

UNIVERZA V LJUBLJANI

FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Klemen Koncilja

Mentorica: doc.dr. Karmen Šterk

**SUBKULTURNE PRAKSE
KLUBSKIH KULTUR IN SUBKULTURE REJVA**

Diplomsko delo

Ljubljana, 2006

1	UVOD	3
2	ELEKTRONSKA PLESNA GLASBA.....	6
3	RAZVOJ KLUBSKIH KULTUR IN SUBKULTURE REJVA.....	8
3.1	RAZVOJ KLUBSKIH KULTUR.....	8
3.2	RAZVOJ SUBKULTURE REJVA.....	10
4	KLUBSKE KULTURE.....	13
4.1	PROCESA INSTITUCIONALIZACIJE IN INKULTURACIJE KOT PREDPOGOJA ZA DOSEGANJE AVTENTIČNOSTI	13
4.2	NOVI NAČINI PREŽIVLJANJA PROSTEGA ČASA IN POTROŠNJE PRODUKTOV GLASBENE INDUSTRIJE.....	15
4.3	NOVA OBČINSTVA IN NOVI GLASBENI POKLICI.....	17
4.4	SUBKULTURNI KAPITAL.....	18
4.5	SOCIALNA LOGIKA SUBKULTURNEGA KAPITALA	20
4.6	DRUŽBENE KONOTACIJE MAINSTREAMA IN UNDERGROUND.....	21
4.7	POMEN MEDIJEV ZA DRUŽBENE PREDSTAVE SVETA.....	22
5	MEDIJSKE PREZENTACIJE IN MORALNA PANIKA.....	25
6	PLESNE DROGE	27
7	RITUAL IN UMETNOST PLESA.....	29
7.1	MARGINALIZACIJA PLESA	30
7.2	RACIONALNI IN IRACIONALNI VIDIKI PLESA.....	31
7.3	PLES KOT OPIS SOCIALNIH VREDNOT	32
7.4	t. i. AFRIŠKI PLESI	33
8	POLITIČNOST KLUBSKIH KULTUR IN SUBKULTURE REJVA.....	35
9	KLUBSKE KULTURE IN SUBKULTURA REJVA KOT DEL TEHNOKULTURE ..	36
10	SKLEP.....	37
11	PRILOGA:	39
12	LITERATURA IN VIRI:	42

1 UVOD

V analizi diplomskega dela sem se osredotočil na proučevanje klubskih kultur in subkulture rejva kot sodobnih družbenih pojavov, katerih pomembnost in integriranost v širši družbi se z leti krepi in pridobivata na pomembnosti za življenje mladih. Ob naraščajočem številu pripadnikov te subkulturne prakse, veliki medijski pozornosti in čedalje večji vlogi v vsakdanjem življenju širše družbe subkulturna praksa, katere fokus je sodobna elektronska glasba, postaja način življenja.

Moja osrednja teza, katero bom skušal potrditi z analizo težko dostopne in na žalost maloštevilne svetovne literature, je, da **za poglobitno tendenco klubskih kultur in prav tako subkulture rejva velja zavračanje neavtentičnosti, mainstreama, medijev ter želja po avtentičnosti in razlikovanju.**

Naj poudarim, da subkulturno prakso klubskih kultur in subkulture rejva obravnavam z globalnega vidika in se pri tem ne osredotočam na razmere te subkulturne prakse v Sloveniji.

Za raziskovanje sem uporabil predvsem neempirične raziskovalne metode komparativne analize sekundarnih virov, pa tudi kvalitativno metodo opazovanja z udeležbo. Tukaj naj omenim, da si praktično znanje s tega področja nabiram zadnjih 7 let v vlogi glasbenega kritika in novinarja enega izmed najbolj obiskanih spletnih portalov elektronske glasbe. Poleg tega se zadnjih 5 let aktivno ukvarjam z dj-stvom, imam pa tudi izkušnjo iz klubskega PR-ja, saj sem kot absolvent delal v službi za odnose z javnostmi kluba K4.

Operacionalizacija ključnih pojmov:

»**Klubske kulture** je pogovorni izraz za mladinske kulture, katerim plesni klubi in njihova »stranska veja« iz osemdesetih, rejvi, predstavljajo simbolično os socialnih središč.« (Thornton 1995: 3)

Izraz **subkultura** uporabljam za označevanje specifičnih kulturnih praks, pogleda na svet, po večini manjšinskega estetskega ustvarjanja in načinov bivanja, obnašanja, mišljenja in videza, gradnje in ohranjanja posebnega življenjskega sveta v družbeno-kulturnem smislu. (Stankovič, Tomc, Velikonja 1999: 14) Sarah Thornton pa subkulturo označi kot specifično »kulturo okusa, ki je bila kot subkultura označena s strani medijev«. (Thornton 1995: 8)

Subkulture scene so po mnenju Velikonje (Stankovič, Tomc, Velikonja 1999: 18) »stičišče med dominantnimi kulturami in subkulturami in pogosto prehod in blažilec med njimi«.

Subkulture in subkulture scene predstavljajo sestavna elementa iste subkulture prakse.

Subkulturno prakso je tako treba razumeti kot povezavo, dialoško interakcijo dveh skrajnosti istega kontinuuma; subkulture v starem, klasičnem oz. ožjem pomenu besede in subkulture scene. Subkultura in subkulturna scena sta tako dva vidika znotraj iste subkulture prakse. Subkultura in subkulturna scena naj ne bi bili dve zaporedni fazi v zaporedju subkulturnih praks, saj se pojavljata ves čas razvoja subkulture prakse.

Scene izhajajo iz subkultur, so vezane nanje, a delujejo v precej bolj družbeno sprejemljivi obliki. Povezuje pa jih osrednje zanimanje ali subkulturni fokus, katerega v našem primeru predstavlja elektronska plesna glasba.

Subkultura predstavlja opozicijo dominantni kulturi in je zato pogosto obsojana ali preganjana. »V izrednih okoliščinah postanejo pripadniki subkulture odpadniki, medijsko ali policijsko preganjani folk devils.« (Stankovič, Tomc, Velikonja 1999: 17) Takšen primer je npr. moralna panika zaradi *acid housa* v Veliki Britaniji leta 1988.

V primerjavi s subkulturami subkulturne scene predstavljajo njihovo družbeno sprejemljivo, popularno oz. posplošeno različico. Subkulturne scene so prilagojene dominantnim kulturam in jih ne napadajo ali ogrožajo. »V nasprotju s subkulturami subkulturne scene niso niti politizirane niti ideologizirane: pristajajo na stanje v družbi in ga ne problematizirajo, ampak ga naredijo bolj pestrega in znosnejšega. Estetske in socialne inovatorje zamenjajo epigoni, ki poznajo »pravo mero«: scene s tem postanejo predvidljive in se standardizirajo.« (Stankovič, Tomc, Velikonja 1999: 18) Mesto upora tako prevzame razsajanje: prevladujeta individualizem in politična indiferentnost, lahko pa tudi konservativnost ali celo infantilne regresije (primer otroških dud na reju zabavah).

Odnos vladajočih kultur do subkulturnih scen je precej drugačen kot do subkultur. Pripadniki subkulturnih scen so obravnavani kot neškodljivi, preskrbljeni drugačneži ali zgolj kot objestna mularija. Subkulturna scena tako ni opozicija dominantni kulturi, ampak njena dopolnitev, katero se ne le tolerira, ampak včasih celo spodbuja. »Subkulturne scene so s tega stališča nekakšno sredstvo sproščanja, vikendaštvo, kontrolirani eskapizem, saj svojim pripadnikom naslednje jutro omogočajo nebolečo vrnitev v »normalni« življenjski in delovni ritem.« (Tomc, Stankovič, Velikonja 1999: 19) Skupinska identiteta in pa tudi pripadnost sta pri pripadnikih subkulturnih scen šibkejša od tistih iz subkulture. Scene so nagnjene h grotesknemu mešanju elementov matične subkulture in drugih (sub)kultur.

Čeprav Velikonja v Urbahih plemenih (1999: 20) klubske kulture označuje kot sestavni del tako subkulture kot subkulturnih scen, pa lahko tendence klubskih kultur označimo bližje subkulturni sceni, medtem ko značilnosti rejva bolj sovpadajo z definicijo (klasične) subkulture.

2 ELEKTRONSKA PLESNA GLASBA

»Ciklična in ponavljajoča zgradba elektronske glasbe je varljivo preprosta. Kot šamanovo bobnanje predstavlja simbolično utripanje srca. Neprekinjena basovska linija s svojimi vibracijami pozitivno vpliva na mentalno in emocionalno stanje in lahko privede poslušalca v trans, ki je podoben transu privržencev Hare Krišne med plesom Kirtan.« (Fritz 1999: 55)

Glasba je eden najzanimivejši elementov v evoluciji klubskih kultur, saj nastaja s pomočjo nove generacije tehnologije, ki je povzročila revolucijo v produkciji in distribuciji glasbe.

Elektronsko eksperimentiranje v šestdesetih in sedemdesetih je temeljilo predvsem na vstavljanju elektronsko generiranih zvokov v obstoječe zvočne podobe. Glasbeniki kot Brian Eno, Jean Michele Jarre, Kraftwerk, Tangerine Dream in ostali so utrli pot revoluciji elektronske glasbe, ki je sledila v osemdesetih. S pojavom *house* glasbe z značilnim 4/4 taktom je elektronska plesna glasba dobila unikatno zvočno podobo, ki je služila kot izhodišče za nadaljnji razvoj različnih žanrov elektronske plesne glasbe. (Fritz 1999: 65)

Večina ljudi povezuje elektronsko glasbo z izključno elektronskimi zvoki. Glasbeni producenti poleg elektronskih uporabljajo tudi akustične zvoke klasičnih glasbil. »Sodobna elektronska glasba je tako sinteza preteklosti, sedanjosti in prihodnosti.« (Fritz 1999: 54)

Posamezen zvok se lahko prenese v računalniško okolje, kjer se z njim lahko manipulira in ustvarja povsem nove zvoke. Edini omejitvi današnje produkcije elektronske glasbe sta domišljija ustvarjalca in zmožnosti programske opreme. Teoretično lahko s spreminjanjem enega zvoka ob pomoči računalniške programske opreme ustvarimo neskončno variacij zvoka. Bistvo elektronske glasbe ni manipulacija že obstoječih zvokov, ampak ustvarjanje povsem novih zvokov.

Pojav elektronske plesne glasbe je spremenil tudi način poslušanja in percepcije glasbe, saj elektronska plesna glasba tako rekoč ne pozna začetka in konca posamezne skladbe.

Ta glasba je ciklična in kontinuirana ter služi predvsem kot katalizator za osebno notranje potovanje poslušalca. Ustvarjena je za to, da izzove odziv telesa.

Izkustvo poslušanja plesne elektronske glasbe je podobno doživljanju glasbenega ustvarjanja, saj zahteva določeno stopnjo pozornosti in koncentracije.

Poslušalci se v stanju pozornosti približajo ustvarjalnemu procesu in niso zgolj pasivna publika, saj se na glasbo odzovejo s svojim gibanjem, kar nakazuje na interaktivno naravo elektronske glasbe. (Fritz 1999: 76)

Elektronska glasba je začela vplivati na popularno glasbo in način ustvarjanja je danes zelo podoben, saj je tudi pri produkciji in obdelovanju popularne glasbe računalnik postal nujnost. Velike glasbene založbe vse večkrat najemajo dj-je ali producente za prirejanje skladb popularnih skupin.

Popularna glasba je bila vedno vezana na obliko posamezne skladbe, kjer se poslušalec osredotoča predvsem na verze, refrene in besedilo. S tega vidika so popularne skladbe podobne tradiciji pripovedovanja zgodb, ustvarjene z namenom podajanja informacij, doživetij ali zabavanja. Skladbe, ki so ponavadi dolge od 3 do 5 minut, so v tem formatu primerne za poslušanje v medijih, za promocijo in prodajo.

Pri popularni glasbi se poslušalci poistovetijo s pevcem ali ostalimi glasbeniki – tako igra osebnost glasbenika ključno vlogo. Pri elektronski plesni glasbi je vloga osebnosti manj pomembna. Osebnost dj-ja je sicer pomembna, a v tem kontekstu je pomembno govoriti o osebnosti avtorja glasbe, saj je dj le redko avtor glasbe, ki jo prezentira publiku na plesišču. Osebnost avtorja tako ostane skrita, saj publika ponavadi pozna dj-ja, a zelo redko avtorja glasbe oz. producenta. Glasbeni producenti elektronske glasbe lastno glasbo pogosto izdajajo pod aliasi in ne z artistskim imenom, kar potrjuje tezo, da elektronska plesna glasba v nasprotju s popularno glasbo ne temelji na zvezdnstvu in medijski publiciteti.

Identifikacija popularne glasbe večinoma temelji na vokalu in besedilih, kar pa je v nasprotju s plesno elektronsko glasbo. (McCall 2001)

V zadnjih dveh desetletjih je produkcija elektronske glasbe ustvarila mnogo novih glasbenih idej in konceptov, ki pa so se šele v zadnjih letih pričeli pojavljati v vsakdanjem življenju množične družbe. Danes lahko elektronsko glasbo redno zasledimo praktično povsod: v reklamah, na radiu, televiziji, ipd.

3 RAZVOJ KLUBSKIH KULTUR IN SUBKULTURE REJVA

3.1 RAZVOJ KLUBSKIH KULTUR

Prva oblika glasbe, ki bi jo lahko označili za predhodnico elektronske plesne glasbe, se je imenovala *northern soul*. Pojavila se je v šestdesetih letih prejšnjega stoletja, pred razvojem disko glasbe in prvih oblik *house* glasbe. Razvila se je v severni Angliji in je uživala status undergrounda. Ljubitelji *northern soula* so bili mladi ljudje delavskega razreda iz industrijskih mest s severa Velike Britanije: Wigana, Manchestera in Blackpoola. Ta oblika plesne glasbe je združevala ameriški *soul* z glasbo Motown Detroita in Chicaga. V tistem času sta bila omenjena glasbena stila v ZDA že zastarela in nezanimiva za množični trg.

Northern soul dogodki so bili ponavadi zabave, ki so trajale celo noč. Oblačila so bila namenjena lahkotnemu gibanju oz. plesu, brez poudarjanja modnih stilističnih norm. Vizualni izgled in intenzivnost plesa sta dve glavni značilnosti *northern soula*, ki sta zelo podobni značilnostim (sub)kulture rejva, ki se je kasneje razvila. *Northern soul* je bila prva glasbena subkultura, ki je slavila dj-ja. Dj je bil takrat primarno zbiratelj redkih plošč in ni veljal za umetnika, saj ni uporabljal tehnike miksanja. Dj-ji *northern soula* so bili zapriseženi tradiciji, saj se nova glasba *northern soula* ni več producirala. Tako je bila življenjska doba subkulture omejena, dj-ji pa so bili prisiljeni iskati neznane in še nikoli slišane albume. Omejeni izbor še neslišanih pesmi je počasi privedel do upada zanimanja pri publiku in zlati dnevi akrobatskega plesa *northern soula* so se kmalu končali. (McCall 2001: 12–14)

V New Yorku se je v začetku sedemdesetih let prejšnjega stoletja začelo razvijati gejevsko gibanje, ki je nastalo po neredih v Stonewallu leta 1969, potem ko se je policija brutalno znesla nad obiskovalci gejevskega kluba. Disko glasba je postala himna tega gibanja, ki se je zavzemalo za socialni prostor, v katerem marginalizirane skupine (npr. črnci in homoseksualci) ne bi bili izpostavljeni stereotipiziranju in javnemu obsojanju.

Disko glasba je bila glasba družbenih sprememb in svobode pred diskriminacijo heteroseksualno družbo. (McCall 2001: 15)

Disko se je razvijal v času, ko so nastajale plošče, namenjene izključno plesu. V tem obdobju se je rodila ideja miksanja ene plošče z drugo za neprekinjeno in kontinuirano doživljanje glasbe na plesišču. Zato so se morali dj-ji naučiti uskladiti ritem in hitrost plošč, da so prehodi med pesmimi postali tekoči in tako rekoč neopazni. Tako je dj presegel vlogo zgolj glasbenega zbiratelja in začel uživati višji status.

Ideja miksanja ene skladbe z drugo v neprekinjen tok glasbe je temeljito spremenila način plesa. Brez odmorov med skladbami, v katerih so se prej izbirali plesni partnerji, je individualni ples posameznikov samih ali v skupinah postajal pravilo in ne več izjema. (Thornton 1995)

Po uspehu filma *Saturday Night Fever* in začetku zlate dobe kluba Studio 54 se je publika diska pričela širiti v mainstream publiko višjih družbenih razredov, katerim ni šlo za emancipacijo, ampak za blišč in medijsko slavo. Ob koncu sedemdesetih je tako prišlo do razdora med puristi in množično disko kulturo.

V nasprotju s Studiem 54 je drugi nosilec disko glasbene scene, klub Paradise Garage v New Yorku, še vedno ohranjal duh undergrounda. Klub je nastal na primarnih principih emancipacije in sprejemanja homoseksualnosti. Zato je klub preživel konec diska in uspešno obratoval tudi v osemdesetih, ko je iz mešanice disko in *house* glasbe nastal nov žanr elektronske glasbe, *garage*. (McCall 2001: 16)

Istočasno kot Paradise Garage v New Yorku se je v Chicagu razvijal klub Warehouse, za katerega je bila prav tako značilna črnska in homoseksualna publika. Duh New York diska se je v Chicagu pomešal s *soulom*, *jazzom* in *euro discom*. Tako je nastal *house*, glasbeni stil, poimenovan po klubu Warehouse, ki pa na začetku ni bil povezan s specifičnim glasbenim žanrom, ampak z določenim razpoloženjem in občutki. Stil oblačenja se je prilagodil svobodnemu plesnemu gibu in visokim temperaturam v klubu, zato so bila oblačila široka, udobna in športna. Drogi, ki sta bili del gibanja *Chicago housa*, sta bili LSD in MDA. (McCall 2001: 18)

Zaradi privlačnosti celonočnih zabav se je publika Warehouse iz primarno underground marginalizirane klubske kulture počasi razvijala v širšo mainstream publiko. Tako so klubi, ki so bili zaslužni za razvoj *housa* in *garagea*, počasi začeli izgubljati pomen.

V sredini osemdesetih se je v klubu Music Box (New York) razvil prvi podžanr *housa*, imenovan *acid house*. Ime je glasba dobila po drogi LSD ali acid, ki je bila med obiskovalci Music Boxa izjemno priljubljena. Zvok *acid housa* je bil zelo specifičen, saj so za produkcijo te zvrsti uporabljali Rolandov sintetizator zvoka TB303, ki je proizvajal visokofrekvenčne zvoke, ki so postali značilnost *acid housa*.

V začetku osemdesetih se je v Detroitu začel razvijati nov in specifičen žanr elektronske glasbe, čigar glasba je bila hitrejša od housa, izrazito ponavljajoča in brez vokalov. Začetniki iz Detroita, Kevin Saunderson, Derrick May in Juan Atkins, so jo poimenovali *techno*. Za razliko od *housa* in *garagea techno* ni bil povezan s specifičnim klubom in je kmalu postal pojem za poimenovanje več različnih elektronskih žanrov. (McCall 2001: 20)

3.2 RAZVOJ SUBKULTURE REJVA

Leta 1986 sta londonska dj-ja Norman Jay in Judge Jules odpotovala v newyorški klub Music Box in se navdušila nad *housom* in *garageom*. Ob vrnitvi v London sta pričela širiti vplive *housa*, *garagea*, *techna* in *acid housa* po londonskih klubih, kjer je do takrat za trend veljal t. i. *rare groove*. Glasba Chicaga, Detroita in New Yorka je prevzela Britance in še istega leta bila prenešena na balearski otok Ibiza. Prvi pogoj za razvoj subkulture rejva je bil tako izpolnjen.

Ponavadi so glasbene revolucije povezane z novo, lahko prav tako revolucionarno drogo. To vlogo je v razvoju subkulture rejva odigral ekstazi.

Ekstazi je prišel v klube Dallasa (ZDA) leta 1985 iz laboratorija Alexandra Shulgina. Pripadniki indijskega guruja Bhagwana Rajneesha so ekstazi iz ZDA leta 1985 prinesli v Amsterdam. Leta 1986 pa je ekstazi prišel na otok Ibiza. Tako je bil izpolnjen še drugi temeljni pogoj za nastanek (sub)kulture rejva. (Fritz 1999: 32)

Prvi rejvi so se tako odvijali na Ibizi leta 1986. Angleški dj-ji so trend *acid housa* in ekstazija hitro prenesli v Veliko Britanijo, kjer so se prvi rejvi odvijali na angleškem podeželju v predmestjih Londona in Manchestra v začetku leta 1987. V tem letu so se rejv zabave bliskovito razširile po Veliki Britaniji. Poletje leta 1987 so zaznamovale množične rejv zabave na prostem, zato je to poletje dobilo ime »poletje ljubezni« (Summer of Love). Skorajda istočasno se je fenomen rejva pojavil tudi v Berlinu, kmalu zatem je zajel Nizozemsko, Belgijo, Francijo in Italijo. Leta 1988 in 1989 je subkultura rejva zajela večino Evrope in ZDA. V teh letih največjega razcveta so bile rejv zabave večinoma nezakonite. Ponavadi so se odvijale v zapuščenih skladiščih, propadajočih zgradbah, na poljih ... Organizatorji niso imeli ustreznih dovoljenj za izvedbo takšnih dogodkov, zato so se priprave na zabavo in zabave same morale odvijati brez vednosti lastnikov lokacij in policije. (Fritz 1999: 33)

Prvi rejvi so se promovirali zgolj z medsebojnim obveščanjem oz. komunikacijo od ust do ust ali s pomočjo mobilnih telefonov. Točna lokacija zabave je bila znana ponavadi le nekaj ur pred samim začetkom. Pričakovanje, iskanje lokacije, izogibanje policiji ali nezaželenim gostom je bil pomemben del privlačnosti ilegalnih rejv zabav.

Ko pa so zabave s časom privlačile vedno več ljudi in so postajale čedalje večje, so organizatorji in promotorji za obveščanje publike pričeli uporabljati letake ali flyerje. Letaki so ponavadi vsebovali informacije o nastopajočih dj-jih in številko telefona, na kateri je bilo posneto sporočilo o lokaciji zabave. Način obveščanja s pomočjo letakov je omogočal dostop do informacije o lokaciji zgolj pripadnikom subkulture, ki so vedeli, kje so letaki dostopni. Na ta način je bila homogenost publike večja in možnost neprijetnih presenečenj nezaželenih obiskovalcev in policije dokaj majhna. To je tudi eden izmed ključnih razlogov za zelo nizko stopnjo nasilja na rejvih. (McCall 2001: 30)

Do leta 1992 je subkultura rejva postala globalni fenomen. Tradicija ilegalnih zabav je sicer še vedno obstajala, vendar pa so zaradi čedalje večjega števila privrženecv stroški organizacije strmo naraščali, kar pa je organizatorjem ilegalnih zabav predstavljalo možnost ogromne finančne izgube, saj je policija neprijavljeno zabavo pogosto preprečila. Represivna politika policije in ostalih organov se je krepila skladno z razvojem subkulture.

V Veliki Britaniji so leta 1990 sprejeli Brightov zakon, ki je predpisoval kazni za nezakonito prirejanje rejv dogodkov v višini do 20.000 funtov in celo polletno zaporno kazen. (McCall 2001: 30) Zaradi takšnih tveganj se je število ilegalnih zabav zmanjšalo.

Ob čedalje večjih stroških mednarodnih dj-jev, velikih zvočnih sistemov in zahtev po čedalje boljših light showih so organizatorji iskali varnejše načine investiranja lastnega časa in denarja. Tako so se ob koncu leta 1990 pričeli pojavljati množični ali masovni rejvi, ki so bili povsem zakoniti in so se odvijali v večjih dvoranah ali klubih. To je bila pomembna točka za subkulturo rejva, saj so se zabave ponovno pričele odvijati v klubih. Množične rejv zabave na prostem, v industrijskih, sejemskih halah in športnih dvoranah niso povsem izginile, saj se velike zakonite zabave še vedno prirejajo po celem svetu (največja – Love Parade z več kot milijon obiskovalci) in privlačijo vedno nove ljudi in nove generacije. (Fritz 1999: 37)

Danes, dvajset let po prvih rejvih na Ibizi, je subkultura rejva in klubske kulture globalna subkultura, ki presega jezikovne, nacionalne in rasne meje in je prisotna na vseh delih sveta; od ZDA, Kanade, Evrope, Južne Amerike, Skandinavije, Japonske, Tajske, Indije, Avstralije do Nove Zelandije, Rusije, Južne Afrike ...

4 KLUBSKE KULTURE

4.1 PROCESA INSTITUCIONALIZACIJE IN INKULTURACIJE KOT PREDPOGOJA ZA DOSEGANJE AVTENTIČNOSTI

Klubske kulture slavijo nove vrste tehnologij, ki so močno zamajale tradicionalni pogled na glasbeno industrijo. Vrednote glasbenega ustvarjanja so se spremenile. Pojav diskotek je plesne množice odvrnil od poslušanja le »glasbe v živo«. V diskotekah se je začel pomemben proces institucionalizacije uporabe plošč. Ta proces je bistveno pripomogel k inkulturaciji plošč, s katero so le-te pridobile določeno legitimnost. **Proces, ki se je začel s spremembo v percepciji zvoka, je vplival na načine preživljanja prostega časa, prakso potrošnje produktov glasbene industrije, spremenil podobo okolja ter ustvaril novo »mlado« občinstvo in nove glasbene poklice.** (Thornton 1995)

Simon Frith (Thornton 1995: 29) meni, da »tudi tehnologije z inkulturacijo postanejo naturalizirane oz. naravne. Sprva se zdijo nove tehnologije tuje, umetne, neavtentične in nasprotujoče naravi in skupnosti. Smatrajo se za umetne in kot grožnja avtentičnosti, vsaj do trenutka, ko se inkulturirajo. Ko pa postanejo del kulture, se zdijo domače in organske. Pomembno pa je, da tehnološki razvoj omogoča nove koncepte avtentičnosti.«

Avtentičnost je končni cilj procesa inkulturacije ter končni rezultat diskurza znotraj popularne glasbe. Stopnja avtentičnosti, ki se pripisuje posamezni plošči, zvočnemu zapisu ali plesnemu žanru, je odvisna od stopnje asimilacije in legitimizacije s strani subkulture ter razdalje med krajema produkcije in potrošnje.

»Avtentičnost je ena izmed najpomembnejših lastnosti popularne glasbe. Izraz se redko analizira, a vztrajno mistificira. Glasba velja za avtentično, ko se zdi kredibilna in pristna. Avtentičnost velja za protitež komercializaciji.« (Thornton 1995: 26)

V letih med 1950 in 1980 je bila oznaka avtentičnosti primarno domena žive instrumentalne glasbe. V teh letih je razširjenost plošč dvigovala povpraševanje in interese po nastopih skupin v živo. Plošče so reprezentirale nastope. Ker pa se je produkcija popularne glasbe počasi a vztrajno selila v glasbene studije, se je koncept vinilnih plošč čedalje bolj odmikal od dejanskega nastopanja pred publiko. Iznajdba novih inštrumentov kot npr. sintetizatorjev in semplerjev zvoka je še dodatno pripomogla k temu, da je vinilna plošča prešla iz vloge sekundarnega medija v vlogo primarnega ali originalnega medija.

Proces transformacije plošč v originalni medij je posledično povečal avtentičnost plošče kot medija.

»Tako je plošča postala izvor zvoka ter se mistificirala, kar se ponavadi dogaja z unikatnimi umetniškimi objekti. Ta proces nakazuje na to, da množično proizvedene kulturne dobrine niso nujno ponarejene ali umetne, ampak avtentične.« (Thornton 1995: 28)

Plošče so se postopoma in selektivno inkulturirale v kulturo glasbe. Pomikale so se iz zasebne v javno sfero, od manjših priložnosti do množičnih dogodkov, od skromnih prostorov do elitnih lokacij. Angleško Združenje glasbenikov (Musicians Union) se je uprlo tej postopni kolonizaciji takratnega britanskega javnega prostora, kar je pomenilo, da gre za resen kulturni razvoj, ki je začel ogrožati preživetje poklicnih glasbenikov. Na začetku je združenje želelo zatreti inkulturacijo kulture vinilnih plošč; kasneje so proces skušali regulirati, na koncu dolgotrajnega boja pa so pristali, da od vsake prodane plošče dobijo 12,5 % kot nadomestek za izgubo tržnega deleža. Morali so se sprijazniti z dejstvom, da si večina ljudi želi glasbo posneto v zvočnem zapisu. Tako danes zvočni zapisi na različnih družbenih in kulturnih prireditvah nadomeščajo živo glasbo. Posledično se je število glasbenih nastopov skupin zmanjšalo. Tako so po letu 1950 zvočni zapisi nadomestili glasbenike kot izvor zvoka za namene družabnega plesa. Upor interesnih združenj glasbenikov proti inkulturaciji glasbenega zapisa je bil učinkovit, dokler je sovpadal z javnim interesom.

Ko so združenja začela izgubljati ideološko bitko, je bilo le vprašanje časa, kdaj bodo izgubila tudi v pravni bitki. To se je zgodilo leta 1988, ko je Komisija za monopol in združitve predlagala združenju Phonographic Performance Limited naj opusti plačevanje nadomestka za izpad dohodka glasbenikov združenju Musicians Union. (Thornton 1995: 49)

Ideološki status plošč je naraščal, saj je so bile plošče povezane z razvojem novih dogodkov, novih družbenih prostorov in novih družbenih skupin. Vse to je povečevalo subkulturno avtentičnost plošč in glasbeni studio je kot izvor glasbe nadomestil oder.

Za avtentičnost plesne glasbe je zelo pomembna ločnica v ideoloških kategorijah črne in bele rase. Omenjena delitev ponavadi ne označuje barve kože glasbenega producenta, pač pa dva različna diskurza o vrednotah plesne glasbe. »Črna« plesna glasba navkljub uporabi samplerjev in ostale računalniške tehnologije ohranja določene prvotne lastnosti *body and soula*, medtem ko »bela« ali evropska plesna glasba temelji na futurizmu tehnoloških odkritij in tako zmanjšuje vpliv človeške kulture na zvočno podobo. Tako npr. evropska mladina vidi izvor avtentičnosti »črne« glasbe v telesu, medtem ko naj bi bila avtentičnost *eurodanca* raztelešena, nevidna in visoko tehnološka. Obe tradiciji sta prednjačili v studijskem glasbenem eksperimentiranju in glasbenem razvoju od 1960. Takrat so ustvarjalci plesne glasbe začeli raziskovati zmožnosti in estetiko takratnih novih glasbenih instrumentov, kot so sintetizatorji in samplerji zvoka. Zmožnosti novih računalniških tehnologij je temeljito izrabila predvsem evropska plesna glasba. (Thornton 1995: 73)

4.2 NOVI NAČINI PREŽIVLJANJA PROSTEGA ČASA IN POTROŠNJE PRODUKTOV GLASBENE INDUSTRIJE

Klubi ponujajo učinek osebne osvoboditve s pomočjo posebnih notranjih dizajnov, ki obiskovalcem ponujajo občutek izkušnje surrealnega sveta. Tako domačnost doma velikokrat deluje kot protiutež kulturam mladih, saj klubi ponujajo učinek osebne osvoboditve s pomočjo posebnih notranjih dizajnov, ki obiskovalcem ponujajo občutek izkušnje surrealnega sveta. Tako je družbeni prostor znotraj kluba pribežališče, v katerem obiskovalci (včasih) presežejo meje lokalnega časa in prostora ter formirajo »navidezne virtualne svetove«.

To imaginarno preseganje klasičnega družbenega prostora klubi omogočijo z glasno glasbo, učinkovitim notranjim dizajnom, svetlobnimi efekti in vizualnimi projekcijami. Energija, ki nastane v interakciji plošč, dj-ja in publike daje sodobnim plesnim kulturam pečat avtentičnosti. Tako je plesišče postalo pomembnejše od odra, čaščenje izvajalca pa je v dobršni meri zamenjalo čaščenje t. i. vibre na plesišču (vibe).

Dj deli vlogo nastopajočega s plesalci, publika na plesišču pa postane samozavedni kulturni fenomen. Klubske kulture so v nasprotju z drugimi subkulturami stalno vezane na določen prostor (klub), ki pogosto menja glasbene in ostale pripadajoče stile. Pomen prostora, kjer se odvijajo klubske kulture, je tako velik, da so udeleženci klubskih kultur sčasoma dobili ime »klaberji« ali clubbers. (Thornton 1999: 3)

Za razvoj avtentifikacije plošč so pomembno vlogo odigrale spremembe v potrošnji glasbe. Mladinske subkulture so največkrat glasbene subkulture, saj rezultati raziskave (Mintel 1993) kažejo, da mladi kupujejo in poslušajo glasbo bolj kot ostale starostne skupine. (Thornton 1995: 19) Tako igra glasba v preživljanju prostega časa mladih zelo pomembno vlogo. Prav tako je glasba eden izmed ključnih elementov pri formiranju posameznikove mladostne identitete. Plošče niso preko noči postale del popularne kulture, prav tako niso kar izpodrinile živih nastopov. Šlo je za počasen, dolgoletni in generacijski proces prilagajanja; prilagajanje publike na nov medij kot tudi za razvoj in prilagajanja medija potrebam poslušalcev. Dolga leta oz. desetletja so bile plošče kot oblika zabave manjvredne od nastopa glasbenikov. Potrebni so bili kompleksni procesi asimilacije in integracije ter spremembe v distribuciji, strukturi, pomenih in vrednostih tako plošč kot samih glasbenih kultur. Počasi, a nezadržno so se plošče le inkulturirale. Končni cilj inkulturacije (tehnologije) je avtentifikacija (oz. avtentičnost). Glasbena oblika se smatra za avtentično, ko je bistvena za subkulturo ali predstavlja bistven element skupnosti. (Thornton 1995)

4.3 NOVA OBČINSTVA IN NOVI GLASBENI POKLICI

»Klubske kulture so kulture okusa. Ljudje, ki zahajajo v klube, se zbirajo na osnovi podobnega ali enakega glasbenega okusa, medijske porabe in najpomembneje, nagnjenja do ljudi s podobnim okusom, kot ga imajo sami. Udeležba v klubskih kulturah gradi nadaljnjo sorodnost med udeleženci, kateri se družijo na osnovi podobnega okusa. To sčasoma preraste v znanje oziroma prepričanje o pomenih in vrednotah teh kultur. Obiskovalci klubov sestavljajo nekakšne skupnosti, za katere so značilne fluidne meje, ki jih je težko ali celo nemogoče določiti.« (Thornton 1995: 3)

Po Bulcu (2004: 126) »Thorntonova zagovarja tezo, da se občinstva v subkulture nikoli ne prelevijo spontano: subkulture ustvarijo glasbene založbe, mediji in lastniki prostorov, ki (...) z uporabo plakatov, letakov ter specializiranih revij in radijskih oddaj, tj. mikro medijev, aktivno sodelujejo pri procesu poimenovanja in definiranja posamezne subkulture oziroma konstituiranja njenega stila in simbolnih meja«.

Grossberg (Thornton 1995: 95) pa meni, da imajo subkulture in mainstream spremenljive, fluidne meje, lahko pa ločitev sploh ni možna, saj naj bi množična občinstva popularne glasbe in mainstreamizacija stilov bile del iste postmoderne subkulture Tako je avtentičnost privzeta, konformnost pa rezultat želje po individualizmu. Klubske kulture posedujejo lastne kulturne hierarhije o tem, kaj je avtentično in legitimno v popularni kulturi. (Thornton 1995)

4.4 SUBKULTURNI KAPITAL

»Ideologije subkultur so sredstva, s pomočjo katerih mladi lažje oblikujejo svojo identiteto; predstavljajo si lastno in druge socialne skupine, oblikujejo svoj karakter in potrjujejo, da niso le anonimni člani nediferencirane množice.« (Thompson po Thornton 1995: 10)

Da bi lahko razumeli sisteme socialnega in kulturnega razlikovanja mladih in načine, na katere iščejo in akumulirajo kulturne dobrine ter izkušnje, moramo natančno opredeliti ključne pojme, povezane s subkulturalnim. Tako subkultura pomeni specifično »kulturo okusa, ki je bila kot subkultura označena s strani medijev«, subkulturalno pa označuje »prakse, katere clubberji smatrajo za underground«. (Thornton 1995: 8)

Z razliko od večine subkulturnih študij Thorntonova pri definiranju avtentične kulture upošteva tudi medije in trgovanje, pojma, ki sta zelo pomemben del avtentifikacije kulturnih praks. »Tukaj sta tržna in popularna kultura neločljivi, tako v praksi kot v teoriji.« (Thornton 1995: 9)

»Da bi lahko smiselno proučevali vrednote in hierarhije klubskih kultur se moramo opreti na delo francoskega sociologa Pierra Bourdieuja, *Distinction* (1984).« (Thornton 1995: 11).

Bourdieu piše o kulturnem kapitalu oziroma znanju, ki ga posameznik pridobi v procesu vzgoje in izobrazbe, ki pa pogojuje socialni status. Do razlik v sistemu kulturnih hierarhij pride predvsem zaradi socialnih razlik. Kulturni »okus« posameznika ponavadi odraža »okus« pripadajočega družbenega razreda. Kulturni kapital pa predstavlja osnovo tega sistema razlik.

Kulturni kapital se razlikuje od ekonomskega kapitala. Visoki dohodki sicer pogosto korelirajo z visoko stopnjo kulturnega kapitala, ampak ne vedno. Tako lahko ljudje posedujejo veliko kulturnega, a dokaj malo ekonomskega kapitala (npr. umetniki ali akademiki), ali pa obratno, ko nekdo poseduje veliko ekonomskega in malo kulturnega kapitala (npr. poklicni športniki).

Bourdieu v svoj teoretični okvir postavlja tudi socialni kapital, ki temelji na tem, koga poznaš oz. kdo pozna tebe. Prijateljstva, medosebni odnosi in poznanstva so osnovno izhodišče za pridobivanje socialnega kapitala.

Poleg omenjenih treh poglavitnih vrst kapitala Bourdieu vpelje tudi več podkategorij kapitala, ki »delujejo« na določenih področjih, npr. lingvistični, akademski, intelektualni, informacijski in umetniški kapital. Za vse je značilno, da delujejo na področju ljudi, ki imajo veliko institucionaliziranega kulturnega kapitala.

»Tekom razmišljanja o Bourdieujevih teorijah s področja mladinskih kultur sem pojem »hipness« ali biti hip oz. biti in opredelila kot obliko subkulturnega kapitala.« (Thornton 1995: 11)

Subkulturni kapital, kot ga je poimenovala Sarah Thornton, izhaja iz subkulturnih razlik in z vidika pomembnih ostalih potrjuje status »lastnika« tega kapitala. Subkulturni kapital je lahko objektiviziran (objectified) v obliki modnih frizur, oblačil ali obširnih zbirk glasbenih plošč ali utelešen (embodied), kar se npr. odraža v uporabi ustreznega načina govora ali v podrobnejšem poznavanju glasbe. (Thornton 1995)

Garnham in Williams menita, da je tisto, »kar dokončno definira kulturni kapital kot obliko kapitala, možnost spreminjanja v ekonomski kapital«. (Thornton 1995: 12)

V primerjavi s kulturnim kapitalom se subkulturni kapital težje pretvori v ekonomski kapital. Vseeno pa obstaja veliko glasbenih poklicev, ki se preživljajo na račun subkulturnega kapitala, ki se pretvori v ekonomskega (dj-ji, lastniki klubov, organizatorji zabav, modni oblikovalci, glasbeni novinarji ...).

Kljub temu da subkulturni kapital lahko preide v ekonomskega, je njegova odvisnost od družbenega razreda veliko manjša kot pri kulturnem kapitalu. Rezultati raziskave Euromonitor (1989b) kažejo, da je starost najpomembnejša demografska lastnost, ki opredeljuje podobne okuse, predvsem glasbene. (Thornton 1995: 13)

Ključna razlika med subkulturnim kapitalom Thorntonove in Bourdieujevim kulturnim kapitalom je ta, da Thorntonovi mediji predstavljajo najpomembnejši dejavnik v upravljanju subkulturnega kapitala. Z vidika kulturnega kapitala Bourdieuju uporaba določenih medijev pomeni le način razlikovanja in simbolično korist, medtem ko Thorntonovi za ekonomijo subkulturnega kapitala mediji predstavljajo pomembno mrežo za distribucijo in definiranje kulturnega znanja.

4.5 SOCIALNA LOGIKA SUBKULTURNEGA KAPITALA

Za klubske kulture so značilna neprestana spreminjanja stilov, imen, umetnikov, žanrov in tudi lokacij. Četudi se glasba in oblačila tržijo globalno, pa so množice lokalne, segregirane ter predmet razlikovanja na osnovi tudi najmanjših kulturnih posameznosti. Pripadniki klubskih kultur se tako delijo na osnovi glasbenega okusa, načina plesa in oblačenja, vrste ritualov ipd. (Thornton 1995)

Subjektivne delitve in predstave socialnih svetov so pomemben element klubske kulture. Bourdieu pravi, da te mentalne mape, polne kulturnih podrobnosti in vrednostnih sodb, dajejo mladim občutek lastne pripadnosti. (Thornton 1995: 99)

Večina pripadnikov klubskih kultur opisuje svoje socialne kroge kot mešane, medtem ko vidijo množice, katerim sami ne pripadajo, kot homogene. Pripadnost posameznika je v primerjavi z današnjo poplavo trendov, stilov in subkultur ozko usmerjena in specifična, zato se večina pripadnikov klubskih kultur vidi družbeno pozicionirana nasproti mainstreamu. Družbene konotacije mainstreama so dokaj neraziskane in nedefinirane, prav zato pa je termin mainstreama ustrezen za označevanje konformne večine, iz katere se posameznik na osnovi sojenja drugih pozicionira kot specifičen, unikatni, nasproten množični populaciji. Mladi ljudje, ne glede na pripadnost družbenemu razredu, pogosto odklanjajo odgovornost in privzemanje identitete delavnega, poklicnega sveta starejših. Tako se osredotočajo na pristočasne aktivnosti, za kar porabljajo denar in čas. »Mladi od petdesetih let tega stoletja dalje največkrat uporabljajo prav glasbeno estetiko kot tisto sredstvo, ki najbolj potentno izraža njihovo specifično občutenje sveta v odnosu do odraslih.« (Stankovič, Tomc, Velikonja 1999: 12)

Iz pristočasnih aktivnosti izhaja njihovo samospoštovanje ter spoštovanje drugih. Z investiranjem v prosti čas mladi odklanjajo družbeno ustaljenost, ki je značilna za zaposlene ljudi z družinami. (Thornton 1995) Bourdieu meni, da na ta način odlašajo s »socialnim staranjem«. (Thornton 1995: 102) To je tudi eden izmed poglavitnih razlogov, zakaj kulture mladih ali ožje gledano klubske kulture pogosto privlačijo starejše ljudi. »Moderne kulturne skupnosti se odlikujejo po tem, da skušajo njeni številni pripadniki zabrisati mejo med mladostjo in odraslostjo. Še dolgo potem, ko so prenehali biti biološko mladi, se še vedno identificirajo z najstniško kulturno usodo in njenimi socialnimi ekstenzijami. Nastaja nekaj, kar bi lahko poimenovali kult mladosti.« (Stankovič, Tomc, Velikonja 1999: 12)

Mladi ljudje so nimajo potrebe po kopičenju ekonomskega kapitala. Tako lahko uživajo v svobodi oz. luksuzu, kar pa po Bordieuju sodi v domeno buržoazije.

Subkulturene ideologije so torej načini, s pomočjo katerih si mladi predstavljajo lastne in tuje socialne skupine ter izkazujejo razlike med temi skupinami. Subkulturena ideologija vzpostavlja alternativne interpretacije in vrednote, še posebej mladim moškim v podrejenih družbenih položajih in tako na svoj način reinterpreтира socialni svet (Thornton 1995). Huyssen trdi, da pripadniki mladostniške klubske ideologije nasprotujejo množični kulturi skoraj v takšni meri kot razprave umetniškega sveta. Oba diskurza kritizirata mainstream /množično kulturo, da je umetna, izpeljana in femme. (Thornton 1995: 5)

4.6 DRUŽBENE KONOTACIJE MAINSTREAMA IN UNDERGROUND

Subkulturene estetske prakse devetdesetih so alternative in mainstream hkrati. (Stankovič, Tome, Velikonja 1999: 16)

Ključna delitev socialnega sveta klubskih kultur je ločitev med mainstreamom in subkulturo oz. komercialnim in alternativnim. Te dihotomije ne razlagajo načina objektivne organizacije klubskih kultur, pač pa načine, s pomočjo katerih si kulture mladih predstavljajo socialni svet, vrednotijo kulturne danosti ter subkulturni kapital. Subkulturni kapital je os (osnova) alternativne hierarhije, v kateri starost, spol, spolna orientiranost in rasa igrajo ključno vlogo in tako presegajo pomembnost družbenega razreda, dohodka in poklica. Socialna logika subkulturnega kapitala se ponavadi izraža z neodobravanjem neželenega. (Thornton 1995: 96)

Večina pripadnikov klubskih kultur se označuje za nasprotne mainstreamu. Začne se pojavljati nasprotje med »nami« in »mainstreamom«, ki izhaja iz predstav družbenih svetov in iz diskriminiranja med družbenimi skupinami. Nastajati pričnejo povsem nove družbene skupine, ki potrjujejo binarna nasprotja, znana še iz časov elitizma in separatizma, kot so različne in homogene, radikalne in konformne, splošne in ločene. Mainstream razkriva kompleksne in nejasne odnose med starostjo in socialno strukturo, medtem ko underground predstavlja izraz, s katerim pripadniki klubskih kultur označujejo subkulturalnost. Underground zvoki in stili tako veljajo za avtentične in nasprotne množični produkciji ter množični potrošnji.

Underground označuje ekskluzivne svetove določenih množic in ne elitizma. Pripadnike navdušuje starševsko neodobravanje ali negativno medijsko poročanje. Tako se underground opredeli kot nasproten množičnim medijem, saj so mediji največji sovražnik, ki lahko posredujejo kulturno znanje subkulture širši javnosti. Tako kot subkulture je tudi pojem undergrounda nejasen, saj se lahko nanaša na prostor, stil, etos ...

V večini primerov so underground množice vezane na specifične zvoke. Underground vsebuje modni sistem, ki je zelo relativen; ključni so pozicija, kontekst in pravi čas. Nerazumevanje množičnih medijev je pogosto cilj in ne zgolj efekt medijskih prezentacij mladinskih kultur. Vendar pa medijske slike, zvoki in besede niso zgolj reprezentacije; so mediacije in ključni elementi glasbene kulture. Identiteta in aktivnosti kulture mladih sta pogojeni z željo po pripadnosti nečemu, kar ni distribuirano širši javnosti. (Thornton 1995: 118)

»Zlasti Sarah Thornton (1994; 1995) je v svoji študiji občinstev *techno* glasbe opozarjala, da je koncept mainstreama zgolj ideološka skovanka, ki jo različni glasbeni entuziasti uporabljajo, da bi svoj »nekomercialni« in »kul« okus razlikovali od tistih okusov, ki jih vidijo kot skorumpirane, skomercializirane in množično razširjene. S to strategijo branijo svoj elitistični subkulturni kapital pred tem, da bi ga prevzela širša občinstva, ki bi ga domnevno onečastila in spervertirala.« (Bulc 2004: 126)

4.7 POMEN MEDIJEV ZA DRUŽBENE PREDSTAVE SVETA

Mediji so niz institucionalnih mrež, ki so ključne za ustvarjanje, razvrščanje in distribucijo kulturnega znanja. Za avtentičnost kulture igrajo veliko vlogo. Razlike med subkulturami so večinoma fenomen medijev. Za vsako glasbeno sceno obstajajo določeni odnosi z mediji. Mediji so ključnega pomena pri oblikovanju družbenih in ideoloških orientacij mladih ljudi. (Thornton 1995)

Glavni sovražniki klubskih kultur, ki so bile dolgo označen kot kulture izobčencev, niso policija ali represivni organi, ki lahko prekinejo zabavo ali zaprejo klub, pač pa mediji, ki lahko posredujejo kulturno znanje drugim socialnim skupinam. Klubski underground se ima za odpadniško kulturo, ki stalno nasprotuje kolonizaciji medijev, saj mediji ogrožajo kredibilnost subkulture. Odnosi med klubskimi kulturami in mediji so, prav tako kot odnosi med mediji in pripadniki teh kultur, zelo kompleksni.

Za razumevanje kompleksnosti sodobnih komunikacij je potrebno medije razdeliti na vsaj tri skupine. S stališča pripadnikov klubskih kultur imajo mikro, nišni in množični mediji izrazito različne kulturne konotacije. Lokalni mikro mediji kot npr. flyerji so načini obveščanja in zbiranja ljudi.

Nišni mediji, npr. specializirane glasbene revije, ustvarjajo subkulture prav toliko, kolikor o njih poročajo. Nacionalni množični mediji, npr. tabloidi, pa o mladinskih gibanjih poročajo pristransko in izkrivljeno ter jih tako hkrati ustvarjajo in razvijajo. (Thornton 1995)

Različnost njihovih ciljnih občinstev ter različni procesi cirkulacije imajo različne posledice za klubske kulture. Npr. pozitivno poročanje množičnih medijev lahko pomeni »smrt« subkulture, medtem ko je negativno poročanje celo zaželeno, saj za pripadnike pomeni svojevrstno potrditev in pogosto legitimizira kulture mladih.

Govorice »od ust do ust« veljajo za najbolj dovršen in primeren medij undergrounda.

Ta oblika komunikacije med prijatelji se pogosto nanaša na informacije, videne na letakih, slišane na radiju ali prebrane v tisku. Tako je ponavadi komunikacija od ust do ust zasnovana na komunikacijah drugih medijev. Zato se klubski promotorji, prav tako kot tudi tržniki in oglaševalci, pogosto poslužujejo te oblike komunikacije za svoje promocijske namene. Govorice od ust do ust in ulične govornice so tako le redko nepopačene in precej manj avtonomne, kot si to pripadniki klubskih kultur predstavljajo.

Potrošniške revije vplivajo na subkulture, saj kategorizirajo družbene skupine in proizvajajo samozavedanje, potrebno za ohranjanje kulturnih razlik. Pomembnejši od množičnega glasbenega tiska so za subkulture glasbeni fanzini, ki so periodično izhajajoče ilustrirane revije.

Specializirane ljubiteljske revije ali »**fanzini**« veljajo za primarni subkulturni medij in najpopolnejši način subkulturnih komunikacij, saj naj bi predstavljale glas potrošnikov oz. pripadnikov subkultur. Stephen Duncombe v svojem delu *Notes from the underground: Zines and the Politics of Alternative Culture* fanzine opredeli kot nekomercialne, amaterske magazine, ki so namenjeni ozkemu krogu ljubiteljev. Ustvarjajo, distribuirajo in izdajajo jih ljubitelji, ki preko teh publikacij izražajo svoja stališča in poglede na svet. (Kolmanič 2001: 13) Fanzinov ni mogoče zaslediti v kioskih ali knjigarnah, ampak so distribuirani po posebnih kanalih, do katerih imajo običajno dostop le pripadniki določene subkulturne scene, ki tiskovine ustvarja.

Fanzini na specifičen način opisujejo in analizirajo dogajanje v družbi in tako problematizirajo določeno družbeno situacijo. Tako pripadniki določene subkulture stopijo iz svoje anonimnosti, ne pa tudi iz svoje prostovoljne izoliranosti. (Kolmanič 2001: 7)

Letaki med mnogimi klubskimi organizatorji in promotorji veljajo za najučinkovitejši način promocije dogodkov, saj so relativno poceni način komuniciranja z ustreznimi ciljnim skupinami. Veljajo za način direktnega marketinga, dosežejo visok odstotek ciljne skupine in dajejo občutek večje intimnosti in manjše komercialne naravnosti. Distribucija ponavadi poteka na tri načine: v obliki direktne pošte, z deljenjem »ustreznim« ljudem na ulici ali pa s pomočjo določenih trgovin s ploščami, oblačili oz. lokalov, kamor naj bi zahajala »ciljna publika«. (Thornton 1995)

Z razvojem internetnih tehnologij se pojavita še dva načina neposrednega obveščanja, **mailing in sms liste**. Na ta način organizatorji in promotorji komunicirajo s svojimi ciljnim skupinami s pomočjo obveščanja preko e-mailov ter sms sporočil.

Klubske kulture predstavljajo subkulturo, ki je močno prisotna na **internetu** in je z njim skorajda neločljivo povezana.

Svetovna skupnost klubskih kultur, ki je nastala okrog elektronske glasbe, je ena izmed prvih glasbenih subkultur, ki je globalno povezana preko svetovnega spleta. (Thornton 1995)

Razvoj tehnologije MP3 formata omogoča novodobnim glasbenim ustvarjalcem distribucijo po vsem svetu.

Letaki, specializirane revije, plakati, piratske radijske postaje, mailing liste ... so mikro mediji nizkih naklad, namenjeni ozkemu segmentu javnosti in so med pripadniki klubskih kultur najbolj kredibilni viri informacij. Tako lahko klubske množice označimo kot skupine ljudi, katere združujejo zapletene komunikacijske mreže. Mediji, najbolj primerni za vzdrževanje avtentičnosti plesnih subkultur, so komunikacija od ust do ust, ulične govorice in ozko specializirane revije. Čeprav ti mediji veljajo za najbolj avtonomne, pa so vseeno odvisni od drugih medijev in nekaterih poslovnih dejavnosti. Prav tako naj bi bili ti mediji najbližji subkulturam, a različni socialni in ekonomski faktorji zmanjšujejo kakovost tega odnosa.

5 MEDIJSKE PREZENTACIJE IN MORALNA PANIKA

Kulturne študije in sociologija moralne panike predstavljajo mladinske kulture kot nedolžne žrtve negativne stigmatizacije. Moralna panika je metafora, ki kompleksno družbo označi kot posameznika, ki se spopada z neutemeljenim strahom o lastnih vrlinah. Vendar pa je nerazumevanje množičnih medijev pogosto cilj določenih subkulturnih industrij. Moralna panika je tako lahko oblika hypa, ki ga ustvari kulturna industrija z namenom širjenja segmenta mladih kupcev. (Thornton 1995)

Medijska pozornost, ki je spremljala razvoj subkulture rejava, je povzročila moralno paniko, ki se je razlikovala od svojih predhodnic 20. stoletja. Časopisni članki in naslovi so bili zelo podobni moralni paniki v 1930-ih, povzročenih z uporabo marihuane, in medijskim zgodbam o uporabi LSD-ja v 1960-ih. Tridesetletni razmak med omenjenimi diskurzi deviantnosti namiguje na cikel navidezno nujne družbene kontrole ali na družbeno nezadovoljstvo. Nenavadne subkulture so ponavadi deležne medijske pozornosti, ker ignorirajo uveljavljena družbena pravila s svojim vizualnim izgledom, svojimi dejavnostmi ali še pomembneje, zaradi uporabe nezakonitih drog. Ekstazi predstavlja trenutno enega izmed najbolj perečih problemov, povezanih z uporabo drog, in je v medijih postal ekvivalent za rejev oz. klubske kulture. (McCall 2001)

S porastom *acid house* klubov in številom ljudi, ki preplešejo cele noči ob uporabi drog, se je medijska pozornost, posvečena subkulturi rejava, skokovito povečala. Nadzor policije in prav tako medijev pogosto pomaga pri nastanku in povečanju privlačnosti subkultur. Bolj kot se je nova subkultura skušala izogniti nepotrebnemu nadzoru medijev in represivnih organov, večjo pozornost je pritegnila. Vsak nov časopisni članek je povzročal večje javno ogorčenje in hkrati privabil množice novih pripadnikov nastajajoče subkulture. Mediji igrajo ključno vlogo pri postavljanju moralnih parametrov družbe. Z objavljanjem zgodb, ki droge prikazujejo kot zlo, in ustvarjanjem moralne panike, mediji pomagajo pri ohranjanju družbenega reda. Novinarske zgodbe prikazujejo droge in prostore, kjer so najdene, kot zlo, medtem ko so mladi ljudje prikazani kot njihove žrtve. Družba označuje deviantne ljudi, ki ne prisegajo na obstoječi status quo, kot nekaj, kar je za družbo nezaželeno. S tem ko mediji usmerijo pozornost publike na prestopniške subkulture (hipiji, rejverji, uporabniki drog) in sprožijo pojav obče moralne panike, sami delujejo v vlogi moralnih razsodnikov.

Na ta način s prikazovanjem in izpostavljanjem deviantnosti povzročajo javni strah, ki oblastem daje pooblastila za izvajanje nadzora in izločanje deviantnih posameznikov iz družbe. (McCall 2001)

Medijski diskurz o subkulturi rejava je pogojen z miti, saj so mediji iz konteksta subkulture vzeli določene elemente, npr. otroško dudo, in jih prezentirali v medijskem prostoru v prenesenem pomenu. Tako so mediji vsakega posameznika z dudo ali čevlji z visokim podplatom označili za pripadnika subkulture rejava, ki pleše cele noči in uporablja droge. Namesto da bi bili miti predstavljeni kot sistem vrednot, jih mediji predstavljajo kot dejstva. Mediji tako ne upoštevajo dejstva, da je nemogoče izpeljati izključno korelacijo med subkulturnimi simboli in uporabo drog. (Thornton 1995)

Hedonistične droge

Eno izmed pomembnejših vprašanj v zvezi z uporabo (ne)dovoljenih drog je:

Ali naša družba obsoja uporabo vseh drog, ali zgolj uporabo drog, ki se ne uporabljajo v medicinske namene? Ali je možno, da so kulturno sprejemljive zgolj droge, ki se navezujejo na družbeno produktivnost?

Droge kot alkohol ali tobak, ki nas pomirijo po napornem delovnem dnevu, ne ogrožajo družbene produktivnosti. Vojak, ki vzame amfetaminsko tableto, da bi povečal budnost in pozornost, stori družbeno povsem sprejemljivo dejanje. Po drugi strani pa je, ko najstnik na zabavi vzame enako amfetaminsko tableto, njegovo dejanje označeno kot odklonsko in družbeno nesprejemljivo. Pred nekaj leti so mediji v Kanadi poročali, da najstniki na zabavah rekreativno uporabljajo Ritalin, drogo oz. zdravilo, ki se izdaja na zdravniški recept otrokom za kontroliranje hiperaktivnosti. To rekreativno uporabo Ritalina so mediji označili kot nevarno in nesprejemljivo, medtem ko je redna uporaba Ritalina, predpisana s strani zdravnika, povsem sprejemljiva in celo dobrodošla. Ta primer nazorno prikaže dejstvo, da ni vedno sama droga označena za odklonsko, prav tako je lahko za odklonsko označena uporaba droge v druge namene, ki niso bili primarno predvideni s strani družbe. (Fritz 1999)

6 PLESNE DROGE

Zahodna civilizacija je preplavljena z drogami najrazličnejših vrst. Uporabljajo se za izboljšanje zdravja, relaksacijo, kot pripomočki za kulturne rituale, višanje stanja zavesti in za hedonistične namene. Po eni strani se droge časti zaradi zdravljenja bolezni, po drugi se jih obsoja. Zgodovinsko gledano do sedaj tako rekoč ni obstajala glasbena subkultura, ki ne bi bila povezana z uporabo drog. (McCall 2001)

Kakor je bila za hipije značilna uporaba LSD-ja, tako je za kulturo rejva značilna uporaba ekstazija. Ekstazi ali MDMA je halucionogeni amfetamin, ki pa se uvršča tudi med empatogene. Empatogeni naj bi povzročali oz. povečevali občutek empatije do sebe in še pomembneje, do drugih. Ekstazi je bil sintetiziran prvič leta 1912 v Nemčiji in sicer z namenom manjšanja apetita. Ob koncu sedemdesetih let prejšnjega stoletja so z njim začeli eksperimentirati psihoterapevti in psihiatri. V osemdesetih letih pa je postalo jasno, da se droga ne uporablja zgolj v psihoterapevtske namene. V gejevskih klubih Austina in Dallasa se je ekstazi prodajal za šankom povsem legalno. Kmalu so ga pričeli uporabljati tudi študentje. Strah psihoterapevtov iz sedemdesetih, da bo droga prišla na ulice v širšo uporabo, se je tako izkazal za upravičenega. Leta 1985 je ameriška organizacija DEA na novinarski konferenci MDMA označila za zdravju škodljivega in drogo uvrstila na seznam prepovedanih drog. Prepovedali so tudi uporabo MDMA-ja v psihoterapevtske namene. Leta 1985 je ameriške medije preplaval prvi val moralne panike, ki pa se je kmalu polegel. Kmalu je bila droga prenesena v Veliko Britanijo in leta 1988 dosegla zaskrbljujočo stopnjo uporabe. Razvoj kulture rejva in tabloidizacija medijev sta ustvarila idealne pogoje za moralno paniko v Veliki Britaniji in ekstazi je bil ponovno v središču javnega ogorčenja. (Fritz 1999)

Klubske kulture in subkultura rejva sta bili zaslužni za rojstvo »generacije E«, ki je postala sinonim za uporabo drog. Mnogi uporabniki ekstazi označujejo za idealno klubsko in plesno drogo, saj potencira občutenje glasbe in zmožnost ter željo plesa. Prav tako naj bi MDMA povečal sposobnost komunikacije in občutek pripadnosti. Tako ne preseneča dejstvo, da so bili preseženi mnogi seksualni, rasni in razredni stereotipi. MDMA naj bi prav tako zmanjševal seksualno agresivnost, dožemanje družbenih razlik in tako vzpostavil okolje, ki je dokaj nediskriminatorno. (McCall 2001)

Eden izmed učinkov subkulture reja je bila tudi sprememba mnenja uživalcev drog o uporabi nezakonitih drog. Ekstazi je dolgo imel status droge z nizkim nivojem toksičnosti in minimalnimi psihičnimi posledicami. V zadnjih letih pa se je število smrti, povezanih z uporabo ekstazija, skokovito povečalo po vsem svetu. Najpogostejši razlog je vročinski udar, saj ekstazi povečuje telesno temperaturo, kar z visoko temperaturo zaprtih klubskih prostorov znatno poveča možnost vročinskega udara. Povečano število smrti, povezanih z uporabo ekstazija, je prav tako povezano z novim trendom poliuporabe drog (mešanja različnih drog). Ekstazi naj bi še vedno prevladoval med uporabniki drog, povečalo pa se je število ostalih drog, kot so (Fritz 1999):

Metamfetamin

Povečuje budnost, samozavest, energijo in fizično vzdržljivost.

Metaamfetamin povzroča visoko stopnjo odvisnosti, ob veliki porabi pa lahko povzroči poškodbe možganskih celic, ki vsebujejo dopamin in serotonin. Prav tako lahko povzroči kap, anoreksijo ali probleme dihal.

GHB

Pomirjevalo osrednjega živčnega sistema, ki se uporablja kot uspavalno in pospešuje nastajanje dopamina v možganih.

GHB povzroča psihično odvisnost in je izredno nevaren v kombinaciji z alkoholom. Lahko povzroči tudi zastoj srca, nezavest ali celo komo.

Kokain

Stimulant osrednjega živčnega sistema, ki vpliva na resorpcijo dopamina in povečuje samozavest, energijo, spolno slo ...

Kokain lahko povzroči odvisnost, ki zaradi visoke cene lahko pomeni tudi resno finančno obremenitev.

Psihadelične gobice

Psilocybin naj bi oviral izločanje nevrottransmitterja serotonina. Pri manjših dozah psilocybin povečuje sposobnost čutnega zaznavanja, pri večjih dozah pa povzroča halucinacije in izventelesne občutke.

Tako rekoč edina nevarnost, povezana z uporabo psihadeličnih gobic, je zaužitje neužitnih gob, ki so lahko smrtno nevarne.

Ostale droge, ki se tudi občasno uporabljajo v plesno-hedonistične namene: marihuana, LSD, MDA, PCP, 2CB ali Nexus, Ketamin, DX.

7 RITUAL IN UMETNOST PLESA

»Telo je medij za izražanje notranjega doživljanja plešočega v svetu, ne le pri modernem ali izraznem plesu, pač pa tudi pri rejvu ...« (Telban 2002: 26)

V antropološkem slovarju je ples definiran kot »kreativna uporaba človekovega telesa v času in prostoru znotraj kulturno specifičnih sistemov gibalnih struktur in pomenov.« (Barfield v Telban 2002: 28) Znotraj določenega habitusa ples predstavlja tako rezultat kot sredstvo za uresničevanje namenov in želja posameznikov in skupnosti. Ne glede na medkulturne razlike lahko glasbo in ples označimo kot univerzalna in vseprisotna ritma človekovega življenja. (Telban 2002: 28)

Ples je v mnogih kulturnih kontekstih povezovalc med naravo in kulturo, med živimi in duhovi pokojnikov, med življenjem in smrtjo. Ne glede na medkulturne razlike lahko ugotovimo, da sta glasba in ples univerzalna in kot ritma človekovega življenja prisotna v vseh skupnostih in kulturnih okoljih. (Telban 2002:197) »Skozi plešoče telo se ljudem pokaže priložnost, da postanejo drugi in na ta način izkusijo svet v celoti in ne le tistega, ki pripada njihovim letom in spolu.« (Grau v Telban 2002: 27)

Ples je poezija telesa, ki se začne in konča z gibanjem. Kadar je ples predmet analize, so rezultati ponavadi zgolj racionalizacija socialnega prostora, v katerem se ples odvija.

Zahodne kulture skozi nize definicij plesa postavljajo predpisano in specifično gibanje telesa pred prostim gibanjem, ki je značilno za ples majhnega otroka. Tako je ples postal izvedba vnaprej determiniranih gibov, pri katerem definirani plesni stil predstavlja mere pravilnega gibanja in omogoča presojo, ali gre za ples ali ne. Ta pravila se prenesejo v socialno sfero človeškega življenja in veljajo za presojanje plesa na javnih prostorih, v klubih, porokah, prireditvah ... (McCall 2001)

Odrasli pogosto priznavajo, da ne znajo plesati primerno v socialnih situacijah, kjer je ples pričakovan. Po drugi strani pa se nedolžno otroško gibanje ob glasbi smatra za ples. Tako se nekje med otroštvom in zreliimi leti pri plesu izgubi pravica do prostega gibanja. V klubu ali na rejvu je ta pravica ponovno pridobljena. Gibanje se nenadoma osvobodi družbeno predpisanih normativov in ples ponovno postane otroška igra brez pravil. Kritičnost in strah pred družbenim nadzorom tako povsem izgineta. (McCall 2001)

Pri proučevanju klubskih kultur in subkulture rejva se ponavadi ignorira dejstvo, da je ples najpomembnejši element teh kultur. Ples omogoča samoizražanje in občutek povezovanja v sicer zelo stratificirani družbi. (Thornton 1995)

7.1 MARGINALIZACIJA PLESA

Pomen plesa je v večini sociološke literature racionaliziran ali pa preprosto prezrt. V primerjavi z ostalimi kulturnimi aspekti glasbe je dokaj zanemarjen, kar je lahko posledica prehodne narave plesa, saj ples kot dejanje nima vidnega končnega rezultata, ki bi se ga dalo analizirati.

Ples naj bi bil v zahodnem svetu prvič marginaliziran v srednjem veku. V tem obdobju je katoliška cerkev v Evropi obsojala vsa dejanja, ki so veljala za hedonistična. Za najpomembnejši življenjski cilj je veljala osvoboditev duše, zato je bilo telo ignorirano.

V puritanski Novi Angliji v 17. stoletju so podobno obsojali zabavo in brezdelje. Calvinistična doktrina je prepovedala kakršnokoli obliko igre ali zabave, saj naj bi bilo življenje predano zgolj delu. Ples je bil zato prepovedan. (McCall 2001)

Ples velja za eno izmed najstarejših umetnosti. V primitivnih kulturah je veljal za način obreda. Ko so se kulture razvijale, postajale kompleksnejše in formalizirane, je ples izgubljal na pomenu. Lahko bi dejali, da je bil ples kot način izražanja emocij marginaliziran zaradi prevlade racionalnosti nad emocijami. V zahodnih kulturah igra pisana beseda pri definiranju realnosti najpomembnejšo vlogo.

7.2 RACIONALNI IN IRACIONALNI VIDIKI PLESA

»Pojmovanje plesa v zahodnih kulturah je dokaj omejeno in polarizirano. Tako imamo na eni strani pojmovanje plesa kot visoke umetnosti oz. kot nečesa, kar znajo ceniti in uživati le pripadniki elit. Na drugi strani pa ples velja za domeno omejenega števila ljudi, ki naj bi se skrivali v temačnih klubih in rutinsko iskali potencialne promiskuitetne partnerje. Na ta način se ples racionalizira.« (McCall 2001: 76)

Kot pri večini oblik umetnosti se nekaterim plesnim stilom pripisuje določena vrednost, drugim pač ne. Zahodne kulture ponavadi cenijo ples, ki prikazuje posebne veščine, potrebuje trening in se odvija na odru pred publiko. Najbolj tipičen primer je balet. Pomembnost baleta racionaliziramo kot prekrasno obliko umetnosti, ki odraža naše socialne vrednote. Plesu, ki se ne odvija na odru, se tako ne pripisuje večje vrednosti. Pojmovanje plesa kot umetnosti, rituala ali igre nakazuje na razlog, zakaj se nekaterim plesom pripisuje večja vrednost kot drugim. V mnogih nezahodnih kulturah kot npr. afriških sociologi ples pojmujejo kot ritual: ples je kodificiran, ponavljajoč se družbeni običaj, ki vsebuje simbolična dejanja. V zahodnih kulturah je ena izmed možnih delitev plesa na umetnost in igro. Ples kot oblika umetnosti se odvija praviloma na odru, se drži določenih artističnih pravil z namenom zabavanja občinstva. Ponavadi se takšno obliko plesa kategorizira glede na stopnjo specializacije. Kritiki, zgodovinarji, šole in muzeji so umetniške ustanove oz. umetniški subjekti, ki presojujejo, kaj je in kaj ni ples. Takšne umetniške ustanove odražajo globoko zakoreninjene delitve in stratifikacije znotraj posameznih kultur. Ples kot igra se odvija v klubih, barih, dnevnih sobah, na rejvih in je tipičen način plesa, ki se ga v družbi obsoja, ponižuje ali ignorira. Igra se dojema na ta način kot nekaj nepomembnega. Zahodna kultura igro vseh razen otrok opredeljuje kot negativno. Ta kultura poudarja pomen dela, medtem ko je igra opredeljena kot neproduktivna in neresna. (McCall 2001)

Pred razvojem klubskih kultur in subkulture rejava je ples veljal primarno kot pretveza za dvorjenje, sestajanje in seksualnost. Z upadom žive odrske glasbe in razvojem dj-stva v 1970-ih se je način plesa pričel korenito spreminjati. Kontinuirana glasba brez premorov med skladbami je onemogočila ritualizirano iskanje partnerja med skladbami. Tako je ob odsotnosti tihih trenutkov med skladbami, v katerih je bilo moč ogovoriti potencialnega partnerja, sam ples postal ključni način komunikacije. Ples v skupinah in ne z enim partnerjem je pričel postajati pravilo. (Thornton 1995)

7.3 PLES KOT OPIS SOCIALNIH VREDNOT

Ples ima na kulturo neposreden vpliv in hkrati predstavlja odraz te kulture. Izražanje posameznih teles se poveže v večje družbeno telo. Kultura, ki je strogo kontrolirana, odraža ta nadzor v svojem družbeno sprejetem gibanju telesa. Moški plesalci so zelo redki, saj večina moških ples zavrača in se ga sramuje zaradi predpostavljenih ženskih elementov kot npr. oprijete hlače pri baletu. V Severni Ameriki velja izražanje s pomočjo telesa za feministični ideal. Iz tega feminističnega ideala izhaja stereotipiziranje moških plesalcev kot mehkužcev in homoseksualcev. Celo uveljavljeni moški plesalci tako veljajo za homoseksualce, saj ideja heteroseksualnega moškega plesalca presega zavedanje Zahodnega sveta. Družba je v nas vcepila podobo plesa, ki je domena zgolj žensk. (McCall 2001)

Balet s svojo patriarhalno zasnovo pojasnjuje odražanje socialnih vrednot skozi ples. Balet pomaga ovekovečiti mite, ki se naglo širijo v zahodni družbi. Podobno kot zahodna družba časti in idealizira suhe ženske, (zelo) visoka ženska ne bo nikoli sprejeta v prestižno baletno šolo. Takšna percepcija se ne odraža zgolj v plesu, ampak tudi v revijah, modi, oglaševanju, glasbenih videospotih in televizijskih serijah. Večina plesa, ki se odvija na odru, odraža takšne staromodne in ustaljene stereotipe o moškem in ženskem. Čeprav ženska, ki velja za pretežko, lahko ima potrebne mišice, ravnotežje, gibčnost in eleganco, potrebno za balet, bo le redko videna na odru, saj velja za predebelo. Zahodna kultura vztraja pri svojem lepotnem idealu za vsako ceno. Občinstvo je zavedeno z lepoto umetnosti in ideologija umetnosti ostaja nevidna. Klasični balet je ena izmed najbolj mednarodno sprejetih oblik plesa. Balet je kontroliran, konformen in nerealističen v svojem prikazu stereotipov in spolnih vlog. Ples v klubu ali na rejvu predstavlja nasprotje, saj kultura rejva ne pozna željenega telesnega tipa, gibanje telesa je nezadržano in ponavadi nekodificirano, spolne vloge pa presežene. Vseeno, ali pa ravno zaradi tega, je takšen ples kot kultura in oblika plesa večinoma nesprejet. (McCall 2001)

7.4 t. i. AFRIŠKI PLESI

Andree Grau (Telban 2002: 25) pravi, da so plesalci zahodnih gledališč že od ustanovitve Academie Royale de Danse leta 1661 tipični primeri sveta, kjer se na telo gleda kot na stroj, katerega posamezne dele lahko popravimo ali celo zamenjamo. Telo je v veliki večini primerov ločeno od razuma in se ga vidi kot nekaj, ne pa kot nekoga. Telo zahodnega plesalca spominja na inštrument, ki ga moramo obvladati na način, ki bo zadovoljil pričakovanja določene predstave. (Telban 2002: 25)

V nasprotju s plesom v zahodnih kulturah, ki je marginaliziran in domena elitnih množic, je t. i. afriški ples ključen element življenja starih, mladih, žensk in moških. Gibanje telesa pri t. i. afriškem plesu imitira in simbolizira aspekte vsakdanjega življenja ter povezuje telo, dušo in um. Antropološko gledano je t. i. afriški ples stereotipiziran kot primitiven, medtem ko je npr. balet smatran za civilizirano obliko plesa. Po drugi strani pa je balet kodificiran in kontroliran, t. i. afriški ples pa je prost oz. svoboden in naraven oz. prirojen. Gibi t. i. afriških plesov so nasprotje baletnih gibov, ki so elegantno kontrolirani, z visoko pripisano umetniško vrednostjo, saj je za t. i. afriške plese značilno ritualno, nekontrolirano in naglo gibanje nizko ob tleh. Primarni namen t. i. afriških plesov ni bil zgolj način estetskega izražanja kot pri baletu, niti ples ni bil namenjen telesni rekreaciji. T. i. Afriški plesi služijo za izražanje vsakodnevnih emocij, povezanih z vojno, poroko, bogovi, žetvijo, rojstvom, smrtjo ... Ples je v Afriki bistvenega pomena, saj lahko v Gani poglavarja njegovo pleme odstavi s položaja, če ustrezno ne obvlada plemenskega plesa. (McCal 2001)

T. i. afriški plesi so nadgradnja splošnih telesnih gibov, značilnih za afriške kulture. Tako gibanje telesa, upognjenega nizko ob zemlji, predstavlja nadaljevanje vsakodnevnih aktivnosti, npr. kmetovanja. Ključna razlika med oblikami zahodnih plesov (baleta ali modernih plesov) in t. i. afriškimi plesi je ta, da je pri zahodnih plesih telo na konicah prstov v čim bolj pokončnem položaju, medtem ko je pri t. i. afriških plesih celotno stopalo na tleh oz. Zemlji, s težiščem telesa bistveno nižje pri tleh.

T. i. afriški plesi pogosto služijo kot način človeškega komuniciranja z božanstvi. Ples je tako dejanje čaščenja. Ironično pa je ravno to dejstvo služilo nekaterim zahodnim kritikom, da so t. i. afriški ples označili za neumetnost. Po tej logiki torej plesi, ki pomenijo čaščenje, ne morejo biti smatrani za enakovredne umetniškemu načinu izražanja zahodnih plesov npr. baleta. Zahodnjaški nazor plesa temelji na ideji spektakularnosti, okrašenosti in zelo omejenega sodelovanja publike. Nasprotno pa so t. i. afriški plesi ritualni in hkrati funkcionalni, tako delitev na publiko in nastopajoče odpade.

Ples je v Afriki ključnega pomena v vsakdanjem življenju, zato v plesu sodelujejo praktično vsi. V Gabonu npr. se prizorišče plesa konstantno spreminja. Med plesom občinstvo aktivno sodeluje s plesom, ploskanjem, petjem, govorjenjem in celo prehranjevanjem. Trajanje nastopa posameznika pa je odvisno od stopnje posameznikove energije.

Sociokulturne spremembe v Afriki, vključno s kolonializmom in nastopom krščanstva, so neposredno vplivale na tradicionalne navade in počasi umikale ples iz ritualov. Vpliv popularne kulture in novih načinov plesa je prav tako negativno vplival na tradicionalne afriške plese. S čedalje močnejšim vplivom zahodnih kultur je afriški ples počasi prešel z zemlje na oder in iz rituala v umetniško predstavo. Ko tako afriški plesalci izpopolnjujejo koreografijo некоč ritualiziranih gibov za aplavz občinstva, se meja med ritualom in nastopom zabriše. (McCall 2001)

Torej je ples na klubski zabavi umetnost, ritual ali preprosto igra? Verjetno vsebuje značilnosti vseh. Tribalnost elektronske plesne glasbe omogoča doseganje transa, kjer posebej prirejeno stimulatívno okolje deluje kot dodaten faktor.

Gibanje telesa, značilno za klubske kulture in subkulturo rejva, je osvobojeno, prosto in nekontrilirano. Občutki skupinske povezanosti in usklajenosti med plesom so za pripadnike zahodne kulture verjetno najbliže tribalnemu izkustvu plemena. Med množičnim pričakovanjem trenutka popolne skupinske sinergije plesalci vzklikajo, ploskajo, žvižgajo, dvigujejo roke v zrak ... Ta občutek pripadnosti nima nobene povezave z oblikami komunikacije, pridobljenimi tokom socializacije, saj je stopnja povezanosti v takšnih trenutkih povsem prvinska. (McCall 2001)

Glede na to da je v mnogih knjigah in člankih o subkulturi rejva oz. klubskih kulturah pomen plesa tako rekoč izpuščen oz. zapostavljen, lahko sklepamo, da družba gleda na tovrstno obliko plesa kot igro. Čeprav so ritualni in umetniški aspekti povsem razvidni, se družbeni prostor partyja smatra kot igrišče mladih ljudi, kjer se igrajo različne vloge in izraža popolna svoboda in brezskrbnost. Pogosto se pozablja na pomen igre za psihološki razvoj človeka in prav tako je pomen igre v sociološki literaturi pogosto zapostavljen. (Thornton 1995)

Brez plesa se klubske kulture in kultura rejva ne bi mogli razviti, saj je primarna funkcija dj-ja in glasbe, ki jo izbere, pripraviti ljudi do plesa. Ples, ki ni teatralen, navidezno v družbi ne igra pomembnejše vloge, ker izraža notranje osebne občutke posameznika, ki jih zunanji opazovalci ne morejo doživeti.

Balet izraža mite in dominantno družbeno percepcijo spolov. T. i. afriški ples pripoveduje o vsakdanjem življenju od rojstva do smrti. Rave pa izraža čustva, svobodo in individualnost.

8 POLITIČNOST KLUBSKIH KULTUR IN SUBKULTURE REJVA

»V nasprotju z ekstrovertirano političnostjo hipijske kulture, ki se je zavzemala za konec vietnamske vojne, je političnost subkulture rejva večinoma osebna, notranja in navzven nevidna. Dostikrat se kulturo rejva obtožuje apolitičnosti, nesmiselnosti in hedonizma. Morda pa je ravno apolitičnost in element popolnega hedonizma tisto, kar daje tej kulturi smisel in politično težo.« (McCall 2001: 134)

Gre za kulturo, ki odklanja družbeno sprejete spolne vloge in prevladujoče načine medosebnih odnosov in osebnega obnašanja ter predstavlja nekakšno fuzijo idealizma šestdesetih in tehnokracije devetdesetih. Klubske kulture so zasnovane na novih tehnologijah in s pridom izkoriščajo dosežke tehnologije; od računalniških programov za produkcijo glasbe, interneta za širjenje informacij, računalniško nadzorovanega sistema osvetlitve in vizualnih projekcij do grafičnih programov za oblikovanje letakov. (Fritz 1999)

»Morda edini nedemokratični aspekt elektronske kulture je pomanjkanje ženskih dj-jev in producentov in pa dejstvo, da ima elektronska glasba črnske korenine, pa kljub temu velja primarno za domeno belega srednjega razreda.« (McCall 2001: 138)

Fenomen rejva nakazuje na globalno subkulturo mladih, ki ji primanjkuje enotne ideologije. Za pripadnike rejverske kulture je ples političen predvsem zato, ker zavrača družbena pravila in status quo, kar se je pokazalo tudi na področju mode oblačenja.

Subkultura postaja s časom vse manj odpadniška in institucije, katerim je vedno stala nasproti, jo počasi izničujejo. Komecializacija in želja po dobičku in slavi je začela počasi prevladovati tudi v tej zapriseženi underground kulturi. Bolj kot je kultura postajala kodificirana in ritualizirana v smislu mode in obnašanja, bolj je postajala privlačna za medije. Paradoksalno pa je dejstvo, da manj ko je kultura zaradi mainstreamizacije notranje politična in subverzivna, navzven postaja, na račun medijske izpostavljenosti, čedalje bolj politična. Povečana pozornost javnosti kot odziv na medijske prezentacije privede do večje potrebe po nadzoru s strani oblasti. Lahko bi celo trdili, da je kultura rejva v devetdesetih postala politična zaradi nasprotujočega delovanja oblasti. (McCall 2001)

9 KLUBSKE KULTURE IN SUBKULTURA REJVA KOT DEL TEHNOKULTURE

Klubske kulture predstavljajo subkulturo, ki je močno prisotna na internetu in je z njim skorajda neločljivo povezana. Internet se je izkazal za zelo pomembnega pri vzpostavljanju skupnosti, ki presegajo meje fizičnega. Znotraj klubskih kultur nastajajočasne skupnosti, ki so navidezne inčasne kot tiste na spletu. Prav tako internet gradi znotraj kibernetičnega prostora manjše skupnosti, ki nastajajo na osnovi forumov, pogovornih kanalov, spletnih strani ... Na ta način splet med sabo povezuje različne skupnosti in ustvarja globalne skupnosti. Splet deluje kot prosta in anarhistična skupnost brez pravil ali omejitev in omogoča underground strujam, da se lahko razvijajo. Party je po naravi dejanski shod pravih, fizično prisotnih ljudi, česar pa spletna skupnost ne more simulirati. Zato pa lahko dobro služi za širjenje diskurza podobno mislečim osebam v oddaljenih krajih. (McCall 2001)

Internet pa še zdaleč ni edina povezava kulture rejva s tehnologijo. Elektronska glasba je neločljivo povezana z digitalizacijo in računalniki in se jo dostikrat enači s širšimi kibernetičnimi estetikami, kot so klubske kulture. Na določen način elektronska glasba pooseblja novo, hitro razvijajočo se informacijsko družbo, v kateri živimo.

Svetovna skupnost klubskih kultur, ki je nastala okrog elektronske glasbe, je ena izmed prvih glasbenih subkultur, ki je globalno povezana preko svetovnega spleta. (Thornton 1995)

Prav tako kot je internet demokratiziral širjenje informacij so nekdanji producenti techno in house glasbe prispevali k demokratizaciji glasbenega ustvarjanja. Produkcija elektronske glasbe tako ni več vezana na skupino glasbenikov in snemalni studio. Sedaj lahko tako rekoč vsak posameznik z računalnikom postane glasbenik, k čemur je prispevalo tudi nižanje cen glasbene opreme za ustvarjanje elektronske glasbe. Elektronska glasba je tako korenito spremenila principe glasbenega ustvarjanja in glasbene distribucije. Glasba se s pomočjo računalnika ustvari, shrani ter s pomočjo interneta promovira in distribuira. Razvoj tehnologije MP3 formata omogoča novodobnim glasbenim ustvarjalcem distribucijo po celotnem svetu.

Ker elektronska glasba vsebuje dokaj malo besednega izražanja in ni omejena z jezikovnimi preprekami, se lažje širi po celotnem svetu s pomočjo internetnih tehnologij.

Zelo pomembno vlogo pri popularizaciji elektronske glasbe so odigrale tudi piratske radijske postaje, katerim se ni potrebno podrežati obstoječim medijskim zakonom. Piratski radio je v Veliki Britaniji odigral ključno vlogo pri promociji klubskih kultur in kulture rejva, ko se je ta še odvijala v ilegali.

10 SKLEP

Elektronska (plesna) glasba predstavlja osrednji in najpomembnejši subkulturni fokus klubskih kultur in subkulture rejva. Elektronska glasba nastaja s pomočjo tehnologij nove generacije, ki so povzročile revolucijo v produkciji in distribuciji glasbe. Prav tako je pojav elektronske plesne glasbe spremenil način poslušanja in percepcije glasbe. V diskotekah kot predhodnicah današnjih klubov se je v drugi polovici 20. stoletja začel odvijati pomemben proces institucionalizacije uporabe plošč. Ta proces je bistveno pripomogel k inkulturaciji plošč, s katero so le-te pridobile določeno legitimnost. Proces transformacije plošč v originalni medij je posledično povečal avtentičnost plošče kot medija.

Ideološki status plošč je naraščal, saj je so bile plošče povezane z razvojem novih dogodkov, novih družbenih prostorov in novih družbenih skupin. Vse to je povečevalo subkulturno avtentičnost plošč in glasbenih zapisov, vse dokler ni glasbeni studio kot izvor glasbe nadomestil oder.

Proces, ki se je začel s spremembo v percepciji zvoka, je vplival na načine preživljanja prostega časa, prakso potrošnje produktov glasbene industrije, spremenil podobo okolja ter ustvaril novo »mlado« občinstvo in nove glasbene poklice. (Thornton 1995) Avtentičnost je tako končni cilj procesa inkulturacije ter končni rezultat diskurza znotraj popularne glasbe.

Današnje klubske kulture so tako v veliki meri rezultat omenjenega dolgoletnega procesa inkulturacije plošče kot zvočnega zapisa. Prav tako lahko klubske kulture označimo kot kulture okusa, saj se ljudje, ki zahajajo v klube, zbirajo na osnovi podobnega ali enakega glasbenega okusa, medijske porabe in najpomembneje, nagnjenja do ljudi s podobnim okusom.

Ena izmed najpomembnejših tez Sarah Thornton (Club Cultures 1995) je, da subkulture ustvarijo mediji in glasbena industrija, ki v dobršni meri določajo subkulturne stile in simbolne meje subkultur. Tako predstavljajo mediji za ekonomijo subkulturnega kapitala pomembno mrežo za distribucijo in definiranje kulturnega znanja. Subkulturni kapital je osnova alternativne hierarhije, v kateri starost, spol, spolna orientiranost in rasa igrajo ključno vlogo in tako presegajo pomembnost družbenega razreda, dohodka in poklica. Socialna logika subkulturnega kapitala se ponavadi izraža z neodobravanjem neželenega.

Subkulturni kapital tako izhaja iz subkulturnih razlik in z vidika pomembnih ostalih potrjuje status lastnika tega kapitala.

Druga osrednja teza Thorntonove pa je, da za skupno in poglavitno značilnost klubskih kultur in subkulture rejva velja zavračanje neavtentičnosti, mainstreama, medijev ter interes po avtentičnosti in razlikovanju.

Klubske kulture posedujejo lastne kulturne hierarhije o tem, kaj je avtentično in legitimno v popularni kulturi. Avtentičnost naj bi v tem kontekstu najbolje ponazarjal pojem undergrounda kot opozicija splošni mainstreamizaciji postmoderne družbe. Vendar pa Thorntonova opozarja, da je koncept mainstreama zgolj ideološki koncept, s pomočjo katerega določeni akterji branijo svoj subkulturni kapital.

Kot že rečeno, so mediji ključnega pomena za subkulturni prostor. Thorntonova pa razlike med subkulturami vidi zgolj kot fenomen medijev. Nerazumevanje množičnih medijev je pogosto cilj določenih subkulturnih industrij. Moralno paniko lahko tako razumemo kot oblika hypa, ki ga ustvari kulturna industrija z namenom širjenja segmenta mladih kupcev. Mediji pa prav tako kot konstruirajo tudi ogrožajo subkulture, saj lahko razkrijejo subkulturna znanja širši javnosti.

Najpogostejša tema novinarskih člankov, katere lahko označimo kot ustvarjanje moralne panike, je uporaba nedovoljenih drog. Zahodne družbe obsojajo uporabo drog v nemedicinske namene, medtem ko so droge, ki ne znižujejo družbene produktivnosti, označene kot družbeno sprejemljive. Neizpodbitno dejstvo pa ostaja, da so klubske kulture in subkultura rejva zaslužne za rojstvo t. i. generacije E, ki je postala sinonim za uporabo drog, predvsem t. i. plesnih drog.

Ples je primarni namen za uporabo plesnih drog. Z razvojem dj-stva v sedemdesetih se je način plesa pričel korenito spreminjati. Ples z enim partnerjem je tako postal stvar preteklosti, medtem ko je ples posameznikov in skupinski ples postal pravilo. Brez plesa se klubske kulture in subkultura rejva ne bi mogli razviti, saj je primarna funkcija dj-ja in glasbe, ki jo izbere, pripraviti ljudi do plesa.

Pogosto se subkulturne prakse elektronske glasbe obtožuje apolitičnosti, nesmiselnosti in hedonizma. Vendar pa je ravno apolitičnost in element popolnega hedonizma tisto, kar daje tej kulturi smisel in tudi politično težo.

Povečana pozornost javnosti kot odziv na medijske prezentacije privede do večje potrebe po nadzoru s strani oblasti. Lahko bi celo trdili, da je subkultura rejva v devetdesetih postala politična zaradi nasprotujočega delovanja oblasti.

11 PRILOGA:

GLASBENE KATEGORIJE ELEKTRONSKE PLESNE GLASBE

Na tem mestu se bom dotaknil žanrske klasifikacije elektronske plesne glasbe in na kratko predstavil zvrsti, ki so prisotne v Sloveniji.

House:

Originalna elektronska inkarnacija disca s hitrostjo med 120 in 130 bpm (udarcev na minuto) in značilnim 4/4 taktom. Poudarek na kick basovski liniji in činelah, vsebuje pa tudi vokalne refrene in instrumentalne vložke.

V Sloveniji zadnjih nekaj let v zatonu, dokaj redko prisoten na glasbeni sceni, a pogosto uporabljen v komercialne namene v medijih (npr. v oglaševanju).

Progressive house:

Izvira iz Velike Britanije in je bil prvotno mešanica nemškega tranca in housa. Za razliko od klasičnega housa vsebuje veliko elektronskih zvokov in je tudi hitrejši od housa (130–140 bpm).

Morda največji trend v Sloveniji v zadnjih treh let, saj kot sinteza housa, tranca in techna ponuja zlato sredino za ljudi, naveličane monotonega in hitrega techna na eni, ter obrabljenega in skomercializiranega housa na drugi strani.

Deep house:

Poznan tudi pod imenom deep disco, eden izmed prvih podžanrov housa z izvorom v Philadelphiji in New Yorku (ZDA).

Dokaj podoben klasičnemu housu, a brez vokalov.

V Sloveniji le še redko prisoten.

Hard house:

Dokaj širok pojem, saj lahko vsebuje vse od progressiva, tranca, techna ali vokalnega housa. Primarno se je pojem uporabljal za označevanje trše underground elektronske glasbe v nasprotju z bolj komercialno glasbo nočnih klubov.

Techno:

Rezultat elektronske evolucije housa iz Detroita (ZDA). Kot house (in mnogi njuni derivati) bazira na 4/4 taktu in uporabi zgolj elektronsko proizvedenih zvokov. Omeniti velja velik vpliv evropskega elektro zvoka Kraftwerkow na razvoj techna.

Ena izmed močnejših slovenskih elektronskih subkultur, ki je bila tudi prva in najmočnejša subkultura pri nas od prvih partyjev od leta 1991 naprej. Za techno privržence je značilno, da gre večinoma za mlajše generacije, ki še nimajo izoblikovanega pogleda na celoten spekter elektronske glasbe.

Trance:

Sinteza progressive housa in techna s ponavljajočimi in cikličnimi hipnotičnimi elementi. Več podvrst tranca: progressive trance, eurotrance, goa/psy trance ...

Psy/goa trance:

Podzvrst tranca s kompleksnejšo vsebino psihadeličnih zvokov z izvorom v Goi, Indija. V Sloveniji je zadnjih nekaj let zelo priljubljen psy trance, ki velja za eno izmed najizrazitejših underground subkultur. Promoviranje psy trance eventov, ki se le redko organizirajo v klubih, obsega ponavadi le komunikacijo od ust do ust. Tako publika psy tranca ostaja dokaj maloštevilna, a zelo predana.

Drum' n' bass:

Rezultat evolucije jungla, ki je bil v Veliki Britaniji zelo popularen, a v Sloveniji praktično še danes nepoznan. Zato pa je drum' n' bass v Sloveniji etabliran že skoraj desetletje z dokaj specifično publiko, ki velja za dokaj umirjeno, opredeljeno proti uporabi sintetičnih drog.

Electro:

Sinteza prvotnih oblik hip-hopa z zvoki techna, ki se kaže v dokaj izraziti basovski liniji s poudarkom na električnih zvokih, proizvedenih z Rolandom 808.

V Sloveniji čedalje bolj popularna oblika progressive electra kot podzvrsti progressive housa.

Breakbeat in progressive breaks:

Osnovna značilnost teh dveh sorodnih zvrsti je $\frac{3}{4}$ takt, kar je značilno zgolj za te dve zvrsti. Praktično vse ostale zvrsti elektronske plesne glasbe, z občasnimi izjemami v junglu in drum' n' bassu, temeljijo na »simetričnem« 4/4 taktu.

V Sloveniji v zadnjih dveh letih pravi razcvet breakbeata po zaslugi evolucije progressive housa v (progressive) breaks. Tako so (progressive) breaks ena izmed najmlajših subkultur, ki zaradi podobnosti s progressive housom privlači vedno nove privrženice.

Nove zvrsti in nova poimenovanja se v elektronski glasbi pojavljajo tako rekoč dnevno. Nove tehnologije omogočajo razvoj vedno novih zvrsti, tako se klasifikacije spreminjajo iz dneva v dan. Praktično nemogoče bi bilo naštetih vse zvrsti in podzvrsti elektronske glasbe, za približno ponazoritev širine žanrskega spektra pa bom naštel še nekaj zvrsti, ki jih do sedaj še nisem omenil: *acid house, happy house, chicago house, oriental house, hip house, diva house, amyl house, gabba techno, ragga techno, happy trance, hard trance, acid trance, hardcore, happy hardcore, horrorcore, trancecore, punkcore, old school, minimal, industrial, jungle, tech step, ambient, intelligent, garage, speed garage, tribal, dub, funk, acid jazz ...*

12 LITERATURA IN VIRI:

Thornton, Sarah. 1995. Club Cultures: Music, Media and Subcultural Capital. Cambridge: Polity Press.

Fritz, Jimi. 1999. Rave Culture: An insiders overview. SmallFry Press.

McCall, Tara. 2001. This is not a rave: In the shadow of a subculture. Thunders Mouth Press.

Stankovič, Peter; Tomc, Gregor in Velikonja, Mitja. 1999. Urbana plemena: subkulture v Sloveniji v devetdesetih. ŠOU, Študentska založba.

Bulc, Gregor. 2004. Proizvodnja kulture: vloga in pomen kulturnih posrednikov. Subkulturni azil Maribor.

Strehovec, Janez. 1998. Tehnokultura, kultura tehna. ŠOU, Študentska založba.

Telban, Borut (ur.). 2002. Ples življenja, ples smrti. Nova revija- Poligrafi.

Kolmanič, Petra. 2001. Fanzini: komunikacijski mediji subkultur. Subkulturni azil.

Owen, Frank. 2004. Clubland: The Fabulous Rise and Murderous Fall of Club Culture. Broadway Books.

Curtis, Eleanor. 2003. Club Culture. Wiley-Academy.

MacLeod, Bruce. 1993. Club Date Musicians: Playing the New York Party Circuit (Music in American Life). University of Illinois Press.

Scott, Mireille. 2000. Rave America: Inside Club Culture. ECW Press, Canada.

Osborne, Ben. 1999. The A-Z of Club Culture. Sceptre.

Garratt, Heryl. 1999. Adventures in Wonderland: Decade of Club Culture. Headline Book Publishing Ltd.

Harrison, Melissa. 1999. High Society: Real Voices of Club Culture. Piatkus Books.

Reynolds, Simon. 1998. Energy Flash: Journey Through Rave Music and Dance Culture. Picador.

Reynolds, Simon. 1999. Generation Ecstasy: Into the World of Techno and Rave Culture. Routledge, an imprint of Taylor & Francis Books Ltd.

St. John, Graham. 2003. Rave Culture and Religion (Routledge Advances in Sociology S.). Routledge, an imprint of Taylor & Francis Books Ltd.

Green, Jared F. 2005. DJ, Dance, and Rave Culture. Greenhaven Press.

LaHaye, Tim; DeMoss, Robert. 2002. All the Rave. STL.

INTERNETNI VIRI:

Sunčič, Maja. Tehnokultura v medijih; povzetek 1. seminarja, Kiberpipa, Ljubljana, november 2001.

Dosegljivo na <http://www.ravespace.net/tehnokultura4.html>, dne 8.1. 2006.

Sunčič, Maja. Tehnike ekstaze; povzetek 2. seminarja, Kiberpipa, Ljubljana, december 2001.

Dosegljivo na <http://www.ravespace.net/tehnokultura4.html#EKSTAZE>, dne 8.1. 2006.

Sunčič, Maja. Tehno generacija: Generacija tehno upornikov; povzetek 3. seminarja, Kiberpipa, Ljubljana, januar 2002.

Dosegljivo na <http://www.ravespace.net/tehnokultura7.html>, dne 8.1. 2006.

Sunčič, Maja. Tehno zgodovina: Zgodovina elektronske glasbe; povzetek 4. seminarja, Kiberpipa, Ljubljana, februar 2002.

Dosegljivo na <http://www.ravespace.net/tehnokultura8.html>, dne 9.1. 2006.

Sunčič, Maja. Tehno kot stil življenja: Moda, oblikovanje, reklame; povzetek 5. seminarja, Kiberpipa, Ljubljana, marec 2002.

Dosegljivo na <http://www.ravespace.net/tehnokultura9.html>, dne 9.1. 2006.

Sunčič, Maja. Tehno glasba: Tehnika in umetnost; povzetek 6. seminarja, Kiberpipa, Ljubljana, april 2002.

Dosegljivo na <http://www.ravespace.net/tehnokultura10.html>, dne 9.1. 2006.

Sunčič, Maja. Političnost tehnokulture; povzetek 7. seminarja, Kiberpipa, Ljubljana, maj 2002.

Dosegljivo na <http://www.ravespace.net/tehnokultura12.html>, dne 9.1. 2006.

Sunčič, Maja. Tehnokultura in droge; povzetek 8. seminarja, Kiberpipa, Ljubljana, junij 2002.

Dosegljivo na <http://www.ravespace.net/tehnokultura13.html>, dne 9.1. 2006.

Sunčič, Maja. Dj kultura; povzetek 9. seminarja, Kiberpipa, Ljubljana, oktober 2002.

Dosegljivo na <http://www.ravespace.net/tehnokultura15.html>, dne 9.1. 2006.

Sunčič, Maja. Mentalitete in kolektivni spomin; povzetek 10. seminarja, Kiberpipa, Ljubljana, november 2002.

Dosegljivo na <http://www.ravespace.net/tehnokultura16.html>, dne 9.1. 2006.

Sunčič, Maja. Karnevalski vidiki tehnokulture; povzetek 11. seminarja, Kiberpipa, Ljubljana, december 2002.

Dosegljivo na <http://www.ravespace.net/tehnokultura17.html>, dne 9.1. 2006.

Sunčič, Maja. Rejver- podoba, koncept, konstrukt; povzetek 12. seminarja, Kiberpipa, januar 2003.

Dosegljivo na <http://www.ravespace.net/tehnokultura18.html>, dne 9.1. 2006.

Sunčič, Maja. Individualizem in kolektivizem v tehnokulturi; povzetek 13. seminarja, Kiberpipa, februar 2003.

Dosegljivo na <http://www.ravespace.net/tehnokultura19.html>, dne 9.1. 2006.

