

Masarykova univerzita
Filosofická fakulta
Ústav hudební vědy
Teorie interaktivních médií

Valentýna Dědová

Současná scéna elektronické taneční hudby

Bakalářská diplomová práce

Vedoucí práce: PhDr. Aleš Opekar, CSc.

2015

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracovala
samostatně s využitím uvedených pramenů a literatury.

.....

Valentýna Dědová

V Praze dne 4. května 2015

Obsah

I.	ÚVOD.....	1
II.	CESTA K SOUČASNÉ PODOBĚ ELEKTRONICKÉ TANEČNÍ HUDBY	3
2.1	Scénárista Chicago	3
2.2	Díky, Británie	5
2.3	Rave culture	7
2.4	Na prahu nového tisíciletí	9
2.5	Na vrchol a ještě dál – do běžné denní reality	10
III.	TECHNOLOGICKÝ VÝVOJ A DIGITÁLNÍ VĚK.....	11
3.1	Pod taktovkou technologického vývoje	11
3.2	Zlatá horečka.....	14
3.3	Online participace	16
3.4	Rozdíl mezi popularitou a vlivem sociální sítě	19
IV.	SOUČASNÁ SCÉNA ELEKTRONICKÉ TANEČNÍ HUDBY	20
4.1	Gesamtkunstwerk jako koncepce festivalu	22
V.	ZÁVĚR	24
	RESUMÉ.....	26
	Seznam použité literatury	28
	Elektronické zdroje	28
	Audiovizuální díla	31

I. ÚVOD

Předmětem zkoumání mé bakalářské práce se scéna elektronické taneční hudby stala hned z několika důvodů. Jako nadšená fanyinka navštěvuji pravidelně řadu největších letních festivalů elektronické taneční hudby na evropské scéně, aktivně sleduji dění především v hlavním proudu a dlouhodobě se zajímám v širším smyslu o tuto kulturu z antropologického hlediska. Navzdory tomu, že dříve jsem tuto hudbu odmítala a považovala ji za monotónní a jednoduchou, stejně jako řada jejích dalších současných vyznavačů. A hlavně podle mého průzkumu se vzniku a aktuální definici této scény z pohledu dneška zatím nikdo nevěnoval.

Do kategorie elektronické taneční hudby spadá skupina stylů techno, house, electro, drum and bass, breakbeat a trance. Technický a historický vývoj elektronické hudby je v současné době již dokonale popsán v několika diplomových pracích i odbornou literaturou. Podrobnému rozebírání těchto konkrétních oblastí se má bakalářská práce z toho důvodu netýká. V momentech práce, které to vyžadují, se však odkazům na historický vývoj nevyhýbá. Současnou scénu v následujících kapitolách nově zmapuje a prozkoumá z pohledu vývoje kulturního, sociálního a digitálně technologického. Zaměří se na procesy a události, které ji do její nynější podoby zformovaly. Předmětný žánr je v posledních letech na vzestupu a trend strmě stoupající popularity elektronické taneční hudby je zcela evidentní. Během zhruba dvaceti let vyrostl z undergroundové subkultury ve všudypřítomného mainstreamového giganta, který díky výborné schopnosti sociální interakce nejmladší a nejoddanější generace posluchačů nově stojí v čele světové populární hudby. Vzniklý charakter elektronické taneční scény hudbu už totálně dematerializoval a ve všech směrech k svému obrazu přetransformoval dosavadní modely hudebního světa a byznysu. Co je příčinou takových změn a současné podoby scény elektronické taneční hudby? Je stoupající úspěch mainstreamové scény jen důsledkem technologické vyspělosti a míry schopnosti interakce médií? Nebo se jedná o korelaci těchto dvou procesů?

Cílem této práce bude na vyvstávající otázky odpovědět analýzou proběhlých událostí v kontextu nových médií, technologií a společnosti a případnou komparací situací před a po těchto událostech. Za využití prozkoumávání nekonečné hloubky

internetu a z vlastních zkušeností se pokusím vytvořit ucelený obraz aktuální podoby scény elektronické taneční hudby, jejíž aktuální stav shledávám především jako důsledek vzniku a vlivu sociálních sítí a digitálních technologií. Tuto svou tezi se pokusím obhájit.

V rámci přípravy k bakalářské diplomové práci jsem přečetla knihy Elektronická hudba v Česku: Analýzy a rozhovory s českými DJs a Beaty, bigbeaty, breakbeaty, které mi ovšem následně posloužily pouze jako opěrné body v zorientování se na starší české scéně, při psaní této práce jsem je již nevyužila, neboť se ani české scéně nevěnuji. Naopak příručka Popular Music Culture: The Key Concepts se mi velmi osvědčila a mnohokrát jsem se při psaní jednotlivých kapitol k jejímu obsahu uchýlila. Vzhledem ke skutečnosti, že se tato práce věnuje období konkrétní hudební scény posledních několika let, zdrojem informací se mi stal hlavně internet, především zahraniční weby magazínů věnujících se rozsáhlému tématu elektronické taneční hudby, případně podrobněji některému z konkrétních stylů. Využila jsem i služeb portálu Google Books, který bohužel často vydá pouze kusé náhledy knih, přesto mi byl v bádání poměrně využívaným nástrojem. Nejen, že tématu současné elektronické hudby (navíc v kontextu médií) se věnuje nepřímo jen několik málo zahraničních knih, na pultech knihkupectví nebo v knihovnách v České republice jsou navíc takové publikace nedostatkovým zbožím.

„[...] The most poignant observation comes from Michael Rapino, the chief executive of mega promotion agency (the largest in the world) Live Nation Entertainment: "If you're 15 to 25 years old now, this [electronic dance music] is your rock 'n' roll."

That's because that exact demographic consists of the first humans to be completely socialized with the internet. [...]"¹

¹ „[...] Nejuštěpačnější postřeh pochází od Michaela Rapina, výkonného ředitele obrovské popagační agentury (největší na světě) Live Nation Entertainment: „Je-li vám 15 až 25 let, tohle [elektronická taneční hudba] je váš rock'n'roll.“

A to proto, že přesně tato demografická skupina lidí je jako první naprosto socializovaná s internetem. [...]"

PREIRA, Matt. *New York Times* article says, "Electronic dance music is the new rock'n'roll." [online]. 5. 4. 2012 [citováno 1. 5. 2015]. Dostupné z WWW:

<<http://www.miaminewtimes.com/music/new-york-times-article-says-electronic-dance-music-is-the-new-rock-n-roll-6463490>>

II. CESTA K SOUČASNÉ PODOBĚ ELEKTRONICKÉ TANEČNÍ HUDBY

Základy současného DJingu a elektronické taneční hudby jako takové byly položeny v dobách vzniku undergroundové rave culture². Vše začalo v průběhu 80. let 20. století paralelně v Chicagu, kolébce hudebního stylu house, a Detroitu, jenž je rodným městem hudebního stylu techna. Tyto dva zásadní styly ke konci výše uvedeného desetiletí pronikly skrze Velkou Británii a středomořskou Ibizu na evropskou klubovou scénu, především do Německa, Holandska a Belgie, navždy ji změnily a předurčily podobu elektronické taneční hudby tak, jak ji známe dnes. Spojené státy a Velká Británie, odtud pochází zásadní hudební inovace, sociální identita vyznavačů výše uvedeného žánru, předloha mainstreamové i alternativní hudební produkce.³

2.1 Scénárista Chicago

House, potažmo techno, je styl založený na tehdejším discu a popu, které díky použití bicího automatu a basového syntetizátoru získaly jeho podobu, a svůj název nese podle legendárního chicagského klubu The Warehouse⁴, jednoho z tehdejších hlavních tanečních hnízd. Disco na ústupu v 80. letech uchopili DJs, pomocí syntetizátorů ho spojili s těžkým basovým zvukem a obrysy chicagské housové taneční scény se začaly rýsovat. Ruku v ruce s děním v Chicagu se v americkém Detroitu dělo totéž s vývojem

² „rave culture“ – podrobně v podkapitole 2.3; obecný termín označující mladistvou undergroundovou kulturu od poloviny 80. let ve Spojeném království, spojenou s taneční hudbou, především pak stylem house, a užíváním tanečních drog
SHUKER, Roy. *Popular Music Culture: The Key Concepts*. 3rd ed. Oxon: Routledge, 2012, s. 281-282.

³ 1. *Introduction: EDM and its revolutionary character* [online]. 19. 8. 2014 [citováno 29. 4. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.edmendedigitalewereld.nl/en/2014/08/19/introduction-edm-revolutionairy-character/>>
BOGART, Jonathan. *Buy the Hype: Why Elecronic Dance Music Really Could Bet he New Rock* [online]. 10. 7. 2012 [citováno 29. 4. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2012/07/buy-the-hype-why-electronic-dance-music-really-could-be-the-new-rock/259597/>>

⁴ *History of the Chicago House Music Music is the Key...* [online]. [citováno 29. 4. 2015]. Dostupné z WWW: <http://www.globaldarkness.com/articles/history_of_chicago_house.htm>

techna a vytvářela se tak perfektní atmosféra pro vznik americké undergroundové rave⁵ scény.

Konkrétním příkladem těchto událostí v Chicagu budiž vznik zcela zásadního acid house, který odstartoval rave scénu v Londýně. Tuto důležitou nekonvenční odnož house music má na svědomí skupina Phuture založená v roce 1985, jejímiž členy byli Nathan Jones, tj. DJ Pierre, Earl „Spanky“ Smith Jr. a Herbert „Herb J“ Jackson, produkcí 12 minutového tracku „Acid Tracks“⁶, který vytvořili na basovém syntetizátoru Roland TB-303⁷.

„ [...] *This machine [Roland TB-303] had been around for years [...] before we got to it no one actually tweaked the knobs and used it the way we did. It was created to simulate a bass guitar. It was not created to do what it did when we got a hold of it. I was at my homie Jasper G's house and I heard a bass line and I wanted to know what machine he used to make the bassline. I loved the texture of it. I was excited when I heard it.*

He showed it to me and there it was... the 303. I said to my friend Spanky, who is the other member of our group Phuture, "Yo... we have to get that!" He found it a second hand shop for 40 bucks.

⁵ „rave“ – svůj kulturní význam tento pojem získal v 90. letech během výkonu funkce amerického prezidenta Billa Clintona a vlády britského premiéra Tonyho Blaira, popisovaný je jako svým způsobem protestní all night dance party, neohlášená, protimainstreamová taneční akce pořádané pro velká množství lidí na nekonvenčních místech jakými jsou sklady, hangáry, haly atd.

SHUKER, Roy. *Popular Music Culture: The Key Concepts*. 3. vyd. Oxon: Routledge, 2012, s. 281-282.

⁶ Phuture – Acid Tracks. In: *Youtube* [online]. 29. 7. 2010 [vid. 30. 4. 2015]. Kanál uživatele Leroy Skibone. Dostupné z WWW: <<https://www.youtube.com/watch?v=JCUPc9zVfy0>>

⁷ *History of the Rave Scene: How DJs Built Modern Dance Music* [online]. [citováno 1. 5. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://news.traxsource.com/articles/874/history-of-the-rave-scene-how-djs-built-modern-dance-music>>

Roland TB-303 Bassline [online]. 2015 [citováno 1. 5. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.vintagesynth.com/roland/303.php>>

[...] *It gave birth to it [the impact of acid house on the rave scene]. Because of the excitement and ,high‘ at these acid house parties, the UK banned them. [...] So you know how it is, if mainstream says “no!” then the general youth consciousness says “yes”! It went underground. The underground rave scene and secret parties paved the way for the commercial rave scene you see today. Acid house was behind that and the UK played a huge role. [...]“*⁸

Acid Tracks proslavil ve slavném klubu Music Box, dříve The Warehouse, DJ Ron Hardy, track se stal senzací tanečního parketu a je pouhou ukázkou toho, jak house, respektive acid house, z Chicaga otrásl taneční scénou. Obliba stylu a k němu patřících houseparty značně rostla, ale ke konci 80. let tamější housová scéna dostávala tvrdé rány v podobě zásahů ze strany policie, byla zastavena činnost místního rádia a v důsledku toho klesaly počty prodaných nahrávek. Čímž trpěl vývoj hlavního proudu, ale vývoj americké undergroundové scény to přinejmenším podpořilo.

2.2 Díky, Británie

Zatímco ve Spojených státech byla na vzestupu především undergroundová scéna, jelikož hlavní proud byl potlačován kvůli obavám z užívání drog, ve Velké Británii od roku 1987 tracky⁹ house music dobývaly první příčky hitparád. A byli to právě britští

⁸ „[...] *Tento stroj byl na světě již léta [...] než jsme se k němu dostali my, nikdo nevylepšoval ty knoflíky, nepoužil ho tím způsobem, jakým jsme to udělali my. Byl vytvořen, aby simuloval basovou kytaru. Nikoli aby dělal to, co dělal, když jsme ho dostali do rukou my. Byl jsem v domě svého kamaráda Jaspera G, když jsem uslyšel tu basovou linku, a chtěl jsem vědět, jaký přístroj používá. Zamíloval jsem si tu texturu. Byl jsem nadšený, když jsem to uslyšel. Ukázal mi to a byl to... 303. Řekl jsem svému kamarádovi Spankymu, který je dalším členem naší skupiny Phuture, ,Jo... ten musíme získat‘. Sehnal ho z druhé ruky za 40 dolarů. [...] Zrodil ji [dopad acid house na rave scénu]. Kvůli domněnky, že acid house party jsou ,omámené‘, Velká Británie je zakázala. [...] Víte, jak to je, když mainstream řekne ,ne!‘, pak mládí řekne ,jo!‘. Tak vzniknul underground. Undergroundová rave scéna a tajné party vydláždily cestu podobě rave scény, kterou známe dnes. Zatím stojí acid house a Velká Británie sehrála důležitou roli. [...]“*

SIMMS, Sara. *History of the Rave Scene: How DJs Built Modern Dance Music* [online]. [citováno 1. 4. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.djtechtools.com/2013/12/19/history-of-the-rave-scene-how-djs-built-modern-dance-music/>>

⁹ STEVE "SILK" HURLEY – Jack Your Body (Original Mix) 1986. In: *Youtube* [online]. 19. 1. 2011 [vid. 30. 4. 2015]. Kanál uživatele MURKBOY72. Dostupné z WWW: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZaHUK5GnDgE>>

DJs, kteří tehdy udali podobu elektronické taneční kultury na dekády dopředu. Možná by ale k jejímu natolik masivnímu rozmachu nedošlo nebýt čtveřice britských DJs, Paula Oakenfolda, Dannyho Ramplingse, Johnnieho Walkera a Nickyho Hollowaye, kteří v roce 1987 navštívili ibizský klub Amnesia a slyšeli tvorbu místního DJ Alfreda. Po návratu z Ibizy Danny Ramplings dne 5. 12. 1987 uspořádal první acid house party Shoom¹⁰ v prostorách fitness centra v Londýně, která se následně každoročně opakovala a slavila obrovský úspěch, a Nicky Holloway otevřel londýnský klub The Trip zaměřený na acid house. Na počátku 90. let následoval boom na noční klubové housové scéně, která otevřela dveře řadě začínajících DJs a umožnila vznik jejich původní originální tvorby a obliba elektronické taneční hudby dále rostla. Avšak stejně jako v Americe vzhledem k problémům, které s sebou přinášela stručně řečeno pozdní zavírací doba podniků, i Británie přijala zákony, které provoz klubů značně omezovaly, a práce promotéra při pořádání těchto akcí v klubech se stala obtížnější. Z tohoto důvodu se taneční události pro fanoušky a vyznavače elektronické taneční hudby začaly konat, vedle běžných opakovaných akcí v kapacitně omezených klubech, v prostorách skladů, na volných veřejných prostranstvích a právě zde lze hovořit o vzniku britské undergroundové rave scény. Jednorázové akce, které ale svým rozsahem mnohonásobně přesahovali dosud pořádané houseparty na klubové scéně.

„[...] A 40p homemade magazine published using only a typewriter, felt pens and Pritt Stick; Boy's Own became the lone, loud and often scathingly satirical voice of acid house. While the mainstream media and even supposedly cutting-edge fashion magazines struggled to get to grips with the enormous changes in Britain's youth culture that were being driven by house music and ecstasy, Boy's Own were telling it exactly how it was. Sure, the fanzine's articles may have been riddled with spelling errors, but they contained some of the most insightful and accurate accounts of the UK's early acid house scene—mainly due to the fact they were written by the very DJ's, promoters and clubbers who were shaping it.

Not only were the Boy's Own gang responsible for publishing the first article on Acid House, penned by none other than Paul Oakenfold, they also held the first

¹⁰ *The story of shoom* [online]. 2013 [citováno 30. 4. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.cable-london.com/broadcast/single/the-story-of-shoom>>

documented outdoor acid rave in 1988. And through their offshoot record labels Boy's Own Recordings and later Junior Boy's Own, the founders of the fanzine would help discover the likes of Underworld, X-Press 2 and the Chemical Brothers and release some of the most endearing British house music of the '90s. [...]"¹¹

2.3 Rave culture

Kulturní studia spojují rave scénu více či méně s klubovou kulturou v Spojených státech a Spojeném království, přičemž její dnešní podoba vychází především z anglického modelu. Dle výkladu těchto studií rave culture ztělesňovala jedno z míst v moderní společnosti, které bylo efektivně rezistentní vůči komerčnímu kulturnímu průmyslu, patriarchátu, heterosexismu, byrokracií, veřejnému dozorování, malichernostem a tradičnímu moralizování. Byla definována vytvářením sociální identity, alternativním způsobem života, pospolitostí a hédonismem členů a v neposlední řadě spojována s užíváním a experimentováním s drogami, především vlajkovou lodí rave culture extází. Dnes tento výklad v kontextu současné scény elektronické taneční hudby již neodpovídá skutečnosti, neboť rave culture už není jakýmsi sociálním protestním hnutím, ale společenstvím vyznavačů elektronické taneční hudby na ohromné hudební scéně. Vlastně je nově označením celého světa umělců a fanoušků elektronické taneční hudby, který vznikl v prostředí festivalů, sociálních sítí a je poháněn digitálními technologiemi, jak osvětluje kapitola III. Rave jako označení

¹¹ „[...] Časopis za 40 pencí podomácku vydávaný pouze pomocí psacího stroje, fixy a lepidla, Boy's Own, se stal osamělým, hlasitým a kousavě satirickým hlasem acid house. Zatímco mainstreamová média a dokonce špičkové módní magazíny se snažila rvát s obrovskými změnami v britské mladistvé kultuře, která byla poháněná house music a extází, jedině Boy's Own to dokázal říct přesně tak, jak se věci měly. Jistě, články možná byly prolezlé pravopisnými chybami, ale obsahovaly jedny z nejbystřejších a přesných úvah o britské scéně acid house – především díky faktu, že byly napsány samotnými DJs, promotéry a jejími vyznavači, tedy všemi, kteří tuto scénu tvarovali.

Nejen že byl Boy's Own gang zodpovědný za publikaci prvního článku o acid house, nenapsal ho nikdo jiný než Paul Oakenfold, také poprvé zdokumentoval venkovní acid house rave v roce 1988. A prostřednictvím vzniklé nahrávací značky Boy's Own Recording, později Junior Boy's Own, byli objeveni takoví oblíbenci, jakými jsou Underworld, X-Press 2 a The Chemical Brothers, a bylo vydáno to nejroztomilejší z britské house music 90. let. [...]“ TITMUS, Stephen. *Boy's Own: A history* [online]. [citováno 1. 4. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.residentadvisor.net/feature.aspx?1139>>

fyzické hudební události je komplex atmosféry, místa konání a samotného uměleckého vystoupení.

Součástí současné rave culture je vlastní „mrav“, či jinak víra nebo přístup. Tento mrav nazývá akronymem PLUR¹² – Peace, Love, Unity a Respect. Vznikl ve spojených státech a vychází z kořenů rave culture v Americe, kde jím byly definovány přednosti tohoto společenství, kterými byl liberalismus, svoboda projevu, tolerance a jednota.

„[...] These are the several pillars of what a raver is supposed to support, through themselves and others. Many in the rave scene, at one time or another, have heard this term at sometime or another, though, it's common usage is relatively recent (in the past 10 years). In the mid 80's to early 90's, ravers followed similar principles, but didn't use the now popular acronym ravers use today. It interpreted the way that a raver should, in believe, live their life, and how people are expected to act at a rave. PLUR wasn't the first acronym to hit the scene, infact it's predecessor was LPE (Love Peace Ecstasy) which was removed because of the Drug Reference. LPE was mainly used in Europe during the 1990's, when the rave scene became a youth oriented subculture. Many ravers will also add the word "Responsibility," and others sometimes add "Kindness" and/or "Honor" at the end, feeling those virtues are as important, or more, than the other four letters.

[...]

"PLUR is not just a trendy word that is thrown out there by ravers and people involved in the rave culture. As a new-aged hippie or what ever it is you want to label me, I have one point I want to get across. I'm sick of people putting PLUR on their myspace profiles, and AIM, and everything else they own when they do not understand the TRUE meaning behind PLUR. My intentions are to spread not just PLUR, but the background with it." DJ Trippy. [...]"¹³

¹² PLUR [heslo]. *Urban dictionary* [online]. [citováno 1. 5. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=plur>>

¹³ „[...] Jde o několik pilířů toho, co by měl raver podporovat, skrze sebe sám i všeho ostatního. Mnozí na rave scene, dnes nebo už dříve, tento termín slyšeli, i když je používán poměrně krátce

Identifikačním znakem se stal typický jazyk, styl, gesta a manýry, trička se zprávami vymezujícími se proti společenskému zřízení, pohodlné tenisky, neonové náramky, výrazné barvy, vše k obrazu PLUR a oslavující existenci tohoto utopického společenství. Vše k zajištění pohodlí k tanci po celou noc. A tanec zde není záležitost individua ale společná souhra všech těl. Společný tanec je něčím větším, než je pohyb, v této kultuře ztělesňuje spojení a soulad s PLUR a kolektivní identitu.

Organizace raves závisela na zasvěcených členech, informace o nadcházejících událostech byly šířeny „šeptem“ kvůli ochraně před policejními zásahy. Probíhaly na neoprávněných místech a přesto, anebo možná právě díky tomu, že nebyly pořádány oficiální cestou, shromažďovali se na nich masivní zástupy příznivců a každá jednotlivá akce hostila řadu DJs a zástupců všech stylů elektronické taneční hudby. To je jeden z nejvýraznějších rozdílů raves dob minulých a těch současných, které jsou typicky zaměřené na jeden konkrétní styl a zpravidla lákají na jednu hlavní hvězdu.

2.4 Na prahu nového tisíciletí

Navzdory veškerým překážkám se v 90. letech ve Spojených státech i v Evropě předmětnému žánru dařilo a paralelně s veškerým děním na klubové a hudební scéně v rámci vývoje elektronické taneční hudby vznikaly další styly jako drum and bass, trance

(v posledních deseti letech). Od poloviny 80. do začátku 90. let ravers vyznávali stejné principy, ale nepoužívali pro ně tento populární akronym. Definuje způsob, jakým by raver měl ve víře žít svůj život, definuje očekávané jednání lidí na akcích. PLUR není první takovou zkratkou na scéně, jeho předchůdcem je LPE (Love Peace Ecstasy), který se přestal používat kvůli odkazu na drogy. LPE byl požíván hlavně v Evropě během 90. let, když se z rave scene stávala mladistvá subkultura. Mnozí ravers přidávají ještě slova „Responsibility“, „Kindness“ a „Honor“, neboť cítí, že tyto ctnosti jsou stejně nebo i více důležité než ty, které skrývají pod písmeny PLUR.

[...]

„PLUR není jen módní slovo, které by bylo vyhozené lidmi zapojenými o rave culture. K novodobým hippie, nebo jak chcete, abych je vůbec označoval, mám jednu věc, přes kterou se chci dostat. Je mi zle z lidí vkládajících prázdné heslo PLUR na jejich Myspace a AIM a všechny ostatní profily, aniž by tušili cokoli o jeho pravém významu. Mým úmyslem je šířit nejen slovo PLUR, ale hlavně to, co skutečně vyjadřuje.“ Dj Trippy. [...]

What is PLUR [online]. 27. 1. 2007 [citováno 30. 4. 2015]. Dostupné z WWW:
<<http://raversguide.pbworks.com/w/page/9902033/What%20is%20PLUR>>

nebo breakbeat, ačkoli zatím téměř veškerá taneční hudba byla označována jako house. Outdoorové akce a festivaly začaly přitahovat tisíce návštěvníků. Například už v roce 1995 byl festival Naria s 60 tisíci návštěvníky ohodnocen jako událost roku a označen jako „Woodstock of Generation X“¹⁴, v červenci roku 1997 se na 1. místě na americkém žebříčku The Billboard 200¹⁵ umístilo elektronické taneční album The Fat of the Land britské skupiny The Prodigy. Tyto události jsou výběrem z nejzásadnějších milníků ve vývoji elektronické taneční hudby před koncem milénia a stoupající popularita byla naprosto evidentní, ale stále nikoli tak vysoká, aby se tento žánr dostal na absolutní vrchol populární hudby. Konečně, vše se začalo měnit ve druhé polovině roku 2000, kdy si elektronická taneční hudba našla cestu jak prorazit na poli populární hudby. DJs a producenti začali nově dobývat hitparády po celém světě a elektronická taneční hudba byla z pozice undergroundové alternativy na nejlepší cestě k jádru mainstreamové populární hudby. A hlavní roli na scéně sehrály nastupující digitální technologie a masmédia, které byly hlavními hybateli nastávajících změn.

2.5 Na vrchol a ještě dál – do běžné denní reality

Události po roce 2000 už jen potvrzují obrovský progres elektronické taneční hudby celosvětově. Jen k příkladu, v roce 2004 Národní akademie hudebního umění a věd ve Spojených státech udělující ceny Grammy přidala nově kategorii ocenění za nejlepší elektronické taneční album. Bleskový vzestup vystihuje perfektně též 9 minut z roku 2011, během kterých housová švédská skupina tří DJs Swedish House Mafia kompletně vyprodala Madison Square Garden. Žánrového festivalu Ultra Music Festival se v roce 2013 zúčastnilo 330 tisíc¹⁶ návštěvníků oproti 165 tisícům v roce 2012. To je pouze malá ukázka toho, jakým způsobem a jak rychle se elektronická taneční hudba dostala tam, kam chtěla. Ale co víc, souběžně se emancipovala z původní undergroundové rave scény

¹⁴ Wikipedia: *The Free Encyclopedia: Rave* [online]. 2015 [citováno 1. 4. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Rave>>

¹⁵ *Billboard 200 – 1997 Archive: July 19* [online]. 2015 [citováno 1. 4. 2015]. Dostupné z WWW: <<https://www.billboard.com/archive/charts/1997/billboard-200>>

¹⁶ HEITNER, Darren. *Smashing Records And Global Expansion* [online]. 2015 [citováno 1. 4. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.forbes.com/sites/darrenheitner/2013/04/13/ultra-music-festival-smashing-records-and-global-expansion/>>

a nočních klubů a přirozeně pronikla do prostoru volného času veřejnosti, populární kultury a každodenního života. Je součástí zvukových kulis na veřejnosti, sportovních lekcí, video her. Rave culture přestala být pouze undergroundovou záležitostí a se stala alternativním životním stylem s hédonistickým přístupem.

III. TECHNOLOGICKÝ VÝVOJ A DIGITÁLNÍ VĚK

K současné podobě elektronické taneční hudby samozřejmě vede ještě další cesta než ta kulturně geografická. Elektronická hudba je skládaná na počítači, není zapotřebí žádných živých nástrojů, tedy pokud ano, jedná se o některý z alternativních stylů pod tímto žánrem. Jinak jsou nástroje výhradně simulovány počítačovým softwarem. Technologický vývoj médií a vznik sociálních sítí spustil revoluci ve způsobech, kterými jsme dosud konzumovali, produkovali, distribuovali a objevovali hudbu. Příchod a komercializace internetu v roce 1994 kompletně změnila způsob, jakým do té doby fungoval byznys v hudebním a zábavním průmyslu. Scéna elektronické taneční hudby pochopila sílu nových technologií a ihned se nabízené příležitosti chopila. Korelace mezi aktivitou fanoušků prostřednictvím digitálních technologií a růstem popularity je už v tuto chvíli zcela zřejmá.

3.1 Pod taktovkou technologického vývoje

Samozřejmě, vývoj elektronické hudby bezprostředně souvisel s rychlým technologickým pokrokem. V 90. letech začali být DJs schopni mixovat svou hudbu mimo nahrávací studia díky cenově dostupnějším syntetizátorům, samplerům, grooveboxům, postupně už jen na svých laptotech v propracovaných počítačových programech, jenž umožňují generovat a konfigurovat zvukové materiály. Online DIY¹⁷ postupy poskytují návod, jak se stát součástí scény. I kvalitní studiová výbava se stala cenově dostupnou téměř pro kohokoliv. Hudební nadšenci byli schopni mixovat hudbu doma ve svých pokojích a svou tvorbu představovali na party z čistého zájmu.

Jak jednou výstižně podotkl producent a držitel několika cen Grammy DJ Skrillex, tato prestižní ocenění vyhrál už doma na svém laptopu.

¹⁷ Do It Yourself – v doslovném překladu „udělej si sám“; v obecném slova smyslu návody a postupy

*"[...] 'I wouldn't call myself stubborn in an egotistical way but I do like the idea that in the past, what I do would not have been considered production - it would have been considered noise. I like doing things in a very minimal, unconventional way as a personal way of saying, 'Look, I made a career out of carefully and craftily, though unconventionally, making records on laptops and blown speakers.' [...]"*¹⁸

Technologický vývoj ve smyslu produkce znamenal i to, že tvorba nahrávek strmě zlevnila. Nastalá hegemonie formátu MP3 fyzická hudební balení navždy pokořila. Ačkoli nutno podotknout, že původní ambicí formátu MP3 nebyla zrovna dematerializace hudby tak, jak k ní došlo. Podle Karlheinze Brandenburga, inženýra jenž značně přispěl ke vzniku MP3, vše začalo, když ho jeho profesor požádal o pomoc při vynálezu, jenž by umožňoval přenos hudby také po digitálních telefonních linkách v roce 1982, a namísto toho se zasloužil o téměř totální digitalizaci hudební produkce. Zatímco na začátku 90. let byla umělecká hodnota fyzického nosiče vysoká a umělci poskytovala jediný způsob rozsáhlé produkce jeho tvůrčí činnosti, dnes diverzita médií nabízí nespočet jiných, lákavějších a hlavně jednodušších cest k publiku a popularitě. Na tomto místě na vývojové lince technologií a elektronické hudby je vhodné se na chvíli zastavit, zmínit klíčový koncept zpětného zrcátka mediálního teoretika Marshalla McLuhana a uvést následující příklad. Vinylové gramofony vydláždily cestu k digitálnímu DJingu tak, jak předpokládá McLuhanův pojem. Poté, co DJs vyměnili klasický vinylový gramofon Technics 1210 MKII od Panasonic za první exemplář CD gramofonu CDJ-1000 od společnosti Pioneer¹⁹, získali sice nové možnosti v tvorbě díky digitální nástrojům a nastavení, ale jog-wheel z vinylového gramofonu, i když v pozměněné podobě, zůstal. A i ve chvíli, kdy se elektronická taneční hudba začala produkovat,

¹⁸ „[...] 'Nenazýval bych se paličákem tím egoistickým způsobem, ale mám rád myšlenku, že v minulosti, to co jsem dělal, nebylo nazýváno produkcí, bylo to považováno jen za hluk. Rád dělám věci minimalistickým nekonvenčním způsobem, jako bych říkal ,Dívej, kariéru jsem vybudoval bez opatrnosti a vychytrale, i když netradičně, na noteboocích a reprácích.' [...]" Computer Music Specials. Interview: Skrillex on Ableton Live, plug-ins, production and more [online]. 3. 11. 2011 [citováno 1. 4. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.musicradar.com/news/tech/interview-skrillex-on-ableton-live-plug-ins-production-and-more-510973>>

¹⁹ Server o DJ technice a DJingu [online]. 2012 [citováno 1. 5. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.djforum.cz/>>

konzumovat a distribuovat téměř už jedině v digitální dematerializované formě, byl tento princip stejně využíván. Výhradně za použití softwarového hudebního sekvenceru Ableton Live dne 22. 5. 2005 „namixoval“ DJ Sasha jeho BBC Radio 1 Essential Mix²⁰ a vyvolal na téma skutečného mixování hudby vášnivou debatu na téma, je-li DJ ještě umělcem, produkuje-li digitální výrobek počítačového softwaru. V témže roce německá softwarová společnost Native Instruments vyrobila přístroj k mixování digitální hudby bez použití fyzického nosiče opět s ovládáním jog-wheel z vinylového gramofonu.

Tradiční nahrávací a hudební společnosti byly vždy zodpovědné za distribuci hudby a podporu umělce, udržovaly jeho vztahy s manažerskými společnostmi, agenturami a ostatními umělci. Z výše uvedených důvodů jsou však právě tyto společnosti z doposud fungující rovnice vyškrtávány. Vlivem online marketingu a online distribuce už umělci nejsou pouze jejich produkty, ale stojí autonomně ve středu hudebního byznysu. Nahrávací giganty vystřídal „menší“ labely, které se aktivně soustředí na poptávku v rámci jednotlivých stylů, například Play Me Records (aggressive dub step), Spinnin‘ Records (house music), Armada Music (trance music) a další.²¹ Lidé, kteří řídí tyto značky, jsou v drtivé většině současně největšími fanoušky podporovaného umělce a význam stylového nahrávacího labelu v posledních letech významně stoupá, neboť zapadá do hierarchie nového interaktivního světa elektronické taneční hudby. Hudební distribuce prošla obdobím revolučních změn. Rádiové stanice přesouvaly vysílání na internet, množství z nich upustilo od rozhlasového vysílání úplně, a o několik dalších let později se internet stal místem přinášejícím prodej i hudbu zdarma celosvětovému publiku. A samozřejmě online služby jako The Pirate Bay, Napster²²

²⁰ SASHA – Classic Essential Mix @Radio1 BBC Broadcasted On May 22nd, 2005. In: *Soundcloud* [online]. [citováno 29. 4. 2015]. Kanál uživatele tester231. Dostupné z WWW: <<https://soundcloud.com/tester231/sasha-classic-essential-mix-radio1-bbc-broadcasted-on-may-22nd-2005>>

²¹ 1. *Introduction: EDM and its revolutionary character* [online]. 19. 8. 2014 [citováno 29. 4. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.edmendedigitalewereld.nl/en/2014/08/19/introduction-edm-revolutionairy-character/>>

²² Gearlog. *LimeWire, Napster, The Pirate Bay: A Brief History of File Sharing* [online]. 27. 10. 2010 [citováno 1. 4. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.geek.com/gadgets/limewire-napster-the-pirate-bay-a-brief-history-of-file-sharing-1359473/>>

a další, které zprostředkovávaly zdarma sdílení hudby nebo filmů, měly také svůj podíl na zboření dosavadního byznys modelu hudebního průmyslu. Ten se musel postavit čelem nové realitě a digitální ekonomice.

3.2 Zlatá horečka

Zhruba v posledních pěti letech se hudební průmysl v důsledku této nové digitální reality přeorientoval od vydávání fyzických hudebních nosičů k produkci živé hudby a festivalů. Množství těchto akcí se dodnes ztrojnásobilo a jejich návštěvnost ve Spojených státech a Evropě meziročně roste v průměru dvojnásobně²³. Cílí především na věkovou kategorii 18 až 35 let, neboť tato generace je ochotná utrácet jako žádná jiná v historii zábavního průmyslu, a je schopná nejen užít ale hlavně posouvat dopředu rostoucí scénu elektronické taneční kultury.

„[...]“Dance lovers are super fans. Compared to other music fans, EDM fans propel the success of EDM events based on their love of live experiences and their extreme social networking behavior,” said Martina Wang, head of music marketing at Eventbrite. “There is a huge opportunity for the industry to tap into this highly social, passionate group of people.” [...]“²⁴

Takzvaní millennials²⁵, lidé narození v letech 1982 až 2001, generace také jinak označovaná jako Generetion Y, se stali největšími konzumenty hudby vůbec. Jednou

²³ *The Largest Electronic Dance Music Festivals Still in Existence* [online]. [citováno 1. 4. 2015]. Dostupné z WWW: <<https://infogr.am/The-Largest-Electronic-Dance-Music-Festivals-Still-in-Existence>>

²⁴ *„[...]“Milovníci dance music jsou super fanoušci. Ve srovnání s fanoušky jiných hudebních stylů, vyznavači elektronické taneční hudby přizívají úspěch žánrových akcí jejich láskou k zážitkům a extrémně sociálním chováním na sociálních sítích. ‘Říká Martina Wang, vedoucí hudebního marketingu ve společnosti Eventbrite. ‘Pro hudební průmysl je to obrovská příležitost jak tuhle vysoce sociální vášnivou skupinu lidí využít.‘ [...]“*
Eventbrite Electronic Dance Music Study Identifies Hyper Social Sharing & Live Experiences As Top Drivers of Industry Success [online]. 12. 3. 2014 [citováno 30. 4. 2015]. Dostupné z WWW: <<https://www.eventbrite.fr/pressreleases/eventbrite-electronic-dance-music-study-identifies-hyper-social-sharing/>>

²⁵ *Wikipedia: The Free Encyclopedia: Millenials* [online]. 2015 [citováno 1. 4. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Rave>>

z priorit této mladé generace v nárocích na hudební průmysl se stalo propojení a následná pevná vazba mezi hudbou samotnou, umělcem a hudebním fanouškem prostřednictvím digitální technologie. Pro vyznavače elektronické taneční hudby je přirozeností ba nutností všudypřítomná digitální technologie, která bezprostředně umožňuje propojení s uměleckou scénou. A své nadšení dávají patřičně najevo v pozitivním slova smyslu. Nekončící proud sdílených fotografií a videí z uplynulých událostí, hudby oblíbených i nově objevených umělců, nevyčerpatelného nadšení. Podle studie z roku 2014 Eventbrite Music Festival Study 40 %²⁶ obsahu zpráv týkajících se elektronické taneční hudby uskutečněných prostřednictvím sociálních sítí se týkalo adorace tohoto žánru.

„EDM fans' social sharing is fueling the movement. Part of the staggering growth can be attributed to frequent social sharing; EDM fans tweeted on average 11 times per day (roughly six times more than the average Twitter user, who tweets nearly two times per day). EDM fans talk 30 percent more about concerts compared to other music fans, indicating their desire to share about the live experience. In fact, 1 in 3 social media posts by EDM fans were about EDM events and topics, and nearly 10 million posts by fans in 2013 were about wanting to attend upcoming EDM events. The other part of the growth is rooted in positivity. The EDM fan appeared to not only share about their EDM experience, but to speak positively about it. Forty percent of all EDM conversations on social media were focused on a love for EDM, propelling the discovery and sharing of the music and events in the space.“ ²⁷

²⁶ MEDVED, Matt. *EDM Fans' Hyperactive Social Media Use Driving Genre's Success (Study)* [online]. 12. 3. 2014 [citováno 30. 4. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.billboard.com/biz/articles/news/digital-and-mobile/5930441/edm-fans-hyperactive-social-media-use-driving-genres>>

²⁷ „Společenská sdílnost fanoušků elektronické taneční hudby je hnacím motorem. Podíl na ohromujícím růstu [tohoto žánru] lze přičítat právě tomuto sociálnímu sdílení; vyznavači této hudby tweetuje v průměru 11 krát během dne (což je zhruba 6 krát více než průměrný uživatel služby Twitter, který tweetuje 2 krát za den). Také o 30% více mluví o koncertech ve srovnání s fanoušky ostatních hudebních stylů, což prokazuje jejich touhu podělit se o své živé zážitky s ostatními. Fakticky, 1 ze 3 běžných příspěvků na sociální síti fanouška se týká události nebo tématu, a téměř 10 milionů příspěvků těchto fanoušků v roce 2013 se týkalo nadšení z přicházející připravované akce. Další část růstu vyvěrá z positivity. Fanoušek nejen, že sdílí veškeré své zážitky, ale pozitivně o nich mluví. 40 % ze všech konverzací na sociálních

Přelomovým okamžikem v procesu transformace hudebního průmyslu je událost z roku 2013, v němž americká konglomerátní firma SFX Entertainment založená mediálním podnikatelem Robertem F. X. Sillermanem získala společnost Beatport, toho času největší online obchod s hudbou, a většinový podíl ve společnosti ID&T, pořadatele největších festivalů elektronické taneční hudby na světě, například Mysteryland, Tomorrowland nebo Electric Zoo Festival. V roce 2014 pořádala 88 festivalů a postavila se do čela obchodu s elektronickou taneční hudbou. Její strategií je získávání menších kvalitních pořadatelských společností, díky čemuž má mnohamilionové obraty z prodeje vstupenek. Tvrdě a úspěšně pracuje na revoluci v produkci elektronických tanečních eventů, zaměřuje se na propagaci a služby v oblasti sociálních sítí a digitálních technologií. Průkopnický online marketing a uzavírání klíčových partnerství zaměřený na generaci millennials. SFX je šablonou současného úspěšného byznys modelu v oblasti scény elektronické taneční hudby.²⁸

3.3 Online participace

Sociální média jsou online nástrojem pro sdílení vlastních názorů, postřehů, reálných zážitků, ale jsou prostorem pro vytváření alternativní identity, a jejich profily velkého množství uživatelů jsou pouhou iluzí jejich dokonalého života. Podobně funguje online svět hudební scény, respektive umělců, kteří staví slávu na míře jejich online interakce.

Úspěchy sociálních médií a digitálních technologií podporují a živí popularitu taneční scény. Digitální technologie umožňují interakci mezi umělcem

sítích se týkalo lásky k elektronické taneční hudbě, nových hudebních objevů a sdílení hudby a událostí v tomto prostoru. “

Eventbrite Electronic Dance Music Study Identifies Hyper Social Sharing & Live Experiences As Top Drivers of Industry Success [online]. 12. 3. 2014 [citováno 30. 4. 2015]. Dostupné z WWW: <<https://www.eventbrite.fr/pressreleases/eventbrite-electronic-dance-music-study-identifies-hyper-social-sharing/>>

²⁸ SFX Entertainment, Inc. Live Event Metrics. *SFX Entertainment Reports Fourth Quarter Financial Results and Provides Update on Recent Developments* [online]. 13. 3. 2015 [citováno 30. 4. 2015]. Dostupné z WWW: <http://www.businesswire.com/news/home/20150313005099/en/SFX-Entertainment-Reports-Fourth-Quarter-Financial-Results#.VUY1C_ntmko>

a fanouškem a sociální sítě jsou osobním a intimním prostorem, který umělci využívají k budování vztahů (potažmo kariéry) s jejich fanoušky a ve kterém je fanoušek konečně aktivním příjemcem hudby. Získává pocit, že se dostal do světa uzavřené kulturní společnosti elektronické taneční scény. Umělci mobilizují na poli sociálních sítí, vstupují virtuálně do davu svých fanoušků, reagují na tweety, komentují hudbu a práci svých kolegů, sdílí videa s osobními vzkazy pro své příznivce a dokumentují pro ně důkladně a často své tvůrčí úsilí. Většina umělců brzy přistoupila na model zdarma sdílené hudby a bez ohledu na nahrávací společnosti poskytují skrze sociální média svou hudbu k dispozici. Navíc prostřednictvím internetových stránek pro online distribuci hudby poskytují svou práci k dalšímu využití ostatními DJs. Toto všechno skýtá fanouškovi pocit, že je součástí kreativního procesu, umělec pro něj nadále nemá podobu pouze stínu libivé písně, kterou zkonzumuje a zapomene. Oboustranná interakce žene celou scénu k inovaci a udržuje ji čerstvou. Tyto nové zdánlivě blízké vztahy mezi umělci a posluchači, ty jsou pevnými pilíři současné scény elektronické taneční hudby. Příjmy DJs a producentů dávno neplynou z prodeje fyzických alb nebo z prodeje hudby na internetu, to už dávno není základem umělcovy kariéry. Jsou to jejich performance a festivaly, kde se vydělávají peníze. Důsledkem nastalé situace je transformace hudby z fyzického produktu do zážitku. Díky volnému přístupu na internetu se z ní stal společný majetek všech a fyzický materiál ztratil hodnotu už dávno. Pozornost hudebního průmyslu se nyní soustředí na posluchače a jejich životy online. Spotřebitelské průzkumy opakovaně potvrzují, že většina komerčních sdělení mine svůj cíl, kterým je spojení se zákazníkem a jeho potřeby. Dnes je každý schopen řídit proud zpráv, které jsou mu prezentovány, nevyžádané emaily blokuje, televizní blok reklam přepne. Veškerá sdělení preferuje prostřednictvím digitální služby. Každý víkend má milovník house music, drum and bass nebo třeba trance music na výběr z množství pořádaných akcí, clubů, vystupujících DJs. Nově uměleckou hodnotu indikuje počet přehrání na YouTube, na Soundcloud, počet sledovatelů na sociálních sítích Twitter nebo Facebook apod., neboť aktivita publika je aktuálně tím nejcennějším na trhu zábavního průmyslu.

Festivaloví a event pořadatelé vydělávají peníze uspokojováním poptávky fanoušků po zážitcích. Na Twitteru masy loajálních sledovatelů aktivně vystupují

jako poslové značky. Guest list na stránce festivalové události na Facebooku vytváří dynamickou komunitu, zákazník se interaktivně zapojuje a strhává lavinu reakcí. YouTube, Ustream nebo například Spotify jsou jeviště před celosvětovým publikem a poskytují příležitost komunikace oběma směry s reálném čase a jejich rozsah se přelévá do sociálních sítí. Afinita médií a interakce je nástrojem úspěchu, jak dokazuje obsah následujícího výňatku ze zprávy o fúzi dvou zásadních mediálních společností.

„[...] CraveOnline’s collaboration with The EDM Network includes co-hosted offline activations surrounding EDM festivals, custom video and social content creation with artist integration, and soundcloud account development for brands.

Sitting at the forefront of a six billion dollar industry, the EDM Network is not only the leading authority for one of the most highly influential music genres in the world, it also serves as a prime platform for reaching the 18-34 year old millennial demographic. With a passionate audience known for its extensive social activity, EDM.com garners 60 million monthly streams, along with 6.3 million social media followers. Their 1.65 million monthly US visitors invest heavily in events and experiences, and are often considered to be prominent influencers and tastemakers.

Similarly known for their passionate music audience, CraveOnline continues to be the top lifestyle publisher for influential millennial males. The site consistently gives readers direct access to the biggest and most anticipated music events and festivals globally. Known for hosting live in-studio music showcases, CraveOnline also produces concerts with headlining bands and tirelessly covers all major events through exclusive access and backstage interviews.

“The primary goal with EDM.com has always been to provide exciting, engaging, and valuable content for our readers. CraveOnline is an established tastemaker in the music space with goals perfectly in line with our own, so we couldn’t have found a better fit for accelerating the growth of our platforms,” said Ethan Michael Baer, Chief Executive Officer of The EDM Network. “This new partnership not only provides us with the tools necessary to expand our audience

and improve our range of content, it will greatly enhance our ability to launch careers and empower artists around the world.” [...]“²⁹

3.4 Rozdíl mezi popularitou a vlivem sociální sítě

Produkční a pořadatelské společnosti baží po výsledcích průzkumů a nových způsobech efektivního způsobu měření rozprostření síla vlivů na sociálních sítích. Znamý digitální analytik, antropolog a futurista Brian Solis vypracoval na toto téma studii „The Rise of Digital Influence“³⁰, která těmto společnostem radí, jak se sociální sítě pracovat, aby se stala poddajnou a přinášela užitek ve formě popularity. Potenciál vlivu na straně producenta i konzumenta je totiž ohromný.

„[...] We live in a time when social networks such as Facebook, Twitter, Google+, et al., not only connect us, they become part of our digital lifestyle. But it's not just about

²⁹ „[...] Vzniklá kooperace společnosti CraveOnline s The EDM Network zahrnuje spolupráci na aktivaci offline režimu pozvámek na festivaly elektronické taneční hudby, videoklipech na zakázku, výrobě sociální integrace umělce a účtu na Soundcloud pro rozvoj značky. Sedící v čele šesti miliardového průmyslu není společnost The EDM Network pouze vedoucí autoritou jednoho z nejvlivnějších hudebních žánrů na světě, ale slouží také jako platforma přístupu k lidem věkové kategorie 18-34 let. S vášnivým publikem známým pro svou rozsáhlou sociální aktivitu EDM.com měsíčně napočítá 60 milionů streamů prostřednictvím 6,3 milionů uživatelů sociálních sítí. Z toho 1,65 milionů amerických uživatelů měsíčně investuje do vybrané hudební události a zážitku a právě jejich preference pak ovlivňují další vývoj scény. Společnost CraveOnline, známá pro stejně vášnivé publikum, je vydavatelem číslo jedna v oblasti životního stylu mužů generace millennials. Tato stránka neustále poskytuje čtenářům přímý přístup k největším a neočekávanějším eventům na celém světě. Také je pořadatelem koncertů vedoucích kapel a neúnavně referuje o hlavních akcích skrz exkluzivní přístup do zákulisí.

„Hlavním cílem pro EDM.com bylo vždy poskytnout našim čtenářům vzrušující, poutavý a hodnotný obsah. CraveOnline udává směr v hudebním prostoru a její cíle se shodují s těmi našimi, takže jsme nemohli najít vhodnějšího partnera pro urychlení růstu našich platform.‘ Řekl Ethan Michael Baer, šéf výkonné kanceláře The EDM Network. „Tohle nové partnerství nejen že nám poskytuje nástroje nezbytné k rozšiřování našeho publika a zkvalitnění obsahu, ale výrazně zvýší naši schopnost odstartovat nebo upevnit kariéru umělce kdekoli na světě.‘ [...]“

CARONE, Annie. CraveOnline Media Teams with The Electronic Dance Music Network [online]. 15. 1. 2015 [citováno 30. 4. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.evolve-mediallc.com/press/item/2449-crave-edm-11515>>

³⁰ Slideshare. [Report] The Rise of Digital Influence, by Brian Solis [online]. 20. 3. 2012 [citováno 30. 4. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.slideshare.net/Altimeter/the-rise-of-digital-influence>>

how these networks help us connect and communicate with others. Whether we know it or not, our social activity now contributes to our stature within each network. New services such as Klout, PeerIndex among many others not only measure who you know, what you say, and what you do, they attempt to score or rank your ability to influence those to whom you're connected. As a result, social network users are now starting to rethink how they connect and communicate to improve their stature within each network. And at the same time, brands are taking notice as these services also help organizations identify individuals who are both connected and relevant to help expand reach into new media and markets.“³¹

Sociální platformy jako Facebook, Google a Twitter poskytují neomezený bezplatný přístup k jejich sužbám výměnou za osobní data a za nahlédnutí do našeho online sociálního chování. Toto nahlédnutí má totiž velkou cenu. V dnešní digitální době data jako jména nebo adresy už nemají valnou hodnotu. Pro umělce a event producenty je nejhodnotnější analýza digitálních dat.

IV. SOUČASNÁ SCÉNA ELEKTRONICKÉ TANEČNÍ HUDBY

Splynutím vývojových linií všech aspektů zmíněných v předchozích kapitolách v nedávné době se zformovala aktuální podoba scény elektronické taneční hudby. Digitální technologie vyvolala citelný rozdíl mezi strnulým zážitkem z poslechu hudby z fyzického nosiče a živým zážitkem, který přinesla dematerializace hudby a její produkce skrz interaktivními média. Tento rozdíl způsobil posun od klasické produkce a distribuce hudby, tj. výroby nahrávek a nepřekonatelné vzdálenosti umělce a publika, ke vzniku

³¹ „[...]Žijeme v době, kdy sociální sítě typu Facebook, Twitter, Google+ a další přestávají pouze propojovat jejich uživatele, ale stávají se součástí našeho digitálního životního stylu. Není to jen o tom, jak nám sociální sítě umožňují spojení a komunikaci s ostatními. Ať si to uvědomujeme nebo ne, každá naše sociální aktivita významně přispívá našemu postavení v rámci každé sítě. Nové služby jako Klout, PeerIndex a množství dalších nejen že měří, co víte, co říkáte, co děláte, zároveň se pokoušejí ohodnotit vaši schopnost ovlivňovat ty, se kterými jste právě ve spojení. Výsledkem je, že uživatelé sociálních sítí přehodnocovat své sociální chování na sítích, uvažují jak změnit způsob propojení a komunikace, aby zvýšili svůj status na každé síti. V tu samou chvíli těchto služeb využívají společnosti, aby umocnily svůj vliv prostřednictvím nových médií a na trhu.“

SOLIS, Brian. *The Rise of Digital Influence: A „How-To“ Guide for Businesses* [online]. [citováno 1. 5. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.altimetergroup.com/2012/03/the-rise-of-digital-influence-a-how-to-guide-for-businesses/>>

digitálního pulzujícího interaktivního světa spleťtých vztahů mezi umělci a jejich fanoušky. Pořadatelské a produkční společnosti vydělávají obrovské sumy a slaví úspěchy díky tomu, že prostřednictvím sociálních médií a participace nadšeného publika přesně ví, co dnešní konzument vyžaduje. A tím je festivalová scéna, která je vlastní definicí současné scény elektronické taneční hudby.

„LEDM: “Millennials needed a genre to call their own – rock and hip-hop have run their course. Electronic dance music provides a new sound, a fresh energy, and a clean space that needed the attention of the youth generation in order to bring it to prominence. Millennials grew up in the emerging age of social media and they live online, as does EDM, which enables Millennials to consume EDM content via media platforms they are already passionate about. Due to the computerized nature of electronic dance music, the easy ability to share new music from artist to fan and fan to fan is one of the main reasons EDM and Millennials go hand in hand.

Discovery is a key attribute Millennials possess and no genre fuels this more than EDM. Millennials crave life experiences on a global scale, and EDM culture nurtures that desire with its worldwide fan base, magical and spectacular festival moments, and the constant flow of content.”³²

³² „LEDM: „Millennials potřeboval žánr, který by mohli nazvat vlastním – jako to bylo u rocku a hip-hopu. Elektronická taneční hudba poskytuje nový zvuk, čerstvou energii a čistý prostor, který vyžaduje pozornost mladé generace, která ji dostane vysoko. Millennials vyrostli ve vznikajícím věku sociálních sítí a od narození žijí online, stejně jako elektronická taneční hudba, kterou millennials konzumují prostřednictvím mediálních platforem, do kterých jsou zbláznění. Počítačová přirozenost elektronické taneční hudby, schopnost snadno a rychle poskytnout novou hudbu od umělce k fanouškovi a od něj k dalšímu fanouškovi, to je hlavní důvod, proč je vazba elektronické taneční hudby a generace millennials tak silná. Millennials jsou posedlí objevováním, to je jejich atributem a žádný jiný žánr tak není víc poháněn než elektronická taneční hudba. Millennials touží po zážitcích v globálním měřítku a elektronická taneční hudba si tuto touhu celosvětové fanouškovské základny pečlivě pěstuje, magickými a okázalými festivaly a nekonečným sdílením.““

BURNS, Will. Is Electronic Dance Music The Ticket To Reach Millennials? [online].

26. 5. 2014 [citováno 30. 4. 2015]. Dostupné z WWW:

<<http://www.forbes.com/sites/willburns/2014/05/26/is-electronic-dance-music-the-ticket-to-reach-millennials/>>

4.1 Gesamtkunstwerk jako koncepce festivalu

Výklad pojmu Gesamtkunstwerk podle Richarda Wagnera výborně poslouží při definování podoby vznikající současné festivalové scény – nutno připomenout, že v této diplomové práci je řeč pouze o festivalech elektronické taneční hudby. Wagner používal tento termín pro žádoucí syntézu několika performativních umění a produktů vizuálních umění. Byl přesvědčen, že hlavní potenciál a síla uměleckého zážitku leží ve spojení jednotlivých uměleckých oblastí, jejich vzájemné podpoře a komplementaritě.³³

Stavbu festivalu elektronické taneční hudby nelze vnímat jako jednorázovou a výhradně hudební akci, ale na základě zkušeností z předchozích kapitol této práce je nezbytné na ni pohlížet v kontextu celé umělecké scény v průběhu předmětného období. Oboustranná interakce mezi umělcem a fanouškem vymezuje a odhaluje preference publika, na základě kterých vytváří produkční a pořadatelské společnosti na sociálních sítích lákavé umělé příběhy a dovolují fanouškům být jejich součástí. Sdílí ukázky připravovaných produktů, ať už se jedná o hudební sety nebo blížící se eventy, podporují zastupované umělce v online aktivitách, potažmo podporují aktivitu publika, která následně strhává lavinu reakcí, díky kterým se nabaluje více a více konzumentů. Ti ovšem na základě takovýchto lákadel mají obrovská očekávání a kruh se uzavírá, neboť k jejich naplnění pořadatelské společnosti, labely a i samotní umělci neváhají investovat nehorázné sumy. Základna oddaných vyznavačů této hudby je tak obrovská a loajální, že se tyto investice mnohonásobně vrací. Jednoduché – větší a větší festivaly jsou dražší a dražší.

Základy konkrétního festivalu pořadatel staví na lineupu plném osvědčených uměleckých hvězd a atmosféře, na kterou současně láka. Z fyzického prostoru je vytvořen nadpřirozený uzavřený svět zábavy, který návštěvníkovi představuje scény z různých uměleckých oblastí a skládá je do jednotného uměleckého interaktivního díla, jehož je divák součástí, a je mu poskytován neopakovatelný umělecký zážitek. Pořadatel a umělci měsíce dopředu na webových stránkách události postupně a systematicky odhalují připravovaný program, sdílí šťavnaté trailery a promo videa³⁴, informují o počtech

³³ Gesamtkundtwerk [heslo]. *Arts lexikon* [online]. 16. 8. 2012 [citováno 1. 5. 2015]. Dostupné z WWW: < <http://artslexikon.cz/index.php/Gesamtkunstwerk> >

³⁴ Tomorrowland Brasil 2015 Oficil Trailer. In: *Youtube* [online]. 10. 4. 2015 [vid. 30. 4. 2015]. Kanál uživatele Tomorrwland. Dostupné z WWW:

zbývajících lístků, graduje online fanouškovo očekávání a napětí, které kulminuje investicí do vstupenky na slibnou akci v první vlně, což ale není nijak lehkou záležitostí. Zájem i účast na těchto největších festivalech je tak obrovský, že sehnat lístek i přes jejich množství bývá problém. Pořadatelé dokáží udržet exkluzivitu těchto festivalů a přes to, jak masovou událostí jsou. Jako konkrétní příklad přístupu k fanouškům uvádím uvítací text z webu gigantického festivalu The TomorrowWorld konajícího se v Americe.

„Enter the World of Tomorrow, in a realm hidden from civilization, deep within the forests of Chattahoochee Hills, Discover TomorrowWorld! Let yourself be amazed and experience hundreds of DJs, luxury camping, dining options from around the world, and America's largest 21+ festival. See for yourself where this journey will guide you and secure your place in history!

Hailing from Belgium, the mother festival of TomorrowWorld, Tomorrowland, celebrated its 10-year anniversary this past July. To mark this anniversary, two weekends played host to the sold out pilgrimage of over 360,000 International guests. The magic and inspiration of TomorrowWorld is crafted from Tomorrowland, where stages and concepts come to life, experiences are created, and musical explorations are made.

This past September, TomorrowWorld welcomed 160,000 guests from around the world to the mythical grounds of Chattahoochee Hills, Georgia. Thank you to the People of Tomorrow for writing the magnificent second chapter in The Arising of Life! The Fairytale continues... unlock true Happiness this September 25-26-27 at TomorrowWorld 2015. “³⁵

<<https://www.youtube.com/watch?v=Rv5SLDCDJ04>>

³⁵ *„Vstupte do Světa Zítřka, do říše skryté před civilizací, hluboko v lesích Chattahoochee Hills, objevte TomorrowWorld! Nechte se se unést a zažijte vystoupení stovek DJs, luxusní kemping, ochutnejte kuchyně z celého světa a americký největší festival pro dospělé. Zažijte na vlastní kůži cestu která Vám zajistí vlastní místo v historii!*

Festival pocházející z Belgie, matky festivalů TomorrowWorls a Tomorrowland, v červenci oslavil 10. výročí. K tomuto výročí hostil mimořádně po dva víkendy 360 tisíc zahraničních hostů. Magie a inspirace pochází z festivalu Tomorrowland, kde stage ožívají a poskytují neočekávané zážitky a hudba je objevována.

V září TomorrowWorld přivítal 160 tisíc hostů z celého světa v mýtickém prostředí Chattahoochee Hills v Georgii. Díky vám, lidé Zítřka za tuto nádhernou druhou kapitolu Vzniku Života! Pohádka pokračuje... opravdové štěstí 25., 26. a 27. září na TomorrowWord 2015!“

Globalizace a všudypřítomné telekomunikační technologie a nadnárodní pořadatelské společnosti nezpůsobují nic jiného, než že něco tak obrovského, jako je scéna elektronické taneční hudby, přerůstá státní hranice i kontinenty. Původně jedinečné největší světové festivaly, například belgický The Tomorrowland nebo kalifornský Electric Daisy Carnival, se začaly pořádat pod stejnou značkou několikrát do roka ve více městech po celém světě, a jejich návštěvnost neustále roste, i přes jakousi ztrátu exkluzivity. Co začíná být znepokojující je tendence obřích zábavních konglomerátů polykat menší pořadatele rozličných akcí, což může mít za následek ztrátu pestrosti festivalové kultury a vytváření předraženého monopolu na takový druh zábavy, ale v současné době je ještě brzy toto předjímat.

Každý festival tradičně navštěvuje několik stovek tisíc lidí z celého světa. Organizátoři znají přesný recept na úspěch.

Negativním dopadem festivalové kultury v tomto pojetí a hrozbou v nedaleké budoucnosti může být „festivalizace kultury“, což je termín z oblasti sociálních věd označující aplikaci obecného festivalového modelu na všechny typy kulturních aktivit za účelem zisku. Elektronická taneční festivalová kultura má zcela zvláštní postavení a od běžných festivalů se poměrně dost liší, takže tento trend riskuje vyprázdněnost kultury a ztrátu rozmanitosti publika a umělců.³⁶

V. ZÁVĚR

První kapitola této diplomové práce postihuje zásadní události z mládí elektronické hudby, které jsou zde nově chronologicky zasazeny do linie kulturně společenské. Ve spolupráci s kapitolou číslo dvě, která poměrně důkladně popisuje nástup a vliv nových digitálních technologií a médií, která absolutně změnila veškerou praxi v hudebním průmyslu, vykresluje kontext momentu zrození současné scény elektronické taneční hudby z dosud nevyužitých hledisek.

TomorrowWorld. *Welcome* [online]. 2015 [citováno 2. 5. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.tomorrowworld.com/welcome-tomorrowworld>>

³⁶ GARCIA, Luis-Manuel. *A pre-history od the electronic music festival* [online]. 14. 8. 2015 [citováno 2. 5. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.residentadvisor.net/feature.aspx?2104>>

Dovoluji si tvrdit, že na v úvodu položené otázky se podařilo odpovědět. Podkapitola 3.3 komplexně vykresluje systém fungování nového modelu hudebního byznysu, který je základem úspěchu mainstreamové produkce, a současně tak odhaluje příčiny nastávajících změn. Co se týče úměry popularity a aktivity umělce na sociální síti, pravděpodobně prozatím neexistuje efektivní způsob, který by mezi těmito veličinami potvrzoval přímou úměru. Obsah této kapitoly ale úspěšně obhájí základní tezi vytyčenou v úvodu této práce.

Podoba současné scény elektronické taneční hudby rozhodně je důsledkem vzniku a vlivu sociálních sítí. Živá a teplá symbióza publika a umělce vykryštovala podobu festivalové kultury, která je přirozeným produktem jejich interakce v prostoru digitálního světa. Umělci nestačí mít pouze webové stránky nebo profil na sociální síti. V tomto světě záleží na komplexním propojení individuí, společností, organizací a značek. Největším příslibem zdigitalizované a interaktivní scény je „davová personalizace“.

RESUMÉ

V prvních dvou kapitolách tato diplomová práce mapuje cestu k současné podobě elektronické taneční hudby z pohledu kulturního, sociálního a technologického vývoje. Zmiňuje zde zásadní události a zkoumá procesy, které aktuální podobu této scény zformovaly. Další část je zaměřena na vliv sociálních médií a digitálních technologií. Popisuje změny způsobu produkce, distribuce a konzumace hudby, ke kterým v důsledku tohoto vlivu došlo. Třetí část se již plně věnuje současné scéně elektronické hudby, kterou definuje jako festivalovou kulturu.

Výsledkem práce je analýza zjištěných skutečností, ucelený přehled vývoje a definice elektronické taneční hudby v současnosti. Přínosem pro obor nových médií je integrální charakter obsahu a úspěšná obhajoba základní teze.

Jedinou otázkou zůstává, jak dlouho bude výsledek této práce aktuální, není-li současná scéna elektronické taneční hudby za zenitem.

In the first two chapters this bachelor's work conducts a survey of a modern electronic dance music's history and focuses on its cultural, social and technological influences during the time of its development. It refers to the paradigm shifts and explores paramounds which have formed the current shape of the electronic dance music scene. The next part is concentrated on social media and digital technologies influence. The bachelor's work describes at great length how ways of music production, distribution and consumption have transformed since the digital age. The third and the last part is completely dedicated to the contemporary music scene which is being defined as a festival culture.

The analysis of discovered facts, a comprehensive overview of the music's evolution and a definition of the dance electronic music in the present day is a result of my bachelor's work and an integral character of the content and a successful principle thesis defence are a contribution to the new media field.

There is only one question that still remains unanswered. How long will the result of this bachelor's work be relevant if we consider that the electronic dance music scene will still evolve in the future.

Seznam použité literatury

SHUKER, Roy. *Popular Music Culture: The Key Concepts*. 3rd ed. Oxon: Routledge, 2012.

URBAN, Ondřej. *Instrumentář elektroakustického zvuku*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství AMU, 2007.

FLAŠAR, Martin – HORÁKOVÁ, Jana – MACEK, Petr a kol. *Umění a nová média*. 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita, 2011.

WEISS, Tomáš. *Beaty, bigbeaty, beakbeaty*. 1. vyd. Praha: Mat'a, 1998.

PEROUTKOVÁ, Soňa. *Elektronická hudba v Česku: Analýzy a rozhovory s českými DJs*. 1. vyd. Brno: Tribun EU, 2008.

Elektronické zdroje

PREIRA, Matt. *New York Times article says, "Electronic dance music is the new rock'n'roll."* [online]. 5. 4. 2012 [citováno 1. 5. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.miaminewtimes.com/music/new-york-times-article-says-electronic-dance-music-is-the-new-rock-n-roll-6463490>>

1. Intoduction: EDM and its revolutionary character [online]. 19. 8. 2014 [citováno 29. 4. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.edmendedigitalewereld.nl/en/2014/08/19/introduction-edm-revolutionairy-character/>>

History of the Chicago House Music Music is the Key... [online]. [citováno 29. 4. 2015]. Dostupné z WWW: <http://www.globaldarkness.com/articles/history_of_chicago_house.htm>

Roland TB-303 Bassline [online]. 2015 [citováno 1. 5. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.vintagesynth.com/roland/303.php>>

SIMMS, Sara. *History od the Rave Scene: How DJs Built Modern Dance Music* [online]. [citováno 1. 4. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.djtechtools.com/2013/12/19/history-of-the-rave-scene-how-djs-built-modern-dance-music/>>

The story of shoom [online]. 2013 [citováno 30. 4. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.cable-london.com/broadcast/single/the-story-of-shoom>>

TITMUS, Stephen. *Boy's Own: A history* [online]. [citováno 1. 4. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.residentadvisor.net/feature.aspx?1139>>

What is PLUR [online]. 27. 1. 2007 [citováno 30. 4. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://raversguide.pbworks.com/w/page/9902033/What%20is%20PLUR>>

Wikipedia: The Free Encyclopedia: Rave [online]. 2015 [citováno 1. 4. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Rave>>

Billboard 200 – 1997 Archive: July 19 [online]. 2015 [citováno 1. 4. 2015]. Dostupné z WWW: <<https://www.billboard.com/archive/charts/1997/billboard-200>>

HEITNER, Darren. *Smashing Records And Global Expansion* [online]. 2015 [citováno 1. 4. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.forbes.com/sites/darrenheitner/2013/04/13/ultra-music-festival-smashing-records-and-global-expansion/>>

Computer Music Specials. *Interview: Skrillex on Ableton Live, plug-ins, production and more* [online]. 3. 11. 2011 [citováno 1. 4. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.musicradar.com/news/tech/interview-skrillex-on-ableton-live-plug-ins-production-and-more-510973>>

Server o DJ technice a DJingu [online]. 2012 [citováno 1. 5. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.djforum.cz/>>

BOGART, Jonathan. *Buy the Hype: Why Electronic Dance Music Really Could Be the New Rock* [online]. 10. 7. 2012 [citováno 29. 4. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2012/07/buy-the-hype-why-electronic-dance-music-really-could-be-the-new-rock/259597/>>

Gearlog. *LimeWire, Napster, The Pirate Bay: A Brief History of File Sharing* [online]. 27. 10. 2010 [citováno 1. 4. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.geek.com/gadgets/limewire-napster-the-pirate-bay-a-brief-history-of-file-sharing-1359473/>>

The Largest Electronic Dance Music Festivals Still in Existence [online]. [citováno 1. 4. 2015]. Dostupné z WWW: <<https://infogr.am/The-Largest-Electronic-Dance-Music-Festivals-Still-in-Existence>>

Eventbrite Electronic Dance Music Study Identifies Hyper Social Sharing & Live Experiences As Top Drivers of Industry Success [online]. 12. 3. 2014 [citováno 30. 4. 2015]. Dostupné z WWW: <<https://www.eventbrite.fr/pressreleases/eventbrite-electronic-dance-music-study-identifies-hyper-social-sharing/>>

Wikipedia: The Free Encyclopedia: Millenials [online]. 2015 [citováno 1. 4. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Rave>>

Slideshare. *[Report] The Rise of Digital Influence, by Brian Solis* [online]. 20. 3. 2012 [citováno 30. 4. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.slideshare.net/Altimeter/the-rise-of-digital-influence>>

MEDVED, Matt. *EDM Fans' Hyperactive Social Media Use Driving Genre's Success (Study)* [online]. 12. 3. 2014 [citováno 30. 4. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.billboard.com/biz/articles/news/digital-and-mobile/5930441/edm-fans-hyperactive-social-media-use-driving-genres>>

Eventbrite Electronic Dance Music Study Identifies Hyper Social Sharing & Live Experiences As Top Drivers of Industry Success [online]. 12. 3. 2014 [citováno 30. 4. 2015]. Dostupné z WWW: <<https://www.eventbrite.fr/pressreleases/eventbrite-electronic-dance-music-study-identifies-hyper-social-sharing/>>

SFX Entertainment, Inc. Live Event Metrics. *SFX Entertainment Reports Fourth Quarter Financial Results and Provides Update on Recent Developments* [online]. 13. 3. 2015 [citováno 30. 4. 2015]. Dostupné z WWW: <http://www.businesswire.com/news/home/20150313005099/en/SFX-Entertainment-Reports-Fourth-Quarter-Financial-Results#.VUY1C_ntmko>

CARONE, Annie. *CraveOnline Media Teams with The Electronic Dance Music Network* [online]. 15. 1. 2015 [citováno 30. 4. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.evolvemediallc.com/press/item/2449-crave-edm-11515>>

BURNS, Will. *Is Electronic Dance Music The Ticket To Reach Millennials?* [online]. 26. 5. 2014 [citováno 30. 4. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.forbes.com/sites/willburns/2014/05/26/is-electronic-dance-music-the-ticket-to-reach-millennials/>>

GARCIA, Luis-Manuel. *A pre-history od the electronic music festival* [online]. 14. 8. 2015 [citováno 2. 5. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.residentadvisor.net/feature.aspx?2104>>

PLUR [heslo]. *Urban dictionary* [online]. [citováno 1. 5. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=plur>>

Gesamtkundtwerk [heslo]. *Arts lexikon* [online]. 16. 8. 2012 [citováno 1. 5. 2015]. Dostupné z WWW: < <http://artslexikon.cz/index.php/Gesamtkunstwerk>>

MULDER, Arjen. *Understanding Media Theory: language, image, sound, behavior* [online]. Dostupné z WWW: <https://books.google.cz/books?id=ddenyBeYOBcC&printsec=frontcover&dq=media+theories&hl=cs&sa=X&ei=JGpGVeibFaiR7Abh3YBg&redir_esc=y#v=onepage&q=media%20theories&f=false>

SOLIS, Brian. *The Rise of Digital Influence: A „How-To“ Guide for Businesses* [online]. [citováno 1. 5. 2015]. Dostupné z WWW: <<http://www.altimetergroup.com/2012/03/the-rise-of-digital-influence-a-how-to-guide-for-businesses/>>

Audiovizuální díla

Phuture – Acid Tracks. In: *Youtube* [online]. 29. 7. 2010 [vid. 30. 4. 2015]. Kanál uživatele Leroy Skibone. Dostupné z WWW: <<https://www.youtube.com/watch?v=JCUPc9zVfyo>>

STEVE "SILK" HURLEY – Jack Your Body (Original Mix) 1986. In: *Youtube* [online]. 19. 1. 2011 [vid. 30. 4. 2015]. Kanál uživatele MURKBOY72. Dostupné z WWW: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZaHUK5GnDgE>>

SASHA – Classic Essential Mix @Radio1 BBC Broadcasted On May 22nd, 2005. In: *Soundcloud* [online]. [citováno 29. 4. 2015]. Kanál uživatele tester231. Dostupné z WWW: <<https://soundcloud.com/tester231/sasha-classic-essential-mix-radio1-bbc-broadcasted-on-may-22nd-2005>>

Tomorrowland Brasil 2015 Oficial Trailer. In: *Youtube* [online]. 10. 4. 2015 [vid. 30. 4. 2015]. Kanál uživatele Tomorrowland. Dostupné z WWW: <<https://www.youtube.com/watch?v=Rv5SLDCDJ04>>