

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Anja Nemec

Mentor: doc.dr. Franc Trček

RAVE KOT NAČIN PRILAGODITVE ČUTNIH ZAZNAV
V VISOKO TEHNIFICIRANI IN MEDIATIZIRANI
DRUŽBI

Diplomsko delo

Ljubljana, 2005

ZAHVALA

Hvala mentorju doc. dr. Francu Trčku za nasvete pri pisanju diplomske naloge.
Predvsem pa se zahvaljujem svojim staršem, ki so mi študij omogočili.

KAZALO

1. UVOD	5
1.1. RAZISKOVALNI PRISTOP	6
2. KULTURA IN (SUB)KULTURA.....	8
2.1. KAJ JE MLADOST ?	10
2.2. MLADINSKA (SUB)KULTURA.....	11
2.3. KAJ SE DOGAJA Z MLADINO OD DEVETDESETIH LET PREJŠNJEGA STOLETJA DALJE?	18
2.4. SUBKULTURNE SCENE	20
2.5. SKLEP	21
3. RAVE SUBKULTURA – FENOMEN DEVETDESETIH.....	23
3.1. RAVE STIL	25
3.2. GLASBA.....	28
3.2.1. Digitalizacija	28
3.2.2. Kam segajo začetki elektronske glasbe?	30
3.2.3. Zvrsti elektronske glasbe	33
3.2.4. Ne le fragmentacija v elektronski glasbi ampak tudi fragmentacija glede na obnašanje in imidž	33
3.3. DJ	35
3.3.1. Intervjuji z DJ-ji	36
3.4. PLESNE DROGE	39
3.4.1. Ekstazi.....	40
3.4.2. Načini uživanja in učinki ekstazija.....	42
3.5. TEHNIKE UŽITKA	43
3.6. JE RAVE MRTEV?	47
3.8. SKLEP	50
4. POSTINDUSTRIJSKA DOBA – TRETJA FAZA KAPITALIZMA.....	52
4.1. TEHNOKULTURA.....	54
4.2. TEHNOLOGIJA IN POSAMEZIK.....	56
4.3. TELO V TEHNOKULTURI	58
4.4. TELO V RAVE KULTURI.....	62
4.5. SKLEP	65
5. ZAKLJUČEK.....	66
6. LITERATURA	68
6.1. SPLETNE STRANI.....	71
6.2. KAZALO SLIK	72

1. UVOD

Živimo v letih 21. stoletja, v dobi nenehnih tehnoloških inovacij. V 60.-ih letih smo z otroci cvetja imeli družbo brez tabujev. V 70.-ih letih je družba postala potrošniška. Od 80.-ih let naprej pa govorimo o informacijski družbi. Danes smo bombardirani z informacijami. Vsak dan moramo absorbirati nove informacije. Poleg tega pa ves čas poteka bitka s časom in z delom. V tekmi s časom se ljudje čedalje bolj oprijemamo tehnologije, ki nam omogoča, da stvari opravimo hitreje in morda tudi lepše in bolj zanesljivo. Ista tehnologija nam posredno pridobljeni čas zapolni z novim delom in nalogami, tako da delamo vedno več in več stvari. Zato je pomembna hitrost, ki ima visoko ceno.

Vsako obdobje ima svoje otroke. "Generacija, ki je zrasla ob hitrem razvoju računalnikov in telekomunikacij v devetdesetih letih, je najbližje tehnokulturi, v kateri imata tehnologija in hitrost osrednje mesto" (Sande, 2002: 9). Tisto po čemer najzanesliveje prepoznamo sodobno tehnokulturo, je rave. Rave je tisto, kar tehnokulturo razlikuje od vseh drugih kultur in subkultur.

Rave je, kot najbolj ekstremna oblika tehnokulture, predvsem specifični način rabe tehnologij. Te tehnologije so zelo različne, od zvočnih tehnologij do tehnologij proizvodnje posebnih učinkov. Dejansko je vse, tako substance, ki jih na rave zabavah posamezniki konzumirajo, kot tisto, kar sprejemajo udeleženci rave zabav z drugimi čuti (dotikom, vonjem, vidom, sluhom), učinek oz. proizvod tehnologije. Specifični zvoki in svetlobe, različne frekvence, ritem, vibracije, različne sintetične substance, posebni, sintetični materiali, nič od tega ne bi obstajalo, ko bi ne bilo tehnologije, ko bi ne bilo naprav, ki to proizvajajo.

Če je tehnokultura sinteza tehnologije, umetnosti in znanosti, potem je njen glasbeni del navduševanje nad zvrstmi elektronske glasbe kot možnostjo, ki jo lahko ponudi le razvoj tehnologije. Seveda je rave subkultura veliko več kot le navduševanje nad glasbo. Gre za prepričanje o enotnem globalnem plemenu – subkulturi rejverjev, ki je kritična na svet okoli njih in na dileme prihodnosti. Gre predvsem za enakost, ljubezen in nenasilje do drugačnih, elektronska glasba in uživanje plesnih drog (predvsem ekstazi) pa vse skupaj povezuje in omogoča posamično ali množično katarzo.

Ko sem razmišljala, kaj naj bo tema mojega dela, ki bo dovršilo študij na Fakulteti za družbene vede, sem vedela, da želim pisati o danes zelo pomembni družbeni skupini – mladini. Z mladostniki sem skoraj vsak dan v stiku na Mladinskem centru v Novi Gorici, kjer vodim mladinske delavnice. Tam sem se srečala med drugim tudi z DrogArtovo delavnico o zasvojenosti. Njihova izobraževanja, na katerih sem izvedela veliko novih informacij in zanimivosti o rejvu, so me zelo pritegnila. Prav zato sem se odločila, da se bolje seznanim s to subkulturo (v teoriji). Naj že na začetku poudarim, da rave kulture ne bom opisovala zaradi fascinacije nad elektronsko plesno glasbo, produkcijo te glasbe, zaradi simpatiziranja z rejverji, sintetičnimi drogami, njihovim načinom

oblačenja.... Zanima me, kaj mlade in tiste, ki jim mladinske kulture daljšajo mladost, pritegne v rave subkulturo. Moj namen ni moraliziranje o škodljivosti ekstazija in drugih plesnih drogah, ampak želim le predstaviti pojav, ki je s svojo širitvijo konec osemdesetih in v devetdesetih letih prinesel množico zanimivih inovacij, sprememb in premikov na popularnoglasbeni sceni in nanjo vezanih alternativnih življenjskih stilih, identitetah, obnašanju in podobno. Poleg tega želim opozoriti na spremembe, ki so se znotraj rave subkulture dogajale zadnje desetletje. Obenem pa se sprašujem, ali ima rave danes isti pomen kot ga je imel ob njegovem nastanku in kje lahko iščemo vzroke za spremembe znotraj njega?

K odgovorom na vprašanja me vodi pregled literature (s področja subkulture, tehnokulture, medijev, tehnologije...). Do številnih ugotovitev pa sem prišla na DrogArtovih izobraževanjih in preko pogovorov z mladostniki na delavnicah, ki sem jih vodila ter iz lastnega zanimanja za rave subkulturo.

1.1. Raziskovalni pristop

Mladina je v zadnjih petdesetih letih doživljala številne spremembe. Če se ozremo v obdobje po drugi svetovni vojni, ko so se mladi začeli upirati zahtevam širše družbe in kasneje v obdobje sedemdesetih, osemdesetih let, ko so se šolarjem in dijakom pridružili študentje in se množično upirali prevladujočim vrednotam, politiki, družbeni ureditvi, vidimo danes precej drugačno sliko. Mladi se vse bolj zapirajo v sfero zasebnosti in so vse manj zainteresirani za širše družbene dogodke. Informacijska tehnologija nudi nove oblike zabave (npr. računalniške igre, internet). Zabava je danes sploh prevladujoča vrednost v socialni strukturi. Ponudniki v zabavni industriji so odkrili mladostniško tržno nišo, zato se zabavna industrija nenehno razvija in ima aktivno vlogo v kreiranju življenjskih stilov. Mladi so postali odvisni od proizvodov komercialne kulture.

Kaj pa pomeni tako hiter razvoj tehnologije za samo rave subkulturo? Bolje rečeno, ali je rave kot mladinski trend sploh še mogoče umestiti v subkulturni okvir? Ob upoštevanju mnogih družbenih sprememb, do katerih je med drugim prišlo tudi z razvojem informacijske tehnologije, bom v diplomski nalogi skušala priti do odgovora.

Teza moje naloge je, da ima pri nastanku rejva največjo vlogo sodobna tehnologija. Brez tehnologije ne bi bilo specifične glasbe, sintetičnih drog, sintetičnih materialov in posebnih svetlobnih efektov. Vsi naštet elementi so obvezni, saj dajejo rave zabavam čar in smisel. Poleg tega pa imajo močan učinek na človekova čutila. Človek postane zaradi teh efektov bolj občutljiv, dojemljiv, empatičen do okolja, preplavljajo ga občutki sreče in veselja, predvsem pa čuti, da je nabit z energijo.

Diplomsko nalogo bom razdelila na uvod, tri poglavja in zaključek. V drugem poglavju, ki sledi uvodnemu delu bom pisala o subkulturi in o razvoju

mladinskih subkultur v zadnjih petdesetih letih. Predvsem pa se bom posvetila spremembam v mladosti v zadnjem desetletju.

V tretjem poglavju se nameravam posvetiti rave subkulturi. Glede na to, da je fenomen rejva razmeroma nov pojav, tako v družbi kot v teoriji, bom pisala o začetkih in razvoju rejva z uporabo kvalitativno deskriptivne analize. Predstavila bom pomen glasbe, poslanstvo DJ-a, plesnih drog in imidža. Analizirala bom osem intervjujev z DJ-ji. Pri tem me zanima predvsem, kakšen je njihov odnos do rave subkulture, ter kakšen je njihov odnos do drog, ki se pojavljajo na zabavah z elektronsko plesno glasbo. V nadaljevanju tega poglavja se bom ukvarjala s tem, koliko je medijska, oglaševalska, glasbena, modna industrija že posegla v samo rave subkulturo.

V četrtem poglavju se bom z aplikacijo različnih filozofskih in teoretskih izhodišč posvetila predvsem odnosu tehnologije do družbe. Trdim namreč, da so tehnologije vse bolj sestavni del sodobnih družb. Na parih primerih bom tudi pokazala, kako lahko spreminja človek s pomočjo tehnologije svojo fizično podobo in s tem celo svojo identiteto. Zanima me tudi, kakšen je odnos človeka do svojega telesa v sodobnem času, ko smo podvrženi nenehnim medijskim, oglaševalskim in družbenim pritiskom. S pomočjo teh teoretičnih izhodišč bom na podlagi metode dedukcije aplicirala na pojmovanje rave kulture skozi prizmo tehnologije. Skušala bom dokazati, da kombinacija elektronske glasbe, ekstazija in drugih zvočnih efektov na splošno povečajo toleranco do zunanjih vplivov in dražljajev. Tako lahko zaključim, da tehnologija proizvaja specifična stanja teles rejverjev, jih na ta način povezuje enega z drugim ter s tem oblikuje specifično skupnost.

2. KULTURA IN (SUB)KULTURA

S pojmom kultura oz. kulturno označujemo celo vrsto pojavov. V nadaljevanju se bom posvetila kulturi kot človeškemu proizvodu, kulturi kot načinu življenja.

V vsaki kompleksni družbi je kultura deljiva, saj zajema razne podskupine in subkulture, ki so lahko v nasprotju dominantni kulturi. Subkulture pa imajo s širšo (matično) kulturo tudi skupne elemente. Subkultura je lahko podaljšek matične kulture ali pa ji nasprotuje. "Lahko se spoji z dominantno razredno kulturo ali pa ustanovi svoj lastni miniaturni svet. Lahko pa obstaja čista subkultura z različnimi osrednjimi zanimanji" (Brake, 1984: 22). Prav ta "osrednja zanimanja (focal concerns)" (V. B. Miller v Brake, 1984: 22) so izrazita v mladinskih subkulturah, o katerih bom pisala v nadaljevanju.

"Kultura je skupek znanja, izkušenj, prepričanj, vrednot, prizadevanj, pomenov, hierarhij, religij, časovne ureditve, vlog, prostorskih razmerij, konceptov vesolja in materialnih objektov, ki jih zahteva skupina ljudi skozi generacije z individualnim in skupinskim prizadevanjem" (Samovar; Porter v Rupel, 2003: 10). Rezultat navedene definicije se kaže v sodobni družbi, kajti leta je precej raznolika. Člani iste družbe se med seboj razlikujemo po poklicni pripadnosti, družbenem položaju, izobrazbi, verski in etnični pripadnosti, vrednotah, prepričanjih itd.. Kultura je torej pluralna, večplastna, sestavljena iz medsebojno različnih, a hkrati enakovrednih kultur oz. subkultur. Tudi po mnenju Velikonje (1999: 14) "ne moremo govoriti o eni, vseobsegajoči, dominantni kulturi, saj nobena ni niti približno notranje enotna, čeprav se tako formalno ali neformalno predstavlja; npr.: nacionalna, uveljavljena, večinska, državno subvencionirana kultura... drugače rečeno, tako kot v družbi obstaja mnoštvo subkultur, obstaja tudi več dominantnih kultur".

Tudi Brake trdi, da v družbi sicer lahko obstaja dominantni razred, vprašanje pa je, če obstaja "dominantna kultura sama na sebi" (Brake, 1984: 22). Tudi znotraj dominantnih razredov namreč obstajajo različne skupine, ki vplivajo na glavni sistem idej in vrednot, ki ga družbene skupine razumejo in nanj pristajajo, vendar se ta glavni sistem vrednot neprestano spreminja in prilagaja.

Gregor Tomc v uvodnem delu njegove knjige *Druga Slovenija* piše, "da se vsaka kompleksnejša družba notranje diferencira in da poleg dominantne kulture – oblik ustvarjanja, s katerimi se legitimira obstoječi red; temeljnih zgodovinskih dogodkov, ki so ga vzpostavili; ritualov in običajev, ki jih podpirajo – obstajajo tudi nasprotne in paralelne kulturne pripadnosti posebnih socialnih agregacij" (Tomc, 1989: 7). Te nasprotne in paralelne kulturne pripadnosti pa imenujemo subkulture.

Subkulture lahko opredelimo kot nekatrške 'podvrste' širših kulturnih konfiguracij v družbi, ki jih ponavadi imenujemo 'matične kulture'. Subkulture imajo z 'matičnimi kulturami' določene skupne elemente, vendar se morajo od

njih tudi razlikovati. "Subkulture so tiste družbene skupine, ki se oblikujejo ob določenih skupinah/skupinskih aktivnostih in imajo osrednja zanimanja, predvsem pa morajo razviti razpoznavno identiteto, obliko in strukturo, če naj jih prepoznamo kot različne tako od matične kulture kot od prevladujočih trendov družbenega konformizma" (Ogrinc v Brake, 1984: 213).

Subkulture so v klasičnem sociološkem smislu navezovali na s prestopništvom povezane subkulture, poklicne subkulture ali na za določeno geografsko področje značilne kulturne obrazce. Pogoj za opredelitev določenih skupin subkultur pa je njihova skupna identiteta.

Pripadnost subkulturi se izraža na dva načina. En način je podobnost navznoter – to pomeni privrženost skupini, skupna identiteta vseh pripadnikov. Drugi način pa je razlika navzven – biti drugačen od drugih subkultur in 'matične kulture'. To pomeni, da kdor pripada določeni subkulturi, ji pripada v celoti. Identiteta v vsaki subkulturi je jasna, lojalna, trdna, ekskluzivna in težko spremenljiva. Pripadniki subkultur izoblikujejo specifičen pogled na svet, (ki je ponavadi za zunanji svet nedoumljiv ali celo žaljiv), specifične estetske ustvarjalnosti, načine življenja, zabavo, ples, različne prireditve (koncerte)... Pri tem pa ne smemo zanemariti specifičnega subkulturnega stila (videz, imidž, pričeske, modni dodatki, način obnašanja in argot), ki je ponavadi predelan in izdelan po načelu 'brikolaža'. Ta pojem je uvedel Levi Strauss in pomeni "črpanje iz obstoječih in vsem dostopnih predmetov široke porabe. Te umestimo v nov kontekst ali pa jih z manjšimi spremembami na novo ustvarimo, s čimer jim damo nov pomen ali funkcijo. Pri tem mora biti prvotni pomen še vedno toliko spoznat, če naj bo njegovo sprevačanje spoznatno, očitno" (Hebdige v Brake, 1984: 34).

Willis (1978) pa se ukvarja z odnosi homologije oz. skladnosti med določenimi tipi stila, artefakti in skupinsko identiteto. Subkultura sicer obstaja poleg bolj vseobsegajoče razredne kulture, subkulturni stil pa je tisti element subkulture, ki loči določene pripadnike razreda od ostalih da projicira imidž, ki kaže na drugačno kulturno rešitev od rešitev njihovih vrstnikov. Npr. hipiji so boemska subkultura, ki je povezana s svojo matično kulturo, kulturo srednjega razreda in se zanima za individualizem, ustvarjalnost in samoizražanje. Vendar vsebuje tudi osrednja zanimanja bolj delavskih prestopniških subkultur (hedonizem, protidelovno etiko..)

Kadar se subkulturni stil na novo sestavlja iz že obstoječih stilov, sestavljenka ne sme dajati vtisa, da nosi isto sporočilo kot tisto, ki je obstajalo že pred njo. Novi stil je resnično dober takrat, ko okrepi skupinsko identiteto in pospeši medsebojno prepoznavanje pripadnikov. Stil je torej ena skupnih kulturnih oblik subkulture in izraža stopnjo predanosti subkulturi.

Nastajanje subkultur je mnogokrat povezano s spreminjajočimi se kulturnimi vzorci matičnih in dominantnih kultur. Poleg tega pa se oblikujejo glede na prevladujoče trende, ki jih posredujejo sodobna sredstva obveščanja. Kljub povezanosti z matičnimi kulturami pa se največkrat oblikujejo v relativno

veliki avtonomnosti in se mnogokrat vežejo na popularne trende mladinske kulture. O mladinskih kulturah govorimo, kadar skupine poleg značilnosti, ki so značilne za subkulture, povezuje še starost oz. generacija njihovih pripadnikov. O mladinskih (sub)kulturah bom več napisala v nadaljevanju.

2.1. KAJ JE MLADOST ?

Mladost je prehodno obdobje med otroštvom in odraslostjo. Sam prehod se razlikuje od družbe do družbe, v sodobnih družbah pa tudi od posameznika do posameznika.

V tradicionalnih družbah je mlad človek predvsem prevzemal vzorce vedenja, motivacij in ideoloških predstav, ki so mu jih posredovali ožji družinski člani in pripadniki okoliške družbe, ni pa mu jih bilo treba utemeljiti in ovrednotiti. Že ob rojstvu se je otroku pripisalo socialni status, religijo, lokalno skupnost, kateri bo pripadal itn.. V modernih, individualiziranih družbah pa mora mlad človek vedenjske vzorce in ideološke predstave tudi utemeljiti in ovrednotiti, kar pomeni, da jih zavestno ponotranji kot sestavino svoje osebnostne strukture. Skratka, mlad človek mora narediti nekaj sam, mora se dejavno truditi, da pride do družbenega položaja. Prehod v odraslost v tradicionalnih družbah je potekal v skladu z iniciacijo. To je bil odločilni statusni preskok, saj je človek s tem pridobil veliko več pravic, pa tudi določene odgovornosti in dolžnosti. To tudi pomeni, da so bile socialne vloge posameznic in posameznikov bolj ali manj že v naprej določene. V modernih družbah pa so socialne vloge mladih nejasne in ambivalentne. Odraščanje v modernih družbah je zato tvegano in je stanje stalne ogroženosti.

Tradicionalne družbe so poznale natančno opredeljene modele odraslosti za vsak socialni sloj in za vsak spol posebej. Danes je ta meja vse bolj zabrisana. Mladim ni potrebno takoj sprejeti vseh nalog in obveznosti odraslosti. Ta prehodni čas se izkoristi predvsem za izobraževanje, pa tudi za neformalno učenje npr. v svetu glasbe, športa, industriji zabave (TV, računalniki, radio, internet, tiskani mediji...). Prehod v družbo odraslih ni bil nikoli avtomatski, nikoli zgolj stvar rasti in starosti, temveč tudi stvar preizkusa posameznikov.

Prvi je mladost sociološko opredelil S. Hall v študiji z naslovom *Adolescenca* (1904). Klasično mladost ali adolescenco je umestil v obdobje po obveznem šolanju (med 15. in 19. letom). Po njegovem je to čas viharništva, stresov in uporov mladih proti različnim avtoritetam. Ko je mladostnik zaključil šolo oz. vajeništvo, je šele sledil vstop v odraslost. Takrat je namreč postal ekonomsko, politično in sociokulturno samostojen. Je pa to obdobje mladosti zelo problematično. Gre namreč za obdobje identitetne krize, ko posameznik išče sebe in preizkuša različne socialne vloge. Rezultat uspešno razrešene identitetne krize adolescence pa je eden od pomembnih pogojev za nastop

postadolescence. K. Keniston je bil namreč v poznih šestdesetih letih avtor pojma in teorije postadolescence kot novega življenjskega obdobja, ki nastopi po zaključku klasične mladosti ali adolescence in zajema prvo polovico dvajsetih let (med dvajsetim in štiriindvajsetim letom). Posebno prehodno obdobje se je pojavilo predvsem zaradi podaljševanja izobraževanja oz. vse bolj zahtevnih in zato daljših priprav na poklic.

Keniston pravi, da se prava identitetna kriza pojavi šele v postadolescenci. Izhaja predvsem iz neuspehov mladih, "da bi se identificirali z družbo odraslih in s svojimi bodočimi vlogami v njej" (Nastran-Ule, 1996: 19).

Postadolescenca ne pomeni le podaljšanega otroštva, temveč gre za obdobje z mnogimi novimi značilnostmi. Tudi ne gre le za zunanji izgled, za navidezen svet, za drugačen način preživljanja prostega časa, zabave, temveč veliko več. Mladi so ustvarili svoj način miselnosti, lasten sistem vrednot in življenja. Kvantitativna pridobitev kategorije mladih in razmah tipičnega življenja mladine sta bistvena dejavnika za nastanek cele vrste mladinskih subkultur.

2.2. MLADINSKA (SUB)KULTURA

Po mnenju mnogih teoretikov lahko začetek mladinskih subkultur lociramo v drugo polovico štiridesetih let, ko so se beatniki odpovedali karieram, ki so jih kot študente čakale v bližnji prihodnosti in so se raje odpravili štopat po cestah Združenih držav. Zanimali so jih indijska filozofija, poezija, jazz, duhovnost. To so bili začetki intenzivnega nasprotovanja mladostnikov in prezir nad konvencionalnim življenjem.

V petdesetih letih prejšnjega stoletja so v zahodnem družboslovju nastajale nadaljnje ugotovitve o specifičnih mladinskih življenjskih svetovih. Sicer za povojno mlado generacijo velja dokaj konformistična naravnost mladih do lastnih družb. "Mladi so bili intenzivno zajeti v proces obnov in rasti industrijskih družb na Zahodu ali pa revolucionarnih preobrazb v nekaterih družbah na Vzhodu. Vendar ta konformizem ni bil popoln" (Nastran-Ule, 1988: 44). V zgodnjih petdesetih letih so se namreč pojavili prvi mladinski izbruhi nezadovoljstva, vznemirjanja javnosti zaradi kršenja družbenih pravil in splošno nespoštovanje 'utrjenih' vedenjskih norm. "Kar so bili na Zahodu 'uporniki brez razloga', so bili na Vzhodu 'huligani'. V obeh primerih so bili to člani obrobni mladinski skupin, ki so se odklonili od prilagodljive večine" (Nastran-Ule, 1988: 44). Povojna petdeseta leta so prinesla gospodarski razcvet in s tem naraščajočo blaginjo, ki je razširila potrošniško mrzlico. Industrija je odkrila nov kupni potencial v razredu mladih delavcev, zato je na trg poslala nove dobrine, ki so zahtevale nove oblike potrošnje. Pojavila se je 'najstniška kultura'. Firth (1986: 185) piše, da je bila posebej v Angliji 'najstniška kultura' zelo jasno povezana z delavskim razredom, mladci in mladenke iz srednjega sloja pa so bili

iz nje “po opredelitvi izključeni”. Toda ‘najstniki’ so prinesli s seboj tudi prestopniške, deviantne, nasilne in grobe elemente lastne matične kulture delavskega razreda, zato so predstavljali strah in družbeni problem. ‘Najstniško kulturo’ so enačili z nasiljem, spolnostjo, razkrojem vrednot in hedonizmom.

Pri obravnavi mladinskih subkultur se moram opreti tudi na marksističen pogled, ki se v temelju naslanja na socialni izvor njenih akterjev. Za večino subkultur je značilno, da izoblikujejo ideologijo, imidž, obnašanje drugačno od svojih staršev in od nekaterih svojih vrstnikov, vendar pripadajo istim družinam, hodijo v iste šole, imajo enako delo, živijo na isti ulici s svojimi starši in vrstniki. V ključnih pogledih so v enakem položaju kot njihovi starši in vrstniki, ki niso pripadniki subkulture. Skozi imidž, poslušanje določene zvrsti glasbe, skozi življenjski slog nasploh lahko torej predstavljajo drugačen kulturni odziv ali rešitev problemov, ki izvirajo iz njihovega materialnega ali družbenega položaja. Tako imamo primer povojne mladine delavskega razreda tedije (Teddy boy). Pripadniki tega sloja delavskega razreda niso imeli skoraj nobene možnosti za mobilnost navzgor, vendar so se uspeli ločiti od njim predpisanega mesta v razredu s prefinjenim distanciranjem (s posnemanjem življenjskega sloga srednjega razreda). Oblikovali so neke vrste drugačen svet, drugačne strategije oblikovanja sveta v katerem so predhodno živeli. Na drugi strani imamo drugo skrajnost – skinheade, ki so ostali pri konzervativnih vrednotah delavskega razreda. Čeprav skinheadi izvirajo iz temnopoltih jamajških rudijev, so kmalu postali sinonim za nacionalizem in rasizem. To sta dva primera delavski subkultur. V tem kontekstu velja omeniti tudi specifične oblike srednjega razreda. Npr. surferji so se v sedaj znani obliki razvili v začetku petdesetih let v Ameriki kot “živi mit brezdelja” (Stratton v Poštrak, 2002: 168). Podobno velja tudi za skaterje in snowboardarje (Poštrak, 2002: 165-170). Po mnenju Petra Stankoviča je marksistični pogled za analizo subkultur danes skorajda neuporaben, saj “živimo v času, ko razredna dialektika ne premika več sveta in po drugi strani si akterji subkultur danes ne prizadevajo več dosti, da bi se svet sploh premikal. Punkovci danes nosijo opremo, ki je dosti grozljivejša od tiste pred petnajstimi leti, a v glavah ni več vizije. Samo še zabava, stil zaradi stila” (Stankovič, 1994: 558).

Konec petdesetih let 20. stoletja so sociologi (Parsons, Bell, Tenbruck, Schelski, Eisenstadt, Coleman in drugi) začeli ugotavljati, da se je med mladimi izoblikovala “specifična vrstniška skupinska pripadnost, vrstniška kultura mladih, ki je presegla razlike med družbenimi razredi in kulturami staršev ter v veliki meri prevzela tudi socializacijske funkcije iz rok družine in šole” (Nastran-Ule, 1996: 218). Vrstniška kultura mladih izhaja iz njih samih in jo tudi sami organizirajo in nadzorujejo. “Mladinska kultura kot vrstniška kultura postavlja in utrjuje socialne in kulturne povezave med mladimi in jim pomaga v vsakdanjem obvladovanju skupnih delovanjskih problemov” (Nastran-Ule, 1995: 38).

V ZDA se je v petdesetih letih prejšnjega stoletja pojavila prva na rock vezana subkultura: teddy boyi – pri nas bolj znana kot 'rokabili'. Subkultura teddy boyev je bila izrazito ameriška in vsa tista mladina, ki je imela dostop do informacij je imela pogled uprt v ZDA in nikakor ne nasprotno. Povedano drugače: "vsak nekonformen neameriški mladeč je hotel biti James Dean ali Elvis Presley, medtem ko ameriška mladina ni pretirano oponašala npr. Lada Leskovarja" (Stankovič, 1994: 560). V šestdesetih letih se je ZDA pridružila še Velika Britanija (Beatli, Stonsi). Poleg tega se pojavljajo tudi prve rock skupine drugod po svetu in zato tudi preseganje pasivnega sprejemanja vplivov iz središča. Pri nas so takrat začeli delovati Mladi levi, Kameleoni.

Mladinski analitiki so ugotavljali, da je mladina po vsem svetu gojila soroden odnos do nekonvencionalnih vedenjskih stilov, do novih oblik združevanja in zabave. Gojili so odpor do represivnih posegov države in ideološkega uniformiranja mladih. Vendar ta odpor sprva ni bil množičen in javno izražen, saj so skozi raziskave mladine ugotavljali, da prizadevanja za obstoj v novi 'mladinski kulturi' in prizadevanja v izobraževanju posrkajo večino energije mladih. Zato so bili študentski nemiri leta 1968 šok povsod tam, kjer so izbruhnili. K. Keniston (1971) je kot prvi znani raziskovalec študentskih gibanj v Ameriki označil študentski upor konec šestdesetih let kot enega najbolj ambivalentnih socialnih fenomenov v novejši socialni zgodovini. Po drugi svetovni vojni so študente nagovarjali, naj bodo poslušni in neuporni. Že konec šestdesetih let pa so ti isti govorci opozarjali študente na nevarnost nereflektiranega protesta in neodgovorne akcije in odpora.

Vzroke študentskih nemirov je mogoče najti tudi v drugih dejavnikih: vse večji moči kapitala, vse bolj množični potrošnji, v spremenjeni socializaciji, v vse daljšem šolanju.

V Sloveniji so se študentski upori pojavili z rahlo zamudo. V šolskem letu 1970/1971 so prvič šli na ulice. V tem šolskem letu so organizirali vrsto akcij – zbiranje podpisov ob procesih na Češkoslovaškem, demonstracije ob obisku francoskega premiera, demonstracije zaradi hrupa na Aškerčevi cesti in zasedli so Filozofsko fakulteto. Po tem letu so študentski upori začeli upadati. Ohranilo se je le aktivno jedro okoli časopisa Tribuna. Leta 1972 so se pojavile politične kampanije, ki so vodile h krepitvi partijskega nadzora nad družbenim življenjem. To je še dodatno atomiziralo študentsko gibanje (Tomc, 1989: 114).

Ugotovitev K. Kenistona, katero so desetletje kasneje potrdili tudi drugi raziskovalci mladine je, da so študentje skušali realizirati tisto, kar so njihovi starši želeli doseči, pa niso uspeli. To pomeni, da so le nadaljevali ideje svojih staršev in jih tudi uresničili. "Pomembna značilnost študentske kulture v šestdesetih in sedemdesetih letih je bila potreba po univerzalizaciji, globalizaciji načel, vrednot, življenjskih ciljev. V ospredju študentskega univerzalizma so bile človekove pravice, enakost možnosti, pravna država, družbena pravičnost, solidarnost z zatiranimi in odrinjenimi družbenimi skupinami in narodi, mirovništvo, odpor do potrošništva" (Nastran-Ule, 2002: 19). Ob teh zahtevah

pa so se pojavile tudi bolj individualne želje: “težnje po polnem osebnostnem razvoju, po neposrednosti, čustveni in čutni ekspresiji, po duhovni rasti, neotujenih medosebnih odnosih” (Nastran-Ule, 2002: 19). Študentje in študentke ter mladinske kontrakture (hipiji, rockerji...) so si bili v teh ciljih najbližje. Tako so se v kulturi pojavile mnoge subkulturne inovacije, ki so se iz marginaliziranih mladinskih okolij prebile v ospredje in javnost.

Zanimiv pristop k obravnavi mladinskih subkultur ima Gregor Tomc v njegovi knjigi *Druga Slovenija*, kjer govori o treh dokaj različnih tipih mladinskih gibanj: mladinske subkulture, subpolitike in kontrakture. Mladinske subkulture so tista gibanja mladih, ki v odnosu do dominantnega sveta oblikujejo predvsem svoje lastne oblike ustvarjanja in življenjskega stila. Mladinske subpolitike so tista gibanja mladih, ki razvijajo lastne oblike političnega prepričanja in delovanja. Mladinske kontrakture pa skušajo subkulturni in subpolitični vidik združiti v enotno držo (Tomc, 1989: 8). V letih po drugi svetovni vojni so se v Sloveniji občasno pojavljale vse tri oblike mladinskih subkultur. Subkulture so nastajale v skladu z ideologijami in politiko dominantne družbe ter z gospodarskim razvojem države. Ko je subkultura izgubila svoj vpliv in svojo kohezivnost, je propadla. Mladinske subkulture so se začela pojavljati predvsem po drugi svetovni vojni – od jazzovske subkulture v petdesetih letih do roka v šestdesetih in punka v sedemdesetih letih. Vsaka od njih je razvijala pristne orientacije in stile in vsaka je v svojem času doživljala poskuse eliminacije. Tipična subpolitika s konca šestdesetih in začetka sedemdesetih let je bilo študentsko gibanje. Za subpolitiko je značilno, da nima razvitega subkulturnega stila. V sedemdesetih letih je nastala tretja zanimiva oblika druženja mladih – komune. To so bile oblike kontrakture, kjer se je spojila subpolitična drža s subkulturno orientacijo (Tomc, 1989).

V Sloveniji so se v sedemdesetih letih pojavile tri vrste mladinskih gibanj – študentska subpolitika, rok subkultura in komune. Študentsko gibanje je opozarjalo vladajočo politiko odraslih, da ne uresničuje ciljev revolucije in na številne pereče probleme tistega časa (socialna diferenciacija, nenačelna zunanja politika, nedemokratski postopki oblastnih organov, izigravanje samoupravljanja). Za naš politični prostor so spontane demonstracije in zasedba Filozofske Fakultete predstavljale radikalno novost. Ta gibanja so skrivala v sebi demokratični potencial, vendar se zaradi novega vala totalitarizma niso mogla do konca izraziti (Tomc, 1989: 113).

Pozna šestdeseta in zgodnja sedemdeseta so bila obdobje progresivnega roka, ki je najbolj značilna oblika hipijevske subkulture. Značilni predstavniki progresivnega roka so bili Frank Zappa, Jefferson Airplane, Jimmy Hendrix in Pink Floyd. Pri nas so se bendi na začetku sedemdesetih let še vedno omejevali na preigravanje tujih hitov. Od leta 1971 do leta 1973 so se zvrstili trije veliki odprti rok festivali (leta 1971 je bil Pop Boom Fest v Ljudskem vrtu v Mariboru, leta 1972 in 1973 pa sta bila Pop Boom Fest koncerta v Hali Tivoli v Ljubljani). Leti 1974 in 1975 sta bili prelomni, saj sta takrat izšli prvi slovenski rok plošči.

Vendar se je takrat začelo tudi že obdobje represivne družbene klime, kar se je kazalo med drugim na koncertih. Oblast se je odločila za izvajanje zelo strogih nadzornih ukrepov na koncertih - prepovedano je bilo točenje alkohola, policaji s psi in policaji v civilu so ves čas koncerta izvajali nadzor, vsako norenje so strogo kaznovali... Vendar pa rok subkulture ta represivna družbena klima ni prizadela. Takrat so se pojavile celo nekatere zelo uspešne glasbene skupine in kantavtorji – September, Horizont, Buldožer, Predmestje, Aleksander Mežek... Na trgu je bilo tudi vse več novih plošč in diskotek, kar so mladi lahko izkoristili, saj so postali zelo pomembni potrošniki (Tomc, 1989: 116-128).

Tretja zanimiva oblika druženja mladih v sedemdesetih letih je bila komuna. Komuna ni kot subkultura, kjer posameznik preživi le del svojega vsakdana, ampak je celovita alternativna skupnost, kjer se od posameznika pričakuje visoka stopnja pripadnosti. Komuna pomeni oblikovanje kontrakulturnih projektov na mikrodružbenem nivoju. Združuje skupnost stalno skupaj živečih ljudi, ki se zavzemajo za skupne kulturne, politične in družbene cilje. Leta 1977 je bila v stari vili pod Rožnikom v Ljubljani ustanovljena stanovanjska skupnost, ki pa ni obstajala dolgo. Komune se v Sloveniji niso dolgo obdržale, saj so zahtevale od njenih članov veliko energije za ohranjanje mej, za pridobivanje članstva in za doseganje skupnih ciljev (Tomc, 1989: 123-128).

Študentski nemiri so preusmerili pozornost raziskovalcev od pretežno mlajše mladine (šolarji, dijaki) k starejši študentski mladini. Tako je nastala teza o posebni in avtonomni mladinski (sub)kulturi oz. o mladinskih (sub)kulturah. Vrstniške kulture mladih v petdesetih letih so se razlikovale od mladinskih kultur sedemdesetih in osemdesetih let v vedenjskih vzorcih. Sprva so se vedenjski vzorci nanašali le na "stile oblačenja, na oblike uživanja v prostem času, na zavračanje običajnih norm vedenja" (Nastran-Ule, 2002: 20). V sedemdesetih letih pa so se vedenjski vzorci mladih razširili na "nov odnos do erotike, religije, politike, življenjskega poteka" (Nastran-Ule, 2002: 20).

V šestdesetih in sedemdesetih letih 20. stoletja so mladinske kulture in mladinske skupine pomenile glavno okolje srečevanja in druženja, v katerih so si delili skupne interese, nazore in simbole. Zlasti v sedemdesetih letih se je razpravljalo o obstoju mladinske kulture ali avtonomnih mladinskih subkultur. Šele takrat lahko govorimo o relativni samostojnosti mladinskih (sub)kultur, ki so neodvisne od drugih oblikovalcev prostega časa mladih. So pa bile mladinske (sub)kulture razmeroma odvisne od vseh institucij in socializacijskih dejavnikov.

Že konec sedemdesetih let 20. stoletja so raziskave mladine pokazale vse manjšo potrebo po homogenizaciji mladih. Mladi so vse večji pomen dajali individualnim potem v odraslost in vse manjši pomen mladinskim ali kakšnim drugim skupinam. K spremenjenemu statusu mladosti so vplivali predvsem podaljševanje šolanja, povečana individualizacija, vse zgodnejše sociokulturno dozorevanje. "Poprej v geto subkulture odrinjeni 'odklonski' kulturni in

življenjski vzorci mladih” (Nastran-Ule, 2002: 21) so konec sedemdesetih let prejšnjega stoletja postali del vsakdanjega življenja. Tudi vrednote mladinskih kultur in subkultur (npr. individualna svoboda v izražanju, oblačenju, razmišljanju, oblikovanju svetovnega nazora...) so v tem obdobju vse bolj prehajale v javno zavest.

Poleti leta 1976 se je z ustreznim pompom in spremljajočo moralno paniko pojavil punk. Kot večina mladinskih subkultur je s svojo nihilistično držo zavračal dominantne vrednote. Punk je subkultura mladih ljudi z dna socialne lestvice. Z estetskim videzom, s šokantnimi besedili in s hrupnim rok minimalizmom je provociral, šokiral in reagiral na družbeno socialne razmere (Bašin v Mrevlje, 2002: 10). Tako je angleška skupina Sex Pistols (prva, prava punk skupina, ki je nastala leta 1976 in ki ima največ zaslug, da se je punk kot kulturni fenomen razširil na vse konce sveta) s pesmijo z naslovom God Save The Queen pokazali na nezadovoljivo stanje v Britaniji (Poštrak, 2002: 168). Skozi svoj imidž (nošenje straniščnih verižic, PVC materialov, varnostnih sponk, cenениh cunj, vulgarnih krojev in nespodobnih barv) so napadali estetske vrednote vladajočih razredov, pa tudi sam kapitalizem (Hebdige v Barnard, 2002: 237). Subkulture pred punkom so odsevale zavest o razredni pripadnosti, punk pa naj bi vseboval tudi zavest o političnih razsežnostih ali pomenih razredne pripadnosti (Poštrak, 2002: 168).

Glasbeni ‘realizem’ punka je svoja neposredna čustva črpal iz preprostih rokenrol pravil, ki so jih uvedli ameriški garažni bendi, katerih glasba je temeljila na delu Loua Reeda, Johna Calea in New York Dolls (Firth, 1986: 159). “V ospredje je prišel izrazit ritem, hrupne akordične električne kitare in do konca izmaličen glas, ki ni pel, ampak pridigal” (Muršič, 2000: 210). Čeprav je bila glasba agresivna in energična, so bila njena sporočila mirovniška, šokirala so s svojo cinično kritiko družbe in politike, izpodbijala “ustaljena pop in rock pravila o romantiki, lepoti in zadovoljstvu” (Frith, 1986: 160).

Pri nas se je punk pojavil leto kasneje kot v Angliji, s Pankrti. Punk se je v večjih slovenskih mestih razvil kot prepoznaven življenjski stil s svojimi zbirališči. V osemdesetih letih je začela oblast izvajati represijo nad punkerji – lov na pisce grafitov, zapiranje disko klubov, punkerjem se v določenih lokalih ni več streglo, vrstila so se zasliševanja na policiji... Punk je v Sloveniji vzdržal le na prehodu iz sedemdesetih v osemdeseta leta (Tomc, 1989: 131).

S punkom je bilo kopiranje komadov od večjih ‘bendov’ nezaželeno in šele tedaj se je marsikaj začelo peti v domačem jeziku. Takrat je velik vzpon doživel tudi informacijski preboj. Pomembna sta postala dopisovanje med akterji, menjava lokalnih fotokopiranih fanzinov (alternativnih časopisov), skratka informacije so širili tudi ‘lokalni promotorji’, ki so skrbeli za dostop informacij iz sveta in po drugi strani obveščali svet o dogajanju na lokalni ravni (Stankovič, 1994: 561).

Osemdeseta leta prejšnjega stoletja pomenijo konec ‘velikih subkulturnih zgodb’. Vplivne in vsebinsko nabite subkulture iz preteklosti (hipijevska kultura,

punk, heavy metal) so zamenjale množice manjših, marginalnih subkultur, brez kakšnega odločilnejšega vpliva na svet večine mladih (dark, hard core punk, različni deli novega metala, grunge...). V tem obdobju je nastopila hardcore scena in s tem je prišlo do centralizacije in lokalne emancipacije. Lokalna emancipacija kot prvo pomeni to, da je povprečen pripadnik hardcore scene vedel približno podobno dobro, 'kaj se dogaja na sceni' v Mehiki, na Japonskem ali v ZDA. Druga raven lokalne emancipacije pa se navezuje na tradicijo visoke evropske kulture. V osemdesetih letih so se namreč mnoge evropske skupine osamosvojile ameriškega pritiska ravno z naslonitvijo na to tradicijo (Stankovič, 1994: 561).

Novo razsežnost je dobil odpor proti amerikanizaciji z novo techno/ ali tekkno: tukaj vidimo odpor že na jezikovni ravni – ponemčena beseda tekkno je v Evropi bolj razširjena od izvirne techno glasbe. Predvsem nemške in belgijske skupine se niso pustile vplivati izvirnim zvokom iz Detroita in so razvile svoj prepoznavni zvok. Pa tudi v ZDA se zmanjšuje prevlada tradicionalnih alternativnih centrov, kot sta bila New York in San Francisco. Najodmevnejše stvari iz konca osemdesetih tako prihajajo iz majhnih lokalnih središč: iz Seattla (Soup Pop), Detroita (Techno), Chicago (White Noise)... (Stankovič, 1994: 562).

Med mladimi se je v osemdesetih zgodil premik od globalnih, ideološko zgrajenih vrednotnih sistemov k partikularnim in konkretističnim vrednotam, "med katerimi prevladuje povečana občutljivost za medosebne odnose in za kvaliteto vsakdanjega življenja" (Nastran-Ule, 2000: 73). Šele sredi osemdesetih let prejšnjega stoletja pa je postalo jasno, da gre za pričakovane odzive mladih na novo obliko modernizacije družbe.

Mladostniki so vse manj zainteresirani za širše družbene dogodke. Vse bolj se zapirajo v sfero zasebnosti. S tem pa, ko se umikajo v sfero zasebnosti, izgubijo zanimanje za javno angažiranost in se na ta način distancirajo od vrednotnih sistemov družbe. V grobem bi lahko dejali, da gre za vse bolj naraščajočo stopnjo individualizacije. Vendar, kot je opozoril Beck, to ne velja v celoti, saj individualizacija lahko poleg zapiranja v zasebnost pomeni tudi, da omogoča in zahteva aktivni prispevek posameznikov. Posamezniki morajo biti sposobni načrtovati dolgoročno in se prilagajati spremembam (zakonca Beck, 1996: 820). Danes mora človek o stvareh, ki so bile nekoč prepoznavne znotraj družbenih razredov, vaše skupnosti, družinske skupnosti, odločati in predelovati sam. To pomeni konec fiksnih, zapovedanih in v naprej definiranih podob človeka. Življenje ali smrt, spol, telesna podoba, identiteta, poroka, starševstvo... – o vsem odloča človek sam, zato je ves čas v strahu, da bo doživel neuspeh. Ta neprestani strah in vrsta dramatičnih sprememb, ki jih doživljamo v sodobni družbi, zaradi globalizacije, sprememb državnih in narodnostnih meja... pa povzročajo, da postaja človek vse bolj negotov. Negotovost, ki tako nastaja pa v ljudeh sproža potrebo po iskanju identitete. Stvari se zelo hitro spreminjajo in vsak dan moramo sprejemati številne

odločitve, ljudje pa se moramo nečesa oprijeti, zato je občutek pripadnosti zelo pomemben.

Danes imamo torej dve skrajnosti: na eni strani iščemo neko skupino – zavetje, kateri bi pripadali, na drugi strani pa se čedalje bolj oddaljujemo v sfero zasebnosti. Tudi za mladino velja, da se sicer še istovetijo z določenimi (sub)kulturami, vendar gre pri vsem skupaj bolj za simpatiziranje, kot pa za dejansko subkulturno pripadnost. Sklep bi lahko bil, da “mladina ni homogena družbena kategorija, še manj skupina, ki bi se soočala z družbo /.../ Mladina tudi ni zainteresirana za globalne spopade z družbo, čeprav jo kritizira” (Ule, 1999: 271).

2.3. KAJ SE DOGAJA Z MLADINO OD DEVETDESETIH LET PREJŠNJEGA STOLETJA DALJE?

V devetdesetih letih je prišlo do določenega razkroja kulture in tudi generacije mladih. Prejšnja tipična mladinska zavest in kultura je ob koncu stoletja močno izginjala. Življenje mladih je v precejšnji meri izgubilo svoje specifične značilnosti, mladi pa precejšnjo identiteto.

Mladi odraščajo danes v svetu, kjer je le malo stvari gotovih, kjer je mogočih veliko izbir in kjer ni jasno, katere opcije so možne in za koga.

Mladi so ciljna skupina tržnih sil kot potrošniki in kot producenti, saj se kupna moč mladih povečuje. Mladostniški prosti čas in potrošniški trgi so prispevali k naraščanju različnih vrst stila in izbir za mlade. “Nove tehnologije in medijske revolucije so spremenile življenjske stile mladih na mednarodni ravni. Prispevale so k razvoju novih ‘postmodernih’ življenjskih stilov, v katerih delo in družina igrata manj pomembno vlogo v oblikovanju identitete kot potrošnja” (Kuhar in Ule, 2002: 51). Danes ne moremo govoriti le o enem stilu, ki bi pripadal določeni generaciji, ampak soobstaja mešanica stilov. Mladi pa lahko svobodno eksperimentirajo s temi stili, ki so postali tržno blago. Danes tudi ni mogoče več govoriti o poenoteni kulturi oz. subkulturi, saj so se razvile bolj odprte mladinske kulture.

Za povojno obdobje je bilo značilno, da so močne mladinske kulture jasno definirale mlade kot socialno skupino, danes pa je mladost vse bolj odprta. Mladinske kulture postajajo kulture vseh (vse mlajših otrok in vse starejših ljudi) in ne več ekskluzivno mladih. Vse bolj se brišejo meje med mladostjo in odraslostjo. Nastran-Uletova (2002: 50) imenuje ta fenomen “juvenizacija” odrasle družbe. Mladost ni več niti predhodnica niti nasprotje odraslosti, temveč sta obe postali različni biografski dimenziji.

Konec prejšnjega stoletja so mladi prenehali biti uporniki, protestniki, nositelji želje in utopije po boljšem svetu. Nekdanje oblike protestnih mladinskih subkultur so se spremenile. Sodobne oblike mladinskih subkultur in življenjskih stilov se pretežno opirajo na potrošniško formirane oblike zabave in

pasivno izkoriščanje prostega časa. "Biti 'kul', biti neobčutljiv, neranljiv, se znati hitro, pa čeprav na videz neprizadeto in hladno odzvati na vse, kar te lahko doleti, je prav eden od vedenjskih idealov sodobne mladine v devetdesetih" (Nastran-Ule, 2000: 69). Mladi zato danes težijo k življenju, kjer ni treba tlačiti občutkov in užitkov. Takšno željo pa lahko izpolni samo postmoderna, tehnokratsko visoko razvita in produktivistično usmerjena družba, ki ponuja mladostnikom različne nadomestke za doseganje samopozabe in virtualne samorealizacije. Sodobna, k mladim usmerjena tržna ponudba pa omogoča mladim izoblikovanje pozitivne in zadovoljive samopodobe.

Danes ni več zaslediti stalne pripadnosti skupinam, ampak se izpostavlja predvsem lastna individualnost. "Mladi danes bolj kot pripadnost posameznim skupinam cenijo gibanje med skupinami" (Malbon v Nastran-Ule, 2000: 69). Mladina torej ne išče več svoje identifikacije v vrstniških skupinah, ampak začnejo igrati osrednjo vlogo v iskanju identitete prostori združevanja, to so npr. mladinski klubi, centri, diskoteke. V teh prostorih so pogovori zaradi hrupa omejeni na strogo medindividualne stike.

Mladi tam s svojim vedenjem, oblačenjem, izražanjem čustev ali nasprotno: navidežno neobčutljivostjo, kazanjem, 'da si kul', izražajo željo po drugačnosti. Ta odpor se kaže skozi dinamično in izzivalno kombinacijo glasbe in plesa v poltemi plesišč, uživanjem ekstazija (ali ne), v posebnem oblačenju, v čustvenih in empatičnih učinkih telesne bližine stotine drugih mladih, ki niso nujno enaki kot si ti sam. Kljub poudarjeni želji po drugačnosti in individualnosti si mladi, ki se družijo v klubih, delijo vsaj željo po tem, da bi bili na določenem kraju prav sedaj. (Nastran-Ule, 2000: 69,70)

Ob koncu prejšnjega stoletja je prišlo do sprememb v življenjski in vrednotni orientaciji. Nosilci teh sprememb naj bi bili mladi. Vrednotna in življenjska usmeritev mladih se je od šestdesetih let naprej precej spreminjala. Mladinske kulture in subkulture so postavljale v ospredje sprva seksualno osvoboditev, individualno svobodo v izražanju, oblačenju, iskanju zadovoljitev oblikovanju svetovnega nazora. Sčasoma so te vrednote postajale del javne zavesti. V osemdesetih letih se je zgodil premik v vrednotnem sistemu – pomik od globalnih, ideološko zgrajenih vrednotnih sistemov, k posameznim in določenim vrednotam. Danes je za mlade značilen dokaj neorganiziran sklop vrednot, ciljev in idealov. Poleg tega pa je vezanost mladih na določene vrednote, cilje in ideale oslabela. Najbolj cenjena vrednota med mladimi je danes pravica do individualnosti. V ospredje postavljajo osebne potrebe, ne poudarjajo pa več kolektivnih pravic.

V današnji družbi mladi niso več tako enotni kot so bili nekoč. Mladostnika ne moremo identificirati zgolj po zunanjem videzu ali glede na to katero zvrst glasbe posluša. Posamezniki ne pripadajo zgolj eni glasbeni sceni, ampak več različnim, prosto se lahko gibajo od ene do druge scene, a so vezani na specifično okolje, lokacijo.

Na drugi strani pa je med mladimi vse večja potreba po pripadnosti. Zaradi vse bolj dramatičnih sprememb, ki jih mladi doživljajo v sodobni družbi (globalizacija, spremembe državnih in narodnostnih meja...) so mladi vse bolj negotovi. Negotovost pa sproža potrebo po iskanju identitete. Zato je danes pripadnost določeni subkulturni sceni ali določeni skupini zelo pomembna.

2.4. SUBKULTURNE SCENE

Subkulturne scene nastajajo v svetu, kjer "razredna dialektika ne premika več sveta" (Stankovič, 1994: 558) in kjer življenjski stili niso več toliko povezani z razredom, slojem, starostjo in podobnimi delitvami. Informacijska, postindustrijska, potrošniška družba, ki je bombardirana z novimi sredstvi množičnega komuniciranja, z neslutnim porastom oglaševanja ponuja množico možnih življenjskih stilov in možnost izbiranja med različnimi "(sub)kulturnimi opcijami" (Velikonja, 1999: 19).

Subkulturne scene so nekakšno "sredstvo sproščanja, vikendaštvo, kontrolirani eskapizem, saj svojim pripadnikom naslednje jutro omogočajo nebolečo vrnitev v 'normalni' življenjski in delovni ritem" (Velikonja, 1999: 19). Pripadniki subkulturnih scen ne izoblikujejo neke trdne, skupinske identitete. Skupinska identiteta je kratkotrajna in hitro zamenljiva – nekdo lahko pripada neki sceni, ob kaki drugi prireditvi, koncertu ali žuru pa spet drugi. Scene so torej največkrat oblikujejo sproti, obstaja sicer neko jedro stalnih pripadnikov, ki pa se jim ponavadi pridružijo tudi zunanji, občasni člani. Medosebni stiki so v subkulturnih scenah sicer intenzivni in intimni, vendar kratkotrajni. Zato subkulturne scene hitro zastarevajo in nadomestijo jih nove, času primernejše. "Edina stabilnost je stalnost nenehnega spreminjanja" (Ule, 2000: 59).

Subkulturne scene so povezane z nekaterimi prepoznavnimi subkulturnimi zunanjimi znaki in nekaterimi subkulturnimi stili: "s skupnim imidžem, načinom obnašanja in specifično govorico" (Brake v Velikonja, 1999: 16); "z načinom oblačenja, govorjenja, z glasbo in rituali" (P. Cohen v Velikonja, 1999: 16); "z načinom druženja, estetsko ustvarjalnostjo" (Velikonja, 1999: 16). Subkulturne scene torej črpajo ter križajo in sintetizirajo elemente stila same matične subkulture in tudi drugih (sub)kultur.

Sklenem lahko, da subkulturne scene izhajajo iz subkultur, iz njihove preteklosti in sedanjosti, so vezane nanje, a delujejo v precej bolj družbeno spremenljivi obliki. Subkulturne scene so "stičišče med dominantnimi kulturami in subkulturami, zato jih je treba proučevati v nenehni interakciji tako s subkulturami na eni strani kot z dominantnimi kulturami na drugi" (Velikonja, 1999: 18). Pri tem pa velja omeniti, da so pripadniki subkulturnih scen obravnavani kot neškodljivi za dominantno kulturo.

Spremembe, ki so se zgodile na svetovni ravni (urbanizacija, razvoj informacijske tehnologije, razvoj sredstev množičnega komuniciranja, čedalje višja izobrazbena stopnja prebivalstva, vseprežemajoča globalizacija sveta, razvoj (mladostniškega) potrošništva, tehnokratska in produktivistična usmerjenost, višanje splošnega življenjskega standarda, daljšanje deleža prostega časa, podaljševanje mladosti oz. rahljanje starostne meje...) so vplivale in še vedno vplivajo na spremembe znotraj same skupine mladih. Predvsem pa sprožajo te spremembe negotovost, ki sili mlade k iskanju identitete. Zato se morajo mladi danes nečesa oprijeti.

2.5. SKLEP

V skladu s spremembami v širši družbi, so se zgodile spremembe tudi znotraj skupine mladih. Drugačne zahteve, vrednote, norme, višji standard, obvezno in daljše šolanje, mediji, razvoj računalniške industrije, internet in s tem lažji dostop do informacij, demokratična politična ureditev, ki je mladim omogočila več pravic in svoboščin itd., so zelo vplivali na drugačno dožemanje mladosti, kot je veljalo še dve desetletji pred tem. Mladi so postali premikajoča se tarča številnih industrij (od glasbene, modne, medijske, zabavne do kozmetične, zdravstvene in športne). Ker je ponudba na trgu ogromna, mladostniki skačejo od ene ponudbe do druge in iščejo temelj za stabilno identiteto.

Nekoč zelo pomembna oporna točka (vrstniške skupine in mladinske kulture) v odraščanju mladih ljudi so postajale od devetdesetih let prejšnjega stoletja dalje čedalje manj pomembne. Mladi so prepuščeni samim sebi – imajo svoje izobraževalne, poklicne, ekonomske in druge interese. Prepuščeni so daljnosežnim življenjskim odločitvam. Med mladimi je postala zelo očitna težnja po individualizaciji. Mladi lahko izbirajo med čedalje več opcijami in alternativami. Za razliko od tradicionalnih družb, ko je družba in družina postavljala pravila in norme, so danes mladostniki prepuščeni lastnim odločitvam.

Nova informacijska tehnologija ponuja nove oblike zabave, učenja, informiranja... Od mladostnika pa terja fleksibilnost in kreativnost. To pomeni, da se mora mladostnik nenehno prilagajati hitrosti informacij, ponudbi na trgu, da ne izpade iz konkurenčnega boja za doseganje individualnih uspehov. Računalniška komunikacijska omrežja omogočajo mladim spremljanje dogodkov po celem svetu, spoznavanje novih ljudi ne glede na raso, narodnost, jezik, vero ali kulturo. To po eni strani pomaga mladostniku rešiti nekaj problemov v obdobju odraščanja. Pomaga mu oblikovati svobodomiselne življenjske nazore, njegove vrednostne preference in splošno informiranost. Po drugi strani pa povzroča pomanjkanje medosebnih zvez in komunikacij.

Vzporedno s tem se spreminja tudi predstava o sklenjeni, dobro omejeni identiteti posameznika, ki je vezana na domače okolje.

Izjemno se je povečala odvisnost mladih od komercialne kulture. Lahko bi celo dejala, da mladi ustvarjajo partnersko zvezo z institucijami kulturne sfere, mediji, modno in glasbeno industrijo. Tako imajo že prednost v oblikovanju mode. Podjetniki in zaposleni v industriji mode, glasbe, zabave in oglaševanja se zavedajo, da so mladi najbolj donosna in cenjena kategorija potrošnikov. Sočasno s pariranjem mladih z institucijami kulturne sfere, mediji, modno in glasbeno industrijo pa se je oblikovala nova socialna kontrola nad mladino – zlasti kontrola prek potrošnje, institucij prostega časa, medijev in oglaševanja. Mladostnik v dobi odraščanja in iskanja identitete ponotranji napotke, vzore in potrebe, ki jih ponujajo trg in mediji. Sklenem lahko, da se je v skladu s komercializacijo vseh družbenih kategorij, komercializirala tudi mladost. Čas bo pokazal, ali je to, za obdobje, ko oseba išče svojo identiteto, dobro ali slabo.

Mladost je nenehno pod neko kontrolo. V industrijski družbi so morali mladi delovati v skladu z normami in vrednotami odraslih. V informacijski družbi pa mladi delujejo v skladu s pravili, ki jih narekuje nova informacijska tehnologija in z njimi povezana računalniška, medijska, oglaševalska, modna in glasbena industrija. To pomeni, da se je le spremenilo in povečalo število sredstev kontrole nad mladimi.

3. RAVE SUBKULTURA – FENOMEN DEVETDESETIH

Čustvo, ki smo ga izbrali je ekstaza.
Hrana, ki smo jo izbrali, je ljubezen.
Odvisnost, ki smo jo izbrali, je tehnologija.
Pomen, ki smo ga izbrali, je znanje.
Politika, ki smo jo izbrali, je apolitika.
Družba, ki smo jo izbrali je utopija, čeprav vemo, da je nikoli ne bo.
Mogoče nas sovražiš. Mogoče nas preziraš
Mogoče nas ne razumeš. Mogoče ne veš za nas.
Upamo samo, da nas ne obsojaš, kajti mi tebe ne.
Nismo razočarani. Nismo kriminalci.
Nismo zasvojenci. Nismo naivni otroci.
Smo ogromna, globalna, plemenska skupina,
ki presega človeške zakone, geografske omejitve in čas.
Smo množica. Ena množica.

Svetovni rejverski manifest, www.drogart.org



SLIKA 1: Lipa: 1st Anniversary of Visionight (19. november 2004)

Vir: www.e-fotoportal.com/gallery

Že v prejšnjem poglavju sem zapisala, da so osemdeseta leta 20. stoletja pomenila konec 'velikih subkulturnih zgodb'. Ko so se na začetku devetdesetih pojavili še neo-hipiji, rokabiliji, neo-punkerji itd., se je zdelo, da so velike romantične subkulture dokončno stvar preteklosti in da jih je zamenjal nek neskončen postmodernistični pluralizem različnih stilov in mod.

Vendar se je v devetdesetih letih zgodilo presenečenje, ki je omajalo predvsem prepričanje družboslovcev, ki so zagovarjali stališče, da so mladinske subkulture, kot so bile poznane v šestdesetih in sedemdesetih (Velikonja, 1999: 15), pravzaprav mrtve. "To kar se je na začetku dozdevalo kot le še ena od številnih mod, ki vzniknejo za kratek čas, acid house, se je počasi razvilo v izredno vplivno, množično in koherentno subkulturno gibanje" (Stankovič, 1998: 803).

Stankovičevo izhodišče je, da je rave subkultura podobno kot druge subkulture kritičen odziv mladih na svet okoli njih, kot takšen pa lahko odpre vrata številnim uvidom v značilnosti našega časa kot takega (1998: 801).

Mladostniki se v tem obdobju prehoda iz otroške v odraslo družbo soočajo s problemi avtoritete, zato so oblikovali svoj način mladostniškega upora, ki se kaže v kontra – kulturnem obnašanju, in sicer predvsem v uživanju nedovoljenih substanc in ekscentričnem zunanjem izgledu ter obnašanju. Subkultura rejva opozarja na določene dileme sedanjosti in negotove prihodnosti. Pretirani individualizem, negotovost, boj za uspeh, pomanjkanje odnosov med ljudmi in bližine so le nekateri problemi, ki so predmet njihovega nasprotovanja. Čeprav je rave subkultura hedonistično naravnana in se nagiba k užitku, izkoriščanju trenutka in trošenju denarja, je pozorna tudi na nevarnosti sedanjosti in prihodnosti.

Ker sestavlja rave subkulturo pretežno mlada generacija, se ne ukvarjajo s preteklostjo, ampak so usmerjeni v sedanjost in prihodnost. Mladostniki nimajo zgodovine, zato si v iskanju svojega mesta v svetu prisvojijo tisto nišo v kulturi, ki je še prosta, to pa je sodobna popularna kultura. Vendar mladi ne sprejmejo vseh produktov na trgu, ampak le tiste, ki so jim najbližji. Tem pa dodajo še veliko simbolnih, materialnih elementov, ki jih poberejo iz svoje okolice. "To pa pomeni, da mladi zaradi svoje neobremenjenosti s preteklostjo, mladi, sploh pa njihove subkulture, kot prostor svoje izrazite kreativnosti, verjetno predstavljajo tisti del našega sveta, ki najbolj neposredno kaže na dileme sedanjosti" (Stankovič, 1998: 810). V tem smislu ima subkultura rejva v prostoru sodobne mladinske kulture poseben pomen. Odraža bistveni spekter vrednot tistega dela populacije, ki je zaradi svoje mladosti in neobremenjenosti najbolj odprt in hkrati tudi najbolj kritičen do značilnosti svojega časa. Vsekakor je presenetila sociologe v času, ko se je zdelo, da so vse velike subkulture izumrle in živele samo še v neo podaljških devetdesetih let.

Mnogo bežnih poznavalcev rave gibanja ima stereotipno prepričanje, da je rave subkultura in glasba popolnoma apolitična in družbeno neangažirana. Vendar je bilo organiziranih kar nekaj dogodkov, ki to mnenje zanika. Na primer, prvi Love Parade v Berlinu, ki se ga je udeležilo kakšnih sto petdeset ljudi je imel sporočilo: 'Friede, Freude, Eierkuchen' – Mir, radost, omleta. To je bil še čas berlinskega zidu, a hkrati čas, ki je napovedoval prihajajoče spremembe. Na naslednjem Love Paradu se je zbralo že dva tisoč ljudi. Njegovo sporočilo pa je bilo: 'The Future is Ours' – Prihodnost je naša. Osupljiv dogodek se je zgodil leta 1999 na berlinski Paradi ljubezni, kjer so pobirali prostovoljne prispevke za žrtve vojne na Kosovu. Družbeno angažiran in nekomercialen rave se je občasno zgodil tudi v Sloveniji. Skupina angleških DJ-jev se je za božič 1995 po naključju ustavila na Metelkovi na svoji poti v Sarajevo in uprizorila improviziran party. To je bila že tretja pot Angležev na območje, kjer je pustošila vojna. Dvakrat so potovali tja, ko so topovi še streljali. Sporočilo, ki ga je širila njihova glasba je bilo: za mir!. Ta sporočila in samo dogajanje (glasba,

neverjetna množičnost, načini oblačenja, nov življenjski slog, uživanje prepovedanih drog, izkazovanje istospolne usmerjenosti) so pomenila nekakšen odpor proti ustaljenim normam družbe. Torej rave le ni popolnoma apolitična subkultura in glasba. Je pa res, da se tovrstno dogajanje večine udeležencev komercialnih hedonističnih zabav in tistih, ki jim elektronska glasba pomeni vir zaslužka, ni dotaknilo. Večinsko dogajanje je odplulo v povsem drugo smer, tako da med množičnim protivojnim gibanjem iz sedemdesetih in tehno gibanjem iz devetdesetih let ni veliko podobnosti... Povpraševanje na rejverskem trgu je drugačno: zabave, prosim! (Sunčič v Nedelo, 2005: 22).

Velikokrat pride do nejasnosti pri razumevanju in rabi besede rave, zato bom že na začetku opozorila, da rave ni le glasba, ampak je tudi gibanje, ki se je v devetdesetih razširilo po vsem svetu. Rave kot glasba pa pomeni le eno izmed številnih zvrsti oz. podzvrsti elektronske plesne glasbe.

DJ Umek je na vprašanje, kaj je techno odgovoril tako: "Techno je zadeva, ki je najbolj underground; komercialna smer tehna, ki se je pojavila pred nekaj leti v Nemčiji, se je poimenovala 'rave' glasba. Njena predstavnika sta bila Marusha in WestBam. Vendar te smeri ne gre enačiti kot celotno tehno glasbo in rave kot gibanje, tako kot tudi tehno glasba nima nobene zveze s komercialno glasbo, ki se vrti v diskotekah" (blueroom.dvojka.com/articles/el_kultura.html).

Ime rave se velikokrat zamenjuje s pojmi kot so tehnokultura, kultura tehna, kultura elektronske plesne glasbe... "Tehnokultura je kulturni model, v katerem je tehnologija postala skupaj s tehnoznanostmi in tehnomitologijami integrirana v vse kulturne vsebine" (Strehovec, 1998: 63). Tehnokultura je sinteza tehnologije, digitalnih povezav in virtualne realnosti oz. sinteza tehnologije, umetnosti in znanosti. Rejv subkultura je del tehnokulture, je njen glasbeni del. "Rejv v ožjem pomenu besede pomeni celo noč trajajočo zabavo z glasno tehno ali s kakšno drugo obliko elektronske glasbe, v širšem pomenu pa prepričanje, zavest o globalnem plemenu in pripadnost temu plemenu – subkulturi rejverjev" (Sande, 2002: 45).

3.1. RAVE STIL

V svoji izvorni obliki je rave imidž s svojim estetskim videzom javnost močno šokiral. Do-it-yourself oz. 'naredi sam' je bilo prvotno načelo v rave stilu. To načelo pa ni neka nova ideja, ampak se je pojavila že veliko pred nastankom rave subkulture. O tem sta razpravljala zakonca Beck, ko sta pisala o 'pateh' v moderni družbi in o individualizaciji. Okolje v katerem moderni človek živi je bolj ali manj določeno s predpisi in navodili. Vendar za razliko od tradicionalnih družb, ko so se ljudje zavedali, da morajo delovati v skladu s socialnim položajem, religijo, položajem v družini, vaški skupnosti..., se posameznik v moderni družbi mora odločati sam. Naravna biografija tako

postane 'izbrana biografija' (izraz, ki ga je uporabljala Katrin Ley), 'refleksivna biografija' (izraz, ki ga je uporabljal Anthony Giddens) in 'naredi-si-sam biografija' (izraz, ki ga je vpeljal Ronald Hitzler) (Beck & Beck, 1996: 818). Posameznik ima na voljo mnogo ponudb iz katerih lahko izbira tiste, ki ga bodo v življenju zadovoljevale.

Od tu se je torej prenesel izraz do-it-yourself v subkulturo. Najprej so ta izraz prevzeli punkerji oz. glasbeniki, ki so bili nosilci punk gibanja in so se uprli rigidni industriji zabave in glasbe. Načelo DIY oz. 'naredi sam' je demistificiralo proizvodni proces, njegovo sporočilo je bilo, "da to lahko stori kdorkoli" (Frith, 1986: 159).

Ko se je pojavila najnovejša subkultura – rave, je prišlo načelo 'naredi sam' mogoče še bolj do izraza. Rejverji so s svojo domišljijo dobesedno šokirali javnost. Imidž ne pozna pravil in omejitev, velja svoboda posameznika, njegovega okusa, stila oblačenja. Obleke in pričeske so prepuščene lastni domišljiji in iznajdljivosti. Posamezniki pa imajo na ta način možnost izražanja lastne individualnosti. Rejverski imidž bi lahko označili kot individualni okus oblačenja posameznika.

Izjava ene od rejverk o njenem odnos do rejverskega imidža:

Stil oblačenja mi pomeni izražanje moje osebnosti. Je del mene, mojega življenja in ni zgolj želja biti opazen, viden. Je forma, v kateri se prepoznam in ugodno počutim. Je le zavračanje konvencij, družbeno sprejemljivih norm, pravil, je jasno izražena in ne latentna, potlačena želja. Rave je le odličen izgovor v pravem trenutku. Ni moje oblačenje zaradi rejva, temveč je le trenutno edini prostor, kjer te množica sprejme brez predsodkov ne glede na to, kako si oblečen. Rave party je odličen prostor za izražanje domišljije in kreativnosti, ki jo je v drugačnem oblačenju nemogoče izraziti (dvojka.com/imidz.html).



Pri oblačenju, ličenju, urejanju pričesk ni omejitev. Vsak se uredi v skladu s svojo domišljijo. Kljub temu pa lahko opazimo nekaj stvari, na katere zapiše večina rejverjev. Značilno je, da ženske

uporabljajo 'tipično ženska' oblačila, ki izzžarevajo večjo erotičnost (oprijete kratke hlačke, oprijete majčke nad popkom, zelo kratka krilca, mini oblekice, dekolteji, nedrčki, lasulje, make-up). Stil deklet je najlažje opisati kot 'malo, privlačno in zanimivo'. Upajo si pokazati več kot ponavadi. Drzni so tudi fantje. Nošenje krila fantov (sicer kršenje konvencionalnega pravila moškega

SLIKA 2: Rejverski imidž

Vir: www.e-fotoportal.com/gallery;

Lipa: 1st Anniversary of Visionight
(19.november 2004).

oblačenja), je na rave partiju zelo dobro sprejeto. Temu dodajo še make-up ter špangice v lase, kar je popolna domena žensk. Iz tega je razvidno, da so tudi pri moških vse bolj prisotne 'ženske' primesi, vse tja do travestitov, kar ponazarja še večjo svobodo pri izbiri imidža, več idej in s tem odstranitev vsiljenih družbenih okvirov. Travestiti spadajo v tujini med znamenitosti, značilnosti rejverskih dogodkov, ker so jih vzeli za svoje, saj ni nikogar motila njihova identiteta. Tudi pri nas so travestiti sprejeti, vendar se pojavljajo vedno ena in ista imena (Salome in Emperatriz).

V arhaičnih kulturah pomeni nošenje krila moških poseben pomen. Zamenjava oblačil med spoloma je nekakšna ritualna maškarada, ki označuje ritual prehoda pri ženskah in moških, preden se poročijo oz. preden opravijo vojaško službo. V sodobnih družbah se na ritualno maškarado gleda negativno, saj se jo smatra kot grožnjo homoseksualnosti ali spolne iztirjenosti.

V žargonu imenujejo rejverje in rejverke tudi 'maškare', saj so izredno nakičeni in neobičajno oblečeni. 'Maškare' imajo v tem smislu negativen pomen, ker po mnenju posameznikov kršijo pravila 'lepega' oblačenja. "Funkcijo preoblačenja (travestije) ali posebnega 'ekstremnega' načina oblačenja, frizure in šminke lahko najbolj opazujemo na velikih prireditvah, kot so npr. Love Parade v Berlinu, Mayday, v Sloveniji pa predvsem na masovkah, npr. na Space Night v Celju" (Sunčič, 2001/2002). Ekstremno oblačenje, ki v nekaterih elementih dejansko spominja na maškardo, ima znotraj rave kulture izredno pomembno funkcijo.

Obisk rave partija je prava paša za oči, spoznanje, da domišljija ne pozna meja, za rejverja pa prostor, kjer te množica sprejme brez predsodkov ne glede na imidž. Danes se imidž rejverjev vse bolj vključuje v mladostniško modo v najširšem pomenu besede. Tako se v modnih revijah in na televiziji vse bolj pojavljajo 'rejverski izgledi'.

Se pa na rave partijih ne pojavljajo samo rejverji v pravi rejverski opravi, ampak tudi posamezniki, v popolnoma vsakdanjih oblekah. Pri osebah, ki pa se uredijo tako kot zapoveduje rejvarski imidž, opazimo, da bi radi izgledali tako, da bi zbujali pozornost, saj skrbno izberejo posebne obleke in pričeske. "V to skupino spadajo tudi ekshibicionisti, za katere rave zabave predstavljajo prostor, kjer lahko brez večjega obsojanja in pretiranega bolščanja izživijo svoje nagnjenje" (Sunčič: 2001/2002). Tu gre za skupino ljudi, ki prek obleke izražajo pripadnost določeni skupini in razliko od vsakdanjega oblačenja, ki ga srečujemo na ulici. To 'preoblačenje' je posledica dejstva, da se rave zabave dogajajo konec tedna, ko se lahko ljudje sprostijo in zabavajo. Živimo namreč v družbi, v kateri imata prosti čas in zabava najvišjo vrednost v socialni strukturi. "Prosti čas je namenjen regeneraciji moči individualnih kvalit, ki jih onemogočajo ali zatirajo delovni pogoji" (Calafat v Sande: 2002, 45). Rejv je v tem smislu neskončna hedonistična veselica sedanjega trenutka, polnjenje baterij za naslednji delovni teden in sproščanje skritih želja.

DJ, ki nastopa na rave zabavi se razlikuje od ostalih obiskovalcev po stilu oblačenja, kajti že prek zunanjega znaka (obleke), mora vzpostaviti razliko. "Z izbiro čim bolj drugačnega stila od obiskovalcev uporablja geste ločevanja, tako da lahko nekdo po obleki (če se seveda zavzame in opazuje) prepozna, kdo na prireditvi ni zgolj obiskovalec, ampak ima večjo simbolno vrednost" (Sunčič, 2002/2003).

Pripadniki rave kulture so navdušeni nad nastajajočo visoko tehnološko razvito, novo dobo. To se izraža tudi v njihovem načinu oblačenja. Materiali iz katerih so narejene rejverske obleke so sintetične, veliko jo umetnega krzna, plastike, uporabljajo prozorni polivinil, alu folijo, ki se ju uporablja v gospodinjske namene. Najbolj zaželene so živobarvne frizure (od zelenih, do ognjeno rdečih, modrih, roza...). V lase si pripnejo tudi razne sponke, trakove in alu folijo. Zelo zanimiv dodatek so lasulje, ki pa niso pogoste, saj so zelo drage. Ličenje je popularno tako za dekleta, kot za fante. Nekateri fantje si nalakirajo celo nohte. Dekleta si nanesejo močno poudarjen make-up. Nanesejo mnogo barv (srebrno, rumeno, oranžno...), da dosežejo vesoljski, umeten, lutkast učinek. Vse sestavine, ki sem jih zgoraj naštela so rezultat tehnologije in strojev. Čeprav se mnogo rejverjev zateka v različne duhovne tradicije in sekte, ki zavračajo hi-tech prihodnost, se po drugi strani prav visoko razvita tehnologija močno vključuje v rave kulturo. Drugače rečeno, če se tehnologija ne bi vključila v rave kulturo do takšne mere kot se je, bi le-ta ne doživela takšnega razcveta.

3.2. GLASBA

3.2.1. Digitalizacija

Rave črpa glasbene korenine iz disca sedemdesetih let, pa tudi iz synth-popa, euro-popa in črnske elektronske glasbe iz Detroita in Chicaga. Glasbeno gledano ima rave zgodovinsko zavest, iz katerih črpa ideje. Nove tehnologije pa mu omogočajo, da ustvarja nove zvoke oz. predeluje in dopolnjuje stare. Rave se je oblikoval skladno z postmoderno, postindustrijsko tehnologijo, ki je digitalna. V področje digitalne tehnologije ne spadajo več težki in metalni industrijski stroji, ampak informatični, pametni stroji, katerih področje delovanja je tudi simulacija življenju podobnih procesov (Strehovec, 1998: 107).

"Estetika tehna, tako v glasbi kot pri designu in življenjskemu stilu sploh, sicer ni homogena, izenačena, kajti digitalnost pametnih, informatičnih strojev se spogleduje z analognimi in predinformatičnimi, težkoindustrijskimi, metalnimi momenti (od hrupov do ikonografije)" (Strehovec, 1998: 110). Danes ne gre več samo za produkcijo umetnih zvokov s sintetisizerjem in samplerjem,

ampak gre za nadgraditev in preoblikovanje v novih zvezah. Umetni in naravni zvoki se z digitalizacijo tehnologije ponovno preoblikujejo.

Tehno glasba torej 'zahteva' za distribucijo in produkcijo specifičnih zvokov razvoj določenega inštrumenta – stroja. Sintetizator (elektronski generator zvoka), sampler (elektronska naprava, ki omogoča snemanje, manipulacijo in ponavljanje delov že obstoječih zvokov, kot npr. predhodno posnete glasbe) in sekvencer (elektronska naprava za zlaganje) so v tem primeru bistveni za ustvarjanje sintetičnih zvokov. Stroj prinese v glasbeno umetnost nova nihanja na drznih, še ne izkušenih frekvencah. V glasbo prinese prostor (globino in širino) in zato tudi širjenje zvoka, ki potuje od spodaj navzgor, od leve proti desni in obratno.

Jedro tehna je sicer strojna glasba, ki povzroča razpust vrste ustaljenih glasbenih obrazcev in konstrukcijo glasbenih posnetkov na podlagi novih časovnih in hitrostnih meril, ki jih je mogoče z lahkoto, vendar pa računalniško nadzorovano spreminjati. Konstrukcija je kar se da vseobsegajoča in totalizirajoča; z rabo samplerja se vsi razpoložljivi zvoki digitalno miksajo in sekvencirajo. Vrsta šumov, ki so nekdanje kot nesmiselni in moteči ostajali zunaj pojma glasbenega, je tehno domiselno vključil v glasbo, in sicer v takšno, pri kateri je v ospredju tehnificiran, digitaliziran in kar se da kompleksen zvok, močno v ozadju pa preprosti akordi, melodije in harmonije. Vsekakor je motor te glasbe prav suvajoči bassdrum. (Strehovec, 1998: 78).

Danes razumemo pod tehnom predvsem elektronsko plesno glasbo, ki se je leta 1990 razvila iz Acid House in Detroit techno. Takrat Acid House histerijo vzpodbudijo klubi na letoviškem otoku Ibiza, od tam se prenese po Angliji in od tam drugje po Evropi. V tistem času se je pojavila ključna mladinska subkultura – subkultura rejva, ki je posvojila elektronsko plesno glasbo. "Izenada smo priče novemu množičnemu gibanju s svojo fiziognomijo, ritmom, ikonografijo, novo religioznostjo in novo mitologijo, ki ga spremljajo tudi takšni pojavi, kot so klubska kultura in kultura didžejev" (Strehovec, 1998: 106).

Rave subkultura je nastala v času, ko je mehanizacija, industrializacija napredovala v elektroniko, robotiko, informatiko in visoko tehnologijo. Odnos rejverjev do tega napredka je pozitiven, kar se odraža (pojme je vpeljal Stankovič) v njihovi znanstveno-fantastični estetiki (oblačenje, laserji, zvoki...), njihovim navdušenjem nad hi-tech svetom prihodnosti in new age duhovnosti.

Neukrotljiv razvoj tehnologije je veliko prispeval k nastanku elektronske glasbe, ki je eden najpomembnejših elementov rave subkulture. Z 'živimi' inštrumenti ne moremo ustvarjati elektronske glasbe v realnem času in prostoru, saj je zanjo značilno samplanje in uporaba že prej posnetih zvokov.

3.2.2. Kam segajo začetki elektronske glasbe?

Zelo pomemben dogodek v razvoju elektronske plesne glasbe se je zgodil leta 1965, ko je Bob Moog izumil sintetizator. Kmalu je, predvsem v cenenih variantah japonskih podjetij Roland in Korg, postal kar se da dostopen (Strehovec, 1998: 74).

Nato je leta 1982 Japonsko podjetje Roland izdelalo neke vrste sintetizator z imenom TB 303. Vendar so že po osemnajstih mesecih ustavili proizvodnjo, ker po izdelku TB 303 ni bilo povpraševanja. Razlog je v tem, da ljudem ni bilo jasno, kaj početi s to napravo oz. v kakšne namene naj bi TB 303 sploh uporabljali. Do vnovičnega odkritja TB 303 je prišlo povsem po naključju. Ta zgodba o odkritju spominja že na legendo, vendar je zanimiva, ker priča o pomenu, ki ga ima naprava TB 303 v zgodovini elektronske glasbe in kulture.

Nekaj let po tistem, ko je podjetje Roland zaustavilo proizvodnjo TB 303, je v Chicagu Marshall Jefferson, ki je hotel biti glasbeni producent, šel kupovat glasbeno opremo. Zaposlen je bil na pošti, in, kot je povedal sam (Jefferson 1997), je v ZDA zaposlitev na pošti tako zanesljivo jamstvo, da je na tej osnovi mogoče dobiti skoraj neomejeno veliko kredita. Tako se je zgodilo, da mu je, kot bodočemu glasbenemu producentu, podjetni prodajalec med vsemi drugimi elektronskimi inštrumenti in napravami prodal tudi TB 303 (Zajc, 2000: 191).

Jefferson je leta 1985 s TB 303 začel ustvarjati nekakšne zvoke in jih posnel. Ta posnetek so vrteli v čikaških klubih, kjer se ga je prijelo ime Acid Track, ljudje pa so popolnoma ponoreli in hoteli več. Tako naj bi nastal Acid House.

Od osemdesetih let prejšnjega stoletja dalje se je v mestih Chicago in Detroit razvijala značilna oblika plesne glasbe, iz katere se je na podlagi elementov diska in funka razvil house. Ustvarili so ga DJ-ji, ki so poskušali preseči omejitve obstoječega formata plošče. Da se glasba ne bi prekinjala, so plošče začeli 'miksati' ('mešati'). V Detroitu je podoben razvoj doživel techno, za katerega je značilen bolj industrijski plesni zvok. Osnovi zanj sta bili evropska industrijska glasba in funk (Rozina, 2004: 10). Predvsem pa je bil to način življenja in zabave manjšega dela črnske manjšine, ki je bil predstavljen kot underground.

Leta 1987 se je v razkošnih diskotekah Ibize začela vrteti house glasba, ki je prišla iz Chicaga. Britanski DJ-i, ki so bili tam na dopustu, so zvok prinesli v klube, ki so jih na novo odpirali v Veliki Britaniji. Vendar pa Velika Britanija na 'bum' acid housu še ni bila pripravljena, zato se je scena preselila v underground, opuščene prostore, kjer so potekale ilegalne zabave. Klubi so se odzvali tej hedonistični kulturi šele ob prvih angleških izdajah legendarnih house in techno komadov in ob prihodu ecstasyja.

Množična evforija, ki je zajela Anglijo, se je imenovala Summer of Love (Poletje ljubezni) in je skupaj z acid housom po letu 1988 ustvarila novo subkulturo, popularizirala

elektronsko glasbo, ustvarila poseben, ekstravaganten rave imidž, razširila uporabo droge ecstasy in uveljavila svojevrsten način preživljanja prostega časa, skladen s hitrim in zahtevnim življenjskim stilom devetdesetih (Rozina, 1999: 54).

“Četudi sta chicaški Acid House in Detroit techno že vsebovala v letih 1987/88 številne elemente današnjega tehna, velja leto 1990 za rojstno leto tehna, kot ga poznamo danes” (Strehovec, 1998: 75).

Na evropskih tleh so prve sintetične zvoke pričeli proizvajati že leta 1968. Prva taka skupina je bila skupina Can, ki je v glasbo vnesla spremembo na področju ritma. Ne morem pa mimo omembe nemške skupine Kraftwerk, ki so najbolj zaslužni za razvoj tehna v današnjem pomenu. Še posebno s svojim četrtem albumom Autobahn (1975), pri katerem so uporabljali Moogov minisintetizator, se niso več predstavljali kot glasbeniki, ampak kot delavci s stroji, kot znanstveniki, ki delajo industrijski pop in ‘sint-pop’ glasbo (Strehovec, 1998: 75). Takrat se velik poudarek prenese na ritem, “usklajeno premikanje na trde hitre, strojne zvoke” (Rottenberg v Zajc, 2000: 170).

Elektronska glasba je v Slovenijo prodrla skorajda sočasno z razmahom po Evropi, toda njeno jedro je ostalo zaprto v ožji krog poznavalcev. Elektronsko glasbo so v Slovenijo prinesli ljudje, ki so sledili modernim glasbenim tokovom, in entuziasti, ki so obiskovali prireditve v tujini. Pomembno vlogo v tem razvoju je igrala skupina Borghesia, ki je kot prva začela uporabljati računalniško tehnologijo v glasbi. V skupini Borghesia je sodeloval tudi DJ Aldo, ki je leta 1991 v klubu K4 organiziral prve večere elektronske glasbe. Poleg njega so vrteli še Primož Pečovnik (P-Twin), MC Brane. Približno v tem času se je v etru znašla tudi radijska oddaja Cool Night na Radiu Študent. Od začetka devetdesetih let je delovala tudi skupina Random Logic, ki je imela svoj prvi nastop v živo pred občinstvom leta 1992 v takratni diskoteki Turist (Rozina, 1999: 54). Prvi pravi rave party se je v Sloveniji zgodil med božičem in novim letom leta 1994 v Domu svobode Šiška. Poimenovali so ga Nation Rave. DJ Umek, ki je poleg Primusa in Boštjana Marušiča organiziral ta party, ima zelo lepe spomine glede tega dogodka. Takrat se je vrtela popolnoma drugačna muzika kot se vrti danes. V njej je bilo dosti več ‘feelingov’, katerih pa danes v glasbi ni več zaslediti. Ekstazija je bilo takrat še zelo malo in tudi ni se še veliko vedelo o njemu. Tudi stil oblačenja se je od takrat do danes precej spremenil. Od takrat lahko v Sloveniji govorimo o hitrem razvoju kulture elektronske glasbe, sovpadanju s tujimi gibanji in razvijanju svojih specifičnih stilov elektronske glasbe.

Elektronska glasba je bila potisnjena v underground samo na samem začetku – v Detroidu in Chicagu. Ko so elektronsko glasbo konec osemdesetih let prenesli v Evropo (predvsem v Veliko Britanijo ob bumu acid housa) se niso mogli načuditi, da ob njihovi glasbi nori na tisoče prepotenih belih mladostnikov. V Evropi je bila elektronska glasba del undergrounda le v izhodiščni točki razvoja, zato so prvotno rave partije prirejali v opuščenih

skladiščih, v industrijskih conah in na zapuščenih kmetijah. Večinoma so bili ilegalni. Ker so bile rave zabave v nekaterih zahodnevropskih državah na meji legalnosti in ker je med akterji zelo pogosto uživanje prepovedanih drog, so organizatorji morali pogosto izbirati nove prostore zabave (zapuščena skladišča, klube, zapuščene tovarne). Razen morda redkih izjem v Sloveniji rave zabave nikoli niso bile ilegalne kot v tujini.

V Sloveniji ne moremo zaslediti očitnega nihanja med prehodi iz underground klubske scene v popularizirane večje dogodke in nato zopet nazaj v manjše klube, kot se je dogajalo v tujini. Slovenski razvoj je bolj povezan, vzporeden, nihanja bi lahko označili le kot sezonska oz. odvisna od trenutnih finančnih sposobnosti organizatorjev, ki so pri nas večinoma bolj ali manj isti ljudje (Rozina, 1999: 58).

Tudi v smislu organizacije je slovenska scena precej nepredvidljiva, kajti težko je predvideti okoliščine, ki bi zagotovile uspeh partija. Mogoče, če organizator obljubi svetovno znanega DJ-ja, bo tudi party dobro obiskan.

Subkulturno jedro slovenskega gibanja je v začetku štel nekaj sto ljudi. Družili so jih pripadnost skupini; skupni način preživljanja prostega časa (poslušanje iste glasbe, obisk partiyev); specifičen ples; žargon; droge in doma izdelan prepoznaven imidž. Danes tako stroge podobnosti navznoter in tako stroge razlike navzven ni več zaslediti. Še več, o rave subkulturnem gibanju v Sloveniji je danes težko govoriti. Takšnih rave partiyev kot so bili na samem začetku je danes precej manj. Tudi specifičen način oblačenja je prešel v modno oblačenje mladih, tako da je rejverja težko prepoznati po imidžu. Rave gibanje je postalo t.i. vikendaštvo. To pomeni, da je 'pravih' rejverjev le še peščica. Če opazujemo na ulici, koliko ljudi se oblači v pristno rejversko opravo in koliko je obiskovalcev rave partiyev vidimo bistveno razliko. Zato pravimo, da je rave postal predvsem vikendaštvo, nekakšno sredstvo sproščanja, ki pripadnikom omogoča, da se naslednje jutro vrnejo v normalen življenjski ritem. Rave party ima še vedno čar masovnega dogajanja in nekakšnega poistovetenja z rejversko subkulturo, a vse skupaj se dogaja ob koncu tedna ali ob državnih praznikih, ko so dela prosti dnevi.

V Sloveniji je klubska scena temelj rave subkulture, saj je DJ Aldo v klubu K4 začel z predvajanjem elektronske glasbe. "DJ Aldo priznava, da underground klubske scene v Sloveniji ni več, ker za to ni primernega prostora. Mainstream klubske dogajanje pa je prevzela Ambasada Gavioli v Izoli" (Rozina, 1999: 58). Diskoteka, ki deluje od leta 1997, sprejme dva tisoč ljudi in je tako prostorsko kot programsko edina primerljiva s sorodnimi klubi v Veliki Britaniji. V Sloveniji se masovne rejverske zabave oz. masovke zgodijo približno štirikrat na leto. Te prireditve privabijo več tisoč ljudi, ki obisk dogodka praviloma načrtujejo več tednov vnaprej, saj tudi organizatorji poskrbijo za promocijo veliko pred dnevom partija. Pri nas torej potekata klubska scena in party scena vzporedno, vendar party scena zelo niha, saj je precej odvisna od letnih časov. Poleti zaživi, pozimi pa zamre. Da bi se party

scena ohranila, bi morali organizatorji prirejati več dobrih partijev in bolj pogosto (www.dvojka.com/pojav_kulture.html).

3.2.3. Zvrsti elektronske glasbe

Elektronska glasba je sintetična glasba, ki je ustvarjena s pomočjo elektronskih naprav (sythesizerjev, samplerjev, sekvencerjev) z velikim poudarkom na ritmu. Elektronska glasba se je od začetka petdesetih let pa do danes izrazito fragmentirala na več podskupin. Glavne podzvrsti sodobne elektronske glasbe so techno, house in trance. Poznamo pa še druge oblike elektronske glasbe: dram&bejs, brejkbit, esid, UK garaž, džangl, hardkor, progresiv, triphop, hiphop, ambient, trajbal... Obstaja pa tudi delitev znotraj teh treh glavnih podzvrsti elektronske glasbe. Npr.: house lahko delimo na hard house, melov house, dip house... Tudi techno in trance se delita še naprej...

3.2.4. Ne le fragmentacija v elektronski glasbi ampak tudi fragmentacija glede na obnašanje in imidž

Za techno je značilna instrumentalna, neverbalna, monotona glasba. Poudarek je predvsem na stopnjevanju sintetičnega ritma. Zanj je značilno tudi opuščanje melodije, teme v njem se ponavljajo v neskončnih zankah brez razvidnega začetka in konca. V techno glasbi je ples individualen. Najdemo pa tudi podobne gibe, ki jih uporablja večina. Ponavadi večina sledi udarcem bass linije in prestopa iz ene noge na drugo, plesni korak le redko zamenja ali se premakne kaj več kot za korak nazaj ali naprej. Roke držijo v višini prsi, stisnjene v pesti. Ob komadih, ki peljejo, pa so roke v zraku, bodisi zaradi vokalne animacije ali presežka energije, do katerega pride v določenem trenutku. Techno glasbi daje čar tudi natančno postavljena in vodena osvetljava, ki se sklada z glasbo, umetna megla, stroboskopi, ki množico optično razdrobijo in laser. S techno glasbo se povezujejo večinoma mlajši poslušalci in raznobarvno, pisano oblačenje ter poslikave, uporaba raznih svetlobnih pripomočkov, čevljev z visokimi podplati. Na techno prireditvah se največ uporabljajo amfetamini in MDMA.



SLIKA 3: Eurora (1. maj 2004)
Vir: www.e-fotoportal.com/gallery

V zelo variabilni paleti elektronske glasbe, ki jih poznamo danes, zaseda najvidnejši prostor poleg techna tudi house. Techno in house sta si precej podobna (oba imata veliko vokala in dosti manj spremljave). Pri house glasbi pa so plesni gibi mehkejši, bolj sproščeni, stapljajo se z glasbo. Dekleta poudarjeno gibajo z boki, kar izraža precejšnjo seksapilnost. Tudi sama besedila house komadov napeljujejo k nabitemu emocionalnemu ozračju: "I'm feelin' sexy"... Izraz na obrazu je nasmeh, v očeh je čutiti veselje, radost, moč, voljo, energijo. Poslušalci house glasbe so nekoliko starejši, premožnejši in bolj elegantno oblečeni kot poslušalci techno glasbe. Temu primerna je tudi uporaba drog, namreč kokaina, (ki je cenovno zelo drag v primerjavi z drugimi plesnimi drogami) in marihuana.

Glasba je pomemben del kulture rejva. Ne moremo je zgrešiti, saj je edinstvena v celotnem spektru različnih glasb. Rejv glasba je tehno glasba, torej večinoma elektronsko ustvarjena, z izjemno poudarjenim ritmom, saj je njena ključna značilnost ravno v tem, da izven ritma ni ničesar. Ravno ta ponavljajoči se, poudarjeni ritem z izrazito basovsko tuc-tuc podlago je tista sila, "ki v osnovi popelje plesalce do evforičnega, ekstatičnega občutka v ritualu, ki ne skriva svojega navdušenja nad magičnimi plesi številnih arhaičnih skupnosti širom nerazvitega sveta" (Stankovič, 1998: 807). DJ pa je na rave zabavi tisti vodja, ki ustvarja repetitivno glasbo in s tem popelje obiskovalce, ob dolgotrajnem plesu, v doživetje stanja transa, kar spominja na obrede primitivnih ljudstev. "V tem smislu kaže rave kultura precejšnje zanimanje za nekatere neevropske glasbene prakse, kot so na primer afriška glasba s svojim magičnim ritmom ali pa glasba indijskega podkontinenta, kjer se strukturna napetost v skladbi umika neskončnemu zasanjanemu melodičnemu variranju" (Stankovič, 1998: 806). Trans pomeni spreminjanje stanja zavesti in omogoča stik dveh ravni realnosti, ki sta običajno nezdružljivi. Trans je ena od osnovnih potreb človeka, ki pa se v

zahodni kulturi ni pretirano uveljavil. Rejverji, ki so se navduševali nad tradicionalnimi načini spreminjanja zavesti, so s pomočjo substanc in posebnih telesnih tehnik sprejeli trans kot del njihove kulture.

3.3. DJ

Vsi jih imajo radi...

... ko ti vedno znova kot rollercoaster premešajo glave

... ko spravljajo telesa v strastno borbo z gravitacijo

... ko si ob koncu seta zaželiš, kako bi bilo lepo, če bi lahko celotno čarovnijo v hipu ponovili še s svojo visoko dvignjeno, utripajočo roko...

(www.minet.si/glasba/minet_članek)



SLIKA 4: DJ s svojimi 'inštrumenti'

Vir: www.e-fotoportal.com/gallery

Ko kupiš vstopnico za rave party, tvoje telo vstopi v poseben čas in prostor. DJ na partyu manipulira s telesom plesalca v času in prostoru. Ob glasni, izrazito plesni glasbi se množica rejverjev ob vztrajnem plesu poskuša povzdigniti v neke vrste kolektivni trans, ekstatično doživetje skupnosti, ljubezni in užitka. Središčno vlogo pri tem igra DJ, ki s fizično prisotnostjo in s svojim izborom glasbe vodi duhovno doživetje množice, ki se je zbrala. DJ – ta novodobni mag in šaman pa ne oblikuje dogodka zgolj z izbiro glasbe, ampak tudi s svojimi kreativnimi posegi v predvajane zvočne zapise. To mu omogočajo nekateri sodobni tehnični pripomočki npr. samplerji, računalniki, sintetizatorji. S svojimi ročnimi posegi v glasbo (miksanje, 'schratching') namreč spreminja, modificira in ustvarja nove zvoke. Kodwo Eshun pravi, da "DJ govori z rokami in misli z vinili" (Sunčič, 2001/2002). Z miksanjem različnih plošč na več gramofonih sproti ustvarja novo glasbeno zgodbo, kar je v povezavi s tehničnim znanjem tudi merilo njegovega uspeha. DJ-i so prvi glasbeni inženirji, ki v svoje delo ne vnašajo nikakršnega kulturnega vedenja. DJ nima zgodovinskega spomina, saj ves spomin nosi v škatli za plošče. DJ predstavlja junaka našega časa in uteleša sodobnost.

Vloga DJ-ja ni vrtenje popularnih pesmi, temveč iskanje novih glasbenih poti, oblik, pomenov, neznanih in drugačnih melodij. DJ-ji služijo glasbeni industriji, ustreči pa morajo tudi željam občinstva, sicer jim cena na trgu pade. DJ je istočasno skladatelj in poslušalec, producent in potrošnik.

Prav tako kot se med različnimi generacijami pojavljajo razlike, se razlike pojavljajo tudi med mlajšimi in starejšimi didžeji. Tako je za mlajše didžeje značilno, da se na začetku kariere odločajo za bolj energetsko vrtenje, kar lahko pripišemo njihovemu mladostnemu poletu, na drugi pa želji po uveljavitvi. Ko zablestijo in uspejo, se večina DJ-ev odloči za spustitev tempa in se usmerja v domnevno intelektualizacijo svojega dela. Pri starejših DJ-jih pa se razvije prezir do mlajših DJ-ev, saj po mnenju starejših DJ-ev mlajši nič ne znajo in samo nabijajo. Čeprav so starejši DJ-ji še do nedavnega predstavljali vse tisto, kar danes očitajo mlajšim generacijam, imajo starejši DJ-ji obrazložitev svoje spremenjene pozicije – zahteva po intelektualizaciji. Starejši DJ-ji bi se radi pogovarjali, družili, oblikovali kontrakolektiv kolektivu mlajših DJ-ev in ustvarili tehno s človeškim obrazom.

DJ je sestavni del kulture elektronske glasbe, ki na velikem plesnem odru ustvarja atmosfero, dogajanje in ki s svojo vizijo uravnava in nadzoruje energijo celotnega plesnega dogajanja.

Haslan je o DJ-jih napisal tako: “Ali je DJ duhovnik ali prostitutka, ne vem, toda didžejanje je gotovo prava stvar. Kemija kluba ni ekstazi, ki v glavah plesočih čudno deluje, prava kemija je interakcija med glasbo in publiko. In DJ je nekje vmes, je katalizator” (v Slana, 2003: 9).

3.3.1. Intervjuji z DJ-ji

Da bi podrobneje ugotovila, kako DJ-ji ustvarjajo glasbo, kakšen je njihov odnos do ostale glasbe, (ki ni elektronska), do drog, do rejverjev, do partijev, do klubov z elektronsko plesno glasbo in do tehnologije, sem si na internetu izbrala osem intervjujev z DJ-ji. Ker me je zanimalo, ali obstaja razlika med domačimi in tujimi DJ-ji, sem si izbrala štiri tuje in štiri domače DJ-je. Izmed teh pa sem med tujimi izbrala dva moška DJ-ja (Marshall Jefferson in Steve Lawler) in dve ženski DJ-ki (Miss Paulette in Brenda Russel). Med slovenskimi DJ-ji sem izbrala DJ Umeka, Valentina Kanzyanija in DJ Edy-a the Fisha med slovenskimi DJ-jkami pa DJ Gaby.

Razlika med slovenskimi in tujimi DJ-ji obstaja. Zelo pomemben razlog tiči v organizaciji partija. Slovenski organizatorji se borijo z nizkimi stroški organizacije žura, zato največkrat povabijo ‘newcommerje’, ki vrtijo za zelo nizko ceno ali zgolj v promocijske namene. Ti dobijo priložnost, ki pa je ne izkoristijo vedno dobro, ker se slabo pripravijo. Dobiti možnost prvega seta kot ‘newcommer’ je v Sloveniji precej lažja kot v tujini, kjer je boj za prve nastope in zaslužek zelo trd, pa tudi konkurenca je precej huda. Zaradi majhnega trga so možnosti za uspeh v Sloveniji izredno majhne. Tukaj je tudi izredno majhna prodajna cena plošč, pa tudi prodaja se izredno majhno število plošč, kar pomeni, da se od tega na koncu zelo malo zasluži. Kot dokazilo tej trditvi naj navedem

DJ Umekov primer: njegova najbolj prodajana plošča se je v Sloveniji prodala v petdesetih izvodih, v tujini pa v sedem tisočih izvodih.

Tako v Sloveniji kot v tujini je preboj na sceno zelo težak. Potrebno je veliko vaje, odrekanja in potrpljenja za prve resne zasluške. Ko na domačem trgu DJ enkrat uspe, sledi še težaven prodor na tujo sceno. Narediti je potrebno ogromno plošč, da se DJ prerine iz domače scene. Promoterji preposlušajo vse plošče novih ljudi, nato pa tiste, ki se jim zdijo najbolj zanimivi, z ekskluzivnimi nastopi skušajo pripeljati na sceno. To je DJ Umeku že zelo dobro uspelo, kajti včasih pride dan, ko bi lahko imel tudi tri, štiri nastope hkrati.

DJ Umek je slovenska nedvomna zvezda med DJ-ji. Je najbolj bookiran, najbolje plačan in povsod zaželen. Nekaj časa je veljalo, da če je bilo napisano njegovo ime na flyerju, bo party zagotovo obiskalo določeno število ljudi. Ta zvezdniški uspeh DJ Umeka je plod njegovega dolgotrajnega dela, popolne predanosti tehno glasbi in njegovega pretanjenega občutka za psihologijo množice. Vendar pa kljub uspehu ni postal vzvišen in nedostopen. Ko je bila techno scena v Sloveniji še v povojih, je bil DJ Umek na tem področju največja gonilna sila. Bil je organizator in DJ na partijih. Navdušenci pa so se počasi nabirali.

V intervjujih sem postala pozorna na odnos med DJ-ji, ki so že veliko let na sceni in mlajšimi DJ-ji. Med njimi vlada precejšnje nestrinjanje in nevoščljivost. Mladi bi radi na hitro uspeli, vendar starejši DJ-ji ne vzamejo vsakogar zraven. Pomagajo le talentiranim in perspektivnim mladim DJ-jem, kar pa le-te izredno razjezi, zato poteka med njimi nenehen medgeneracijski spor. Na eni strani je zaznati spor, kjer so pionirji izredno kritični do izpostavljanja mlajših kolegov, na drugi strani pa mlajša generacija dvomi v pomembnost pionirjev, ki so se že uveljavili. Starejši DJ-ji so se namreč leta in leta trudili, da so si ustvarili ime, zato so prepričani, da morajo mlajši DJ-ji počakati, da starejši nehajo vrteti.

Ne poteka le prezir starejših DJ-jev do mlajših DJ-jev, ampak tudi do mlajše publike – mlajših rejverjev, ki naj bi bili zafleširanci - pod vplivom prepovedanih substanc. Vsi DJ-ji so v intervjujih kritični do kakršnihkoli drog, ki so na plesiščih z elektronsko plesno glasbo zelo razširjene. DJ-ji znajo samo z glasbo (brez drog) priti do užitka. Čeprav je par DJ-jev priznalo, da so v mladosti konzumirali droge, pa zdaj zelo obsojajo zadrogirane mladostnike.

DJ-ji se zavedajo, da se je elektronska plesna glasba pričela komercializirati. Po eni strani so do tega precej kritični, kajti to pomeni velik udarec za subkulturo rejva. Subkultura v pravem pomenu besede ne more več obstajati, če postane del mainstreama. Po drugi strani pa pomeni za DJ-ja nastopanje ob velikih pop zvezdah, v reklamnih kampanijah, na različnih popevkarskih festivalih velik finančni zalogaj. Dober dokaz temu je DJ Umek, ki je najprej trdil, da se komadi, ki jih on vrti del undergrounda in se ne pojavljajo na radiu in televiziji. Po drugi strani pa se DJ Umek pojavlja na kompilacijah ob nemški turbo folk zvezdi Scooterju. Torej je DJ Umek tudi mainstream in pop

zvezda. Izoblikovanje DJ-jevskih zvezd pomeni proces vpeljave določenih oseb v reklamne kampanije, ki merijo na točno določeno tržno nišo. V potrošniški ideologiji, v kateri živimo že dobrih petnajst let, je težko govoriti o undergroundu, saj je tudi ta postal že del tržne niše. S tem želim povedati, da čeprav se DJ-ji opredeljujejo kot pripadniki undergrounda, le-tega ni več v takšni obliki kot je bil nekoč (na samem začetku, ko so bile zabave z elektronsko plesno glasbo potisnjene v ilegalno).

DJ-ji, ki ustvarjajo elektronsko plesno glasbo, združujejo vanjo številne vplive, od jaza, reggaeja, soula, hip hopa, funka, tribalnih ritmov in celo punka. Prvi DJ-ji so ustvarjali elektronsko plesno glasbo z zelo 'trdim' ritmom. Z leti so v elektronsko glasbo vnašali zvoke iz različnih glasbenih žanrov in na ta način so nastajale nove zvrsti elektronske plesne glasbe. Razvoj tehnologije je DJ-jem omogočal, da so s pomočjo računalnika, sekvencerja, sintetizatorja in samplerja producirali nove zvoke in v glasbo vnašali nove zvočne efekte. DJ-ji ne vrtijo več le iz dveh gramofonov, ampak že iz treh in nekateri celo iz štirih, kar pomeni hud napor za telo. DJ-ji, ki so na glasbeni sceni že veliko let, so v tem času precej spremenili stil vrtenja glasbe. Zanima jih bolj zahtevna, bolj kompleksna produkcija, kjer je treba stvari snemati drugače. Poleg tega pa želijo ustvariti drugačen ritem, drugačen zvok, s pestrimi dodatki iz drugih glasbenih zvrsti. Na drugi strani so DJ-ji, ki so začetniki na glasbeni sceni, z nič ali z malo izkušnjami, ki niso še 'zreli' za tako zahtevno ustvarjanje. Zato prihaja med njimi do nesoglasij in nasprotovanj. Velikokrat slišimo starejše DJ-je, kako se zgražajo nad nevednostjo in 'nabijanjem' mlajših DJ-jev.

Kaj bo DJ na določenem partiju vrtel pa je odvisno tudi od tega v kateri državi nastopa. V Angliji je na primer scena zelo ozko usmerjena. DJ mora vrteti le eno glasbeno zvrst (npr. samo house ali samo hard house...), da ga bodo sprejeli. V ostali Evropi je publika veliko bolj odprta glede tega, kakšno glasbo bodo slišali. DJ se lahko poigrava z različnimi zvrstmi (npr. kombinira hard house in deep house...), pa bo publika prav tako uživala. Sicer pa je ta pojav precej odvisen od tega, kaj mediji podpirajo, kaj se dobro prodaja, kaj ljudje kupujejo – vse se vrti okoli denarja. Na slovenski sceni je zagotovo najbolj uveljavljen techno, za kar imata največje zasluge DJ Umek in DJ Valentino Kanzyani.

Naj bo publika še tako zelo zahtevna, je cilj vsakega DJ-ja, da popelje obiskovalca partija do posebnega ekstatičnega stanja. Z številnimi leti delovanja na glasbeni sceni, si DJ-ji nabirajo izkušnje in spoznavajo občutja ljudi. Naučijo se, kako dvigati razpoloženje na partiju in ga stopnjevati do tiste stopnje, ko bodo obiskovalci še uživali in kako jih zopet z glasbo popeljati v realni čas in prostor. DJ tako rekoč hipnotizira publiko – poskuša jo popeljati v nek drugi prostor in čas. Če to doseže, je njegov cilj izpolnjen.

Pri tem ustvarjanju posebnega stanja zavesti obiskovalcev partija pa imajo ženske DJ-jke nekoliko drugačen pristop kot moški DJ-ji. Ženske vrtijo bolj

toplo, mehkejšo in bolj emocionalno glasbo, več pozornosti namenijo toku komada. Moški vrtijo trdo in hladno. Večji del namenijo ritmu komada.

Ne glede na spol, starost, nacionalno pripadnost pa je vsem DJ-jem skupno to, da je glasba najpomembnejši del njihovega življenja. Večina se jih z glasbo ukvarja že iz najstniških let. Nekateri simpatizirajo samo z eno zvrstjo, drugi eksperimentirajo tudi z drugimi zvrstmi, vsi pa se želijo ohraniti na elektronski glasbeni sceni in zadovoljiti čim večje število privržencev te glasbene scene.

3.4. PLESNE DROGE

Vsaka generacija ima svojo drogo. Starejše generacije prisegajo na alkohol, rastafarijanci ali ljubitelji reggaeja na travo ali hašiš, hipiji na LSD. Nedvomno je novodobna droga najmlajše, 'plesne' generacije ekstazi.

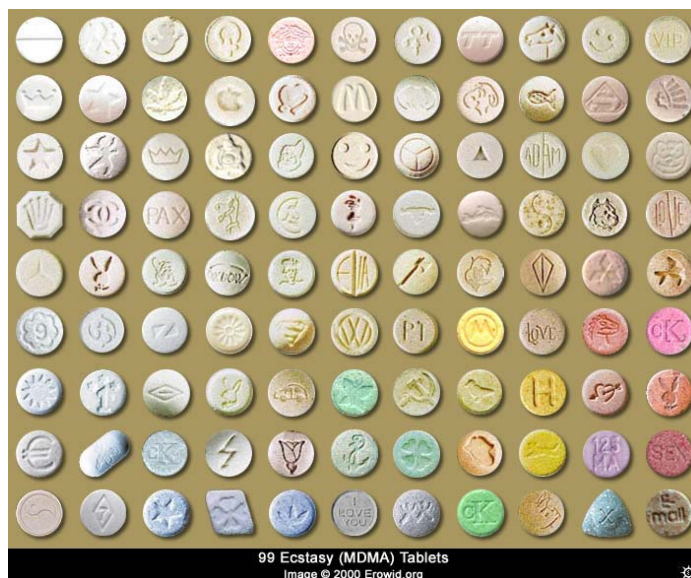
Uporaba teh drog je postala v več državah razmeroma hitro 'masovna', predvsem med mladimi ljudmi. S pojavom 'plesnih' drog se je razvil tudi specifičen vzorec (mladinske) kulture, ki pogojuje tudi načine uporabe, deloma imidž, vrsto poslušane glasbe, načine preživljanja prostega časa in podobne stilne značilnosti.

Izraz 'plesne' droge se nanaša na razvoj kulture uporabe starih in novih drog. Za to novo kulturo je značilna uporaba drog na plesnih prireditvah (partijah ali rejvih) z značilnimi vrstami glasbe (house, techno, drum and bass, jungle...). Nova plesna kultura zajema obiskovanje rejvov ob vikendih in razmeroma dolgotrajno plesno aktivnost (celo noč, z možnimi podaljški - 'after' in možnim podaljškom naslednjo noč ali več noči).

Med plesne droge štejejo ekstazi, amfetamine ali speed, LSD, kokain in GHB.

Velikokrat zasledimo v povezavi z novo plesno kulturo tudi 'sintetične' droge. Ta izraz se nanaša predvsem na ekstazi, LSD in amfetamine, ki jih proizvajajo v laboratorijih iz kemičnih snovi, ne pa iz naravnih snovi. Sintetične droge pomenijo tudi uporabo nekaterih legalnih drog (zdravila) in že prej poznanih drog, ki pa se jih danes uporablja v okviru drugačne ideologije. Ta ideologija poudarja rekreativno uporabo teh drog – uporabo, ki je kontrolirana, namenjena zabavi in doseganju užitkov predvsem v prostem času, in ki ni povezana z zasvojenostjo, socialnim odrinjenjem in propadom. "Nova ideologija povezuje nove stile in namene uporabe z enostavnostjo izdelave in uporabe teh drog, njihovo cenenostjo in priročnostjo ter domnevno majhnimi stranskimi učinki, s konceptom njihove varnosti" (Dekleva, 1999: 11). Pomemben razlog za popularnost sintetičnih drog je čedalje hitrejši, bolj zahteven in bolj tekmovalen svet v katerem živimo. Morali bi biti lepi, suhi, uspešni, pametni in ob tem imeti še čas in denar za dodatna izobraževanja, tečaje, da bi bili lahko konkurenčni oz. boljši od drugih. Da bi vse to lahko opravljali, potrebujemo več časa in

energije, zato so sintetične droge idealno poživilo, ki delujejo na telo zelo spodbujajoče. Zvišajo krvni tlak, pospešijo srčni utrip, razširijo dihalne poti, pospešijo dihanje, povečajo pretok krvi v mišicah in možganih ter povečajo zenice. Vsa sintetična poživila 'naspidirajo' telo, nekateri organi pa so takrat, ko je človek zadet, bistveno bolj obremenjeni. Zato bi tu poudarila stavek: kar droge dajo, tudi vzamejo.



SLIKA 5: Tablete Ecstasy

VIR: www.erowid.org/chemicals/show_image.php?i=mdma/ecstasy_pill_collage1.jpg

3.4.1. Ekstazi

Ekstazi v najširšem smislu pomeni vsaj troje:

- prav določeno kemično snov (MDMA oz. 3,4 – metiledioksimetamfetamin), psihoaktivno snov iz skupine fenetilaminov,
- skupno ime za celo vrsto podobnih kemičnih snovi, ki se velikokrat na trgu ponujajo kot ekstazi. Po kemijski strukturi je podoben amfetaminom in meskalinu, zato deluje kot poživilo z blagim halucinogenim učinkom,
- (sub)kulturno uporabo droge in življenjski stil, ki vključuje uporabo različnih plesnih drog. V tem smislu ekstazi pomeni najbolj tipično plesno drogo, v zvezi s katero je tudi nastal nov stil in nov val uporabe drog. (Dekleva, 1999: 11)

MDMA ali ekstazi v ožjem pomenu besede so prvič sintetizirali leta 1912 v nemški farmacevtski tovarni Merck. Nameravali so ga uporabljati kot zaviralca apetita, vendar se ni nikoli uporabljal v terapevtske namene.

Leta 1950 so MDMA raziskovali v ameriški vojski. Poskuse so opravili le na živalih, do razširjenih raziskav na ljudeh pa ni prišlo (Kranjc v Sande, 2002: 167).

V sredini sedemdesetih let 20. stoletja se je za MDMA začel zanimati Alexander Shulgin (biokemik in toksikolog na kalifornijski univerzi Berkeley). Shulgin je zaznal v MDMA-ju dober psihoterapevtski potencial zaradi njegovih zmožnosti vzbujaanja izjemnih stanj empatije. Drogo je posredoval nekaterim psihiatrom in psihologom, ki so na podlagi lastnih izkušenj in na podlagi izvajanja psihoterapije na pacientih pod vplivom MDMA-ja ugotovili, da snov olajša nekatere procese psihoterapije (Dekleva, 1999: 12).

V začetku osemdesetih let 20. stoletja je začela uporaba ekstazija prehajati iz razmeroma elitističnih krogov v javno uporabo. Predvsem se je zanimanje za MDMA razširilo med mladimi, ki so ga začeli tudi rekreativno uporabljati. MDMA je bil po takratnih ocenah najbolj priljubljen med študenti, (visoko izobraženimi) strokovnjaki, homoseksualci in pripadniki 'new age' gibanja.

Uporaba ekstazija oz. MDMA-ja se je v Evropi začela masovno uporabljati leta 1985, čeprav se je v posebnih londonskih klubih in v ozkih elitističnih krogih uporabljal že od leta 1970. Nova kultura uporabe ekstazija se je v Evropo razširila prek obiskov evropskih DJ-ev v Ameriki, ter prek njihovega srečevanja s kolegi in z drogo v nočnih klubih Ibize, ki so jo tedaj obiskovali ljudje iz bolj ali manj zaprtega kroga londonske glasbene scene.

Na prehodu iz osemdesetih v devetdeseta leta se je nova (mladinska, glasbena in plesna) subkultura razširila po vsej Evropi, kjer je prišlo do masovne in rekreativne uporabe ekstazija. Oblikovala se je scena, ki je vsebovala alternativne in tradicionalne, elitistične in masovne vidike v proizvodnji užitka in (plesne) zabave. Pri tem so nova komunikacijska sredstva (računalniki, zgoščenke, internet...) močno pospešila pretok informacij in so globalno sovplivale na oblike in trende nove kulture. Precej pa je vplivala tudi industrija mladinske kulture. (Dekleva, 1999: 13).

Tudi v Sloveniji je uporaba ekstazija, predvsem na partijih, precej razširjena. Uporaba t. i. plesnih drog (ekstazi, kokain, amfetamin, marihuana), je v Sloveniji na partijih pogosta. Kar 86% obiskovalcev prireditev elektronske glasbe je že poskusilo ekstazi, 47% jih droge vzame na vsakem partiju. 45% udeležencev vzame na partiju eno ali dve tabletki ekstazija. (Kranjc v Sande, 2002: 168). Dejstvo je, da so majhne, raznobarvne tablete z različnimi logotipi trenutno med najbolj priljubljenimi drogami. Del odgovora na vprašanje zakaj je v njihovi nizki ceni. V povprečju namreč znaša 800 tolarjev za eno, pri nakupu večjih količin pa pičlih 300 tolarjev. V Sloveniji deluje že od leta 1999 združenje DrogArt, preventivni program na področju plesnih drog. Pri njihovi dejavnosti gre za t.i. "harm reductoin" oziroma zmanjševanje škodljivih posledic uživanja prepovedanih drog ali povedano drugače – skrbijo, da so uporabniki poučeni o varnem 'zadevanju' (www.drogart.com).

3.4.2. Načini uživanja in učinki ekstazija

Ekstazi ali "E" so tabletki ali kapsule različnih oblik, velikosti, barv, z različnimi logotipi in z različno vsebnostjo aktivne učinkovine. Tablete ponavadi vsebujejo različne sintetične droge (npr. MDMA, MDA, MDEA, MBDB), lahko pa so narejene iz mešanice različnih drog kot so metamfetamini, LSD in ketamin. Prav zato je velika nevarnost tabletki v tem, da se nikoli ne ve, katera snov je v njej in koliko je te snovi. Lahko je namesto MDMA-ja kakšna druga snov, ki sploh ne bo zadela. Lahko so v tabletki snovi, ki so močno halucinogene (ketamin, DXM), kar povzroči popolnoma drugačen učinek kot MDMA. Takšna izkušnja je zaradi močnih halucinacij, ki niso pričakovane, zelo mučna. V tabletki so lahko tudi izredno nevarne snovi, kot je na primer PMA. Ta snov lahko povzroči, da pride do vročinskega udara, srčne in možganske kapi ter odpovedi srca (Sande, 2002: 110).

Vsaka droga ima pozitivne učinke, saj če bi imele droge samo negativne učinke, potem bi bila uporaba drog na svetu razmeroma majhna. Prijetni in želeni učinki ekstazija nastopijo dvajset do štirideset minut po zaužitju. To stanje rejvarji opišejo z besedno zvezo 'na flešu'. Vrhunec teh občutkov ne traja dolgo, kajti že po treh do petih urah delovanje izzveni. E-film je končan. Ker je občutek tako neverjeten, obstaja neobvladljiva potreba po trajanju ekstaze in zato potreba po novi tabletki.

Ekstazija ne smeš 'dolagati'. Zaloge serotonina so namreč popolnoma izčrpane in se morajo najprej ponovno napolniti, zato je delovanje vsake naslednje tabletki šibkejše. Razvila se je toleranca. Če po prenehanju delovanja vztrajno 'dolagaš' nove tablete, lahko pride do izgube orientacije. Po nekaterih ocenah se lahko polno delovanje E-ja ponovno pojavi šele po šest- do dvanajsttedenskem premoru. (www.drogart.com)

Ekstazi daje občutek ljubezni do soljudi, občutek popolne sreče in povezanosti z drugimi, občutek empatije, povečana je sposobnost komunikacije. Človek ima pod vplivom ekstazija občutek, da ga vsi razumejo, da so vsi lepi in veseli. Človek ima tudi občutek izredne energije ter povezanosti z glasbo in DJ-em. To je tisti prvinski občutek velikega plemena, ki utripa v enem ritmu, vodi pa ga DJ.

Če si na ekstaziju, si si kar naenkrat všeč. Teža je ravno prava, počutje na vrhuncu, povezan si s svojimi prijatelji in celo s tistimi, ki jih sploh ne poznaš. Super, ne? Kar naenkrat pozabiš na prepire doma, preprirov sploh ni, ne obstajajo. Kar naenkrat spoznaš, da je to to, da so lahko ljudje povezani, da ni konfliktov in da ni težav. Dokler ne vidiš prijatelja, ki ga peljejo v bolnišnico. Dokler ne postaneš nespečen in tečen (Kranjc, 2002: 5).

Zdaj pa še k negativnim učinkom ekstazija. Ekstazi je zelo močna droga in njegovi učinki so vsaj na začetku, ko droga začne delovati (30 minut – ene ure), zelo intenzivni. Mnogo ljudi tega ne pričakuje, zato se prestrašijo in velikokrat

pride do napadov panike, ki po umiku na svež zrak in pomirjajočih besedah v kratkem času minejo.

Do neprijetnih učinkov pride lahko, če je v tabletki kaj drugega kot MDMA ali sorodne substance. Če je v tabletki močna halucinogena snov (ketamin, DXM), lahko človek ne čuti več svojega telesa, ne more se premakniti, hkrati pa doživlja močne halucinacije.

Zaradi aktivnega plesanja, pregretja telesa in dehidracije (pomanjkanje tekočine v telesu) pride lahko do odpovedi ledvic.

Zelo resna posledica uporabe ekstazija je vročinski udar, ki ga delno povzroča že sam ekstazi, delno pa je posledica zelo aktivnega plesanja v vročem prostoru. Telo se ne more več učinkovito ohlajati, zato se pregreje.

Če po zaužitju ekstazija spi je človek preveč tekočine, lahko pride do zatekanja možganov – možganskega edema. Vode je v telesu preveč, zato začne vdirati v celice, ki se napihnejo. Poveča se volumen možganov. Lobanjska votlina je omejena, zato se možgani ne morejo nenadzorovano širiti in se poškodujejo. V možganih je tudi center za dihanje, ki v tem primeru začne pritiskati na lobanjo. Človek preneha dihati in umre (Sande, 2002: 12).

Dolgotrajni škodljivi učinki ekstazija še vedno niso natančno pojasnjeni. So pa dokazali, da imajo ljudje ob redni uporabi ekstazija težave s spominom, motnje razpoloženja in čustvovanja. Pojavi se lahko tudi depresija. Depresijo sproža dejstvo, ko se človek po evforičnem vzdušju vrne v kruto realnost. Poleg tega pa pride lahko tudi do pomanjkanja serotonina (živčni prenašalec), ki ga je porabil ekstazi (Sande, 2002: 14).

Mogoče velja poudariti, da ekstazi ne povzroča fizične odvisnosti, ampak le psihično odvisnost, ki jo človek prepozna, ko opazi, da ne more več uživati na partiju brez droge. V močnejši obliki se psihična odvisnost kaže tako, da niti v vsakdanjem življenju človek ne more več dobro funkcionirati brez droge.

Ekstaziju in sintetičnim drogam sem namenila veliko pozornosti. Razlog 'tiči' v tem, da se o drogah pogovarjam z mladostniki skoraj vsak dan, ko vodim DrogArtovo mladinsko delavnico o zasvojenosti. Sicer med mladimi starimi petnajst, šestnajst let ne opažam množične uporabe ekstazija, je pa med njimi zelo pogosta uporaba alkohola, marihuane in cigaret. Veseli pa me, da želijo zvedeti čim več informacij o drogah, kar jim pojasnimo skozi pozitivne učinke, ki jih droge dajejo in skozi posledice, ki jih vsaka droga povzroča.

3.5. TEHNIKE UŽITKA

O užitku je govoril že Sokratov učenec, Aristip (prva polovica 4. stoletja pred našim štetjem), ki je učil, "da je cilj življenja doživeti čim več telesnih užitkov in da je sreča vsota vseh doživetih užitkov" (Fromm, 2004: 9). Tudi bogataši starega Rima ali italijanskih renesančnih mest ter Anglije in Francije v 17. in 18. stoletju so skušali najti smisel življenja v doživljanju neomejenih

užitkov. Hobbes je v tem času razglabljal o tem, kaj pomeni užitek. Dejal je, da je sreča, se pravi največje uživanje "napredovanje od enega poželenja k drugemu" (Fromm, 2004: 10). La Matrie pa je priporočal celo mamila, ker omogočajo vsaj privid sreče. Po 18. stoletju so se pojavile številne teorije, ki so spodbujale uživaštvo; npr. utilitarizem. Od prve svetovne vojne naprej pa sploh velja teorija skrajnega uživaštva. "Rave kot dogodek ekstatičnega plesa v zadrogirani zamaknjenosti" pomeni nadaljevanje te dolge tradicije doživljanja užitkov (Stankovič, 1998: 813).

V sodobnih urbanih družbah redko najdemo tehnike, ki bi posamezniku omogočale sprostitve, zabavo in užitek na primaren način. Pripadniki rejva so svoj užitek dosegli z uporabo droge (ekstazija). Droga je neločljivo vezana z ekstazo, kar ne moremo zanikati, saj o tem pričajo preučevanja drugih kultur iz preteklosti in sedanjosti. MDMA oz. ekstazi ima tako zapeljivo in magično ime, ki obljublja ekstazo, da se mu le redki obiskovalec partijev lahko upre. Vendar izkušnje obiskovalcev govorijo v prid trditvi, da je ekstazi lažni prijatelj ekstaze.

Pri tem lahko omenim izredno pronicljivo ugotovitev francoskega psihoanalitika Millera, učenca slavnega Jacquesa Lacaina, ki pravi, da več kot popiješ kokakole, bolj si žejen. Da bi ugotovili povezavo med kokakolo in ekstazijem pri vprašanju užitka, se moramo spomniti, da sta tako kokakola kot ekstazi bila prvotno zamišljena kot zdravilo (hujšanje, psihoterapija) in ne kot potrošniško blago za povečevanje ugodja. Pri povečevanju doze kokakole ali ekstazija pa se bomo soočili s podobnim problemom. Več kot bomo zaužili (kokakole, ekstazija), bolj se bomo oddaljili od užitka in ekstaze. Slednje so pokazale tudi študije učinkov na rednih uživalcih ekstazija. Uživalec se z vsako naslednjo zaužito tabletko ekstazija oddalji in ne približa ugodju – ekstazi. (Sunčič, 2001/2002)

Poleg tega se ne morem izogniti še eni ugotovitvi o drogah. Namreč, če je imela oseba v preteklosti slabe izkušnje z drogami, se bo bala tudi vstopa v izkušnjo z ekstazijem. Če se človek boji vstopiti skozi vrata, ga bo strah, kaj bo tam našel... navadno je tako, če pričakujemo demone, dobimo pekel.

Ne moremo pa trditi, da ekstazi ali druge droge ne povzročajo občutkov ugodja pri posameznikih, kajti če je posameznik prepričan, da mu droga nudi užitek ali ekstazo, bo užival ne glede na znanstvene dokaze, ki bodo njegovo vero skušali omajati ali razveljaviti.

Če se tu navežem na nekatere preproste primere načina življenja, lahko pomeni zaužiti nekaj, tudi obliko posedovanja. Povezavo med vnašanjem stvari vase in posedovanjem najdemo v številnih oblikah ljudožerstva. Na primer: "če pojem drugo človeško bitje, pridobim njegovo moč; če pojem srce pogumnega človeka, pridobim njegov pogum; če pojem totemsko žival, pridobim božansko snov, ki jo totemska žival simbolizira" (Fromm, 2004: 29). Isti princip velja v rave kulturi: če bo posameznik zaužil ekstazi, bo doživel ekstazo.

Dejstvo je torej, da si mnogi rejverji zabave brez droge niti ne morejo predstavljati. Rejverji ne morejo doživljati glasbe na način kot ga lahko pod

vplivom ekstazija in nimajo zadostne energije, da bi lahko preplesali celo noč. Ekstazi je na rejvu v vlogi goriva za nenehen pogon na zabavo in katalizator za mletje ega množične skupnosti. MDMA je 'MI' droga.

Ekstazi vpliva na zavest človeka in kot močna izkušnja ustvarja možnosti za nastanek in razvoj zadetosti. Lahko spodbudi intenzivno, energetske in spiritualno izkušnjo ali pa toplo in ljubečo relaksacijo, ki je povezana z občutenjem soljudi. Prijatelja, partnerja ali neznanca lahko človek občuti na povsem nove načine. Lahko pa se poglobi sam vase v razmišljajoče in globoko raziskovanje lastne osebnosti. Ekstazi odpira notranje blokade in po Huxleyju odpira redukcijski ventil ega, kar osebi omogoča, da realnost dojema bolj sproščeno in neposredno, brez ostrih mehanizmov kontrole realnosti. Prav slednji učinek ekstazija je danes izredno pomemben. Vsi smo namreč pod nenehnim nadzorom, zato je doseganje ekstaze, kar pomeni stopanje iz sebe oz. izmik kontroli, izredno zapletena tehnika. Nazornejše lahko to prikažem s primerom mladostnika. Mladostnik igra vlogo, ki mu je dodeljena, čeprav misli, da krši vsa pravila. Ravno takšna prepričanja, (da krši pravila) sodijo med tehnike užitka, saj mladostniku omogočajo izstop ali ekstazo iz vsakdanjega življenja.

Zadetost pod vplivom ekstazija se nanaša predvsem na odprta čustva in komunikacijo in ne toliko na seksualnost. Čeprav je prizorišče rejva lahko nabito s seksualno energijo, je poudarek na opazovanju, dotikanju in komunikaciji s pogledi in gibi ter manj na spolnosti, kot jo razumemo na primer, pri popuščanju zavor pri alkoholu. Za ekstazi velja, da je ljubezenska, vendar ne seksualna droga. Povzroča občutek ljubezni, spolnost pa celo onemogoča – erekcija pri moškem je onemogočena in prav tako ženski orgazem. Poveča pa se dojemljivost za glasbo, ritme in frekvence ter komunikacijo z DJ-em in soplesalci.

Ekstazi je torej tista substanca, ki človeka popelje v ekstazo. Vendar pa se moramo tukaj vprašati, ali bi imel ekstazi isti učinek na človekovo razpoloženje, če bi ga človek konzumiral ob kakšni drugi priliki in v kakšnem drugačem okolju? Na prvem mestu bi tu napisala, da je ekstazi socialna droga in da jo le redko uporabljajo posamezniki sami, saj jih individualni občutki ne bi zadovoljili. Poleg tega je ekstazi plesna droga, kar pomeni, da se ga najpogosteje uporablja na prireditvah elektronske glasbe oz. rejv partijih. "Rave zabave so veliki, kolektivni dogodki, kjer, po eni strani pod vplivom drog, po drugi strani pa v skladu s tribalistično simbolno retoriko rejva, v ekstatičnem plesu padajo bariere med posamezniki" (Stankovič, 1998: 812). V tej izjavi Petra Stankoviča bi poudarila predvsem besedo 'kolektivni'. Na rave zabavo pride pisana množica ljudi, ki se sicer v vsakdanjem življenju ne bi nikoli srečali ali medsebojno komunicirali. Vendar pa tu ne gre za vsakdanjo komunikacijo, ki vsebuje elemente prisile (npr. v šoli, na delovnem mestu, s prijatelji komuniciramo, čeprav si tega resnično ne želimo). Na prireditvah elektronske glasbe prihaja do prostovoljne komunikacije – sam posameznik ali skupina

prostovoljno vstopajo ali izstopajo v čas in prostor rave zabave. Zaradi tega je na partijih ukinjena tudi hierarhija. Posebno mesto ima le nastopajoči DJ.

Za razliko od 'običajnega' (prisilnega) kolektivizma, ki zahteva odpoved individualizmu ravno zaradi obstoja hierarhije, kjer mora biti jasno, kdo je nadrejen in kdo podrejen, tehno ravno s karnevalsko ukinitvijo hierarhične strukture omogoča individualizem. Ker ni nikogar, ki bi bil zgoraj (nadrejen), ki določa pravila igre, kako se je potrebno obleči, kako plesati, kdaj priti, komu se prilizovati, koga zatirati, zaničevati in podobno, je vsakemu posamezniku dopuščeno, da izbere tisto, kar mu najbolj ugaja. Če posameznik dopusti svobodo sebi in potem tudi drugim, si odpre pot do komunikacije in ugodja, sicer ostaja 'zunaj', agresiven in zafrustriran. (Sunčič, 2002/2003)

Na drugi strani pa imamo popolnoma drugačno razmišljanje Petra Stankoviča, ki pravi, da se "rave v osnovi hrani z najbolj ekstremnim individualizmom, ki ga lahko ponudi naš čas, torej z natanko tistim individualizmom, ki je v osnovi največji sovražnik kakršnekoli kolektivitete, ki je karkoli več kot zgolj seštevek posameznikov" (1998: 813). Na rave zabavah je človeku na voljo paleta elementov (droga, glasba, svetlobni efekti – laserji, light showi...), ki zadovoljujejo njegovo razpoloženje. To pa ga dela za sužnja njegovega lastnega okusa in notranjega sveta, mimo in nasproti ljudem okoli njega. Stankovič iz tega razmišljanja sklene, da "ljudje, ki lahko doživijo prijateljstvo in odprtost do drugih le ob masovnih, napol anonimnih srečanjih in s pomočjo drog, plačujejo davek s svojim pasjim odnosom do drugih ljudi med tednom" (1998: 813).

Iz zgoraj napisanega sem prišla do ugotovitve, da je na rave zabavah, poleg ekstazija, pomembna tudi ureditev prostora zabave. Hrup in luči na rejvih s pomočjo ekstazija posežejo še z nekim novim spektrom različnih občutij.

S svojim mehkim tripom, prehalucigenim občutkom naredi ekstazi barve, zvoke, vonjave in okuse takšne, kot jih še niste doživeli – najbolj prepoznaven znak, da je posameznik 'zadet' je, ko zvečilni gumi dobi ogaben in nevzdržno umeten okus. Ekstazi obenem ponuja še določeno fizično lastnost, ki jo je težko opisati: gre za neko drhtenje, kratka zbadanja, tresoče se zavedanje, da imaš namesto krvi v žilah šampanjec (Reynolds, 1997: 107).

Vsa glasba ob jemanju ekstazija zveni boljše. V tistem trenutku se človek počuti eno z glasbo, je okrog človeka in v človeku. Pojavi se občutek, kot da je zvočnik lociran v ušesu, glasba postane glasnejša. Posamezne barve v prostoru se zlijejo v čudovito mavrico. Brez konzumiranja kakršnekoli opojne substance pa vsi ti efekti ne bi imeli takšnega učinka in človek ne bi doživel takšne ekstaze. Čeprav se zdi, da igrajo substance, predvsem ekstazi, centralno vlogo v kulturi rejva, funkcionira ekstazi zgolj kot skupni imenovalec za instrument, s pomočjo katerega posamezniki težijo k ugodju.

3.6. JE RAVE MRTEV?

Popularnost določenih zvrsti elektronske plesne glasbe je povezana s komercializacijo določenih zvrsti glasbe (house, tehno) in z asimilacijo v t. i. industrijo nočne zabave (nightlife industry) (Calafat v Sande, 2002: 43). V zadnjem času opazamo čedalje večjo popularnost določenih producentov in izvajalcev, ki so sprva s svojo underground elektronsko glasbo prodrli do najbolj komercialnih oblik produkcije – uporabo elektronske plesne glasbe v reklamah znanih proizvajalcev, v filmski industriji, v oglaševalski industriji. Tako smo bili tudi v Sloveniji priče sodelovanju določenih znanih tehno ustvarjalcev z izredno uspešnimi slovenskimi podjetji (Mobitel, NLB). To sodelovanje pa postavlja pod vprašaj opredelitev ustvarjalcev, ki na eni strani prisegajo undergroundu, na drugi strani pa svoj obraz in ustvarjalnost posojajo podjetjem, ki prodajajo svoje storitve kar najširšemu delu slovenske populacije. Zato pravimo, da je danes elektronska plesna glasba prešla v mainstream. DJ-ji, promotorji, organizatorji in lastniki klubov se trudijo osvežiti in ponoviti že nekoliko preživete stile elektronske glasbe in se vračajo po stare ideje za prihodnje izdaje. To pomeni, da skušajo prilagoditi glavnemu toku kulture oz. asimilirati elektronsko glasbo v glavni tok kulture. DJ-ji, promotorji, organizatorji, lastniki klubov so postali glavni del industrije zabave, v kateri se obračajo velike vsote denarja. Večja ponudba pa sproža pri potrošnikih nove zahteve, zato morajo lastniki industrije zabave ponujati nove oblike zabave.

Ustvarjalce industrije zabave zanima profit, uporabnike oz. konzumente zanima to, da z nakupom dobijo tisto, kar so plačali. Rejverjem je bistveno, da se na zabavi konec tedna znorijo, da pozabijo na probleme in svet okrog sebe ter si naberejo moči za naslednji delovni teden. Zato je pomembno, da organizatorji rave prireditve poskrbijo za prijetno opremljen prostor, ki bo ustrezno osvetljen in ozvočen ter, da povabijo DJ-ja, ki bo znal množico popeljati do ekstaze.

Ideja rave subkulture je (utopično) prepričanje o zmožnosti pobega iz potrošniške družbe in prepričanje, da je možno spremeniti in ustvariti boljši (manj krivičen, manj sovražen, bolj miren, manj onesnažen) svet. S svojim nekoliko površnim navdušenjem nad neevropskimi duhovnimi praksami izkazujejo določeno kritičnost do pretiranega materializma. Rejverji se navdušujejo nad, ob koncu prejšnjega tisočletja in še danes, zelo popularnimi alternativnimi medicinami, eksotičnimi religijami, religioznimi sektami, zdravilci. Rejverjem se zdijo zabava, droga in ples beg iz sveta pretiranega materializma. Ta ideologija, ki jo rejverji zagovarjajo pa v praksi ne velja več, kajti elektronska plesna glasba se je popularizirala. "Popularizacija tehno glasbe je izluščila 'tehno stil', ki ga je posvojila industrija mode in oglaševanja, da bi se naslovila na mladostniško tržno nišo" (Sunčič, 2002/2003). Nekoč izrazito ekstravagantni trendovski rave imidž je prerasel v vsakdanje modno oblačenje. Danes težko srečamo na ulici reverja, ki bi ga prepoznali zgolj po imidžu. Večina si nadene posebno opravo za določen večer ali za velike prireditve, kot

so npr. Love Parade v Berlinu, Mayday, v Sloveniji pa na masovkah kot so Space Night v Celju, Eurora v Novi Gorici... Različni mediji prikazujejo te ekstravagantno oblečene posameznike širši javnosti, ker se to dobro prodaja. Rejverski izgled je namreč del tistega, kar lahko opredelimo kot mladostniško modo v najširšem pomenu besede (Sunčič, 2002/2003).

Mediji in oglaševanje si izposojajo iz rave subkulture njene glasbene komade, držo telesa, vrednote, sleng, frizure, imidž kot pomoč za oblikovanje simbolnega pomena nekega blaga. Tako lahko vidimo na TV, v časopisu ali v reviji DJ-e, ki promovirajo produkte; gesla in pomene, ki so del komunikacije rejverjev; 'rejverski imidž'. Vedno večkrat se v oglasih, v video spotih, pa tudi v filmih pojavljajo tehno komadi. Ta proces prisvajanja poteka zelo hitro, zato ne more biti rave danes več del undergrounda, ampak je prešel v mainstream. Medijska in oglaševalska industrija danes promovirata modo, glasbene komade, gesla in fraze, ki sta jih posvojili med drugim tudi iz rave subkulture.

Danes ni več funkcija oglaševanja prikazovanje uporabnosti produkta, ampak reprezentacija odnosa med izdelkom in uporabnikom, prikazovanje zadovoljstva ob uporabi, prikazovanje vloge produkta v konstrukciji posebnega življenjskega stila ali pa vloge produkta v doseganju idealnega jaza. Zato postaja oglaševanje del popularne kulture. Oglaševanje je postalo bolj uspešno v promoviranju in kultiviranju potrošne etike kot pa v svoji komercialni prodajni vlogi določenega blaga (Luthar, 1998: 127).

Oglaševanje je rave subkulturo zelo izčrpalo v njenem ideološkem, modnem, glasbenem smislu. V njej ne moremo najti več tiste pristnosti, ki jo je imela na začetku, saj je veliko njenih značilnosti prešlo v popularno kulturo.

Aldo Ivančič, eden glasbenih ustvarjalcev, ki so odločilno vplivali na razvoj techna v Sloveniji je dejal, da se je s technom kot glasbeno zvrstjo zgodilo isto kot z ostalimi žanri.

To, da prej ali slej konča na festivalu v San Remu . Na San Remu je končal punk in tako se je zgodilo tudi z rejvom. Glasbena industrija srka vse žanre, ki so inovativni, nato jih zmehča in proda kot široko sprejemljivo, sveže blago, ki pa zgubi vso ostrino in sporočilnost. Žanr sam po sebi nikoli ni bil samo forma, ampak je bil tudi vsebina oz. ideologija, ki se je skrivala za njo. Kot punk sam po sebi ni forma tistih treh akordov, ampak je celotna miselnost, ki te akorde spremlja (Ivančič v Nedelo, 2005: 22).

Mnogi pravijo, da je rave mrtev. Mogoče je res, vendar pa se vikendaški življenjski stil nadaljuje, skupaj z novim valom entuziastičnih novincev. Rejverski mit – idealna ljubezen, mir, enost, pozitivnost – se je zapisal v zgodovino in ostaja del nekega preteklega romantičnega obdobja.

3.7. VLOGA MEDIJEV (MTV – stvarnik tehno-kulture)

Na tej točki se bom navezala še na medije, ki so danes prisotni vsepovsod in imajo vidno funkcijo tudi v rave kulturi. Mediji učinkujejo predvsem v smislu vznburjenja čustev. Najboljši primer medija za mlade je MTV, ki so ga ustanovili leta 1983 v Ameriki. Od takrat sodi med najuspešnejše, uspeh pa sloni izključno na predvajanju videospotov. MTV je mogoče spremljati že veliko let tudi v Evropi. Izbor video posnetkov in pogostost predvajanja sta odvisna od povpraševanja poslušalcev oz. gledalcev.

Videospoti so kratki igrani filmi, dolgi praviloma dve do tri minute, ki ilustrirajo neko popularno glasbeno točko. Razvili so se v sedemdesetih letih. Razvoj je vzpodbudilo razmišljanje glasbenikov in industrije plošč o sredstvih in poteh, ki bi okrepili pojemajoče zanimanje za pop glasbo. To je bil čas, v katerem so razpadle znane skupine, npr. Beatles in Rolling Stones, in ko je promet industrije gramofonskih plošč nenehno padal. (Buddemeier, 1996:56)

Na MTV in z njim povezane video spote sem se navezala, ker so pomemben del tehno-kulture o kateri bom več napisala v nadaljevanju oz. v naslednjem poglavju. MTV je primarno namenjen glasbeni zabavi mladostnikov, postaja pa vzorec za današnji čas in vlogo medijev ter potrošnje v postindustrijski kulturi. Danes velja za mlade, da je njihovo življenje prežeto z naglico, da nimajo potrebnega časa in moči, da bi se znašli v posameznih življenjskih okoliščinah. Zato sta možni dve rešitvi. Lahko se potrudijo, da življenje upočasnijo in umirijo. Lahko pa sprejmejo naglico kot novo življenjsko načelo. K tej drugi odločitvi spodbuja videospot. Za videospot je značilno hitro menjavanje kadrov, ki s svetlobnimi učinki in z eksotičnimi prizorišči zagotavljajo potrebno spektakularnost, hitrost in intenzivnost dražljajev. Vse to pa potencirajo še sintetizirani ritmi s 180 in več udarci na minuto. Takšen je na primer Madonnin videospot Vogue in Michael Jacksonov videospot Black or white, kjer je pevkin in pevčev imidž stokrat modificiran in preoblečen v minuti ter postavljen v kar se da različne okoliščine in čase. To je analogni in digitalni video, ki "slika na sliko, sto slik iz ene slike, mešanih, vtkanih in inkrustriranih tako, da so metamorfoze fantastično zgovorne: povedo in pokažejo več kot se povedati in pokazati da" (Strehovec, 1994: 40). Kdor to sprejme pri videospotu in mu ugaja, bo znal tudi ustrezno urediti svoje življenje.

Za privlačnost videospotov pa je še en razlog. Mladi imajo potrebo, da iščejo svoje ideale. Le-te jim ponarejajo videospoti, ki jim s svojimi latentnimi navodili narekujejo, kako naj se oblačijo, kaj naj berejo, kaj naj poslušajo, kaj naj počnejo v prostem času, kateri športi pošljejo največ adrenalina po žilah, kako naj si izberejo partnerja in kakšen naj bo odnos do seksualnosti.

MTV je glavni medijski glasnik in do neke mere stvarnik tehnokulture, ki uteleša načela postmodernizma. "MTV je realnost vseh tistih, ki še niso odrasli in preklonili na CNN" (Krevel, 2001).

Že v tem poglavju se mi zdi smiselno navezati na tehnokulturo, kajti prav rave je pomemben predstavnik le-te. V sistemu tehnokulture ima središčno vlogo tehnologija – tista tehnologija, ki lahko širi in oblikuje človekove zaznave. Zato je potrebno tehnokulturo preučevati skozi optiko telesa. Tehnokultura se usmerja k telesnemu.

Različne religije, ideologije in filozofije telo nenehno poskušajo disciplinirati in pohabiti, zato lahko razumemo negotovanje in tudi odkrito sovraštvo do tehnokulture, ki prihaja tako od levih kot od desnih opcij. Sovražnost do utopičnega materialno-telesnega lahko zaznamo tudi v Sloveniji: od predstavljanja tehnokulture kot kulture kriminala in droge, do namišljeno idealističnih kritik na račun industrije užitka, kvarjenja mladine, anti-identite itd. Kritike na eni strani kažejo popolno nevednost in nepoznavanje tehnokulture, saj kolobarijo prežvečene stereotipe, na drugi strani pa izražajo bes zaradi nemoči, da bi nadzirali užitek, ki je za njih nesprejemljiv in nedopusten. (Sunčič, 2002/2003)

Mnogi kritiki in kulturologi so tehnokulturo označili kot stvar strojev in ne čustvovanja. To pomeni, da naj bi ljudje znali uživati le s pomočjo strojev in drugih tehnik, ne znajo pa priti do užitka z lastnim telesom. Ti kritiki so šli v popolnoma napačno smer, saj je človekovo telo prvo in najbolj naravno. Človekovo telo je tehnična naprava, zato se mora človek od rojstva naprej truditi, da bi čim bolj obvladoval lastno telo, kar pa pomeni, da mora obvladati različne tehnike (med temi tehnikami je tudi tehnika za zagotavljanje užitka). Tehnokultura pa ponuja človeku možnost uporabe lastnega telesa za užitek.

Rave kultura nudi določene tehnike užitka (ekstazi, tehno glasba, svetlobni efekti – laserji, light shovi...), ki jih posameznik z uporabo svojega telesa absorbira in ga popelje do užitka. Tehnokultura je torej pripomoček k doseganju užitka, ki je poleg težnje po samoohranitvi, najpomembnejši mehanizem človekovega življenja.

3.8. SKLEP

"Kako lep sončen dan. Kaj bova danes počeli? Jah, v nakupovalni center greva. Ta vikend bo party, zato je treba kupiti kakšen nov kos oblačila." Brez razkazovanja osebnosti (in s tem lastnega finančnega stanja) s pomočjo obleke bi bil obisk zabave precej manj zanimiv. "Danes je bila na televiziji 'full' dobra reklama za kavbojke Pepe Jeans in so 'super' izgledale na tisti manekenki. Kar kupiti si jih bom šla."

Karikirala sem dialog dveh mladostnic, ki pripadata potrošniški, z oglasi bombardirani družbi. To pa je povezano tudi z rejvom, kajti le-ta je postal tarča številnih industrij.

Organizatorji zabav z elektronsko plesno glasbo se zelo potrudijo, da čim boljše oglašujejo party. Flajerji, tiskani in elektronski mediji, specializirani spletni portali napovedujejo naslednji party. Na njih so navedene tudi ocene preteklih zabav, različne spletne konference, nasveti o nevarnosti drog, o varnem rejvanju, spolnosti... Ponudba takšnih in drugačnih dogodkov je izjemna, za vsem pa stoji prava industrija. To pa ima negativne posledice za rave subkulturo, ki je nastala ob razvoju elektronske plesne glasbe. Pravzaprav danes ne moremo več govoriti o rave subkulturi, saj so njeni izvorni elementi (imidž, glasba, ples, pogled na svet, način zabave) postali del širše družbe. Rejverski imidž je postal del modne industrije. Elektronska plesna glasba se vrti že na televizijskih in radijskih programih. Rejverji, ki so nekoč verjeli v določena načela, so danes samo še izjema. Čas, ko so bili partiji še v nekakšnih obskurnih klubih, za katere nihče ne ve, kje so natančno bili, je mimo.

Dobri partiji so bili, so in tudi še bodo. Kaj pa rave subkultura? Bila je, vendar je danes v takšni obliki in vsebini kot nekoč ni več. Danes predstavlja party predvsem možnost sprostitve, pobeg iz vsakodnevne rutine, preživljanje prostega časa, druženje z ljudmi, ki jih v kakšnih drugih okoliščinah ne bi spoznali, polnjenje baterij za naslednji delovni teden, energetska popotovanja, terapevtski eliksir, raziskovalni izziv, ki ga oseba doživi pod vplivom ekstazija.

4. POSTINDUSTRIJSKA DOBA – tretja faza kapitalizma

Po drugi svetovni vojni so novi ekonomski in politični sistemi omogočili najrazvidnejšo značilnost t. i. postindustrijske faze kapitalizma – globalizacijo in ukinjanje lokalnega. Nagel tehnološki razvoj je imel odločilno vlogo pri mnogih spremembah. Tehnologija je v postindustrijski družbi, kateri so različni teoretiki nadelali še mnogo drugih imen (informacijska družba, družba spektakla in simulakra, potrošniška družba), postala globalna kultura, ki ima vrsto usodnih posledic za različna področja vsakdanjosti.

Zelo pomembna vrednota na trgu je postala informacija (informacije o tekočem dogajanju v svetovni politiki in ekonomiji, informacije o najnovejših dosežkih in izumih, o stanju v svetu...). Zato so posebno mesto zasedli izdelki, ki služijo zbiranju, obdelavi in shranjevanju informacij (TV, telefoni, prenosni telefoni, audiotehnika, računalniki...), izdelki, ki omogočajo kar največjo mobilnost (avtomobili, letala) in izdelki, ki olajšajo delo in zato omogočajo prihranek časa, s tem pa večjo produktivnost. V tem obdobju je neverjetno hiter razvoj doživelo oglaševanje, informiranje in mediji. "Njihov razvoj je premosorazmeren s spreminjanjem vrednostnega sistema množic ter ustvarjanjem masovne kulture, primarno usmerjene v reprodukcijo dogodkov, spominov, izkušenj..." (Krevel, 2001). Do revolucionarnih sprememb je prišlo tudi na področju medicine, kajti visoka tehnologija omogoča umetno vzdrževanje življenja. V medicini so se pojavili tudi protetični nadomestki, umetno preoblikovanje telesa in zaviranje staranja. Velika sprememba se je zgodila v ideologiji družbe. Njeno jedro je postala zabava, prikazana z različnimi segmenti popularne kulture, ki je vsebina in življenjski stil različnih družbenih skupin in subkultur. Zabava je postala na novo organizirana in tehnificirana, kajti vse bolj je aranžirana s stroji. Danes se ljudje zabavajo v tematskih parkih kot je npr. Disneyland, v prostorih za rejev partije, v sodobnih rekreacijskih središčih (fitnes centri, različni adrenalinski parki, vodni parki...) pa tudi v ogromnih nakupovalnih središčih. Zato imenujemo postindustrijsko družbo tudi potrošniška družba. Potrošnja je danes ena od odločilnejših oblik človekovega življenjskega stila - pomeni način bivanja, način doseganja identitete, pomena in prestiža v sodobnih družbah. Za vse našete ustanove je značilno srečevanje različnih trendovskih dejavnosti – nakupovanja, rekreacije in zabave. Prav tako pa se v teh prostorih dogaja zabava, oprta na tehnologijo, ki poteka na strojih. "Pri tem je mišljena tehnologija t. i. pametnih strojev, ki so enote podaljšanega živčnega sistema in ki sodijo k posamezniku že skoraj genetsko in ga s tem konstruirajo kot fraktalni subjekt (v smislu teorije Jeana Baudrillarda)" (Strehovec, 1998: 39). Fraktalni subjekt po Baudrillardu pomeni razsrediščen subjekt, t. j. neskončno interno razlikovanje enega in istega subjekta - ne gre več za razliko med enim in drugim subjektom, temveč neskončno interno razlikovanje enega in istega subjekta. Med pametnim strojem in uporabnikom stroja poteka dvosmerni odnos, kjer je pomembno, da ima

uporabnik možnost izbire med variantami, stave na določene opcije in identifikacije z junaki video igraric.

Novost, ki jo je prinesla tehnologija za postmodernega človeka je mediatizacija in dematerializacija, ki ima za posledico razvrednotenje vrednosti fizične bližine in partnerja v dialogu. To pa vodi človeka v egocentrizem. Smo namreč v obdobju telematične tehnologije, za katero je značilno izginotje bližnjega, partnerja, zakonca v prid daljnega. To pa pomeni nekakšno nevarnost, da bomo ljudje raje komunicirali, zaupali nekemu virtualnemu – oddaljenemu bitju, kot pa z realnim – bližnjim bitjem, ki je iz mesa in krvi. Tako prihaja na površje nekakšna diskretna, bežna zveza, ki ne temelji več na privlačnosti. Vendar pa ne gre le za ljubezensko zvezo, ampak tudi že za t.i. 'cybersex' (kiberspolnost). Ko si posameznik nadene 'podatkovno obleko', ki je dobesedno sešita iz elektronskih impulzov, ki kodirajo in dekodirajo vsako od njunih čustev, se parterja virtualne ljubezni lotita kibernetičnega procesa v katerem zadovoljujeta spolne občutke. Virilio ne vidi v teletehnologiji ljubezni na daljavo nove oblike tehnno zabave, ampak grožnjo spolni reprodukciji.

Če so industrijske tehnologije v času urbanega širjenja prejšnjega stoletja postopoma favorizirale propad razširjene družine ruralnega sveta v prid meščanske družine, nato pa še naprej do celične (upravičeno imenovane nuklearne) družine, tedaj se konec prevlade fizične bližine v megalopolisu postindistrijske dobe ne bo ustavil zgolj pri promociji širjenja enostarševske družine, temveč bo sprožil še bolj radikalen prelom med moškim in žensko – ter tako neposredno ogrozil prihodnost spolne reprodukcije... (Virilio, 1996: 111).

Proti koncu prejšnjega tisočletja se je zgodil kulturni obrat – obrat od kulture kot umetnosti v evropskem smislu k amerikanizirani kulturi kot tehnologiji. Don Slater je ta pojav imenoval "spektakelske kulturne oblike" (Strehovec, 1998: 53). Ta nova oblika kulture zadeva tudi subkulture, ki so kljub vsebinskim razlikam vezane na specifično tehnologijo.

Industrijski napredek je omogočil, da so živalsko in človeško energijo zamenjali z mehanično in kasneje z jedrsko, človeški razum pa z računalnikom. Ljudje so se začeli zavedati, da jih je tehnika naredila vsemogočne. Verjeli so, da gre v tem primeru za sožitje narave in družbe preko tehnologije, ki je prijazna do uporabnikov in hkrati upošteva naravo. Ta nekonflikten in prijazen odnos med človekom in tehnologijo je sicer danes običajen že na številnih področjih (delo na računalnikih, prostočasne dejavnosti v fitnes centrih in tematskih parkih), vendar pa se čedalje več ljudi zaveda tudi nevarnosti, ki jih prinaša tehnologija. Predvsem bi tukaj poudarila nevarnosti za okolje in nevarnost jedrske vojne, ki lahko uničijo vse oblike življenja; prepad med bogatimi in revnimi državami, saj je gospodarski napredek ostal omejen na bogate države; naše misli, okuse in čustva spretno oblikujejo sredstva obveščanja in industrija. Tako imamo na eni strani izjemno pozitiven odnos do tehnologije, po drugi strani pa se zavedamo njenih negativnih vplivov na družbo.

V rave subkulturi se ta dilema izraža v ekscesni obsedenosti z zabavo tukaj in zdaj, brez konca. Celonočnim plesom sledi zjutraj še afterhours, ki se lahko razvleče še cel naslednji dan. "Rave gibanje odraža nek precej tipičen sentiment našega časa: zavedanje številnih nevarnosti, ki jih prinaša sodobnost, zaradi katerih pa se v interesu lastnega zdravja ni najbolje preveč sekirati. Bolje se je zabavati, dokler se še da" (Stankovič, 1998: 811).

4.1. TEHNOKULTURA

Že iz imena je razvidno, da gre pri tehnokulturi za spoj tehnologije in kulture. Katerokoli področje kulturnega življenja opazujemo, naletimo na njegovo določenost s tehnologijo in tehnološkim trendom oz. spektaklom. Tehnologija je vpeljala na trg nepretrgan tok informacij, trendov, stilov ter množico življenjskih slogov, zato posameznik nima več časa za tehten razmislek. Posameznik postaja vse bolj odtujen od samega sebe in se vse bolj pretvarja v objekt. Izdelke, ki jih proizvaja visoka tehnologija, posameznik ne zaznava več kot objektivne, zunanje predmete, ampak se čuti z njimi povezan, saj bistveno oblikujejo njegov odnos do zunanjega sveta. V osemdesetih letih je trg ponudil virtualno resničnost, kibernetični svet, pogovorne šove, resnično televizijo (real TV), vzpon rumenega tiska... To so nadomestki pristnega, naravnega, resničnega sveta, ki pa jih je človek sprejel. Virtualna resničnost je resničnost, ki dopolnjuje naravno resničnost. Naravni, dani resničnosti ni podrejena, ampak ji je komplementarna. Nudi simulirane izkušnje o simuliranem zunanjem svetu, posledice le-teh pa bistveno oblikujejo posameznika. Moderne tehnike virtualne resničnosti spreminjajo telo v vmesnik, ki lahko prebije stene resničnosti. Uporabnik se iz opazovalca spreminja v sodelujočega in ga tako lahko posreduje v virtualno okolje in nanj vpliva (www.kibla.org/tox/stran61).

Telo je v virtualni resničnosti izpostavljeno novim izkušnjam prostora. Tako spada v okvir virtualne resničnosti kiberprostor (cyberspace). To je paralelni univerzum brez lokacije, oblikovan in vzdrževan s svetovnimi računalniškimi in komunikacijskimi potmi. Paul Virilio je kiberprostor opredelil kot novo obliko perspektive, ki ne ustreza vizualni in avditivni perspektivi, ki ju že poznamo. To je nova perspektiva, brez kakršne koli reference do prejšnje: taktilna perspektiva. Videti iz distance, poslušati iz distance – to je bila podlaga vizualne in avditivne perspektive. Toda dotakniti se iz distance, občutiti iz distance predstavlja perspektivo na področje, kjer doslej ni bilo – v domeno kontakta, telekontakta (1996: 159). Virilio je to področje kontakta, telekontakta, ki bistveno zadeva usodo današnjega posameznika opisal kot 'preopremljenost in prerazdraženost'.

Pomen posameznika, določenega s tehnokulturo in posameznikov odnos do telesa se je, kot vidimo, bistveno spremenil. O problemu telesa v tehnokulturi bom več napisala v nadaljevanju.

V jedru tehno-kulture je torej tehnologija, ki se že vključuje na področje zabave, mode, estetike, religije in življenjskih stilov družbe, pa tudi neposredno v fizično telo posameznika. To je tehnologija, ki lahko stopi v simbolni kontekst, je lahko celo del ritualnih praks, se torej osamosvoji, pokaže in razstavi.

V jedro današnjih tehnologij, ki niso več koncipirane kot sredstva za doseg ciljev v težkih in trdih produkcijah, ampak so mehke, ironizirane in estetizirane, spektakelske in umetniške, pa spadajo 'pametni stroji'. Vedno več stvari se danes osredotoča okrog pametnih strojev: npr. vprašanja, ki zadevajo področje študije spolov; vprašanja s področja kibernetike, ustvarjalnosti, svobode in odgovornosti. Bistven torej postaja posameznikov odnos do strojno konstruirane realnosti in do stroja samega (in sicer 'vitaliziranega' in pametnega stroja). Človek je v čedalje tesnejši zvezi s stroji, in sicer z napravami tretje tehnološke revolucije (v terminologiji Daniela Bella) kot informatičnimi in pametnimi vmesniki (preko katerih se konstruira posameznikov odnos do t.i. dane realnosti) in kot izdelki druge tehnike (izraz Walterja Benjamina), ki predpostavlja negospodovalen, ustvarjalen in igriv odnos med človekom in naravo. Tehniško zaznavna pa tudi konstruirana, manipulirana in mediatizirana realnost postaja danes sodobnikovo primarno okolje (Virilio v Strehovec, 1996: 150, 151).

Tehnokultura s tehnologijo v vlogi spektakelske kulture je področje stopnjevanje umetnosti, ki se s simulacijskimi postopki kopičenja modelov, kopij brez izvirnika... približuje hiperrealnosti. Hiperrealno pomeni generiranje modelov realnega brez realnega izvirnika; je tisto kar je realnejše od realnega; je učinek stvari, postavljenih v umetno stopnjevanost; je tisto, kar je vedno že producirano; to je realnost, ki se, metaforično rečeno tehno-kodirana reproducira v samplerju in je nevtralna do vprašanj izvirnika, izvora, etičnih in drugih referenc. Hiperrealno sodi pod obnebo tehna, ki ni le glasbeni pojav devetdesetih let, ampak načelo prebivanja v svetu, ki je kar se da oddaljen dani, naravni realnosti (Strehovec, 1999: 374).

Če se obrnemo na knjigo Alvina Tofflerja *The Third Wave* (Tretji val), ki je sicer izšla že leta 1980, vidimo, da je zgodovino človeštva razdelil na tri generacije: prvi val (pred industrijsko revolucijo), drugi val (po industrijski revoluciji) in tretji val (tehno družba) (Sunčič, 2001/2002). Kdo pa je tehno generacija in ali sploh obstaja? Kot prvo ugotovitev naj navedem, da za tehno generacijo ne velja delitev na starostne razrede. Meje tehno generacije so bistveno bolj gibljive, kot so bile meje prejšnjih generacij, kjer si bodisi pripadal ali pa si bil out. Pripada ji lahko nekdo, ki ima deset let ali pa osemdeset. V tehno generacijo lahko spadajo ljudje, ki sprejmejo celoten spekter miselnih predstav, ki določajo vsakdanje življenje. To so ljudje, ki uporabljajo nove tehnologije: računalnik, internet, simulatorje, ki obiskujejo nove zabaviščne parke (Disneyland, Gardaland, Aqualandia), novodobna športna središča, velika nakupovalna središča... Skratka, tehno generaciji pripadajo ljudje, ki so si novo tehnologijo vpeljali v svoje vsakdanje življenje.

4.2. TEHNOLOGIJA IN POSAMEZIK

Ključna družbena značilnost tehnologij je ta, da jih uporabljajo posamezniki. Pri tem pa se odpirata dve nasprotujoči si vprašanji: prvo, kaj tehnologije naredijo posamezniku?; in drugo, kaj posameznik počne s tehnologijami?. V prvem primeru pomeni tehnologija vzrok, v drugem primeru pa pomeni posledico.

Skozi tri teoretske tradicije bom na kratko predstavila kakšen je pomen subjekta, ki ga generirajo nove tehnologije. Teorije o množicah (njeni začetki segajo med leti 1930 in 1940, ko so se uveljavili prvi množični mediji) predpostavljajo avtonomnega posameznika/co kot nasprotje množic. Komunikacijske teorije (oblikujejo se po drugi svetovni vojni – v obdobju hladne vojne, ko so v ospredju temeljne premise razumevanja družbe ter upravljanje, nadzor in komunikacija), ki so del systemske teorije, predpostavljajo posameznika/co kot del sistema. Razlike med teorijami množic in sistemskimi teorijami zadevajo vlogo tehnologij. V teorijah o množicah so to množični mediji. V sistemskih teorijah so tehnologije na eni strani model, na drugi temeljni spoznavni mehanizem (odkritje DNK je npr. bilo pred računalniki nemogoče). Temeljna razlika med eno in drugo tradicijo je v tem, da teorije množičnih medijev predpostavljajo množično družbo, komunikacijske teorije temeljijo na razumevanju družbe kot sistema. Osnova te razlike pa je različno razumevanje subjekta, o kateri sem pisala že zgoraj. V strukturalizmu, ki je prav tako kot komunikacijske teorije del systemske teorije, imamo opraviti z dvema subjektoma. To pomeni, da imamo na eni strani dvojno vlogo tehnologije, na drugi strani pa je tudi dvojna koncepcija subjekta (subjekt izjave in subjekt izjavljanja). (Zajc, 2000: 67-69)

Primer za to je znak 'jaz'. 'Jaz' se, kadar ga uporabljajo različni govorci, nanaša na različne osebe. Naslovljenec, ki ga zadene znak 'jaz', si pod tem predstavlja neko prazno mesto subjektivnosti, to mesto pa je vselej že zaznamovano z napotkom na govorno situacijo. To opiše strukturalna lingvistika kot dejstvo, da se 'jaz' pri enem in istem govorcu nanaša na dve instanci, na subjekt izjave in subjekt izjavljanja. (Zajc, 2000: 60)

Z opisanimi teorijami sem želela povedati, da so tehnologije ključni moment sodobnih družb in da so družbene, zato jih ne moremo obravnavati zunaj družbe. Poleg tega pa je potrebno družbene razsežnosti tehnologij obravnavati v razmerju med posameznikom in družbo. Ta dva pristopa rešita oba pogoja: prvi, tehnologij ne ločuje od družbe in drugi, da tvorbo družbenih razsežnosti tehnologij zasnuje kot razmerje med posameznikom in družbo. Predpostavka, da tehnologije zadevajo razmerje med posameznikom in družbo,

posega tudi na področje problematike subjekta, s katero so se ukvarjale zgoraj opisane teoretske tradicije.

Se je danes posameznik zadovoljil z danimi, preko naravne evolucije doseženimi intelektualnimi zmogljivostmi ali posega tudi po tehnološki stimulaciji in dopolnitvi svojih organskih sposobnosti? Glede na dejstvo, da je zabava danes visoko cenjena vrednota in obenem pristočna aktivnost, išče človek alternative tega v 'umetnem svetu'. V simulatorjih posameznik doživlja fizično-vizualne dražljaje. Učinki v simulatorju nudijo impulz po višanju adrenalina, ki danes spremlja vrsto rekreativnih atrakcij (skakanje z elastiko – bungee jumping, skakanje s padali, ekstremno športno plezanje, kanjoning...). Zato ni dovolj, da gleda človek odštekano simulacijo samo na zaslonu, ampak mora biti tudi fizično pretresen, krčevito se mora oklepiti sedeža v simulatorju in s koleni, dvignjenimi k bradi, krotiti želodec, kajti šele takrat doseže vrhunec tovrstne zabave (Strehovec, 1998: 44).

Človek se, poleg zgoraj opisanega, zaveda, da lahko izkoristi tehnologijo za dopolnitev, razširitev in celo nadomestitev svojega telesa. Meje novodobnega telesa se ne končajo pri koži, ampak se širijo z rabo tehnologij za daljinsko navzočnost in daljinsko delovanje. Druga možnost je v zunanji manipulaciji človekovega telesa. Njegove zunanje transformacije lahko potekajo s plastično kirurgijo, z modeliranjem v fitness dejavnostih in pri bodibildingu pa tudi v umetniških variantah body arta, happeninga in performance.

Orlanin projekt (Orlan je velika francoska medijska umetnica) je nazoren primer, kako lahko človek spremeni svoje telo z informacijsko tehnologijo, računalniško grafiko, biotehnologijo in lepotno kirurgijo. Prvi del njenega projekta je poimenovala "Reinkarnacija Svete Orlan". Najprej je izbrala znamenite podobe žensk (grške boginje Diane, Leonardove Mone Lize, Moureauxjeve Evrope, Gerardove Psihe, Botticellijeve Venere. Nato je te podobe elektronsko, z računalniško tehniko morfiranja oblikovala svoj avtoportret.

Drugi del projekta se imenuje "Podoba - Nova podoba", kajti s številnimi plastičnimi operacijami ustvarja popolnoma nov obraz. Orlani pri tem projektu ni šlo le za spremembo

podobe, ampak je želela doseči novo identiteto (z novim imenom in novim obrazom). Poleg tega je s tem projektom želela dokazati, da "nasprotuje standardom lepote in diktatom vladajoče ideologije, ki bolj in bolj odtiskajo svoj pečat na žensko telo" (Orlan v Zajc, 2000: 104). Ta projekt nas je pripeljal do zaključka, da novi mediji in tehnologije ne pomenijo izgube individualnosti,



SLIKA 6: Orlanin projekt
preoblikovanja svojega obraza

VIR: www.kapelica.org/orlan/

ampak možnost uveljavljanja nove individualnosti. Orlan je to storila tako, da je spremenila svoj obraz. V sedanjosti ni to več nikakršen tabu pojav, saj človek z rabo plastične kirurgije preprosto dosega, da je takšen, kakršen si želi biti (spreminja obliko obraza, povečuje ženske prsi, moškim nudi želeno velikost penisa in telesu vrača mladostni videz). Z preoblikovanjem pa lahko ustvari celo nov videz in tako nastane novo telo. Michael Jackson uteleša na primer idejo nove telesnosti. Podoben tehnološki razvoj se je zgodil tudi v kozmetični industriji, ki nas je bombardirala s številnimi novimi negovalnimi kremami, dekorativnimi kremami, ličili, s katerimi optično spreminjamo – poudarjamo in prikrivamo – fiziognomijo, čelo, ličnice, oči, nos. S številnimi tehnološkimi inovacijami lahko danes svoja telesa prilagajamo svojim idejam. Nadzorovanje in spreminjanje fizičnega telesa ni izključna domena sodobnih rab novih tehnologij, ampak je tudi domena družbe. “Družba posamezniku naloži strogo določeno uporabo telesa” (Mauss v Zajc, 2000: 113). Sodobne interpretacije telesa pa vidijo v oblikovanju in spreminjanju fizičnega telesa možnost izstopa posameznikov iz družbenih omejitev in nove priložnosti za uveljavljanje individualnosti. Danes torej nudijo sodobne tehnologije posamezniku/ici moč, da samovoljno oblikuje samega/samo sebe. Ideja, da smo ljudje sposobni oblikovati sami sebe je temelj civilizacije. Civilizacija pa temelji na ideji telesa kot ničvrednega, odvečno in nepomembno. Tako imamo danes diametralno pojmovanje teles posameznikov (kot sredstva družbene prisile nad posameznikom oz. kot sredstva zloma družbene prisile s strani posameznika) in na drugi strani telesa kot odvečnega. V obeh primerih so nosilec tega oblikovanja tehnologije. To lahko pojasnimo na dva načina. Prva možnost je, da so tehnologije pač nevtralne in jih uporabljamo na različne, tudi diametralno nasprotno načine. Druga možnost je, da se tehnologije odločilno razlikujejo od predhodnih prav v tem, da dajejo ljudem možnosti, ki jih nikoli doslej niso imeli (Zajc, 2000: 118). Najverjetnejša teorija o rabi sodobnih tehnologij je, da prinašajo sodobne tehnologije možnost individualnih strategij odpora. Raba novih tehnologij spremlja pojav, ki se imenuje “novodobni individualizem” (Zajc, 2000: 119).

4.3. TELO V TEHNOKULTURI

V sistemu tehnokulture ima središčno vlogo tehnologija, ki lahko oblikuje in širi človekove zaznave. Vloga in pomen posameznika, določenega s tehnokulturo se bistveno spremeni. Zlasti so očitne spremembe v odnosu do fizičnega telesa, saj se ga lahko poljubno dopolni, razširi ali nadomesti. Telo se lahko do skrajnosti estetizira (body-building, plastična kirurgija), lahko se ga do skrajnosti izboljšuje (npr. umetnost Stelarca, ko z različnimi estetskimi strategijami, od multumedijskih performanc do body arta in dela z internetom, testira svoje telo), lahko se ga zaničuje do stopnje smešenja in mutilacije

(performansi Boba Flanagana) itd.. Odnos do telesa postane na ta način do skrajnosti objektiviziran (Krevel, 2001).

Zaradi protetične narave tehnologije se spremeni definicija individualnosti in subjektivnosti – telo ni več zaključena celota identitete. Telo postane objekt, ki ga lahko poljubno predelamo v to, kar si želimo.

Virilio je dejal, da se že začenja obdobje transplantacij – govori o t.i. revoluciji transplantacij. Za primer je navedel walkman, ki bo postal implantant, se pravi množična raba nano- in mikrostrojev v obliki pametnih sond, senzorjev in detektorjev, ki bodo naselili telo, da bi izboljšali njegove temeljne performanse. Tu gre za fenomen današnje-jutrišnjega človeka, ki ga označuje obrat od superstrukture in infrastrukture k intrastrukturam, povezan z nanotehnološkimi miniaturizacijami, s katerimi biotehnologije posegajo k rahlim stikom živega in umetnega (1996: 160). Tehnologija ne bo le dodana, ampak tudi že vsajena. S tem, ko tehnologija vdre v telo, se evolucija prekine.

Virilio govori o prerazdraženem posamezniku, katerega telo je postalo instrument. Preopremljenega zdravega človeka primerja z invalidom, opremljenim s pripomočki vseh vrst.

Vsako živo bitje je zaznamovano s propadanjem in s smrtjo. Tehnologija je do določene mere večna in predvsem zamenljiva. Tehnologija tudi ljudem že podaljšuje življenje. S srčnimi spodbujevalniki, umetnimi kolki, aparati za sluh so ljudje postali t.i. ljudje-stroji oz. kiborgi (ta izraz sta 1960. leta, in sicer v zvezi z 'samouravnalnim sistemom človek-stroj', prva uporabila Manfred E. Clynes in Nathan S. Kline). Dona Haraway je sredi osemdesetih let v svojem Manifestu za kiborge zapisala: "Kiborgi niso negibni. Že v nekaj desetletjih, kar obstajajo, so mutirali, dejansko in v fikciji, v bitja drugega reda kot genomske in elektronske podatkovne baze in v druge naseljence v coni, ki se ji pravi kiberprostor" (v Strehovec, 1998: 90). V tem primeru je že težko določiti, kdo izdeluje in kdo je izdelovan. "V našem formalnem poznavanju stroja in organizma, tehničnega in organskega, ni nobene temeljne, ontološke ločnice" (Haraway v Krevel, 2001). Na koncu drugega tisočletja so raziskovalci začeli opazati, da je postala mehanizacija človeških funkcij nadgrajena z njihovo digitalizirano avtomatizacijo (obenem je prišlo tudi do avtomatizacije dela, digitalizacije informacij, komodifikacije kulture in virtualizacije ekonomije in politike). Na drugi strani pa je postala vedno opaznejša vitalizacija strojev in procesov stopnjevanja inteligentnosti v (samozadostnih) okoljih, v katerih tudi prihaja do vedno večje povezanosti ljudi in strojev, kar nakazuje na to, da stopamo v obdobje kibernetičnih organizmov oz. kiborgov (Strehovec, 1998: 90). Če pa upoštevamo Canguilhemovo opozorilo iz eseja o "Stroju in organizmu" (1992), vidimo, da velja za vse organizme načelo samo-konstrukcije, samo-vzdrževanja in samo-regulacije (v Zajc, 2000: 181). V primeru strojev pa je njihova konstrukcija zunaj njihove moči in odvisna od spretnosti mehanika. Pri stroju je vsak aspekt, vsako gibanje izračunano; organizem pa je manj določen z namembnostjo in bolj odprt za možnosti.

Canguilhem na osnovi dejstva, da so ljudje uporabljali tehnologije še preden so vedeli, kako delujejo, sklene, da imajo tehnologije izvor v iracionalnem (Zajc, 2000: 181).

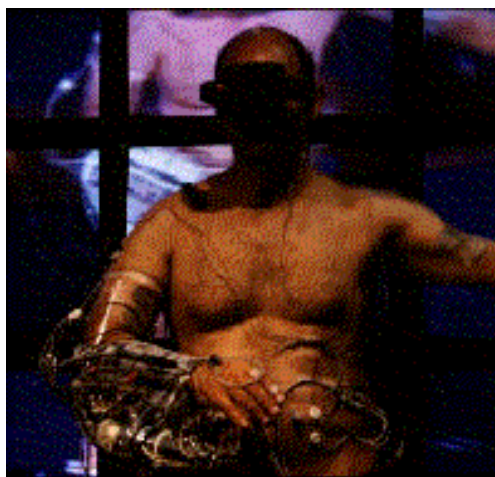
Če se vrnemo na začetek dvajsetega stoletja in pogledamo v Marcel Maussovo delo Telesne tehnike, vidimo nekoliko drugačen pogled na telo. Telo je človekovo prvo in najbolj naravno orodje oz. prvi in najbolj naravni tehnični predmet in hkrati tehnično sredstvo, človek pa se od rojstva naprej trudi, da bi čimbolj obvladal lastno telo, za kar mora obvladati različne tehnike (Maus, 1996: 210).

Ljudje danes bežijo iz naravnega, danega okolja v sintetično, alternativno realnost, saj se pojavlja čedalje večja težnja po samopreseganju in po modificiranju danega okolja. Naravna realnost je namreč postala nadgrajena in razširjena s sintetičnimi svetovi. Od nekdaj pa je želja posameznika tudi težnja po spreminjanju zavestnega, duhovnega sveta osebe same. Z rituali, plesom, religioznim čaščenjem in z uživanjem drog posameznik lahko spreminja duhovna stanja in skuša doseči ekstatične učinke. Zato načela umetnega, sintetičnega in tehniškega čedalje bolj posegajo v posameznikova ravnanja, poglede in celo v njegovo držo.

Kar se tiče poseganja tehnologije na področje fizičnega telesa ter o njegovem problematiziranju in dopolnjevanju sem že navedla Orlanin projekt. Mogoče bi na tem mestu omenila še avstralskega performerja Stelarca, ki je izvedel nekaj projektov tudi v Sloveniji (leta 1998 je v Mariboru izvedel projekt Tretje uho, leta 1996 pa je v galeriji Kapelica izpeljal projekt Razdeljeno telo).

Stelarc oblikuje svoje nastope na podlagi filozofije o zastarelem naravnem telesu, zato opremlja svoje telo s tehnološkimi (mehanskimi in elektronskimi) dodatki. Vsem njegovim projektom (uporaba tretje roke, vsajeno uho, priklopljeno telo, ki ga lahko sami poganjamo z računalniško miško) je skupno, da podvrže svoje telo manipuliranju in predelavi, kar omogoči višjo učinkovitost. Pripet na elektrode se pogloblja po ukazih preko računalnika ali z internet povezavo iz katerega koli dela sveta.

Tako spodbuja številne vitalne funkcije telesa in stopnjuje njegovo energijo do ekstatičnih učinkov. S tem je skušal odkriti, kakšna je simbioza med strojem in človekom; idejo o ustvarjanju alternativnih teles; ustvarjanje izkušenj, ki jih ni mogoče uresničiti samo z naravnim telesom (kibla.org/tox/strani/stran81.htm). Stelarcu pomeni njegovo telo objekt, kot predmet oblikovanja in tehniškega dopolnjevanja, zato ga je treba naseliti s



SLIKA 7: Stelarcova tretja roka

VIR: www.kapelica.org/stelarc/

tehnologijo in vzpostaviti nov, veliko bolj učinkovit hibrid. Stelarc izraža s svojimi performansi filozofijo/antropologijo sedanjega posameznika, priključenega na virtualne stroje in vključenega v telematične mreže. S svojimi nastopi ustvarja tehnočloveka. Performerji danes ne samo trpinčijo svojih teles, ampak je to umetnost, v kateri stopa telo tudi v izrazit odnos z različnimi vrstami tehnologije: tako industrijske, mehanske paradigme kot poindustrijske, informatične (Strehovec, 1994: 97). Tudi na področje literature in filma so že prišli tehnološki in informatični pripomočki za razširjanje in modificiranje človeškega telesa. Spomnimo se na primer na filme Terminator, Robocop, Blade Runner... v katerih so glavni junaki tehnološko sestavljeni in oblikovani (t.i. ljudje-roboti).

Tako vidimo, da je z računalniško tehnologijo človeku uspelo, poleg moči mišic, nesluteno povečati tudi dejavnosti, ki so bile dotlej v domeni njegovega uma. S simulatorji je mogoče oblikovati kakršne koli razmere in s tehnologijo za virtualno resničnost lahko zelo nazorno sodelujemo v čutenju simulacij. Z ustvarjanjem umetnih svetov se ustvarjajo nova telesa. Kibernetični prostor interneta že sedaj omogoča nastajanje poljubnega oblikovanja identitet. Pospešeno pa se razvijajo novi družbeni odnosi, ki so posledica komunikacije med človekom-strojem-človekom (kibla.org/tox/strani/stran38htm).

Stelarcova filozofija o telesu kot predmetu designa je danes že implicitna filozofija slehernika. Dober primer zanjo je bodibilder, ki na nek način tudi objektivira telo, ko v fitnes studiju ali v telovadnici obdani z ogledali gleda na svoje fraktalno dovršeno telo kot kak rokodelec, ki opazuje svoj izdelek v času nastajanja (to primerjavo uporabi Gary Day). Bodibilder občuduje svoje telo v ogledalih tako kot rokodelec občuduje svoj izdelek, ko ga obdeluje; oba pa se zavedata, da ga bosta morala še oblikovati in piliti. Cilj o idealnem telesu ni v njegovi glavi, ampak je ta ideal vsilila filmska in tabloidna množična kultura. Z razvojem sodobnih trendov množične kulture je postal zelo pomemben izgled, zunanost in vtis, ki se realizira prek obnašanja in zunanjega imidža. Zato mora človek danes veliko narediti, da vzdržuje svoje telo in da odlaga staranje v čim poznejša leta. Danes ne velja več filozofija, naj bo šport samo za profesionalce. Danes smo v večini vključeni v kakšen šport. Skušamo presegati sami sebe in naravo, iščemo adrenalinske užitke, telo vzdržujemo za vedno večje napore. Na takšen način nastopa telo v vsakdanjem svetu v vlogi treniranja, discipliniranja, modeliranja in celo odrekanja (Strehovec, 1994).

“Okolje, v katerega stopamo in se identificiramo v njem je medij. Smo v paradigmi monitorskega stadija (izraz J. G. Lischka), implozije ustanov, ki se sesipajo vase po zgledu vesoljskih črnih lukenj (pojem J. Baudrillarda) in pozgodovinske slikovne komunikacije (značilno stališče V. Flusserja)” (Strehovec, 1994: 77). Danes je vse bolj prisotna tehnikacija sveta in njegovih ljudi, katerih zaznave se nenehno protetično izboljšujejo in robotično pospešujejo. Tako lahko posameznik sliši, vidi, otipa in okuša več, kot mu

omogočajo njegove naravne danosti (telo). Njegove zaznave so tehnificirane in mediatizirane.

Posameznik je tako pod svojo kožo kot zunaj nje vedno bolj odvisen od tehnologij, še posebno pametnih in tistih v velikostnem redu mikro in nano. Za temeljno antropološko situacijo ni več značilna odtujenost od strojev v Marxovem smislu (gre za paradigmo tradicionalne industrijske družbe), ampak je zanjo bistvena priključenost v smislu postindustrijske paradigme, se pravi posebne, postayloristične in postfordistične organizacije dela. Jean Baudrillard je to situacijo opisal z besedami: Video, televizija, računalnik in minitel so, kot kontaktne leče, prosojne proteze, ki so tako integrirane s telesom, da sodijo že skoraj genetsko, kot srčni spodbujevalnik... (Strehovec, 1998: 98).

Na drugi strani pa si ljudje ne prizadevamo nujno za neposredne posege tehnologije v naše telo, kar izkazujemo tudi skozi življenjski stil. Načela umetnega interioriziramo skozi visokoadrenalinske aktivnosti: padalstvo, deskanje, potapljanje, skok z elastiko iz ekstremnih višin, prosto plezanje, alpinizem, down hill, rejverski trans itd.. To so oblike aktivnosti skozi katere zadovoljimo želje po participaciji v umetnih, sintetičnih svetovih.

Jean Baudrillard je dejal, da je vse 'okuženo' s športnimi zmogljivostnimi koeficienti, koeficienti za merjenje rekordov, naporom in hotenjem po preseganju samega sebe. Pomembno je 'okuženje' s športnimi kodi, ki implicira visokoadrenalinsko stanje, ko se začno stvari z različnih področij potencirati in presegati do ekstremov, do svoje obscene oblike, do stanja ekstaze. Devetdeseta leta so bistveno opredeljena z ekstazo, ki ni več dialektično uravnotežena, ampak je naravnana v ekstreme. Ekstaza je prišla do izraza tudi v tehno glasbi, kjer gre za stopnjevanje vsega do potence ali stopnje transa (Baudrillard v Strehovec, 1999: 373).

4.4. TELO V RAVE KULTURI

Glede na to, da je rave del tehnokulture, kjer ima središčno vlogo tehnologija, ne moremo mimo dejstva, da je tehnologija prisotna tudi v rave kulturi. Z digitalizacijo elektronske plesne glasbe so dosegli tako visoke frekvence, da ob njih vibrira celo telo; uvedli so ritem, ki pospeši utrip srca; energetske substance, ki zameglijo um in čute; oprijete obleke, v katerih čutijo kožo in kar je pod njo. Na rejvu se torej aktivira cela serija zaznav: sluh, vid, dotik in vonj.

Najprej bi se ustavila pri elektronski plesni glasbi, ki je z izumom sintetizatorja doživela velik vzpon. V glasbo je takrat vstopil stroj, kar pomeni, da je vstopila v glasbo tudi tehnologija. Stroj prinese v glasbo stereo širjenje zvoka, ki potuje od spodaj navzgor, od leve proti desni in obratno. Današnji glasbeni tehno je torej inštrumentalen, s poudarkom na preko naravnih meja stopnjevanem sintetičnem ritmu, ki ponavadi doseže več kot 180 bpm (udarcev

na minuto), kar daleč presega naravni ritem utripa srca (80 – 90 utripov na minuto). Pri 700 bpm nastopi mrtva točka, ko postanejo posamezni udarci že nerazvidno pomnoženi in preidejo v razvlečen ton. Zelo poudarjeni v glasbi so udarci in basi, ki povzročajo hipnotično stanje. Poleg tega ima velik učinek na telo jakost predvajanih zvokov in izmenjavanje nizkih in visokih frekvenc, ki ne vibrirajo le slušne membrane, ampak vlakna celega telesa. Rejver skuša na rave partiju uskladiti telo s sintetičnimi strojnimi frekvencami tehna in s tem aktivirati presežek energije same. “Celostna umetnina v smislu tehna je prignana do eksremnih frekvenc, estetizirana je v stopnji transa; v rejverskih paradah se zato srečujejo rituali (nove) religioznosti, ekstaze in halucinacijskih tripov z demonstracijami, zabavo in plesom” (Strehovec, 1998: 108). Sama tehno glasba se torej odvija na mejah tega, kar naj bi bilo še sprejemljivo za človeški organizem. Nekateri so celo mnenja, da so nekateri elementi tehno glasbe s stališča telesne fiziologije celo škodljivi. Namreč, tehno glasbo je treba poslušati precej glasneje, pri precej visoki hitrosti ritma in pri bliskovitem svetlobnem utripanju kot velja za ‘normalno’. Poleg tega pa so rave zabave nevzdržno dolge (Zajc, 2000: 189).

Ples je ena od osrednjih sestavin rejverskih dogodkov. Nietzschev (in Viriliojev) pogled na plesalca, ki naj bi poletel v nebo, je aktualen za razumevanje plesa na tehno glasbo, saj gre za ples s pomembno vlogo rok in dlani, ki so, podobno kot plesalčev/plesalkin pogled, usmerjene navzgor, v sicer, ko gre za religioznost, nedoločene višave alternativnih svetov (glej Strehovec, 1998: 108). Močan poudarek je na gibanju rok, kar je očitna razlika od preteklih plesnih oblik, ki so temeljili na premikanju nog. Značilno je, da so rejverji na partijih ločeni drug od drugega. Sicer plešejo solo ples, ki pa je sestavina kolektivnega in množičnega plesa, saj izvajajo iste gibe in telesne tehnike. Pri opazovanju telesnih tehnik na rave prireditvah lahko torej opazimo skupino ponavljajočih vzorcev, ki vodijo k doseganju užitka. Pri tehno glasbi gre na eni strani za zanos, ekstazo, kolektivne rituale, presežek energije, divje, preko naravnih meja zaznave stopnjevane ritme, ples in trans. Na drugi strani pa je tehno glasba disciplinirana, s strogimi instrumentalno definiranimi ritmi, saj je strojno nadzorovana in programirana. Tehno združuje neizenačene sestavine, kot so ekstaza, trans, neizmernost, obrednost in kaotičnost na eni strani in red, disciplino, hladno digitalnost, eksaktni ritem (ritem se meri z udarci na minuto) na drugi strani (glej Strehovec, 1998: 110).

Zelo pomembna na rave prireditvi je urejenost prostora (seveda, če se prireditve ne dogaja na prostem v obliki parade). Tehno glasba se zares lahko doživlja samo na plesišču, saj se občutkov partija ne da simulirati. Zato postaneta zelo pomembna elementa čas in prostor, ki predstavljata ločnico med navadnim in posebnim, ekstatičnim. Zato lastniki klubov uredijo prostor tako, da pričarajo obiskovalcem ugodje in pobeg iz vsakdanjega življenja. Če pa je party organiziran v večjih prostorih (v športni dvorani, skladišču, na odprtem), se organizatorji osredotočijo na določene učinkovite podrobnosti – na luči, dim,

okrasitev, ki bo imela čim večji učinek na obiskovalce. Posebej zaželen dodatek je barvna laser animacija in Mrak animacija, ki so jo postavili na Cyber Remy partyu na Kodeljevem in Mountain Festivalu II na Ljubljanskem gradu, ko so laserski žarki prebadali Ljubljano (www.dvojka.com/kraji_druzenja.html). Ko telo vstopi v tako urejen čas in prostor, ko se zasliši glasba in se v telesu sprosti še droga, lahko govorimo o manipulaciji telesa, ki jo neposredno povzroča novodobna tehnologija. Specifičnih zvokov in svetlobe, različnih frekvenc, ritma, vibracij, dima, ki zamegli oči in ima specifičen vonj, ne bi bilo, ko bi ne bilo strojev, ki to proizvajajo oz. ko bi ne bilo tehnologije, s katero so te stroje proizvedli. Rave je torej specifičen način rabe posameznih tehnologij.

Simon Reynolds takole razmišlja o rejvu: "Rave je resnično oblika generalke ali aklimatizacijska stopnja za virtualno realnost; rejv prilagaja naše živčne sisteme, privzgaja naš zaznavni in čutni aparat na hitrost, preoblikuje nas v smeri posthumne subjektivnosti, ki jo zahteva in povzroča digitalna tehnologija" (v Strehovec, 1998: 49). Rave je med drugim eden od načinov prilagoditve v visoko tehnificirani in mediatizirani družbi. Rave je torej ena od možnosti s katero si posamezniki lahko pomagajo prilagajati svoje čute novemu življenjskemu ritmu.

Ljudje se danes nagibamo k preseganju samih sebe - lastnih zmogljivosti. Slišati hočemo več, kot je slišati mogoče; videti več, kot je z naravnim vidom mogoče; otipati več, kot je v svetu materialnih predmetov. Iščemo načine, kako bi se lahko premikali z ekstremno hitrostjo. Vse naše zaznave postavljamo na ekstremne preizkušnje. Rave je ena od oblik priprave na te ekstreme. Tehno ritem z več kot 180-imi udarci v minuti implicira visoko energijo in z njo povezano hitrost, zaznavanje na visokih frekvencah, stopnjevanje notranjih ritmov telesa, trans in ekstazo. S tem odkritjem, da je rave nekakšna priprava na hiter ritem življenja, ne trdim, da rave kulture ni več. Nasprotno, rave je na nek način večji kot kdajkoli. Rave ima funkcijo ekstaze bolj kot kdajkoli v njegovi pretekli zgodovini. Po drugi strani pa je rave način prilagajanja človekovih zaznav novim frekvencam, ritmu in z njima povezani hitrosti. "Mi smo pogani: mi poveljujemo velike zvočne stene. Mi verjamemo v dekadenco in hedonizem – ostati pokonci od petka ves čas do nedelje zjutraj, drogiramo se in poslušamo res težko glasbo. Ponosno se obdajamo z masivnimi, superglasnimi zvočnimi sistemi. Všeč nam je, da ne glede na to, kam greš, je zvok še vedno glasen in težak – kakor, da stojiš poleg zvočnikov v sosednji sobi..." (Kurt Eckes v Champion, 1997: 117).

Rave kultura danes ni več ista kot je bila ob njenem nastanku. Subkulturno pripadnost, ki je bila na začetku precej opazna, je danes zamenjala 'vikendaška kultura'. To je posledica novega načina življenja, ko ljudje ne pripadamo več določeni skupini, ampak skačemo iz ene skupine v drugo in na ta način zelo hitro menjujemo scene. Kot se tudi že v prejšnjem poglavju omenila, danes težko srečamo na cesti rejverja v pristni rejverski opravi, kajti večina se danes

rejversko obleče le za rejverske partije in prireditve. Poleg tega pa je rave postal nekakšen simulator za sproščanje prerazdraženih zaznav.

Rave ni edina možnost, ki nam omogoča parirati postindustrijskim šokom. Ljudje smo si med seboj precej različni in imamo različne vrednote, življenjske izkušnje, pripadamo različnim kulturam..., zato se na postindustrijski način življenja prilagajamo različno. Kot sem že v prejšnjem poglavju napisala nudi MTV s svojimi divjimi vizualnimi in slušnimi videospoti dober način za privajanje na hitrost, frekvence in gostoto informacij. Druga možnost je vožnja v 'rooler coaster simulatorjih', kjer posameznik dobi kar se da veliko dražljajev na kar se da majhno časovno enoto. Nekdo drug se zadovolji ob gledanju odštekane simulacije pustolovskih dirk samo na zaslonu. Mnogi pa se novim sintetičnim impulzom prilagajamo s pomočjo ekstremnih športnih aktivnosti – presegamo sami sebe s pomočjo sproščanja adrenalina v ekstremnih športih.

4.5. SKLEP

V četrtem, zadnjem poglavju sem se precej posvetila novodobnim tehnologijam, saj menim, da so veliko pripomogle k nastanku elektronske plesne glasbe ob kateri se je razvila rave subkultura. Predvsem pa so novodobne tehnologije spremenile naša življenja. Razvoj telekomunikacij, kemične industrije, medicine, informacijske industrije omogočajo, da stvari opravljamo hitreje in boljše. Hitrost je sploh najbolj cenjena vrednota v sodobni družbi, zato si ljudje prizadevamo, da opravimo stvari čim hitreje in tudi bolj intenzivno. Tako sem prišla do pojma, ki dopolnjuje hitrost. Intenzivnost časa, intenzivnost svojih občutij in doživetij. Od posameznika je odvisno, kako bo čas, ki ga ima na razpolago intenzivno izkoristil in s pomočjo katerih substanc oz. pripomočkov. Mogoče bo nekomu ustrezalo, da se bo usedel v simulator in se prepustil dogajanju v njem. Nekdo drug bo ure in ure prebil v fitnes centru in si z dvigovanjem uteži in nenehnim treniranjem oblikoval svoje telo. Mnogi bodo intenzivnost občutij zadovoljevali v zabaviščnih in v adrenalinskih parkih. Spet drugi bodo skočili z elastiko, spustili se bodo po brzicah deroče reke ali pa bodo skočili s padalom. Tudi na rave partiju lahko človek intenzivira vse zaznave. Ekstazi, raznobarvne luči, glasna in hitra glasba pomagajo k povečanju občutij in doživetij. Sintetične droge so v tem primeru potrebne, da živčni sistem zdrži pritiske svetlobnih in zvočnih dražljajev ter jih povezuje v neko prijazno realnost.

Nove tehnologije so nam po eni strani omogočile, da stvari opravljamo hitreje in boljše, po drugi strani pa so nas 'navadile' na nenehne dražljaje in impulze iz okolja, ki vplivajo na naše zaznave, zato težimo k zadovoljevanju intenzivnosti občutij in doživetij na različne načine.

5. ZAKLJUČEK

Rave je ena izmed mlajših subkultur, vendar pa je v svojem razvoju doživel veliko sprememb in preobratov. Zato je rave danes težko definirati. Definicija rejva se giba od oblike mladinske subkulture, je del elektronske kulture, tehnokulture, je glasbena zvrst, identitetna in potrošniška preobleka, oblika pobega za novodobnega, prerazdraženega posameznika in tehnika ekstaze. Rave je hitro spremenljiv in v njegovi prvotni obliki ga pravzaprav ne najdemo več.

Morda sem v diplomski nalogi preveč pisala o učinkih tehnologije na novodobni način življenja, vendar sem želela dokazati, da je razvoj tehnologije bistveno spremenil naša življenja. Poleg tega pa je tehnologija 'kriva' za nastanek rave subkulture, kasneje pa tudi za spremembe znotraj nje.

Najprej (v šestdesetih letih prejšnjega stoletja) je tehnologija posegla na področje glasbe, ko je vanjo vnesla elektroniko. S tehnološko revolucijo v osemdesetih letih se je še povečala uporaba elektronike v glasbi. Z uporabo tehnologije se je elektronska scena vse bolj in bolj definirala kot žanr. Dokler se ni v devetdesetih letih 20. stoletja oblikovala rave subkultura. Elektronika in informatika sta vse bolj napredovali, glasbeni entuziasti in DJ-ji so proizvajali s pomočjo elektronskih inštrumentov nove in nove zvoke, ritem je postajal vse hitrejši, jakost zvokov se je vse bolj stopnjevala... Prireditve so postajale vse bolj urejene. Laserji, svetlobni efekti, raznobarvne luči, dim so postali obvezni elementi prireditev. Tako kot vse subkulture, je tudi rave subkultura dobila svoje droge. Na partijih se največkrat uporabljajo sintetične, umetne droge, ki spreminjajo razpoloženje, spodbujajo pozornost, spreminjajo zavest, povečujejo ugodje in omogočajo zabavo. Zelo so zaželeni na celo noč trajajočih prireditvah, saj se jih razmeroma enostavno uživa in so čedalje cenejše.

Našteti produkti hitro razvijajoče se tehnologije (elektronska glasba, sintetične droge, s svetlobnimi efekti urejen prireditveni prostor), ki so na prireditvah elektronske plesne glasbe obvezni, zelo vplivajo na človekove zaznave (vid, vonj, dotik, sluh in okus). Tako lahko obiskovalec rave prireditve čuti, sliši, vidi, okuša več kot mu omogočajo njegove naravne zaznave. In s tem doseže ekstazo – užitek, ki je v rejvu prisoten bolj kot kdajkoli prej.

Zavedati se moramo, da je tehnologija prinesla v naša življenja veliko sprememb. Kot smo videli je pomembno vplivala tudi na rave subkulturo. Najprej je veliko pripomogla k samemu nastanku elektronske glasbe, ki je osnova za razvoj subkulture rejva. Zadnjih deset let pa je posredno vplivala na spremembe znotraj same subkulture. Zato se sprašujem ali je rave kot mladinski trend sploh še mogoče umestiti v subkulturni okvir? Da, vendar nekoliko drugače. Razumeti ga moramo v kontekstu sodobne družbe, ki jo med drugim usmerjajo globalizem, potrošništvo, oglaševanje, mediji, tehnologija...

Pripadnost subkulturam danes zelo variira in je zato ne moremo označiti kot nekaj statičnega, ampak kot proces intenzivitete vključevanja in

identificiranja znotraj določene družbene skupine. Subkultura je v sodobnem družbenem kontekstu postala subkulturna scena. Novonastali okvir je po eni strani še vedno povezan s subkulturnimi značilnostmi (subkulturne prakse, preživljanje prostega časa, svojevrsten način zabave, nenavaden imidž idr.), po drugi strani pa ima že značilnosti subkulturne scene (prepletanje undergrounda in množične proizvodnje v kulturi, do svojih 'pripadnikov' je veliko bolj odprta, je neke vrste sredstvo sproščanja, 'vikendaštvo').

V nenehni bitki s časom in z željo narediti čim več stvari in čim bolje, nam ostane konec tedna, da se znorimo in sprostimo. Značilno je, da so partiji organizirani konec tedna, ko si lahko po napornem delovnem tednu vzamemo čas za 'polnjenje baterij'. Predstavlja pobeg iz vsakodneвне rutine in je nekakšna priprava na dražljaje, ki jih proizvajajo nove tehnologije.

Poleg tehnologije je v postmoderni družbi postala pomembna vrednota tudi informacija. V rejvu so pomembne predvsem informacije o tem, kje in kdaj bo naslednji party. Najti party pa danes ni več niti približno takšna avantura kot je bila pred desetletjem. Poleg flyerjev, plakatov, tiskanih in elektronskih medijev partije že dolgo oglašujejo specializirani spletni portali. Zaradi vse večje medijizacije prireditev z elektronsko plesno glasbo in njihove tržne podpore, je prišlo v sami subkulturi rejva do sprememb. Množično oglaševanje partijev je spodbudilo ljudi, da so prišli na party, čeprav niso čutili pripadnosti rave subkulturi. Bolje rečeno, na rave partije so začeli prihajati posamezniki, ki se niso čutili pripadniki nobene subkulture, temveč so menjali scene vsak teden. Izoblikoval se je tako imenovani 'vikendaški način življenja', ko posamezniki menjujejo kulturne identitete zgolj za potrebe zabave konec tedna.

Posledično je zdaj na partijih bistveno manj ustvarjalnosti, kot jo je bilo v preteklosti. Prej je na partijih mrgolelo tako ali drugače narejenih izvirnih kostumov (grozečih kreatur iz vesolja, seksi bitij iz pravljič, junakov iz stripov...). Danes je tega vse manj, kajti industrija mode in oglaševanja je posvojila imidž rejverjev. Odbita zunanost rejverjev se je zlila z vsakdanjim in manj zanimivim.

Vdor medijev se ni zgodil le na področje imidža rejverjev, temveč tudi v elektronsko plesno glasbo. Glasbena industrija je vsrkala elektronsko plesno glasbo, jo malo preoblikovala in jo prodala kot široko sprejemljivo, sveže blago. Danes nam ni treba iti več na party, da bomo slišali elektronsko plesno glasbo, kajti le-to lahko slišimo že na MTV-ju. DJ-ji, ki so bili včasih entuziasti in so ponujali svoj material, sodijo med najbolj plačane glasbenike na svetu.

Prav to poseganje medijev, glasbene industrije, modne industrije, oglaševalske industrije je povzročilo prestop subkulture iz undergrounda proti mainstreamu. Konec je tistega apolitičnega, hedonističnega in za preostali svet brezbržnega rejva, ki je bil antiteza običajnemu in institucionalnemu. Menim, da bo rave kot žanr počasi izgubil svoje subkulturno jedro v celoti. Vendar ga bo nadomestila nova, alternativna kultura, ki bo nadaljevala nekatera načela rejva.

6. LITERATURA

Balagič, Andrej (1998): Mednarodni seminar: Mladi, ulica, prihodnost. Salve, Ljubljana.

Baudrillard, Jean (1992): Konec družbenega. Časopis za kritiko znanosti, 144/145, str. 39 – 49.

Baudrillard, Jean (1999): Simulaker in Simulacija, Popoln zločin. ŠOU, Študentska založba, Ljubljana.

Beck, Ulrich in Beck Gernsheim, Elizabeth (1996): Individualizacija in "tveganje svobode": Perspektive in nasprotja k subjektu usmerjene sociologije. Teorija in praksa, 33, 5, str. 817 – 838.

Brake, Mike (1984): Sociologija mladinske kulture in mladinskih subkultur. Republiška konferenca ZSMS in Univerzitetna konferenca ZSMS, Ljubljana.

Buddemeier, Heinz (1996): Življenje v umetnih svetovih. Navidezna resničnost, videospoti, vsakdanje gledanje TV. Inštitut za trajnostni razvoj, Ljubljana.

Champion, Sarah (1997): Disco Biscuits. Hodder and Stoughton, London.

Dekleva, Bojan (1999): Ekstazi in plesne droge. Društvo za razvijanje preventivnega in prostovoljnega dela in Univerza v Ljubljani, Pedagoška fakulteta.

Frith, Simon (1986): Zvočni učinki; Mladina, brezdelje in politika rock and rolla. UK ZSMS, Ljubljana.

Frith, Simon in Goodwin, Andrew (2003): On record: rock, pop and the written word. Routledge, London, New York.

Fromm, Erich (2004): Imeti ali biti. Vale – Novak, Ljubljana.

Jakolič, Staša (2004): Kdo je tukaj grobar?. Ona, maj, str. 17 – 19.

Kastelic, Andrej in Mikulan, Marija (2004): Mladostnik in droga. Prohealth d.o.o., Ljubljana.

Krevel, Mojca (2001): Kiberpank v literaturi; Mesto kiberpankove književnosti znotraj postmodernizma osemdesetih in devetdesetih let dvajsetega stoletja s pregledom vplivov v Sloveniji. (<http://www.dzs.si>)

Luthar, Breda (1998): Ne tako visoka kultura – prepovedani užitki nakupovanja. Časopis za kritiko znanosti, 26, 189, str. 117 - 130

Mauss, Marcel (1996): Telesne tehnike. ŠKUC, Znanstveni inštitut filozofske fakultete, Ljubljana.

Miheljak, Vlado (2000): Mladina 2000, Slovenska mladina na prehodu v tretje tisočletje. Ministrstvo za šolstvo, znanost in šport, Urad RS za mladino, Ljubljana.

Mrevlje, Matej (2002): Petindvajset let punka v Sloveniji, Spremembe na punkovski sceni. Diplomaska naloga, Fakulteta za družbene vede, Ljubljana.

Muršič, Rajko (2000): Trate vaše in naše mladosti: zgodba o mladinskem in rock klubu. Subkulturni azil, zavod za umetniško produkcijo in založništvo, Maribor.

Pini, Maria (1998): "Peak Practices", the production and regulation of ecstatic bodies. V: Wood, John: The Virtual Embodied. Routledge, New York, str.168 – 177.

Poschardt, Ulf (1999): DJ Culture, London.

Poštrak, Milko (2002): Uporniške mladinske subkulture. Razkazovanje lastne države. V: Stankovič, Peter & Tomc, Gregor & Velikonja, Mitja (ur.): Cooltura – uvod v kulturne študije. ŠOU, Študentska založba, Ljubljana.

Redhead, Steve; Wynne, Derek; O'Connor, Justin (1997): The Clubcultures Reader: readings in popular cultural studies. Blackwell, Oxford.

Reynolds, Simon (1997): Living Dream or Living Dead? V: Redhead, Steve: The Clubcultures Reader. Blackwell, Oxford, str. 102 – 111.

Robins, Kevin (2000): Cyberspace and the world we live in. V: Bell, David & M. Kennedy Barbara: The Cybercultures Reader. Routledge, London, New York, str. 77 – 93.

Rozina, Andrea (1999): Rave – hedonistične ptice s konca stoletja. V: Stankovič, Peter & Tomc, Gregor & Velikonja Mitja (ur.): Urbana plemena – subkulture v Sloveniji v devetdesetih. ŠOU, Študentska založba, Ljubljana.

Rozina, Andrea (2004): Komunikacijski problemi v kulturi elektronske plesne glasbe. Diplomaska naloga, Fakulteta za družbene vede, Ljubljana.

Sande, Matej (2002): Na spidu – Sintetične droge in obiskovanje prirediteljev elektronske glasbe. Združenje DrogArt, Ljubljana.

Sande, Matej in Kranjc, Mina (2002): Plesne droge. Združenje DrogArt, Ljubljana.

Slana, Milan (2003): Rave kot postseksualni disco. Diplomsko naloga, Fakulteta za družbene vede, Ljubljana.

Slatenšek, Boštjan (2005): Po desetletju rejva: in potem je tehno pristal na festivalu v San Remu. Nedelo, 20. februar, str. 22, 23.

Stankovič, Peter (1994): Nov pristop k preučevanju subkultur. Teorija in praksa, 31, 5 – 6, str. 558 – 564.

Stankovič, Peter (1998): Rave subkultura in zagonetna devetdeseta. Teorija in praksa, 35, 5, str. 800 – 815.

Stankovič, Peter (2002): Kulturne študije: pregled zgodovine, teorij in metod. V: Stankovič, Peter & Tomc, Gregor & Velikonja, Mitja (ur.): Cooltura – uvod v kulturne študije. ŠOU, Študentska založba, Ljubljana.

Stelarc (2000): From Psycho-body to Cyber-systems. V: Bell, David & M. Kennedy, Barbara: The Cybercultures reader. Routledge, London, New York, str. 560 – 576.

Straw, Will (1997): Communities and scenes in popular music. V: Thornton, Sarah & Gelder, Ken: The Subcultures Reader. Routledge, London, New York, str. 494 – 505.

Strehovec, Janez (1994): Virtualni svetovi. K estetiki kibernetične umetnosti. Znanstveno in publicistično središče, Ljubljana.

Strehovec, Janez (1997): V svetu visokoadrenalinske tehnologije. V: Gibson, William (1997, 1984): Nevroman. Cankarjeva založba, Ljubljana, str. 291 – 310.

Strehovec, Janez (1998): Tehnokultura – kultura tehna, Filozofska vprašanja novomedijskih tehnologij in kibernetične umetnosti. ŠOU, Študentska založba, Ljubljana.

Thornton, Sarah & Gelder, Kern (1997): The Subcultures reader. Routledge, London, New York.

Tomc, Gregor (1989): Druga Slovenija; Zgodovina mladinskih gibanj na Slovenskem v 20. stoletju. Knjižna zbirka KRT 54, Ljubljana.

Tomc, Gregor (1999): "Teze o telesu". V: Stankovič, Peter & Tomc, Gregor & Velikonja, Mitja (ur.): Urbana plemena – subkulture v Sloveniji v devetdesetih. ŠOU, Študentska založba, Ljubljana.

Tomc, Gregor (2002): Moderna kultura. V: Debeljak, Aleš & Stankovič, Peter & Tomc, Gregor & Velikonja, Mitja (ur.): Cooltura – uvod v kulturne študije. ŠOU, Študentska organizacija, Ljubljana.

Ule, Mirjana (1988): Mladina in ideologija. Delavska enotnost, Ljubljana.

Ule, Mirjana in Miheljak, Vlado (1995): Prihodnost mladine. DZS, Ministrstvo za šolstvo in šport, Urad RS za mladino, Ljubljana.

Velikonja, Mitja (1999): Drugo in drugačno: Subkulture in subkulturne scene v devetdesetih. V: Stankovič, Peter & Tomc, Gregor & Velikonja, Mitja (ur.): Urbana plemena – subkulture v Sloveniji v devetdesetih. ŠOU, Študentska založba, Ljubljana.

Virilio, Paul (1996): Hitrost osvoboditve. Študentska organizacija Slovenije, Ljubljana.

Webb, Peter (2004): "Ljudje se moramo nečesa oprijeti". Primorske novice, 1. oktober, str. 19.

Zajc, Melita (2000): Tehnologije in družbe. Fakulteta za podiplomski humanistični študij, Ljubljana.

6.1. Spletne strani

www.klubk4.org/electrotalk/default.htm

www.drogart.com

www.dvojka.com/imidz.html

www.dvojka.com/pojav_kulture.html

www.dvojka.com/body_droge.html

www.dvojka.com/kraji_druzenja.html

www.ljudmila.org/anarhiv/Svojtok/spolnost.html

www.blueroom.dvojka.com

www.ravespace.net/tehnokultura.html

www.kibla.org/tox/strani/stran37htm

www.kibla.org/tox/strani/stran38htm

www.kibla.org/tox/strani/stran61htm

www.minet.si/glasba/minet_članek

6.2. Kazalo slik

SLIKA 1: Lipa; 1st. Anniversary of Visionight (19. november 2004)

www.e-fotoportal.com/gallery

SLIKA 2: Lipa; 1st. Anniversary of Visionight (19. november 2004)

www.e-fotoportal.com/gallery

SLIKA 3: Eurora; Šempeter pri N. Gorici (1. maj 2004)

www.e-fotoportal.com/gallery

SLIKA 4: www.e-fotoportal.com/gallery

SLIKA 5:

www.erowid.org/chemicals/show_image.php?i=mdma/ecstasy_pill_collage1.jpg

SLIKA 6: www.kapelica.org/orlan/main.htm

SLIKA 7: www.kapelica.org/stelarc/main.htm