

Inhaltsverzeichnis

1. Die Veruneindeutigung von Live-Spiel	15
2. Forschungsstand und theoretische Bezüge	37
2.1 Elektronische Tanzmusik als Meta-Genre	37
2.2 Liveness als kulturelles Konzept	48
2.3 Liveness in Performances elektronischer Tanzmusik	60
3. Erkenntnistheoretische und methodologische Grundlagen	95
3.1 Grundriss der Grounded-Theory-Methodologie	95
3.2 Methodisches Vorgehen der Erhebung und Auswertung	100
3.3 Reflektierte Subjektivität und Präkonzeptlinien	118
4. Ergebnisdarstellung der empirischen Untersuchung – Bedeutungsdimensionen und Materialisierungen von Liveness	123
4.1 Ausgangspunkte der interviewten Musiker*innen	126
4.2 Raum- und Zeit-Dimension: „Momente kreieren“	143
4.3 Subjekt-, Objekt- und Klang-Dimension: „sich zeigen“ und „eigene Tracks performen“	147
4.4 Instrumentale Interaktion: „eingreifen“, „Neues erschaffen“ und „Fehler machen“	168
4.5 Soziale Interaktion: „miteinander interagieren“ und „mit den Leuten kommunizieren“	199
4.6 Situation und Kontexte	217
4.7 Zusammenfassung – Live-Spiel als Ausgestaltung von Setzungen	225
5. Schlussbetrachtung	231

6. Literaturverzeichnis	239
Anhang	259
Interviewleitfaden	259
Auswahl musikjournalistischer Interviews	261
Dokumentation der Interviews	263