

# Inhaltsverzeichnis

<b>1. Die Veruneindeutigung von Live-Spiel</b>	<b>15</b>
<b>2. Forschungsstand und theoretische Bezüge</b>	<b>37</b>
2.1 Elektronische Tanzmusik als Meta-Genre	37
2.2 Liveness als kulturelles Konzept	48
2.3 Liveness in Performances elektronischer Tanzmusik	60
<b>3. Erkenntnistheoretische und methodologische Grundlagen</b>	<b>95</b>
3.1 Grundriss der Grounded-Theory-Methodologie	95
3.2 Methodisches Vorgehen der Erhebung und Auswertung	100
3.3 Reflektierte Subjektivität und Präkonzeptlinien	118
<b>4. Ergebnisdarstellung der empirischen Untersuchung – Bedeutungsdimensionen und Materialisierungen von Liveness</b>	<b>123</b>
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
<b>5. Schlussbetrachtung</b>	<b>231</b>

<b>6. Literaturverzeichnis</b>	<b>239</b>
--------------------------------	------------

<b>Anhang</b>	<b>259</b>
---------------	------------

Interviewleitfaden	259
--------------------	-----

Auswahl musikjournalistischer Interviews	261
--	-----

Dokumentation der Interviews	263
------------------------------	-----