvuutta, kuvioita ja yhteen sulavia muotoja. Psykedeelisyys visuaalisen viestinnän muotoilussa ammentaa sekä psykedeelisten huumausaineiden visuaalisista ja kognitiivisista vaikutuksista. Surrealistiset aiheet yhdistettynä surrealistiseen kuvamaailmaan tekevät teoksista useimmiten psykedeelisen.

Koska psykedeelinen kulttuuri oli vastakulttuuria, niin myös psykedeelinen visuaalisen viestinnän muotoilu omalla tavallaan vastusti alan käytäntöjä. Psykedeelit lisäsivät kyseenalaistavaa ajattelua, mikä oli myös seuraus siihen, että visuaalisella alalla syntyi uusi kokeileva tyyli, joka poikkesi edellisistä malleista. Nykyään tiedetysti psykedeliaa ei nähdä samalla tavalla, kuin ennen, mutta inspiraatiota haetaan yhä 1960- ja 1970-lukujen psykedeelisestä kuvamaailmasta.

5.1 Tulokset ja arviointi

Ensimmäisen tutkimuskysymyksen, mitkä ominaisuudet tekevät visuaalisesta teoksesta psykedeelisen, tulokset eivät poikenneet hypoteesista, jonka mukaan psykedeelinen tyyli on syntynyt psykedeelisten huumausaineiden inspiroimana. Kuitenkin syvennyin paremmin psykedeelien aikaansaamiin vaikutuksiin, erityisesti visuaalisiin vaikutuksiin, joka auttoi hahmottamaan psykedeelistä tyyliä paremmin. Lisäksi syvennyin psykedeelien kulttuuriin ja historiaan, joka oli minulle aiemmin vieras. Toisen tutkimuskysymyksen, miten psykedeelit ovat vaikuttaneet visuaalisen viestinnän muotoilun alalla, tulokset eivät kuitenkaan lopulta hirveästi muuttaneet käsitystäni psykedeelien vaikutuksesta visuaalisesta kulttuurista. Sain kuitenkin syvemmän käsityksen siitä mistä tyyli, joka yhä vaikuttaa alallani, on peräisin.

Eniten vaikeuksia kohtasin opinnäytetyötä tehdessäni oli psykedeelien taustoittamisessa. Lisäksi koska aihepiiri on tabu, eikä psykedeelisiä ole tutkittu tarpeeksi niiden laittomuuden myötä, niin jotkut lähteet välittivät ristiriitaista tietoa. Näin eniten vaivaa tutkielman taustoittamisessa mikä näkyy myös lopputuloksessa. Psykedeelisiin ja niiden kulttuuriin kuuluu ymmärrettävästi piireitä mitä en tutkielmassani käsitellyt. Näin suuren aiheen taustoittaminen vei runsaasti aikaa ja mielestäni minun olisi pitänyt rajata aihetta pelkkien visuaalisten vaikutusten tutkimiseen, mutta sekään ei olisi antanut täysin selkeätä kuvaa psykedeelien visuaalisesta kulttuurista. Aiheeseen olisi vielä voinut syventyä paremmin, mutta olen kuitenkin tyytyväinen kaikkeen uuteen mitä opin psykedeelista ja niiden visuaalisesta kulttuurista tutkielmaa tehdessäni.

5.2 Jatkotutkimus

Päihteet ja huumausaineet, kuten esimerkiksi alkoholi ja psykedelit, ovat kautta aikojen olleet monien taiteilijoiden ja suunnittelijoiden käyttämiä välineitä. Ne vaikuttavat taiteilijan havainnointi- ja suorituskäytännön, niin mikseivät ne voisi myös vaikuttaa itse teoksiin? Alkoholi, tupakka ja kofeiini ovat yleisimpiä päihteitä ja ne kuuluvat monen ihmisen arkeen. Siitä lähtien, kun aloin opiskella visuaalisen viestinnän muotoilua, niin olen alkanut kiinnittää huomiota näiden tuotteiden visuaaliseen ilmeeseen. Alkoholi-juomia ja kahvipaketteja koristavat kaupan kauneimmat etiketit, kun taas tupakka-askeja ei nykyisin edes haluata katsoa niiden pelkoa herättävien kuvien takia. Olisi kiinnostavaa tutkia muiden päihdyttävien aineiden visuaalista maailmaa ja niiden vaikutuksia visuaalisessa kulttuurissa.

Psykedeeellinen kokemus on aihe, mistä ei tiedetä tarpeeksi, sillä sota huumeita vastaan on hidastanut niiden vaikutusten tutkimista. On vielä alueita, joita voisi tutkia liittyen psykedeeliseen taiteeseen ja visuaaliseen kulttuuriin. Voisi esimerkiksi tutkia vaikuttavatko ne luovuuteen millään tavalla. On selvää, että ne muuttavat ihmisten havainnointia monella tapaan, mutta ei ole vielä täysin selvää millä tavoin ja miten niistä olisi hyötyä, jos on. Vaikka psykedeelisten huumausaineiden tutkiminen ei liity visuaalisen viestinnän muotoiluun suoraan, mielestäni psykedelit voisivat kuitenkin jollain tapaan vielä muovata visuaalista kulttuuria tulevaisuudessa, kuten ne ovat muovanneet menneisyydessä. Esimerkiksi teknologian kehittymisen myötä nykyään on mahdollista kokea psykedeelisten huumausaineiden visuaalisia vaikutuksia virtuaalisessa todellisuudessa ilman huumausaineiden nauttimista.

Lähteet

Painetut lähteet

Hämeen-Anttila, Jaakko (2013). *Trippi ihmemaahan. Huumeiden kulttuurihistoria*. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.

Oroc, James (2018). *The New Psychedelic Revolution. The Genesis of the Visionary Age*. Illinois: Lake Book Manufacturing Inc.

Owen, Ted & Dickson, Denise (1999). *High Art. A history of the Psychedelic Posters*. Lontoo: Sanctuary Publishing Ltd.

Rubin, David (2010). *Psychedelic. Optical and Visionary Art since the 1960s*. Massachusetts: The MIT Press.

Stouffer, Hannah (2013). *Juxtapoz Psychedelic*. USA: Gingko Press, Inc.

Digitaaliset lähteet

Dačić, Anika (2015). *Do You Know What Psychedelic Art is?* Widewalls. <https://www.widewalls.ch/psychedelic-art/>. Viitattu 27.3.2019.

Dictionary.com. *Psychedelic*. <https://www.dictionary.com/browse/psychedelic>. Viitattu 3.4.2019.

Erowid. *The Vaults of Erowid. Psilocybin Mushrooms. Basics*. https://www.erowid.org/plants/mushrooms/mushrooms_basics.shtml. Viitattu 22.11.2018.

Fulleylove, Rebecca (2017). *Ellen van Engelen takes us on a trip with her psychedelic illustrations*. It's Nice That. <https://www.itsnicethat.com/articles/ellen-van-engelen-280317>. Viitattu 14.4.2019.

Kellokumpu, Pietari (2014). *Kuvia toisesta todellisuudesta – Psykedeelinen kokemus Alex Greyn taiteessa*. Taiteen kandidaatin tutkielma. Aalto-yliopiston Taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu. <https://>

aaltodoc.aalto.fi/bitstream/handle/123456789/14736/master_Kellokumpu_Pietari_2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Viitattu 8.4.2019.

Morley, Madeleine (2019). *The Cost of Free Love and the Designers Who Bore It—Meet the Women of Psychedelic Design*. AIGA Eye on Design. <https://eyeondesign.aiga.org/women-of-psychedelic-design/>. Viitattu 22.3.2019.

Nichols, David E (2016). *Psychedelics*. *Aspet, Pharmacological Reviews Vol. 68, Issue 2. 4/2016*. <http://pharmrev.aspetjournals.org/content/68/2/264#sec-26>. Viitattu 20.11.2018.

Phillips, Emma (2018) *Camilo Medina's psychedelic illustrations will transport you into the trip of a lifetime*. It's Nice That. <https://www.itsnicethat.com/articles/camilo-medina-illustration-270718>. Viitattu 14.4.2019.

Psychonautwiki.org. *Subjective effect index*. https://psychonautwiki.org/wiki/Subjective_effect_index. Viitattu 20.11.2018.

Ramaswamy, Chitra (2016). *Return to Oz: the most controversial magazine of the 60s goes online*. The Guardian: Shortcuts Magazines. <https://www.theguardian.com/media/shortcuts/2016/mar/06/return-oz-most-controversial-magazine-60s-goes-online>. Viitattu 21.11.2018.

Suderman, Peter (2016). *The many inspirations for Doctor Strange's trippy visuals, from Steve Ditko to The Matrix*. Vox. <https://www.vox.com/culture/2016/11/7/13513134/doctor-strange-marvel-visual-effects>. Viitattu 1.4.2019.

Kuvien lähteet

Kuva 1. Morgan, Chelsea (2013). *Symmetrical texture repetition - Grass*. [Valokuva]. Viitattu 4.4.2019. Haettu osoitteesta: <https://www.flickr.com/photos/psychedelicreplication/8696088075/>.

Kuva 2. Morgan, Chelsea (2013). *Visual Drifting - Melting*. [Valokuva]. Viitattu 4.4.2019. Haettu osoitteesta: <https://www.flickr.com/photos/psychedelicreplication/8696085933/in/album-72157633390312274/>.

Kuva 3. Grey, Alex (2006). *St. Albert and the LSD Revelation Revolution*. [Maalaus]. Viitattu 13.3.2019. Haettu osoitteesta: https://cdn.alexgrey.com/wp-content/uploads/2012/06/28202956/alex_grey_st_albert.jpg.

Kuva 4. Maclean, Bonnie (1967). *Eric Burdon and the Animals, Mother Earth, Hour Glass*. [Juliste]. Viitattu 22.3.2019. Haettu osoitteesta: <http://www.moma.org/media/W1siZiIsIjMzOTQoNiJdLFsicClslmNvbnZlcnQiLCltcm-VzaXplIDlwMDB4MjAwMFx1MDAzZSJdXQ.jpg?sha=17004f2c83d4a199>.

Kuva 5. Legeria, Peter (1967). *The Oracle of the City of San Francisco*. [Sanomalehti]. Viitattu 11.4.2019. Haettu osoitteesta: <https://www.beatbooks.com/pages/books/36960/san-francisco-oracle-1-12-sf-september-1966-january-1968-all-published-together-with-some-variant/?soldItem=true>.

Kuva 6. Anderson, Jim (1970). *OZ 28*. OZ Publications Ink Limited, Lontoo. [Sanomalehti]. Viitattu 22.3.2019. Haettu osoitteesta: <https://davidwills.files.wordpress.com/2012/10/q2.jpg?w=812&h=&zoom=2>.

Kuva 7. Ditko, Steve (1965). *Strange Tales #138: If Eternity Should Fail!* [Sarjakuva]. Viitattu 11.4.2019. Haettu osoitteesta: http://i1.wp.com/40.media.tumblr.com/20773f736ec606bac90a970722d7174b/tumblr_n5zuhojHfw1ruroaro1_1280.jpg.

Kuva 8. Bond (2016). *Doctor Strange: The impossibilities are endless*. [Juliste]. Viitattu 3.4.2019. Haettu osoitteesta: <https://nathanzoeb1.files.wordpress.com/2016/11/doctor-strange-comic-con-poster.jpg>.

Kuva 9. Van Engelen, Ellen (2014). *How I Stopped Procrastinating*. *The New York Times*. [Kuvitus]. Viitattu 14.4.2019. Haettu osoitteesta: https://66.media.tumblr.com/179b11d50b1d5c60435d54db5ed419da/tumblr_mzlb2d27vJ1steta301_1280.jpg.

Kuva 10. Medina, Camilo (2018). *Can You Be An Ethical Investor?* Vice. [Kuvitus]. Viitattu 14.4.2019. Haettu osoitteesta: <https://transit7.cargocollective.com/1/1/59240/11957648/camilo-medina-VICE.jpg>.