

Soproni Egyetem

Faipari Mérnöki és Kreatívipari Kar

Kreatívipari Intézet

A rave-kultúra és a design kapcsolata

Experimentális tipográfiai zine

Témavezető: **Szarka Judit Gabriella**

Készítette: **Szvath Márton Imre**



Szakdolgozatot készítő neve:	SZVATH MÁRTON tervezőgrafika BA hallgató
A szakdolgozatot készítő Neptun kódja:	FL9VNI
Szakdolgozat címe:	A rave kultúra és a design kapcsolata
Témavezető:	Szarka Judit Gabriella művésztanár
A dolgozat kódja	FMK-29-2024-SZ

Elvégzendő feladatok

A feladat javasolt tagolása művészeti BA képzési területen

1. Készítsen munkatervet.
2. Készítsen problémafeltáró elemző tanulmányt, az esetlegesen meglévő, működő példák értékelő összehasonlításával. Ismertesse a témaválasztásához kapcsolódó kutatásokat, elemzéseket. probléma-meghatározás és feladattól kijelölés a tervezés jegyében.
3. Ismertesse a tervezési folyamat leglényegesebb állomásait. Társadalmi-, gazdasági- és funkcionális jelenségek áttekintése. Kutassa és határozza meg a lehetséges megoldásban a koncepciófejlesztést és az innovációt.
4. Készítsen vázlatokat, rajzokat, folyamat-, tárgy- és forma- modelleket, a szükséges méretben és részletességben.
5. Dokumentálja a tervezési folyamatot és a végeredményt. Indokolja meg a tervezői szándékait és döntéseit. Ismertesse a tervezési folyamat leglényegesebb állomásait. Mutassa be a tervezett végeredmény funkcionális, formai és műszaki jellemzőit.
6. Készítsen portfóliót a képzés ideje alatt készített munkáiból, és amennyiben pályázatokon indult, az azokon elért eredményeiből.
7. Készítse el a létrehozott anyag bemutatását, prezentációját. Szakmai álláspontját érvekkel alátámasztva képviselje.
8. Tartsa be a szakmája etikai és szerzői jogi normáit, továbbá a szakmai elvárásoknak megfelelően alkalmazza tudását.

Beadási határidő: 2024. május 10.

Sopron, 2024. március 01.

Prof. Dr. Magoss Endre
dékán





SOPRONI
EGYETEM

FAIPARI MÉRNÖKI ÉS
KREATÍVIPARI KÁR
9400 Sopron, Bajcsy-Zs. u. 4.

NYILATKOZAT

Alulírott (név) SZVATH MÁRTON IMRE.....(neptun kód: FL9VNI.....) jelen nyilatkozat alíráásával kijelentem, hogy a A GAVE-KULTÚRA ÉS A DESIGN KAPCSOLATA.....) című (megfelelő rész aláhúzendó)

házi dolgozat;

diplomadolgozat;

szakdolgozat/diplomamunka

(a továbbiakban: dolgozat) **önálló munkám**, a dolgozat készítése során betartottam a szerzői jogról szóló 1999. évi LXXVI. tv. szabályait, különösen a hivatkozások és idézések tekintetében.

Hivatkozások és idézések szabályai:

Az 1999. évi LXXVI. tv. a szerzői jogról 34. § (1) és 36. § (1) első két mondata.)

Kijelentem továbbá, hogy a dolgozat készítése során az önálló munka kitétel tekintetében a konzulenszt illetve a feladatot kiadó oktatót **nem tévesztettem meg.**

Jelen nyilatkozat alíráásával tudomásul veszem, hogy amennyiben bizonyítható, hogy a dolgozatot **nem magam készítettem**, vagy a dolgozattal kapcsolatban szerzői jogsértés ténye merül fel, a Soproni Egyetem **megtagadja a dolgozat befogadását és ellenem fegyelmi eljárást indíthat.**

A dolgozat befogadásának megtagadása és a fegyelmi eljárás indítása nem érinti a szerzői jogsértés miatti egyéb (polgári jogi, szabálysértési jogi, büntetőjogi) jogkövetkezményeket.

Sopron, 2015.05.16

Szavath Márton Imre

hallgató

Tartalomjegyzék

Az underground kultúrák	
Kialakulásuk	7
Szellemisségük	
Szerepük	9
A rave	
Kialakulása	10
A dj-k története	12
Zeneisége	13
Társadalmi közege	17
Szerhasználat	20
A rave Magyarországon	21
Kapcsolata a designnal	
A színpadi vizuálok	24
Az események vizuális kommunikációja	27
Hatása a divatra	29
Az experimentális tipográfia	
Kialakulása	33
A betű mint vizuális elem	34
Szerepe a grafikai tervezésben	36
A zine	
Jellemzői	37
Kialakulása	
Szerepe a grafikai tervezésben	39
Műleírás	41
Végszó	
Összegzés	42
Köszönetnyilvánítás	
Forrásmegjelölés	43

Bevezetés

Szakedolgozatomban az underground kultúrákban, reflektorfényben az újhullámos elektronikus tánczenében, a rave elvont világában végzek kutatást. Szempontok szerint kronológiai, antropológiai, gazdasági, politikai és kulturális aspektusok alapján építem fel a kutatást. Az első elektronikus zenéi kísérletektől haladva, egyebek mellett hazai vonalakat is beleszőve mélyedek el a későbbiekben szubkultúrává alakuló rave jelenség különböző pontjaiban. Ezek után kötöm össze a témát diplomamunkám technikai oldalával, ami egy experimentális tipográfiai, az adott kultúrát bemutató zine. Ezzel egybekötve ismertetem a zinek, valamint az experimentális tipográfia történetét, célját.

Témaválasztás terén számos indok, szakmai és személyes egyaránt vezérelt. Szakmai látásmódom megköveteli a rendszerezettséget, tisztaságot, a vizualitás matematikai megközelítését, ebben döntő hatással volt rám többek között Josef Müller-Brockmann, aki a grid alapú tervezés atyjaként is ismert. Igencsak hasonlónak vélem a rave kultúrát meghatározó elektronikus zenék stílusát is, melyek határozott tempóikkal, monoton lüktetéseikkel és az ezekre maszkolt háttér- és főeffektekkal egy meglehetősen erős audiovizuális kontrasztot adnak, egységesen tiszták, mégis végtelen számú különböző variációt adnak ki. Számomra a két tengely párhuzamos, ugyanazon szabály érvényesül, egyfajta szimbiózisban is vannak egymással, ezért is lettem mára egy állandó fogyasztója e kultúrának.

Az underground kultúrák

Kialakulásuk

Az underground kultúrák, beleértve a rave kultúra megjelenését is, évtizedeken át tartó, nagyjából hetven évvel ezelőtt kezdődő, ámbar a 19. és 20. századra is visszanyúló, viszont a második világháború után tetőző társadalmi változások egyik hozadéka. ⁽⁵⁾

Az underground kultúra gyökerei a 19. és 20. századi ellenkulturális mozgalmak megjelenéséig vezethetők vissza. Ezek a mozgalmak, mint például a Bohém mozgalom a 19. században, az avantgárd és a Beat Generation a 20. század közepén elutasították a mainstream értékeket, alternatív kifejezési módokat kerestek. ⁽⁵⁾

A világháborúk utáni általános társadalmi elégedetlenség a rendszerekkel, kormányokkal, kulturális hegemóniával szemben underground mozgalmakat is eredményezett, olyan szubkultúrák jelentek meg, mint a Beatnik, a punk mozgalom és a hippie ellenkultúra. Mindegyiknek megvan a maga értékrendje, esztétikája és kifejezés módja. ⁽⁵⁾

Az olyan kérdések, mint a társadalmi igazságosság, a környezetvédelem és a kapitalizmusellenesség gyakran keresztezik a földalatti kulturális mozgalmakat, ösztönözve az aktivizmust és a közösségszervezést. ⁽⁵⁾

5. Simon Reynolds „Energy Flash: A Journey Through Rave Music and Dance Culture” London, Picador, 1998

Szellemiségük

A do-it-yourself (DIY) szellemisége számos underground kultúra központi elemévé vált. Alternatív terek, mint például underground klubok, squatok, művészkollektívák és független médiák platformot biztosítottak a marginalizált hangok és a művészi kísérletezés számára. ⁽⁵⁾

A zene döntő szerepet játszott az underground kultúrák fejlődésében, katalizátorként szolgált a szubkulturális mozgalmak kialakulásában. Az olyan műfajok, mint a punk rock, a hip-hop, az elektronikus tánczene (EDM) és az underground hip-hop hangsávot biztosítottak a lázadáshoz, az önkifejezéshez és a kulturális ellenálláshoz, ezért is kötődik az alkalmazott és képzőművészetek valamennyi ágazatához. ⁽⁵⁾

A globalizáció és a technológiai fejlődés, különösen az internet és a digitális kommunikációs eszközök elősegítették az underground kultúrák nemzetközi terjedését. ⁽⁵⁾

Az online közösségek, a közösségi média és a digitális csatornák lehetővé tették az emberek számára a globális együttműködést, helyi szokásaik megosztását. A kortárs underground kultúrák tovább diverzifikálódnak és hibridizálódnak, különféle forrásokból származó hatásokat építenek be, és elmoszák a határokat a különböző szubkultúrák között. ^(5, 17)

A hibrid underground jelenetek, mint például a cyberpunk, a vaporwave és a steampunk, egyesítik a technológia, a retrofuturizmus és az ellenkulturális esztétika elemeit. ⁽¹⁷⁾

Ezen kultúrák továbbra is a lázadás helyszínei maradnak, menedéket nyújtanak a marginalizált csoportoknak, megkérdőjelezzik a domináns narratívákat, és alternatív életmódokat hirdetnek. ⁽¹⁷⁾

17. Jess Ralph A to Z of the underground culture <https://underground-england.com/a-to-z-of-the-underground-culture/> 2023

5. Simon Reynolds „Energy Flash: A Journey Through Rave Music and Dance Culture” London, Picador, 1998

Szerepük

Számos fontos társadalmi szerepet töltenek be, platformot biztosítanak az egyének és közösségek számára, hogy kifejezzék véleményüket a köztudatban lévő normákkal, értékekkel és intézményekkel szemben. Gyakran kihívást jelentenek a domináns narratíváknak.

Ezek a szubkultúrák a közösségérzetet, a közös értékeket és a kölcsönös támogatást kínálják, különösen azok számára, akik elidegenítve vagy kirekesztve érzik magukat a többségi társadalomból. ⁽²³⁾

Sok esetben gócpontjai az innovációnak és kreativitásnak, elősegítik a kísérletezést, a határok feszegetését és a művészi kifejezésmódot. Katalizátorként szolgálnak új ötletek, stílusok és kulturális formák számára. Egyes kultúrák célja olyan kulturális örökség megőrzése, amelyet figyelmen kívül hagynak vagy tabusítanak a többségi társadalomban. Ez magában foglalja azokat a hagyományokat, művészeti formákat, nyelveket és gyakorlatokat, amelyek jelentőséggel bírnak. ⁽²³⁾

Gyakran megkérdőjelezzik a társadalmi normákat és tabukat az elfogadhatóság határainak feszegetésével és az alternatív életmódok, identitások és viselkedésmódok feltárásával. ⁽²³⁾

Biztonságos tereket és támogató hálózatokat kínálnak azoknak az egyéneknek, akik olyan tényezők miatt szembesülnek diszkriminációval, mint a faj, a nem, a szexualitás vagy a társadalmi-gazdasági státusz. Ellenállnak a kereskedelmi forgalomba hozatalnak és az áruvá alakításnak azáltal, hogy függetlenek maradnak a főbb iparágaktól és a fogyasztói kultúrától. Előnyben részesítik a hitelességet, az alulról szerveződő szerveződést és az autonómiát a profitorientált motívumokkal szemben. ⁽¹⁷⁾

Sok kultúra szorosan kapcsolódik a társadalmi egyenlőség mozgalmához és aktivizmusához, olyan kérdéseket szorgalmaznak, mint a környezetvédelem, az emberi jogok, az antirasszizmus és az LBMTQ+ jogai. Művészetet, zenét és a kulturális kifejezés más formáit használják fel a figyelem felkeltésére, a közösségek mozgósítására és a társadalmi változások előidézésére. ⁽⁵⁾

Kialakulása

A rave-kultúra egyike a felsoroltaknak, amely az 1980-as évek végén és az 1990-es évek elején alakult ki, és különböző zenei és kulturális hatásokban gyökerezik. ^(5,17)

17. Jess Ralph A to Z of the underground culture <https://underground-england.com/a-to-z-of-the-underground-culture/> 2023

23. Regine Rave. rave and its influence on art and culture, We Make Money Not Art. <https://we-make-money-not-art.com/rave-rave-and-its-influence-on-art-and-culture/> 2016

5. Simon Reynolds „Energy Flash: A Journey Through Rave Music and Dance Culture” London, Picador, 1998 ⁽⁵⁾

A rave

Alapját az olyan elektronikus tánczenei (EDM) műfajok megjelenése adja, mint a house, a techno, az acid house és a trance. Ezek a műfajok az 1980-as években nagyvárosi központokban fejlődtek ki (pl.: Chicago, Detroit és New York City). ⁽⁵⁾

A detroiti techno kialakulása a 80-as évek detroiti ipari tájára és underground klubszcénájára vezethető vissza. A város környezete, a gazdasági hanyatlás és az afroamerikai zenei hagyományok hatására olyan detroiti úttörők, mint Juan Atkins, Derrick May és Kevin Saunderson kezdtek el kísérletezni az elektronikus zene előállításával szintetizátorok, dobgépek és szekvencerek segítségével. Hangzásvilágára jellemző volt futurisztikusság, a minimalista esztétika és a technológia innovatív használata. A detroiti úttörők olyan műfajokból merítettek ihletet, mint az elektro, a funk és az ipari zene, és olyan jellegzetesen nyers és mechanikus hangzást hoztak létre, amely a városi tapasztalatokat tükrözi, olyan témákkal foglalkozik, mint a globalizáció és fogyasztóiség általi elidegenedés, a technológiai és a társadalmi változások. Globális hatása mélyreható volt, mivel a műfaj a Motor City-i gyökerekből a világ városaiba vándorolt, és az 1980-as évek végén és az 1990-es évek elején a globális rave-mozgalom egyik hajtóerejévé vált. A detroiti DJ-k és producerek Európába és a világ más részeire is eljutottak, egyedi hangzásukat új közönséghez juttatva el. A detroiti techno továbbá segítette lebontani a kulturális határokat, és elősegítette a globális összekapcsolódás érzését az elektronikus zenei közösségen belül. A technofesztiválok, klubokon és lemezkiadókön keresztül a detroiti techno a kulturális szimbiózis katalizátoraként szolgált, számos gátat bontott le ember és ember, társadalmi háttér és társadalmi háttér között. ⁽¹⁰⁾

Az 1980-as évek végén underground klubok és bulik kezdtek megjelenni a világ városaiban, platformot biztosítva a DJ-knek és a producereknek az előbb felsorolt műfajokkal való kísérletezésre, határaik feszegetésére. Ezen helyszínek gyakran a mainstream éjszakai szórakozóhelyeken kívül működtek, és a zenerajongó közönséget szolgálták ki, számos esetben zárt körű rendezvényként. ^(10, 5)

Ahogy nőtt az underground klubélet, úgy nőtt az illegális rave-ek és ingyenes bulik népszerűsége is, különösen az Egyesült Királyságban és Európában. Ezeket az eseményeket, amelyeket gyakran elhagyott raktárakban, mezőkön vagy szabadtéri helyszíneken tartottak, a DIY szellemisége, a decentralizált szervezés és az egész éjszakai koncertek jellemezték, egyes esetekben több napig is eltarthattak. ^(5, 17)

10. Glazer, J. Craving the rave: Detroit's electronic music scene in the '90s, Red Bull Music Academy Daily. Available at: <https://daily.redbullmusicacademy.com/2014/05/detroit-electronic-music-scene-in-the-90s> 2014

17. Jess Ralph A to Z of the underground culture <https://underground-england.com/a-to-z-of-the-underground-culture/> 2023 ⁽¹⁷⁾

5. Simon Reynolds „Energy Flash: A Journey Through Rave Music and Dance Culture” London, Picador, 1998

Az acid house zene felemelkedése hipnotikus ütemeivel és pszichedelikus hangzásvilágával döntő szerepet játszott a rave kultúra formálásában. Az 1988-as „Szerellem második nyará”-ban az Egyesült Királyságban megszaporodtak az acid house bulik és szabadtéri rave-ek, itt vette kezdetét az MDMA (extacy) elterjedése is, ami mára megkerülhetetlen szereplője lett az ilyen eseményeknek. ^(1, 10)

A rave sokféle kulturális hatásból merít ihletet, beleértve a sci-fit, a cyberpunkot, a pszichedeliát és a divatot. A fluoreszkáló színek, a neon ruházat és az eklektikus kiegészítők használata a rave esztétika szinonimájává vált. A hang- és világítástechnikai eszközök – például villogó lámpák, lézerek és LED-képernyők – térnyerése fokozta a rave-ek vizuális élményét, vetítések, fényshow-k és a specifikus környezetek a rave-kultúra szerves részévé váltak. ^(1, 10)

A rave gyorsan elterjedt világszerte, amit az elektronikus zenei fesztiválok, a lemezkiadók és a nemzetközi DJ-turnék térnyerése is elősegített. Kommercializálódása a mainstream figyelemhez és a rave-esztétika beépítéséhez vezetett a divatba, a reklámozásba és a médiába egyaránt. ⁽⁵⁾

Idővel a zenei paletta is változatosabbá vált, különböző alműfajok jelentek meg, mint például a hardcore, a jungle, a drum and bass és a psytrance. Míg a rave kultúra az 1990-es években élte reneszánszát, hatása továbbra is visszhangzik a kortárs elektronikus zenén és a fiatalok közegein keresztül. A rave kultúra olyan elemei, mint a PLUR (Peace, Love, Unity, Respect) értékek és a transzcendentális élmények keresése a zenén és a táncon keresztül a mai napig állandó. ^(1, 10)



Ron Hardy a The Music Boxban, 1984
<https://daily.redbullmusicacademy.com/2016/09/larry-heard-aliases-feature>

1. **Bill Brewste, Frank Broughton** „Last Night a DJ Saved My Life: The History of the Disc Jockey” New York, Headline Publishing Group, 1999
10. **Glazer, J. Craving** the rave: Detroit’s electronic music scene in the ’90s, Red Bull Music Academy Daily. Available at: <https://daily.redbullmusicacademy.com/2014/05/detroit-electronic-music-scene-in-the-90s> 2014 ⁽¹⁰⁾
5. **Simon Reynolds** „Energy Flash: A Journey Through Rave Music and Dance Culture” London, Picador, 1998 ⁽⁵⁾

A DJ-k története

A rádiózás megjelenésére vezethető vissza a 20. század elején. A rádiózás kezdeti időszakában a lemezlovasok elsősorban a lemezek kiválasztásáért és lejátszásáért voltak felelősek, ízlésformálóként szolgáltak saját közösségükben. ^(1, 10)

A DJ-k azonban csak a háború utáni korszakban kezdtek kulturális ikonokként és befolyásolóként előtérbe kerülni. A rock and roll 1950-es évekbeli megjelenésével az olyan DJ-k, mint Alan Freed és Dick Clark, döntő szerepet játszottak a műfaj népszerűsítésében és a műfaj megismertetésében a mainstream közönséggel rádióműsoraik és televíziós műsoraik révén. ^(1, 10)

Az 1960-as és 1970-es évek jelentős fordulópontot jelentettek a DJ-k számára, mivel a rádiós személyiségekből élő előadókká és klub DJ-kké váltak. Az olyan városokban, mint New York, Chicago és Detroit, a DJ-k alapvető szerepet játszottak az underground tánczenei szcénák fejlődésében, különböző műfajokat és stílusokat ötvözve innovatív és eklektikus hangzásvilágot teremtettek. ⁽¹⁾

Az 1970-es években a diszkó térhódítása tovább emelte a DJ-k státuszát, és az olyan úttörők, mint Larry Levan, Frankie Knuckles és David Mancuso legendás státuszt szereztek úttörő szettjeikkel olyan ikonikus helyszíneken, mint a Paradise Garage és a Loft. Ezek a DJ-k nemcsak a lejátszási listákat állították össze, hanem fejlett keverési technikákat és berendezéseket is használtak, hogy zökkenőmentes átmeneteket és magával ragadó hangzásélményeket teremtsenek a táncparketten, ezzel lefektetve a később kialakuló kultúrák és műfajok alapjait. ^(5, 10)

Az elektronikus tánczene megjelenése az 1980-as és 1990-es években megszilárdította a DJ-k szerepét a klubkultúra központi alakjaiként. Az olyan műfajok, mint a house, a techno és a hip-hop felemelkedésével a DJ-k az éjszakai élet és a szórakozóhelyek szinonimájává váltak, nagy közönséget vonzottak, előadásaik, remixeik és produkcióik révén befolyásolták a zenei trendeket. ^(1, 10)

1. Bill Brewste, Frank Broughton „Last Night a DJ Saved My Life: The History of the Disc Jockey” New York, Headline Publishing Group, 1999

10. Glazer, J. Craving the rave: Detroit's electronic music scene in the '90s, Red Bull Music Academy Daily. Available at: <https://daily.redbullmusicacademy.com/2014/05/detroit-electronic-music-scene-in-the-90s> 2014 ⁽¹⁰⁾

5. Simon Reynolds „Energy Flash: A Journey Through Rave Music and Dance Culture” London, Picador, 1998 ⁽⁵⁾

Zeneisége

Zenei jellemzői szervesen hozzátartoznak az egyedi atmoszférához, számos elektronikus, emellett más különböző (klasszikus zene, jazz, népzene stb...) zenei műfajból és előadói technikákból is merítenek. ⁽¹⁾

A rave jellemzően egyenletes, lendületes ütemeket tartalmaz, amely a „four-on-the-floor” néven ismert. Ez az ütem egy rúgódobból áll, amely minden negyedhangot megüt, állandó ritmust biztosítva, amely előreviszi a zenét és megkönnyíti a táncot. ⁽¹⁾

Elsősorban elektronikus hangszerek felhasználásával állítják elő, beleértve a dobgépeket, szintetizátorokat és mintavevőket, de ezen felül is számos egyéb eszközt használnak kísérletezésre, adott esetben vizuális szintre is igyekeznek kiterjeszteni a zenét (pl: Aphex Twin korai időszakában Sinclair Spectrum számítógépét a TV-re kötve különböző zajokból dallamokat játszott le, a képernyő színeit pedig ehhez igazította). Ezen a hangszerekkel teszik szintetikus hangokká és textúráká az alapokat, amiket a koncerteken tovább ragoznak. Gyakran szerepelnek ismétlődő és hipnotikus ritmusok, amelyek egy szám alatt többször is ismétlődhetnek több különböző verzióban is. ^(1,10)

Számos különböző zenei műfaj sorolható a ravehez, időrendi sorrendben a következők:

- Acid house
- Techno
- House
- Breakbeat hardcore
- Trance
- Jungle drum and bass
- Hardcore Techno and Gabber
- Happy Hardcore

Az acid house szintén az 1980-as évek közepén jelent meg. Hangzásvilága magában foglalja a zúzós, hipnotikus basszusvonalakat, az ismétlődő ritmusokat, jellemzően Roland TB-303 szintetizátorokat alkalmazva pszichedelikus és transzba ejtő hatások létrehozására. A TB-303 eredetileg gitárosok basszuskíséretéhez készült, ám egyedi, zúgó és rezonáns hangja végett lett az acid house meghatározó orgánuma is. Ritmusára jellemzőek az ismétlődő 4/4-es ütemek, és szinkópás ritmusok. Az acid house gyorsan népszerűvé vált az underground klubszcénákban, energikus és pszichedelikus hangzása raverek és klublátogatók sokszínű közönségét vonzotta. A műfaj gyorsan elterjedt az Egyesült Királyságban és Európában, az 1980-as és 90-es évek környékén fő műfajként segítette a rave mozgalom felemelkedését.^(1,5)

1. Bill Brewste, Frank Broughton „Last Night a DJ Saved My Life: The History of the Disc Jockey” New York, Headline Publishing Group, 1999

10. Glazer, J. Craving the rave: Detroit's electronic music scene in the '90s, Red Bull Music Academy Daily. Available at: <https://daily.redbullmusicacademy.com/2014/05/detroit-electronic-music-scene-in-the-90s> 2014

5. Simon Reynolds „Energy Flash: A Journey Through Rave Music and Dance Culture” London, Picador, 1998

A techno Detroitból származik, az ipari közeg, a Motown soul zene öröksége és az elektronikus zene olyan úttörőinek hatása, mint a Kraftwerk segítette kialakulását. A műfaj a funk, az elektro és az ipari zene elemeit is magába foglalja, amit számos egyéb kísérleti elemmel egészítenek ki.

A dobgépeket és szintetizátorokat szekvencerek egészítik ki atmoszférikus hangzásvilág létrehozására használják. A mintavételezés és a hangmanipuláció szintén itt nyert teret. Az évek során számos alműfajt és stílust ölelt fel, többek között az acid technót, a minimal technót és a dub technót. Mindegyik alműfaj más-más hangzásvilágot és keverési technikákat birtokol, miközben megőrzi a techno alapvető, innovatív és kísérleti jellegét. Jelentős hatással volt a populáris kultúrára is. Futurisztikus hangzása számos műfajban inspirált művészeket, míg az zeneisége zeneipart is formálta. ⁽⁵⁾

A house az 1980-as évek elején alakult ki a chicagói underground klubszcénában, amelyre a diszkó, a funk és az elektronikus zene keveréke volt hatással. Olyan DJ-k és producerek, mint Frankie Knuckles, Larry Heard (Mr. Fingers) és Marshall Jefferson kulcsszerepet játszottak a műfaj kialakításában, terjesztésében. Jellemzően egy „four-on-the-floor” ütémintázat jellemző, ahol a kickdob minden ütemre lecsap, ezzel egyenletes ritmust létrehozva. Gyakran tartalmaz funk, soul és disco elemeket, szinkópás basszusokkal, fülbe-mászó dallamokkal és soulos énekkel. Az évek során sokszínűvé vált, és számos alműfajt és stílust foglal magában, beleértve a deep house-t, a tech house-t, a progresszív house-t és még sok mást. Gyorsan elterjedt Chicagón kívül is, és globális jelenséggé vált. A műfaj fertőző ritmusai és felemelő dallamai világszerte visszhangra találtak a közönség körében, ami house témájú zenei klubok, fesztiválok és lemezkiadók elterjedéséhez vezetett szerte a világon. Befogadó és vidám szellemisége segített egységes hangulatot teremteni, míg a kreativitásra és önkifejezésre helyezett hangsúlya számtalan művészt és zenészt inspirált a legkülönbözőbb műfajokban. ⁽⁵⁾

A breakbeat hardcore az 1980-as évek végén és az 1990-es évek elején az Egyesült Királyság rave szcénájában alakult ki. A breakbeat hardcore-t a gyors tempójú breakbeatek, az energikus basszusvonalak és a futurisztikus szintetizátorjátékok jellemezték. Ahogy a név is említi, legfőbb jellemzője a breakbeatek használata, amelyek jellemzően funk, soul és hip-hop lemezekről származó, mintavételezett dobminták. Ezeket a breakbeateket gyakran felgyorsították, samplerekkel és dobgépekkel manipulálták egy tempós, mégis lazító hatású atmoszférát teremtve. Szorosan kapcsolódott az 1990-es évek elejének brit rave-kultúrájához. Számos illegális raktárbuli, szabadtéri -és klubeseemény fő műfaja volt. ⁽⁵⁾

A breakbeat hardcore számokat gyakran játszották kalózádiókon és underground klubokban is. Az évek során az elektronikus zene más alműfajaiba fejlődött át, leginkább a jungle és a drum and bass műfajokba. Ezek a műfajok megtartották a breakbeat hardcore számos jellegzetességét, beleértve a breakbeateket és a gyors ritmusokat. ⁽⁵⁾

A trance az 1990-es évek elején alakult ki önálló műfajként. Németországból és Hollandiából származik, ahol a producerek és DJ-k egy új, felemelő dallamokkal futtatott, álomszerű atmoszférát képzeltek el. A trance jellemzően dallamos szintetizátor vonalakat tartalmaz, amelyeket gyakran arpeggiált mintázatokban játszanak, és ismétlődő dobmintákra és basszusvonalakra maszkolják őket. A trance számok tempója általában 125 és 150 ütés/perc (BPM) között mozog, jellemzően fokozatosan épülnek fel. Mára számos alműfajt és stílust foglal magában, többek között a progresszív trance-t, az uplifting trance-t, a psytrance-t és a vokális trance-t. Meditatív hatásának köszönhetően mainstream médiában is népszerűvé vált, és olyan számok, mint a Robert Miles „Children” és a Darude „Sandstorm” világhírnévnek örvendenek. ⁽³⁾

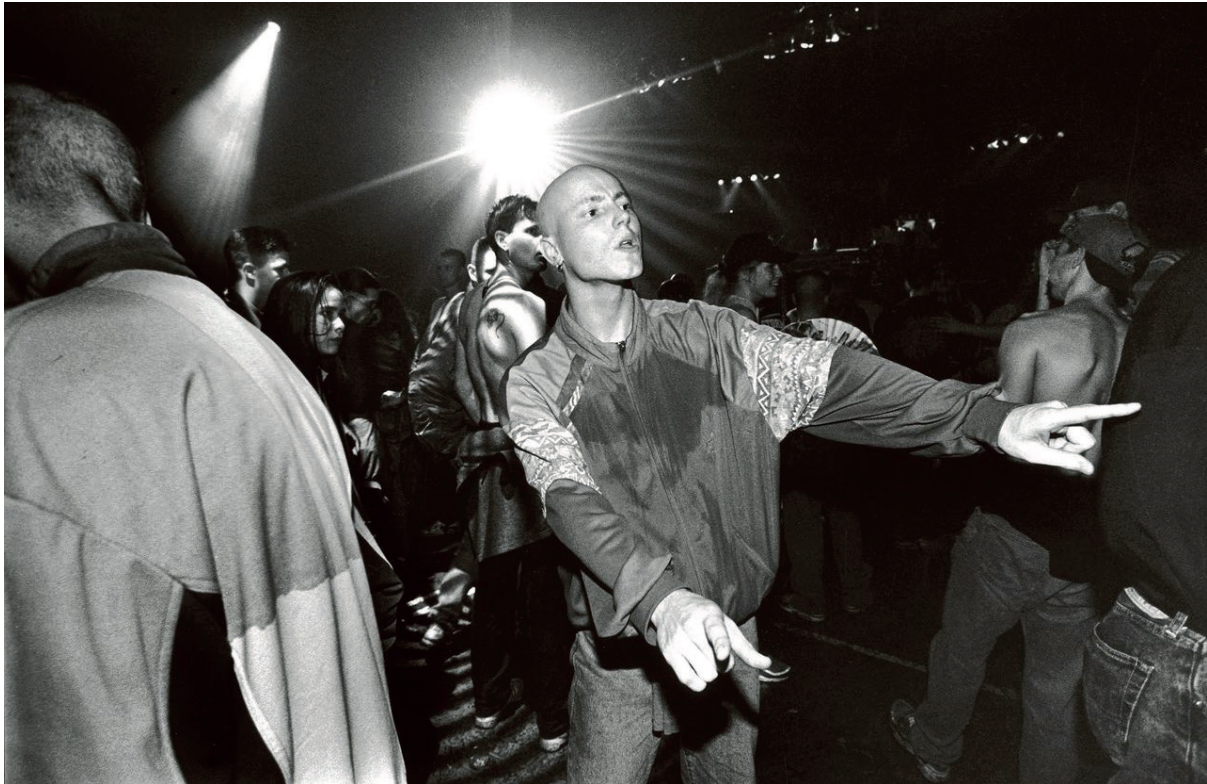
A jungle és a drum and bass az előzővel egyidőben alakult ki a breakbeat hardcore, a hip-hop, a reggae és számos egyéb integrált műfajból. A „jungle” elnevezés a jungle és reggae alapok használatából származik a korai számokban, míg a „drum and bass” a műfaj bonyolult dobmintákra és mély basszusvonalakra való összpontosítására utal. Jellemzően gyors tempójú, breakbeateket használ, gyakran funk, soul és jazz lemezekről vett mintákkal, mély basszusgitár-effektekkel és atmoszférikus hangzásvilággal rétegezve. A műfaj ismert összetett ritmusairól, szinkópált dobmintáiról és felaprózott vokálmintáiról, intenzitásáról és energikusságáról. Számos alműfajt és stílust foglal magában, többek között a liquid funkot, a neurofunkot, a jump-upt és a techstepet. ⁽⁵⁾

A hardcore techno és a gabber egyfajta válasz volt Európából. A hardcore techno és a gabber producerei olyan műfajok hatására, mint a techno, a house és az ipariális zene, az elektronikus zene keményebb, gyorsabb és agresszívabb stílusát igyekeztek létrehozni. Tempós, gyakran 160 ütem/perc (BPM) feletti, ütemes kick-dobokkal, torzított basokkal, torzított basszusokkal és agresszív szintetizátor elemekkel. A műfaj ismert energikus hangzásról, amelyet a könnyörtelen tempó, a torzított hangtervezés és a vokálminták, filmidézetek és egyéb hangrészletek agresszívvé tesznek. ⁽⁵⁾

3. Jimi Fritz „Rave Culture: An Insider’s Overview” SmallFry Press, 2000 ⁽³⁾

5. Simon Reynolds „Energy Flash: A Journey Through Rave Music and Dance Culture” London, Picador, 1998

A gabber, amely a holland „haver” vagy „haver” szóból származik, mind a zenére, mind a hozzá kapcsolódó szubkultúrára utal, amely körülötte alakult ki. A gabber kultúra saját öltözködési stílussal is rendelkezik, amely magában foglalja a borotvált fejet, a tréningruhákat és a tornacipőket. A szubkultúra másik jellegzetessége a „hacken” táncstílus, amely a zeneiséghez hasonlóan agresszív. Eleinte Hollandiában és Németországban, mára már mindenhol jelen van, számos alműfajjal rendelkezik, például az ipari hardcore, a speedcore és a terrorcore is. (3, 11)



Gabberek a 90-es években

<https://www.nrc.nl/nieuws/2015/11/13/gabber-als-de-soundtrack-van-de-stad-1556066-a578263>

A happy hardcore válaszul a hardcore techno és a rave növekvő népszerűségére az Egyesült Királyságban alakult ki. Euforikusabb hangnemet vesz fel, gyakran 170 ütem/perc (BPM) feletti, energikus breakbeatekkel, euforikus dallamokkal és felemelő énekkel. A műfaj ismert a vidám hangzsról, amelyet a fülbemászó dallamok, pattogó ritmusok és a popkultúrára való utalások, rajzfilmtémákkal és filmidézetekkel egészítenek ki. A vokálminták jelentős szerepet játszanak, mindenféle forrásból, többek között popdallokból, tévéműsorokból és filmekből vesznek alapokat. (5)

3. Jimi Fritz „Rave Culture: An Insider’s Overview” SmallFry Press, 2000 (3)

5. Simon Reynolds „Energy Flash: A Journey Through Rave Music and Dance Culture” London, Picador, 1998 (5)

11. Benedek Csanád Gabber Reneszánsz: Extrém Zene Extrém Időkre 4BRO.hu. <https://4bro.hu/gabber-renezansz-extrem-zene-extrem-idokre/> 2022

Társadalmi közege

A rave-kultúra társadalmi környezetét sokszínűség jellemzi, gyakran vonzzák a különböző háttérű, korú, etnikai, szexuális irányultságú és társadalmi osztályú embereket, ezzel határokat kinyitva a résztvevők között. Központi eleme a PLUR (Peace, Love, Unity, Respect), a résztvevőket arra ösztönzi, hogy ezen értékek szerint vegyenek részt az eseményeken, kedvesen, empátiával és tisztelettel bánjanak egymással, barátságos és harmonikus szociális környezetet teremtve. Ezek a ritmusok lendületet és energiát keltenek, és igyekeznek a valóságból teljesen kiszakítva magukkal ragadni a közöniséget. ⁽¹⁾

Sokszor teljes életmódot befolyásoló hatással is rendelkezik, résztvevői olyan nem konvencionális életmódot követnek, amely a szabadságot, a kreativitást és az önkifejezést helyezi előtérbe a siker vagy a társadalmi státusz hagyományos jelzőivel szemben. A rendezvények egyfajta „safe space”-t biztosítanak a társadalom nyomása elől, lehetővé téve a saját magunkkal és hasonló emberekkel való közös hullámhossz megtalálását. Gyakran kapcsolódik a spirituális felfedezéshez és a transzcendenciához, ahol a résztvevők a zene, a tánc és a közösségi élmény révén a tudatosság magasabb szintjét keresik. A rave-rendezvényeket olyan pszichedelikus élményeknek tekintik, amelyek elősegítik az önfelfedezést és a spirituális ébredést. A résztvevők a zenén és a táncon keresztül szinte kommunikálnak egymással, számos ember számolt be egyfajta külső mozgatóenergiákról az események alatt. E szociális stimuláció fokozza az egységérzetet és felszabadítja az embereket, ezért is tekintenek sokan egy családként az eseményekre, sőt a kultúrára is.

⁽²⁾

A rave a kultúrák közötti csere platformja is. Rendezvényeik gyakran vonzzák a különböző országokból és régiókból érkező résztvevőket, elősegítve a globális közösség létrejöttét egészen Berlinton a goai partokig. A globalizáció másik hajtóereje az internet elterjedése, az emberek ezáltal informálódhatnak adott helyek eseményeiről, kedvelt műfajairól és kedvükre fedezhetik fel ezen jellegzetességeket. Az online közösségek, fórumok és közösségi médiacsoportok teret biztosítanak a rajongók számára a zenei élmények megosztására, az események megvitatására és a hasonlóan gondolkodó egyénekkal való kapcsolatteremtésre. Hozzájárul a globális turizmus fellendüléséhez is, mivel a rajongók különböző országok és régiók rendezvényeire utaznak. Az olyan fesztiválok, mint a belgiumi Tomorrowland, az egyesült államokbeli Burning Man, a portugáliai Boom Festival, szintúgy a hazai Ozora fesztivál több ezer résztvevőt vonzanak a világ minden tájáról. Emellett az elmúlt években a technológia fejlődése lehetővé tette a rave-rendezvények és virtuális táncpartik élő közvetítését, lehetővé téve a résztvevők számára, hogy a világ bármely pontjáról részt vegyenek az eseményeken. ^(5, 23)

1. **Bill Brewste, Frank Broughton** „Last Night a DJ Saved My Life: The History of the Disc Jockey” New York, Headline Publishing Group, 1999

3. **Jimi Fritz** „Rave Culture: An Insider’s Overview” SmallFry Press, 2000

23. **Regine** Rave. rave and its influence on art and culture, We Make Money Not Art. <https://we-make-money-not-art.com/rave-rave-and-its-influence-on-art-and-culture/> 2016 ⁽²³⁾

5. **Simon Reynolds** „Energy Flash: A Journey Through Rave Music and Dance Culture” London, Picador, 1998 ⁽⁵⁾

A rave-kultúrát gyakran a mainstreamet elutasító mozgalomként definiálják, résztvevői a társadalmi elvárásokat és normákat az önkifejezés és a szocializáció alternatív formáiban való részvételükkel kérdőjelezik meg, gyakran jellemzi a tekintély és a fennálló hatalmi struktúrákkal szemben álló lázadó, kritikus szemlélet. Gyakran társul a közös érdeklődésen, hiedelmeken és gyakorlatokon alapuló szubkulturális identitások kialakulásával. ⁽¹⁾

A rave-kultúra a probléma növekedtével párhuzamosan hangsúlyozza a környezetvédelmet és a fenntarthatóságot, számos rendezvényen környezetbarát gyakorlatokat és kezdeményezéseket alkalmaznak, legyen az jótékonysági program, művészeti pályázatok, vagy ismeretterjesztés. A szervezők és résztvevők a fenntarthatóságot olyan területeken helyezik előtérbe, mint a hulladékgazdálkodás, az energiafogyasztás és a közlekedés, törekedve arra, hogy minimalizálják a rendezvények és az életmód káros környezeti hatásait. ⁽¹⁾

Rendezvényeiket gyakran szokatlan helyeken tartják, például elhagyott rak-tárépületekben, szabadtéri helyszíneken és underground klubokban. Ezen helyszínek használatával megkérdőjelezzik a folyamatos, sok esetben meg-gondolatlan tünő ütemű fejlesztések narratíváját, újraértelmezik a tér-használat fogalmát. ⁽³⁾

Személyiségét meghatározza a „do it yourself” (DIY), kreativitás, alternatív ötletek és minél egyszerűbb megoldásokat szorgalmaz, ebből is látszódik, mennyire párhuzamban áll mind a képző, mind az alkalmazott művészetek elveivel. A rendezvényeket gyakran alulról szerveződő, decentralizált kollektívák, független szervezők szervezik és népszerűsítik, sok esetben szájról szájra, ezzel megkerülve az információközlés szokványos csatornáit. Minden esemény egyfajta együttműködési projektként is értelmezhető, csapat -és közösségépítés egyaránt szervezőknek és résztvevőknek. Az eseményekbeli kihangosítást is újrahasznosított hangszórókból, erősítőkből és egyéb hang-technikai eszközökből épített hangrendszereket használtak, ezek hangzása sokszor a technikai hiányosságok miatt zajos volt, ebből inspirálódva számos műfaj a mai napig használ „noise” effekteket. Ezeket a DIY hangrendszereket gyakran hangmérnökökből és technikusokból álló csapatok építet-ték és működtették. ^(1, 5)

Vizuális kommunikációs szinten a gerillaaktivizmus taktikáját alkalmazzák, a hagyományos eljárásokkal szemben kihívó, fricskaszerű akciókkal kommunikálnak. Utcai művészettel, performanszokkal és multimédiás installációk-kal hívják fel a figyelmet, igyekeznek a hétköznapi embert is megszólítani, kizökkenteni komfortzónájából és más aspektusokat mutatni számukra. ⁽²³⁾

1. **Bill Brewste, Frank Broughton** „Last Night a DJ Saved My Life: The History of the Disc Jockey” New York, He-adline Publishing Group, 1999

3. **Jimi Fritz** „Rave Culture: An Insider’s Overview” SmallFry Press, 2000

23. **Regine Rave**. rave and its influence on art and culture, We Make Money Not Art. <https://we-make-money-not-art.com/rave-rave-and-its-influence-on-art-and-culture/> 2016 ⁽²³⁾

5. **Simon Reynolds** „Energy Flash: A Journey Through Rave Music and Dance Culture” London, Picador, 1998 ⁽⁵⁾

A DIY ösztönzi az önkifejezést és a kreativitást a résztvevők körében, ezzel is bevonva őket a rave esztétikájába. A résztvevők gyakran kézzel készített ruhákkal, kiegészítőkkel fejezik ki magukat. Ez az etika elősegíti a rave iránti felelősségtudatot és személyességérzetet. ⁽¹⁾

E kultúrát gyakran társítják a módosult, felsőbb szintű tudatállapotok keresésével a zene, a tánc és a kollektív szociális élmény révén. A résztvevők arra töreksenek, hogy túllépjenek a mindennapi valóságon, és a tudatosság emelkedett állapotaihoz jussanak, amit a zene magával ragadó és ismétlődő ritmusai, az események helyszíni és vizuális atmoszférái segítenek elő. ⁽¹⁾

Az MDMA (ecstasy) és más pszichoaktív anyagok használata elterjedt a rave-kultúrában, sok résztvevő az élmény fokozására, az euforikus tudatállapot eléréséhez használja. Az MDMA-t gyakran tartják számon a rave-kultúra szerhasználati középpontjaként, amelyről úgy vélik, elősegíti a nyitottságot, az empátiát és a spirituális kapcsolatot a résztvevők között. Az ősi sámáni hagyományokból, az őslakosok bölcsességéből és a misztikus filozófiákból inspirációt merítve, a Rave-kultúra minden élőlény és a természeti világ összekapcsolódását firtatja, ebből is adódik az események számos természetes, illetve természet által visszavett helyszíne. Az EDM ritmikus lüktetését a kozmikus szívverés tükörképének tekintik, amely a természet ritmusával és a kozmosz ciklusaival rezonál, ezenfelül egyes kutatók az anyai szívveréssel is párhuzamra hozzák, ugyanis ez az emberi élet első ritmusélménye, ami megnyugvást, biztonságérzetet vált ki. A résztvevők megtapasztalhatják az egó feloldódásának, az összekapcsoltságnak pillanatait, ahogy elveszítik magukat a zenében és összeolvadnak a táncparkettel. Ezeket az élményeket gyakran misztikusnak vagy transzcendensnek nevezik, és magasabb tudatállapotokba, spirituális megvilágosodásba engednek bepillantást. ^(1, 23)

1. Bill Brewste, Frank Broughton „Last Night a DJ Saved My Life: The History of the Disc Jockey” New York, Headline Publishing Group, 1999

23. Regine Rave. rave and its influence on art and culture, We Make Money Not Art. <https://we-make-money-not-art.com/rave-rave-and-its-influence-on-art-and-culture/> 2016

Szerhasználat

Az 1980-as évek közepe tájékán az ecstasy (MDMA) a kultúra legelterjedtebb drogjává vált. Az eredetileg pszichoterápiás és tanácsadói környezetben használt ecstasy népszerűvé vált az éjszakai klubokban és a partiszcénában, különösen az underground rendezvények résztvevői körében.

Először Merck Company szintetizálta 1912-ben, Németországban. Először az 50-es években állatokon végzett toxikológiai vizsgálatok mutatták ki hatását. Alexander Shulgin vegyész 1965-ben újra felfedezte a szakirodalomban az elfelejtett szert, és egy egyszerűbb szintéziseljárást dolgozott ki az előállítására. Ezekről Shulgin és Nichols először 1978-ban jelentettek meg cikket. ⁽²⁷⁾

Az MDMA a legtöbb országban illegális egy ENSZ egyezmény alapján, tartalása, előállítása, terjesztése büntetőeljárást von maga után, bár létezik néhány kivétel orvosi, tudományos kutatásra. Az MDMA egyike a legszélesebb körben használt rekreációs drogoknak. Az USA-ban 2000 óta engedélyezik az olyan súlyos poszttraumás stressz szindrómában szenvedő betegek esetében, akiknél a hagyományos pszichoterápiás kezelés illetve az antidepresszánsok használata már nem jár megfelelő eredménnyel, számos esetben háborúból visszatért, súlyos traumákat átélt katonák esetében. Azonban, mint minden kábítószernek, a rászokásnak súlyos következményei vannak. A szorongás csökkenése és az eufória érzése gyors addikciót okoz már 2-3 fogyasztásnál is. Hatásait hamar felismerték, ezért gyorsan részévé vált az éjszakai élet és a szerhasználat világának, használata a rave-hullámmal együtt terjedt el és „szeretet droként”, „táncolós droként” vált híressé. ⁽²⁷⁾

Az ecstasy népszerűségének köszönhetően világszerte elterjedt a dizájn drogok használata is. A vegyészek számos új pszichoaktív anyagot szintetizáltak, köztük az MDMA olyan alfajait, mint az MDA, az MDEA és a 2C-B, ezzel megkerülték a jogi korlátozásokat és kihasználják a kábítószer-ellenes szabályozások hiányosságait. A kábítószerproblémák miatti aggodalmakra válaszul a rave-kultúrában szélesebb körben is megjelentek az ártalomcsökkentési és oktatási erőfeszítések. Az olyan szervezetek, mint a DanceSafe és a The Loop, drogtesztelési szolgáltatásokat, előadásokat és kortárs támogatást nyújtottak a zenei fesztiválokra a kockázatok csökkentése és a szerhasználati tabuk céljára. ⁽²⁷⁾

A droghasználatára adott kormányzati válaszok széles skálán mozogtak, a tiltó politikától az ártalomcsökkentő kezdeményezésekig. Egyes joghatóságok szigorú végrehajtási intézkedéseket vezettek be a rave rendezvények ellen, ami fokozott rendőri jelenlétet, a szórakozóhelyek bezárásához és kábítószerrel kapcsolatos bűncselekmények miatti letartóztatásokhoz vezetett. Mások a rave-közösségen belüli drogfogyasztás realitását felismerve ártalomcsökkentő stratégiákat fogadtak el, beleértve a kábítószer-ellenőrző szolgáltatásokat és a túladagolás megelőzésére irányuló programokat. ^(27, 28)

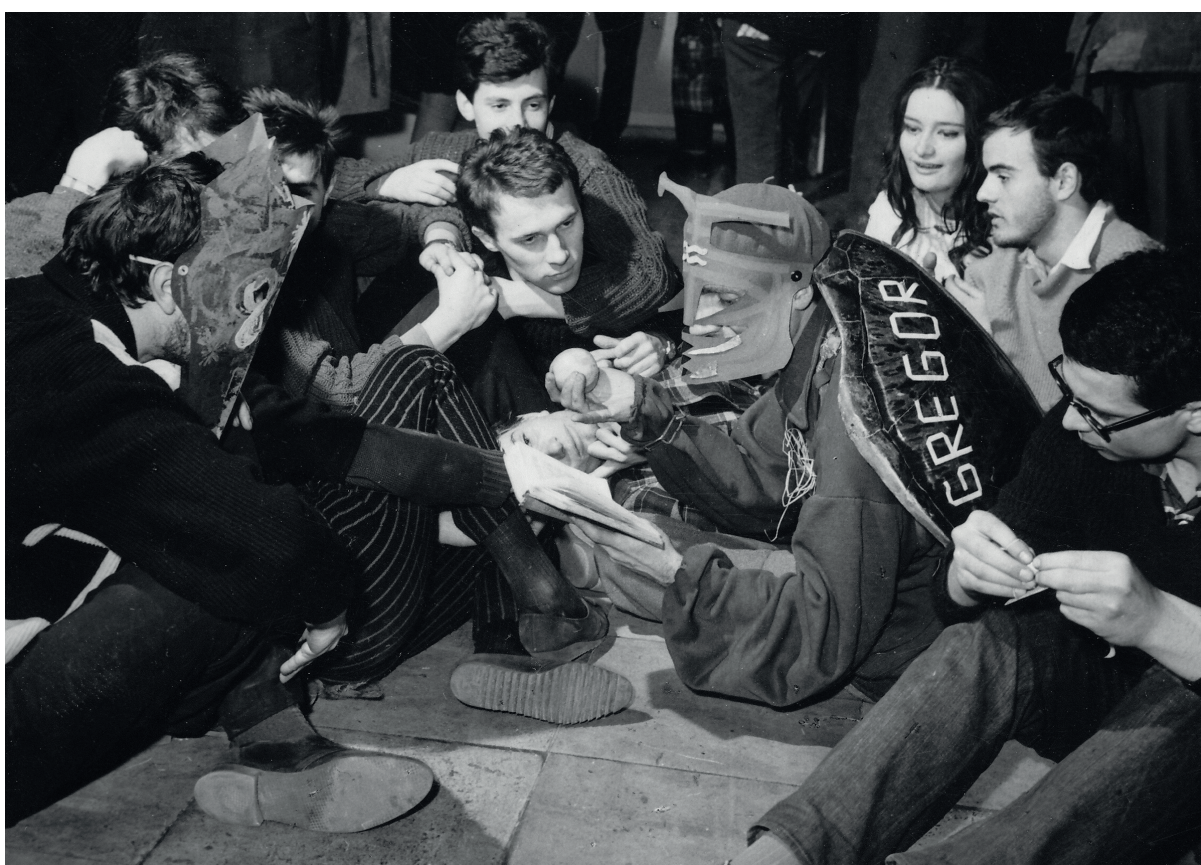
27. Ecstasy (MDMA) Drogrporter : <https://drogrporter.hu/ecstasy/> 2023

28. Egészségvonal <https://egeszsegvonal.gov.hu/e-e/909-ecstasy.html> 2024 ⁽²⁸⁾

A rave magyarországon

Ágoston Dániel cikke alapján: „Arave mozgalom természetesen hazánkban is elterjedt, bár a szokványostól eltérő módon. Magyarországon ugyanis a hatvanas években működő szubkulturális, avantgárd művészeti körökben, az úgynevezett második nyilvánosságban alapozódott meg. A második nyilvánosság elsősorban a szamizdatkiadványokat jelentette, olyan dolgokat, amelyekről akkoriban nem lehetett beszélni a hivatalosan engedélyezett nyilvánosságban.

Ide tartozott többek között a mindenféle fém eszközökkel felvett, elektromosan modulált hangokból előállított konkrét zene is – mint például a Stockhausen vagy a The Electrosonics. Az ő zenéjüket paradox módon az 1964-ben induló, a szocialista MTV-n futó Delta című ismeretterjesztő mű-



Végh László, mint Gregor SAamsa (Kafka Átváltozás c. novellájából) az Iparművészeti Főiskolán, 1963. Fénykép forrása: Az Artpool Művészetkutató Központ ~ Sépművészeti Múzeum jóvoltából

8. Ágoston Dániel Az ember, aki a hatvanas években megágyazott a magyar technónak 2021.05.24. 08:10 https://azonnali.hu/cikk/20210524_az-ember-aki-a-hatvanas-evekben-megagyazott-a-magyar-technonak 2021

Dr. Végh László (aki egyébként röntgenorvos volt) meghatározó személyisége volt a hatvanas évek magyarországi underground köreinek. A nonkonformista orvos és zeneszerző szülei lakásában és más helyeken úgynevezett informális találkozókát szervezett, ahol kísérleti zenedarabokat mutatott be, ismeretterjesztő előadásokat tartott, felolvasóesteket, vitákat rendezett.

Az első konkrét és elektronikus zeneművek komponálásával, valamint az akcionizmus bevezetésével pedig nem kevesebbet tett, minthogy megágyazott Magyarországon az úgynevezett heppeningeknek, amivel óhatatlanul is előkészítette a ma ismert rave-ek alapkonceptióját. Dr. Végh azonban nemcsak komponált, de népszerűsítette is a hivatalos kultúra kánonján kívül eső modernista, kísérleti zeneműveket, előadásokat. Beszélt róluk különböző szubkulturális terekben, összejöveteleket szervezett (melyeket ő maga egyébként soirée-knak nevezett), zenehallgatással, felolvasással, vitával, jelmezbállal vagy más performatív programmal, jellemzően magánlakásokban.

A heppeningek és a rave-ek összehasonlítása némileg sántít, mivel a heppeningeknek, vagy soirée-knak teljesen más jellege és intellektuális töltete volt. Figyelembe véve azonban az elektronikus zene, illetve a szubkultúra alakulását, alighanem nyugodtan megállapítható a kontinuitás, melynek a következő nagy fordulópontja a ma ismert technó, illetve house bulik irányába a rendszerváltás környékén, illetve után történt Király Tamás divattervező első acid bulijával, a Bernathy család tevékenységével, illetve Kömlődi Ferenc munkásságával.

Úgy gondolták, hogy nem csupán a kész alkotás jelenti a művészetet, hanem maga az esemény is, aminek nem szükséges célt adni, illetve kívül helyezhető az időn is.

Ma ez a filozófia világosan a rave-kultúrában teljesedik ki, ahol ugyanígy az esemény áll a középpontban, ahol elektronikus zene szól, a legtöbb esetben nincs direkt cél azon kívül, hogy az emberek a pillanatban, adott esetben drogok hatása alatt léteznek. Ám akkoriban ez (látszólagos értelem hiányában) a kommunista hatalom számára – nem meglepő módon – teljesen értelmetlen volt, úgyhogy a biztonság kedvéért veszélyesnek nyilvánították, dr. Végh és avantgárd körének tagjai pedig automatikusan megfigyelés alá kerültek, így tevékenységük (tehát az elektronikus zene is) a hatalmi elnyomás elleni lázadás egyik eszköze lett.”⁽⁸⁾

8. Ágoston Dániel Az ember, aki a hatvanas években megágyazott a magyar technónak 2021.05.24. 08:10 https://azonnali.hu/cikk/20210524_az-ember-aki-a-hatvanas-evekben-megagyazott-a-magyar-technonak 2021

Hamar ráébredt azonban, hogy felettesei olyan ügyekről kérdezik, amelyekről már más forrásból is tudomásuk van, ezért a számára fontosabb dolgokkal kapcsolatban szelektíven jelentett. Miután ez kiderült, kizárták a hálózathoz, éppen akkoriban, amikor művészetmediátori tevékenysége igazán beindult. A kezdetben titkosszolgálati kezdeményezésre létrejövő házi összejövetelek így kikerültek a szolgálati kontroll alól, így radikalizálódtak, és az eseményeken megjelenő fiatal művészek számára folyamatos inspirációforrást jelentettek.

Bár a kommunisták a tőlük megszokott módon sikítófrászt kaptak mindentől, amit nem értettek, a második nyilvánosság szubkultúrájának tagjai pedig sokáig nem kaptak semmiféle lehetőséget, a legtehetségesebbek mégis kiharcolták a sikert. Tudtukon kívül annyira elől jártak, hogy tevékenységükkel lényegében már a hatvanas években megteremtették a nyugati típusú modernizmus kontinuitását és a demokratikus nyilvánosság illúzióját, amellyel akaratlanul is több generációt kapcsoltak össze egymással.

A rave és a design kapcsolata

A színpadi vizuálok

A rave számtalan módon kapcsolódik a designhoz, kezdettől fogva szimbiózisban formálják egymást. A vibráló fényjátékok színpadi vizuálokra és multimédiás művészetre gyakorolt hatásától a flyerek és szórólapok kísérletieségén át a divattal bezárólag forrásul és inspirációként szolgált megannyi tervezőnek és művésznek. ⁽²⁹⁾

A fényjátékok gyökerei a 19. századra vezethetők vissza, a lámpások és más korai vetítőeszközök megjelenésével. Ezeket az eszközöket kezdetben oktatási és szórakoztató célokra használták, egyszerű fényforrások és üvegfóliák segítségével vetítettek képeket a képernyőkre vagy a falakra. ⁽²⁹⁾

A 20. század elején a művészek és a filmkészítők is elkezdtek fényvel és színekkel kísérletezni mint kifejezőeszközökkel. A kor avantgárd mozgalmi, mint például a futurizmus és a dadaizmus, a fényt és a mozgást dinamikus vizuális elemek létrehozására használták. Az olyan művészek, mint Thomas Wilfred, a lumia lehetőségeit kutatták, a kinetikus fényművészet egy olyan formáját, amely absztrakt mintákat és színeket vetített a felületekre. ⁽³²⁾

Az 1960-as évek ellenkultúrája a pszichedelikus művészet és zene iránti érdeklődés fellendülését hozta magával, ezzel lefektetve a liquid fényshowk alapját. Számos művész inspirálódott az ekkor elnépszerűsödő pszichedelikus kábítószerből és kezdett el kísérletezni írásvetítőkkel, színes olajokkal és más anyagokkal, a zenei előadásokat kiegészítő vizuális installációk létrehozásáért. Az első úttörő csoportok, mint a Brotherhood of Light és a Joshua Light Show népszerűsítették el a fény és a színek élőzenei fellépésekhez kapcsolódó innovatív alkalmazását. Az 1970-es években a rockkoncertek és zenei fesztiválok térnyerésével és fejlődésével a koncertvilágítás és a színpadkép egyre kifinomultabbá vált. ⁽¹⁾

Olyan világítástervezők, mint Marc Brickman és Jules Fisher forradalmasították a területet az automatizált világítótestek, speciális effektek és színkronizált fényshow-k használatával. Az olyan együttesek, mint a Pink Floyd és a Grateful Dead koncertjei a fény, a hang és a színpadkép elemeit is magukba foglaló, addig nem látott atmoszférát teremtő vizuális látványosságokról váltak híressé. ⁽²⁹⁾

1. Bill Brewste, Frank Broughton „Last Night a DJ Saved My Life: The History of the Disc Jockey” New York, Headline Publishing Group, 1999

29. Psychedelic and Sci-Fi Elements in Rave Design, Print Magazine 2020

32. The Graphic Language of the Rave Scene, Creative Review, 2017

A század végére a digitális technológia megjelenése új lehetőségeket nyitott meg a fényjátékok és a vizuális effektek terén. A LED-ek, a számítógépes grafika és a valós idejű vetítési térképezés lehetővé tette a művészek számára a dinamikus és interaktív vizuális megjelenítéseket eddig nem látott pontossággal és irányítással. A vizuális művészek és a VJ-k (Visual Jockey-k) olyan szoftvereket kezdtek használni, mint a VDMX és a Resolume, hogy a zenére valós időben reagáló élő vizuális megjelenítéseket hozzanak létre, elmosva a határokat a performansz és az installációs művészet között. Párhuzamosan térnyerésükkel az 1980-as és 1990-es évekre a fényjátékok és a vizuális effektek a rave-kultúra szerves részévé váltak. A szervezők vizuális művészekkel a technológia és a kreativitás határait feszegették, elsőként között használták az akkor megjelenő lézervetítést, a LED-képernyőket és a számítógépes grafikát egyaránt. ^(1, 29)

A pszichedelikus művészetre jellemző az élénk és intenzív színek robbanás-szerű ábrázolása, mozgatása, hatása ezáltal figyelemfelkeltő, dinamikus és hipnotikus. A művészek az árnyalatok széles skáláját alkalmazzák, beleértve számos élénk színt, mint a vörös, a sárga és a kék, valamint a fluoreszkáló és neon árnyalatokat, amelyek fekete fényben izzani látszanak. Ezek az élénk színek hozzájárulnak a pszichedelikus műalkotások szürreális hangulatához, amit bonyolult, sokszor mandala alapú mintákon használnak. ⁽²⁹⁾

A művészek gyakran alkalmaznak geometriai formákat, fraktálmintákat és kaleidoszkópos mintákat, ezzel stimuláló kompozíciókat hoznak létre, amelyek pulzáló hatása szinte hipnózisba ejti a nézőt. Ezeket a mintákat gyakran a pszichedelikus szerek hallucinációs hatásai ihlették, amelyek a trip során tapasztalt kavargó és morfózó vizuális torzulásokat igyekeznek reprezentálni. Számos kép, karakter jelenik meg, amik szintén az adott művész tripjéből születtek, ezekkel is igyekeznek inspirálni a nézőt érzéki határaik felfedezésére. Sok pszichedelikus művész a természetből merít ihletet, olyan motívumokat, mint a növények, állatok és tájképek. Ezeket a természeti elemeket gyakran stilizált módon ábrázolják, szimbolikus és misztikus jelentéssel átítatva. A pszichedelikus művészet gyakran foglalkozik a spiritualitással, a miszticizmussal és a transzcendencia témáival is, a keleti filozófiával, az őslakos hagyományokkal és a sámáni rituálék által inspirált képekkel. ^(2, 29)

1. **Bill Brewste, Frank Broughton** „Last Night a DJ Saved My Life: The History of the Disc Jockey” New York, Headline Publishing Group, 1999

2. **Chelsea Louise Berlin**, Rave Art: Flyers, Invitations and Membership Cards, London, Carlton Books Ltd, 2014 ⁽²⁾

29. **Psychedelic and Sci-Fi Elements in Rave Design**, Print Magazine 2020 ⁽²⁹⁾

Az optikai illúziók kiemelkedő szerepet játszanak a pszichedelikus művészetben, ahol a művészek olyan technikákat alkalmaznak, mint a moiré-minták, a vizuális torzítás és a trompe-l'œil effektusok, ezzel keltve a mélység, a mozgás és a tér illúzióját. Ezek az optikai illúziók dinamikus és kiszámíthatatlan atmoszférát adnak a pszichedelikus műalkotásoknak. ^(2, 29)

A képek mellett a pszichedelikus művészet gyakran tartalmaz kísérleti tipográfiát és betűstílust, amelyek a pszichedelikus élmény szabad folyású és improvizatív jellegét tükrözik. A művészek torzíthatják, torzíthatják és díszíthetik a szöveget díszes díszítésekkel, kavargó görbékkel és dekoratív díszítésekkel, vizuálisan feltűnő és kifejező tipográfiát hozva létre, amely fokozza a műalkotás általános esztétikáját. Az interaktív installációk különböző technológiákat használnak fel a kölcsönhatás elősegítésére. Ezek közé tartozhatnak érzékelők, kamerák, projektorok, érintőképernyők és kiterjesztett valóság (AR) vagy virtuális valóság (VR) eszközök. Ezek a technológiák lehetővé teszik az installációk számára, hogy reagáljanak a felhasználói inputokra, nyomon kövessék a mozgást, és valós időben reagáljanak. ^(1, 29)

Ezen installációk célja az érzékszervek stimulálása, beleértve a látást, a hallást, az érintést, sőt néha még a szaglást vagy az ízlelést is. Az érzékszervek egyidejű bevonásával ezek az installációk teljesen bevonják a nézőt játékukba, ezzel teljesen új szintre helyezve a fogyasztó és a művészet kapcsolatát. Jellemző rájuk a narrativitás, sok esetben egy teljes történetet hivatottak átadni. ⁽²⁹⁾

Az installációs tér fizikai kialakítása döntő szerepet játszik az általános élmény kialakításában. A művészek a tértervezés és az építészet elveit alkalmazva dinamikus és hangulatos környezetet teremtenek. Gyakran szolgálnak társadalmi csomópontként, céljuk közösségteremtés. A zene vizuális elemekkel való kiegészítése sajátos élményt nyújt, amely egyszerre foglalkoztatja a halló és a vizuális érzékszerveket. ⁽²⁹⁾

A hang és a kép szinkronizálásával a vizuális zene elmossa a különböző művészeti formák közötti határokat, az érzékszervi modalitásoknak ez a szintézise fokozza a műalkotás közvetlenségét, mélyebb érzelmi és kognitív reakciókat kiváltva a közönségből. ⁽²⁹⁾

Gyakran idéz elő szinesztéziás élményeket, a néző érzékszervei összeolvadását tapasztalhatja, a különböző érzékszervi reakciók felcserélődnek (pl: hangokra színeket, térbeli torzulást látni). A szinesztézia ilyen jellegű meg tapasztalása túllép a hagyományos érzékelési módokon, új utakat nyit a felfedezés és kifejezés előtt. ⁽²⁹⁾

1. **Bill Brewste, Frank Broughton** „Last Night a DJ Saved My Life: The History of the Disc Jockey” New York, Headline Publishing Group, 1999

2. **Chelsea Louise Berlin**, Rave Art: Flyers, Invitations and Membership Cards, London, Carlton Books Ltd, 2014 ⁽²⁾

29. **Psychedelic and Sci-Fi Elements in Rave Design**, Print Magazine 2020 ⁽²⁹⁾

Az események vizuális kommunikációja

„A rave-kultúra egy szinte egyetemes grafikai nyelvet hozott létre, amely az első megtestesülése óta eltelt évtizedek alatt elválaszthatatlanul kötődött az eredetéhez, mégis túllépett rajta.” – Chelsea Louise Berlin (2)

Ahogy a legtöbb hirdető, a rave események is számos vizuális kommunikációs formában igyekeznek felkelteni az érdeklődést és célba juttatni üzenetüket. A DIY szellemisége központi szerepet játszik a rave-közösség szubkulturális identitásának grafikai kifejezésében is. Chelsea Louise Berlin Rave Art című könyvének bevezetője szerint: „A meghívók néha akkor érkeztek hozzánk, amikor még a klubokban voltunk, leggyakrabban akkor, amikor a kora reggeli órákban távoztunk, néha csak úgy, hogy elhaladtunk valaki mellett, vagy álltunk vele a ruhatári sorban, és beszélgetésbe elegyedtünk, de gyakorlatilag minden meghívó valamilyen nyomtatott szórólap formájában jelent meg: papír, műanyag, szövet, laminált, sőt néha még ehető is volt (sajnos nem maradtak meg elég jó állapotban ehhez a könyvhöz), de minden elképzelhető formájú, stílusú és műfajú.” – Chelsea Louise Berlin (2)

„Az 1980-as és 90-es évek rave-plakátjai a konvenciók örömteli semmibevételéről tanúskodtak, akárcsak a korábbi évtizedek punk-designellenes trópusai. A betűtípusok pimaszok és merészek voltak, a színek retina-égető neonszínek, a képek pedig ~ akárcsak a szcénát átható hangok és minták - szokatlanul össze voltak vágva és összeillesztve. A paletták világosak voltak, hogy tükrözzék az ünneplőket; a betűk elég nagyok voltak ahhoz, hogy kábulatban is el lehessen őket olvasni” – Emily Gosling. „Bár a tervezők valószínűleg saját pszichedelikus kísérletezéseikre alapozták a designt, a minták jelzőként való használatának tudománya van. Heinrich Klüver német és amerikai pszichológus 1926-ban tanulmányozta a hallucinogén szerek hatásait a fogyasztókra, és megállapította, hogy az általuk tapasztalt vizuális megjelenések gyakran ismétlődő geometriai minták – amelyeket „formaállandóknak” neveztek el – voltak, „erősen telített színekben”. Ezt utánozzák a múlt és a jelen klubképek, és talán a legjobban Chelsea Louise Berlin Hard Times grafikája mutatja be, amely még a legjózanabb nézőben is pupillatágulásra készíti a pupillákat. „Eleinte saját kezűleg készített szórólapokkal hirdettek, amiket az adott lehetőség szerinti eszközzel (fénymásológó) sokszorosítottak, emellett szóban is terjesztették, aminek hagyománya a mai napig él. (14, 26)

Ezek a szórólapok naturálisak, nyersegek voltak és már kezdettől fogva tartalmaztak kísérleti elemeket. Az embereknek szórólapokat kellett osztogatniuk a lemezboltokban, a klubok előtt és az utcán.

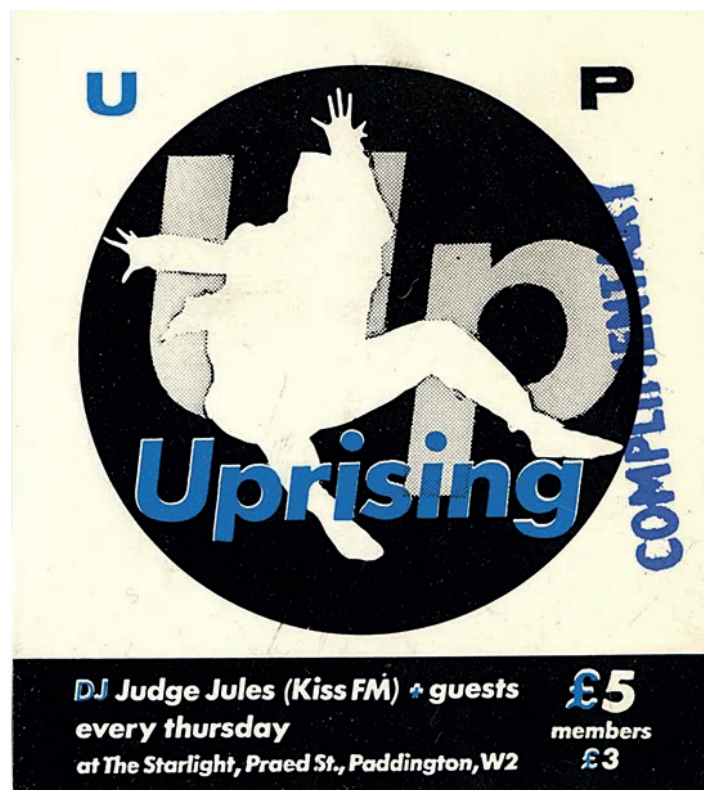
2. **Chelsea Louise Berlin**, Rave Art: Flyers, Invitations and Membership Cards, London, Carlton Books Ltd, 2014
14. **Gosling, E.** The untold graphic design history of rave era membership cards, Creative Review. <https://www.creativereview.co.uk/rave-graphic-design-history-membership-cards/> 2022

26. **140 beats per minute** - museum of modern art in Warsaw (no date) 140 beats per minute - Museum of Modern Art in Warsaw. <https://artmuseum.pl/en/doc/140-uderzen-na-minute-museum-on-the-vistula-2>

Az 1990-es években megjelentek a bonyolultabb, kifinomultabb és stilizáltabb szórólapok, amelyek pszichedelikus és futurisztikus dizájnelemeket tartalmaztak, sokszor fluoreszkáltak. Ez többek között a korai események illegális jellegének is köszönhető, mivel számos esetben föld alatt zajlottak, fotósok híján kevés dokumentum maradt fenn. „Ebben az időszakban a pszichedelikus színek, a trippes, szürrealista dizájn uralta az acid house-t és a happy hardcore-t, és ehhez illeszkedtek a rave-szórólapok is” – Esta Maffrett. Ekkortájt váltak a kultúra meghatározó vizuális elemei közé a futurisztikus fontok, a sci-fi és neon motívumok. ⁽²⁴⁾

„Ezeknek a munkáknak a hatása ma már a modern tervezők ügyfélmunkáiban, valamint a személyesebb partyplakát-tervekben is megfigyelhető, mint például Hanse van Halemé, aki a tipográfiát varázslatos szemmel közelíti meg, többek között a Wired Germany és a groningeni Galerie Block C számára. ⁽¹⁵⁾

Gosling szoros kapcsolatot lát az eredeti rave-designok és a mai kereskedelmi grafikai tervezés között. „Ha megnézzük a 2012-es olimpiai játékok arculatát és annak [Wolff Olins által] tervezett betűtípusát, számomra ez a 90-es évek rave-kultúrája” – mondja. „A rave-esztétika egyértelműen meghatározta a merész minták és minták irányába mutató tendenciát” – Emily Gosling. ⁽¹⁵⁾



Chelsea Louise Berlin: Rave Art
<https://www.itsnicethat.com/articles/chelsea-louise-berlin-rave-art>

15. Gosling, E. What rave culture is teaching modern graphic designers, Eye on Design. <https://eyeondesign.aiga.org/what-rave-culture-is-teaching-modern-graphic-designers/> 2019

24. Rob Alderson Celebrating the flyer art that helped define rave and acid house culture It's Nice That. <https://www.itsnicethat.com/articles/chelsea-louise-berlin-rave-art> 2014

Hatása a divatra

A 90-es évek rave-divatját a vibráló, színes és lezser öltözködési stílus jellemezte. Jellegzetes és népszerű darabok közé tartoztak a neonszínek, a hálós felsők, a bő nadrágok és a fényes kiegészítők, például a világító pálcikák, zoknik és fejpántok. A stílust a zene impulzivitása és a vibráló vizuálok határozták meg. Mivel az események sok esetben szokatlan, nehezen megközelíthető helyszíneken zajlottak, kiegészítve az állandó táncsal, a ruháknak praktikusnak kellett lenniük. A régimódi rave-ruhák közé tartoztak edzőszettek, tornacipők, fényvisszaverő és fémes anyagok, valamint napszemüvegek és ékszerek. Számos irányba fejlődött tovább, mint a gorpcore, a Y2K, a cyberpunk, vagy az opium. ^(9, 22, 31)

Nadrágjaik jellemzően bőek, funkcionálisak és élénk színűek voltak, gyakran egyedi mintákkal. Laza szabásúak voltak, és gyakran több zsebbel és húzószinórral rendelkeztek. ⁽²⁰⁾

Anyaghasználatukban tekintettel voltak a folyamatos mozgásra, ezért laza, légáteresztő darabokat hordtak, amik jellemzően poliészterből készültek. Az akkori korszak számos divatirányzatának alapdarabjai voltak, valamint számos későbbi stílus alapjait is megvetették. Az Aikido nadrágokhoz vagy a Samauri nadrágokhoz hasonlóan széles aljúak voltak. Felülről lefelé széledtek, így könnyen szellőztek. A tánc érzetét is könnyítették, mivel csak a felsőtest mozgására kellett odafigyelni. ⁽⁹⁾



<https://ravetrek.com/old-school-90s-rave-fashion/>

9. Amen Breaks How rave outfits have evolved over the years, Amen Breaks. <https://amenbreaks.co.uk/blog/how-rave-outfits-have-evolved-over-the-years/> 2020 ⁽⁹⁾

20. Le, A. The evolution of Rave Fashion - Guide to raving, iHeartRaves. <https://www.iheartraves.com/pages/the-evolution-of-rave-fashion> 2016 ⁽²⁰⁾

22. P., A.B. 90s rave fashion, Rave Trek. Available at: <https://ravetrek.com/old-school-90s-rave-fashion/> 2023 ⁽²²⁾

31. Rave Culture: The Story of the Warehouse Party Design Museum 2019

Felsők terén a legszűkebbtől a legbőbbig terjedt a skála. Sokszor a nadrággal kontrasztos színt vettek fel, előszeretettel hordták rétegelve. A színes sportmezek is elterjedtek voltak, korunk blokecore stílusa részben innen is inspirálódott. ⁽⁹⁾

Népszerűségnek örvendett a visor, egy olyan szemfedő, amelyet az évtized rave- és klubkultúrája népszerűsített. Általában egy ívelt műanyag napellenzőből áll, élénk színű és fényvisszaverő lencsékkel, gyakran tükrös vagy szivárványos hatású. Gyakran más rave-ruházattal, például világító pálcikákkal, világító ruhákkal és kiegészítőkkel kombinálva viselték, a rave-vizort úgy tervezték, hogy megvédje viselője szemét a klubokban és rave-helyszíneken szokásos erős fényektől és lézerektől. ⁽²²⁾



<https://ravetrek.com/old-school-90s-rave-fashion/>

9. Amen Breaks How rave outfits have evolved over the years, Amen Breaks. <https://amenbreaks.co.uk/blog/how-rave-outfits-have-evolved-over-the-years/> 2020 ⁽⁹⁾

22. P., A.B. 90s rave fashion, Rave Trek. Available at: <https://ravetrek.com/old-school-90s-rave-fashion/> 2023 ⁽²²⁾

A rave nemcsak a zenéről, hanem a divatról is szólt. A napszemüvegek elengedhetetlen részei voltak minden old school rave-öltözetnek. Általában színezett lencsékkel készültek, és az arc nagy részét eltakarták. Bármilyen napszemüveget, amelyet Bono a U2-ból viselt, szívesen látnának egy 90-es évekbeli rave partin. A 90-es évek rave divatja a napszemüvegek divatja a Neótól Bonóig terjedt. ⁽²²⁾

Nagy szerepet kapott a smink is a 80-as évek klubszcénájától fogva, hatással volt rá az Acid House és a Techno szcéna is. Élénk neonszínek, csillogás és vad minták jellemezték. Az arcot gyakran könnyű csillámporral borították, a szemet pedig vastag, fekete vonallal vonták be, amely gyakran macskaszemmel bővült. Az arcot élénk pirosítóval és highlighterrel alapozták, az ajkakat pedig gyakran élénk, merész rúzzsal festették ki. Az olyan színek, mint a rózsaszín, a narancs, a zöld és a sárga népszerűek voltak a 90-es évek rave megjelenésében. ⁽²²⁾



<https://ravetrek.com/old-school-90s-rave-fashion/>

A kandi karkötők egyfajta közösségen belüli cserekereskedelmi szimbólumok is voltak. Gyakran viselik őket EDM fesztiválokon vagy más olyan eseményeken, ahol az emberek közös érdeklődési körrel rendelkeznek. A kandi karkötők rugalmas, vagy kenderzsinórból készülnek, gyöngyöket és más apró tárgyakat tartalmaztak, amelyeket másokkal elcseréltek. A „kandi” szó szlengkifejezés a kábítószer-kellékekre, de azóta átvették e színes karszalagok elnevezését. ⁽²²⁾

Általában rugalmas szövetből, műanyag gyöngyökből vagy cukorgyöngyökből készültek. Egyes rave-karkötők sötétben világító mintákkal is rendelkeztek. ⁽²²⁾

Népszerűek voltak a világító pálcikák is, melyeknek színe a színpadi vizuálok egy-egy saját darabjaként szolgált a résztvevőknek és a teljes színskálát lefedte. Leggyakoribb típusa a csöves stílusú, amely kerek alakú, és olyan folyékony vegyi anyagokat tartalmaz, amelyek a levegővel vagy vízzel reagálva fényt bocsátanak ki. ⁽²²⁾

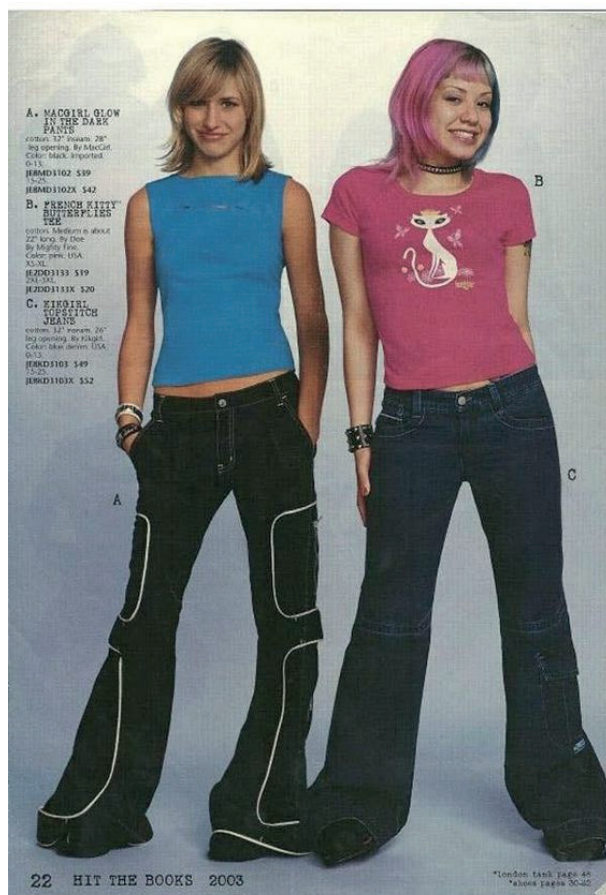


<https://ravetrek.com/old-school-90s-rave-fashion/>

Y2K

A Y2K divat, más néven „millenniumi” divat, egy az utóbbi években egyre népszerűbbé vált irányzat, amely az ezredforduló nosztalgiájából és számos zenei kultúrájából merít, többek között a pop, a hiphop és a rave. A néha már giccses, fénylő elemeket az ekkor még kezdeti fázisában lévő digitális technológiai tényezők is befolyásolták videojátékok, számítógépes platformok grafikáján át a különböző játéktárgyakig. ⁽²⁵⁾

Gyakran tartalmaz 2000-es évek eleji populáris kultúra és technológia elemeit, például az alacsony derekú farmereket, a kamionos sapkákat és a vastkos platformokat. Gyakoriak a merész színek és minták, például a neon és az állatminták, valamint a logós márkajelzések és a grafikus pólók. Merész, figyelemfelkeltő jellege tökéletesen illik a közösségi média korába is, ahol az emberek folyamatosan keresik a módját annak, hogy kitűnjenek. Megfizethetősége, amitt a használtruha-boltok is segítenek, szélesebb rétegek számára teszi elérhetővé a trendet, és lehetővé teszi, hogy az emberek saját bőrükön kísérletezzenek. ⁽²⁵⁾



<https://www.pinterest.co.uk/pin/895442338401891118/>

25. Zaman, K.T. What is Y2K fashion and why is it getting popular?, The Daily Star. <https://www.thedailystar.net/life-living/fashion-beauty/news/what-y2k-fashion-and-why-it-getting-popular-3209391> 2022

Gorpcore

A gorpcore egy olyan divatirányzat, amelyben a jellemzően szabadtéri ki-kapcsolódásra tervezett ruházatot utcai viseletként hordják. Úgy jellemezték, mint „funkcionális outdoor ruházat viselése városi, divatos stílusban”. Bár a trendnek gyakorlati alapja van, a stílusos vonzereje miatt is felkarolták, és a hírességek a hétköznapi öltözkükbe is beépítik a szabadtéri ruházatot.

(12)

Funkcionális stílusa párhuzamban áll a rave ruhákkal, mivel egyszerre tölt be használati szerepet és szolgál stíluselemként. A kifejezés a normcore kifejezésből és a népszerű túrázó snackből, a gorból származik (valószínűleg a „good ol' raisins and peanuts” (jó öreg mazsola és mogyoró) rövidítése. (12)

A gorpcore divat lényege a túrázási témájú és hegyi ruházati cikkek, például a cargo nadrágok, túrabakancsok, Gore-Tex-szel bélelt darabok, technikai pufferdzsekik, túrabakancsok, gyapjúkabátok és egyéb outdoor ruhadarabok beépítése, számos márka húzóága, mint a The North Face, a Patagonia és az Arc'teryx, Nike ACG, Oakley stb... Talán legfontosabb elemük a zsebek, amiknek elrendezését a stílus számtalan különböző variációban értelmezi újra, eltúlzott méretek, zsebek a zsebekben, elrejtethető, lecipzározható részek, a gorpcore a divat egyik kísérleti központja. Hasonlóképpen az experimentális tipográfiához, a funkció és az esztétika fokozzák egymást, miközben túllépnek eredeti rendeltetésükön. Az kiegészítők közé gyakran tartoznak a funkcionális övtáskák és keresztáskák, a minimális ékszerek és a sportos napszemüvegek. Bár az irányzat jellemzően a lazább szabás felé hajlik, lehetővé teszi a testreszabást is. A színvilág általában természet ihlette, pasztelles, de előfordulnak merészebb, rikító színek is. (12)

OPIUM

Az opium divat a punk rockból inspirálódott és az avantgárd design elemeivel egészül ki. Középpontjában a méretekkel, a térrel való kísérletezés áll. Burberry Erry, aki a Balenciaga kampányaiban is részt vett, a Playboi Carti-val való kapcsolata révén szerezte meg a stylist szerepét, és jelentősen hozzájárult a kollektíva sikeres „sátáni esztétikájához”. (30)

Az Opium esztétikája a jelenlegi trendek egyhangúsága és telítettsége közepette a friss és magával ragadó dolgok iránti kollektív vágyakozásnak köszönhetően találja meg a hangot. Korábban az olyan csoportok népszerűsége, mint az ASAP Mob vagy az Odd future arra készítetett mindenkit, hogy megvegye a legújabb Supreme pulóvert vagy azokat a darabokat, amelyeket Tyler, The Creator tervezett a márkája számára vagy a Lacoste-tal közösen. (19)

12. Cary, A. You may be guilty of 'gorpcore' and frankly, we don't blame you, British Vogue. <https://www.vogue.co.uk/fashion/article/what-is-gorpcore-trend> 2021

19. Kim, G. Furvolution: Rave wear and high fashion, FAST at UCLA. <https://www.fastat UCLA.com/fast-at-ucla/furvolution-rave-wear-and-high-fashion> 2024

30. Rave-Inspired Fashion Trends, Vogue <https://www.vogue.co.uk/fashion/article/rave-style-trend-neon> 2021



<https://fuga-studios.com/en/collections/accessoires>

Ruháik választékosak anyagukban, sokszor árnyszerű hatást kívánnak elérni. A legszűkebbtől a legbővebb szabásig terjed, számos darab szokatlan, szabálytalan struktúrákat követ, már-már brutalista, ezzel eltúlozva az anatómiai arányokat. Némelyik ruha, akár egy teljes öltözék is épülhet egyetlen eltúlzott testrész szabása köré. Jellemzően fekete színekkel apellálnak, amit fémes, ipusziális, viktoriánus kiegészítőkkel tesznek feszültté. Előszere-tettel használnak textúrákat a kopott mintától egészen az ázott szőrme hatását keltő mintákig. ⁽¹⁹⁾

19. Kim, G. Furvolution: Rave wear and high fashion, FAST at UCLA. <https://www.fastat UCLA.com/fast-at-ucla/furvolution-rave-wear-and-high-fashion-2024> ⁽¹⁹⁾

Az experimentális tipográfia

Kialakulása

Az experimentális tipográfia eltér a hagyományos tipográfiai normáktól, megkérdőjelezi, ezzel kibővíti a betű funkcióját, törekszik pusztán vizuális elemként is kezelni. E felfedezés során elmélyedünk a kísérleti tipográfia elveiben, folyamataiban és lehetőségeiben, feltárjuk kreatív potenciálját és azt, hogy miként alakítja át a tipográfiáról alkotott képünket a digitális korban. ⁽¹⁶⁾

A tipográfia a betűtervezés és elrendezés művészete, amely az írott nyelvet olvashatóvá és vizuálisan izgalmassá teszi. A tipográfia a grafikai tervezés alapvető eleme, amely döntő szerepet játszik az üzenetek direkt közvetítésében. ⁽²¹⁾

Története Nyugat-európában a 15. századi Guttenberg nyomdászati találmányától kezdődik, ezenfelül több ezer éve jelen van világszerte különböző formákban. Mezopotámiában az ékírás már az idősámítás előtt 3000 évvel létezett, Egyiptomban pedig 3200 évvel, hieroglifák formájában. ⁽²¹⁾

Az ókori civilizációk kifinomult írásrendszereket fejlesztettek ki, ekkor alakult ki a ma is ismert abc, a szótagolás és a logográfiai írások is. A föníciai ábécé (i. e. 1050 körül) megalapozta számos modern írásrendszert, köztük a görög és a latin ábécé alapjait is. ⁽²¹⁾

A középkorban jelentek meg a kolostorokban és scriptoriákban dolgozó írnokok által készített kéziratok. A kéziratokat aprólékosan, tollal, pergamenttollal és tintával készítették, jellegzetes díszítőelemeik voltak a bekezdéseket kiemelő ligatúrák, valamint a szegélyek. ⁽²¹⁾

Gutenberg 1450-ben nyomtatott Bibliáját a nyomtatott tipográfia egyik legkorábbi példájának tartják, a mozgatható fémtípusú nyomdagép forradalmasította a könyvek és nyomtatott anyagok előállítását. Kiemelik a tipográfia történetének legfontosabb mérföldköveinek jelentőségét, például a betűtípusok, a nyomdagépek és a tipográfiai szabványok fejlődését. ⁽²¹⁾

A nyomdai technológia elterjedése egész Európában megkönnyítette a tudás, az irodalom és a vallási szövegek terjesztését, szélesebb körű megismerését. Olyan városokban, mint Velence, Párizs és London, nyomdák alapultak, amelyek könyvek, röpiratok és újságok tömeges előállítását tették lehetővé. A 18-19. századot átívelő ipari forradalom a nyomdatechnológia fejlődését is magával hozta, beleértve a gőzhajtású nyomdagépeket és a gépesített írógépeket. ⁽³³⁾

16. **Hambly & Woolley** Why experimental typography matters? <https://hamblywoolley.com/blog/why-experimental-typography-matters/> 2024

21. **Muavia, A.** Exploring experimental typography: Pushing the boundaries of text, Medium. <https://medium.com/@ameermuaviaa116/exploring-experimental-typography-pushing-the-boundaries-of-text-b30fdd2bbf74> 2023

33. **The Rise of Experimental Typography in the Digital Age**, Typographica 2016

Az iparosodás fellendülése a betűtípusok szabványosításához, a tipográfiai osztályozások kialakulásához és a modern tipográfia mint önálló tudományterület megjelenéséhez vezetett. ⁽³³⁾

A digitális eszközök megjelenése a 20. század végén tovább formálta a tipográfia gyakorlatát, lehetővé téve a tervezők számára, hogy számítógépes szoftverek segítségével hozzanak létre és manipulálják a betűtípusokat, a betűméret, a vastagság, a távolság, az igazítás és a paraméterekkel való tervezés töredékidőt vett igénybe, sokkal precízebb eredményekkel, emellett könnyű hozzáférhetősége miatt is jelentősen megnőtt az ezzel foglalkozók száma, szakmán belül és kívül egyaránt. A betűanimációk és egyes fontok altípusainak megtervezése ekkor népszerűsödött. A digitális tipográfia eltérést jelentett a hagyományos tipizálási módszerektől, leváltotta a meleg fémszedést és a fényszedést, amelyek mechanikus eljárásokra támaszkodtak a nyomtatott szöveg előállításához, kibővítette a tipográfiai kísérletezés lehetőségeit, megnyitva az utat az experimentális tipográfia előtt. ⁽³³⁾

A digitalizáció gyökeresen változtatta meg a nyomdaipart, a hagyományos nyomtatási módszerek visszaszorulásához vezetett, forradalmasította a gyártási folyamatot, gyorsabb átfutási időt, nagyobb tervezési rugalmasságot és alacsonyabb gyártási költségeket tett lehetővé. ⁽³³⁾

A betű mint vizuális elem

A betűformák alapvető építőelemeikre való szétbontásával a tervezők megkérdőjelezik a hagyományos tipográfiai szabályokat, és arra ösztönzik a nézőket, hogy újragondolják az írott nyelv alapvető természetét. ⁽²¹⁾

A betűformák dekonstrukciója magában foglalja az absztrakt formák, alakzatok és geometriai minták felfedezését, amelyek az egyes betűk körvonaliból származnak ⁽²¹⁾

A tervezők aszimmetriával, szabálytalansággal, pozitív-negatív kapcsolattal és számos egyéb módon kísérleteznek, hogy dinamikus és kifejező kompozíciókat hozzanak létre, amelyek szembemennek a betű alapvető funkciójával. Sok esetben egy ilyenfajta kompozíció szimbolikus jelentéssel is bír. Ezzel a formával a tervezők kihívást állítanak a közönség számára, közelebb hozva és bevonva őket az adott problémába. ^(4, 21)

21. **Muavia, A.** Exploring experimental typography: Pushing the boundaries of text, Medium. <https://medium.com/@ameermuaviaa116/exploring-experimental-typography-pushing-the-boundaries-of-text-b30fdd2bbf74> 2023

4. **Rob Carter, Ben Day, Philip B. Meggs** „Experimental Typography: Working with Computer Type” New York, Van Nostrand Reinhold, 1997

33. **The Rise of Experimental Typography in the Digital Age**, Typographica 2016

Kockázatvállalásával egy oldalra állítja az információ két végén lévő közösségeket. Gyakran különböző szakterületek – például a képzőművészet, digitális média és a technológia – együttműködését jelenti. ⁽²¹⁾

A tervezők művészekkel, mérnökökkel, programozókkal és más kreatív szakemberekkel együttműködve tárják fel a tipográfia és más területek kapcsolódási pontjait, elősegítve az interdiszciplinalitást. ⁽²¹⁾

Sajátos megközelítésével számos kérdést vet fel szakmai szempontból. Hangsúlyozza a nyitottságot, az elfogadást, állást foglal az indirekt közlés mellett, emellett szorgalmazza a kritikus gondolkodást, sokszínűséget és a puszta formák vizuális értékét egyaránt. ⁽²¹⁾

A méretek és skálák, a betűk, szavak és mondatok méretének variálása egyaránt része a kompozíciókban kialakított hierarchiának, amely vezeti a néző tekintetét és megfelelő sorrendben kelt intuíciót az adott üzenet, hangulat átadásával. Számatalan módon manipulálható egy adott betűkompozíció: súly, szín, vonalvezetés, tájolás, méret, textúra, szín, sűrűség és a térköz egyaránt szempont. ⁽²¹⁾

Fontos több szinten kapcsolatot teremteni a tipográfia és a vizuális elemek között, biztosítva az elemek harmóniáját és az üzenet célba juttatását. Kiemelten fontos, hogy a két komponens erősítse a másikat. ⁽²¹⁾

Ezen felül a tipográfia felhasználható további információk, kontextusok, vagy érzelmek közvetítésére, amelyek bővítik a vizuális narratívát. Digitális és interaktív kontextusban az elemek reagálnak a felhasználó beavatkozására mozgókép formájában. ⁽²¹⁾

Számos természetből merített elem is forrásul tud szolgálni mind formájában, mind anyagszerűségében. A különböző anyagokból összevágott kollázsok hatásos kompozíciókként szolgálnak. ⁽²¹⁾

Az alternatív médiumok és felületek felfedezése kiterjed a környezeti és helyspecifikus installációkra is, ahol a tipográfiát fizikai terekbe, építészeti elemekbe és specifikus környezetekbe helyezik. ⁽²¹⁾

Hagyományos grafikai technikákkal egyaránt kísérleteznek, például a monotípiá, a szerigrafia, a cianotípiá, kollográfia, fotográfia és a dombornyomás. ⁽²¹⁾

21. Muavia, A. Exploring experimental typography: Pushing the boundaries of text, Medium. <https://medium.com/@ameermuaviaa116/exploring-experimental-typography-pushing-the-boundaries-of-text-b30fdd2bbf74> 2023

A digitális és interaktív kontextusokban az alternatív médiumok és felületek feltárása magában foglalja a felhasználói inputra vagy környezeti ingerekre reagáló interaktív és kinetikus elemek integrálását. ⁽²¹⁾

Interaktív installációkat hoznak létre szenzorok és vetítési leképezési technológia segítségével, ezzel is felülírva az olvashatóság és a két dimenzió határát, érintőképernyők és hangutasítások segítségével hozzák a felhasználót kapcsolatba a tartalommal. Legbevettebb animációs technikák közé tartozik a kulcskeretezés, a tweening és a szkriptelés. ⁽²¹⁾

A kinetikus tipográfiát multimédiás prezentációkban alkalmazzák, hogy a tipográfiai elemeket hanggal, videóval vagy más multimédiás tartalommal szinkronban animálják. ⁽²¹⁾

A tervezők a kinetikus tipográfia technikáit olyan prezentációk létrehozására használják, amelyek a szöveget, a képeket és a hangot kombinálják összetett ötletek, narratívák vagy koncepciók közvetítésére. ⁽²¹⁾

Szerepe a grafikai tervezésben

Szokatlan megközelítésekkel feszeget határokat, mint a dekonstrukció, a torzítás, az absztrakció és a tipográfiai elemek manipulálása. A hagyományos tipográfiai szabályok és irányelvek korlátaitól való megszabadulással megkérdőjelezi a bevett normákat és konvenciókat, kritikus és reflektív gondolkodást igényel, ezzel új aspektusokat létrehozva. A lázadás és a dac szellemét követve száll szembe a konvenciókkal, új és innovatív tipográfiai kifejezésekre törekedve, ebből is érződik szoros párhuzama a rave szellemiségével. Folyamatosan írja felül és értelmezi újra a hagyományos szerepeket, eljárásokat, így dinamikusan fejleszti magát és bővíti a vizuális kommunikáció lehetőségeit. A kísérletezés megköveteli a kockázatvállalást és a bizonytalanságot és az ismeretlen elfogadását, ezzel is segítve a komfortzóna kibővítését, felülírását és rugalmas kezelését. Ápolva az innováció szellemiségét inspirál tervezőket és befogadókat újragondolásra és problémamegoldásra, kockázatvállalásával egy oldalra állítja az információ két végén lévő közösségeket. Gyakran különböző szakterületek - például a képzőművészet, digitális média és a technológia - együttműködését jelenti. ^(4, 16)

16. Hambly & Woolley Why experimental typography matters? <https://hamblywoolley.com/blog/why-experimental-typography-matters/> 2024

21. Muavia, A. Exploring experimental typography: Pushing the boundaries of text, Medium. <https://medium.com/@ameermuaviaa116/exploring-experimental-typography-pushing-the-boundaries-of-text-b30fdd2bbf74> 2023

4. Rob Carter, Ben Day, Philip B. Meggs „Experimental Typography: Working with Computer Type” New York, Van Nostrand Reinhold, 1997

A zinek

Jellemzőik

A Zine-ek, a „magazinok” vagy „fanzine-ok” rövidítése, olyan saját kiadású, gyakran kis példányszámú kiadványok, amelyek az underground és alternatív kultúrákból nőttek ki. Tematikailag széles skálán mozognak, a zenétől, művészetten, politikán, személyes élmények megosztásán, költészetten át számos ezen felüli témáig. A zine-eket jellemzően önállóan DIY-olnak, például fénymásolással, rizográfiával, ami kiemelten a zinek köré épül, kollázs-szal és kézi kötéssel. A kreativitás, az önkifejezés és a mainstream médiával és kultúrával szembeni ellenállás szellemét testesítik meg. ^(6, 18)

A rizográfia olyan technika, amelyet leginkább „digitális szitanyomásként” lehet leírni. Élénk színeiről és különleges textúráiról ismert. Ezek a gépek „tökéletes tökéletlenséget” eredményeznek, és olcsó és egyszerű módszert biztosítanak a nagy példányszámú munkák sokszorosítására. A beszkenelt képről először egy papírsablont készít, és ezt tekeri a tintadob köré. A papírt az adagolóra helyezik, és átvezetik egy vagy két tintadobon. A gép „digitális” bélyeget készít az egyes színekből és ezek együttesen egy színes képet alkotnak. ⁽³⁴⁾

Kialakulásuk

A legelső zine 1930 májusában jelent meg az Egyesült Államokban. A The Comet nevű kis kiadványt először a Science Correspondence Club hozta létre. A zine levelezési rovata kiemelkedő szerepet játszott, ahol a rajongók a tudományról és a sci-firől is beszélgettek. ⁽¹⁸⁾

Ebben az időben még nem találták fel a fénymásolót. Megjelent a mimeográf, más néven sablonos sokszorosítógép. Ezt a gépet az 1800-as években találták fel, és egészen az 1960-as és 70-es évekig használták, amikor is lassan felváltotta a fénymásoló. Nem volt ideális nagy példányszámú kiadványokhoz, de az 1940-60-as évek pulp-rajongói magazinjaihoz tökéletes volt. ⁽¹⁸⁾

Az 1940-es években fellendült a sci-fi fanzinkultúra. 1940 októberében Russ Chauvenet alkotta meg a fanzine kifejezést a Detours című sci-fi kiadványában. A kor számos szerzője készített zine-t, köztük Ray Bradbury, Jack Williamson és Robert A. Heinlein. ⁽¹⁸⁾

Emellett az 1940-es években jelent meg az első queer fanzine. Egy Edythe Eyde nevű nő (Lisa Ben néven is ismert, ami a „leszbikus” anagrammája) 1947 júniusában gépelte le a Vice Versa első példányát, és összesen kilenc számot készített, mielőtt a következő évben megszüntette volna. A kiadvány ingyenes volt, és Lisa Ben postán küldte el barátainak, valamint kézbesítette is őket. ^(6, 18)

18. Kero, R.H. A history of zines, BOOK RIOT. <https://bookriot.com/history-of-zines> 2021

6. V. Vale, Andrea Juno „Zines! Volume One: Incendiary Interviews with Independent Publishers” San Francisco, RE/Search Publications, 1989

34. What is Riso? Riso Pop. <https://www.risopop.com/what-is-riso>

1949-ben a Xerox Corporation bemutatta az első xerográfiai fénymásolót, és ezzel hivatalosan is megszületett a „fénymásolás”.⁽¹⁸⁾

Az 1950-es években számos népszerű, a népzenei kultúrát középpontba állító zine jelent meg. Lee Hoffman a kor kiemelkedő alakja volt, aki számos sci-fi zine-t, valamint olyan folk zine-eket adott ki, mint a Bad Day at Lime Rock, a Caravan és a Quandry.⁽¹⁸⁾

Olyan művészek, mint Robert Crumb, Art Spiegelman és Jay Lynch a fanzinokon keresztül kezdték megtalálni a hangjukat, olyan magazinok által inspirálva, mint a Mad és a Cracked. Ezek a művészek alapították meg az underground képregény mozgalmat, amely megváltoztatta a képregényipar arcát.⁽¹⁸⁾

Míg a népi zine-ek még az 1960-as években is megjelentek, a rock and roll zine-ok is színpadra léptek. Paul Williams zine-je, a Crawdadaddy! volt a legnépszerűbb ezek közül, de hamarosan elég népszerűvé vált ahhoz, hogy legálissá váljon, és teljes értékű magazinná váljon.⁽¹⁸⁾

A Spockanalia volt az első Star Trek zine 1967-ben, és hatalmas népszerűségnek örvendett. A második számban a szereplők, köztük Leonard Nimoy levelei szerepeltek.⁽⁶⁾

1968-ban a Star Treket két évad után le akarták állítani, de a rajongók lobbizása révén (részben a rajongói zine-ok segítségével) a rajongóknak sikerült elérniük, hogy a sorozat még egy évig műsoron maradjon.⁽⁶⁾

Az 1970-es években már széles körben elérhetővé váltak a másolóboltok, ami örökre megváltoztatta a zine-gyártást. Most már a zinisták gyorsan és olcsón sok példányt tudtak készíteni, és ezzel együtt a zine-ek kinézete is megváltozott.⁽⁶⁾

A 70-es években a punk szcéna lett a zine-kultúra fő központja. A zine-ek egy mocskos, csináld magad stílust öltöttek. A legnépszerűbbek közé tartozott a Sniffin' Glue, a 48 Thrills és a Bondage. A legtöbb mű New Yorkból, Los Angelesből és Londonból származott. A punk zine-ek még az 1980-as években is folytatódtak.⁽⁶⁾

A Riot Grrrl, egy underground feminista punk mozgalom, az 1990-es években jött létre. Ezzel a mozgalommal együtt jött a politikai zine-ek hatalmas hulláma, amelyek a feminista kiáltványt terjesztették.⁽⁶⁾

18. Kero, R.H. A history of zines, BOOK RIOT. <https://bookriot.com/history-of-zines> 2021

6. V. Vale, Andrea Juno „Zines! Volume One: Incendiary Interviews with Independent Publishers” San Francisco, RE/Search Publications, 1989

A queercore (más néven homocore) az anarcho-punk szubkultúra egy másik ága, amely a műfajon és az egész társadalmon belüli homofóbia kritikáját tűzte ki célul. A QZAP (Queer Zine Archive Project) először 2003-ban indult azzal a céllal, hogy minél több queer zine-t megőrizzenek. ⁽¹⁸⁾

A zine-ek még mindig nagy divat, mind digitális, mind barkácsolt fizikai formában. Ma már zine-fesztiválok vannak, könyvtárak gyűjtik a zine-eket, és könyvesboltok árulják őket. A POC Zine Project 2015-ben jött létre, hogy archiválja a színes bőrűek által írt zine-eket. ⁽⁶⁾

A zine ma is ugyanolyan népszerű, mint korábban. Továbbra is fontos része a szubkulturális mozgalmaknak és a marginalizált hangok underground sajtójának. Bárki készíthet zine-t. ⁽⁶⁾

Szerepük

A zine-ek számtalan témát ölelnek fel, mint például zene, művészet, politika, személyes történetek, költészet, irodalom, képregény, DIY, kultúra és hiánypótló érdeklődési körök. Ilyen például a „Soundwave” a zene, a „Artistic Expressions” a képzőművészet, a „Voices for Change” a politika, az „In My Own Words” a személyes elbeszélések, a „Verse & Prose” a költészet, a „Graphic Tales” a képregények, a „Crafty Creations” a DIY-kultúra és a „Rebel Voices” a szubkulturális érdeklődés. A Zine-ek a kifejezés különböző formáinak platformjaként szolgálnak, elősegítve a kreativitást, az aktivizmust és a közösségi elkötelezettséget. ^(6, 18)

A független kiadás teljes autonómiát aművészeknek kiadványaik felett. Szabadon megválaszthatják a tartalmat, annak megfogalmazását, a design, a formátumot és a terjesztési módszereket cenzúra és kereskedelmi nyomás nélkül, így számos tabutémára reflektálhatnak kendőzetlenül. Ezért terjedt el az underground közegek, mozgalmak valamennyi szegmensében. ⁽⁶⁾

Gyakran hozzáférhető eszközökkel és forrásokkal, például fénymásolóval, írógéppel, kollázsanyagokkal és tűzőgépekkel készítik, így bárki számára elérhetővé válnak, akinek kedve van alkotni és megosztani a munkáját.

A független kiadói tevékenység a közönség elérésében az alulról szerveződő terjesztési hálózatokra támaszkodik, zine-vásárok, független könyvesboltok, lemezboltok, zenei helyszínek, közösségi központok szolgálnak platformul.

⁽⁶⁾

A készítők így közvetlen, személyes kapcsolatot tudnak teremteni vásárlóikkal, családiasabbá teszik az olvasóközösséget, ezért mondanivalójuk is zökkenőmentesebben ér célba, mint a hagyományos terjesztésű kiadványok.

⁽¹⁸⁾

Kero, R.H. A history of zines, BOOK RIOT. <https://bookriot.com/history-of-zines> 2021 ⁽¹⁸⁾

V. Vale, Andrea Juno „Zines! Volume One: Incendiary Interviews with Independent Publishers” San Francisco, RE/Search Publications, 1989 ⁽⁶⁾

Tervezési folyamat

Diplomám egy experimentális tipográfiai zine, ami elsősorban underground és feltörekvő hazai előadók munkásságán alapuló élmények vizuális expressziója. Tartalmaz történelmi ismertetőt, bemutatja az első detroiti rave partik hangulatát, a korszak hajnalán lévő technikai komponenseket. Java-részt kortárs hazai előadók stílusára reflektál, kiegészítve rövid ismertető-
kel, ezen felül divatinspirációval is szolgál.

Két saját tervezésű fontot alkalmazok visszatérő motívumként, ami egysé-
get ad a zine layoutjának.

A softblock betűcsalád egy fény-árnyék hatáson alapuló displayfont, amit a végtelen variálási lehetőségek inspiráltak. Igyekeztem egy adott formába a lehető legkevesebb beavatkozással tervezni és egy határozott struktúrájú, mobilis betűcsaládot. Kiindulási pontja egy levilágított üvegasztal volt, ami-
re különböző papírcikket ragasztva metszettem ki a betűket, majd ezt digitalizálva finomítottam lekerekítésekkel. A font alkalmas logóként szol-
gálni, betűi könnyen kombinálhatók.

A gridpaint betűcsalád diplomám egyik része, a zine 18/24-es arányát kö-
veti, nevéből adódóan egyfajta strukturált firka, ami a rendszert egyfajta szabálytalansággal használja. Reflektál a kontextus fontosságára, emellett lekerekített, „liquid” verzióval is rendelkezik. A szögletes/liquid verziót az adott előadó stílusának keménység/lágyság spektruma szerint alkalmaz-
tam, fémes effekttel kiegészítve egyfajta ékszerként hordják az oldalpárok.

Kiadványom 18x24 cm méertű, 14/20-as elosztású layouttal rendelkezik, amelyet egyes oldalpárokon meghagytam vizuális elemként, ezzel egyfajta naturalitást, kísérleti hangulatot kölcsönözve. Színeiben az adott előadóhoz igazodik, ígyeskzik átadni hangulatát.

Egyéb vizuális elemként szerepelnek fotók az adott előadóról, valamint szkennel-
rel készített, absztrakt motívumok is. Igyekeztem lehetőségekhez mérten minél több saját elemet belevinni a fontok mellett, ezzel is reprezen-
tálva a rave világának alulról szerveződését, autonómiáját, a DIY szellemisé-
gét.

A tervezés során impulzusszerűen, előadókra bontva terveztem minden ol-
dalpárt. Először a szükséges információkat kutattam munkásságukról, cél-
jaikról, a zenével való viszonyukról és annak kialakulásáról. Ezután ismer-
tebb számaikat, koncertfelvételeiket meghallgatva, azonnali élmény alapján kerestem és alkottam specifikus vizuális elemeket, amelyek zenéjük han-
gulatát képviselik, majd kezdtem felvázolni az oldalpárok elrendezését, ke-
restem a megfelelő fontokat. Hierarchia szerint az előadó nevének experi-
mentális megoldása, valamint a főbb vizuális elemek a legkiemeltebbek, ezt követi az előadó képe, a kontextus, végül az információk és a QR-kód, ami az oldalak megjelenéséért felelős trackeket közvetíti.

Végszó

Összegzés

Összefoglalva a rave kultúra állandó táptalajt biztosít a kreativitásnak, segít kilépni a komfortzónából, új emberekkel köt össze zenén, táncon, öltözködésen és ízlésen keresztül. Véleményem szerint időtlen időig fennmarad, fejlődik és lesz hatással művészek ezreire, szolgál forrásul ötleteknek, nyújt biztonságos környezetet szabadon gondolkodóknak, olyan embereknek, akik nyitottak, elfogadók, emellett aktívak saját életük, valamint az azt körülölelő világ formálásában a szokványostól eltérő módon.

Köszönetnyilvánítás

Végül köszönetemet tenném Szarka Judit Gabriella tanárnőnek, akinek szívénél csak a türelme nagyobb, szakmai meglátásai egyenes utat mutattak a tervezési folyamat elejétől végéig, amiket igyekszem a későbbiekben is alkalmazni, alapként használni. Hálás vagyok szak és évfolyamtársaimnak, továbbá az egyetemi baráti körömnek, kiemelten Bontovics András Kristófnak, Faragó Zalánnak, Farkas Bendegúznak, Hunyadi Istvánnak, Kovács Zsófiának, Varga Alexandrának és Vers Bencének akiknek meglátásaik, szellemi jelenlétük és bajtársias odaadásuk minden nehéz ponton átbillentett. Köszönöm családom, elsősorban szüleim támogatását és türelmét, továbbá mindenki más hozzájárulását munkámhoz.

Irodalomjegyzék

- 1. Bill Brewste, Frank Broughton** „Last Night a DJ Saved My Life: The History of the Disc Jockey” New York, Headline Publishing Group, 1999
- 2. Chelsea Louise Berlin**, Rave Art: Flyers, Invitations and Membership Cards London, Carlton Books Ltd, 2014
- 3. Jimi Fritz** „Rave Culture: An Insider’s Overview” SmallFry Press, 2000
- 4. Rob Carter, Ben Day, Philip B. Meggs** „Experimental Typography: Working with Computer Type” New York, Van Nostrand Reinhold, 1997
- 5. Simon Reynolds** „Energy Flash: A Journey Through Rave Music and Dance Culture” London, Picador, 1998
- 6. V. Vale, Andrea Juno** „Zines! Volume One: Incendiary Interviews with Independent Publishers” San Francisco, RE/Search Publications, 1989
- 7. Admin** 90s rave fashion: A complete guide, Fashion. <https://fashion-era.com/fashion-history/1990s/90s-rave-fashion> 2024
- 8. Ágoston Dániel** Az ember, aki a hatvanas években megágyazott a magyar technónak 2021.05.24. 08:10 https://azonnali.hu/cikk/20210524_az-ember-aki-a-hatvanas-evekben-megagyazott-a-magyar-technonak 2021
- 9. Amen Breaks** How rave outfits have evolved over the years, Amen Breaks. <https://amenbreaks.co.uk/blog/how-rave-outfits-have-evolved-over-the-years/> 2020
- 10. Glazer, J. Craving** the rave: Detroit’s electronic music scene in the ’90s, Red Bull Music Academy Daily. Available at: <https://daily.redbullmusicacademy.com/2014/05/detroit-electronic-music-scene-in-the-90s> 2014
- 11. Benedek Csanád** Gabber Reneszánsz: Extrém Zene Extrém Időkre 4BRO.hu. <https://4bro.hu/gabber-reneszansz-extrem-zene-extrem-idokre/> 2022
- 12. Cary, A.** You may be guilty of ‘gorpcore’ and frankly, we don’t blame you, British Vogue. <https://www.vogue.co.uk/fashion/article/what-is-gorpcore-trend> 2021
- 13. Esta Maffrett** The design of rave in underground flyers Museum of Youth Culture <https://www.museumofyouthculture.com/design-of-rave-in-underground-flyers/> 2024
- 14. Gosling, E.** The untold graphic design history of rave era membership cards, Creative Review. <https://www.creativereview.co.uk/rave-graphic-design-history-membership-cards/> 2022
- 15. Gosling, E.** What rave culture is teaching modern graphic designers, Eye on Design. <https://eyeondesign.aiga.org/what-rave-culture-is-teaching-modern-graphic-designers/> 2019
- 16. Hambly & Woolley** Why experimental typography matters? <https://hamblywoolley.com/blog/why-experimental-typography-matters/> 2024
- 17. Jess Ralph** A to Z of the underground culture <https://underground-england.com/a-to-z-of-the-underground-culture/> 2023
- 18. Kero, R.H.** A history of zines, BOOK RIOT. <https://bookriot.com/history-of-zines> 2021


19. **Kim, G.** Furvolution: Rave wear and high fashion, FAST at UCLA. <https://www.fastatuc-la.com/fast-at-ucla/furvolution-rave-wear-and-high-fashion> 2024
20. **Le, A.** The evolution of Rave Fashion - Guide to raving, iHeartRaves. <https://www.iheartraves.com/pages/the-evolution-of-rave-fashion> 2016
21. **Muavia, A.** Exploring experimental typography: Pushing the boundaries of text, Medium. <https://medium.com/@ameermuaviaa116/exploring-experimental-typography-pushing-the-boundaries-of-text-b30fdd2bbf74> 2023
22. **P., A.B.** 90s rave fashion, Rave Trek. Available at: <https://ravetrek.com/old-school-90s-rave-fashion/> 2023
23. **Regine** Rave. rave and its influence on art and culture, We Make Money Not Art. <https://we-make-money-not-art.com/rave-rave-and-its-influence-on-art-and-culture/> 2016
24. **Rob Alderson** Celebrating the flyer art that helped define rave and acid house culture It's Nice That. <https://www.itsnicethat.com/articles/chelsea-louise-berlin-rave-art> 2014
25. **Zaman, K.T.** What is Y2K fashion and why is it getting popular?, The Daily Star. <https://www.thedailystar.net/life-living/fashion-beauty/news/what-y2k-fashion-and-why-it-getting-popular-3209391> 2022
26. **140 beats per minute** - museum of modern art in Warsaw (no date) 140 beats per minute - Museum of Modern Art in Warsaw. <https://artmuseum.pl/en/doc/140-uderzen-na-minute-museum-on-the-vistula-2>
27. **Ecstasy (MDMA)** Drogrporter : <https://drogriporter.hu/ecstasy/> 2023
28. **Egészségvonal** <https://egeszsegvonal.gov.hu/e-e/909-ecstasy.html> 2024
29. **Psychedelic and Sci-Fi Elements in Rave Design**, Print Magazine 2020
- 30 **Rave-Inspired Fashion Trends**, Vogue <https://www.vogue.co.uk/fashion/article/rave-style-trend-neon> 2021
31. **Rave Culture: The Story of the Warehouse Party Design Museum** 2019
32. **The Graphic Language of the Rave Scene**, Creative Review, 2017
33. **The Rise of Experimental Typography in the Digital Age**, Typographica 2016
34. **What is Riso?** Riso Pop. <https://www.risopop.com/what-is-riso>



NY



rave



experimentals

a rave kultúra, előadók és a
design kapcsolatát bemutató
experimentális tipografiai zine

Témaválasztás

Témaválasztás terén számos indok, érzelmi és szakmai egyaránt vezérelt, hogy végül emellett horgonyozzak le és vessem bele magam. Szakmai látásmódom megköveteli a rendszerezettséget, tisztaságot, a vizualitás matematikai megközelítését, ezen szemléletben döntő hatással volt rám többek között Josef Müller-Brockmann, aki a grid alapú tervezés atyjaként is ismert. Igencsak hasonlónak vélem a rave kultúrát meghatározó elektronikus zenék stílusát is, melyek határozott tempóikkal, monoton lüktetéseikkel és az ezekre maszkolt háttér –és főeffektekkel egy meglehetősen erős audiovizuális kontrasztot adnak, egységesen tiszták, mégis végtelen számú különböző variációt adnak ki. Számomra a két tengely párhuzamos, ugyanazon szabály érvényesül, egyfajta szimbiózisban is vannak egymással, ezért is lettem mára egy állandó fogyasztója e kultúrának.

Diplomamunkám egy saját tervezésű fontokat tartalmazó, experimentális tipográfiai zine, amely személyes élményeken keresztül mutat be előadókat, a kultúra művészi szellemiségét, vizuális világát, ezáltal a designnal való kapcsolatát. A QR kódokon az adott előadó egy-egy száma, koncertfelvétele található.

Rave kultúra

A rave-kultúra az 1980-as évek végén és az 1990-es évek elején alakult ki, különböző zenei és kulturális hatásokban gyökerezik.

Alapját az olyan elektronikus tánczenei (EDM) műfajok megjelenése adja, mint a house, a techno, az acid house és a trance. Ezek a műfajok az 1980-as években nagyvárosi központokban keletkeztek (pl:Chicago, Detroit és New York City), szintetizátorokkal, dobgépekkel és elektronikus ütemekkel kísérletező DJ-k és producerek által.

Az 1980-as évek végén underground klubok és bulik kezdtek megjelenni a világ városaiban, platformot biztosítva a DJ-knek és a producereknek az előbb sorolt műfajokkal való kísérletezésre, határaik feszegetésére. Ezen helyszínek gyakran a mainstream éjszakai szórakozóhelyeken kívül működtek, és a zenerajongó közönséget szolgálták ki, számos esetben zárt körű rendezvényként.

Koncepció

Szakdolgozat címe: A rave kultúra és a design kapcsolata

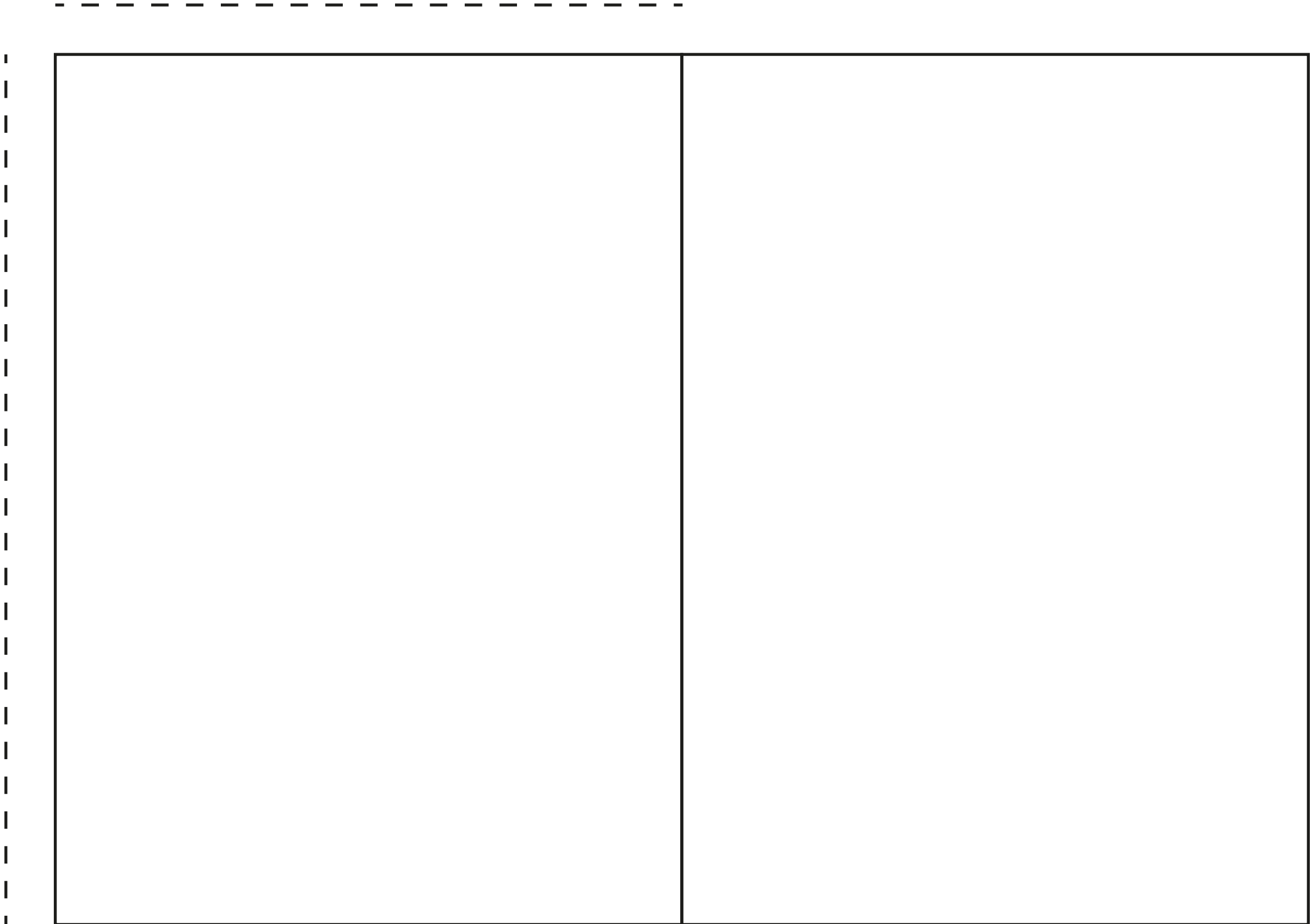
Diplomamunka: Kiadványtervezés

Rövid tartalom: Az underground kultúrák
A rave
Kapcsolata a designnal
Az experimentális tipográfia
A zine

Technikai paraméterek

180 mm

250 mm



Borító oldalpár



Választott, illetve tervezett fontok

PP Neue Machina

Gridpoint

SOFLLOCK
LWFRUCB

Tervezett fontok

Gridpoint

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789.:!?"+--=()

Tervezett fontok

Gridpaint
liquid

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789.:!?"+--=()

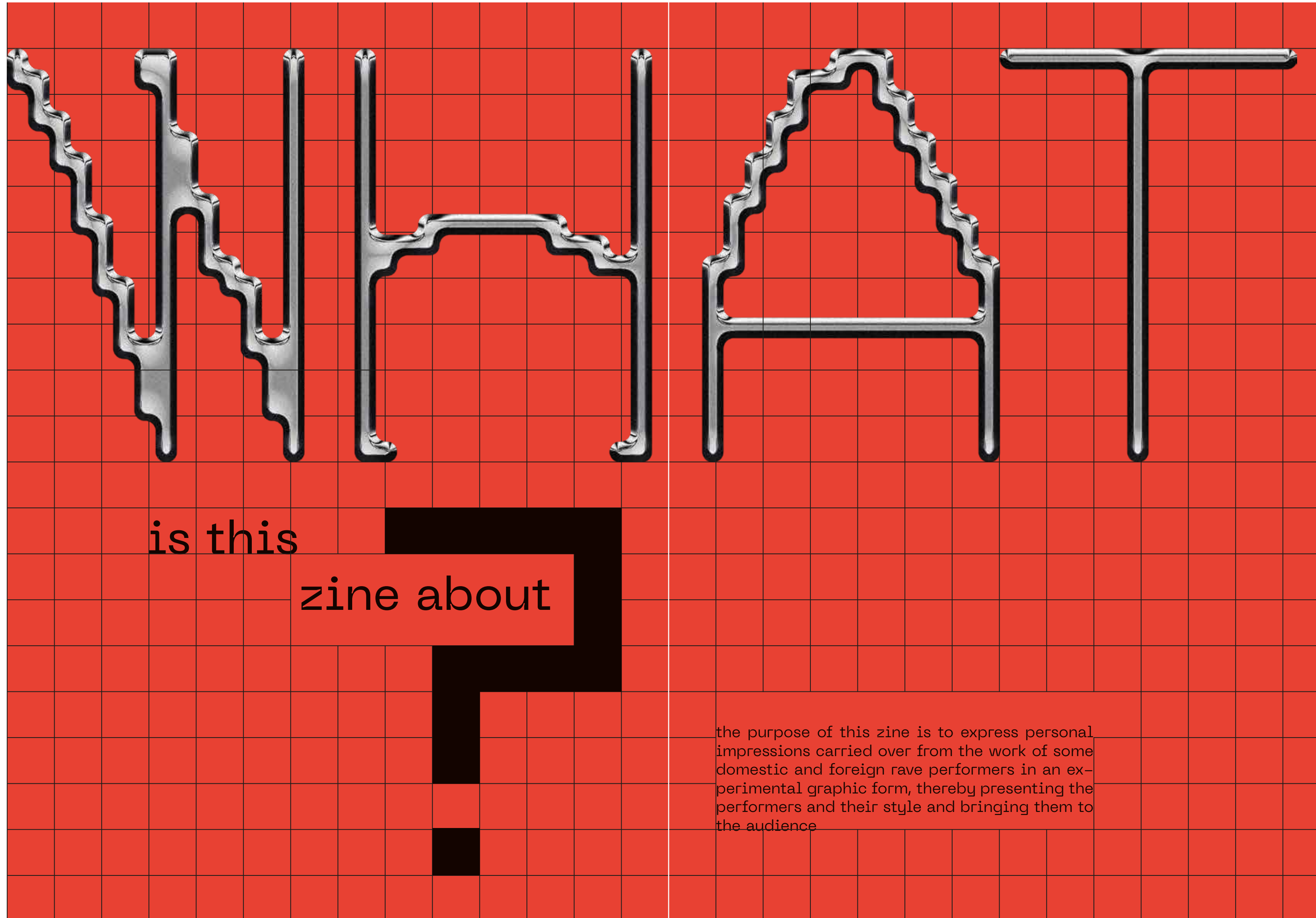
Tervezett fontok

SOPHLOCK



B C D E F G H I J
 K L M N O P Q R
 S T U V W X Y Z
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Belső oldalpárok

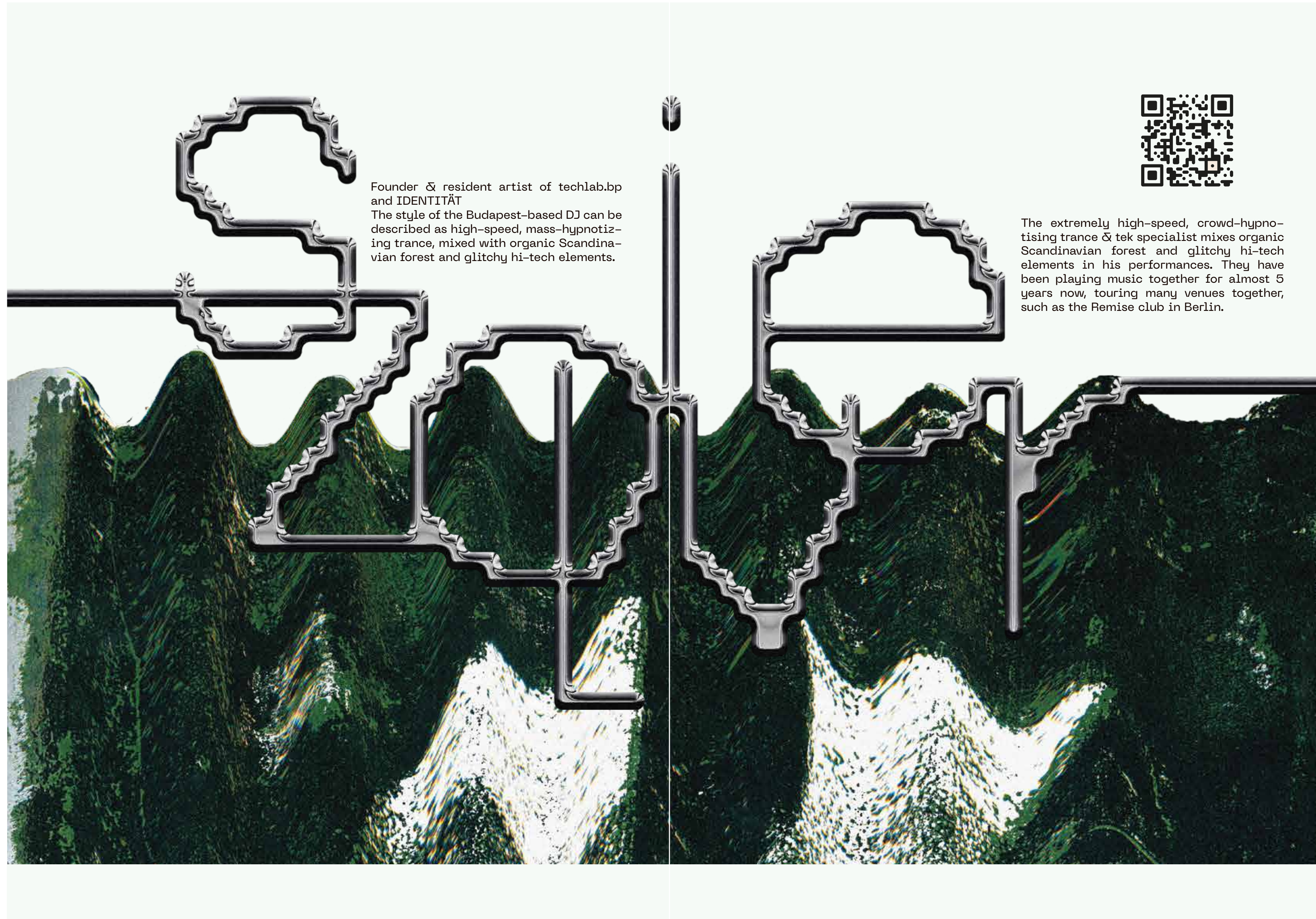


Belső oldalpárok

FEELING
DANCE

from the first note to the last sun-
rise dance step
you get to know yourself, your
limits, you become one with many
people, it will tear you apart and
than rebuild you

Belső oldalpárok



A szkennelvel készített, maszált háttér az előadó zenéjének természetközelségét, pszichedelikus hangzásvilágra utal.

Belső oldalpárok

Her track selection is fast-paced, trippy, mental tek-trance with intense psy kicks that stand out and steer an energetic, mind-bending crowd. Her latest singles are 'Silky Razor', 'Don't Know Yet'.

She has gained fame in Eastern Europe for her performances at the Ozora Festival, among others. She also runs a series of events called 'NoFear', which focuses on showcasing emerging artists and local talent in Budapest. Technokool plays graceful, eclectic and musically forward-thinking beats.

WAVE ROOM

Belső oldalpárok



Kamafaka comes from her name, Kamilla, but she was around long before she started DJing.

industrial hard shit but
everything you feel is
pink



She was exposed to many genres of music as a kid, alternative rock, hip hop, dnb, dubstep and then techno. At first she listened to the lighter genres, but over time and many parties she developed his current style.

Krtm's music was one of his biggest inspirations, since then he's met a lot of artists, each of them for different reasons I like: Rikhter, ØRGIE, Cassie Raptor, Rorganic, Neagles, Cltx, Caravel, Mëtaraph, among my friends Rot. She is a member of the NoFear collective, where she was invited by Technokool together with Akác.

A fémek elemek a Gridpaint font absztrakt formabeli testvérei, a zenék indusztriális brutalitására, ugyanakkor kecsességére utalnak.

Belső oldalpárok

BRUTALISMUS



The duo states that their stylistic influences come from genres such as gabber, hardcore, hardstyle, and punk. Commentators have opined that their music also incorporates influences such as electroclash and hyperpop.

Brutalismus 3000 (sometimes stylized as B3000 or "B3K") is an electronic music act from Berlin, Germany comprising duo Victoria Vassiliki Daldas and Theo Zeitner. Brutalismus 3000 is known for their rough sound.

Much of the duo's music also incorporates political themes, such as the tracks "No Sex With Cops" and "Satan Was a Babyboomer". Daldas has described her vocals in the song "Good Girl" as feminist.



pure vibes of berlin

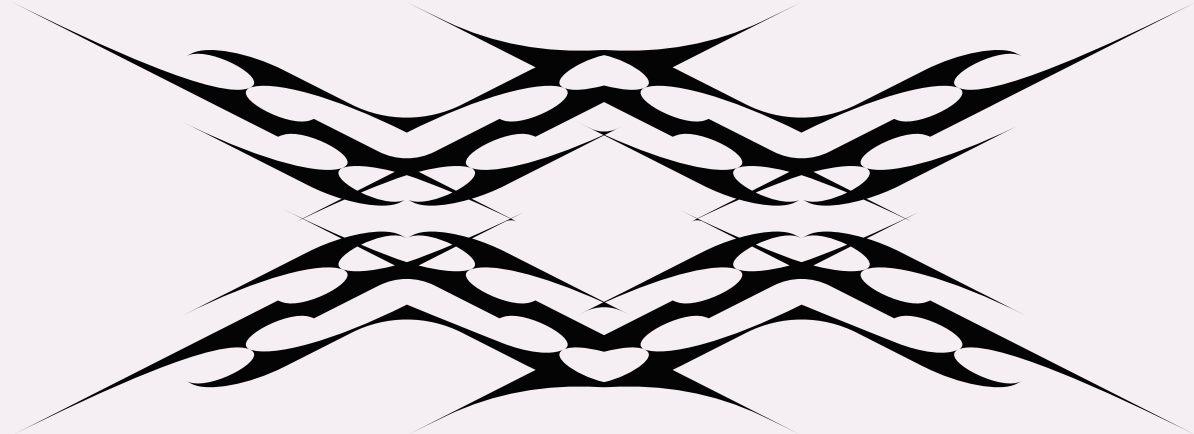


The duo has cited groups like Deutsch Amerikanische Freundschaft, and Blümchen as influences. The duo also says they incorporate irony in their music, and take influence from 2000s music.

Az előadó tempós stílusát a mozgást imitáló elemek jelenítik meg.

Belső oldalpárok

Metaraph is a non binary multidisciplinary artist based in Berlin. They are a jewellery designer, DJ, music producer, dancer, performer and one of the co-founder of Orpheus, London based multidisciplinary project that merges conceptual art experiences with rave and multidisciplinary approaches. They started performing within the London queer underground scene since 2018 whilst they started travelling also across Europe.



Fast, ethereal, industrial, melancholic and raw journeys are created through their sound journeys succeeding in tearing out the individual inner chaos and transcending it to a higher level of consciousness.



The maestro of metamorphosis crossbreeds genres between hardcore, ambient, industrial techno, hardtrance and psy through hard kicks and sharp percussions always bundled with longing melodies and dark vocals, which they give the necessary polish with a spark of acid. They started performing within the London queer underground scene since 2018 whilst they started travelling also across Europe.

Belső oldalpárok

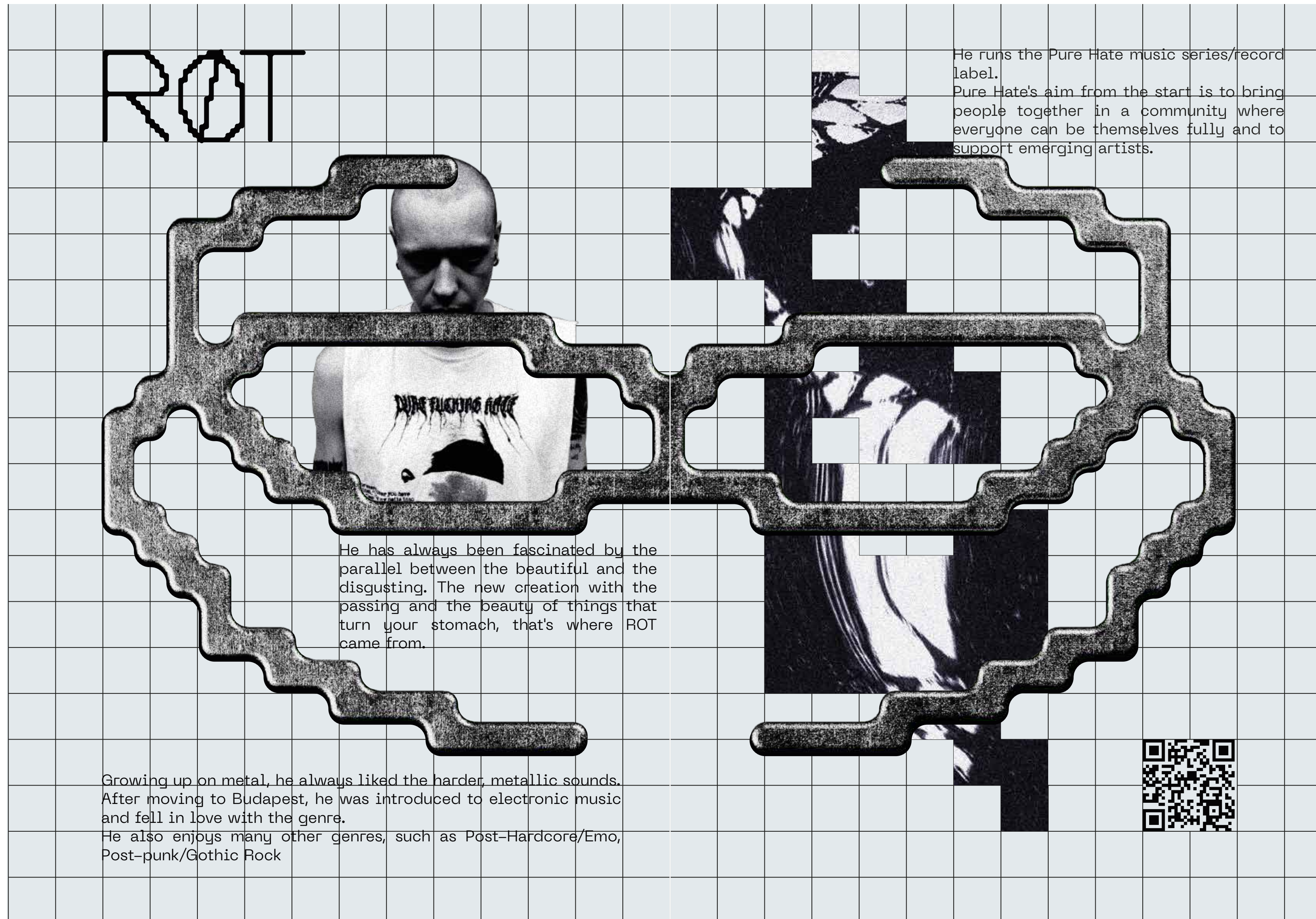


DJ from Budapest, Hungary.
Focusing on spreading joy and breaking the norms of this disillusioning, heteronormative patriarchy.



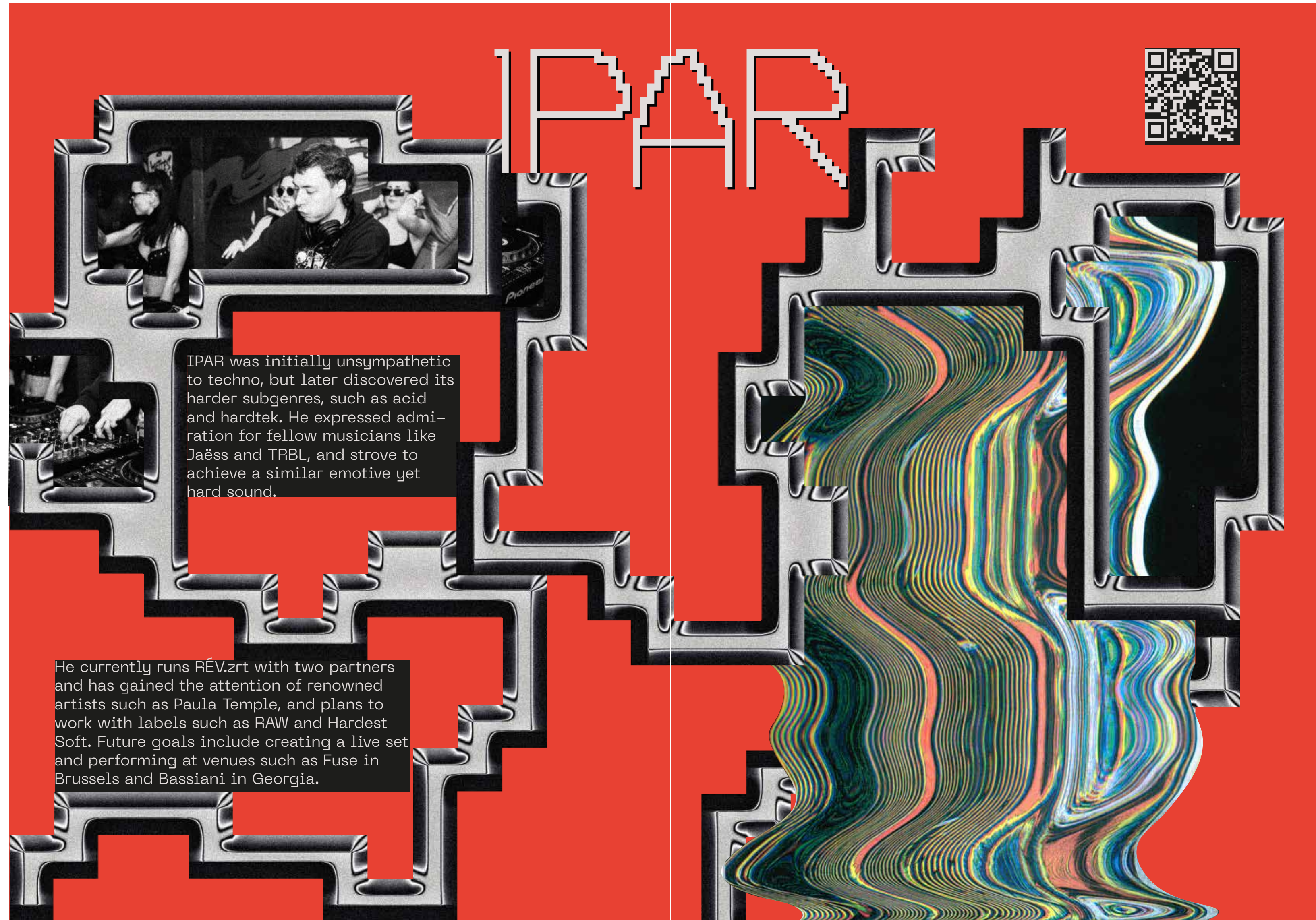
They style is characterized by club music basics and groovy, oldschool beats.

Belső oldalpárok



A fémszerű forma, a színek, a szkennelt gipszmetszet és a grid egyaránt kimért, hideg és ipari hangzásvilágot képviselnek.

Belső oldalpárok

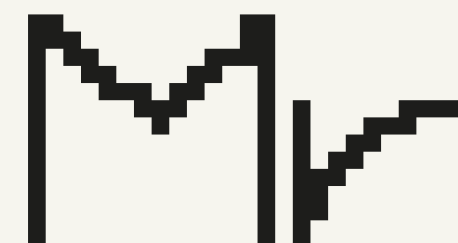


Az indusztriállal szemben álló szkennerminta a szabályokra és az azokkal szembeni feszültség szimbiózisára reflektál.

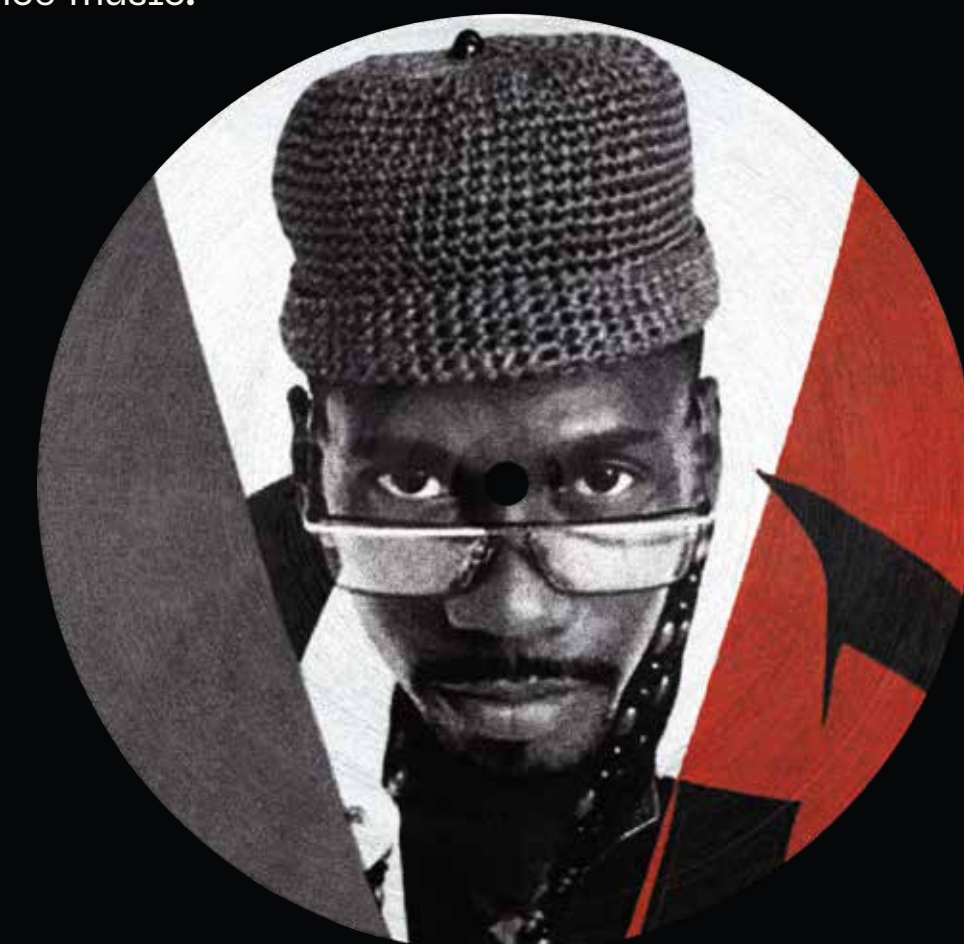
Belső oldalpárok



Detroit techno emerged in the early 1980s, starting from the city's post-industrial landscape. Influenced by a blend of Motown, funk and European electronic music, pioneers such as Juan Atkins, Derrick May and Kevin Saunderson, known as the "Belleville Three", combined futuristic sounds with mechanised beats to create a new genre. They used synthesizers, drum machines and sequencers to create a sound that was both innovative and reflective of Detroit's technological and industrial heritage.

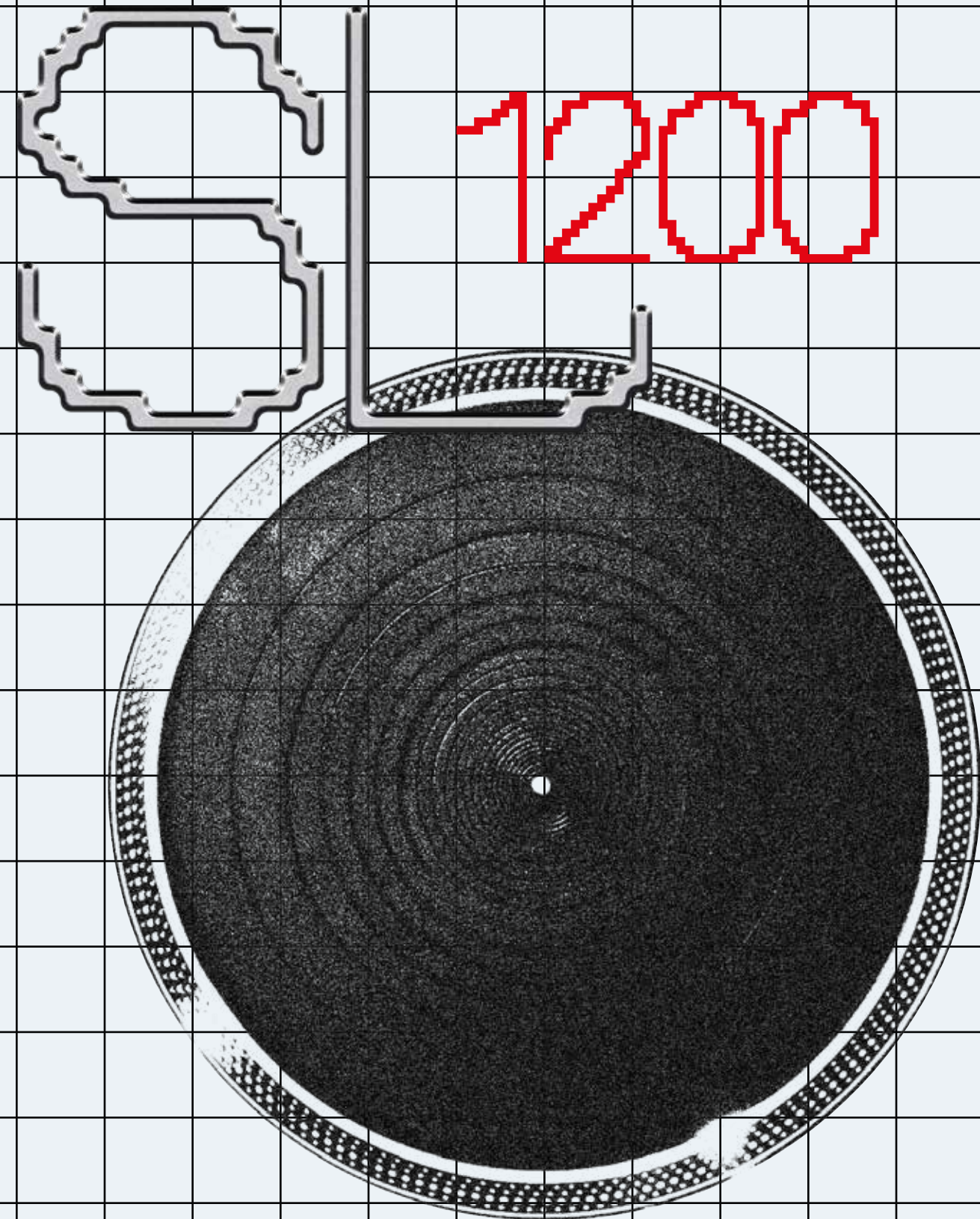


Larry Heard is widely known as a pioneering figure in 1980s house music, and was the leader of the influential band Fingers Inc., whose 1988 album *Another Side* was the first long-form house LP. He is considered a forerunner of the deep house subgenre, bridging the gap between the futurism of house and the lush sounds of disco. His landmark 1986 single "Can You Feel It" was a major influence on dance music.



fingers

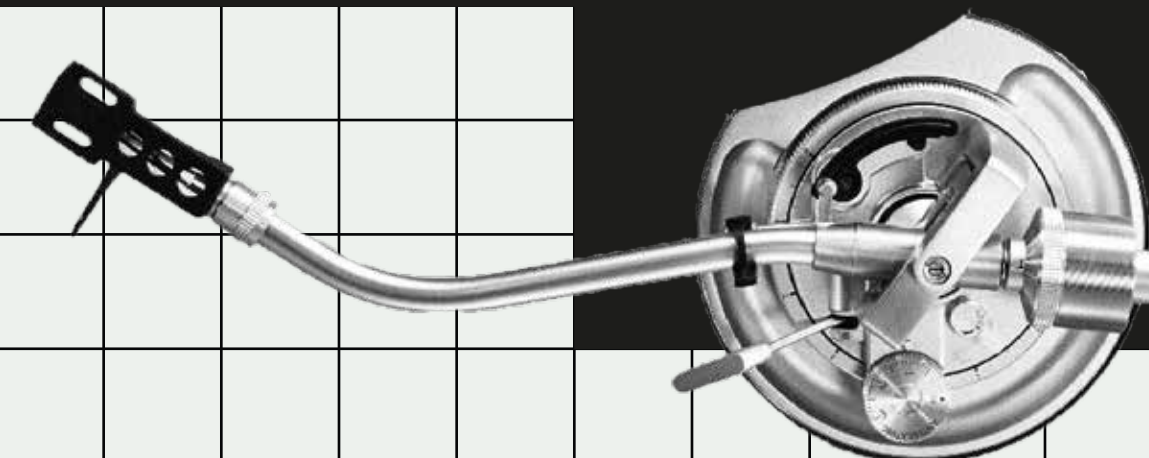
Belső oldalpárok



One of the most popular mixing consoles was the Technics SL-1200 model, known for its durability and precision



they also used basic mixers like the Bozak CMA-10-2DL for transitioning between tracks and controlling audio, durable cartridges designed for back-cueing and scratching. High-quality, closed-back headphones for cueing and beatmatching and microphones too. Powerful PA systems to project clear, bass-heavy sound, extensive collections of vinyl records with extended mixes.



Belső oldalpárok



DIESEL

The sometimes kitschy, glossy elements were also influenced by digital technological factors in their infancy, from video games and computer platforms to graphics and various toys.



Its functional style parallels that of rave dresses, as it serves both a utilitarian function and as a style element.



It often incorporates elements of early 2000s popular culture and technology, such as low-waisted jeans, trucker hats and chunky platforms. Bold colours and patterns are common, such as neon and animal prints, as well as logo branding and graphic T-shirts. Their bold, attention-grabbing nature also fits perfectly in the age of social media, where people are constantly looking for ways to stand out.

Gorpcore fashion is all about incorporating hiking-themed and mountain apparel such as cargo pants, hiking boots, technical puffer jackets, hiking boots, fleece jackets and other outdoor apparel, a staple of many brands such as Arc'teryx, Nike ACG, Oakley etc... Perhaps their most important element is the pockets, whose layout is reinterpreted in countless variations by the style, exaggerated sizes, pockets in pockets, concealable, zip-off sections, gorpcore is one of the experimental centres of fashion.