

# Elektronička glazba i njezini vizualni elementi u kreiranju odjeće

---

**Knežević, Tomislav**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2022**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Zagreb, Faculty of Textile Technology / Sveučilište u Zagrebu, Tekstilno-tehnološki fakultet**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:201:513063>

*Rights / Prava:* [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-07-04**



*Repository / Repozitorij:*

[Faculty of Textile Technology University of Zagreb - Digital Repository](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
TEKSTILNO-TEHNOLOŠKI FAKULTET

DIPLOMSKI RAD

**ELEKTRONIČKA GLAZBA I NJEZINI VIZUALNI ELEMENTI U KREIRANJU  
ODJEĆE**

TOMISLAV KNEŽEVIĆ

Zagreb, veljača 2022.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
TEKSTILNO-TEHNOLOŠKI FAKULTET  
Zavod za dizajn tekstila i odjeće

DIPLOMSKI RAD  
**ELEKTRONIČKA GLAZBA I NJEZINI VIZUALNI ELEMENTI U KREIRANJU  
ODJEĆE**

MENTOR: doc. art. Paulina Jazvić

STUDENT: Tomislav Knežević 11025/TMD-MD

Zagreb, veljača 2022.

UNIVERSITY OF ZAGREB  
FACULTY OF TEXTILE TECHNOLOGY  
Department of Textile and Clothing Design

GRADUATE THESIS

**ELECTRONIC MUSIC AND VISUAL ELEMENTS IN CLOTHING DESIGN**

MENTOR: doc. art. Paulina Jazvić

STUDENT: Tomislav Knežević 11025/TMD-MD

Zagreb, February 2022



## **TEMELJNA DOKUMENTACIJSKA KARTICA:**

Zavod za dizajn tekstila i odjeće  
Modul: Modni dizajn

Broj stranica: 81  
Broj slika: 52  
Broj literaturnih izvora: 43  
Broj likovnih ostvarenja: 25

Članovi povjerenstva:

Doc. Art. Paulina Jazvić – Mentor  
Doc. Art. Ivana Mrčela – Članica  
Doc. Dr. sc. Blaženka Brlobašić Šajatović – Članica  
Doc. Art. Marin Sovar – zamjenik člana

Datum predaje: 18.02. 2022.

## **SAŽETAK**

Ovaj rad se bavi proučavanjem elektroničke glazbe, od njezinog ranog razvoja pa sve do bitnih i utjecajnih glazbenika koji su svojim djelovanjem utjecali na popularnost ove glazbe. Uz glazbu osvrćemo se i na vizualne elemente koji su se počeli pojavljivati u klupskoj kulturi, kao što su odjevni komadi i stilovi, oglasni materijali, VJ umjetnost i modne revije inspirirane scenom elektronske glazbe. Uzorom na elektroničku glazbu i njezinim vizualnim elementima, napravljena je modna kolekcija od 25 likovnih ostvarenja. Isto tako izrađen je jedan odjevni predmet.

Ključne riječi: elektronička glazba, odjevni stil, oglasni materijali, VJ umjetnost, kolekcija

## **ABSTRACT**

This thesis analyses the study of electronic music, from the early development to important and influential musicians who influenced the popularity of this music. In addition to music, we also look at visual elements that have begun to appear in club culture, such as clothing and styles, advertising materials, VJ art and fashion shows inspired by the electronic music scene. Following the inspiration of electronic music and visual elements, it was created fashion collection of 25 designs and one piece of garment is realized.

Keywords: electronic music, clothing style, advertising material, VJ art, collection

## SADRŽAJ:

1. UVOD.....	1
2. DETROIT GRAD TECHNA.....	2
2.1. Kraftwerk .....	2
2.2. Disco.....	3
2.3. Srednjoškolske plesne zabave.....	3
2.4. Atmosfera distopije u Detroitu.....	5
2.5. Prvi techno glazbenici.....	6
2.6. Druga generacija techno glazbenika.....	10
2.7. Underground Resistance.....	11
2.8. Bottega Veneta Ready To Wear proljeće / ljeto 2022. godine.....	12
3. DRUGO LJETO LJUBAVI U BRITANIJI.....	14
3.1. Letak kao oblik vizualne komunikacije.....	17
3.2. Odjevni komadi na rave događajima.....	21
4. PAD BERLINSKOG ZIDA.....	25
4.1. Berghain.....	28
4.2. Berlinski stilovi odijevanja u klupskoj kulturi.....	29
4.3. Bottega Veneta Ready to Wear jesen / zima 2021. godine.....	34
5. VJ UMJETNOST.....	36
6. KONSTRUKCIJA I MODELIRANJE ODJEVNOG PREDMETA.....	44
7. IZRADA LIKOVNE MAPE.....	50
7.1. Likovna ostvarenja.....	51
8. ZAKLJUČAK.....	76
9. LITERATURA.....	77
9.1. Izvori slikovnih priloga.....	79

## 1. UVOD

Elektronička glazba je glazba koja koristi elektroničke, digitalne glazbene instrumente, a dijelimo ga na dva glavna žanra, *house* i *techno*. Ta dva žanra se dijele na još više pod žanrova kako se elektronička glazba širila. Techno se proširio na više kontinenata i kultura, najbrže u odnosu na druge glazbene žanrove kada gledamo noviju povijest suvremene glazbe. Kasnih 80-ih godina, nakon pojave *rave* subkulture u Europi, nastao je veliki interes za klupsku kulturu. Ali u Sjedinjenim Američkim Državama je ostao samo prisutan u New Yorku, Kaliforniji i srednjem zapadu.

U ovom radu se bavimo kako je došlo do rođenja *techna* u Detroitu i koji su sve bili važni čimbenici njegovog stvaranja. U Detroitu su mnoge stvari utjecale na ovu glazbu, kao gospodarski krah, *disco* glazba, radio, afroamerička mladež i srednjoškolske zabave. Kako je u SAD-u fokus glazbene industrije bio na hip hop, *new wave*, elektro i plesnu glazbu, techno je morao migrirati u Europu kako bi postao priznati žanr. Dolaskom nove glazbe u Velikoj Britaniji dogodila se eksplozija klupske kulture gdje je nastao naziv kao *rave* događaj. *Rave* događaji su bile masovne zabave do 1995. godine. Iako je *rave* postao ideal noćnog života i odgovor na stanje države, nastale su napetosti među mladeži, politike i ostatka društva. Daljnja analiza rada uključuje razvoj klupske kulture u Berlinu koji je postao središte techno glazbe i ostao do dan danas kao prijestolnica techno glazbe. Osim glazbe navodimo vizualne elemente koji su se pojavili u klupskoj kulturi, a to su letci, odjevni komadi, stilovi odijevanja i VJ umjetnost koja je postala današnji dominantni vizualni medij. Referirajući se na vizualne elemente izrađena je likovna mapa i realiziran jedan odjevni predmet.

## 2. DETROIT GRAD TECHNA

### 2.1. Kraftwerk

Sastavna poveznica dva žanra, *techna* i *house*-a je istaknuta stroga njemačka glazbena grupa *Kraftwerk*. Glazbena grupa je osnovana 1970. godine u Düsseldorfu, a na samom početku stil glazbe je bio avangardni eksperimentalni rock koji se kategorizirao pod njemačkim *krautrock* žanrom. Već sredinom 70-ih godina su počeli eksperimentirati sa elektronskim instrumentima, te izdali četvrti album pod imenom *Autobahn*. *Autobahn* je objavljen 1974. godine i bio je početak inovativnosti u popularnoj glazbi. Transformacija *Kraftwerka* iz progresivnog rocka u *synth pop* je bio također početak *techna*. *Trans-Europe Express* iz 1977. godine i *Computer World* iz 1981. godine su bile pedantne izvedbe, strogi uzorci zvukova koje su oponašale zvuk strojeva. Čisti ritam *Kraftwerka* se prelio u plesnu glazbu, a mnogi američki slušatelji su ga povezivali sa funk glazbom. Utjecaj *Kraftwerkovog* zvuka se može primijetiti i u novijim izvedbama elektroničke glazbe. Tako je pjesma *Planet Rock* iz 1982. godine od *Afrike Bambaataa* i *SoulSonic Force* bila utjecana sa pjesmom i melodijom *Trans-Europe Express* i *Numbers*, a pomogla je definiranju žanra elektro funka. *Kraftwerkov* utjecaj se vidio u Europi i Americi. Glazbenici *house* glazbe iz Chicaga su navodili *Home Computer* pjesmu kao ranu referentnu točku nastajanja *house* žanra. Dok je pjesma *Numbers* iz 1981. godine bila inspiracija za *techno* glazbenike iz Detroita. *Kraftwerkov* zvuk se počeo mijenjati nakon albuma *Autobahn*, novi ritam i zvuk se približio još više *soul* i plesnoj glazbi te tako i samom Detroitu. Glazbena grupa *Kraftwerk* je na jednom intervjuu izjavila da su veliki obožavatelji američke glazbe kao *soul* žanra i izdavačke kuće *Motown* koja je bila prijestolnica *soul* glazbe u Detroitu. Pjesme *Trans-Europe Express* i *Tour de France* su imale tu jasnu poveznicu između *soul* i funk glazbe. *Kraftwerkova* prva turneja 1975. godine u Sjedinjenim Američkim Državama je bila uspješna iako najznačajniji utjecaj na publiku su bile



Slika 1. Kraftwerk, Man Machine, 1978.

radijske emisije koje su emitirale njihovu glazbu, kao i noćni klubovi i prodavaonice ploča koje su opskrbljivale DJ-eve. New York je također bio mjesto gdje se *Kraftwerkova* glazba puštala afroameričkoj publici od strane *Afrike Bambaataa* i *Frankie Crockera*.

## 2.2. Disco

*Disco* i funk grupe prethodile su rođenju *techna*. Oba žanra su bili sastavni dio gradske kulture afroameričkih klubova. Jedan od poznatijih *disco* klubova su bili: *Flamingo*, *Millie* i *Pink Poodle*. Funk bendovi su bili izgurani sa scene zbog ekonomskih razloga. Čisto da usporedimo; tako bi funk bend koštao 500 dolara za jednu večer, dok bi *disco* DJ koštao samo 50 dolara. *Disco* zajednica je predstavljala ujedno i slobodu, osobito u *gay* klubovima. Do početka 80-ih godina, *disco* era je dosegla goleme razmjere popularnosti diljem Sjedinjenih Američkih Država, s izuzetkom New Yorka, gdje su klubovi privlačili publiku sve do kasnih 80-ih. Iako je srednji zapadni dio države iznenada i naglo se promijenio u neprijateljsku atmosferu za plesnu glazbu. Tijekom bejzbol utakmice u *Comiskey Parku* 1979. godine, bjelački radijski DJ po imenu Steve Dahl simbolično je digao u zrak pogrebni sarkofag ispunjen *disco* pločama. Taj incident se smatrao izrazom rasizma i homofobije jer su većinske *disco* ploče bile afroameričkih izvođača. *Disco* je nakon tog incidenta umro u komercijalnom smislu. Iako je njegova publika htjela održati glazbu na životu, *disco* je morao postati "underground" fenomen. U Europi i SAD-u *disco* je napredovao. Daljnji razvoj *disca* je ostao uglavnom skriven od komercijalnih klubova. Jedan razlog je bio taj što su *gay* zajednice činile najveći dio *disco* publike. Pod-žanr *disca* koji je nastao nakon preobrazbe u Europi je bio *Eurodisco* (*Hi-NRG*).

## 2.3. Srednjoškolske plesne zabave

Detroiti tinejdžeri su pronalazili bijeg u glazbi, a kasnih sedamdesetih i početkom osamdesetih godina prošlog stoljeća su pripremali scenu za *techno* glazbu. Plesni klubovi koji su nekada postojali u predgrađu grada nestali su, a opcije koje su ostale mladim ljudima su bili plesnjaci koji bi bili organizirani od strane školske ustanove ili odlazak u kino. Detroit je jednostavno bio daleko od idealne utopije. Mladim generacijama su ostavljene frustracije i sjećanje na slavu prošlosti grada Detroita. Društvene aktivnosti mladih su našli u udaljenim trgovačkim centrima, kao *Northland* koji je bio u predgrađu. Srednjoškolci su popunjavali kulturnu prazninu u gradu s okupacijom organiziranja plesnih zabava. Detroitke plesne zabave su organizirali mladi ljudi, a članovi su bili zaduženi za dogovaranje rasvjete, opreme i najma prostora za zabavu. Srednjoškolski društveni klubovi su imali potrebu da se distanciraju od negativnih stereotipa i klasne podjele grada. Kevin Bledsoe sa svojim bratom i nekoliko prijatelja osnovao je popularni klub *Charivari* u zgradi *Park Avenue*. S vremenom se klub *Charivari* sve više bavio organiziranjem srednjoškolskih, maturalnih i zasebnih privatnih

zabava koje su bile svaki vikend. U zgradi *Park Avenue* su bili i drugi klubovi raznolike glazbe. Sami prizor je ukazivao na oskudicu noćnog života u Detroitu ranih osamdesetih godina i okupljanje mladih u najčudnijim urbanim mjestima. Tu je se miješala bjelačka punk scena s srednjoškolcima i s rasnim mnoštvom takozvane kontra kulture. Na zapadnoj strani grada 1983. godine zabave su se počele smirivati, generacije mladih su bili već zrelijih godina. Grad se počeo oživljavati na istočnom dijelu, klubovi i zabave su bile bučnije i zabavnije. Istočna strana je podržavala razvoj elektro funk zvuka i sve više privlačila mlade iz cijelog grada za razliku od zapadnog dijela grada kao *Park Avenue*. Klupska scena na istoku je imala publiku koja je bila sve manje formalna, a zabave su bile znojnije i brže. Međutim, do kraja 1983. godine, miješanjem različitih ljudi iz različitih dijelova grada dovelo je do nasilja i pucnjave. Veliki značaj je imala ova klupska scena Detroita, prije nego što je nasilje zahvatilo grad.

Raznolika glazbena scena se kasnije miješala s drugim subkulturama dok su generacije srednjoškolaca odrastale. Potpuni potencijal razvoja *techna* je rastao kako je rasla zajednica promotora i DJ-a. DJ-evi su postali priznati, više zbog raznolike glazbe s kojom su radili, nego po svojim praktičnim vještinama. Publika sa zapadne i istočne strane grada su sredinom osamdesetih se ponovno počela okupljati na jednom mjestu. Prvo su to bile lokacije na istočnom dijelu grada, a zatim su se vratili u centar grada, zbog sve više raznolikosti ljudi i glazbe. Ken Collier je bio DJ i bio je zaslužan za stvaranje boljeg klupskog života u Detroitu. Svoje znanje je usavršio u razdoblju *disco* ere, a kasnije je bio vodeće ime progresivnog *house-a* pokreta. Značajno za Collier-a da je odbijao svirati afroamerički funk, više je preferirao disco zvuk. Njegov doprinos razvoju klupske scene u Detroitu je bio i evolucija *techna*. Utjecaj je imao na srednjoškolske generacije kojima je priređivao nezaboravne zabave, a i *gay* zajednici. Njegova smrt 1996. godine je bila, nažalost, prerana, baš u vrijeme kad je počeo dobivati svjetsko poštovanje. Zadnji nastup je održao na Berlinskom festivalu *Mayday*. Mnogi mladi DJ-evi su bili inspirirani Collierom, među njima su bili srednjoškolski prijatelji Derrick May i Juan Atkins.



Slika 2. Park Avenue, party, 1980.

#### 2.4. Atmosfera distopije u Detroitu

Deset godina nakon što je Berry Gordy iz *Motowna* napustio grad 1972. godine, Detroit je postao drugačije mjesto, bez novog glazbenog pokreta, s manjim brojem studija i producenata, a nekad kad je *Motown* bio u gradu, bila je velika glazbena industrija. Chicago je imao uspješnu glazbenu i kulturnu zajednicu, ali Detroit je postao mjesto gdje se moraš samostalno snaći ili se iz njega preseliti. Glazbena i kulturna prijestolnica grada je bila samo jedan dio problema za razvoj zvuka *techna* s kojim se suočavao. Razorna slika rasne napetosti i gospodarskog pada. U Detroitu se jasno vidio pad u postindustrijskom razdoblju, a sve se to odnosilo na decentralizaciju autoindustrije i pojave stranih konkurencija. Identitet grada je bio čvrsto vezan uz proizvodnju automobila. Njemačke i Japanske auto tvrtke su počele provoditi agresivnije poslovne taktike sedamdesetih godina, a zatim je slijedila lančana reakcija u proizvodnji koja je stala zbog ekonomskih razloga. Pogoni u industriji su se počeli zatvarati, seliti a teška situacija je pogodila sve američke proizvođače automobila, pa tako i radnike i njihove obitelji, dobavljače te općenito cijelo gospodarstvo. Automobilska industrija je bila u središtu američke industrije, te je tako i cijela zemlja osjećala taj pad. Iako su automobilske industrije u Detroitu prolazile kroz oporavak uz pomoć od države, industrija je samo više padala i selila se van. Simbolični pad i gubitak kulture u Detroitu se dogodio sa odlaskom



*Motown* 1972. godine. Siromaštvo i dehumanizacija je pogodilo stanovništvo, a Detroit je osamdesetih godina dobio naziv Grad Duhova. Čudno stanje mučilo je kreativnu zajednicu Detroita tijekom cijelog vremena, prisiljavajući *techno* pokret da se zadrži na osnovnoj razini. Detroit je osamdesetih godina privlačio pozornost iz negativnih razloga. Nasilje je privremeno zaustavilo srednjoškolske zabave i klubove, ali interes za elektroničku glazbu je rastao.

## 2.5. Prvi techno glazbenici

*Techno* je na neki način bila suprotna vizija i reakcija na Detroit, gdje su mlade generacije afroameričke zajednice htjeli pobjeći iz takvog grada. *Techno* je bio ispred svog vremena, bez obzira na njegovu viziju tog vremena i distopije grada. Riječ *techno* se često spominje u knjizi Alvina Tofflera *The Third Wave* koja je povezana sa futurizmom i budućnošću. Toffler u svojoj knjizi iznosi koncept o novim, moćnim tehnologijama i ljudima koji se boje takvog tehnološkog napretka. Zajednička crta knjige i glazbenika iz Detroita su ideje futurizma, snaga individualnosti i osobna vizija utopije. Detroit kao glavna početna točka *techna* je možda pogreška, ali čudne okolnosti i izazovno okruženje grada su pomogle u oblikovanju suvremene glazbe.

Drugi ključni razvoj *techna* u početku je bio radio, jer je publici i budućim glazbenicima bilo lakše pratiti glazbu u FM eteru. Kao i u mnogim drugim gradovima, radio je bio savršen alat za preslušavanje glazbe, posebno koji su imale ciljanu publiku kao *gay* zajednice. Na primjer radio WBMX je bio glavni utjecaj za prihvaćanje *house* glazbe u Chicagu. U Detroitu je upravljao gradskim eterom Charles Johnson koji je vodio razvoj *techna* u gradu kroz osamdesete godine. Johnson je dobio naziv *Electrifying Mojo* koji se podudara s njegovim identitetom na radiju. Mojo je imao drugačiji pristup nabave novih materijala i prezentiranju sadržaja na radijskim emisijama. Već sedamdesetih godina je prezentirao *Kraftwerka* i *Tangerine Dream*. Također, predstavljao je publici širi izbor glazbe od *Princa*, *David Bowia*, *Funkadelica*, *Parliamenta*, *Yellow Magic Orchestra* i mnogih drugih. Njegove emisije bile su ključne za rađanje *techna* jer je već početkom 80-ih predstavio radove Juana Atkinsa.

Najraniji početak *techna* je bio predstavljen 1981. godine u Detroitu. Dvije pjesme, *Alleys of Your Mind* od *Cybertrona* i *Sharevari* od *Number of Names*. *Sharivari* pjesma je bila nastavak *Italo disca* žanra i bila je posvećena srednjoškolskoj plesnoj sceni Detroita. May i Atkins su osnovali DJ zajednicu *Deep Space*. U svom radu su koristili instrument Roland TR-909 gdje su pjesmama pojačavali i ubrzavali ritam. Iako su bili ograničeni nastupima, jer su sa obiteljima preselili u manji grad prije samog Detroita. Osjećali su da će njihovo vrijeme doći

malo kasnije. Smatrali su kako su zabave za srednjoškolce bile više generalne probe i praktične vježbe. Juan Atkins je također za vrijeme srednje škole radio na glazbi, a s obzirom da su bili strpljivi, na kraju su postali najutjecajnije glazbenici *techna*. Još sa 17 godina Atkins je Mayu izrekao želju da će otvoriti izdavačku kuću *Metroplex*. Moglo se jasno zaključiti da su bili vizionari i da nisu bili poput drugih kolega u Detroitu. Glazbenici i producenti *techno* glazbe povezivali su se sa gradom, nadu su pronašli u propadajućoj infrastrukturi. Optimizam i empatija duboko su se uvukli u glazbi, već 1984. godine *Cybotron* je objavio pjesmu pod nazivom *Techno City*. Veliki dio popularnosti *techna* u Europi proizašao je od euforije sa rave kulture i padom Berlinskog zida, gdje se stvorila neka vesela, šarena asocijacija za *techno* iako je zapravo suprotna atmosfera glazbe.

Juan Atkins je odrastao uz rano zanimanje za glazbu. Atkins je živio na istočnoj strani grada Detroita za razliku od drugih *techno* glazbenika koji su živjeli na zapadnoj strani. Tijekom početka srednje škole se morao preseliti u Belleville jer su mu se roditelji razveli. Živio je u to vrijeme sa bakom i ocem. Još jedan razlog odlaska iz Detroita je bio što je bio izbačen iz škole. Promjena mu je pomogla, iako mu se nije svidjela. Grad Belleville je imao mali broj Afroamerikanaca, samim time i manje zabava. Atkins je promjenom grada i škole ipak nešto naučio. Počeo je čitati teorije Alvina Tofflera o futurističkim konceptima. Nezadovoljan trenutnoj situaciji i realnom životu, knjige su mu potaknule maštu i kreativnost. Futurističke ideje i koncepti su mu dali dosta vremena za razmišljanje. Atkins se već tijekom srednje škole okrenuo s tradicionalnih instrumenata na elektroničke, a zatim osnovao *Deep Space*. Juan Atkins je pohađao fakultet i na glazbenim satovima je upoznao Richarda Davisa, ambicioznog elektroničkog glazbenika. Atkins je smatrao da Richard ima apstraktne, avangardne montažne snimke zvukova. Richard je isto tako bio upućen u tadašnje futurističke teorije. Inspiracija mu je isto bio *Kraftwerk*. Atkins i Richard su zajedno snimili glazbu pod pseudonimom *Cybotron*. Glazbeno, njihov rad je bio pomalo kompliciran. Iako sličnosti sa *Kraftwerkom* su bile očite, samo zvuk koji su snimali je bio mutniji i mračniji. Psihodelija u Atkinsovim radovima je dolazila od inspiracije prema prema *Parliament-Funkadelica*. Prvi objavljeni singl od *Cybotrona* je bio *Alleys of Your Mind* 1981. godine, odmah nakon *Sharevari*. Iako to nije bio prvi *techno* album iz Detroita, *Cybotron* je imao veći uspjeh od grupe *Number of Names*. *Sharevari* je bio popularan na zapadnom dijelu klupske scene, ali veći značaj za Detroit je bila *Alleys of Your Mind* koja je bila spoj funk glazbe i elektronike. Zapravo, pjesma je pomogla da funk bude i dalje relevantan u Detroitu. *Electrifying Mojo* je bio zainteresiran tim radom te je tako dao podršku *Cybotronu*. U nastavku je uslijedio *Cosmic Cars*. Dvije pjesme su dobile emitiranje na mnogim radijskim stanicama i prodane u količini većoj od 10 000 primjeraka. *Cybotronov Clear* 1983. godine je bio hit na top ljestvicama gdje je držao poziciju devet tjedana. *Clear* je dokazao *soul* glazbi da elektronska glazba ima dušu. Na vrhuncu uspjeha *Cybotrona* 1984.

godine Atkins je odlučio krenuti dalje sam. Richard je želio da *Cybotron* ide na rock zvuk, ali za Atkinsa je to bilo previše. Tijekom tog razdoblja radijske stanice i njegov utjecaj je počeo slabiti, a MTV je postajao sve jači kulturni glazbeni program. Time je ostalo malo mjesta za promociju *underground* glazbe poput *techna*. Hip hop je postao popularna glazba, tako i na MTV-u te se time zaklanjao put svakom drugom zvuku. Neotkriven od strane slušatelja i kritičara, *techno* je nastavio razvoj ispod površine. Atkins je godinu dana nakon izlaska iz *Cybotrona* objavio svoju pjesmu *No UFOs* te ju iskoristio za otvaranje izdavačke kuće *Metroplex*. Nazvao se *Model 500* i tako započeo solo karijeru. Predan svom *Metroplexu* i novim pjesmama kao što su *Night Drive (Thru Babylon)* i *Technicolor* koji su bili izravno utjecajni od *disco* glazbe, a baš u tom periodu je *house* glazba bila široko prisutna u Detroitu. *Metroplex* je 1987. godine postigao svoj pravi *techno* uspjeh sa albumom *Goodbye Kiss* od Eddie Fowlkesa.

Derrick May se iz Detroita preselio u Belleville kasnih sedamdesetih godina. Selidbom u predgrađe se sprijateljio sa Atkinsom i s njim započeo *Deep Space*. Ponekad je i živio kod Atkinsa i njegove bake. Derrick je imao drugačiji pristup od Atkinsa da postane glazbenik. Dok je radio sa *Deep Space*, često je odlazio kod mame u Chicagu. Na njega je utjecao radio WBMX iz Chicaga. Bio je zadivljen funk glazbom od DJ Farleya Jacka i Frankia Knucklesa. Derrick je bio, na neki način, duhovno potaknut iskustvom u Chicagu, ali nije bio ni slijep s obzirom da je Chicago scena bila profesionalna. Dirnut atmosferom htio je i on takav uspjeh u glazbi postići. Počeo je kombinirati stilove Chicaga i Detroita, a time je dobio priznanje od strane WJLB radija. Pružena mu je bila mogućnost da pušta glazbu na radio stanici. *Nude Photo* objavljena 1985. godine je definirala *techno*, predstavljena potpuno drugačije u odnosu na druge pjesme. Za tu pjesmu Derrick je koristio električne klavijature Yamaha DX-100, koje su nudile zanimljivu grupu zvukova analognih bas gitara. Pomoću ove izvedbe Derricku je pomoglo u definiranju vlastitog stila. Međutim najpoznatiji njegov rad je bio singl *Strings of Life* iz 1987. godine sa klavirskim zvukom, a pjesma je zadržala svoju popularnost među DJ-ima i smatrala se dramatičnim *technom*. Iz ovoga možemo zaključiti da je glazbenik doživio uspjeh sa eksperimentiranjem različitih zvukova.



Slika 3. Juan Atkins, Derrick May i Kevin Saunderson.

Kevin Saunderson sa svojih 15 godina se preselio iz New Yorka u Belleville, gdje je postao srednjoškolski prijatelj Atkinsa i Maya. Nakon završetka srednje škole Kevin je ostao blizak sa Atkinsom te se udružio u DJ kolektiv *Deep Space*. Tijekom studiranja pridružio se WJBL radijskoj emisiji i ulazio je u *techno* scenu. Najveći uspjeh se dogodio kasnih osamdesetih godina gdje se orijentirao na pop glazbu. Kevin Saunderson, James Pennigton i Roy Holman su osnovali elektro pop grupu *Inner City*, za vokal je bila zaslužna Paris Grey. Album *Big Fun* objavljen 1989. godine je bio predodređen za veliki uspjeh. Album se sastojao od četiri pjesme *Good Life*, *Big Fun*, *Do You Love What You Feel* i *Aint Nobody Better*. Sve su postigle visoki rang na ljestvici plesne glazbe. Ploče su bile prodane u šest milijuna primjeraka te je *Inner City* postao jednim od najvećih tržišnih uspjeha sve zahvaljujući viziji Kevina Saundersona. Kako su se ovi glazbenici razvijali, surađivali zajedno i bili odlučni, polako su razvijali lokalnu scenu. Studio *Metroplex*, *Transmat* i *KMS* otvorili su poslovnice u istoj zgradi koje su kasnije dobile naziv *Techno Belleville*. Neposredna blizina njihovih studija im je omogućila da uče jedni od drugih i da usavrše svoje vještine.



Slika 4. Inner City, Kevin Saunderson i Paris Grey

## 2.6. Druga generacija techno glazbenika

Nadahnuti izravno od strane Belleville trojke, brzo se pojavila druga generacija kao Carl Craig, Mike Banks, Jeff Mills i Robert Hood iz *Underground Resistance*, a iz Kanade glazbenici Richie Hawtin i John Acquaviva koji su vodili *Plus 8*.

Još jedna poznata ličnost iz Detroita je bila *The Wizard*, DJ bez lica, anonimna i tajanstvena koji je počeo s glazbom na radiju. Pravo ime mu je Jeff Mills, a odrastao je u Detroitu na zapadnoj strani. Unatoč ranom interesu za glazbu i DJ talentu, nije se htio angažirati u klupskoj srednjoškolskoj sceni. Mills je zadivio publiku svojim DJ vještinama, a mjesta na kojima je nastupao su bili *Cheeks*, *Eight Mile Road*, *Nectarine Ballroom*. Istaknuo se na Detroitskom WDRQ radiju, a gostovao je i kod *Electrifying Mojo*. Na temelju rastućeg broja obožavatelja na radiju dobio je ime *Wizard*. Usavršavao je svoje vještine i stil miksiranja ploča te je to primijenio na ranom elektro žanru, *new waveu* i *house* glazbi. Radio WDRQ je povjerio slobodu Millsu, omogućujući mu veći pristup opremi i alatima, kako bi se natjecao s Mojovom popularnosti. Manipulirajući s više žanrova i tehničke preciznosti pomogle su da se popne na

vrh profesije DJ-a, a danas je cijenjeni skladatelj i *techno* glazbenik. Djelo Millsa i Johnsona pomoglo je da techno scena dobije čvrste početke u Detroitu.



Slika 5. Jeff Mills, nastup u Cheeks klubu, 1983.

## 2.7. Underground Resistance

*Underground Resistance* je nastao kroz suradnju Jeff Millsa i Mike Banksa. Suradnja Millsa i Banksa brzo je prerasla u koncept i pokret, a svojevrсни cilj glazbenika je bio usmjeren na rušenje glazbene industrije. Odbacivanje komercijalizacije *techna* je bilo jasno u tekstovima i porukama na vinil pločama gdje su izražavali neovisnost od velikih diskografskih kuća. *Underground Resistance* je imao stil ranog *techna* iz Detroita koji je bio povezan s ekonomskim, društvenim i političkim okolnostima grada. Zbog ekonomske recesije stvarali su glazbu za promicanje svijesti i poticanja političkih promjena, a rušili tradicionalnost i etničke norme. Ciljajući na Afroamerikance niže klase, pokušali su im dati nadu da izađu iz ciklusa siromaštva. Politika *Underground Resistance* je bila da pruži alternativni identitet afroameričkoj mladeži.

Mills je ulaskom u kolektiv već imao iskustva u industrijskom *technu*, a pjesme koje je *Underground Resistance* objavljivao su bile također agresivne i eksperimentalne. Stil glazbe u početku je bio raznolik, osoban, energičan, beskompromisan koji je dao pjesmama sasvim novu dimenziju i širi spektar zvukova kao na primjer: *Jupiter Jazz*, *Transition*, *Planet X*. Berlinska izdavačka kuća *Tresor* svoju prvu službenu objavu je izdala s albumom X-101 od

*Underground Resistance* i to nam dosta pokazuje koliko je grupa bila uspješna u Europi i ozbiljno shvaćena. Glazbenici kao Blake Baxter, Drexciya i Roland su također bili članovi *Underground Resistance* kasnih 90-ih godina kada su objavili jednu od najpoznatijih pjesama *Knights Of The Jaguar*. Članovi *Underground Resistance* su imali militantni kodeks odijevanja, crne i zelene jakne ukrašene zakrpama američke vojske i sličnim oznakama, čizme masivne, stilizirane gas maske. Stil odijevanja je bio jasno vidljiv na nastupima kao i sami etos grupe.



Slika 6. *Underground Resistance*

## 2.8. Bottega Veneta Ready To Wear proljeće / ljeto 2022. godine

Daniel Lee predstavio je kolekciju pod nazivom *Salon 03* u Detroitu. Lee je odrastao u Britaniji u gradu Leeds u okrugu Manchestera, a povezo se sa američkim gradom zbog već viđenog gospodarskog procvata i njezinog kraha u svom vlastitom gradu. Manchester je industrijsko središte Velike Britanije, a Detroit industrijsko središte Sjedinjenih Američkih država. Poveznica između ova dva grada je i glazbena, *techno* je rođen u Detroitu, a dizajner je odrastao uz takvu glazbu u zemlji gdje je techno dobio najveću popularnost. Također Detroit mu je pružio inspiraciju arhitekturom i skulpturalnosti automobila.

Sama kolekcija bila je definirana visoko tehnološkom realizacijom inspiriranom sportskom odjećom. Vidljiv je i američki dizajn kao što je radna odjeća i tekstilni materijal traper koji podsjeća na tvorničke uniforme. Pletene trenirke u kolekciji se referiraju na stil odijevanja



velike većine publike koja dolazi na *techno* događaje. Stil odijevanja u trenirkama dolazi još iz *Acid Rave* subkulture iz Britanije koja se pojavila u periodu kasnih 80-ih godina. Voluminozne siluete prevladavale su na reviji, a nabrani detalji na rukavima voluminoznih jakni i parki koje su im davale skulpturalnost. Dizajner je obilježio kolekciju sa inovativnim tehničkim tkaninama, odjevni komadi su izrađeni od metalne pređe koja omogućuje promjenu proporcija odjevnog predmeta kao efekt napuhane ili nabirane siluete. Omogućujući promjenu oblika odjevnih komada dobiva se osjećaj visoke mode. *Oversized* traper jakne i hlače su također referenca na stil odijevanja ranih *ravera*. Dva outfita su istaknuta sa vrlo sjajnom tkaninom u metalik bojama koje podsjećaju na skulpturalnost automobila i futurizma. Ženski odjevni komadi kao haljine su predstavljene sa visokim sjajem, linijama, elegancijom i metalnim šljokicama. Od haljina su se najviše izdvajali komadi od pletenine, zatim pletene polo majice u kombinaciji sa suknjom i bijela pletena haljina koja vizualno podsjeća na teniski outfit.



Slika 7. Bottega Venetta, Ready to Wear, 2021.



### 3. DRUGO LJETO LJUBAVI U BRITANIJI

Sredinom 80-ih godina u Chicagu nastao je novi žanr koji je bio interpretacija *soul* glazbe, a to je bio *house*. *House* se brzo širio iz Chicaga te je popularnost ubrzo dobio u Londonskim klubovima i prodavaonicama ploča. Brzo je nastao pod žanr *house* glazbe, *acid house* gdje je kroz godinu dana postao priznat. Nazvan po svom psihodeličnom zvuku, *acid* je nastao kada su glazbenici u izdavačkoj kući *Phuture* u Chicagu počeli eksperimentirati sa elektroničkom klavijaturom Roland TB-303. Klavijature su prvotno imale funkciju kao generator bas linija za pratnju solo glazbenika. Uređaj je imao ugrađeni sekvencer, rezonantni filter koji je davao bogati i debeli zvuk. Rezultat eksperimentiranja glazbenika dovelo ih je do sirupastog, kiselog i psihodeličnog zvuka. *Phuture* je objavio album pod imenom *Acid Trax*, a te je pjesme popularizirao DJ Ron Hardy.



Slika 8. Rave događaj u Londonu, 1988.

Na otoku Ibizi Britanci su prvi put došli u kontakt sa *acid housom*. Britanski DJ Paul Oakenfold i Danny Rampling su svjedočili energičnoj atmosferi na plesnom podiju u klubu *Amnesia* na Ibizi. Uvidjevši moć *acid housa* na plesnim podijima, uzeli su sa sobom ploče te potom imitirali zvuk u Velikoj Britaniji. U Londonu su se održavale prve *acid house* zabave 1987. godine u klubu *Shoom*, *Spectrum* i *Trip*. Zbog velikog priljeva ljudi na događajima, iz manjih prostora i klubova, zabave su se preselile na ruralna područja i sela. Tako su zauzimali zapuštena skladišta, farme i hangare za zrakoplove. Kako je popularnost subkulture rasla, ljeto 1988. godine je dobilo naziv *Second Summer of Love*. Tog ljeta se dogodila eksplozija velikih *rave*

festivala kao *Sunrise*, *Energy*, *Genesis* i *Biology* koji su bili organizirani u okolici Londona, oko obilaznice M25 i privlačile su čak do 30 000 ljudi. Sudionici *rave* kulture provodili su se kroz svoju utopijsku viziju društva, lišeni od ostatka društva fizički i u mašti. Rana faza *acida* davala je publici osjećaj zajedništva. *Acid house* u klupskoj sceni je potaknuo uspon plesnog podija i brisanja individualnog ega. Konzumacijom droga stimulirala se visoka razina empatije i želja za plesom. Povijest *rave* kulture obilježena je osjećajem euforije koja se dobivala iz konzumacije MDMA. Korištenjem *Ecstasya* u kombinaciji s energičnim ritmovima *house* glazbe stvorio se hedonistički etos koji je bio u suprotnosti sa politikom tačerezma. U *rave* kulturi poanta je bila da se u njoj sudjeluje, a ne da se samo promatra ili kritizira. Zato je osjećaj zajedništva bio istaknut kroz ples, grljenje i dijeljenje predmeta.



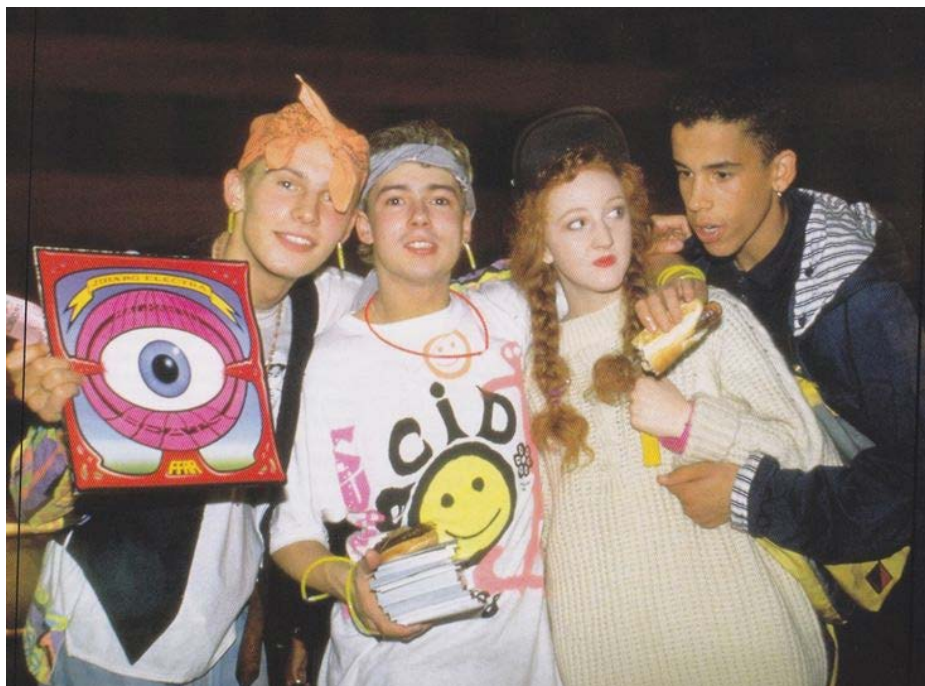
Slika 9. *Sunrise: A Midsummer Nights Dream*, festival u zrakoplovnom spremištu, 1989.

Popularnost *rave* kulture dovela je do panike. Novinarski naslovi poput „*Evil of Ecstasy*“ i „*Ban this Killer Music*“ iz 1988. godine izazvali su histeriju među ostatkom društva, takva pozornost na *acid house* je samo služila kao reklama. Iako je društvo bilo podijeljeno i izazvalo niz javnih osuda na sami pokret, najviše je to brinulo političare nove desnice i premijerku Margaret Thatcher.

Veliki festivali su privlačili profitere, koji su vidjeli da *acid house* ima potencijal za veliku zaradu novca. Jedan od njih je bio Tony Colston-Hayter organizator festivala *Sunrise* koji se često suočavao sa kršenjem zakona. Dio *rave* kulture je prepoznao da pojedini organizatori teže komercijalizaciji pokreta koji je imao suprotni etos ne komercijalizmu na kojem je pokret utemeljen. Organizator Tony Colston i drugi su našli rupe u zakonu kako bi izbjegli uhićenje. Imali su teorije da su zabave legalne ako organizator događaja ima potpisan ugovor sa

vlasnikom zemljišta gdje bi se odvijala zabava, te ako su sudionici bili članovi kluba i da ulaznice nisu bile dostupne široj javnosti. Tim činom su zaobilazili potrebu za prijavu događaja nadležnim tijelima tj. policiji.

Margaret Thatcher poticala je etiku slobodnog tržišta, rezala socijalna davanja, smanjivala socijalne plaće te je tako pridonijela povećanju stope beskućništva, siromaštva i povećanju socijalne razlike između bogatih i siromašnih. Razina nezaposlenosti je dosegla do 2 milijuna ljudi, a veliki dio nezaposlenosti je dolazio iz zatvaranja rudnika. Nasilni štrajkovi rudara sredinom 80-ih godina je bio odgovor na represiju vlade. Pod utjecajem ove političke i društvene klime došlo je do uspona *rave* kulture 1988. godine. Temeljne ideologije *rave* kulture su bile u izrazitom sukobu sa politikom nove desnice, kao i sa teorijama Margaret Thatcher o obiteljskim vrijednostima i neo viktorskom moralu. Konzervativna vlada je podržavala veću i intenzivniju intervenciju policije i donijela zakone o zabavi i javnom redu usmjerene na rušenju *rave* kulture. *Rave* kultura je imala utjecaj i na rodne i rasne društvene probleme. Glazba je imala sposobnost da spoji dva različita identiteta koji imaju dvije različite kulture. Miješanje etničkih granica među mladima je bila velika suprotnost sa rasizmom. Tu se može i pripisati razlog opadanja huliganizma. Pad nasilja tijekom tog razdoblja se povezivao sa utjecajem *acid* glazbe.



Slika 10. Manchester, klub Hacienda, 1989.

Dok je *rave* kultura brisala rasističku politiku konzervativne vlade, tu su se i našle teorije tačerizma o rodnoj ideologiji i ulozi žena u društvu. Thatcherska ideologija promovirala je važnost tradicionalne obitelji. Njezina izjava iz 1982. godine je bila izravan napad na žene, a

glasila je: „žene rađaju djecu i vode kućanstvo“, a kasnije je osuđivala tinejdžersku trudnoću, samohrane i zaposlene majke. *Rave* je dao mladim djevojkama alternativni ženski uzor kao bijeg od paternalizma i neovisnosti koji je odstupao od Thatcherskog ideala uzorne žene. Ples je dao mladim djevojkama samopouzdanje te su bile oslobođene od tradicionalnih asocijacija plesa sa seksualnim porivima i provokacijama. Kad govorimo o sudjelovanju publike u *rave* kulturi to je značilo da je fokus bio ples i plesni podij, a ne pozornica. *Acid house* je služio za prihvaćanje različitih ljudi, uklanjanju rasnih razlika i ravnopravnosti žena.



Slika 11. Matthew Smith, London, 1994.

### 3.1. Letak kao oblik vizualne komunikacije

*Rave* letak za ranu elektronsku glazbu je simbol prosječnih umjetnika. Letak je postao jedinstveni stil umjetnosti koji prikazuje dinamičnost subkulture. Ovi zagonetni materijali, letci, poster i postali su dragocjeni relikti plesne glazbene scene. Šarene zagonetne slagalice koje pobuđuju maštu nam otkrivaju živahne priče o ovoj britanskoj prkosnoj plesnoj glazbi, njezinom utjecaju i hedonizmu. Letci su se dijelili u prodavaonicama ploča i u klubovima. Bio je to jedini način kako da se sazna kako doći do samog događaja. Nekada viđeni kao prolazni i nevažni, klupski letci danas su prepoznati kao važan dio povijesnog pokreta, od sredine 80-ih do kasnih 90-ih godina. Letci su bili podzemni oblik komunikacije, koji se stalno mijenjao kako bi pratio razvoj *rave* kulture. Kao izvor osnovnih informacija, brzo su postali inspirativni vizualni materijal za mlade dizajnere. Psihodelične boje i nadrealistički dizajn dominirali su kulturom *acid house*. George Georgiou je dizajnirao letak za klub *Shoom* u siječnju 1988. godine. Uz malo novca i ukradenog uredskog materijala nastao je kulturni letak. Jednostavan dizajn koji se sastojao od bijelog papira s crnim tekstom kao osnovne informacije događaja. Uz tekst uvijek je bio da mora imati i simbol emocije *smiley face*. Simbol smješka u to vrijeme je bio čest u odjevnim predmetima kao zakrpe na jaknama i traperu. Zadani grafički zadatak



se dizajneru nije baš svidio te je simbol htio drugačije prikazati. Rješenje je našao tako što je simbol iz plošnog dizajna napravio u trodimenzionalni motiv. Žuti simboli su prikazani kako padaju kao slap sa lijeve i desne strane letka. Zatim jedan simbol se izdvajao sa drugačijom emocijom, usta su prikazana valovitim linijama i oči su imale zvjezdice. Dizajn letka je oduševio vlasnika kluba Danny Ramplinga te je simbole smješka koristio kao logotip kluba i za ostale promotivne materijale. *Shoom* je bio jedan od prvih klubova koji je upotrijebio simbol smajlića na ovaj način. Kasnije simbol smajlića je dobio negativnu konotaciju. Drugi su to protumačili da se radi o tabletama *ecstasy*, a zatim se ta informacija širila putem novinskih članaka, kao simbol *Acid Housea*. Ovaj letak je jedan od najtraženijih i najrjeđih predmeta, a simbol smajlića je također bio tiskan na majice i bio dio odjevnog stila. Ovaj specifičan letak pokazuje snagu simbola i kako se on zapravo može pretvoriti u komunikacijski alat. Danas ove simbole koristimo u društvenim medijima.



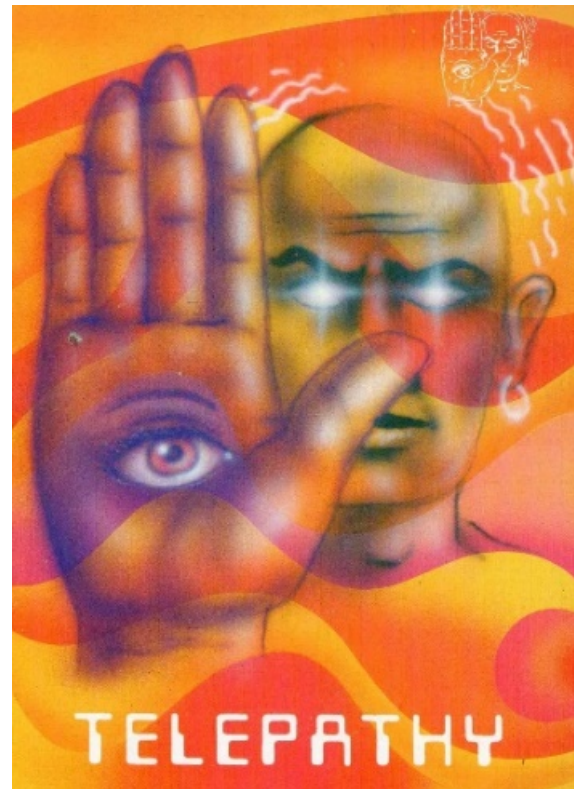
Slika 12. George Georgiou, letak za klub *Shoom*, 1988.

Letak za klub *Spectrum* dizajnirao je Dave Little. Paul Oakenfold, vlasnik *Spectrumsa*, imao je želju da letak sadrži treće oko s riječima *Spectrum* i *Heaven On Earth*. Dizajner je letku pokušao dati izravnu vezu s psihodelijom iz 60-ih, te se tako referirao na umjetničko djelo *Grateful Dead* od Rick Griffina. Isto tako utjecala je i knjiga pod nazivom *'The Art of Rock'* koja

sadrži postere rock glazbe i ostalih grafičkih materijala. Dave je na letak dodao riječi *Theatre of Madness* i sve je ručno oslikao. Boje na ilustraciji su bile vibrantne. Treće oko je u krupnom planu i dolazi prvi do izražaja, možemo reći i da iskače. Ovaj letak je bio prvi u *acid house* eri koji je bio tiskan u punoj boji i jedan od najupečatljivijih dizajna.



Slika 13. Dave Little, letak za klub *Spectrum*, 1989.



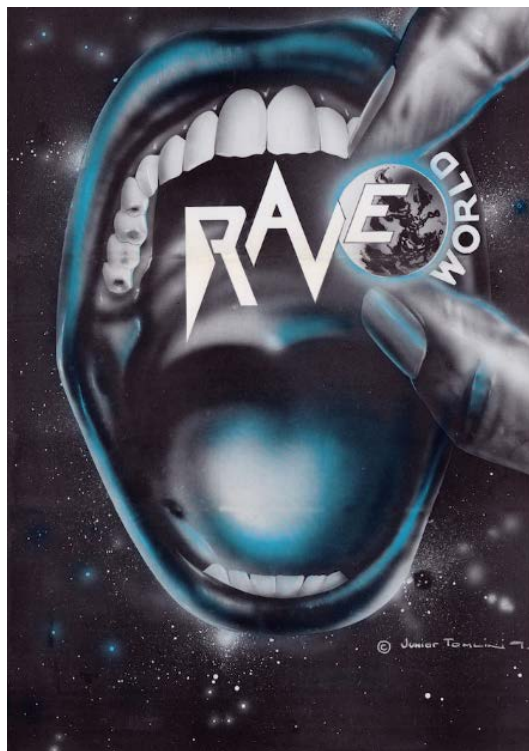
Slika 14. Steven Perry, letak za festival *Telepathy*, 1990.

Steven Perry je bio umjetnik grafita tijekom osamdesetih godina. Crtanjem grafita dobio je slobodu eksperimentiranja bojama i oblicima. Njegov prvi letak je bio za klub *Fantastic Ibiza* koji je bio crno bijele boje, zatim nedugo nakon toga napravio je prvi letak u boji za *rave* događaj pod nazivom *Beyond Therapy*. Nakon toga dobivao je sve više narudžbi te je stvorio više od 900 letaka. Dizajnirao je jedinstvene slike za letke uz pomoć svog zračnog kista. Stil slikanja koji je imao je bio nadrealizam i često je koristio ovaj stil za svoje prve radove letaka *rave* kulture. Letak stvoren za događaj *Telepatija* je bila inspiracija iz psihodelične umjetnosti iz 60-ih godina. Utjecaj psihodelične umjetnosti se može vidjeti u njegovim radovima gdje je koristio boje kao što su narančasta i ljubičasta, a te boje su dominirale u ilustracijama psihodelije. Treće oko se opet pojavljuje u ilustraciji letaka što je bio još jedan popularan

simbol među *rave* kulturom. Egzotični, vanzemaljski i duhovni elementi oslikani na letcima su postali njegovi uobičajeni stilovi. Perry je tvrdio da je u njegovoj svakoj ilustraciji na letcima bila utkana skrivena značenja. Ta značenja su do dan danas ostale tajne. Njegov rad je šaren i mističan, te je dobio značaj u *rave* kulturi.

Junior Tomlin jedan je od dizajnera nadrealističkih letaka. Upoznajući *rave* promotore dobio je priliku da napravi letke za njihov događaj, *RaveWorld*. Njegovi futuristički nadrealni letci postali su poznati među promotorima te su naručivali još ilustracija. Neki od najznačajnijih dizajna bili su za *rave* događaj *Telepathy*, *Revelation*, *Dreamscape* i *One Nation*. Junior Tomlin je letke vidio kao jedini način da ljude privuče na *rave* događaj. Dizajn je bio jedinstven, šaren, detaljan i čudan, ali sa svrhom da komunicira nešto posebno. Medij s kojim je radio letke je bio sa zračnim kistom. Jedna od istaknutih letaka je bio za *RaveWorld*, a referirao se na planet Zemlju. Ljudi iz gradske vijećnice su se usprotivili umjetničkom djelu jer je ruka stavljala planet zemlju u usta, što su protumačili kao gutanje *ecstasy*. Sve je to dovelo do otkazivanja događaja.

*Sunrise: A Midsummer Night's Dream* *rave* događaj se održao u lipnju 1989. godine. Ovaj *rave* događaj krasio je naslove novinskih članaka kao "*Spaced Out*, *Ecstasy Airport*". Ovaj letak od *Sunrise* festivala bio je prvi sjajni ispis u punoj boji. Slika je bila posuđena od umjetnika Patricka Woodroffe, a rad se zvao *I Am Coming To Get You*. Slika predstavlja sunce koje gleda na brdo ispunjeno sitnim kružnim licima koji podsjećaju na male mjesece.



Slika 15. Junior Tomlin, letak za otkazani *RaveWorld*, 1992.



you are cordially invited to  
*A MIDSUMMER NIGHTS DREAM*



on *MIDSUMMERNIGHT*, SAT 24th JUNE  
THE MOST SPECTACULAR EVER

Supernatural  
Suspense

**SUNRISE**

Magical  
Mystery

10pm - 10am, 12 Hours of midsummer magic

*TURNTABLE WIZARDS*

EDDIE RICHARDS • JUDGE FULLER  
TREVOR KING • PAUL ROBERTSON  
FRANKIE WORTINE • JABBO

*MUSICAL MAGICIANS*

LIVE P.A.: RAB JAC  
MASTER of CEREMONIES: Mr C.  
Gordon & the Magic Trumpet

Slika 16. Patrick Woodroffe, letak za festival Sunrise, 1989.

### 3.2. Odjevni komadi na rave događajima

Tijekom 80-ih godina među mladima je dominirao komercijalni stil odijevanja. Uobičajeni odjevni komadi su bile kraće uske suknje, sakoi sa naramenicama, haljine koje su pratile siluetu tijela, visoke pete i kožni odjevni predmeti kao jakne. Takvi odjevni komadi su bili neprikladni za rave zabave. Također dizajnerski brendovi su bili irelevantni i sporedni. Odjevni komadi u rave kulturi su bili čista suprotnost od cool trendova 80-ih godina. Odjevni komadi su slojeviti, praktični, funkcionalni i široki. Bogato društvo iz kasnih 80-ih godina težilo je dizajnerskoj odjeći, izgled *acid house* scene bio je zamijenjen potrebom za udobnošću kako bi publika bila u mogućnosti plesati cijelu noć. U klubovima je bilo previše vruće da bi se nosili uski odjevni komadi i deblji tekstilni materijali. Zato možemo vidjeti vrećasti stil 1988. godine na *acid house* događajima.





Slika 17. Fantazia rave, 1992.

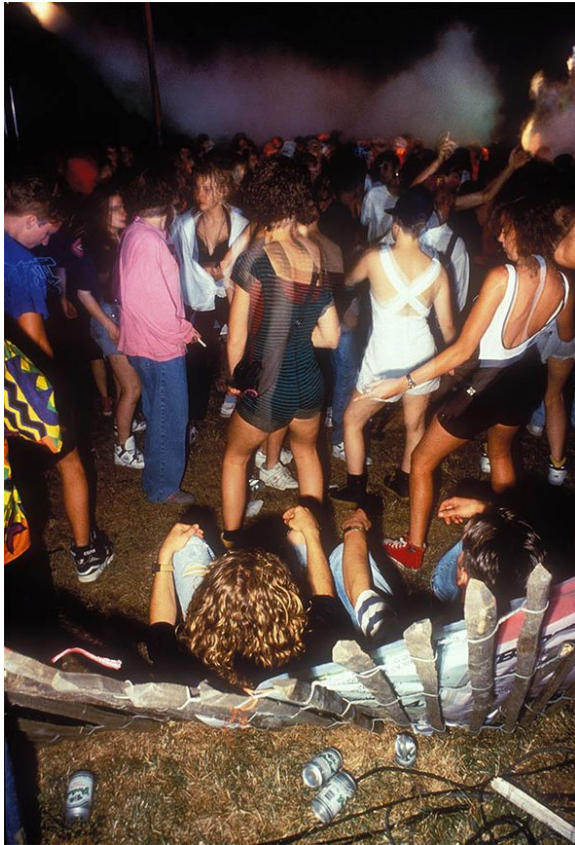
Uobičajene tenisice koje su se nosile bile su *Converse*, *Travel Fox* ili ravne cipele od *Kickers* i *Wallabees*. Široke hlače i majice s kratkim rukavima ili dugačkim rukavima bili su uobičajeni odjevni predmeti za oba spola. Danny Rampling je prodavao majice ukrašene smajlicem kako bi promovirao svoj klub *Shoom*. Smiješak je postao najprepoznatljiviji simbol i amblem *acid house* scene. Lako kopiran motiv, *acid house* izgled pojavio se i u ostalim tekstilnim odjevnim trgovinama. Ulica *Oxford* u Londonu je jedna od najprometnijih trgovačkih ulica, a tu se i nalazila prodavaonica *Mash* koja je prodavala komercijalne odjevne komade. *Mash* je privlačio mlade ljude u svoju prodavaonicu tako što su postavili ozvučenje i puštali *acid house* glazbu. Takav marketinški trik je privlačio mlade ljude, a čak su stajali u redu na ulici. U neposrednoj blizini nalazio se i *Stüssy* brand koji je imao prepoznatljive velike široke majice sa kratkim rukavima. Modni dizajner Mark Bloom iz *Komoda* odlazio je na Bali raditi majice sa kapuljačom i hlače sa batik tiskom. Odjeća iz *Komoda* je također bila česti odjevni predmet na *rave* događajima. Fiona Cartledge dizajnirajući pod imenom *Sign of the Times*, izrađivala je jakne od turskih tepiha sa motivima ikonografije kao Posljednje večere i Isusa. *Raveri* su bili jako zainteresirani za odjevne komade inspirirane religijom, duhovnosti i masonskim simbolima. Osim jakni, dizajnirala je trenirke, aztečke i cvjetne dezene na majicama, majice sa smajlicima, marame i privjeske.



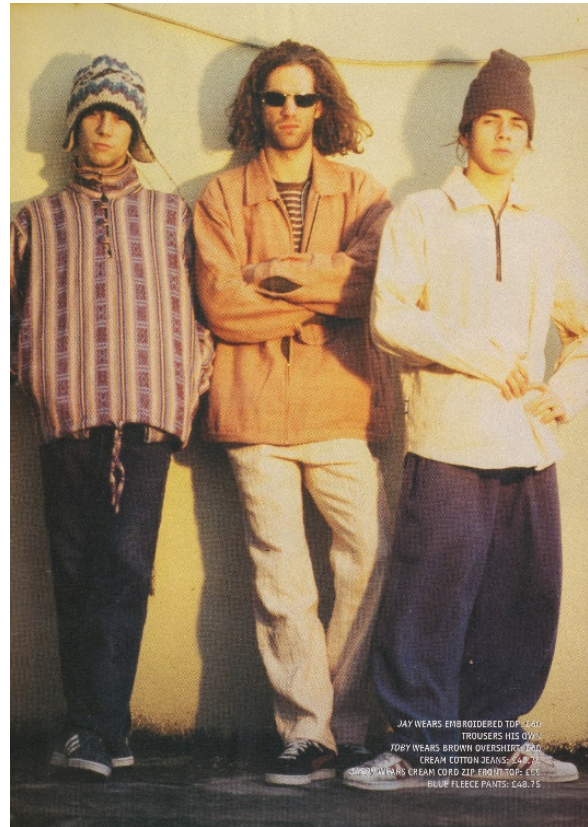
*Slika 18. Fiona Cartledge, prodavaonica odjeće Sign of the Times*

Česti odjevni predmet na *rave* zabavama, osim majica i trenirki, su bili kombinezoni, veliki pleteni džemperi, prsluci sa amblemima, sportske tajice u kombinaciji sa sportskim grudnjacima i modni dodaci kao afričke kape. Analizirajući odjevne komade u široj slici, stil je bio homogen i nitko se nije izdvajao. Publika nije obraćala pozornost na odjeću, pedantnost ili eleganciju. Fokus im je bio da su prisutni i da se zabavljaju. Izgled nikada nije dominirao ovom glazbom.





*Slika 19. Rave događaj, 1990.*



*Slika 20. Komodo, 1993*



*Slika 21. London, Labyrinth Dalston, 1994.*

#### 4. PAD BERLINSKOG ZIDA

Berlin je bio podijeljen između komunističkog istoka i kapitalističkog zapada. Zid je podignut 1961. godine, a grad je podijeljen na četiri zone. U sredini se nalazila ničija zemlja, s bodljikavim žicama i naoružanim stražarima koji su bili stalni podsjetnik da je grad ostao na prvoj crti zamrznutog sukoba. Teško nam je danas zamisliti kako je Njemačka nekad bila jedno od najtmurnijih mjesta u zapadnom svijetu. Mladi muškarci koji su živjeli u zapadnom Berlinu, mogli su izbjeći vojnu službu, a najamnine su bile jeftine. Te činjenice su privukle slobodoumnike kao što su: anarhisti, lijevi aktivisti, pankeri, homoseksualci, umjetnici, glazbenici poput Davida Bowiea i Iggya Popa te izbjeglice. Berlin je bio poput otoka. Skupio je različite ljude koji su različito razmišljali.

Kasnih osamdesetih možemo izdvojiti DJ-a pod umjetničkim imenom *Dr. Motte*. *Motte* je bio zaslužan za organiziranje prve *acid house* zabave u zapadnom Berlinu u klubu *Turbine Rosenheim* u rujnu 1988. godine. Do kraja te godine su Hegemann i njegov kolega Achim Kohlberger postavili su prve *acid house* događaje u klubu pod nazivom *UFO*. *Motte* i *Jonzon* su postali njegova dva rezidentna DJ-a. Dok je grad bio podijeljen, tinejdžeri s istočne strane Berlina mogli su slušati radijske prijenose sa zapadne strane. Istočna Njemačka se raspadala pa se iz glazbe crpila energija. Devetog studenog 1989. godine su istočnonjemačke vlasti odlučile otvoriti granične prijelaze i pustiti ljude da slobodno prolaze. Barijera je probijena i izbilo je slavlje. Thomas Andrezak s umjetničkim imenom: „*Tanith*“ postaje jedan od najvećih techno DJ-a u klubu *UFO*, a kasnije u Hegemannovom klubu *Tresor*. *Techno* je bio prvi zajednički glazbeni jezik koji je okupljao mlade nakon probijanja zida. U Berlinskom *UFO* klubu, *acid house* događaji su imali neki uspjeh do sredine 1988. godine kada je taj broj dolazaka gostiju počeo padati. Nagla promjena se dogodila nakon što je zid bio srušen, klub je postao meta mladih generacija istočnih Berlinaca koji su bili gladni zabave i avanture. Jer su napokon imali priliku istraživat berlinski noćni život i osjetiti slobodu. Velikim brojem publike i zatvaranju *UFO* kluba, Hegemann i njegovi partneri su vidjeli priliku za otvaranje novog kluba početkom devedesetih. Novi prostor je bio nađen 1991. godine na istočnoj strani Berlina bivše robne kuće Wertheim i to u samom trezoru. Sami naziv kluba je dobio *Tresor* zbog njegove već ranije uloge prostora. Klub *Tresor* je imao savršenu lokaciju u blizini zida. Bio je to simbol novog početka i nove generacije glazbe. *Tresor* je bio poseban u svakom smislu. Jako glasno ozvučenje prostora, mračna i intenzivna atmosfera, prisutna igra svjetlosti uz maglu i hrpa ljudi u manjem prostoru.

Nakon što je Zid srušen, ljudi su počeli istraživati nove ideje i nove prostore koji su bili zabranjeni tijekom godina podjele. Drugi klubovi su se tako otvarali u sličnim



nekonvencionalnim prostorima kao *Bunker*, *E-Werk* i *Planet*. Neki njemački *raveri* su počeli nositi maskirana odijela s gas maskama, dok su *Tanith* i njegova *techno* ekipa izgledali poput odmetničke bande pljačkaša *Mad Maxa*.



Slika 22. DJ Tanith, 1994.



Slika 23. Klub Tresor

Hegemann je 1991. godine doveo Mikea Banksa, Jeffa Millsa, Blakea Baxtera i Roberta Hooda iz *Underground Resistance* da sviraju u klubu. *Tresor*ov drugi kompilacijski album pod nazivom „*Berlin Detroit: A Techno Alliance*“, a sadržavao je pjesme *Underground Resistance* i Millsa te suradnju između Juana Atkinsa i dva producenta iz Berlina pod nazivom *3MB*. U Frankfurtu se u to vrijeme DJ-i i glazbeni producenti poput Sven Väth, Marc Spoon, Jam El

Mar razvijali raskošne melodične teksture transa u klubovima kao što su *Dorian Gray* i *Omen*. *Dr Motte* je htio proglasiti demonstraciju i to je učinio s glazbom, nazvao je *Love Parade*. U vrijeme kada je britanska policija uništavala svaki *rave* događaj na otvorenome, berlinske vlasti su mu izdale dozvolu i rekle mu da nastavi. *Love Parade* je okupila oko 150 ljudi. Kako je berlinska *techno* scena jačala, *Love Parade* je postala najistaknutiji javni simbol. Parada ljubavi je eksponencijalno rasla svako ljeto, a do 1995. godine broj je dostigao do 280 000 ljudi. S vremenom je prodala svoju dušu u pravom smislu tog izraza. Događaj je postao napuhana šarada koja je prštala ekstravagancijom i raskošnim slikama fotogeničnih djevojaka u fluorescentnim grudnjacima koje divljaju vodenim pištoljima i dječaka golih prsa koji mašu i vrište od uzbuđenja. Publika i glazbenici koji su razumjeli *rave* kulturu su postali razočarani glazbom za masovno tržište. Prvobitno nazvan *Hate Parade*, a godinu kasnije preimenovan u *Fuck Parade* postao je godišnji marš protiv komercijalizacije. Kad su berlinske vlasti odlučile da više neće izdavati dozvole za održavanje parade ljubavi, organizatori nisu mogli platiti policiju i čišćenje pa je otkazana 2004. i 2005. godine. U srpnju 2010. godine *Love Parade* se trebala održati u Duisburgu. Gradonačelnik i organizatori su bili jako uzbuđen oko nadolazećih prihoda, te su imali propuste u organizaciji i sigurnosti gostiju. Tijekom događaja nastala je velika gužva u tunelu i na samom izlazu. Zbog nastalog propusta sigurnosti policije i organizatora nastala je panika prema izlasku. U pokušaju bijega iz kaosa, poginulo je dvadeset i jedna osoba, a ozlijeđeno je više od petsto ljudi. Iz poštovanja prema nastradalima, parada se prestala održavati.



Slika 24. Love Parade, Berlin





Slika 25. Fuck Parade, Berlin

#### 4.1. Berghain

Dolazi do novih promjena. Berlinska klupska scena se seli prema istoku. Bilo je vrijeme za nove zvukove i nove vibracije, kao i za nove DJ-e. Početkom novog stoljeća dolazi do novog fenomena koji će imati veliki utjecaj na berlinsku scenu. Dolaze velike grupe turista jeftinim avioprijevozom na vikend divljačke misije u gradu. Turizam je procvjetao u Berlinu, a broj posjetitelja je dramatično porastao. Berlinska klupska scena se tako pretvorila u šengensku zonu. Rave scena je dugo zagovarala komunikaciju preko granica, a sve je to dovelo do velikog proširenja ruta i pada cijena karata.

Prije samog početka 21. stoljeća klub *E-Werk* i *Bunker* su se zatvorili, *Love Parade* komercijalizirani i kulturno sterilizirani događaj, a *Tresor* institucija. Činilo se kao da je *techno* doživio kraj svojim kreativnim fenomenom. Zapravo je postao *underground* fenomen. Zamjena je bila nađena u istočnom Berlinu na industrijskom napuštenom zemljištu pod nazivom *Ostgut*. *Ostgut* je bio jedino mjesto gdje su bile još dobre zabave koje su trajale do popodnevnih sati. Klub je bila dobro čuvana tajna no 2003. godine se morao zatvoriti. Zbog zatvaranja *Ostguta*, zamjena je bila nađena 2004. godine u napuštenoj elektrani i nazvana je *Berghain*. Klub je bio meka za ljubitelje *techna* i utočište za seksualne disidente. Na ulazu u klub je bilo jasno

naznačeno da nema fotografiranja, čime je pridodana snažna mističnost kluba. Klub je evoluirao iz *gay scene* u Berlinu devedesetih godina i smatrali su važnim da sačuvaju taj dio baštine te tako su ga htjeli prikazati s dobrodošlicom za izvorne posjetitelje kluba. Klub je aktivno njegovao vezu klupske kulture i svijeta umjetnosti. Tako je svoju desetu godišnjicu proslavio umjetničkom izložbom koja uključuje grube fotografije koje je snimio glavni vratar i blistavu instalaciju nalik akvariju bivše *Berghainove* barmenke koja je bila ispunjena s 1000 litara mokraće prikupljene iz klupskih toaleta u razdoblju od nekoliko mjeseci. U klubu se njegovala glazbena, umjetnička i seksualna kreativnost. *Berghain* je stekao istaknuti simbol berlinskog noćnog života od 2010. godine. Misteriozan i impozantan klub je postao jedan od najvećih znamenitosti *techno* prijestolnice Europe.



Slika 26. *Berghain* klub, 2017.

#### 4.2 Berlinski stilovi odijevanja u klupskoj kulturi

Za klupsko noćno iskustvo, osim elektronske glazbe, igra ulogu arhitektura kluba i zvuk kluba tj. žanr glazbe koji predstavlja klub. Također tu se odnosi i na stil odijevanja publike koja odražava kodeks odijevanja kluba. Selektivni odabir publike na ulazu u klubovima je nužan zbog velikog broja turista u Berlinu koji remete atmosferu u klubovima te isto tako ne razumiju kulturu elektronske glazbe ili njezinu povijest. Naravno, klupski zaštitari na ulazu žele osigurati da njihova ciljana skupina publike može u potpunosti doživjeti prostor za samo izražavanje



koji nudi imidž kluba. Pripadnost određenoj skupini društva i izražavanju vlastitog identiteta se karakterizira raznolikim obilježjima, ali i osobnim izgledom. S obzirom na trideset godina berlinske *techno* kulture, vidi se složena evolucija odijevanja u klupskoj kulturi na koju su utjecali koncepti pojedinih klubova, privremeni stilovi brze mode, ali i zbivanja u globalnoj politici. Najutjecajniji stil odijevanja u klupskom svijetu je bio 80-ih i 90-ih godina koji je poslužio kao današnji trend za stil odijevanja novije mlađe publike elektronske scene. U ovom poglavlju ćemo analizirati različita razdoblja odijevanja berlinske *techno* kulture. Stil odijevanja prve generacije *techno* kulture krajem 80-ih godina je bio spoj *Punka*, *Skinheads*a, *New Wave*a, sportske odjeće i fetiš stilova. Modni brendovi poput *Stüssy*, *Adidas*, *Daniel Poole* i *Pervert* bili su osnovni komadi odjeće koji su se mogli vidjeti u klubovima. Britanski dizajner Daniel Poole osnovao je svoj istoimeni brend 1987. godine za vrijeme početka britanske *rave* scene. Neobičan, ali praktičan dizajn spajao je elemente funkcionalnosti i sportske odjeće koji su bili stvoreni da budu izdržljivi odjevni predmeti. Logo DP se može vidjeti na bomber jaknama i na radničkim prslucima koji su bili izravno inspirirani od njemačke radne uniforme sa reflektirajućim tkaninama. Kao što je bio slučaj u Britaniji, sportska odjeća i XL veličine odjevnih komada bile su također prisutni stil u berlinskoj klupskoj sceni. Na primjer afričke kape koje su danas ponovno popularne u klupskoj sceni, našle su se i u berlinskim klubovima, a sve zahvaljujući spiralnom plemenu iz Britanije koje je pobjeglo zbog kaznenih optužbi i preselilo se u Berlin.



Slika 27. *Pervert*



Slika 28. *Daniel Pole*



Slika 29. Adidas u kombinaciji sa prslukom reflektirajućim

U istom razdoblju ranih 90-ih godina razvijali su se novi stilovi, DJ *Tanith* i njegova zajednica koristili su dezene kamuflaže kao kontradiktorni stil, stavljajući funkcionalnu svrhu vojne odjeće u suprotan kontekst sa hedonizmom i tolerancijom. Vojna odjeća i slični dodatci su bili jedan od najupečatljivijih *techno* stilova početkom 90-ih gdje su se nosili kombinezoni, zaštitne maske, plinske maske, svjetleći prsluci i rukavice. Berlinska klupska scena je nudila prostore slobode u kojima je svatko mogao biti onakav kakav želi biti. Ovaj slobodni duh se mogao vidjeti u kompleksnim kostimima u stilu znanstvene fantastike koji su najviše bili inspirirani svemirom. Ove ideje su još dolazile iz stripova 60-ih godina gdje su takvi odjevni komadi bili zamišljeni kakva bi odjeća trebala izgledati u budućnosti. S obzirom na pojavu *techno* glazbe koja je bila inspirirana futurizmom i novom tehnologijom bila je savršen katalizator za takve ideje odijevanja 90-ih godina u klubovima. Ekstravagantni stilovi koji su zbog svog apstraktnog i krhkog izgleda činili ples i dinamične pokrete nemogućim, u konačnici su nadopunili širu sliku klupske scene u kombinaciji sa publikom koja je nosila sportsku odjeću, *oversized* odjevne komade, kožu i lateks.





*Slika 30. Berlin, Futuristički kostimi*



*Slika 31. Wolfgang Tillmans, 1992.*



*Slika 32. Tilman Brembs, Tresor 1991.*

*Queer* zajednica u Berlinu je također ostavila veliki trag u klupskom svijetu sa svojim izražavanjem kroz odjeću. Transrodni muškarci su nosili kostime koji su sami sebi šivali, a česti odjevni predmeti su nošeni kao haljine od kože. Također nosili su šarene ekstravagantne frizure ili su čak bili potpuno obrijane glave. Sve to je potaknulo struju zajedništva i tolerancije u klupskom svijetu elektronske glazbe u Berlinu. U Berlinu se početkom 90-ih godina uz *techno* kulturu pojavili i događaji kao seks zabave ili KitKat klubovi. Za ulazak u klub je postojao strogi kodeks odijevanja, a zahtijevao je fetiš odjeću, lateks, kožu, čak i visoki stil ili glamur. Zato danas nije čudno vidjeti fetiš odjeću, zapravo je vrlo česti odjevni predmet na događajima elektronske glazbe. Početkom 21. stoljeća kada se *minimal techno* usvojio kao priznati žanr, pojavile su se uske traperice na plesnom podiju. Uske traperice su kratko bile prisutne jer je brzo došao ležerni stil. Na plesnim podijima kao odgovor na glasnu klupsku odjeću iz 90-ih godina pojavili su se opušteniji i skromniji stilovi. Funkcionalni i jeftini odjevni komadi počeli su biti favorizirani u odnosu na šarenu odjeću. Majice sa kapuljačom, adidas trenirke, visoke traperice i crna boja su postali klasični odjevni komadi klupske scene. Odjevne kombinacije u trenirkama i majicama sa kapuljačom su bili nešto što je bilo normalno, sve što je bilo više od toga se smatralo da nešto nije u redu s tobom. Svi su bili jednaki bez obzira kako ste složili svoju odjevnju kombinaciju, ali nikog nije bilo briga kako izgledate. U berlinskim klubovima nije riječ o ekstravaganciji, već o efikasnom stilu koji omogućava LGBTQ, fetiš i *techno* zajednici da se izražavaju na svoj način. S obzirom na popularnost *techno* glazbe i komercijalizacije, postoji zabluda da svi moraju nositi lažnu fetiš odjeću. Iako postoji stil, on nije modni već je anti modni i nije povezan sa brandovima. Danas su to kombinacije sportske odjeće sa fetiš odjećom i *vintage* odjevnim komadima. Berlinci na spomen *techna* i *Berghaina* kolutaju očima jer su česte teme kako se obući za ulazak u *Berghain*. Turisti dolaze u Berlin i oblače se kako bi se uklopili kroz svoju ideju kakvi se odjevni komadi nose u berlinskim klubovima. Može ih se uočiti kroz kombinacije kožnih pojasa, mrežastih odjevnih komada, adidas trenirkama, bomber jaknama i kožnim odjevnim komadima gdje potpuno negiraju njihovo podrijetlo. Nastao je stil koji se ponavlja što je u potpunoj suprotnosti od onog izvornog što su *techno* klubovi nudili, a to da su upravo ovi klubovi bili namijenjeni za ljude koji se ne žele uklopiti sa stilovima ostalih. Strah od stroge politike ulaska u klub je naveo turiste da misle da će im stereotipni odjevni komadi odjeće pomoći da uđu u klub. Nisu razumjeli da je riječ o autentičnosti i originalnosti što je zapravo i najvažnije u svijetu klupske kulture. Posljednja i prava kultura mladih sa glazbom i estetikom bila je *rave* kultura i klupska scena 90-ih godina. Danas Berlin i njegov noćni život nije više zaštićen od *mainstream* kulture, već je izgubljen.



*Slika 33. Fetish odjeća, 1991.*

#### **4.3. Bottega Veneta Ready to Wear jesen / zima 2021. godine**



*Slika 34. Bottega Veneta, Ready to Wear, 2020.*

Milanski luksuzni brend Bottega Veneta pod vodstvom kreativnog direktora Daniela Lee-a, predstavio je kolekciju u Berlinu u travnju 2021. godine. U tom vremenu je grad bio pod strogim mjerama zbog velikog broja zaraženih uzrokovano pandemijom korona virusa. Kolekcija je dobila naziv *Salon 02*, a mjesto održavanja je bilo u berlinskom noćnom klubu *Berghain*, u svjetskoj prijestolnici techno glazbe. Kolekcija u *Berghainu* nije bila unaprijed najavljena i postala je tek javna kada su na društvenim mrežama gosti počeli objavljivati slike sa događaja. Na popisu gostiju je bio manji broj uzvanika, a većinom su to bili glazbenici i dizajneri. Predstavljanje kolekcija *Salon 02* muške i ženske odjeće u *Berghainu* je time dao atmosferi dozu tajnovitosti, hedonizma i ekskluzivnosti. Dizajner Daniel Lee je ovu kolekciju obilježio tradicionalnim odjevnim komadima sa dodanim svježim tehničkim elementima sofisticiranosti, spajajući udobnost i mističnost odjevnih komada. Spajanjem različitih kombinacija dobila se kohezivna jedinstvena kolekcija. Kolekcija sadrži 61 izlazak modela, tu se izdvajaju stroge i ekstravagantne siluete. Prva polovica kolekcije sadrži crna uska odijela gdje se vidi utjecaj radne uniforme, haljine, visoke čizme i par odijela koji su bili prekriveni nojevim perjem. Zatim druga polovica je imala visoki sjaj i žarke boje koje su bile potpuna suprotnost sa ovim ozbiljnim berlinskim stilom. Oblik silueta je bio fokusiran na ramena i geometriju torza, a remenja u struku i mekani tekstili ublažavali su mušku oštru i strogu siluetu. Visoko kopčanje i voluminozni kaputi daju formalni ozbiljni izgled. Ova kolekcija vizualno je spojena sa različitim teksturama materijala i tekstila, kao što su koža i perje, zatim gusta debela pletiva, šljokice, staklene perle i čipka. Jasno je da se ova kolekcija referirala na techno i berlinski klupski stil što se vidi na odjevnim komadima i odabirom materijala. Koža je prisutna u dugačkim kaputima, čizmama, hlačama i u haljinama. Zatim imamo crnu boju koja je postala stereotip u techno klubovima. Isto tako tu su stroge siluete, ali i pleteni odjevni komadi koji još dolaze iz britanske *rave* kulture. U cjelini, odjevni komadi i siluete kolekcije su funkcionalne.





Slika 35. Bottega Veneta, Ready to Wear, 2020.

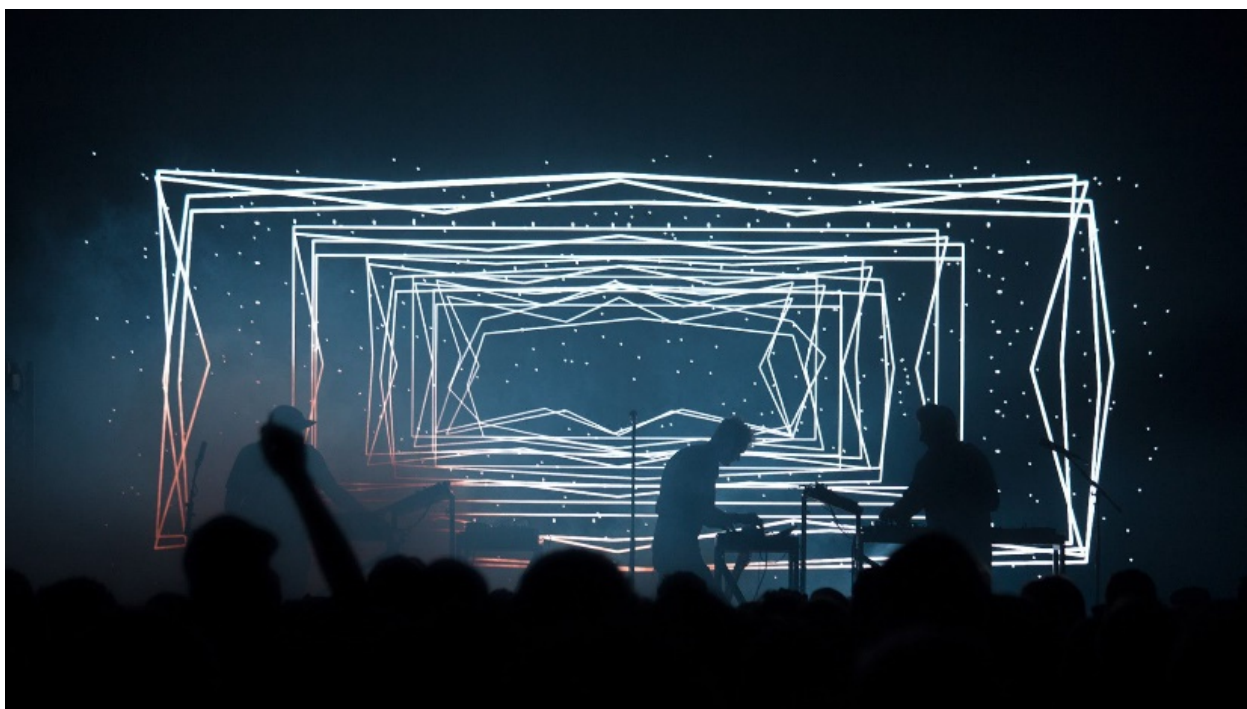
## 5. VJ UMJETNOST

Prilikom ranih događaja elektronske glazbe uvidjelo se da postoji nedostatak vizualnih informacija. Umjetnost VJ ili *Video Jockey* popunila je tu prazninu i postala je ključni dio elektronske glazbe. Riječ VJ nastala je ranih 80-ih godina na glazbenom programu MTV. VJ umjetnici na MTV-u su bili zaposleni kao voditelji programa te su predstavljali videozapise i vodili intervjue sa glazbenicima. Ali današnji VJ nije samo gotovi video sadržaj koji se pušta uz glazbu, s njime se manipulira u stvarnom vremenu i sinkronizira ga se sa glazbom. VJ stvara ravnotežu između video sadržaja i zvuka. VJ umjetnost ima još dublje korijene u povijesti, ali najznačajnija djela možemo vidjeti kod eksperimenata početkom 20. stoljeća. Među njima je umjetnik i apstraktni animator Oskar Fischinger koji je spajao filmske projekcije s glazbom kao apstraktne glazbene animacije. Apstraktne animacije i eksperimentiranje je potaknulo umjetnike 60-ih i 70-ih godina za psihodelične svjetlosne predstave koje su bile izvedene uživo tijekom koncerta. Psihodelične tekuće projekcije su bile izvedene sa grafoskopom i vodenim bojama koje su interaktivno reagirale na alkohol i slične otopine, a cilj je bio da se dobije vizualno pojačanje na događajima. Ovaj medij je bio prvotno zamišljen kao pratnja elektroničkoj glazbi i avangardnim predstavama, ali kasnije je populariziran na psihodeličnim i rock koncertima.



*Apple* je 1984. godine predstavio *Macintosh* i grafičko korisničko sučelje koje je postalo standard svakog osobnog računala. Tehnološki razvoj, jeftinije cijene tehnologije i rađanja osobnog računala bili su uvjet nastanka suvremene VJ umjetnosti. Osobna računala s multimedijским mogućnostima 90-ih godina je potaknula novu generaciju vizualnih i audiovizualnih umjetnika da stvaraju i manipuliraju digitalnim materijalima u trenutnom vremenu. Audiovizualna umjetnost kombiniranjem slike i zvuka je postizala upotpunjenost umjetničkog djela. Ova umjetnost je šira, slobodnija i konceptualna. Ono što izdvaja VJ umjetnost od audiovizualne umjetnosti je ta što VJ je uvijek povezan sa glazbom i ona se izvodi u stvarnom vremenu tijekom trajanja glazbenog izvođenja. Bez obzira na razlike, oni su oblik komunikacije. VJ umjetnik mora razumjeti glazbu i njezin ritam kako bi vizualni materijali najbolje funkcionirali u izvedbi. VJ umjetnik ima tri opcije pri odabiru vizualnih materijala. Prva je da mogu koristiti vizualni materijal koji bi izgledao kao slučajni odabir. Zatim drugi vizualni materijal koji je fiksiran i koji bi razvijao svoj vizualni oblik kao priču tijekom glazbenog izvođenja. I treća opcija je improvizacija na slijed i razvoj vanjskih segmenata, kao što je mijenjanje boje i brzine vizualnih materijala na temelju povratnih informacija publike. Kombinacijom rada na sva tri pristupa je čak i najpoželjniji zbog doživljaja diverzije. Na primjer kombiniranje fiksne slike s pokretom koja se zatim transformira u apstraktne i figurativne vizualne oblike, stvara se posebna atmosfera i doživljaj. Ova umjetnost je spojila glazbu u novu jedinstvenu umjetničku formu u kojoj jedno bez drugog ne može postojati. Iako se VJ pojavio na *rave* događajima 90-ih godina, ovaj medij od 2010. godine dominira klupskom scenom elektronske glazbe i postao je neizbježan. Zato u ovom diplomskom radu i kolekciji imamo kreacije izrađene tehnikom kolaža od VJ vizualnih materijala.

*Pfadfinderei* je studio za dizajn i vizualizaciju glazbe sa sjedištem u Berlinu. Studio se kreće između audiovizualne i VJ umjetnosti. Njihov rad većinom sadrži interaktivnu scenografiju i instalacije gdje primjenjuju inovativne ideje sa rasvjetom, video sadržaja i prostorom. Nastupali su uz glazbenike poput Paul Kalkbrenner, Modeselektora i Moderata gdje su glazbu sinkronizirali s trodimenzionalnim motivima, geometrijskim oblicima i linijama. Za glazbenike su također dizajnirali naslovnice albuma i video sadržaje.



*Slika 36. Pfadfinderei, VJ projekcija*



*Slika 37. Pfadfinderei, VJ projekcija za Moderate, 2013.*

U ovom diplomskom radu želim istaknuti i Nizozemsku vizualnu umjetnicu Heleen Blanken koja se našla na sceni elektronske glazbe. Njezin rad kroz kinematografiju, audiovizualne umjetnosti, scenografiju i umjetničke instalacije dovelo ju je do istaknutih i jedinstvenih vizualnih medija na glazbenim događajima. Prve vizualne projekte je predstavljala u poznatim amsterdamskim klubovima kao što je *Trouw*. VJ nastupi su je doveli do suradnje na poznatim velikim festivalima, klubovima na Ibizi i sa poznatim glazbenicima elektronske glazbe. Nastupala je uz Jeff Millsa, Len Faki, Ben Klocka, Rødhåda, Marcela Fenglera i Petera van Hoesena. Na festivalu *Dekmantel* 2015. godine je predstavila kaleidoskopski dizajn u VJ-u. *Draaimolen* techno glazbeni festival 2018. godine je ostao poznat po svojoj scenografiji pozornice kao *Waterfall*. Heleen je tu prikazala hibridnu vizualnu umjetnost koja briše granice između digitalnog i prirodnog svijeta.



Slika 38. Heleen Blanken, *Waterfall*, 2018.

Njezin stil je pod velikim utjecajem prirodnih elemenata pa tako i vode. Scenografija se sastojala od vertikalne strukture od dvanaest metara LED zaslona koja je bila platforma za vizualni prikaz vode u svim njezinim stanjima kao i slapove. Ova instalacija je bila jedinstvena i živa, spoj Vj-a i šume. Na istom festivalu je imala i scenografiju pod nazivom *The Cube*. Kocka iznad pozornice je bila ispunjena vizualnim elementima poput noćnog neba i reljefa planeta zemlje iz ptičje perspektive. Uz spomenuti *Pfadfinderei*, imala je i zajedničku suradnju za umjetničku instalaciju *Adaptive Enquiry No 1* koja je bila vizualni prikaz odnosa zvuka i

mikroskopskog svijeta. Heleen je u svojim vizualnim radovima imala cilj uvesti prirodne elemente u klupski svijet i to se jasno vidi kroz projekcije kao što su zvijezde, reljef, oblaci, voda, ptice.



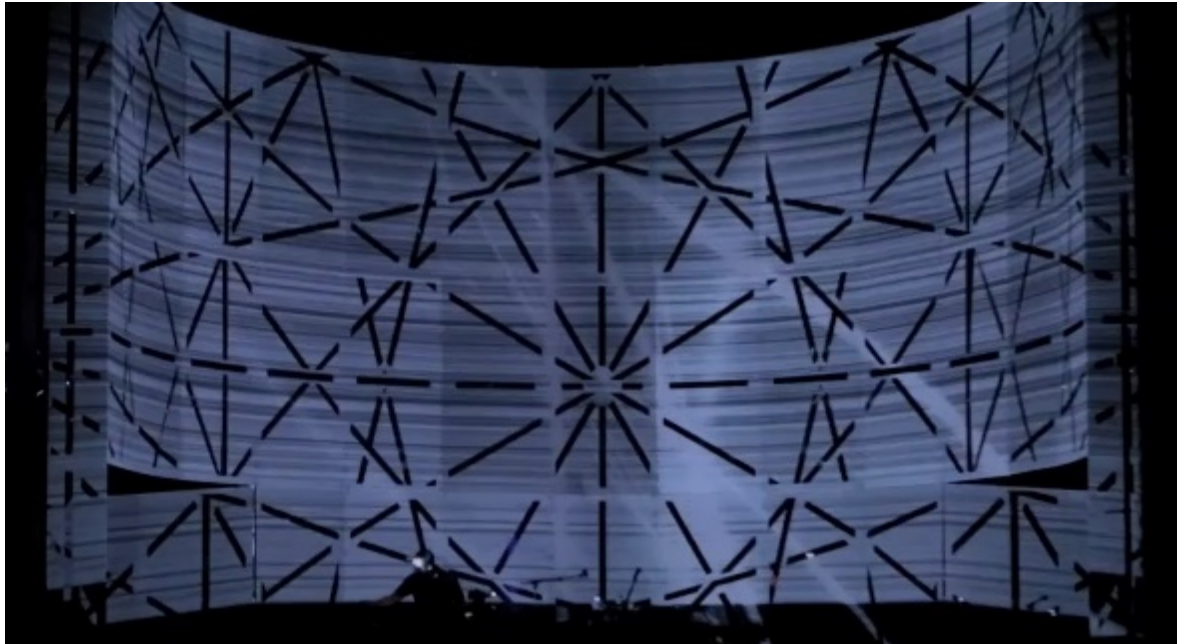
Slika 39. Heleen Blanken, *The Cube*, 2017.

*Gridspace* za izradu vizualnih materijala koristi inspiraciju galaktičkih tema ali i filmova znanstvene fantastike kao *Blade Runner*. Vizualni materijali tijekom izvođenja na pozornici su ne narativne strukture i većinom su mračni. Boje koje koriste tijekom VJ izvedbe su jednostavne kao što su tonovi crno-bijele i plave-crvene boje. Vizualni materijali obuhvaćaju široki raspon tehnika i stilova koji se preklapaju tijekom izvedbe. Pomičući vizualne i tehničke granice trodimenzionalnih elemenata na gledatelja ostavlja dojam kretanja, iskrivljene slike, skrivenih motiva, bljeskajućih i vibrantnih uzoraka. *Gridspace* je radio uz izvedbe Richie Hawthina i Dubfire te na velikim festivalima poput *Tomorrowland*, *Elektra* i *Mutek*.

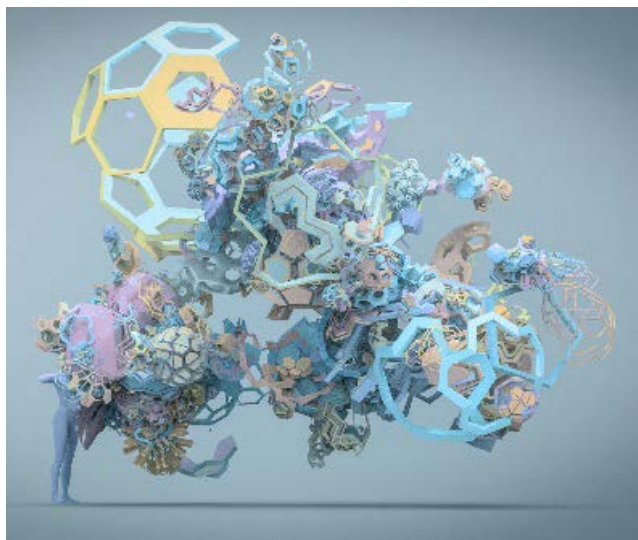
Vizualni umjetnik *Glass Crane* i *Dro1d* rade trodimenzionalnu digitalnu umjetnost, gdje stvaraju psihodelične slike i nadrealističke animacije koristeći programe kao *Blender* i *Unreal Engine*. Kao VJ umjetnici, istaknuli su se privlačnim vizualnim materijalima koji su detaljni i simetrični. Nadrealni stil ispunjen je sa ljudskim figurama, prirodnim scenama, živim i sjajnim metalik bojama. Ovaj stil VJ-a ima elemente internetskog umjetničkog pokreta *vaporwave* iz



2010. godine. *Vaporwave* se ističe nostalgичnom retro estetikom iz 80ih godina kao i videoigrama iz tog razdoblja.



*Slika 40. Gridspace, Mutek*



*Slika 41. Glass Crane*



*Slika 42. Dro1d*

Jemma Woolmore je novozelandska umjetnica koja je svoje boravište promijenila europskim gradom Berlinom. Uz svoju umjetničku praksu u audio vizualnoj umjetnosti, Jemma je neovisna VJ umjetnica koja nastupa pod imenom *Jem the Misfit*. Često surađuje sa međunarodnim festivalima, glazbenicima i umjetnicima na produkciji sadržaja, dizajna

scenografije i VJ-a. Njezine vizualne projekcije su ostavile veliki dojam na elektroničkoj sceni, ali i u audiovizualnoj umjetnosti. Jemma stvara apstraktne vizualne sadržaje koji se prikazuju u nekom mikro ili makro svijetu, spaja digitalni sadržaj sa skulpturama scenografije i tako briše granice između stvarnog i virtualnog. Reljefni pejzaži, forme koje su kristalizirane zatim se mijenjaju u tekući oblik, hibridni oblici, procesi loma svjetlosti i boje koje se stalno mijenjaju stvaraju jedinstvenu atmosferu. Savršene kompozicije stvaraju razvoj priče koja ima smisla i gradi novi svijet. Nastupala je kao VJ umjetnik sa Sven Väthom, Nina Kraviz, Richie Hawtin, Max Cooper, Rødhåda, Paula Temple i mnogim drugim. Njezina suradnja sa *techno* glazbenicom Paulom Temple dovela je do audio vizualne projekcije pod imenom *Hybrid Nonagon I*, koja je 2014. godine uspješno obišla festivale kao *Krake*, *Mira*, *Mutek*, *ADE*, *She Make Noise* i dobila visoke pohvale na vizualnoj projekciji. *Hybrid* projekcija se najviše referirala na globalno zatopljenje sa prikazom leda kako se topi zatim morske plime koje su bile agresivne. Nedugo nakon prvog projekta *Hybrid* osvanuo je i drugi projekt 2017. godine pod imenom *Nonagon II*.

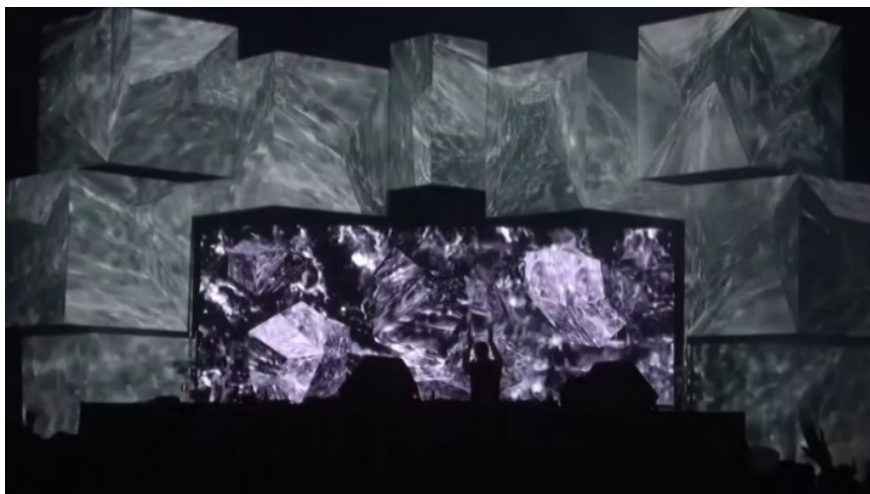


Slika 43. Jemma Woolmore, *Nonagon II*, 2017.



Slika 44. Jemma Woolmore, *Nonagon II*, 2017.

Ovaj projekt ima vizualnu projekciju od devet dijelova koji istražuju hibridnost, krhkost i raznolikost. Zamagljujući granice između eksperimentalne i elektronske glazbe, *Nonagon* spaja publiku sa intenzivnim apokaliptičnim Paulinim postindustrijskim *technom* i isprepletenom zadivljujućom vizualnom pričom. Kombiniranje izobličene forme, preoblikovanja i transformacije, Paula i Jemma pokušale su stvoriti imaginarne, impresivne vizualne materijale koji bi bili neobični i suptilno već poznati prizori publici. Vizualno ova projekcija ima apstraktne oblike koji simbolično opisuju sukob u Siriji, ali i kroz širu sliku, sukobljeni sustav poput ljudi, okoliša i gospodarstva. Zaključak vizualne projekcije je spoznaja da možemo ići naprijed samo ako prepoznamo krhkost sustava, prihvatimo promjene i međusobne različitosti. Na Hrvatskom *Sonus* festivalu 2014. godine nastupala je kao VJ za dvije pozornice gdje je koristila apokaliptične forme sa kombinacijom boja, plave i tople narančaste.



*Slika 45. Jemma Woolmore, Mira Festival, 2016.*

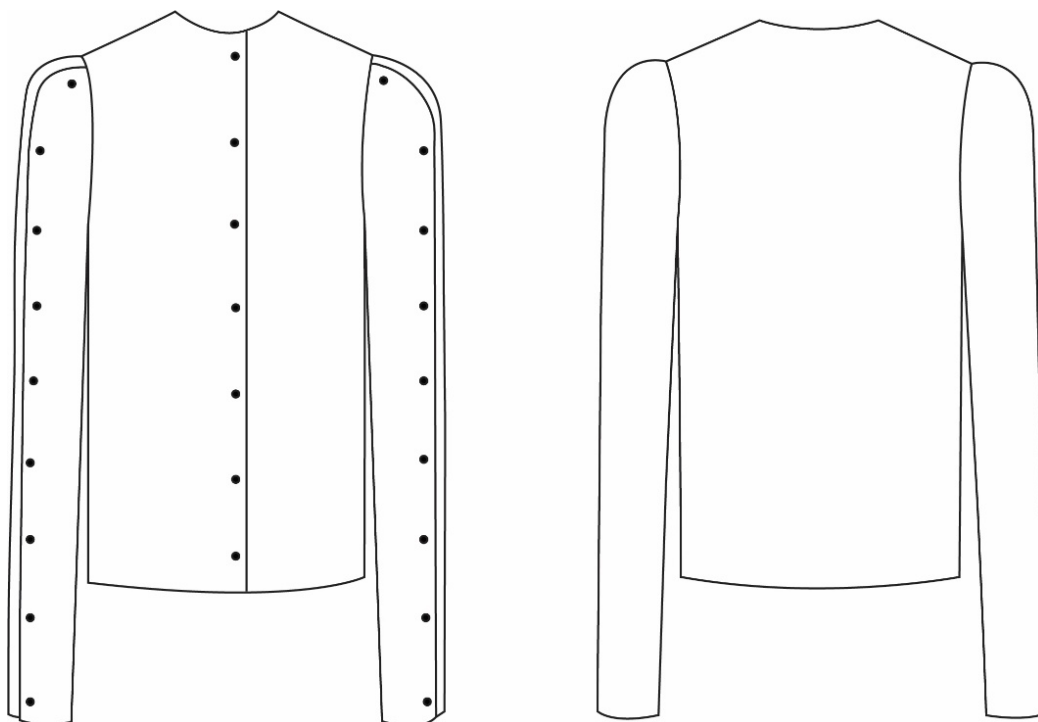


*Slika 46. Jemma Woolmore*



## 6. KONSTRUKCIJA I MODELIRANJE ODJEVNOG PREDMETA

Odjevni predmet je napravljena prema konstrukciji temeljnog kroja bluze s prsnim ušitkom veličine 38. Bluza se sastoji od jednorednog kopčanja, a za kopčanje je korišteno sedam drukera. Ovratnik je eliminiran na ovom modelu te isto tako širina vratnog izreza je proširena za 2,5 cm. Prednji dio bluze sastoji se od dva dijela gdje je zanemaren ušitak u predjelu struka. Dubina orukavlja je produbljena za 1,5 cm i proširena za 3 cm, a širina ramena je proširena za 2 cm. Stražnji dio bluze je sastavljen iz jednog dijela, nema šava u sredini i ušitak u predjelu struka je eliminiran. Dužina kroja bluze je skraćena za 15 cm, a duljina bočnog šava prednjeg i stražnjeg dijela bluze skraćena i usklađena za 16 cm. Rukavi imaju dva dijela, prednji i stražnji dio te mu je dodano kopčanje drukerima. Rukavi su napravljeni prema konstrukciji rukava iz jednog dijela. Kroj smo podijelili na dva dijela u središnjoj liniji rukavne okrugline. Zatim je dodano 2 cm na prednjem dijelu rukava kao dodatak za kopčanje. Dužina rukava je produžena za 6 cm i orukvica je eliminirana.



Slika 47. Tehnički crtež bluze

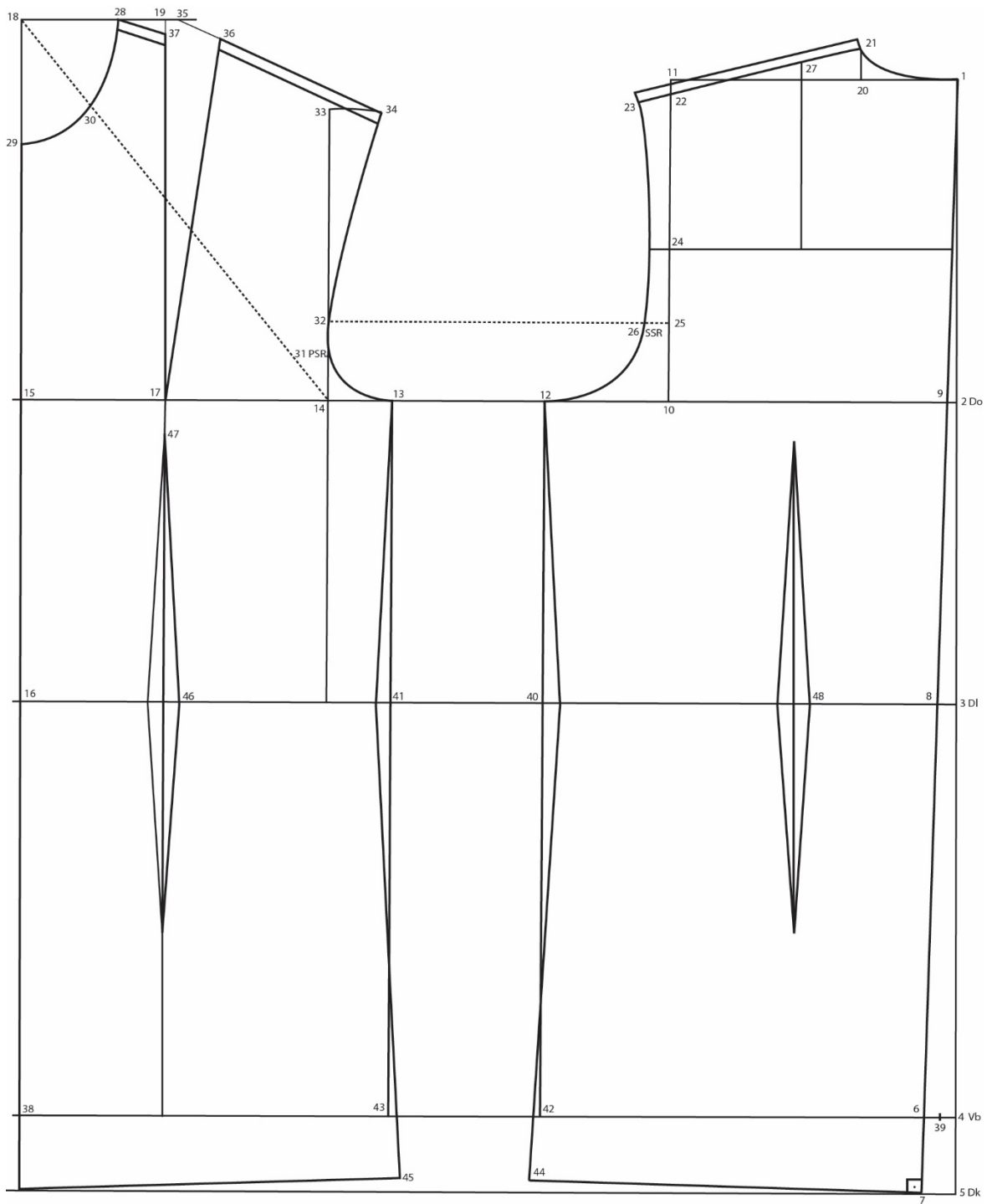
## Konstruktivske mjere za veličinu 38

Tv	Tjelesna visina	168 cm
Og	Opseg grudi	88 cm
Os	Opseg struka	70 cm
Ob	Opseg bokova	94 cm

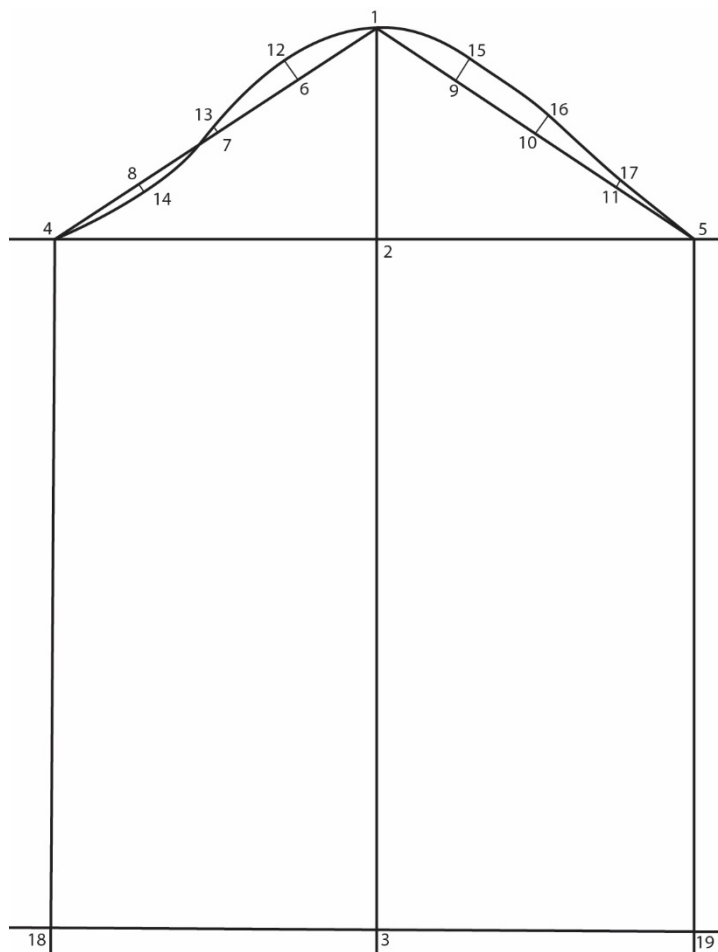
Do	Dubina orukavlja	$1/10 \text{ Og} + 10,5 + 2 \text{ cm}$	21,3 cm
DI	Duljina leđa	$1/4 \text{ Tv} - 1 \text{ cm}$	41 cm
Vb	Visina bokova	$3/8 \text{ Tv} + 5 \text{ cm}$	68 cm
Dk	Duljina kroja	$\text{Vb} + 5 \text{ cm}$	73 cm
Švi	Širina vratnog izreza	$1/20 \text{ Og} + 2 \text{ cm}$	6,4 cm
Vpd	Visina prednjeg dijela	$\text{DI} + 1/20 \text{ Og} - 0,5 \text{ cm}$	44,9 cm
Šl	Širina leđa	$1/8 \text{ Og} + 5,5 + 1,5 \text{ cm}$	18 cm
Šo	Širina orukavlja	$1/8 \text{ Og} - 1,5 + 2,5 \text{ cm}$	12 cm
Šg	Širina grudi	$1/4 \text{ Og} - 4 + 2 \text{ cm}$	20 cm

## Mjere za rukav

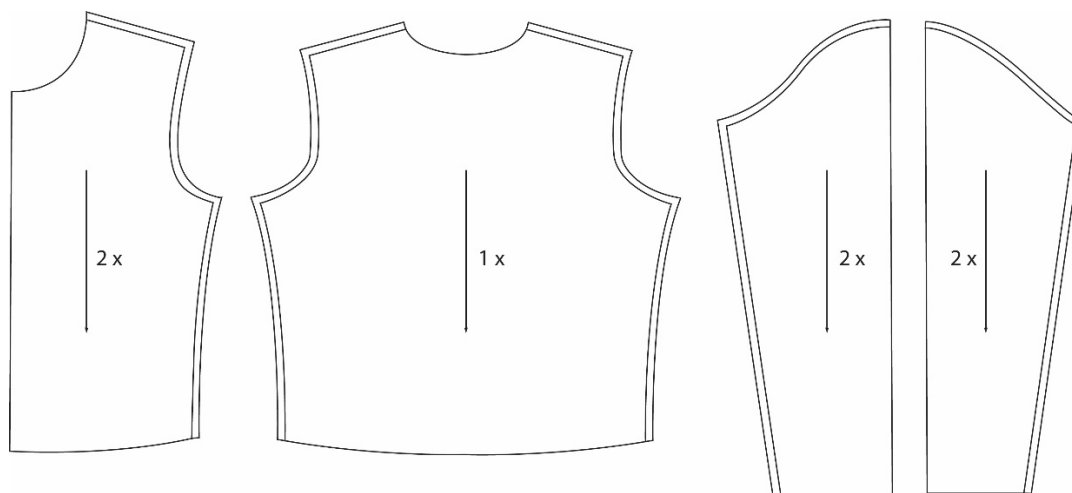
Vri	Visina rukavnog izreza	Izmjereno na kroju	42,8 cm
Oor	Opseg orukavlja	Izmjereno na kroju	50,8 cm
Dr	Duljina rukava	$3/8 \text{ Tv} - 3 \text{ cm}$	60 cm
Vro	Visina rukavne okrugline	$1/3 \text{ Vri}$	14,26 cm
Kšr	Kosa širina rukava	$1/2 \text{ Oor}$	25,4 cm



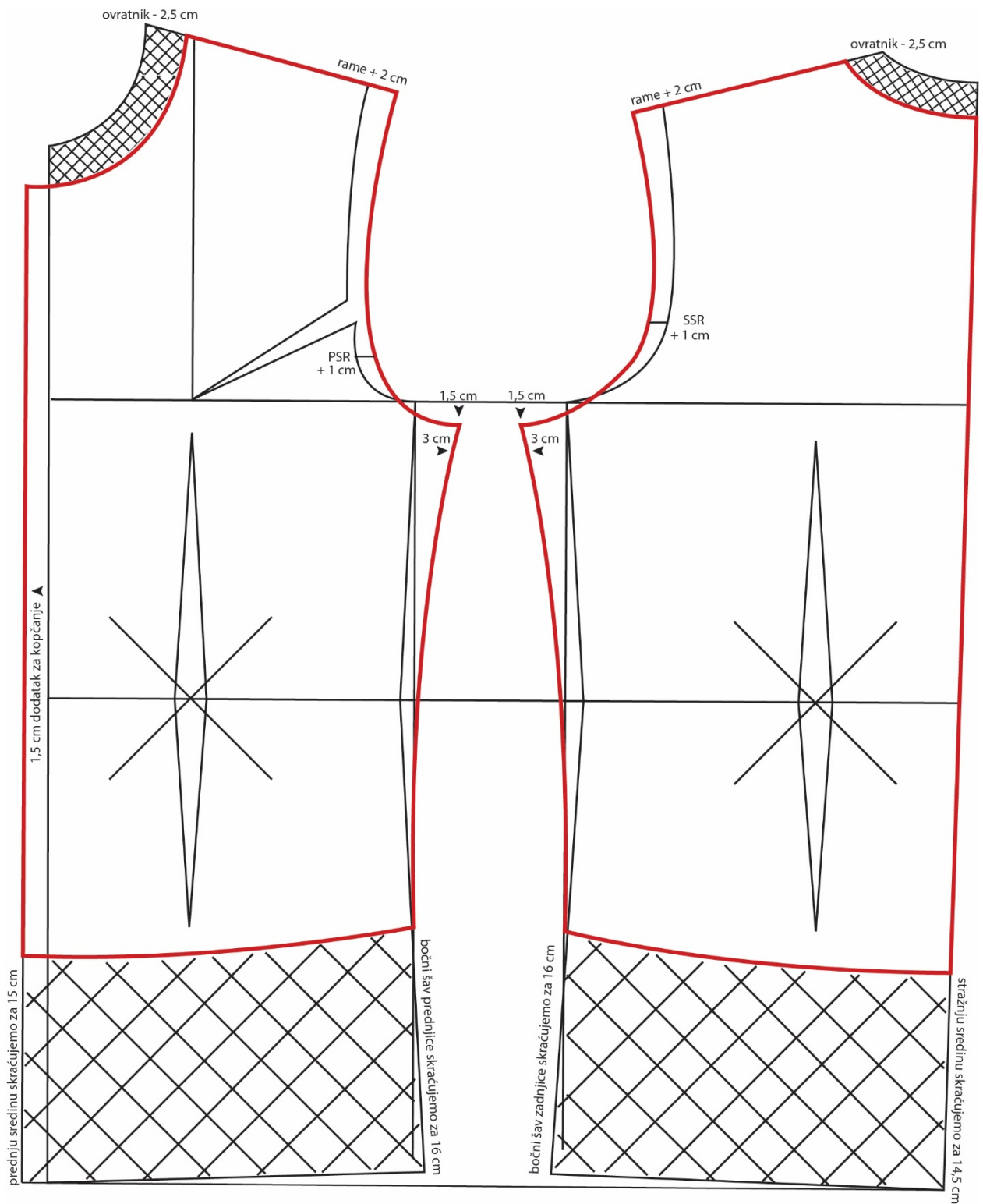
Slika 48. Konstrukcija prednjeg i stražnjeg dijela bluze s prsnim ušitkom



Slika 49. Konstrukcija rukava

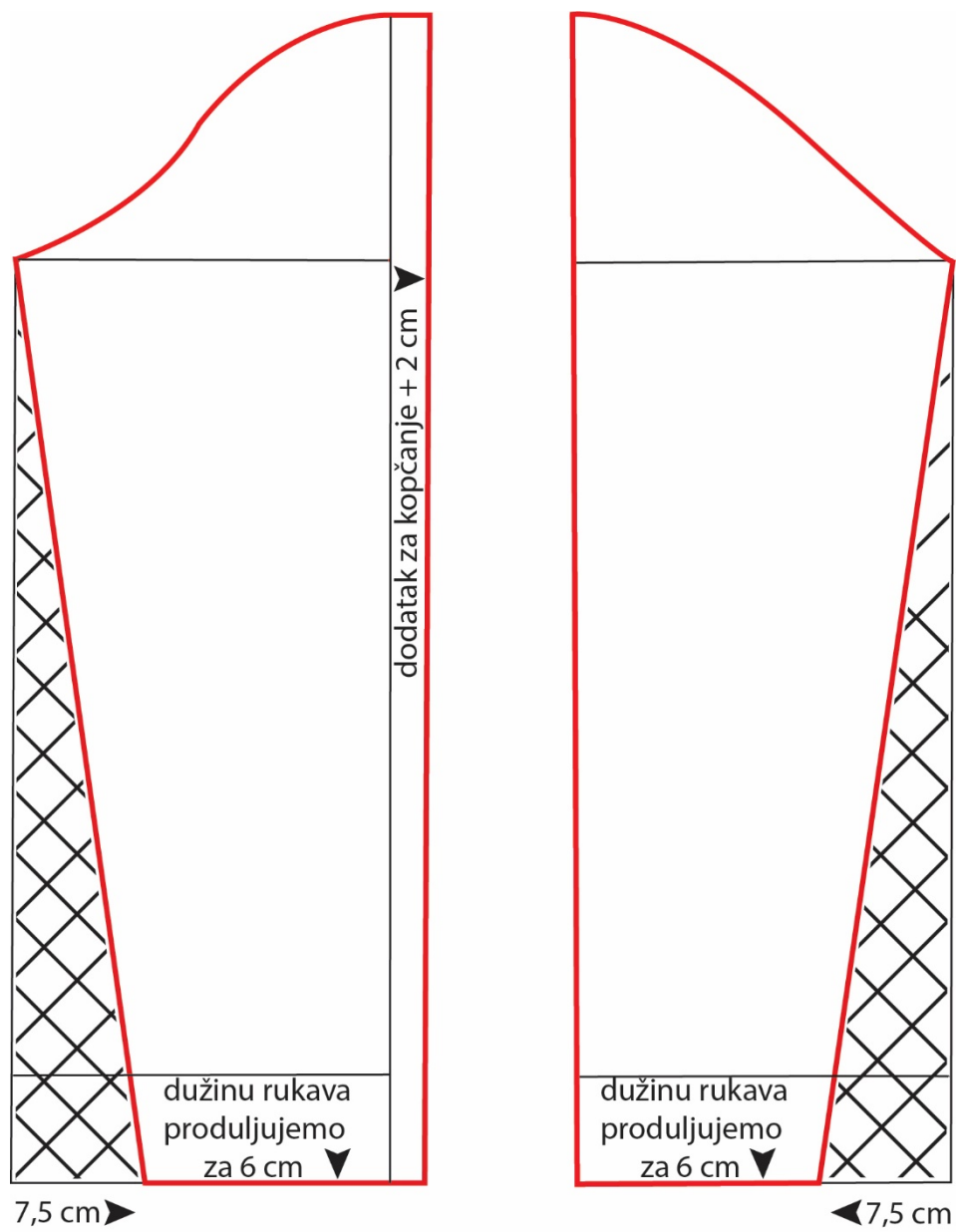


Slika 50. Krojni dijelovi bluze i šavni dodaci



Slika 51. Modeliranje prednjeg i stražnjeg dijela bluze





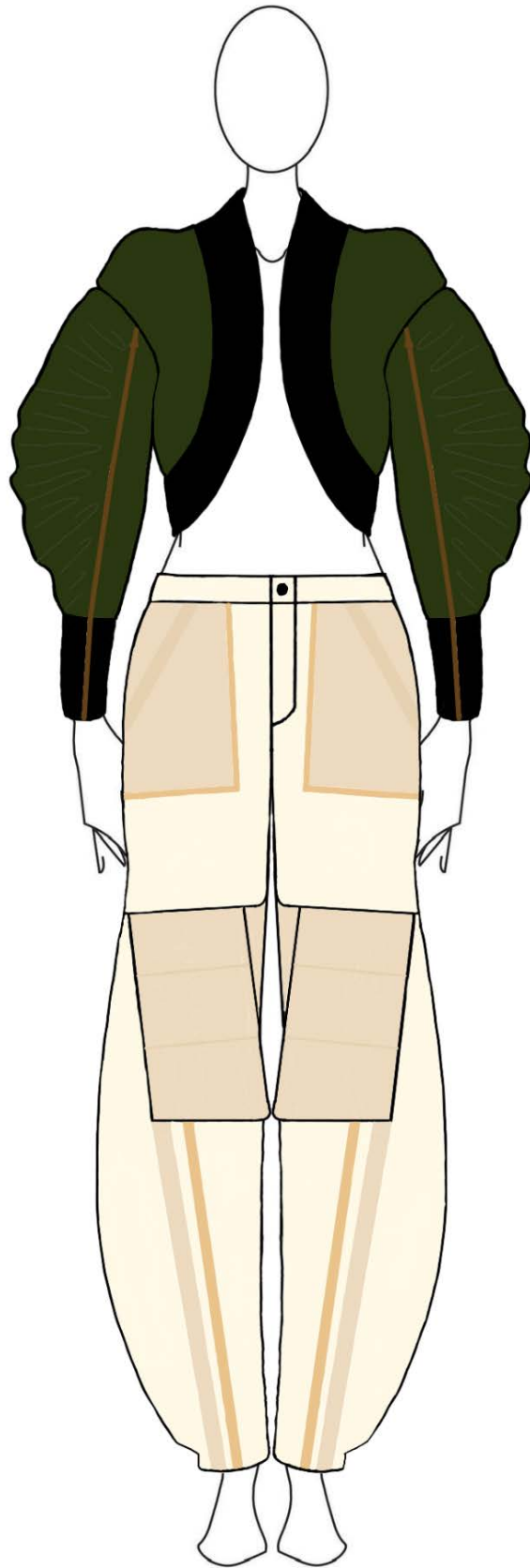
Slika 52. Modeliranje rukava

## 7. IZRADA LIKOVNE MAPE

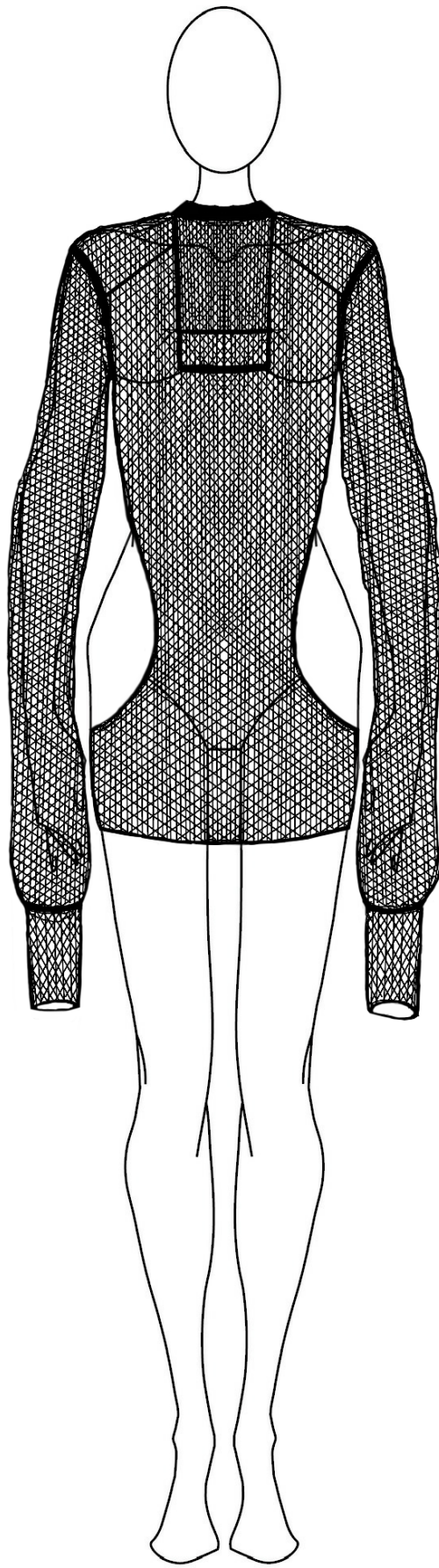
Modna kolekcija je napravljena pomoću programa *Adobe Photoshop 2021* i *Adobe Illustrator 2022*. Skice su prvo ručno iscrtane na papiru linijski kako bi se dobila željena silueta. Zatim su skice skenirane i uređivane u *Photoshopu*. U *Photoshopu* je postignuta simetričnost silueta i pročišćena forma. Daljnji korak je bio izrada dezena za siluete. Za kreiranje uzoraka korišteni su razni filteri i alati u *Photoshopu* kao i fotografije različitih reljefa površine. Nakon kreiranog uzorka na silueti, kolekcija je prenesena u *Adobe Illustrator*. Ovaj program nam omogućuje da skice iz pikseliziranog formata prebacimo u vektorski format. Ključni alat koji je korišten u *Illustratoru* je 3D efekt. Sa ovim efektom dobiven je u siluetama stvaran dojam i autentičan izgled. Iako su siluete dramatične i ekstravagantne, referirali smo se na VJ umjetnost, koja isto tako sadrži u projekcijama na događajima elektronske glazbe apstraktne, hibridne, misteriozne, divlje i žive forme. Druga polovica kolekcije je iscrtana na iPadu uz program *Autodesk Sketchbook*. Glavni cilj je bio postići sportsku kolekciju, referirajući se na odjevne komade koji se zapravo pojavljuju u klupskoj kulturi elektroničke glazbe.

Likovna mapa se sastoji od 25 crteža.

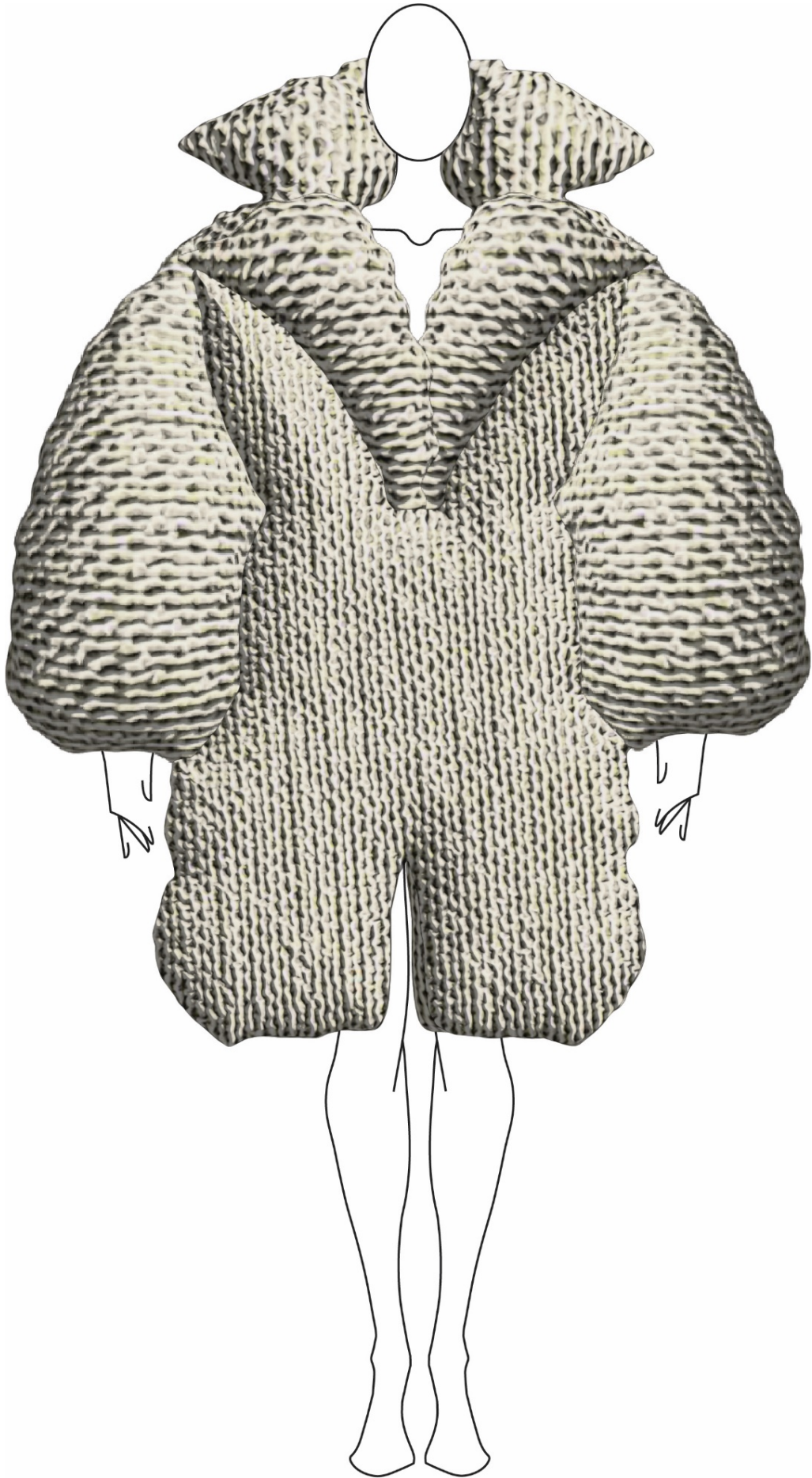
## 7.1. Likovna ostvarenja

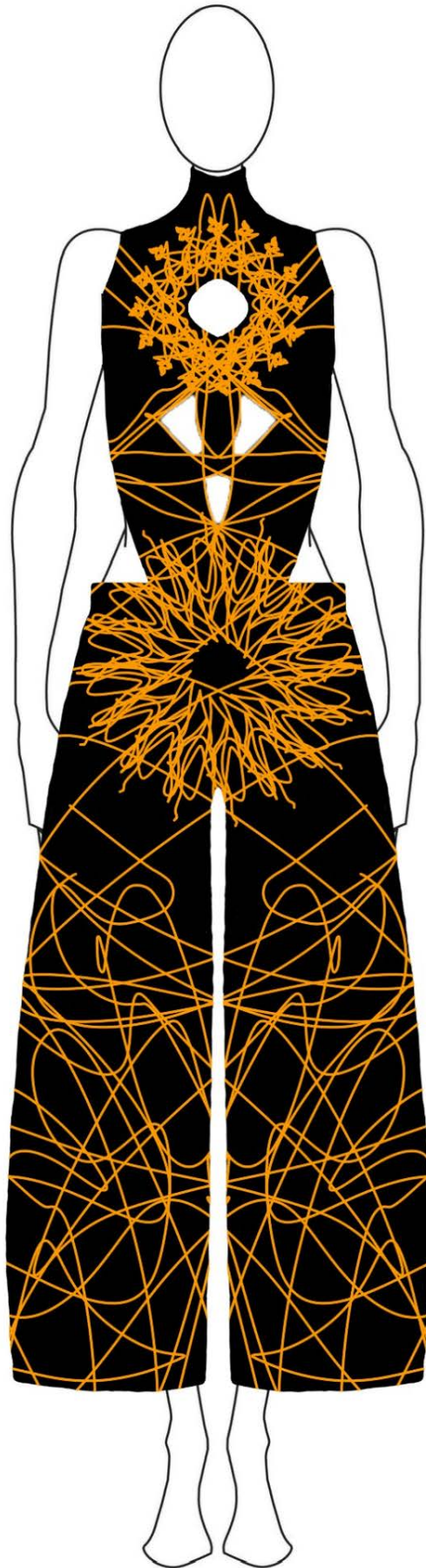


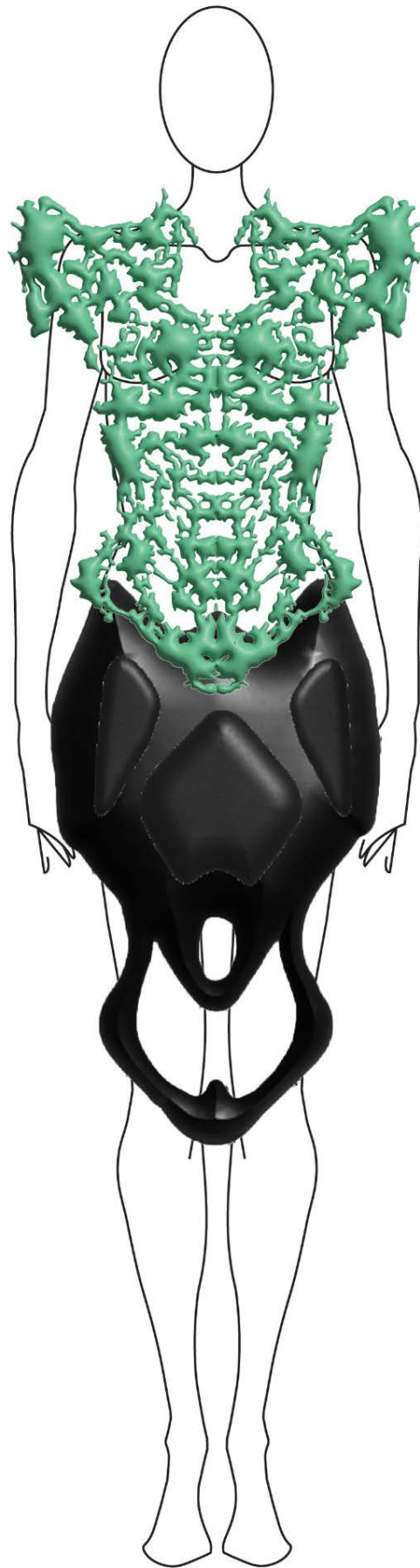


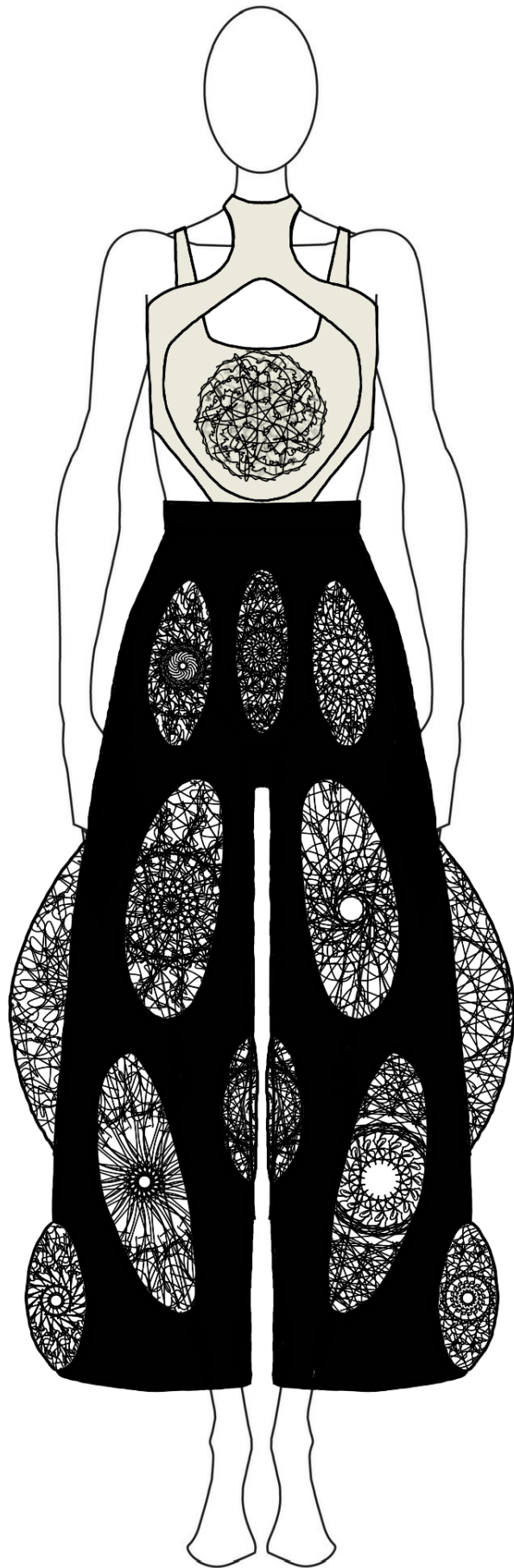




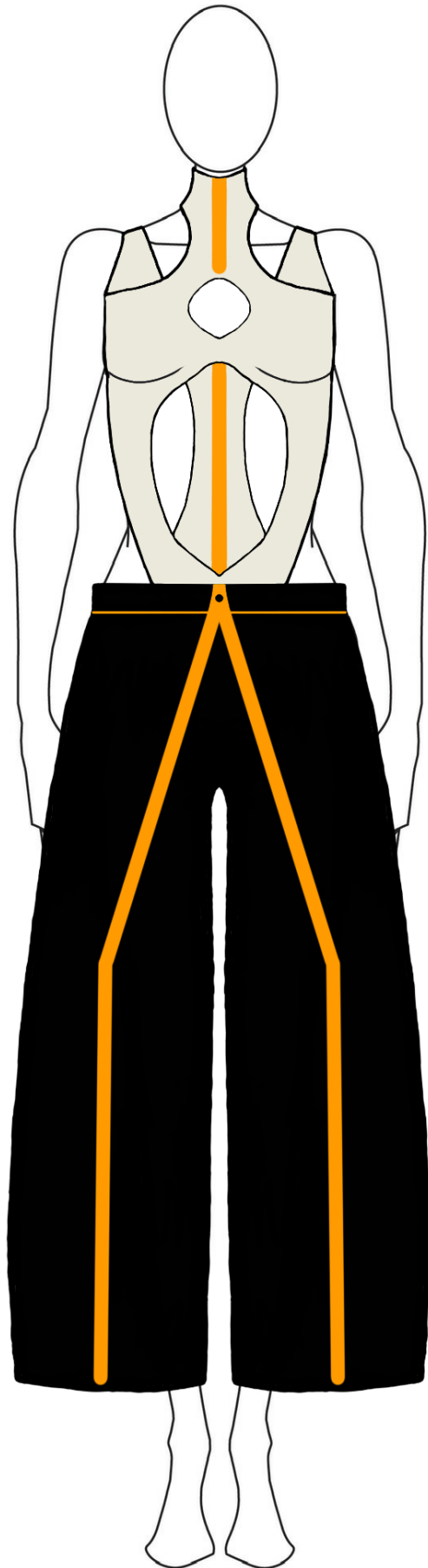






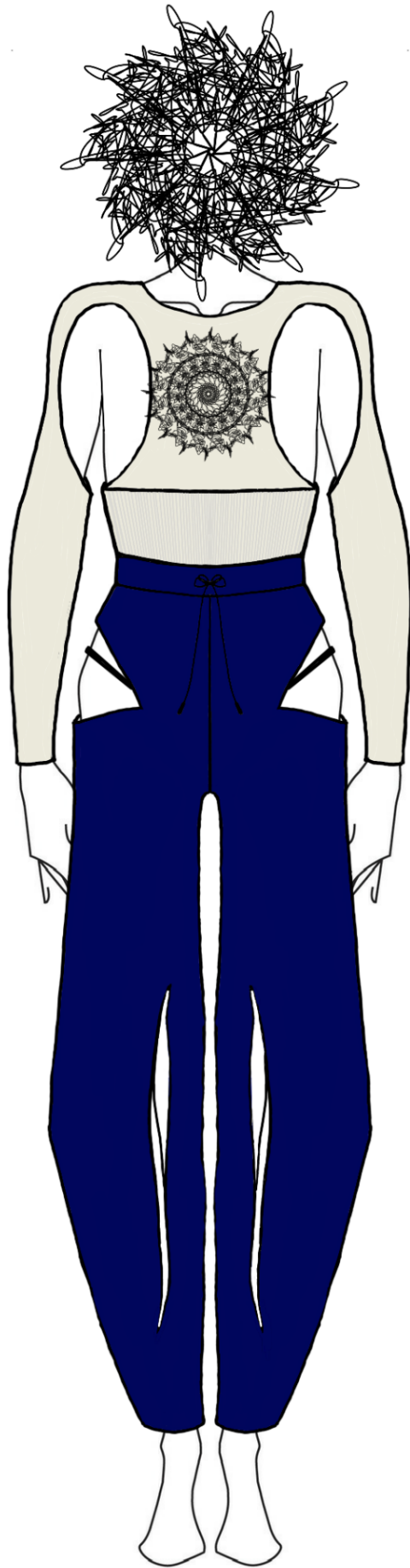


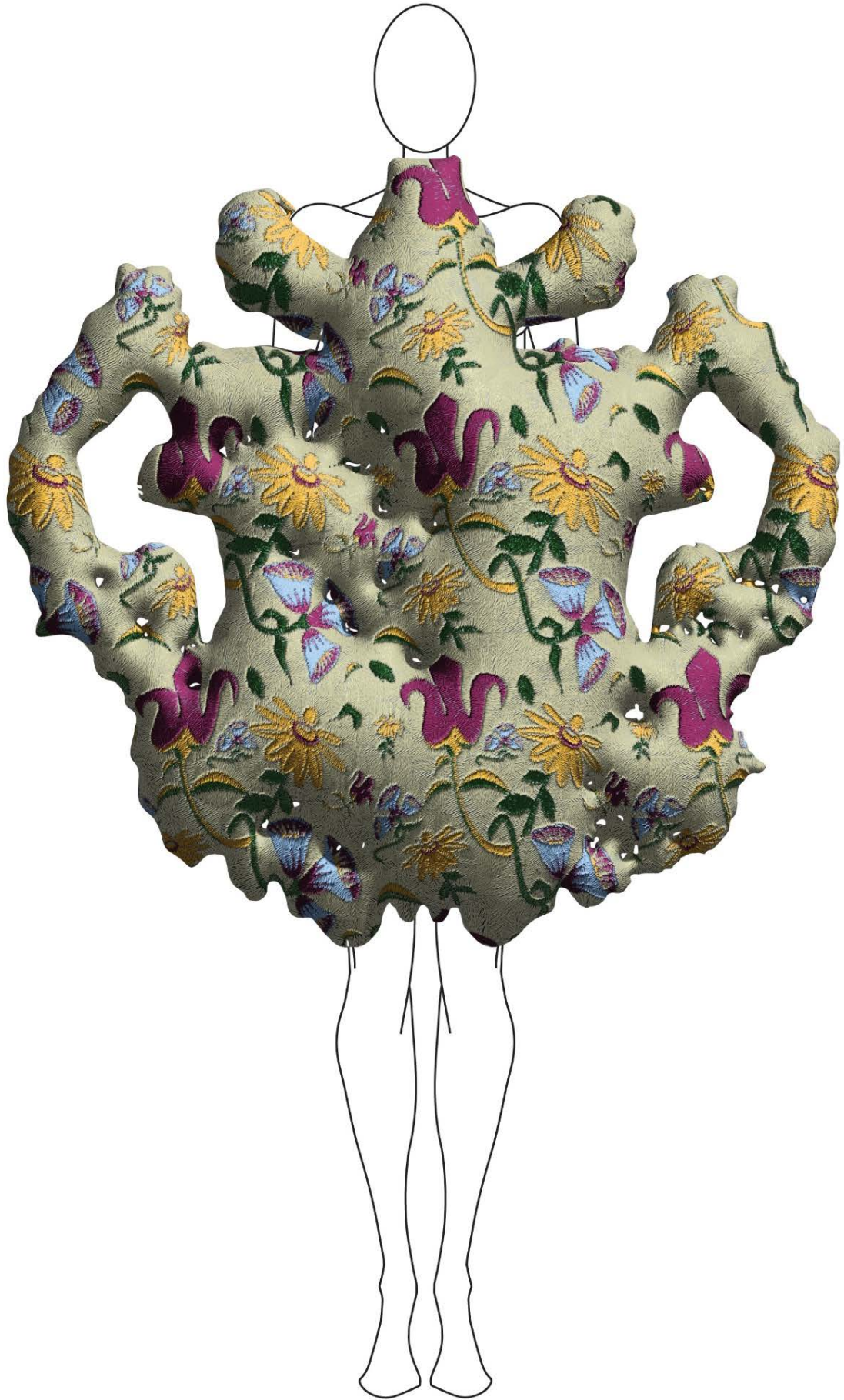


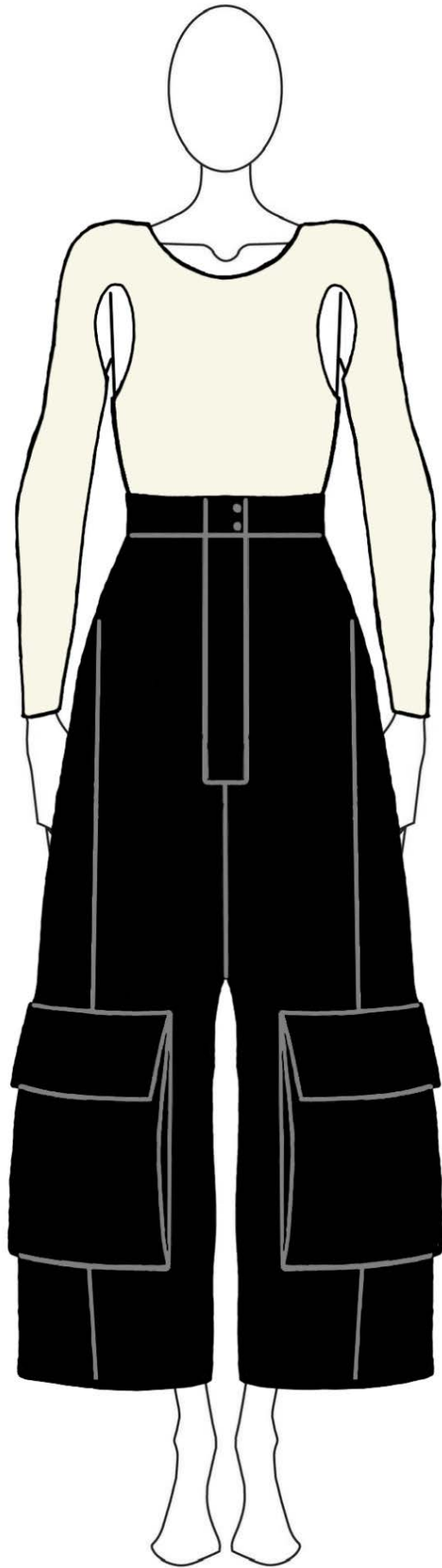






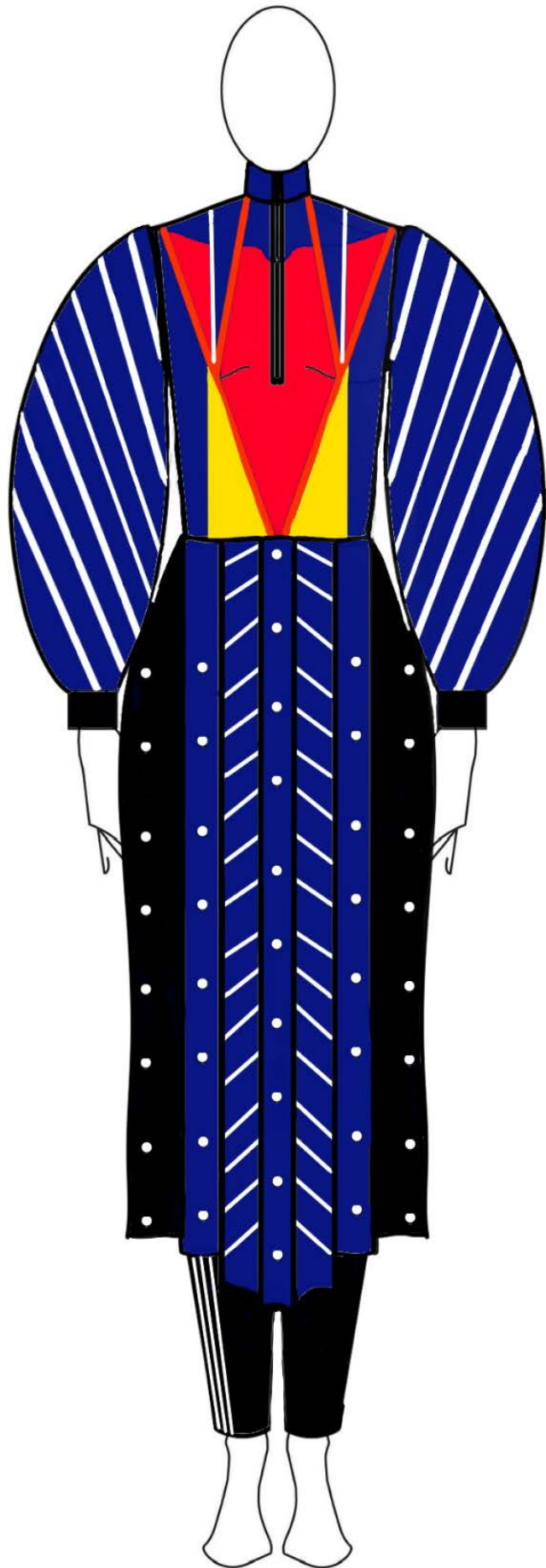


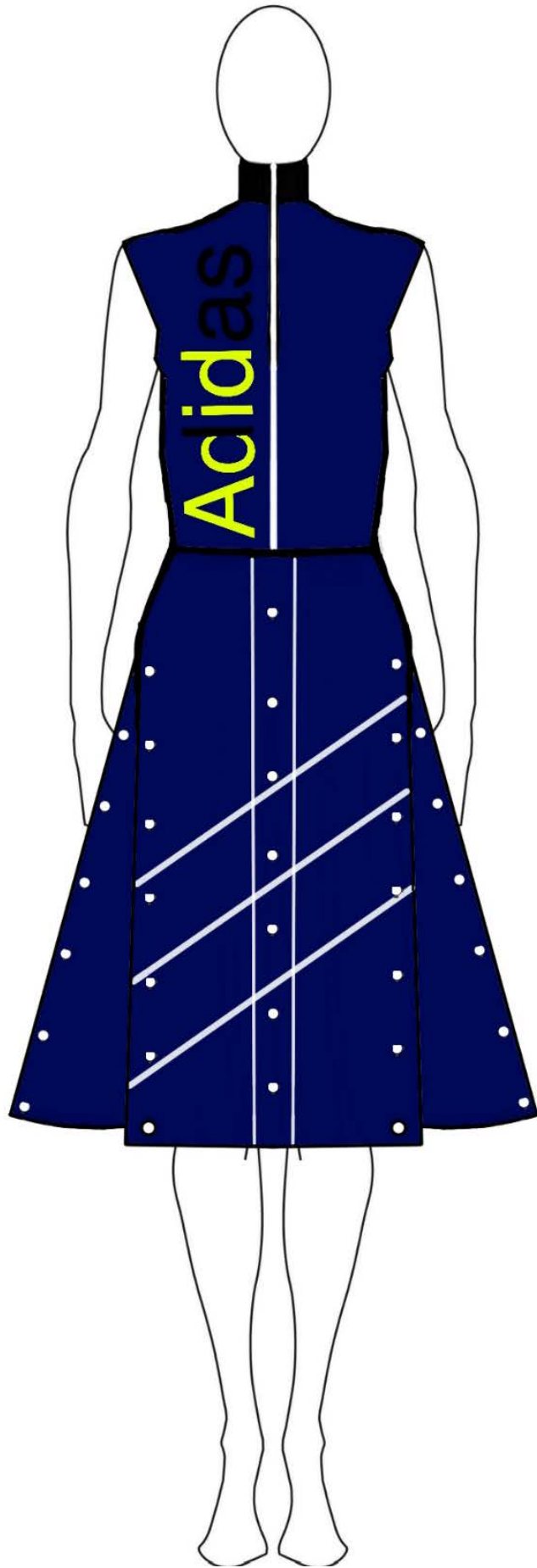


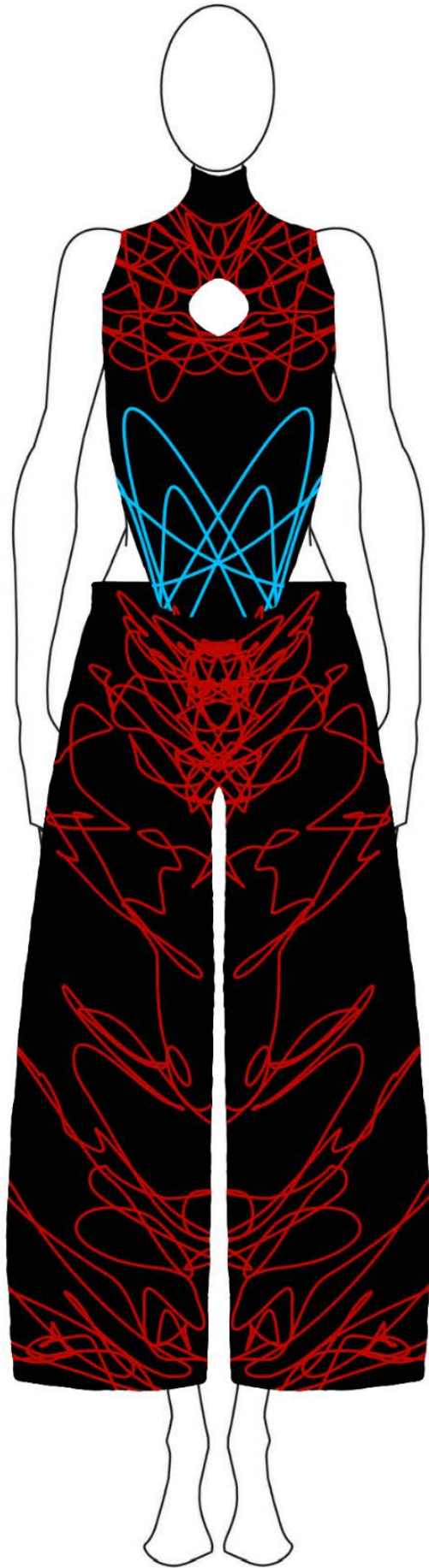


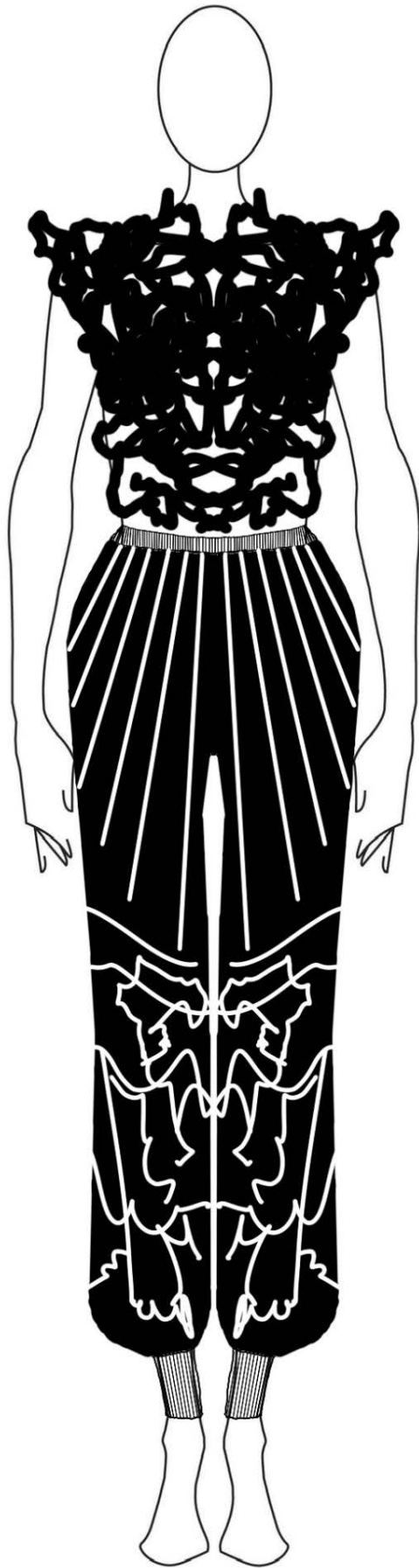


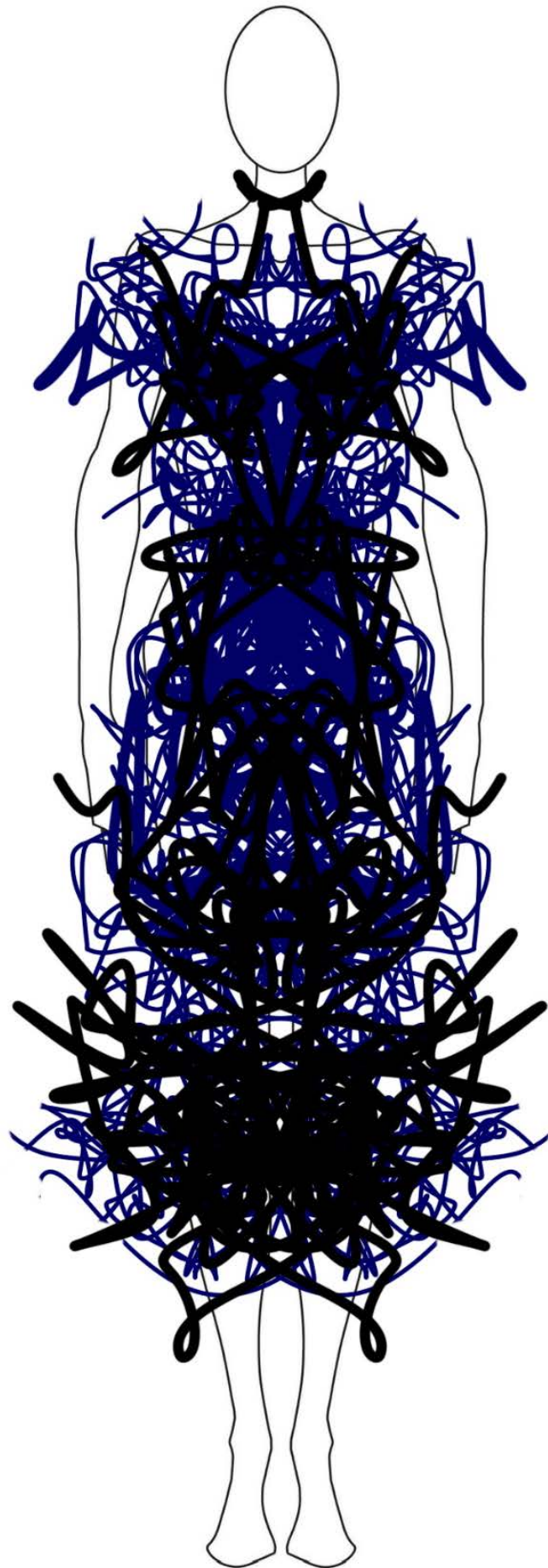




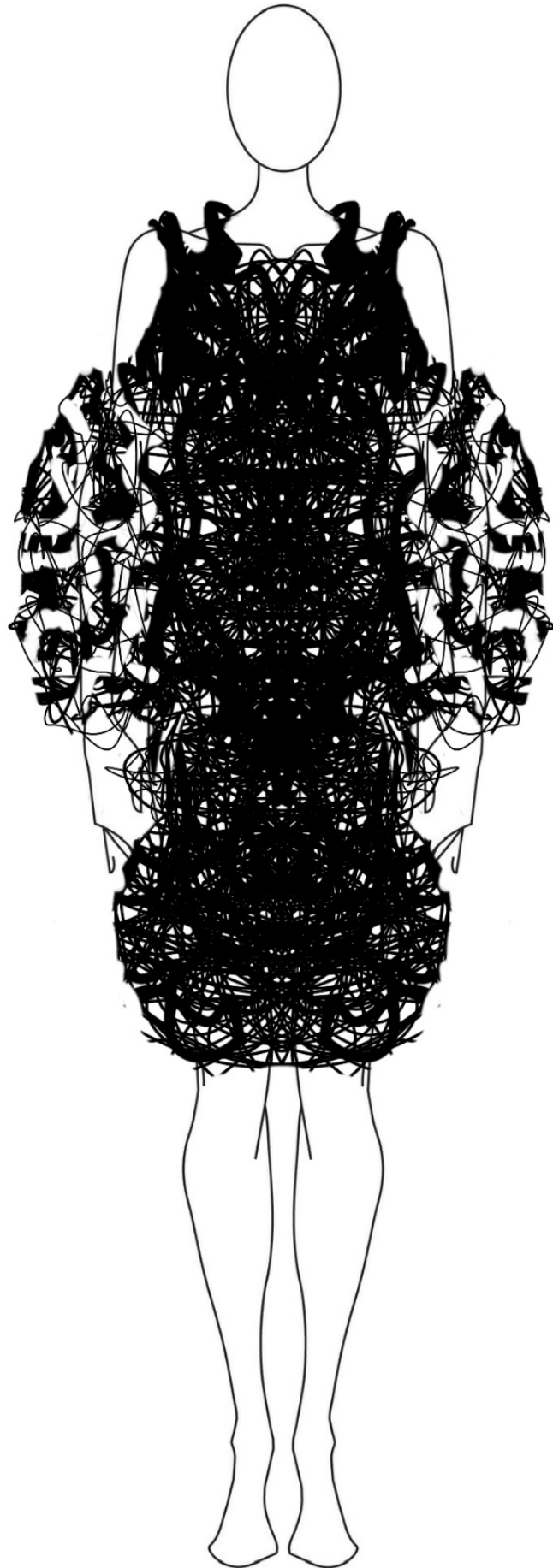


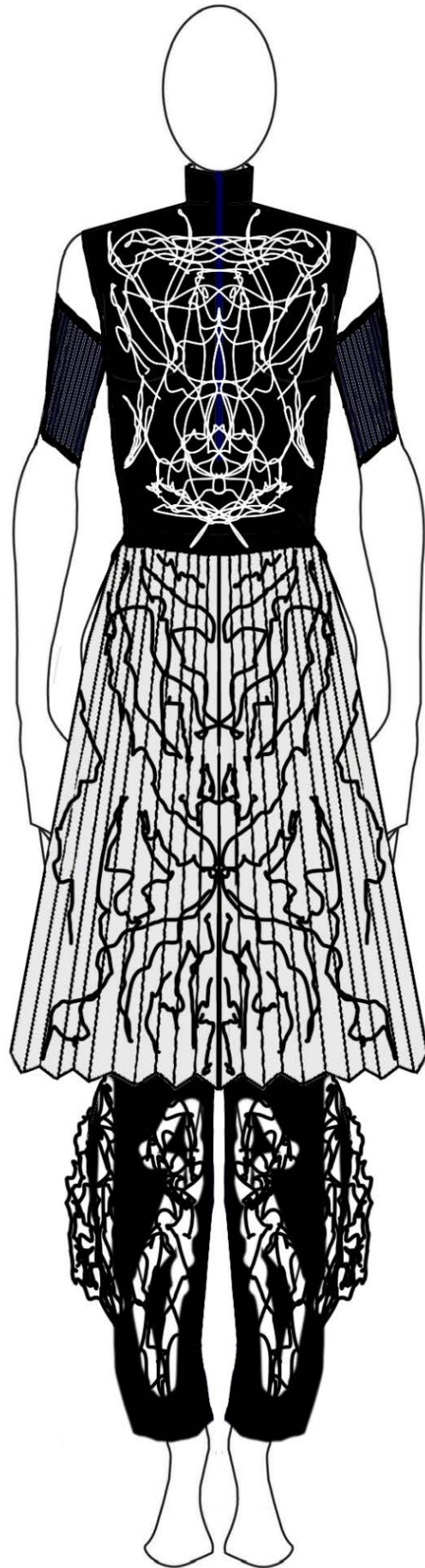


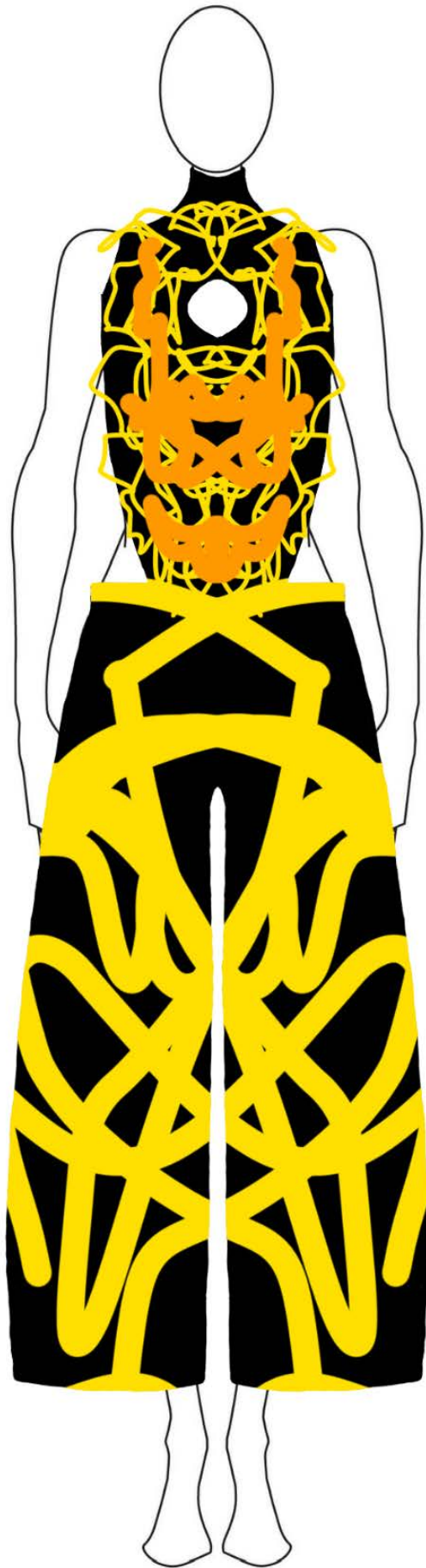


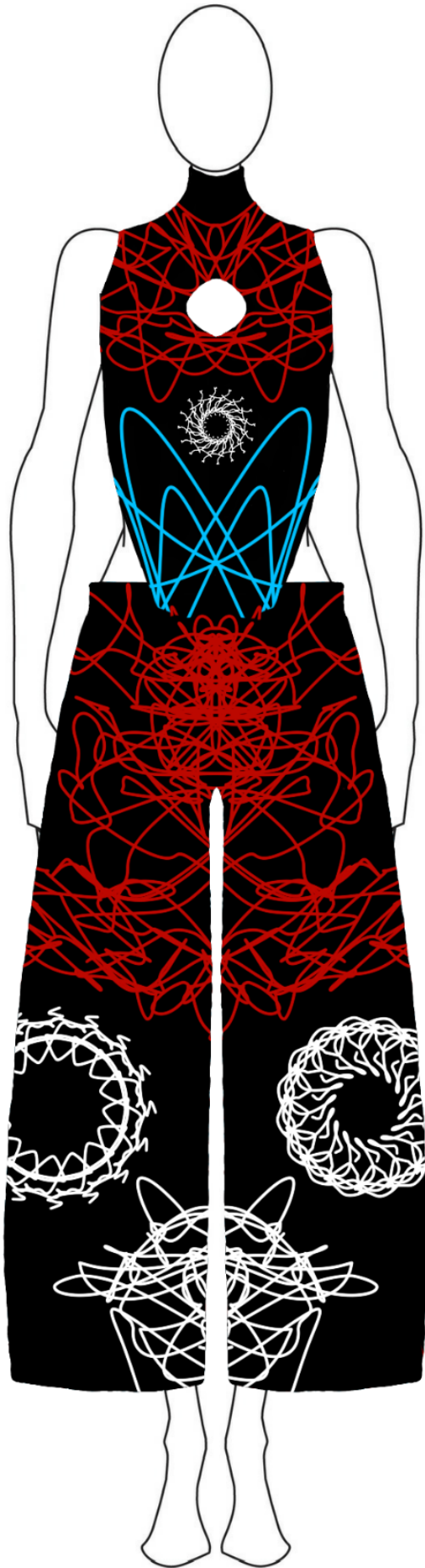


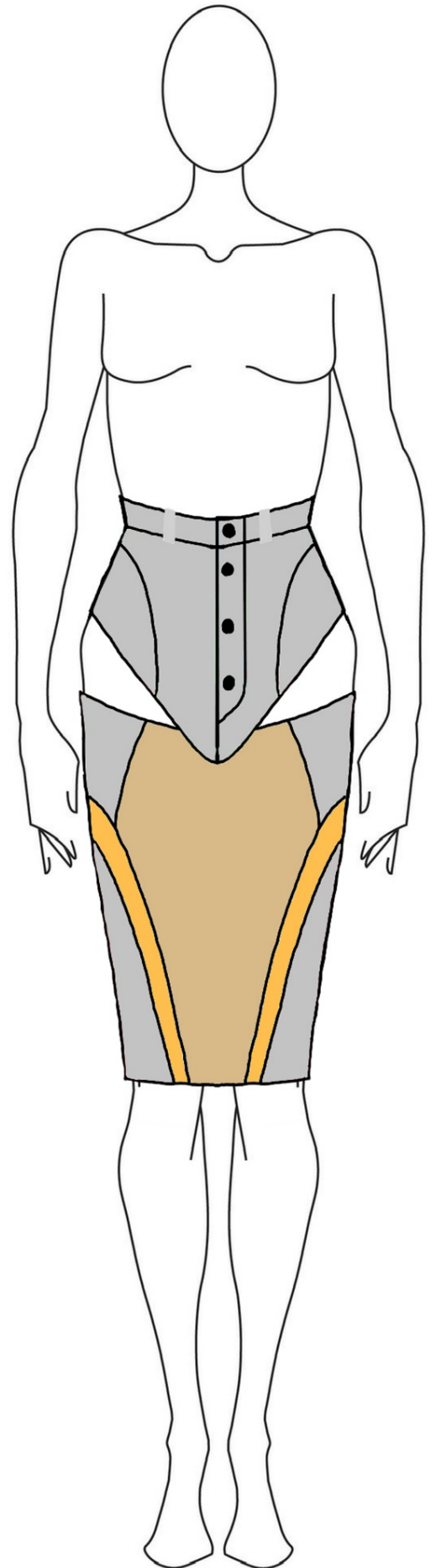
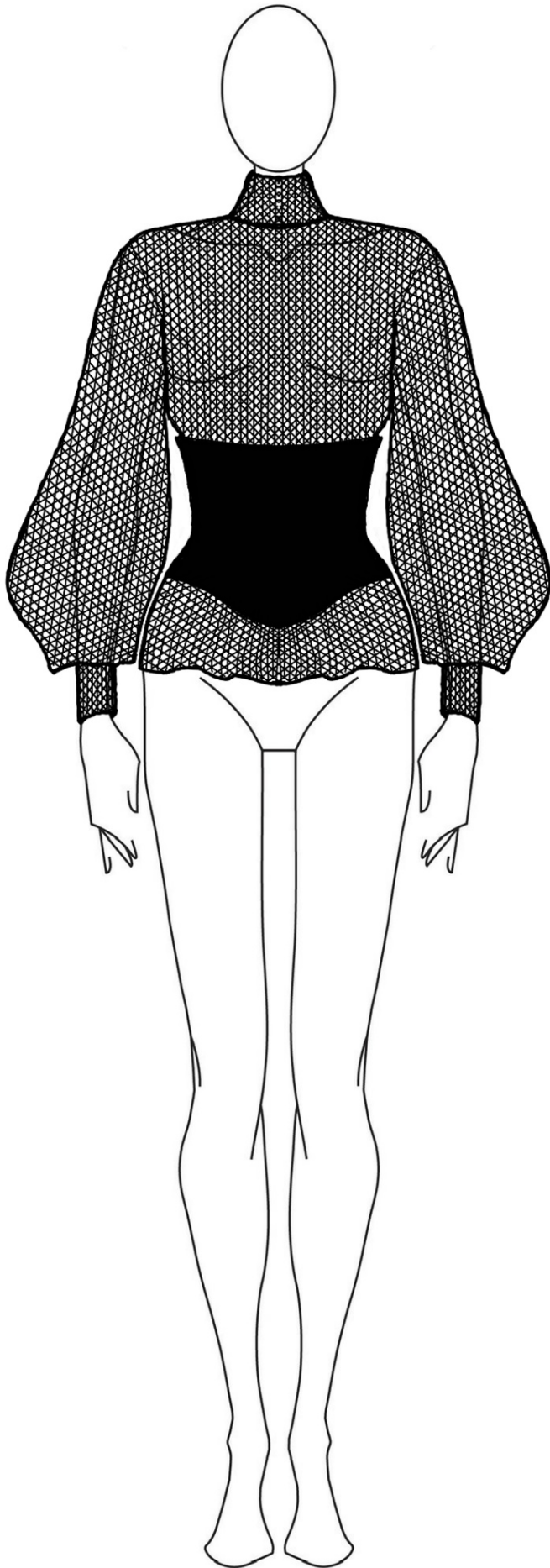




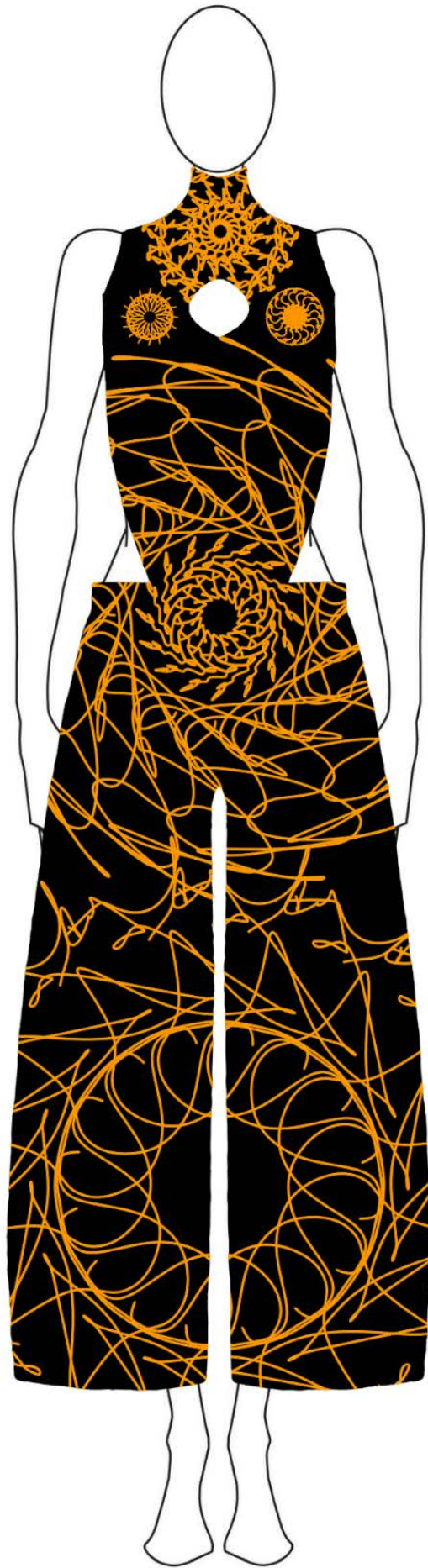


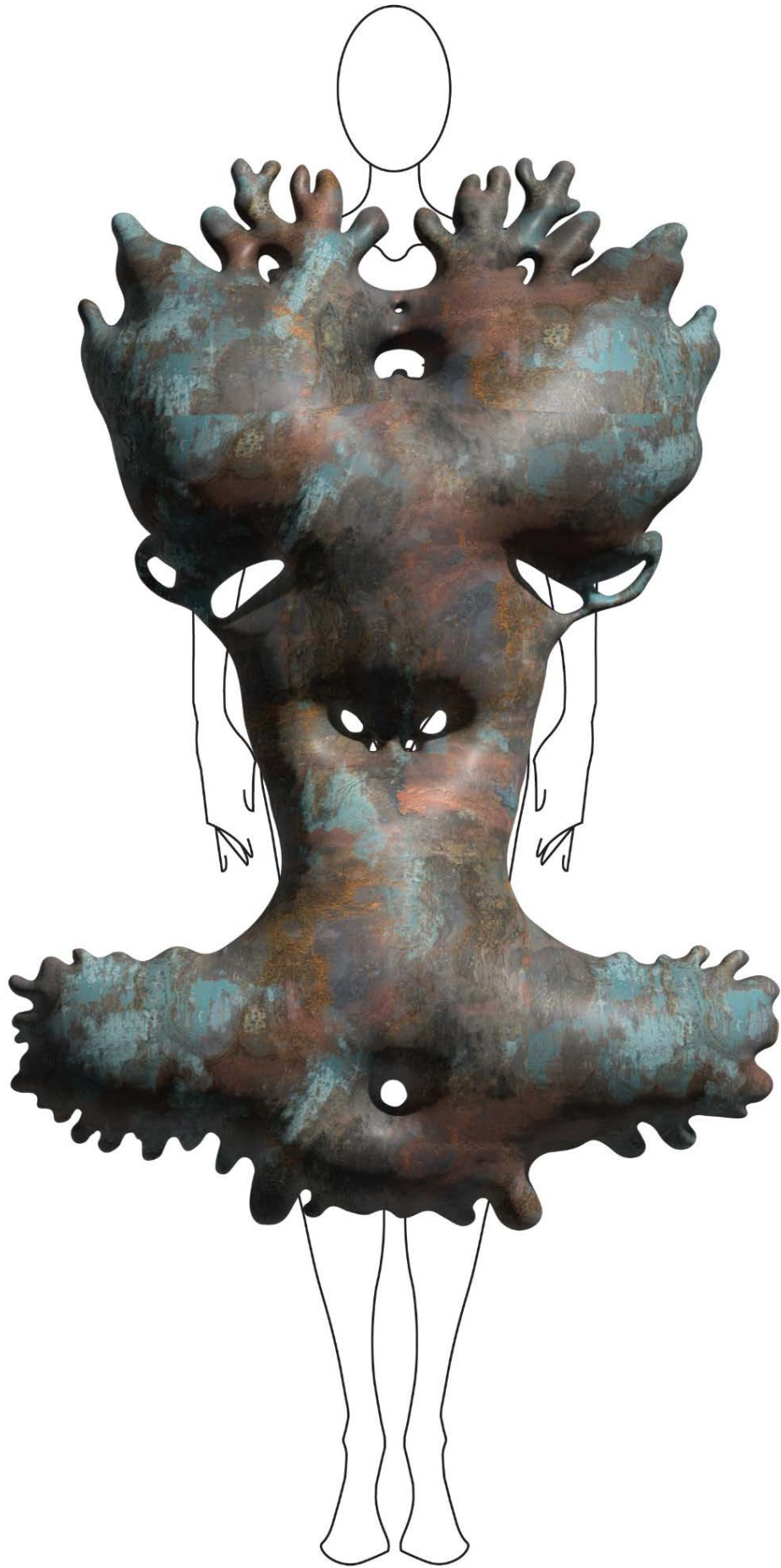












## 8. ZAKLJUČAK

Iako je glazbena industrija pokušavala komercijalizirati *techno* žanr od samih početaka 90-ih, nikad joj nije uspjelo. Dinamičnost, žar, duh i sami etos ove glazbe je ostao nepobjediv. Na zadnjem pokušaju komercijalizacije ove glazbe vidimo u žanru EDM (jednom riječju cirkus), gdje su se pokušali svi žanrovi elektronske glazbe homogenizirati u jedan paket apsurdna. Cijela parodija EDM žanra je trajala do 2016. godine kada je popularnost počela padati. Isto tako riječ *rave* je izgubila svoje pravo značenje zbog marketinške strategije korištenja ove riječi. Fenomen riječi je kompliciran, ali proizvođači su počeli koristiti *rave* kako bi bolje prodavali svoje proizvode. Mlađe generacije ne razumiju odakle dolazi riječ *rave* i šta ona znači. *Rave* za njih znači bilo koji događaj elektronske glazbe, još gore EDM-a. Isto tako Berlin je doživio pandemiju turista koji su htjeli doživjeti šarm *techno* klubova. Jasno je da je popularni Berghain izgubio svoju prvotnu svrhu i da je postao običan klub, ali nema sumnje da se nije pojavio novi klub u Berlinu, koji je daleko od očiju javnosti i novo utočište za ljubitelje *techna*.

VJ umjetnost od 2010. godine dominira kao vizualni medij na događajima elektronske glazbe. Svakako postojala je sumnja dali će se vremenom takav medij i stilovi vizuala ponavljati i postati monotoni i dosadni. Ali audiovizualni umjetnici su dio klupske zajednice, njihov rad je sve slobodniji i kreativniji od scenografije pa do VJ projekcija. U proteklih nekoliko godina u klupsku scenu su došle i instalacije. Takvi više interaktivni mediji (npr. Weirdcore) su počeli ulaziti u klupsku scenu što naravno mijenja atmosferu i doživljaj glazbe. Osim VJ-a i interaktivnih instalacija su zaslužni i novi inovativni dizajni rasvjete. Rasvjeta je danas uravnotežena, usklađena sa ostatkom scenografije i vizualnih medija što ranije nije bio slučaj. Zaslužna je i tehnologija za sve te mogućnosti koje su danas prisutne na događajima elektronske glazbe.

Kada govorimo o odjeći i stilovima u klubovima, prvotna ideja kao sportski izgled, komocija i praktičnost odjeće je ostala prisutna među publikom. Mlađe generacije publike su bili čak inspirirani trendovima i stilovima iz 90-ih gdje su ih ponovno pokušali rekonstruirati. Isto tako današnji berlinski stil je izgubljen i stavljen u okvir mračnog romantizma. Modni dizajneri su često inspirirani kulturom elektronske glazbe. Među prvima je modni dizajner Walter van Beirendonck koji je 1989. godine predstavio kolekciju inspiriranu belgijskim žanrom *hard beat-a*. Također Raf Simons je predstavio proljetnu kolekciju 2000. godine inspiriranu nizozemskim *gabby* stilom. Modni dizajner Daniel Lee za Bottega Veneta je predstavio dvije kolekcije inspirirane techno glazbom i možemo reći da su bile pristojne kolekcije. Istaknuo bih ukrajinskog modnog dizajnera Antonia Belinskiy koji je 2018. godine predstavio jesensku kolekciju. Belinskiy se referirao na današnju *rave* kulturu Kieva koja je možda danas najzanimljivija u Europi. Samo Tečno ☺

## 9. LITERATURA

- [1] Dan Sicko, *Techno Rebels: The Renegades of Electronic Funk*, Wayne State University Press, Second edition, Detroit, Michigan, 2010.
- [2] Simon Reynolds, *Energy Flash: A Journey Through Rave Music and Dance Culture*, Soft Skull Press, imprint Counterpoint, New York, 2012.
- [3] Michelangelo Matos, *The Underground Is Massive: How Electronic Dance Music Conquered America*, HarperCollins, New York, 2015.
- [4] Bill Brewster i Frank Broughton, *Last Night a DJ Saved My Life*, Headline, London, 2013.
- [5] Simon Reynolds, *Generation Ecstasy: into the world of techno and rave culture*, Routledge, New York, 1999.
- [6] Matthew Collin, *Rave On: Global Adventures in Electronic Dance Music*, University of Chicago Press, Chicago, 2018.
- [7] Graham St. John, *Rave Culture and Religion*, Routledge, New York, 2004.
- [8] David Robb, *Techno in Germany: Its Musical Origins and Cultural Relevance*, GFL German as a foreign language, Germany, 2002.
- [9] Nick Collins, Nicholas Collins, Margaret Schedel, Scott Wilson, *Electronic Music*, Cambridge University Press, United Kingdom, 2 edition, 2017.
- [10] <https://www.beatportal.com/features/beatports-definitive-guide-to-techno/>
- [11] <https://daily.redbullmusicacademy.com/2014/07/roots-of-techno-feature>
- [12] <https://daily.redbullmusicacademy.com/2013/09/nightclubbing-ostgut>
- [13] <https://daily.redbullmusicacademy.com/2018/09/the-easyjetset-and-berlin-clubbing-2010s>
- [14] <https://www.vice.com/en/article/8gvp5x/margaret-thatcher-war-on-rave-acid-house-boys-own>
- [15] <https://hatfulofhistory.wordpress.com/2019/09/21/we-call-it-hiiiistory-thinking-historically-about-acid-house-rave-culture-and-late-thatcherism/>
- [16] <https://www.eupublishing.com/doi/full/10.3366/cult.2015.0092>
- [17] <https://www.youtube.com/watch?v=9Rah1F1zq1k&t=772s>
- [18] <https://www.youtube.com/watch?v=A-XrIMpwEuM&t=2658s>

- [19] <https://www.youtube.com/watch?v=qi0eFyqG3vU&t=540s>
- [20] [https://www.youtube.com/watch?v=N0xtv-bWYbQ&feature=emb\\_title](https://www.youtube.com/watch?v=N0xtv-bWYbQ&feature=emb_title)
- [21] <https://www.youtube.com/watch?v=dLLlhWp1xwk&t=1375s>
- [22] <https://www.youtube.com/watch?v=BF-fTJolMSM&t=2874s>
- [23] [https://www.youtube.com/watch?v=SGGA3a\\_8Crs&t=808s](https://www.youtube.com/watch?v=SGGA3a_8Crs&t=808s)
- [24] <https://www.youtube.com/watch?v=a2gr73FQ9-s&t=1821s>
- [25] <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2022-ready-to-wear/bottega-veneta>
- [26] <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2021-ready-to-wear/bottega-veneta>
- [27] <https://blog.bimm.co.uk/how-acid-house-and-rave-ended-a-dark-era-for-britains-youth>
- [28] <https://djmag.com/content/classic-rave-artwork-18-awesome-images-amazing-archive>
- [29] <https://djmag.com/content/new-book-tells-visual-history-chicago-house-using-classic-rave-flyers>
- [30] <https://djmag.com/longreads/modern-rave-art-meet-illustrators-pushing-flyer-design-forward>
- [31] <https://www.dazeddigital.com/fashion/article/19511/1/what-we-wore-balearic>
- [32] <https://mixmag.net/feature/acid-house-fashion>
- [33] <https://032c.com/rave-before-streetwear-there-was-clubwear>
- [34] [https://i-d.vice.com/en\\_uk/article/neb9nk/how-berlins-rave-fashion-was-born](https://i-d.vice.com/en_uk/article/neb9nk/how-berlins-rave-fashion-was-born)
- [35] <https://theface.com/music/are-berlins-nightlife-and-fashion-scenes-allies-or-enemies>
- [36] <https://djmag.com/longreads/seeing-sound-audio-visual-artists-driving-creative-innovation-club-culture>
- [37] <http://pfadfinderei.com/>
- [38] <https://www.heleenblanken.com/>
- [39] <https://www.gridspace.ca/en/projects/vj-gridspace>
- [40] <https://iamglasscrane.com/>
- [41] <https://www.dr01dvisuals.com/>
- [42] <https://jemmawoolmore.com/>



[43] Ujević D., Rogale D., Hrastinski M., Tehnike konstruiranja i modeliranja odjeće, Zrinski Čakovec, 2000.

### 9.1. Izvori slikovnih priloga

Slika 1. <https://www.discogs.com/release/15706-Kraftwerk-The-Man-Machine>

Slika 2.

<https://www.wsupress.wayne.edu/sites/default/files/product-display-illustrations/techno-rebels-75737.jpg>

Slika 3.

<https://factmag-images.s3.amazonaws.com/wp-content/uploads/2016/06/belleville-6.8.2016.jpg>

Slika 4. [https://www.discogs.com/pt\\_BR/artist/3868-Inner-city?page=3](https://www.discogs.com/pt_BR/artist/3868-Inner-city?page=3)

Slika 5.

<https://909originals.com/2019/06/18/this-1983-video-of-jeff-mills-ripping-up-wax-at-a-detroit-nightclub-is-simply-outstanding/>

Slika 6. [https://mixmag.fr/assets/uploads/images/\\_full/jeff-mills-16.jpg](https://mixmag.fr/assets/uploads/images/_full/jeff-mills-16.jpg)

Slika 7.

<https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2022-ready-to-wear/bottega-veneta/slideshow/collection#52>

Slika 8.

[https://lh3.googleusercontent.com/HQ-f3usDF\\_\\_E8VJkIqsLgwb\\_0IWuWqrGMyje1xIVd7isD1fG-xYEX3gn4JTVeis-uw](https://lh3.googleusercontent.com/HQ-f3usDF__E8VJkIqsLgwb_0IWuWqrGMyje1xIVd7isD1fG-xYEX3gn4JTVeis-uw)

Slika 9.

<https://www.theguardian.com/music/2018/jul/01/thirty-years-since-the-second-summer-of-love-1988>

Slika 10.

<https://i.pinimg.com/736x/5f/b5/14/5fb514a492236a67a7fabdbdbdf3df2c--s-style-acid-house.jpg>

Slika 11. <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-photographers-captured-ecstasy-abandon-rave-culture>

Slika 12. <https://acid1988.files.wordpress.com/2011/05/shoom.jpg>

Slika 13. [https://testpressing.files.wordpress.com/2011/04/dave-little\\_spectrum\\_red\\_1988.jpg](https://testpressing.files.wordpress.com/2011/04/dave-little_spectrum_red_1988.jpg)

Slika 14.

<https://i-d-images.vice.com/images/2016/02/23/the-real-rave-story-body-image-1456250442.jpg>

Slika 15. <https://www.thesocial.com/wp-content/uploads/2020/06/rave-world-mouth.png>

Slika 16. <https://i.pinimg.com/originals/f1/14/d8/f114d8540d934679578c55a7e74c9c83.jpg>

Slika 17. <https://www.ft.com/content/007aae44-7475-11e8-bab2-43bd4ae655dd>

Slika 18.

<https://dazedimg-dazedgroup.netdna-ssl.com/1600/azure/dazed-prod/1070/0/1070569.jpg>

Slika 19. <https://i.pinimg.com/originals/32/d5/27/32d52770a69535c12569fe4e5415e0dd.jpg>

Slika 20. <https://i.pinimg.com/originals/29/f7/fe/29f7fe2e2adfe834518cae4328a4b5ba.jpg>

Slika 21. <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-photographers-captured-ecstasy-abandon-rave-culture>

Slika 22. [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e7/DJ\\_Tanith\\_1994\\_%283%29.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e7/DJ_Tanith_1994_%283%29.jpg)

Slika 23.

<https://www.damnthatsepic.com/dte-blog/tresorberlin-the-techno-club-that-made-history>

Slika 24.

<https://www.klubikon.com/2021/01/18/potvrden-novi-love-parade-prikupljeno-vec-400-tisuca-aura/>

Slika 25. <https://www.electronicbeats.net/fuckparade-berlin/>

Slika 26.

[https://www.bzberlin.de/data/uploads/multimedia/archive/00481/81094534\\_6dbee898b\\_481678a.jpeg](https://www.bzberlin.de/data/uploads/multimedia/archive/00481/81094534_6dbee898b_481678a.jpeg)

Slika 27.

[https://i0.wp.com/techno-berlin.org/wp-content/uploads/2020/11/fashion\\_DJ-hellshirt\\_-T.-Brembs.jpg?resize=700%2C1025&ssl=1](https://i0.wp.com/techno-berlin.org/wp-content/uploads/2020/11/fashion_DJ-hellshirt_-T.-Brembs.jpg?resize=700%2C1025&ssl=1)

Slika 28.

<https://i0.wp.com/techno-berlin.org/wp-content/uploads/2020/11/Clubwear-Berlin-90s-T.-Brembs.jpg?w=1250&ssl=1>

Slika 29.

<https://pl.pinterest.com/pin/584693964132282483/?d=t&mt=signupOrPersonalizedLogin>

Slika 30. [https://assets.032c.com/2019/02/032c\\_christos\\_original.jpg](https://assets.032c.com/2019/02/032c_christos_original.jpg)

Slika 31. <https://www.zeitmaschine.org/>

Slika 32. <https://www.itsnicethat.com/articles/tilman-brembs-zeitmaschine-photography-251119>

Slika 33. <https://www.itsnicethat.com/articles/tilman-brembs-zeitmaschine-photography-251119>

Slika 34.

<https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2021-ready-to-wear/bottega-veneta/slideshow/collection#1>

Slika 35.

<https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2021-ready-to-wear/bottega-veneta/slideshow/collection#1>

Slika 36. <https://www.pinterest.com/pin/365565694747251904/>

Slika 37. <http://pfadfinderei.com/project/live-show-ii/>

Slika 38. <https://www.heleenblanken.com/draaimolen>

Slika 39. <https://www.heleenblanken.com/draaimolen-2018>

Slika 40. <https://www.pinterest.com/pin/532550724679320760/>

Slika 41. <https://iamglasscrane.com/stills>

Slika 42. <https://www.dr01dvisuals.com/>

Slika 43. <https://jemmawoolmore.com/portfolio/nonagon-i-ii>

Slika 44. <https://jemmawoolmore.com/portfolio/nonagon-i-ii>

Slika 45. <https://mirafestival.com/en/artista/jem-the-misfit-vj-set/>

Slika 46. <https://jemmawoolmore.com/jem-the-misfit-page>

Slika 47. Vlastiti izvor

Slika 48. Vlastiti izvor

Slika 49. Vlastiti izvor

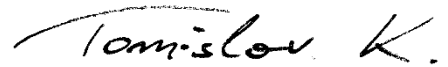
Slika 50. Vlastiti izvor

Slika 51. Vlastiti izvor

Slika 52. Vlastiti izvor

## Izjava

Ja, Tomislav Knežević, izjavljujem da je moj diplomski rad pod naslovom **Elektronička glazba i njezini vizualni elementi u kreiranju odjeće** izrađen samostalno pod nadzorom i uz stručnu pomoć mentorice Doc. Art. Paulina Jazvić. Diplomski rad je izvorni rezultat mogega rada te u njegovoj izradi nisam koristio druge izvore od onih navedenih u radu.



---

(potpis studenta)