

Technoentusiastens upplevelse på olika ställen

Klubb vs. underground

Rikhard Mellin

EXAMENSARBETE	
Arcada	
Utbildningsprogram:	Kulturproducentskap
Identifikationsnummer:	7432
Författare:	Rikhard Mellin
Arbetets namn:	Technoentusiastens upplevelse på olika ställen : Klubb vs. underground
Handledare (Arcada):	Maria Bäck
Uppdragsgivare:	
<p>Sammandrag:</p> <p>Examensarbetet behandlar hur en technoentusiasts upplevelse skiljer mellan en klubb och ett undergroundevenemang. Ämnesområdet för examensarbetet är musikgenren techno och den tillhörande kulturen. Arbetet försöker reda ut om det finns några befintliga elitistiska hierarkier inom techno samt hur de påverkar upplevelsen för en technoentusiast. Arbetet definierar generellt en musikupplevelse och hur den skiljer sig från en technomusikupplevelse. De viktigaste ämnessakliga termerna förklaras. Examensarbetet avgränsar sig till att behandla musikgenren techno och technomusikupplevelser behandlas endast i kontexten av nattklubbar och klubbar. En fördjupad behandling av sammanhanget mellan techno och droger görs inte. Målsättningarna med arbetet är att kartlägga på upplevelsen påverkande faktorer, förstå hur en nattklubb som organisation uppfattar en upplevelse och jämföra uppfattningen med en technoentusiasts. Examensarbetet använder litteraturstudie, etnografisk forskning och fallstudie som forskningsmetoder. Datasamling sker genom deltagande observationer och halvstrukturerade intervjuer. Medverkare på nattklubben Post Bar skulle intervjuas för fallstudien och sex stycken technoentusiaster intervjuades för den etnografiska forskningen. Litteraturen består av avhandlingar, tidskrifter, artiklar, böcker och samlingsverk, som behandlar techno, kundservice, sociologi, psykologi, elitism, klubbkultur, subkultur, kulturupplevelser och evenemang. Den viktigaste teorin i arbetet är Mary Jo Bitners teori om servicescape. Resultaten av forskningen visar, att bl.a. musiken, andra evenemangsdeltagare och deras beteende och fördomar påverkar technoentusiastens upplevelse. Forskningen misslyckas i att reda ut organisationens uppfattning om en upplevelse. Ytterligare forskning krävs.</p>	
Nyckelord:	Techno, upplevelse, klubbar, underground
Sidantal:	42+2
Språk:	Svenska
Datum för godkännande:	

DEGREE THESIS	
Arcada	
Degree Programme:	Cultural Management
Identification number:	7432
Author:	Rikhard Mellin
Title:	The experience of a techno enthusiast in different places : Club vs. underground
Supervisor (Arcada):	Maria Bäck
Commissioned by:	
<p>Abstract:</p> <p>This thesis covers how the experience of a techno enthusiast differs between a club and an underground event. The subject of this thesis is the music genre of techno and the associated culture. This thesis tries to unravel if there are any existing elitist hierarchies within techno and whether they affect the experience of a techno enthusiast. The music experience and how it differs from a techno music experience is broadly defined. The key terms of the subject are explained. The thesis is limited to only covering the genre of techno. Techno music experiences are covered only in the context of clubs. The drug aspect of techno is mentioned, but not extensively explored. The goals of this thesis are to chart the factors that affect the experience, to understand how a nightclub views an experience and to compare it to the techno enthusiast's. The research methods used for this thesis are literature study, ethnographic study and case study. Participating observation and semi-structured interviews are used for data collection. Personnel at Post Bar were planned to be interviewed for the case study and six techno enthusiasts were interviewed for the ethnographic study. The literature consists of theses, journals, articles, books and anthologies covering techno, customer service, sociology, psychology, elitism, club culture, subculture, cultural experiences and events. The essential theory is Mary Jo Bitner's theory on servicescapes. The results of the study show that i.e. music, other participants and their behaviour, and prejudices affect the techno enthusiast's experience. The study fails to unravel the organisation's perception of an experience. Further study is required.</p>	
Keywords:	Techno, experience, clubs, underground
Number of pages:	42+2
Language:	Swedish
Date of acceptance:	

INNEHÅLL

1	Inledning.....	7
1.1	Frågeställning.....	8
1.2	Terminologi.....	8
1.3	Avgränsningar	10
1.4	Målsättningar	10
2	Metodik.....	11
2.1	Litteraturstudie.....	11
2.2	Etnografisk forskning.....	12
2.3	Fallstudie	13
2.3.1	<i>Insamling av data</i>	14
2.4	Tillvägagångssätt	15
3	Teori.....	16
3.1	Techno.....	16
3.1.1	<i>Genrens förhistoria</i>	17
3.1.2	<i>Techno i Finland</i>	18
3.2	Subkulturer	19
3.3	Hierarkier	19
3.3.1	<i>Elitism</i>	20
3.3.2	<i>Techno och elitism</i>	20
3.4	Grupp beteende	22
3.5	Kulturuplevelser.....	23
3.5.1	<i>Vad består en technomusikupplevelse av?</i>	24
3.5.2	<i>Omgivningens påverkan på upplevelsen</i>	25
4	Resultat	29
4.1	Problemredovisning	30
4.1.1	<i>Åtgärd</i>	30
4.1.2	<i>Respondenter</i>	30
4.1.3	<i>Intervjustrukturen</i>	31
4.2	Resultaten av intervjuerna med technoentusiasterna.....	31
4.2.1	<i>Vad betyder techno?</i>	32
4.2.2	<i>Upplevelsen och påverkande faktorer</i>	32
5	Diskussion	35
5.1	Elitismens funktion i teknokulturen.....	35
5.2	Ytterliga reflektioner	37

5.3 Sammanfattning	38
Källor.....	40
Bilagor.....	45

Figurer

Figur 1. En stomme för att förstå de fyra dimensionerna i ett “servicescape” (Rosenbaum & Massiah, revision 2011)	26
Figur 2. En typisk layout för ett underground-evenemang. (Opas underground-bileisiin 2016, skärmdump)	29
Figur 3. Inlägg om förbudet gällande fotografering och användning av telefoner på eventet ”Darkroom”. (Facebook 2017, skärmdump).....	36

1 INLEDNING

Den elektroniska musikgenren techno och kulturen som den kopplas ihop med anses av många vara en väldigt välkomnande miljö, oavsett tidigare kännedom eller brist därav. Diskussioner kring techno går att hitta exempelvis på webbplatsen Reddit. Reddit är en webbplattform där användare kan skapa diskussionstrådar, kommentera och rösta i grupper som omfattar deras intressen (Reddit: Homepage 2021). På webbplatsen hittar man bl.a. man en diskussionstråd med rubriken ”Techno and elitism”, där de högljuddaste förespråkarna för techno är speciellt entusiaster och fans av genren.

Samtidigt stöter man på andra bland dessa entusiaster som yttrar sig om bl.a. att den musik som i dag produceras och faller under kategorin techno inte är det och att de som går på evenemang och klubbar där personer t.ex. inte dansar på rätt sätt eller ser för unga ut för att förstå vad techno som musik egentligen står för. Ända sedan techno fick sin början under 1980-talet i Detroit, USA har dess rötter varit fästa vid underground-rörelsen (Sicko 2010). Argumentet många har i dag är att techno inte bör existera i ett kommersiellt sammanhang. Techno förknippas alltså med elitism. Detta motstrider direkt vad genrens anhängare proklamerar techno att vara en DIY-kultur som alla kan ta del av (Robb 2002).

Då vi igen tittar på vad Reddits användare har att säga om elitism och techno är diskussionen kring ämnet mångfacetterad. De flesta håller med om att elitismen är en reaktion på att techno som musikgenre kommersialiserats. (jfr Techno and elitism : Techno 2019)

Elitismen beskrivs också på olika sätt och har olika innebörd för olika personer. En innebörd är exempelvis att följa den oofficiellt bestämda dresskoden och klä sig i svart trots att detta inte är elitismen utan bara en del av dagens teknokultur. Däremot är dresskoden en av några förutfattade stereotyper den större nattlivspubliken har gällande techno (Kling 2017b).

Diskussionen är präglad av olika åsikter som presenteras med olika vikt beroende på vem som får sin röst hörd. Elitismen ses samtidigt bland Reddit användare som en

nödvändighet för att fester och klubbar inte ska besökas av folk som påverkar stämningen på ett negativt sätt eller inte ge festdeltagarna utrymme för att njuta av musiken (Techno and elitism : Techno 2019). Som i exemplet om dresskod så missförstås elitismen och förväxlas felaktigt med 'gatekeeping', dvs. portväktande i och med att elitismen rent konkret inte utför det arbete som portvakten anlitas för. En bättre beskrivning i detta fall är att elitismen fungerar avskräckande.

1.1 Frågeställning

I och med att elitism förekommer i techno, finns det då några hierarkier i technomusiken och hur påverkar de då upplevelsen, framförallt för en technoentusiast? Hur definierar man en musikupplevelse generellt och hur skiljer sig då en technomusikupplevelse från den? Vad är skillnaden mellan en upplevelse på en nattklubb gentemot en upplevelse på exempelvis ett undergrundevenemang?

1.2 Terminologi

I arbetet använder jag mig av terminologi inom elektronisk musik och klubbkulturer. Terminologin är alltså inte exklusiv för techno utan är teknisk i sambandet elektronisk musik. Terminologin används bl.a. i sociologisk forskning kring både klubbkultur och techno.

Techno är en subgenre av elektronisk musik. Särdragen för en technolåt är en 4/4 takt, ett tempo på ca 100–150 BPM och element som baslinjer, bastrummor, virveltrummor och hi-hats. Låtarna har också teman. (se Kühn 2015 s. 284)

Inom ramen av technomusik kan ordet *klubb* i dagsläge syfta på en av två saker:

- en fysisk plats, dvs. nattklubb
- en regelbundet ordnad kväll (t.ex. en gång per månad). Kvällen ordnas enligt ett visst koncept med inriktning på dj-musik.

(Kemppainen 2009)

På samma sätt som Kemppainen gjort i sitt arbete, kommer jag att använda ordet *klubb* i syftet på ett evenemang och *nattklubb* i syftet på en fysisk plats, för att undvika missförstånd. Personen som spelar skivor för en publik på en klubb eller nattklubb kallas för en *discjockey*. Allmänt används förkortningen *dj*. Ett *set* är tiden då en dj spelar låtar under ett evenemang eller en klubbkväll.

Rejv syftar på klubbar, som ordnas utanför etablerade spelplatser för dansmusik, på okonventionella platser där man spelar vissa genrer av dansmusik, t.ex. house, acid house och techno. (Thornton 1996 s. 14)

Klubbkultur är det vardagliga begreppet som används för att beskriva ungdomskulturer där klubbar och rejv är centrala. Klubbkulturer förknippas ihärdigt med ett specifikt utrymme som fortsatt omvandlar sina sound och stilar och som regelbundet vittnar om ungdomskulturers höjdpunkter och överdrifter. (Thornton 1996 s. 3)

Termen *underground* används av ”klubbare” som ett uttryck för att syfta på subkulturella ting. Underground kan syfta på en plats, stil eller viss etik, och oftast undviker deras folksamlingar definitiva och sociala kategoriseringar (Thornton 1996 s. 117). I Finland är det vanligt att man använder förkortningen ”UG” då man talar om underground i bemärkelsen av fester eller rejv (jfr Opas underground-bileisiin 2016). Undergroundevenemang ordnas oftast utan tillstånd och olagligt. Termerna *underground* och *subkultur* går att åtskilja bäst i denna respekt-underground är mera av en protest medan subkultur är en avvikelse. (Demina & Nikolaevskaya 2017 s. 8) En av technoentusiasterna jag intervjuat för forskningen påpekar, att en protest i Berlin innebär en lastbil, som kör omkring med en ljudanläggning på flaket och spelar technomusik.

En *technoentusiast* är en sammansättning av orden techno och entusiast. En *entusiast* beskrivs som en ”person med brinnande entusiasm (för ngt; t.ex. ngn hobby, ideologi e.d.)” (MOT NE:s Svensk ordbok). Entusiasm i sin tur betyder ett ”(tillstånd av) starkt positivt intresse (särsk. för utförandet av ngt e.d.)” (MOT NE:s Svensk ordbok). Med begreppet tyder jag på en person som tycker om att lyssna på techno samt att gå på

evenemang där techno spelas. Dessa egenskaper fungerar också som kriterier för valet av personer, som intervjuas för arbetet.

1.3 Avgränsningar

Arbetet är genremässigt avgränsat till att behandla techno. Dock nämner jag andra subgenrer som t.ex. acid house i arbetets teorikapitel för att bättre förklara technos historik.

En sak jag vill påpeka här är droger och dess användning inom elektronisk dansmusik. Technokulturen, både i Finland och utomlands, förknippas så gott som alltid med droger (se Fogelholm 2014, Kulttuurin ajankuvia 1996). Jag nämner det då det är relevant, men jag avstår från att gå djupare in på ämnet.

Upplevelsen behandlas endast i kontexten av en technomusikupplevelse på en klubb eller en nattklubb. T.ex. festivaler behandlas inte i arbetet. Orsaken till det är skillnaderna mellan en klubb och en festival. Traditionellt var det konstnärliga innehållet på festivaler varierat, trots att musik, dans och drama alltid fanns med (se Bowdin m. fl. 2006 s. 5). Populärmusikfestivaler har givetvis nästan endast musikuppträdande av artister på sitt programschema. Den största skillnaden är att en festival utspelar sig oftast under flera dagar, medan en klubb utspelar sig under en kväll. På festivaler kan man ofta också gå omkring på festivalområdet och köpa varor, vilket du inte kan göra på en klubb.

1.4 Målsättningar

Målsättningen med arbetet i stort är att ta reda på hur upplevelsen på en nattklubb och ett undergroundevenemang skiljer sig från varandra ur en technoentusiasts perspektiv. Jag förklarade både betydelsen och användningen av begreppet technoentusiast i delkapitel 1.2.

För att uttrycka syftet med min forskning så konkret som möjligt, så handlar den om att kartlägga och bättre förstå kundupplevelsen. En uppfattning om detta är ett konkret

resultat jag förväntar mig att få genom forskningen jag utför. Upplevelsen technoentusiasten får och hur den påverkas av diverse faktorer i en klubbmiljö är det jag i huvudsak försöker ta reda på med min forskning, alltså är en målsättning att också identifiera dessa faktorer.

Andra målsättningar är att få en uppfattning om hur nattklubben ser på och uppfattar en upplevelse samt hur den skiljer sig från kundens uppfattning. Finns det skillnader mellan anställdas sätt att se på en upplevelse och hurdana är de i så fall? I fråga om elitismen vill jag veta om det finns någon de facto etikett att följa på technoevenemang. Är den konkret eller bara ett ideal som man önskar nå? Är det någon som överhuvudtaget upprätthåller en sådan etikett och vem ska det då vara; kunden eller nattklubben? Förekommer elitismen endast som avskräckande? Allt detta är förstås sekundärt, men oavsett något jag förväntar mig få svar på i min forskning och med hjälp av fallstudien jag utför.

Resultaten av min forskning kan också ge idéer för hur man kunde ytterligare utveckla en technomusikupplevelse och upplevelsen på en klubb eller nattklubb i allmänt. Jag är även intresserad av andra technoentusiasters personliga preferenser då det gäller musikupplevelserna de är med om.

2 METODIK

I denna del presenterar jag de olika forskningsmetoder jag kommer att använda mig av i mitt arbete. De metoder jag använder mig av är litteraturstudie, etnografisk forskning och fallstudie. Metoderna och deras tillämpning i arbetet presenteras i respektive delkapiteln som följer.

2.1 Litteraturstudie

Arbetets teorikapitel kommer att göras med hjälp av litteraturstudien. Målet med detta är att göra ämnet så förståeligt som möjligt oavsett läsarens tidigare kunskap om ämnet.

Litteraturstudier är en viktig del av examensarbete. Väl genomförda litteraturstudier stöder målet att bygga vidare på befintlig kunskap och minskar risken att förbise tidigare lärdomar. Genom öppen redovisning av relevanta källor blir det lättare för en oberoende granskare att förstå utgångspunkterna och för t.ex. andra forskare att använda och bygga vidare på resultaten. (Höst m. fl. 2006 s. 59)

Litteraturen jag analyserar består av forskningsböcker och artiklar och behandlar diverse aspekter som förekommer i technomusik. Denna litteratur kompletteras genom analys av nyhetsartiklar, audio- och videomaterial samt avhandlingar och examensarbeten, vars forskning tangerar mitt arbete. Trots att texterna jag analyserar består och hänvisar till tidigare forskning, bygger de i allmänhet på olika personers erfarenheter och upplevelser.

2.2 Etnografisk forskning

En etnografi, eller etnografisk forskning, bidrar med en beskrivning och tolkning av en socialgrupps kultur och sociala struktur. Etnografen har sina rötter i antropologi och innebär ett fördjupande i den forskade kulturen så att livet inom kulturen och samhället kan bättre beskrivas. (Robson 2011 s. 142-143)

Metoden kritiserar pga. oro för att forskaren blandar in sig alltför mycket med människorna som undersöks, vilket kan leda till att forskningens kvalitet äventyras i och med att miljön kanske störts och förändrats i samband med forskningen. Metodens huvudsakliga syfte och fördel anses ofta vara den beskrivande data som metoden framställer. Insamlad data har inte heller påtvingats utomstående koncept eller idéer. Insamlad data låter i sin tur andra förstå kulturen från insidan med hjälp av termer, som deltagarna själva använt för att beskriva det pågående fenomenet. (Robson 2011 s. 142-143)

Enligt Robson (2011 s. 143) finns det ett tydligt värde i att använda sig av etnografisk forskning i fall där kulturen inte är välkänd eller där det finns vilseledande antaganden eller fördomar gällande en grupps kultur.

2.3 Fallstudie

Generellt föredras fallstudier i följande fall: då man besvarar frågorna *hur* och *varför*; undersökaren har litet kontroll över händelser och då fokus ligger på ett samtida fenomen inom något verkligt kontext (Yin 1994 s. 1). Det finns ett antal olika definitioner på vad en fallstudie är. Gerring föreslår följande definition för en fallstudie: ”en intensiv forskning av en enhet med ändamålet att förstå en större klass av (liknande) enheter” (2004 s. 342).

En fallstudie är i bästa fall en forskning, där:

- Det individuella fallet eller fallen är ovanliga och av generellt offentligt intresse.
- De underliggande frågorna är nationellt viktiga, antingen teoretiskt, i policy eller praktiken.
- Eller båda av ovannämnda.

(Yin 1994 s. 147)

En fallstudie lämpar sig för denna forskning tack vare ett antal orsaker. Fallstudien definieras alltså bäst som en intensiv studie av en enhet med ändamålet att generalisera resultatet över en större mängd enheter. Fallstudien är också resurseffektiv, dvs. de krävs en minimal mängd resurser för att nå exakta resultat (Gerring 2004 s. 352-353). Fallstudien har också den fördelen att den är lätt att upprepa, vilket är önskvärt med tanken på validiteten av min forskning. Yin (1994 s. 57) påpekar dock att väldigt få fallstudier går exakt som planerat och att man oundvikligen måste göra mindre eller större ändringar.

Enligt Jensen och Sandström (2016 s. 24) har många bra aspekter i klassiska fallstudier glömts bort eller tonats ner i dagens fallstudieforskning, bl.a. strävan efter att komma nära aktörerna och det specifika sammanhang, att inte bara lita på vad folk säger utan även observerar vad de gör och att delta i de aktiviteter som studeras.

2.3.1 Insamling av data

I en fallstudie använder man sig av intervjuer, observationer och arkivanalys för att samla in data (Höst m. fl. 2006 s. 34). I fallstudien använder jag mig av *halvstrukturerade intervjuer* och *observerande deltagande* för insamling av data.

Intervjuer kan användas för att samla bakgrundsmaterial och för att få synpunkter på ett förslag till lösning. Genomförandet av en intervju kan delas upp i fyra faser: *sammanhang*, *inledande frågor*, *huvudfrågor* och *sammanfattning*. (Höst m. fl. 2006 s. 91)

Intervjun börjar med att intervjuaren beskriver intervjuens sammanhang, dvs. syftet med intervjun, varför den intervjuade personen blivit utvald och hur det sagda bearbetas. Ifall intervjun ska spelas in, ska man söka samtycke av den intervjuade i denna fas. I nästa fas bör några grundläggande och neutrala frågor ställas, t.ex. gällande ålder, utbildning och arbetsuppgifter. Svaren behövs för att sätta den intervjuade i rätt kontext. Svaren bidrar också till att få igång samtalet med intervjupersonen kring frågor med enkla och raka svar. Huvudfrågorna bör ställas i en ordning som den intervjuade upplever som logisk. Mot slutet av huvudfrågorna är det lämpligt att gå tillbaka till neutrala frågor igen för att skapa en positiv stämning och möjliggöra fortsatt samverkan. Till sist sammanfattas intervjun av intervjuaren i korta drag. Det är då möjligt för den intervjuade att tillägga något som den upplever saknas. (Höst m. fl. 2006 s. 89, 91-92)

Halvstrukturerade intervjuer har en uppsättning stödfrågor. Ordningen och formuleringarna går att ändra på enligt vad intervjun ger möjlighet till. På förhand utarbetade frågor, som inte lämpar sig för situationen, kan lämnas bort. Likaså kan man ställa frågor som dyker upp i huvudet under intervjuens gång. Halvstrukturerade intervjuer lämpar sig i situationer, då t.ex. forskningens syfte är att studera något fenomenets betydelse för deltagare. Intervjuer ska spelas in och därefter transkriberas. (Ojasalo m. fl. 2009 s. 97-99).

Observationer kan användas i examensarbeten för att studera ett fenomen. Det innebär att man samlar in data med sina sinnen eller tekniska hjälpmedel om vad som sker i

olika situationer. Observatören kan ha olika grad av interaktion med det studerade fenomenet, som aktiv deltagare eller ren observatör. De som blir observerade kan ha olika grad av medvetenhet om att de observeras. (Höst m. fl. 2006 s. 92-93)

En observerande deltagare försöker integrera sig i den observerade gruppen så bra som möjligt. Gruppen är dock medveten om att observatören finns där. Den fullständigt deltagande observatören är också integrerad i den observerade gruppen. Däremot försöker man visa sig som observatör så lite som möjligt. Datainsamlingen sker via loggbok och liknande. (Höst m. fl. 2006 s. 93) Observationerna jag gjort har ägt rum under en tidsperiod på några år.

I samband med sin forskning kring klubbkulturer, påpekar Sarah Thornton problematiken med de motstridande resultat metoderna deltagande och observation gav henne (1996 s. 105-106). Data som samlats in genom observationer ligger i kontrast till, men kan ofta komplettera på ett nyttigt sätt den information som man får in genom praktiskt taget vilken som helst forskningsteknik (Robson 2011 s. 316).

2.4 Tillvägagångssätt

Forskningsobjektet för fallstudien är nattklubben Post Bar i Helsingfors. Jag intervjuar 3 anställda på Post Bar. Stommen för intervjuerna finns i bilaga 1. Intervjuerna bandas in och transkriberas därefter. Frågorna jag ställer är formulerade så tillvida att de inte ska kunna besvaras med ett enkelt ja eller nej. Jag har avgränsat intervjuerna till endast sådana personer som har en aktiv roll i verksamhetens produktion och ledning, dvs. dörrvakter och anställda som jobbar vid baren är uteslutna.

Jag intervjuar också ett antal technoentusiaster för forskningen. Dessutom dokumenterar jag mina deltagande observationer i form av anteckningar, som jag skrivit ner i efterhand.

Utifrån fallstudiens resultat går det att bättre förstå hur kundupplevelsen uppfattas av en nattklubb och vad de vill erbjuda kunden; hur deras verksamhet ser ut och vad

organisationens vision och mission är gällande verksamheten de driver. Syftet med fallstudien och de intervjuer jag utför är att få en bättre uppfattning om hur Post Bar uppfattar och ser på en upplevelse. Utan fallstudien saknas den andra halvan av forskningen, dvs. organisationens perspektiv.

3 TEORI

I och med att mitt examensarbete är fokuserat på technomusik som en upplevelse och hur denna upplevelse ser ut på olika ställen är det bra att känna till vissa termer samt teorierna bakom respektive termer som används genom arbetet. Dessutom beskriver jag teorierna bakom kulturupplevelser och vad är utmärkande för en technomusikupplevelse. Jag går också kort igenom technos historia samt techno i Finland. Jag tittar också på teorier bakom hierarkier och grupp beteende i varsitt delkapitel.

3.1 Techno

Techno är en subgenre i kategorin elektronisk musik. Techno användes ofta som en paraplyterm för elektronisk dansmusik fr.o.m. början fram till ungefär mitten av 1990-talet (se Mattlar 2008 s. 24). Som term har techno alltid varit ospecifik och också missbrukad. Ännu i 1990-talets Finland användes techno då man talade om vad som helst för maskindriven och dansbar musik (Kling 2017a s. 309).

Själva termen *techno* hänvisas härstamma från Alvin Tofflers verk *Tredje vågen*, som Juan Atkins lånade termen från i och med sina framtidsstudier vid Belleville High School (Kling 2017a s. 308; Sicko 2010 s. 42, 51). Juan Atkins, Derrick May och Kevin Saunderson har gång på gång hänvisat till Detroit som en influens för techno. Techno hänsyftar på Detroit's industriella arv och stadens dubbla värdering av teknologi, både positivt och negativ (Gilbert & Pearson 1999 s. 74).

3.1.1 Genrens förhistoria

Technos förhistoria går tillbaka till det sena 1970- och 1980-talets postindustriella Detroit. Situationen i dåtida Detroit går att spåra tillbaka till den decentraliserade bilindustrin—en följd av att tyska och japanska biltillverkare under 1970-talet började bedriva allt aggressivare företagsmodeller. Detta ledde till att Detroit tillsammans med stadens biltillverkare led p.g.a. att det inte fanns några andra industrier som kunde ta över det ekonomiska ansvaret. Sakta men säkert flyttade bilindustrins fabriker och huvudkontor utanför stadens gränser. (Sicko 2010 s. 33-35)

Det musikaliska arvet i en stad som Detroit kunde inte ha etablerats utan en geografisk, kulturell och politisk kontextualisering av tidig soul musik. Rasuppdelningen i staden påverkade utvecklingen av en futuristisk och dystopisk estetik liksom klassdelningen bland den afroamerikanska populationen. (Beate 2014)

Jämfört med Chicagos etablerade teater-, komedi- och musikgrupper saknade Detroit plattformar för ny talang. Detroits kulturella umbärande hänvisas ofta till skivbolaget Motowns flytt från Detroit till Los Angeles år 1972. (Beate 2014; Sicko 2010 s. 33-35) Den afroamerikanska ungdomen i Detroit tog på sig arbetet att fylla det kulturella vakuum som uppstått i staden med så kallade partyklubbar. Dessa socialklubbar drevs dominant av manliga högstadieselever som fokuserade nästan exklusivt på att organisera fester. Gäng av klubbmedlemmar bokade dj:ar, ordnade ljus och utrustning samt hyrde utrymmen. Klubbarnas definierande koncept och stil plockades från lyxklädeshandlare och magasin. Klubbarnas namn följde samma princip då nästan hälften av klubbarna döptes efter italienska modebutiker och -designers eller till liknande och påhittade namn. En av de senare och mest kända partyklubbarna var *Charivari*. (Sicko 2010 s. 13-16)

Många hänvisar till gruppen Kraftwerk och funkmusik som influenser för tidig technomusik. Kopplingen prejudicerades troligtvis pga. ett citat av Derrick May i Stuart Cosgroves artikel *Seventh City Techno*. (se Sicko 2010 s. 11) Enligt Atkins är det tack vare dj:n Electrifying Mojo och hans radioprogram som han hörde Kraftwerk för första gången (Savage 1993). Bland de största influenserna för tidig techno var engelska new

wave -band som ABC, Heaven 17 och Human League samt italo-disco skivor från Italien–eurodisco subgenre av eurodisco, som följer i Giorgio Moroders fotspår. Det europeiska musikinflytandet ledde till vad som anses vara de första låtarna bland tidig techno: *Sharevari* av A Number of Names–en direkt utsträckning av italo-disco samt en hyllning till Detroit's högstadiers party-krets–och *Alleys of Your Mind* av Cybotron. (Sicko 2010 s. 22-28) Sicko anser att gruppen Cybotrons debutalbum *Enter* möjligtvis är den ursprungliga planritningen för dagens techno låtar (2010 s. 46).

3.1.2 Techno i Finland

Techno och technokulturen kom till Finland under åren 1987-1988 (Kinnunen 2017 s. 8). Ännu i dag debatteras det kring vilken stad som först anammade techno i Finland: Helsingfors eller Åbo (Liukkonen 2015). Den finska party-scenen var och är fortfarande koncentrerad kring de 3 största städerna i Södra Finland: Helsingfors, Åbo och Tammerfors.

År 1988 öppnade Club Berlin i tredje våningen av restaurang Botta i Helsingfors (Acidin nousu 2011; Mattlar 2017 s. 35-36). Berlin drevs av DJ Eliot Ness och DJ Jokke. Musiken som spelades var huvudsakligen techno och acid (Acidin nousu 2011), även om den ursprungliga tanken var fokusera på rockmusik (Mattlar 2017 s. 36). Trots detta nämns Åbo ofta som orten via vilken techno först kom till Finland (Lehtinen 2017 s. 46).

Samtidigt som techno och acid hittade sin publik i Helsingfors genom enstaka klubbar som t.ex. Club Berlin, ordnades de första festerna i lagerlokaler och utomhus i Åbo (se Grönholm 2017). Sommaren 1989 ordnades ett av de tidigaste så kallade warehouse-rejv på Hyperdelic Housers -gruppens initiativ (Lehtinen 2017 s. 46). Den olagliga karaktären associerad med denna typ av evenemang snappades upp av finska media pga. de brittiska tabloidernas täckning av motsvarande evenemang i Storbritannien.

3.2 Subkulturer

I stora drag är *subkulturer* grupper av människor som organiserar sig kring gemensamma syften (Herzog m. fl. 1999), vilket särskiljer dem från andra sociala grupper. Ytterligare syftar man på sociala grupper som uppfattas avvika från vuxna grupperns normativa ideal (Thornton 1997 s. 1-2). Termen har använts för att placera specifika sociala grupper och studera dessa grupper i relation till större sociala formationer, vilka utnämns av termer som t.ex. allmänhet, massorna, samhälle och kultur. (Herzog m. fl. 1999)

Subkulturer måste visa tillräckligt säregen form och struktur för att kunna särskiljas från sina "förälder kulturer". Subkulturer måste också vara fokuserade runt bl.a. bestämda aktiviteter, värden, viss användning av materiella artefakt och territoriella utrymmen. (Clarke m. fl. 1975 s. 100)

3.3 Hierarkier

I kontexten av subkulturer, anammar klubbkulturer egna hierarkier om vad som är autentiskt och legitimt inom populärkultur. Thornton (1996 s. 3-4) utforskar tre olika distinktioner av kulturella hierarkier inom klubbkulturer:

- Det autentiska gentemot det falska.
- Det hipa gentemot mainstream.
- Underground gentemot median.

Enligt Thornton relaterar distinktionen "hip gentemot mainstream" till processen av att föreställa sig sociala världar och diskriminering mellan sociala grupper. Mainstream är enheten enligt vilken majoriteten av klubb-besökare definierar sig själva. Till en viss grad ses mainstream som ett diskursivt avstånd enligt vilket klubb-besökarens kulturella värde mäts. Liksom med mainstream, mäts subkulturell trovärdighet också enligt median. (Thornton 1996 s. 5-6)

Sam Inkinen menar att det redan på hans tid fanns hierarkier inom technoscenen. Vem som helst kunde inte uppenbara sig utan man måste komma in i den inre kretsen och

förverkliga rätt slags identitet för att bli accepterad. Techno representerade en kosmopolitisk subkultur och en postmodern fantasi där identiteter och kön inte längre hade någon betydelse. (Hirvonen 2017 s. 68)

3.3.1 Elitism

Elitism innebär ett tankesätt, där ett samhälle eller system bör drivas av en elit (SO 2009). En ytterligare beskrivning är ett elittänkande (SAOL 2015, NE), m.a.o. en överlägsen attityd eller ett beteende som förknippas till en elit (MOT Oxford Dictionary of English).

1900-talets socialforskare kopplade begreppet om eliten till tanken av minoritetens politiska makt i förhållande till majoriteten. Enligt Kahma och Kosunen (2016 s. 495) är teorierna fortfarande användbara då man definierar begreppet elit.

Strinati skriver i sambandet av teorin om masskultur att "[...] elitism vilar på en uppsättning utforskade värden som formar uppfattningar om populärkultur som innehas av dess exponenter" (2004 s. 36). Elitismen misslyckas också erkänna att masskultur kan förstås, tolkas och uppskattas av andra grupper i olika, icke-elitistiska sociala och estetiska positioner inom samhället (Strinati 2004 s. 36).

3.3.2 Techno och elitism

Elitism är inte ett fenomen som endast förekommer inom technoscenen. Fenomenet är vanligt inom många subkulturer (Hirvonen 2017 s. 68). I avsnitt 3.1.1 av arbetet beskriver jag Detroit's partyklubbar. Den första kopplingen mellan elitism och techno hittar man i dessa socialklubbars verksamhet. Sicko skriver:

Kanske som ett resultat av klickdynamik, ett behov av att ta avstånd från negativa stereotyper, eller helt enkelt klassindelningen mellan den nordvästra sidan och resten av staden, tog Detroit's socialklubbar på sig elitistiska egenskaper. (2010 s. 14, egen översättning)

Den elitistiska komponenten som uppmuntrades i socialklubbarna—oskyldigt rollspel som bäst och utestängande som värst—var grunden för en klassdelning mellan "preps" och "jits". "Preps" syftade på unga som tillhörde socialklubbarna och de som gick på festerna. Dessutom var de oftast uppväxta i övremellanklass grannskap i nordvästra

Detroit—ett bostadsområde som historiskt sett är ett av stadens förmögna (Sicko 2010 s. 142). Benämningen är en förkortning på ”preppy”, m.a.o. snobbig och syftar på t.ex. klädstil. ”Jits” syftade på hipa ungdomar och ofta mindre förmögna jämfört med ”preps”. I och med att de först festerna ordnades av unga från Detroit's nordvästra del riktades de exklusivt mot ”preps”. Klubbar distribuerade reklamblad för att berätta vem som förväntades delta, ifall det fanns oro över att ett oönskat element kom till en fest. Vissa ser partyscenens elitism som ett resultat av vinklade och utestängande policy medan andra spårar den till frivillig gruppidentifiering. (Sicko 2010 s. 18-19)

En slags elitism var också en reaktion mot acid house boomen i Storbritannien i slutet av 1980-talet. År 1993 började Sheffield baserade skivbolaget Warp Records släppa skivor i *Artificial Intelligence* serien. Den första utgåvan var en sammanställning av olika artisters låtar, varav flera hade tagit inspiration från de melodiska aspekterna i technolåtar som bl.a. Derrick May och Carl Craig producerat. Ungefär ett år efter *Artificial Intelligence* seriens lansering hade frasen *artificial intelligence* blivit en generisk term som representerade ett sofistikerat sätt att förkasta rave -scenen. Variationer av frasen som t.ex. *intelligent techno* och *intelligent dance music* utvecklades till ett slags elitiskt hedersmärke för elektroniska musikutusiaster som inte var förtjusta i de populistiska aspekterna som fanns inom elektroniska musikkulturen. (Sicko 2010 s. 117-118) Enligt Gilbert och Pearson (1996 s. 174) karakteriserades kulturen som följde acid house av elitism och exklusivitet.

I verket *Kone-Suomi* lyfter Joni Kling (2017 s. 313) fram ett exempel i sambandet av portvaktning. Strax efter att nattklubben Ääniwalli öppnat sina dörrar våren 2013 i Helsingfors stadsdel Vallgård, dök förbudet på att fotografera och sloganen ”what happens in Ääniwalli stays in Ääniwalli” upp. Trots att det var fråga om att följa den elektroniska musikens traditioner och kanske en hänvisning till klubben Berghain—klubben i Berlin som är känd för sin strikta dörrpolicy—var det ändå inte klart för alla varför riktlinjerna fanns där. Riktlinjerna finns där, så att kundernas privatliv respekteras och att kunderna skyddas från trakasserier. Kling fortsätter:

Det är lättare att upprepa klichén om hur scenens första reaktion, då den blivit allt för känd bland vanliga människor, är att börja lägga upp hinderbanor vid nattklubbers dörrar, hur utövare av elektronisk musik och deras förkärlek för omgivningar, som utstrålar urban försämring, i verkligheten är en lust att bygga upp bunkrar kring sig. (Kling 2017a s. 313)

Även om vissa klubb-besökare klagar över portvaktningsvanor som samlar, bygger och begränsar publiken, är dessa vanor utan tvivel en problematisk del av klubbars lockelse. (Thornton 1996 s. 24)

3.4 Grupp beteende

Svedberg definierar en grupp som ett samspel mellan minst två medlemmar, som försöker nå ett mål eller utföra en uppgift. En grupp centrerar sig kring ett gemensamt mål, uttrycker sig via etablerade och (för gruppen) traditionsenliga vanor och definierar sig genom att exkludera individer utanför gruppen. (Svedberg 2000 s. 16-17)

Enligt Svedberg (2000 s. 17-18) kan grupper beskrivas och särskiljas genom de varierande funktioner de fyller. Typerna av grupper är: primär- och sekundärgrupp, referensgrupp, vi- och dom-grupp, informell och formell grupp samt psyke- och sociogrupp. Technokulturen och technoentusiaster kan anses som en referensgrupp. Referensgruppen fungerar som en måttstock då man värderar sin egen eller andras status. Strävan att närma sig eller tillhöra en referensgrupp förklarar en människas beteende och självbild.

Grupp beteende innebär gruppmedlemmar som antingen individuellt eller kollektivt interagerar med andra grupper och deras medlemmar utgående från sin egen gruppidentifikation. Anser man sig själv som en del av en grupp så beter man sig enligt det, oberoende andras uppfattning om gruppmedlemskapet. Upplever en individ att en annan grupp utgör något slags hot, antingen mot individen eller den grupp man identifierar med, handlar individen därefter oavsett om bedömningen är rätt eller fel. (Liebkind 2016)

Georg Herbert Mead menar att människans jag och medvetande alstras genom mänskliga möten i vardagen. Mead kallar detta för social spegling. Människan strävar att utveckla och bevara "ett inre sammanhållet och positivt laddat självsystem", vilket sker bl.a. genom att man söker sig till andra som tänker lika samt återspeglar och stöder självuppfattningen. (Svedberg 2000 s. 28) Klubbkulturer och deras publik samlas i allmänhet baserat på samma smak i musik och liknande konsumtionsvanor av offentlig

media. Det viktigaste är preferens för människor med liknande smak som dem. (Thornton 1996 s. 3)

3.5 Kulturupplevelser

Begreppet *kulturupplevelse* är en sammansättning av orden *kultur* och *upplevelse*. Kultur kan betyda olika saker på olika ställen i världen, hävdar Torkildsen (2010 s. 14). Begreppets betydelser har utvecklats, men universella definitioner är trots detta bristfälliga. Kultur kan ses som en process eller en produkt–i vissa fall självständigt eller som ett resultat av individuella och gruppaktiviteter. Kultur kan täcka hög-, populär och nutida kultur (Yeoman m. fl. 2003 s. 5).

Definitionen på begreppet *upplevelse* är något man upplever. Begreppet kan också användas då man syftar på en känsla som är svår att beskriva (t.ex. musikupplevelse), framförallt då känslan i fråga är väldigt positiv (MOT NE:s Svensk ordbok).

Begreppet *kulturupplevelse* syftar mången gång på ett evenemang vars innehåll fattar en eller flera olika konstgrenar. Van Der Wagen (2005 s. 2) karakteriserar evenemang enligt följande:

- De är ofta unika upplevelser för deltagarna.
- De är vanligtvis dyra att organisera.
- De äger oftast rum över en kort tid.
- De kräver lång och noggrann planering.
- De äger vanligtvis rum bara en gång.
- De innebär hög risk, inklusive finansiell och säkerhetsrisk.
- De finns ofta en stor insats för dem som är inblandade, inklusive evenemangsproduktionsteamet.

Ett vanligt sätt att kategorisera evenemang är enligt form eller innehåll, varav en kategorisering är kulturevenemang. (Bowdin 2006 s. 18)

Kulturupplevelser förknippas också med fritid (*leisure* på engelska). Ali-Knight och Robertson (2003 s. 4) menar däremot att fritid kan vara svårdefinierat, eftersom olika individer och grupper tolkar begreppet på olika sätt. Idealt innebär fritiden upplevandet av aktiviteter man kan välja i relativ frihet, som är både personligt tillfredställande och som potentiellt leder till självförverkligande. *Recreation* används som en annan term för *leisure*. Enligt Torkildsen tänker man ofta på fritidsaktiviteter som mer organiserade och även institutionaliserade, men i dess renaste bemärkelse innebär de en upplevelse som återupplivar sinnen och själen. (Torkildsen 2010 s. 13-14)

3.5.1 Vad består en technomusikupplevelse av?

Enligt Kühn (2015 s. 283) börjar inblandningen i technomusik typiskt genom t.ex. ett slumpmässigt besök till en technoklubb. Technomusik handlar i det stora hela om själva musiken. Till skillnad från rock 'n' roll riktas uppmärksamheten i techno endast till musiken, dvs. det finns inga sångtexter att minnas utantill och inga överdrivna personligheter att följa (Sicko 2010 s. 5). Vokal samplingar används istället som ljud än meningsfulla fraser. Det viktigaste är beatet, vilket bidrar till technos och liknande genrens dansbarhet. (Gilbert & Pearson 1999 s. 38)

En technomusikupplevelse består konkret av ett evenemang där techno spelas av en dj i en klubbmiljö (se delkapitel 1.2). Dj:n spelar technolåtar oavbrutet med hjälp av utrustning som t.ex. skiv- eller CD-spelare och en mixer för en dansande publik (se Kühn 2015 s. 284).

Det finns olika typer av ställen/lokaler att uppleva technomusik på i Helsingfors. Det finns nattklubbar (t.ex. Ääniwalli), klubbar/eventemang (t.ex. *Techno Interests Me* och *Teknopicnic Open Air* respektive) samt undergroundevenemang.

En ”hot spot” för klubbande hittar man i stadsdelen Sörnäs, i kvarteret där andelshandeln Elantos gamla fabrik och huvudkvarter fanns ännu år 2003. I och med att Kuudes Linja öppnade i kvarteret–i utrymmet alldeles intill vad som senare skulle bli Kaiku–började nattlivet flytta sig från Helsingfors centrum och Rödbergen till Sörnäs och Berghäll, där mängden ordentliga klubbar var knapp (Club to Cloud #03 – Kaiku

[Helsinki] 2021). I dagsläge hittar man nattklubbarna Kuudes Linja, Kaiku, Siltanen och Post Bar i kvarteret. Undergroundevenemang kan man däremot hitta runtom i Huvudstadsregionen. Upplevelsen i de olika omgivningarna skiljer sig från varandra p.g.a. olika faktorer.

3.5.2 Omgivningens påverkan på upplevelsen

Technomusik går alltså att uppleva bl.a. på en nattklubb, en klubb eller på ett undergroundevenemang. Tillämpar man relationen mellan technoentusiasters upplevelser och omgivningen där technomusik upplevs i en teoretisk ram, skulle Mary Jo

Bitners grundläggande teori om servicescapes vara den teoretiska ramen.

Bitner (1992) myntade termen *servicescape*, vilket beskriver omgivningen där kunden upplever en tjänst eller en produkt. Ett servicescape består av tre primära dimensioner som tillsammans bidrar till kundens uppfattning av ett servicescape:

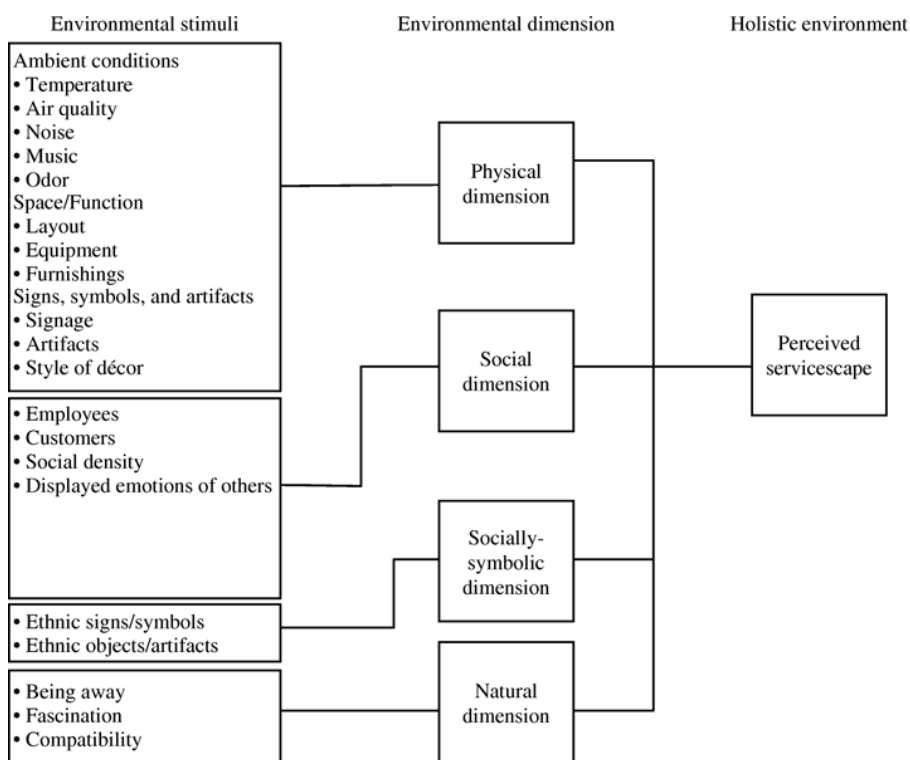
- Ambient tillstånd (t.ex. väder, temperatur, luftkvalité, ljud, musik, odör)
- Rumslig layout och funktionalitet (t.ex. hur utrustning och möbler är arrangerade; dessa sakers förmåga att bidra till kunders nöje)
- Skyltar och symboler (t.ex. skyltningar och inredning som används för att kommunicera och förstärka en viss image eller stämning eller för att leda kunder till önskad plats)

(Bitner 1992 s. 62-64)

Då en tjänst produceras och konsumeras samtidigt, innebär det att konsumenten befinner sig i ”fabriken”–konsumenten/kunden upplever alltså den fullständiga tjänsten i en firmas fysiska lokal (Bitner 1992 s. 57). Utöver musiken är också utrymmet och atmosfären viktiga faktorer att beakta. ”Fabriken [...] kan inte gömmas och kan de facto ha en stor inverkan på kunders iakttagelser av serviceupplevelsen.” (Bitner 1992 s. 57)

Rosenbaum och Massiah (2011 s. 473) utvecklade en reviderad version av servicescape-stommen utgående från Bitners ursprungliga (1992 s. 60). Rosenbaum och Massiahs stomme omarbetar Bitners tre dimensioner till en dimension de kallar fysiska

dimensionen. Utöver den fysiska dimensionen omfattar Rosenbaum och Massiahs stomme också den sociala dimensionen, den socialt symboliska dimensionen och den naturliga dimensionen. Figur 1 visar hur olika miljöstimulus grupperas i respektive dimension, vilka sedan bidrar till kundens uppfattningen av servicescapet.



Figur 1. En stomme för att förstå de fyra dimensionerna i ett "servicescape" (Rosenbaum & Massiah, revision 2011)

För restauranger med serveringsrättigheter är det väldigt vanligt att det finns en eller fler personer på plats som spelar skivor (m.a.o. dj:s). Detta bidrar till kundens trivsel—mer så än ambienta bakgrundsljud. Man strävar att välja musiken enligt restaurangens stämning samtidigt man beaktar den befintliga kundkretsen. (Kemppainen 2009)

Enligt vad Torkildsen säger om fritidsaktiviteter (se delkapitel 3.4), kan aktiviteten av att gå på klubb ses som en typ av fritidsaktivitet. Wakefield och Blodgett (1996) menar att erbjudare av fritidsservice måste skapa och upprätthålla ett intressant och kvalitativt servicescape för att kunder ska stanna längre. Vissa kunder lockas till ett servicescape för de är inblandade i just den typen av fritidsaktivitet som erbjuds, medan andra är ute efter variation och gästar hos erbjudare av fritidsaktiviteter för omväxlingens skull.

Upplevelsen på en nattklubb

I *Kone-Suomi* beskriver Joni Kling upplevelsen på klubbar på följande sätt:

Klubbar är platser; där tiden notoriskt saktar ner; där man tar tag i sin själ; aktualiseras; utkristalliseras i utrymmet, låtarna och människorna. Utanför [...] kan dagen eller året vara vad som helst, men man kan alltid specifikt minnas var och när man hört en viss låt. Från dessa [aspekter] föds klubbarnas *genius loci*, som utformas med trendernas förändring. (2017a s. 310, egen översättning)

Klings beskrivning av upplevelse på en klubb resonerar med Torkildsens definitioner av fritid (*leisure* och *recreation*), som finns beskrivna i delkapitel 3.4. Det är dock värt att påpeka att Klings beskrivning av en *klubb* kan i teorin syfta på både en *nattklubb* och en *klubb*. Skillnaden mellan dessa finns definierad i delkapitel 1.2. Jag argumenterar för att beskrivningen syftar på en nattklubb, eftersom det är en fysisk omgivning man befinner sig i medan en klubb endast är immateriell och tillfällig.

Till skillnad från en diskoklubb—dit man går för att visa upp sig—är en technoklubb en slags mörk fristad där människan kan vara sig själv. (Hirvonen 2017 s. 68)

Upplevelsen på en klubb

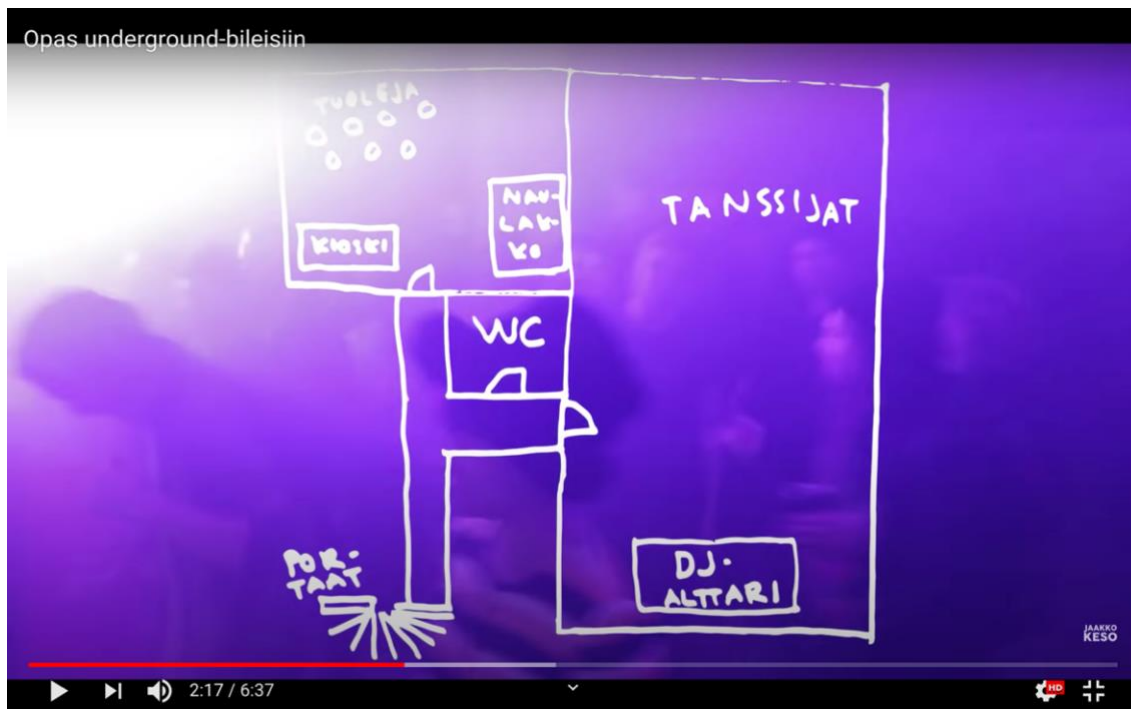
I sammanhanget technomusik bygger klubbar på ett koncept. Detta koncept är det samma för både klubbar och evenemang, eftersom båda syftar på evenemang. Då man utvecklar ett evenemangskoncept måste ett flertal olika faktorer tas i beaktande varav det viktigaste är syftet, trots att syftet är starkt kopplat till både tema och plats (Van Der Wagen s. 20). Självständiga klubbar eller evenemang är nödvändigtvis inte bundna till en viss plats även om musiken som spelas och dj:arna som bokats in är desamma. Trots detta spelar platsen en väldigt viktig roll i upplevelsen. Enligt Bitner (1992 s. 61) besöker varje enskild person en särskild serviceorganisation med ett mål eller syfte som omgivningen antingen bistår till eller hindrar.

Ordnas en klubb på en etablerad nattklubb som också producerar och erbjuder eget program innebär detta att kunderna består av personer som regelbundet besöker nattklubben oavsett programmet, personer som besöker nattklubben p.g.a. en specifik klubb samt nya kunder—obekanta med både nattklubben och klubben.

Upplevelsen på ett undergroundevenemang

Modellen för de första undergroundevenemang i Finland i slutet av 1980-talet togs från evenemang som ordnades i Storbritannien kring samma tider, då acid house boomen var som hetast och olagliga warehouse -rejuv spridde sig över de Brittiska öarna (se Grönholm 2017).

I videon *Opas underground-bileisiin* (2016) förklarar videons upphovsman Jaakko Keso grundläggande vad undergroundfester är. Undergroundevenemang kan ordnas i antingen offentlig lokal man hyr, eller i övergivna lokaler som ockuperas. Figur 2 är en skärmdump från ovannämnda videon och visar en typisk layout på ett undergroundevenemang. Det finns en allmän garderob i ett utrymme utsett för sällskapande. Bevakade garderober stöter man på mer sällan än ofta. Ett annat utrymme är reserverat för att dansa, där också dj:n spelar. Vanligtvis finns det också någon slags toalett på evenemanget, antingen redan färdigt i lokalen, eller så hyrs det en bajamaja. Figur 2 visar i det här fallet en kiosk i sällskapsutrymmet, som förmodligen säljer bl.a. vattenflaskor och läskedrycker. Det är väldigt vanligt att undergroundevenemang ”är” BYOB (förkortning på det engelska uttrycket ”bring your own booze”). Detta innebär, att det inte finns alkoholförsäljning på evenemanget. Vill man dricka, ska man ta med sig egna drickor.



Figur 2. En typisk layout för ett underground-evenemang. (Opas underground-bileisiin 2016, skärmdump)

Keso jämför också skillnader i dansandets betydelse på en klubb och ett undergroundevenemang. Enligt Keso är dansandet på en klubb en kuliss för avsikten att hitta sällskap. ”Uppställningen är annorlunda på UG-evenemang—musiken går i princip inte hemskt bra att dansa till parvis och då när elementet av sextiggandet försvinner från dansgolvet, så kan människor koncentrera sig på sig själva.” (Opas underground-bileisiin 2016)

4 RESULTAT

I detta kapitel redovisar jag för resultatet av min forskning. Under forskningens lopp stötte jag tyvärr på problem i samband med datainsamlingen—specifikt syftar jag på intervjuerna jag skulle göra med fallstudieobjektet Post Bar. Jag intervjuade istället ett antal technoentusiaster (se avsnitt 4.1.1). Jag går igenom dessa problem samt de ändringar jag gjort för att kunna genomföra forskningen. Inga andra ändringar gjordes gällande insamlingen av data.

4.1 Problemredovisning

För min forskning skulle jag intervjua tre personer, som har en aktiv roll i produktionen och ledningen av nattklubben Post Bar. Jag försökte få tag på dem, men stötte på problem. Det första problemet jag stötte på var att jag inte hittade några kontaktuppgifter på nattklubbens webbsida. En e-postadress med ordet ”info” fanns att hitta, men jag fick aldrig något svar. Det andra problemet uppstod, då jag försökte nå personer genom direktmeddelanden på t.ex. Facebook. En person hade sett mitt meddelande, men mina intervjufrågor blev obesvarade.

4.1.1 Åtgärd

För att denna forskning kunde överhuvudtaget utföras, intervjuade jag ett antal personer, som tycker om att besöka technoklubbar och -evenemang och är intresserade av techno. Dessa personer kallar jag för *technoentusiaster* i forskningen. En förklaring på termen finns i delkapitel 1.2. I samband med arbetets målsättningar (se delkapitel 1.4) berättade jag om mitt intresse för att få reda på andra technoentusiasters personliga preferenser gällande technomusikupplevelser. För att kriterierna på att personen kunde kallas för en technoentusiast och därmed intervjuas för forskningen, så valde jag ut personerna baserat på min tidigare kännedom av deras intresse i technomusik och technoevenemang.

Mängden genomförda intervjuer var allt som allt sex till antalet, varav en fungerade som pilot. Syftet med piloten var att prova de på förhand formulerade frågorna samt för att få en hänvisningsram för hurdana svar jag kunde förvänta mig att få i de egentliga intervjuerna. Piloten visade sig dock vara så givande, att jag bestämde mig för att inkludera den i redovisningen. I delkapitel 4.2 redovisar jag för resultaten av de intervjuer jag gjort.

4.1.2 Respondenter

I redovisningen hänvisar jag till respondenterna genom förkortningen TE (technoentusiast) följt av siffrorna 1 genom 6 (TE1, TE2 osv.). Denna samt andra

åtgärder tas för att bevara respondenternas anonymitet i enlighet med EUs allmänna dataskyddsförordning (Europaparlamentets och rådets förordning [EU] 2016/679 2016).

Respondenterna var alla i åldern 22-28 år och har upplevt ett technoevenemang på en klubb, en nattklubb eller i form av en undergroundfest-antingen i Helsingfors eller någon annan stad i eller utanför Finland. Endast två av respondenterna meddelade sin ålder och därmed är åldersregistret en bredare uppskattning på basis av min bekantskap med respondenterna. Fem utav sex respondenter var alla antingen studerande eller hade nyligen avslutat sina studier. De flesta av personerna jag intervjuade arbetar. Av respondenterna var tre män och två kvinnor. Respondenten i pilotintervjun var man.

Fyra av totalt sex respondenter producerar egen musik och tre har antingen jobbat som dj (dvs. spelat gig på klubbar) eller sysslar med det som hobby. Tre av respondenterna berättade om sina erfarenheter av klubbar i Tyskland, varav två varit bosatta i Berlin. Två respondenter berättade om sina erfarenheter med undergroundevenemang.

4.1.3 Intervjustrukturen

Intervjuerna jag utförde var *halvstrukturerade*. I intervjuerna bad jag först den intervjuade att kort berätta om sig själva och deras sysselsättning. Därefter gick vi vidare till intervjufrågorna. Stommen för intervjuerna finns att hitta i bilaga 2. Respondenternas svar varierade längd- och innehållsmässigt från fråga till fråga. Eftersom frågorna var endast tre till antalet och intervjuerna halvstrukturerade, blev intervjuerna mer diskussionsartade. Detta ledde till längre svar och möjligheten för mig att ställa spontana följdfrågor beroende på respondentens svar. Intervjuerna utfördes via videosamtalstjänsten Zoom förutom piloten, som utfördes hemma hos intervjuaren. Medeltalet av längden på intervjuerna var ca 17 minuter och 30 sekunder.

4.2 Resultaten av intervjuerna med technoentusiasterna

Enligt de svar jag fick i intervjuerna med technoentusiaster, påverkas upplevelsen av omgivningen på flera olika sätt. Platsen, medmänniskorna, personalen och framförallt musiken nämns som viktiga faktorer i den uppfattade upplevelsen.

De flesta av respondenterna kunde specificera ett evenemang eller en vistelse på en klubb eller ett evenemang som den bästa eller sämsta upplevelsen de haft med techno. Respondenterna var inte nödvändigtvis med om upplevelsen/upplevelserna de beskrev på ett "rent" technoevenemang, dvs. även andra genrer av elektronisk musik kunde höras under samma kväll.

Jag frågade respondenterna även vad techno betyder för dem, för att bättre förstå deras personliga skäl för att gå på technoevenemang. Dessa svar redovisas i påföljande avsnitt.

4.2.1 Vad betyder techno?

Respondenterna svarade varierande på frågan gällande technos betydelse för dem. Technoentusiasterna jag intervjuade beskriver techno bl.a. som en känsla; gemenskap; meditativ och minimalistisk musik; experimentella ljud och repetitiva, något erotiska rytmer, som målar en bild av ett gammalt, lite smutsigt varuhus; en viss stil att klä sig. Den tydligaste skillnaden hittar man då man jämför svaren mellan respondenterna, som sysslar med musik och de övriga respondenterna.

4.2.2 Upplevelsen och påverkande faktorer

Svaren jag fick på frågorna "beskriv den bästa/sämsta upplevelsen du varit med om" och "vad är du ute efter, då du besöker ett technoevenemang" behandlade upplevelsen och de faktorer som påverkar den. Jag har samlat ihop svaren på dessa frågor och redovisat för några av de påverkande faktorer på technomusikupplevelsen ur deras synvinkel. Dessa faktorer är bl.a.:

- Musiken
- Andra deltagare
- En fördomsfri omgivning
- Evenemangets organisering

Faktorerna redovisas noggrannare under påföljande underrubriker. Jag hade möjligheten att intervjua ett fåtal technoentusiaster som hade erfarenheter av den tyska huvudstaden Berlin och dess teknokultur och passade på att fråga dem om skillnader mellan Helsingfors och Berlin.

Musiken

Alla respondenter – även de som inte håller på med musik under fritiden eller jobbar med det – deltar på technoevenemang och besöker technoklubbar först och främst pga. musiken. Alla respondenter uppskattade även då andra deltagare kommer på ett technoevenemang eller går på en technoklubb för att lyssna på musiken. De respondenterna som sysslar med musik menar att de besöker technoevenemang och -klubbar bl.a. för att hitta inspiration för sitt eget musikskrivande.

Enligt TE2 innebär bra musik och en bra dj samma sak. TE2 uppskattar också tanken av dj:n delar med sig av sin musiksmak med publiken. TE3 menar, att det är ett väldigt bra sätt att utvidga sin egen musiksmak då man går på technoevenemang, eftersom musiken som spelas på klubbar ofta är annorlunda från den hen lyssnar på t.ex. hemma.

Andra deltagare och fördomsfrihet

Flera av respondenterna påpekade andra evenemangsdeltagares beteende och syfte att delta i evenemanget som en påverkande faktor i upplevelsen. Majoriteten av dem jag intervjuade nämner dock att en fördomsfri atmosfär är en viktig aspekt i upplevelsen, dvs. att man bemöts vänligt och utan diskriminering av både andra deltagare och personal oavsett vem man är. Enligt TE5 är människor som går på technoklubbar öppnare och fördomsfriare än människor på vanliga klubbar, vilket leder till att miljön är bekvämare.

Narkotika och användningen av droger i samband med technoevenemang och -klubbar nämndes av de flesta respondenterna, men upplevdes ofta som obehagligt, då andra människor på evenemang missbrukar och det går överbord. TE3 menar att det kan skapa en ovälkommen känsla, då en stor del av de andra deltagarna är påverkade av droger.

Organiseringen av evenemanget

TE1 påpekade att organiseringen av evenemanget påverkar hur hen upplever ett technoevenemang. TE1 berättade att hen är utbildad kulturproducent, och därmed kollar noggrannare på evenemanget ur perspektivet av en arrangör. TE4 kommenterade också på hur evenemangen organiseras, men i sambandet av undergrundevenemang. Hen konstaterade att upplevelsen lider, ifall evenemanget känns väldigt DIY (förkortning på det engelska uttrycket ”do-it-yourself”). Även om DIY-andan är central bakom all undergroundverksamhet, vilket TE4 tillkännagav, är upplevelsen ofta trevligare om evenemanget upplevs som bättre organiserat. Med detta syftar TE4 på att de finns dörrvakter, en ljudanläggning av bättre kvalitet samt att man upplever att man befinner sig på en klubb och inte ett undergrundevenemang.

Skillnader mellan technoupplevelser i Berlin och Helsingfors

Med några av de technoentusiaster jag intervjuade fortsatte diskussionen in på skillnader mellan nattklubbar i och Berlin och Helsingfors. Nattklubbarna är större i Berlin, menar TE6, med omkring fem stycken olika dansgolv gentemot Helsingfors större klubbar, som vanligtvis endast har två rum. TE5 kommenterade även på skillnaden i ljudnivå mellan klubbar i Berlin och Helsingfors och menar att klubbarna i Berlin spelar musik på högre ljudnivå.

Ytterligare skillnader mellan klubbar i Helsingfors och Berlin diskuterades med tre av respondenterna. Enligt hen lägger klubbarna i Berlin mer fokus på musiken, belysningen och atmosfären. TE6 påpekade också att det är ovanligare i Berlin att gå till en klubb för att festa loss med kompisgänget. Enligt TE6 syns detta tydligast på dansgolvet—i Berlin dansar människor mer individuellt (för sig själv) medan i Helsingfors så dansar man ofta i ett kompisgäng. Hen syftar till detta som en orsak varför hen tycker bättre om technoklubbar än andra typer av klubbar.

Enligt TE6 är det också vanligare att använda droger i Berlin än i Helsingfors. TE6 jämförde också alkoholkonsumtionsvanorna på klubbar mellan de två huvudstäderna. Konsumtionen av alkohol är betydligt lägre i Berlin än i Helsingfors, säger hen. I Helsingfors tycker hen att man alltid vet att baren finns på en central plats i nattklubben.

Enligt TE4 är elitismen och dess grad beroende av var man befinner sig i världen. TE4, TE5 och TE6 konstaterade att det är svårare att komma in på klubbar i t.ex. Berlin. Det är vanligt att klubbarnas dörrvakter frågar bl.a. om man känner till dj:n och vilket är ens favoritrum på nattklubben. TE4 menar att elitismen är mera inrotad i teknokulturen i Berlin gentemot Helsingfors, där technoscenen fortfarande är relativt ung och att detta fenomen därför inte ännu rotat in sig. Från perspektivet av en person, som inte är insatt i techno, kan teknokulturen automatiskt verka elitistisk, säger TE4.

5 DISKUSSION

I detta kapitel diskuteras resultaten av min forskning och jämförs med mina egna observationer och upplevelser av technoevenemang. I och med svårigheterna att kontakta klubbägare, förblev en del av de svar jag önskat få i målsättningarna obesvarade. Dessutom gör jag en uppföljning på forskningens frågeställning och huruvida resultaten motsvarade den. Diskussionen varvas med mina egna reflektioner kring resultaten och forskningen och avslutas sedan med en sammanfattning.

5.1 Elitismens funktion i teknokulturen

Elitismen är uppenbarligen ett fenomen som existerar i teknokulturen. På basis av de intervjuer jag gjort och mina egna observationer, verkar elitismen i techno fungera primärt avskräckande–inte för att totalt avstänga techno och dess kultur för nya människor, men för att hålla fokus på musiken. Portvaktning förekommer i t.ex. Berlin och är, som Thornton (1996 s. 24) säger, en problematisk aspekt i varför klubbar är så lukrativa att besöka. I Helsingfors förekommer däremot portvaktning inte som en utsträckning av elitism. Där den förekommer, handlar det om att säkerställa att upplevelsen inte rubbas av personer, som bara är ute efter att bli berusade eller som gör oönskade närmanden. Dessa störande personer kan förstöra upplevelsen för dem, som kommit på plats enkom för musiken. M.a.o. betyder det att technoentusiaster inte vill att techno nedgraderas till bakgrundsmusik för massorna, som känner för att besöka technoklubbar och -evenemang för att ”festa loss”.

Ett motstridigt påstående, eftersom jag upplever personligen att det Robb (2002) skrivit att techno är, dvs. en DIY-kultur som välkomnar alla, stämmer. Avsikten med det är att alla är välkomna att ta del av musiken—*technon*, kärnan kring allt annat kretsar. Till techno förknippas även en etikett, som är antagande i karaktär och förklaras nästan aldrig förrän man gjort sig skyldig till etikettbrott.

Följande observerade jag under mina besök på klubben *Darkroom*, som ordnades på nattklubben Kuudes Linja. Mycket av evenemangets karaktär och drag hängde på att utrymmet var mörklagt—det ända ljuset kom från en projektor, som sköttes av några vj:s (video jockey). Beaktar man det, så störde ljus från upplysta telefonskärmar och kamerablixtar självklart upplevelsen. Evenemangsorganisatörerna började i något skede skriva inlägg på evenemangets Facebook-sida (figur 3), där det informerade deltagare om förbudet på att fotografera eller använda telefoner på dansgolvet. Dj:n var flera gånger tvungen att avlägsna sig från sitt bås, och påminna störande deltagare om reglerna. Första gången jag deltog på *Darkroom* reagerade jag inte på någon som fotograferade med blixt eller petade på telefonen på dansgolvet. Antagningsvis kände deltagarna då till evenemangets etikett.



Figur 3. Inlägg om förbudet gällande fotografering och användning av telefoner på eventet "Darkroom". (Facebook 2017, skärmdump)

Ett annat exempel på en "oskriven regel" kunde vara en upplevelse jag hade på Ääniwalli för flera år sen. Tillsammans med en vän såg vi ett fenomen på nattklubben som lämnade oss konfunderade. En grupp kompisar okända för oss uppenbarade sig på nattklubbens dansgolv och började filma och/eller ta bilder högljutt. Jag och min kompis reagerade på deras närvaro, men vi bestämde oss för att ignorera dem tills vidare. Jag noterade även att flera andra kunder runtomkring den högljudda gruppen hade lagt märke till dem. En stund senare gick en irriterad kund fram till dem och bad

dem med sträng ton att vara tystare, eftersom de överröstade musiken. Situationen upplöstes slutligen, då den nu arga kunden hojtade åt dem att avlägsna sig om de inte kunde bete sig. Efter konfrontationen möttes den ingripande kunden med applåder från flera andra kunder.

En annan sak som dök upp under forskningen var problematiken med att få tag på klubbägare för intervjuer. Problemet ligger inte i svårigheten av att hitta kontaktuppgifter. Problemet var att jag inte fick något svar. Jag hävdar att detta går att tolka på flera sätt: de har varit upptagna; de glömde att svara; de var inte intresserade av att bli intervjuade. Jag fick dock inte ens ett svar där de skulle ha tackat nej på min förfrågan. Jag uppfattade de här som en något kall bemötning, men samtidigt kan jag också förstå saken från deras synvinkel. Som forskare uppfattas jag troligtvis som utomstående och eventuellt ointresserad och därmed misslyckades mitt försök att få kontakt.

Att vara technoentusiast är något annat än att aktivt vara med i produktionen av technoevenemang och -klubbar. Ett stort intresse för genren och kulturen räcker inte till för att skapa kontakter inom technoscenen. Jag upplever att principen är den samma som hur man kommer in på undergrundevenemang, dvs. man måste känna någon för att ”bli insläppt”. Enligt hur några av intervjurespondenterna beskrivit sina upplevelser, kunde ett annat analogislut vara att försöka ta sig in på en nattklubb i Berlin–känner du de dj:s som spelar får du komma in. Dj:s i analogislutet är alltså klubbägarna och jag, som forskare, är klubbaren som desperat försöker bli insläppt.

5.2 Ytterliga reflektioner

Som jag tidigare nämnt i delkapitel 1.2, valde jag att särskilja på nattklubbar och klubbar på samma sätt som Kempainen (2009). Det är oproblemiskt att termerna förväxlas sinsemellan, även om distinktionen mellan nattklubb och klubb existerar– speciellt då det gäller nattklubbar, som ordnar klubbar/evenemang i sina egna lokaler. Då man diskuterar en upplevelse med någon, kommer man i första hand ihåg nattklubben som evenemanget ordnades på, medan evenemanget ofta nämns i andra hand (om alls). Technoentusiasterna jag intervjuade beskrev upplevelser som i vanliga

fall enklast kunde beskrivas som evenemang. Dessutom specificerades evenemanget endast om det ordnades utanför en nattklubb. Definitionen på ordet *klubb* är inte viktig i vanliga sammanhang, vilket jag också beaktade då jag gick igenom resultaten av intervjuerna.

De egna förväntningarna påverkar också upplevelsen och är något som inte bör underskattas. Ett technoevenemang behöver inte vara perfekt för att upplevelsen ska vara bra, svarade TE1 på frågan om vad hen är ute efter då hen besöker ett technoevenemang. Hen menar att man oftast vet vad man får, då man går på technoevenemangen, men överraskningar är välkomna. Enligt TE1 är det en positiv överraskning, då t.ex. dj:n oväntat byter stil i sitt set. TE5 berättade däremot om sin besvikelse över en upplevelse hen hade på ett technoevenemang i Helsingfors. Hen var besviken pga. sina egna förväntningar–tolkningsvis hade hen för höga förväntningar om evenemanget. Detta stämde också för TE4, dock gällande hens upplevelse på nattklubben Griessmühle i Berlin, där hen blev kallt bemött av dörrvakterna.

Talar jag från egen erfarenhet som technoentusiast så har man alltid förväntningar om hur ett technoevenemang ska vara och vad som ska ingå, både programmässigt (musik, ljus, atmosfär) och hur man önskar att andra människor betar sig.

Diskussionen om underground med respondenterna TE3 och TE4 var tudelad. Å ena sidan uppskattades ett undergroundevenemang om det var bättre organiserat, dvs. mer likt en etablerad klubb. Å andra sidan påverkade andra deltagares beteende och tillstånd (berusning, annan onykterhet) på upplevelsen mer i relation till undergroundevenemang än klubbar.

5.3 Sammanfattning

Beaktar man forskningslitteraturen, annat material samt insamlad data så kan man dra slutsatsen av att technoentusiastens upplevelse skiljer sig mellan en klubb och ett undergroundevenemang.

Däremot misslyckas forskningen med att ta reda hur en nattklubb som organisation ser på en upplevelse och hur det skiljer från en technoentusiasts uppfattning. Det största hindret i min forskning var att jag saknade kontakter—både gällande kontaktandet av klubbägare samt personer i undergroundkretsar. Jag vill alltså påstå, att denna forskning misslyckas även i att förstå hur upplevelsen för en technoentusiast skiljer sig mellan klubb och underground.

Trots diverse motgångar, känner jag att forskningen lyckas med att (på någon nivå) kartlägga faktorerna och deras påverkan på technoentusiastens upplevelse. Musiken, andra deltagare och deras beteende samt en fördomsfri atmosfär är befintliga faktorer, som påverkar upplevelsen för en technoentusiast på klubbar och undergroundevenemang. Elitismen är medverkande, men dess funktion är slutligen att bevara ekosystemet, som utgör miljön där technoentusiasten upplevelse skapas, utvecklas och stannar kvar.

KÄLLOR

- Acidin nousu, 2011, *Suomen rave-kulttuurin historia* [dokumentär], del 1, Oy Basso Media Ltd., 5.11.2011. Även tillgänglig: <https://vimeo.com/31638248>
Hämtad: 25.8.2020.
- Beate, P., 2014, Breaching the divide : techno city Berlin. I: Stahl, G. (red.), *Poor, but sexy : reflections on Berlin scenes*, Peter Lang, Bern, s. 173-190. Även tillgänglig: <https://e-space.mmu.ac.uk/321997/1/Berlin%20Chapter%20Author%20Copy.pdf>
Hämtad: 27.8.2020.
- Bitner, M. J., 1992, Servicescapes : The Impact of Physical Surroundings on Customers and Employees, *Journal of Marketing*, 56(2), s. 57-71. Tillgänglig: SAGE Journals Online. Hämtad: 26.3.2020.
- Bowdin, G. A. J., Allen, J., O'Toole, W., Harris, R. & McDonnell, I., 2006, *Events management*, 2 uppl., Elsevier Butterworth-Heinemann, Oxford.
- Clarke, J., Hall, S., Jefferson, T. & Roberts, B., 1975, Subcultures, cultures and class. I: Gelder, K. & Thornton, S. (red.), *The subcultures reader*, 1997, Routledge, London, s. 100-111.
- Club To Cloud #03 – Kaiku (Helsinki)*, 2021, We are Europe. Tillgänglig: <https://weare-europe.eu/club-to-cloud-03-kaiku-helsinki/> Hämtad: 10.5.2021.
- Demina, V. & Nikolaevskaya, A., 2017, *Helsingin undergroundpaikkojen ominaisuudet ja vaihtoehtoinen markkinointi*, examensarbete, Humanistinen ammattikorkeakoulu, kulturproducentenskap, Grankulla. Tillgänglig: Theseus. Hämtad: 11.5.2021.
- Europaparlamentets och rådets förordning (EU) 2016/679*, 2016, Europeiska unionens officiella tidning. Tillgänglig: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/SV/TXT/HTML/?uri=CELEX:32016R0679&from=SV#d1e40-1-1>
Hämtad: 11.5.2021.
- Fogelholm, S., 2014, *Teknoharrastajat saivat ekstaasileiman otsaansa*. Tillgänglig: Yle Elävä Arkisto. Hämtad: 24.8.2020.
- Gerring, J., 2004, What Is a Case Study and What Is It Good For?, *American Political Science Review*, 98(2), s. 341-354. Tillgänglig: Cambridge University Press. Hämtad: 20.5.2020.
- Gilbert, J. & Pearson, E., 1999, *Discographies : Dance, Music, Culture and the Politics of Sound*, Taylor & Francis Group, London. Tillgänglig: ProQuest Ebook Central. Hämtad: 8.9.2020.

- Goffman, E., 1963, *Behavior in public places : Notes on the social organization of gatherings*, Free Press, New York.
- Grönholm, P., 2017, Tanssijuhlia, listahittejä ja maanalaisia sankareita : konemusiikin pieni suurkaupunki. I: Grönholm, P. & Kärki, K. (red.), *Toisen soinnun etsijät : Turkulaisen populaarimusiikin villit vuodet 1970-2017*, Turun Historiallinen Yhdistys 70, Åbo, s. 199-222; 226-242. Även tillgänglig: https://research.utu.fi/converis/portal/Publication/29003456?auxfun=&lang=fi_FI Hämtad: 25.8.2020.
- Herzog, A., Mitchell, J. & Soccio, L., 1997, Interrogating Subcultures, *Journal of InVisible Culture*, 2. Tillgänglig: https://www.rochester.edu/in_visible_culture/issue2/introduction.htm Hämtad: 26.4.2021.
- Hirvonen, I. S., 2017, Sam Inkisen teknoutopia vasta-alkajille. I: Kinnunen, K. (red.), *Kone-Suomi*, Khaos Publishing Oy, Helsingfors, s. 58-71.
- Höst, M., Regnell, B. & Runeson, P., 2006, *Att genomföra examensarbete*, Studentlitteratur, Lund.
- Jensen, T. & Sandström, J., 2016, *Fallstudier*, 1 uppl., Studentlitteratur, Lund.
- Kahma, N. & Kosunen, S., 2016, Eliitti ja elitismi suomalaisissa sanomalehdissä 2000-2014, *Yhteiskuntapolitiikka*, 81(5), s. 495-505. Tillgänglig: Julkari. Hämtad: 25.8.2020.
- Kempainen, A., 2009, "Ei kaikille kaikkee, mutta joillekin jotain" : tutkimus kolmen turkulaisen dj-klubin imagosta, markkinoinnista, ja asiakkaista, examensarbete, Humanistinen ammattikorkeakoulu, kulturproducentskap, Åbo. Tillgänglig: Theseus. Hämtad: 27.8.2020.
- Kinnunen, K. (red.), 2017, *Kone-Suomi*, Khaos Publishing Oy, Helsingfors, s. 6-9.
- Kling, J., 2017a, Jokainen täällä pukeutuu mustaan ja he ovat onnellisimpia tuntemistani ihmisistä. I: Kinnunen, K. (red.), *Kone-Suomi*, Khaos Publishing Oy, Helsingfors, s. 306-319.
- Kling, J., 2017b, *Teknon loputon liike Helsingissä*. Tillgänglig: Rumba. Hämtad: 11.12.2019.
- Kulttuurin ajankuvia*. 1996, Yle Radio 1, redaktör: Luotonen, E., 10.5.1996. Tillgänglig: Yle Arenan. Hämtad: 24.8.2020.
- Kühn, J. M., 2015, The subcultural scene economy of the Berlin techno scene. I: Guerra, P. & Moreira, T. (red.), *Keep it Simple, Make it Fast! : An approach to underground music scenes*, 1, University of Porto, Porto, s. 281-286. Även tillgänglig: <https://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/13184.pdf> Hämtad: 27.8.2020.

- Lehtinen, E., 2017, Olipa kerran Turussa. I: Kinnunen, K. (red.), *Kone-Suomi*, Khaos Publishing Oy, Helsingfors, s. 45-57.
- Liebkind, K., 2016, Trångsynthetens socialpsykologi : Grupp beteende kan inte förklaras med frustration, *Ikaros : tidskrift om människan och vetenskapen*, 13(1-2), s. 45-47. Tillgänglig: Tidskriften Ikaros. Hämtad: 19.8.2020.
- Liukkonen, J., 2015, *Luvattomissa reiveissä kiehtoo salailu ja uudet tilat : ”kuin huvipuistoon menisi”*. Tillgänglig: Yle Uutiset. Hämtad: 24.8.2020.
- Mattlar, M., 2008, *Monotonista jankutusta ja kiehtovaa rytmiä : elektroninen tanssimusiikki eli tekno ja house 1980- ja 1990-luvun vaihteen suomalaisissa rocklehdissä*, pro gradu, Jyväskylän yliopisto, journalistik, Jyväskylä. Tillgänglig: Jyväskylän Yliopiston julkaisuarkisto. Hämtad: 27.8.2020.
- Mattlar, M., 2017, Kummisedät. I: Kinnunen, K. (red.), *Kone-Suomi*, Khaos Publishing Oy, Helsingfors, s. 28-43.
- MOT NE:s Svensk ordbok, entusiast, Kielikone Oy.*
Tillgänglig: www.sanakirja.fi/ne_svensk/swedish-swedish/entusiast
Hämtad 1.9.2020.
- MOT NE:s Svensk ordbok, upplevelse, Kielikone Oy.*
Tillgänglig: www.sanakirja.fi/ne_svensk/swedish-swedish/upplevelse
Hämtad: 19.8.2020.
- MOT Oxford Dictionary of English, elitism, Kielikone Oy.*
Tillgänglig: www.sanakirja.fi/oxford_english/english-english/elitism
Hämtad: 19.8.2020.
- Nationalencyklopedin, elitism, NE Nationalencyklopedin AB.*
Tillgänglig: <http://www.ne.se/uppslagsverk/ordbok/svensk/elitism>
Hämtad: 19.08.2020.
- Ojasalo, K., Moilanen, T. & Ritalahti, J., 2009, *Kehittämistyön menetelmät : Uudenlaista osaamista liiketoimintaan*, WSOYpro, Helsinki.
- Opas underground-bileisiin, 2016, Jaakko Keso [Youtube].*
Tillgänglig: https://www.youtube.com/watch?v=V02glji_Efw
Hämtad: 21.8.2020.
- Reddit: Homepage, 2021, Reddit.* Tillgänglig: <https://www.redditinc.com/>
Hämtad: 16.4.2021.
- Robb, D., 2002, Techno in Germany : Musical Origins and Cultural Relevance, *German as a Foreign Language*, 2, s. 130-149. Även tillgänglig: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/307648/mod_resource/content/2/Techno%20in%20Germany.pdf Hämtad: 15.9.2020.

- Robson, C., 2011, *Real world research : A resource for users of social research methods in applied settings*, 3 uppl., Wiley-Blackwell, Chichester.
- Rosenbaum, M. S. & Massiah, C., 2011, An expanded servicescape perspective, *Journal of Service Management*, 22(4), s. 471-490. Tillgänglig: Emerald Insight. Hämtad: 21.8.2020.
- SAOL - Svenska Akademiens Ordlista, 2015, elitism, Svenska Akademien. Tillgänglig: <https://svenska.se/> Hämtad: 19.08.2020.
- Savage, J., 1993, Machine Soul : A History of Techno, *The Village Voice*, sommaren 1993. Även tillgänglig: http://music.hyperreal.org/library/machine_soul.html Hämtad: 25.8.2020.
- SO - Svensk Ordbok, 2009, elitism, Svenska Akademien. Tillgänglig: <https://svenska.se/> Hämtad: 19.08.2020.
- Sicko, D., 2010, *Techno Rebels : The Renegades of Electronic Funk*, 2 uppl., Wayne State University Press, Detroit. Tillgänglig: ProQuest Ebook Central. Hämtad: 8.4.2020.
- Strinati, D., 2004, *An Introduction to Theories of Popular Culture*, 2 uppl., Taylor & Francis Group, London. Tillgänglig: ProQuest Ebook Central. Hämtad: 6.8.2020.
- Svedberg, L., 2000, *Gruppsykologi : Om grupper, organisationer och ledarskap*, 2 uppl., Studentlitteratur, Lund.
- Techno and elitism : Techno*, 2019, Reddit. Tillgänglig: https://www.reddit.com/r/Techno/comments/aq8pgk/techno_and_elitism/ Hämtad: 14.5.2021.
- Thornton, S., 1996, *Club cultures: Music, media and subcultural capital*, 1 uppl., Wesleyan University Press, Middletown.
- Thornton, S., 1997, General introduction. I: Gelder, K. & Thornton, S. (red.), 1997, *The subcultures reader*, Routledge, London.
- Torkildsen, G., 2010, *Torkildsen's Sport and Leisure Management*, 6 uppl., Taylor & Francis Group, Florens. Tillgänglig: ProQuest Ebook Central. Hämtad: 27.8.2020.
- Van Der Wagen, L., 2005., *Event management: For tourism, cultural, business and sporting events*, Prentice Hall, Upper Saddle River.
- Wakefield, K. L., Blodgett, J. G., 1996, The effect of the servicescape on customers' behavioral intentions in leisure service settings, *Journal of Services Marketing*, 10(6), s. 45-61. Tillgänglig: Emerald Insight. Hämtad: 21.8.2020.

Yeoman, I., Robertson, M., Ali-Knight, J., Siobhan, D. & McMahon-Beattie, U., 2003, *Festival and Events Management : An International Arts and Culture Perspective*, Taylor & Francis Group, Jordan Hill, s. 2-50. Tillgänglig: ProQuest Ebook Central. Hämtad: 27.8.2020.

Yin, R. K., 1994, *Case study research: Design and methods*, 2 uppl., Sage Publications, Thousand Oaks.

BILAGOR

Bilaga 1: Stommen för intervjuer (Post Bar)

- Beskriv er position, vad ni gör etc.
- Varför jobbar ni på Post Bar (syfte?)
- Varför kommer folk just hit?
- Hur definierar ni er kund, ”vem” är kunden?
- Vad är Post Bars vision? Vad är Post Bars mission?
- Hur beskriver ni upplevelsen på Post Bar?
- Hur ser den upplevelsen ut, som ni vill erbjuda era kunder? Vad är den bästa upplevelsen i så fall?
- Vad är den bästa upplevelsen ni personligen varit med om (utanför Post Bar)?

Bilaga 2: Stommen för intervjuer (technoentusiaster)

- Beskriv den bästa/sämsta (techno) upplevelsen du varit med om.
- Vad betyder techno för dig?
- Vad är du ute efter då du besöker ett technoevenemang?