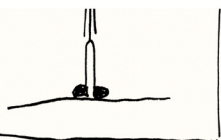


KONSTANTIN HONDROS

LIMINALE KREATIVITÄT

Praktiken kleinster Transformationen
in der Produktion von Soundalikes



BÜCHNER



LIMINALE KREATIVITÄT

KONSTANTIN HONDROS

LIMINALE KREATIVITÄT

Praktiken kleinster Transformationen
in der Produktion von Soundalikes



BÜCHNER-VERLAG
Wissenschaft und Kultur

Die frei zugängliche Open-Access-Publikation des vorliegenden Titels
wurde mit Mitteln des Publikationsfonds
der Universitätsbibliothek Duisburg-Essen ermöglicht.

Konstantin Hondros
Liminale Kreativität
Praktiken kleinster Transformationen in der Produktion von Soundalikes

ISBN (Print) 978-3-96317-343-1

ISBN (ePDF) 978-3-96317-897-9

DOI 10.14631/978-3-96317-897-9

Erschienen 2023 bei: Buechner-Verlag eG, Marburg

Satz und Umschlaggestaltung: DeinSatz Marburg

Bildnachweis Umschlag: © Konstantin Hondros



Dieses Werk erscheint unter der Creative-Commons-Lizenz CC BY 4.0:
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>. Die Bedingungen der
Creative-Commons-Lizenz gelten nur für Originalmaterial. Die Wieder-
verwendung von Material aus anderen Quellen (gekennzeichnet mit
Quellenangabe) wie z. B. Schaubilder, Abbildungen, Fotos und Textauszüge
erfordert ggf. weitere Nutzungsgenehmigungen durch den
jeweiligen Rechteinhaber.

Printausgabe:

Druck und Bindung: Schaltdienst Lange oHG, Berlin

Die verwendeten Druckmaterialien sind zertifiziert als FSC-Mix.

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der
Deutschen Nationalbibliografie, detaillierte bibliografische Angaben sind im
Internet über <http://dnb.de> abrufbar.

www.buechner-verlag.de

Inhalt

Verzeichnis der Abbildungen	9
Verzeichnis der Tabellen	10
Vorwort	11
1 Einleitung	13
1.1 Verwechslung	18
1.2 Werke und Versionen	22
1.3 Liminalität	25
2 Liminale Kreativität in der Kreativwirtschaft	35
2.1 Organisieren von Einzigartigkeit und Ähnlichkeit	38
2.1.1 Kreativität zwischen Werken und Versionen	39
2.1.2 Kreativität und Liminalität	53
2.1.3 Die Produktion von Einzigartigkeiten	61
2.1.4 Liminale Kreativität unter Einzigartigkeiten	68
2.2 Bewerten im Feld der Kreativwirtschaft	69
2.2.1 Felder der Kunst, Kunstwelten und Kreativwirtschaft	70
2.2.2 Bewertungen in der Kreativwirtschaft	80
2.2.3 Unsicherheit und Urheberrecht	86
2.2.4 Bewertungen liminaler Kreativität	91
2.3 Praktiken der Produktion von Ähnlichkeit	93
2.3.1 Praktiken und Kreativität	93
2.3.2 Praktiken der Singularisierung	96
2.3.3 Praktiken der Similarisierung	99
2.3.4 Praktiken liminaler Kreativität	104
2.4 Forschungsfragen und Aufbau der Arbeit	106

3 Methodologie und Methoden	109
3.1 Methodologische und methodische Überlegungen	110
3.1.1 Reflexivität und Abduktion	110
3.1.2 Qualitative Forschung	114
3.1.3 Fallauswahl und Erhebungsmethoden	117
3.2 Perspektiven auf das Phänomen und Datensammlung	120
3.2.1 Musikproduktionen	122
3.2.2 Online-Plattform für Produktionsmusik	125
3.2.3 Gerichtsurteile	126
3.3 Analyse des Datenmaterials	128
3.4 Forschungshaltung und Feldzugang	134
4 Fremdsimilarisierung: liminale Kreativität nachfragen	139
4.1 Kontext: Auftragskompositionen im und um das Musikstudio	142
4.2 Annähern und entfernen: musikalische Ähnlichkeit herstellen	154
4.2.1 Organisiertes Versionieren: Pitchen und Referenzen	154
4.2.2 Nachbauen und vorbeikomponieren	171
4.2.3 Kreativität distribuieren und kleinste Transformationen kombinieren	190
4.3 Unsicherheiten liminaler Kreativität bewerten	201
4.3.1 Kreative Arbeit an Grenzziehungen	202
4.3.2 Schön hören	212
4.3.3 Verwechseln und Leichen im Keller	217
4.4 Zusammenfassung: liminale Kreativität im und um das Musikstudio	224
5 Selbstsimilarisierung: liminale Kreativität anbieten	229
5.1 Kontext: Produktionsmusik auf der Online-Plattform AudioJungle	236
5.2 Annähern und entfernen: musikalische Ähnlichkeit bewerten	246
5.2.1 Gamifizieren, sichtbar werden und Ähnlichkeit verkaufen	247
5.2.2 Tweaking, Selbst-Mimikry und Klone	254

5.2.3 Witze machen und Detektivarbeit: nach Ähnlichkeiten suchen	262
5.3 Unsicherheiten liminaler Kreativität organisieren	268
5.3.1 Grenzziehungen regulieren	268
5.3.2 Kuratieren von Produktionen musikalischer Ähnlichkeit	271
5.3.3 Zwischen Marktplatz und kreativer Community	276
5.4 Zusammenfassung: musikalische Ähnlichkeit auf Online-Plattformen	278
6 Produktionen musikalischer Ähnlichkeit vor Gericht	281
6.1 Still got the Blues	284
6.1.1 Fallbeschreibung	285
6.1.2 Bewertungsanalyse	286
6.1.3 Entscheidungsanalyse	297
6.1.4 Erkenntnisse für die Produktion musikalischer Ähnlichkeit	299
6.2 Blurred Lines	301
6.2.1 Fallbeschreibung	302
6.2.2 Bewertungsanalyse	305
6.2.3 Entscheidungsanalyse	313
6.2.4 Erkenntnisse für die Produktion musikalischer Ähnlichkeit	317
6.3 Eminem Esque	320
6.3.1 Fallbeschreibung	321
6.3.2 Bewertungsanalyse	324
6.3.3 Entscheidungsanalyse	332
6.3.4 Erkenntnisse für die Produktion musikalischer Ähnlichkeit	334
6.4 Zusammenfassung: musikalische Ähnlichkeit verurteilen	335
7 Integration und Diskussion der empirischen Ergebnisse	339
7.1 Produktion von Ähnlichkeit organisieren	341
7.2 Liminale Kreativität bewerten	344
7.3 Praktiken der Produktion von Ähnlichkeit und liminaler Kreativität	346

7.4 Ausblick: Hörmarken, Tributebands und AI Musikgeneratoren	348
7.5 Fazit: Legitimität der Verwechslung und eine Gesellschaft der Similaritäten?	352
8 Danke	355
9 Anhang	357
9.1 Überblicke Datenmaterial	357
9.1.1 Geführte Interviews	357
9.1.2 Online-Plattformen für Produktionsmusik	359
9.1.3 Netnographische Beobachtungen und Archivarbeit auf AudioJungle	361
9.1.4 Überblick analysierte und gesichtete Gerichtsurteile	362
9.2 Leitfäden und Entwicklung der Leitfäden der narrativen Interviews	364
9.3 Analyse des Datenmaterials in MAXQDA	366
10 Literaturverzeichnis	371

Verzeichnis der Abbildungen

Abbildung 1: Kreativität als Werke und Kreativität als Versionen	25
Abbildung 2: Kreativität als Werke	30
Abbildung 3: Kreativität als Versionen	30
Abbildung 4: Organisation der Produktion von Ähnlichkeit	33
Abbildung 5: Praktiken der Produktion von Ähnlichkeit im Musikstudio	141
Abbildung 6: Beteiligte an Fremdsimilarisierungen	150
Abbildung 7: Beispiel eines Sync-Briefs	160
Abbildung 8: Typologie von Produktionen musikalischer Ähnlichkeit	201
Abbildung 9: Praktiken der Produktion von Ähnlichkeit auf der Online-Plattform	235
Abbildung 10: Beteiligte an Selbstsimilarisierungen	245
Abbildung 11: Screenshot Extremely Similar	258
Abbildung 12: Screenshot Ambient	266
Abbildung 13: Screenshot Titel AudioJungle, 19.01.02	361
Abbildung 14: Screenshot Titel AudioJungle, 19.12.16	362
Abbildung 15: Kodierung einer Passage aus dem Fall Still got the Blues	366
Abbildung 16: Kodierung eines Interviews mit einem Musikgutachter	367
Abbildung 17: Kodierungssystem Stand 19.04.15	367
Abbildung 18: Kodierungssystem Stand 19.12.16	367
Abbildung 19: Kodierungssystem Stand 20.05.30	368
Abbildung 20: beteiligte Akteurinnen Stand 20.05.30	368
Abbildung 21: Praktiken Stand 20.05.30	369
Abbildung 22: Bewertungen Stand 20.05.30	369
Abbildung 23: Singularität – Similarität – Liminalität – Identität Stand 20.05.30	370
Abbildung 24: Dokumente und Kodierungen Stand 20.05.30	370

Verzeichnis der Tabellen

Tabelle 1: Kreativität als Werke und Kreativität als Versionen in historischen Phasen	53
Tabelle 2: Übersicht Interviews	123
Tabelle 3: Übersicht Gerichtsfälle	127
Tabelle 4: Übersicht Kodierungen	132
Tabelle 5: Überblick Online-Plattformen für Produktionsmusik	233
Tabelle 6: Badges auf AudioJungle	248
Tabelle 7: Dokumente Still got the Blues	284
Tabelle 8: Bewertungen Still got the Blues	287
Tabelle 9: Dokumente Blurred Lines	301
Tabelle 10: Bewertungen Blurred Lines	306
Tabelle 11: Dokumente Eminem Esque	320
Tabelle 12: Bewertungen Eminem Esque	325
Tabelle 13: Übersicht Interviews	358
Tabelle 14: Übersicht Plattformen für Produktionsmusik	360
Tabelle 15: Übersicht Gerichtsfälle und -urteile	363

Vorwort

Liminale Kreativität. Praktiken kleinster Transformationen in der Produktion von Soundalikes ist die gekürzte und verdichtete *Version* meiner Dissertation *Zum Verwechseln ähnlich. Praktiken liminaler Kreativität und die Produktion von Soundalikes*, die ich im Dezember 2020 an der Universität Duisburg-Essen verteidigt habe und die im Online-Repository der Universitätsbibliothek veröffentlicht worden ist. Die beiden Werke sind einander sehr nahe. Doch trotzdem die zentralen Ergebnisse der Studie bestehen geblieben sind, haben sich die beiden Textversionen derart weit voneinander entfernt, dass von zwei Werken gesprochen werden kann.

Um diese Spannung zwischen annähern und entfernen an ein Original dreht es sich im Kern in Prozessen der Herstellung von Ähnlichkeit, den Similarisierungen, die in *Liminaler Kreativität* am Beispiel so genannter *Soundalikes* untersucht werden: Musik, die geschaffen wird, um bereits existierender Musik bis zum Verwechseln zu ähneln. Allerdings unterscheiden sich die untersuchten Prozesse an entscheidender Stelle von meinem Vorgehen. Denn bei der Produktion von Soundalikes wird nicht ein bestehendes Werk verändert, sondern von Grund auf ein neues Produkt über *Praktiken kleinster Transformationen* hergestellt. Es handelt sich also um *kreative* Prozesse der Herstellung intentionaler Ähnlichkeit. Als hätte ich meine Dissertation nicht gekürzt und verdichtet, sondern auf eine Art und Weise aufs Neue verfasst, wie sie als Extrembeispiel Jorge Luis Borges Kurzgeschichte ‘Pierre Menard, Autor des Quijote’ vorexerziert. Similarisierungen entsprechen dennoch kaum unserer auf Neuheit und Einzigartigkeit ausgerichteten kreativitäts- und innovationsgetriebenen Gegenwart. Sie sind aber ebenso wenig auf standardisierte, industrielle Prozesse der Herstellung von Gleichheit zu reduzieren. Allerdings sind sie in Kreativprozessen allgegenwärtig,

spielen eine essentielle Rolle für die Entwicklung von Kultur, und führen zugleich regelmäßig und über Wissensdomänen hinweg zu ästhetischer, wirtschaftlicher, wissenschaftlicher und nicht zuletzt rechtlicher Unsicherheit. Similarisierungen sind notwendig und wichtig, trotzdem oft marginalisiert, werden häufig kritisiert, und bleiben weitgehend unterbeleuchtet. Diese widersprüchlichen Bewertungen nimmt sich das Buch zum Ausgangspunkt um die Herstellung von Ähnlichkeit aus dem Schatten der Herstellung von Einzigartigkeit und der Herstellung von Gleichheit treten zu lassen.

Für die Veröffentlichung des Buches und seine freie digitale Verfügbarkeit als Creative Commons lizenzierte Open-Access Publikation bin ich sowohl der Bibliothek als auch dem Institut für Soziologie an der Universität Duisburg-Essen zu Dank verpflichtet, die mein Buchprojekt großzügig unterstützt haben. Den zahlreichen Personen, denen ich für ihre Unterstützung bei der Entwicklung des Buches danken möchte, ist am Ende des Buches ein Abschnitt gewidmet.

Duisburg, 17.02.2023

1 Einleitung¹

»Ich kenne keinen einzigen kreativen Menschen. Kreative Menschen sitzen in Werbeagenturen oder sonst irgendwo. (...) Kunst genügt. Wir sind nicht kreativ.« (Interview
Präsident einer Musikervereinigung)

Soziologische Theorie sieht sich mit der Frage konfrontiert, ob und wie Gegensätze Wissen über gesellschaftliche Zusammenhänge erhellen. Im Bemühen um konzeptionelle Eindeutigkeit will sie Mehrdeutigkeiten oder Verwechslungen vermeiden und geteiltes Verstehen des Sozialen fördern. Dichotomien sind dafür häufig genutzte begriffliche Konstruktionen, die sich aber dem Vorwurf stellen müssen, Komplexität, Diversität und auch Dichte gesellschaftlicher Phänomene zu unterschlagen. Zwar führen theoretische Überlegungen regelmäßig aus, sich der Überwindung von Dichotomien anzunehmen. Drei-förmige Konstruktionen wie These, Antithese und Synthese gehören zum Standardinventar soziologischer Theoriebildung, häufig wird auch von Spannungsverhältnissen oder Interdependenzen gesprochen, die soziale Prozesse auszeichnen. Im Überwinden von Dichotomien liegt nun aber gleichsam die Gefahr verborgen, schlicht neue gesellschaftswissenschaftliche Eindeutigkeiten zu etablieren. Das, was tatsächlich *dazwischen* liegt, sich zwischen den Eindeutigkeiten bewegt, nicht zuordnen lässt oder schimmert, hat unter diesen epistemologischen Voraussetzungen einen schweren Stand.

Allerdings kennen wir soziale Prozesse, die sich eindeutigen Zuordnungen widersetzen, prädestiniert dafür sind Übergänge und Grenzziehungen. Sie gehen mit Unsicherheiten einher, ob Akteurinnen oder Artefakte noch *das eine*, schon *das andere* oder sogar Verschiedenes zugleich sind. Im theoretischen Reservoir taucht die *Grenze* als *Limes* im Konzept der Liminalität der

¹ Grundsätzlich verwende ich für Berufsbezeichnungen oder zur allgemeinen Beschreibung von Akteurinnen die weibliche Form. Das ist der besseren Lesbarkeit geschuldet. Ausgenommen sind Zusammenhänge, in denen sich der Text auf eine zwar anonyme, jedoch männliche Person bezieht. Hier nutze ich dann die männliche Form.

anthropologischen Ritus-Forschung auf (Van Gennep, 2013 [1960]). Liminalität beschreibt Prozesse, die *dazwischen* liegen. In der Gegenwartsgesellschaft gehören Grenzerfahrungen zum sozialen Erfahrungsschatz, sind wie im Extremsport beliebt und üben Anziehung aus (Lyng, 2004a). Liminale Prozesse zu fassen zu bekommen, muss methodologischen und theoretischen Hindernissen begegnen. Ortmann (2015) bemerkt für die Erfahrung verpasster Augenblicke wie ein gerade *noch nicht* von einem schon *nicht mehr* abgelöst wird, wobei das erhoffte *jetzt aber* immer entgleitet. Akteurinnen und Artefakte stehen allerdings Grenzziehungen nicht passiv gegenüber, sondern bringen diese hervor. Sie sind als Handelnde an sozialen Praktiken des Dazwischen beteiligt (Schatzki, 2005).

Auch soziologische Analysen kultureller Produktionen beschäftigen sich mit Grenzziehungen. Sie bilden das Zentrum dieser Arbeit und ich verstehe unter kulturellen Produktionen zunächst die Hervorbringung und Bewertung von Artefakten. Dabei unterstreicht der Begriff der Produktion eine organisierte und ökonomisch ausgerichtete Form der Hervorbringung (Lash & Urry, 1993; Storper & Salais, 1997). Traditionell untersucht die Analyse kultureller Produktion die ästhetisch-wirtschaftliche Grenze zwischen Kunst und Kommerzialität (Becker, 2008 [1982]; Bourdieu, 1999). Auch das Zitat eingangs verweist darauf, denn während die Musik dem Bereich der Kunst zufällt, ist die Werbung gerade nicht Kunst, sondern schlicht Kreativität, die der Kommerzialität zuzurechnen ist. In den *creative industries*, die seit frühen Definitionen u.a. Werbung und Musik subsumieren (Blythe, 2001), fallen Kunst und Kommerzialität auf komplexe, schwer zu differenzierende und häufig unsichere Weise zusammen, die mitunter als *liminal* interpretiert wird (Townley, Roscoe, & Searle, 2019). Die Kreativindustrie und ihre Produktionsprozesse befinden sich dieser Lesart nach im Dazwischen von Kunst und Kommerz.

Produktionsprozesse in der Kreativwirtschaft sind an der *Produktion von Einzigartigkeit* ausgerichtet (Reckwitz, 2018). Das nimmt einerseits die Beobachtung auf, es bei Kulturprodukten mit so genannten Singularitäten zu tun zu haben (Karpik, 2011a). Zwar sind Kulturprodukte prinzipiell einzigartig, Singularität stellt die Art von Einzigartigkeit dar, die besonders wertvoll ist. Andererseits benötigen diese Analysen allgemeine, standardisierte

Produkte, die in Prozessen der *Produktion von Gleichheit* hergestellt werden, und in Opposition zu Einzigartigkeit stehen. Für die Kulturproduktion sind das Kopien aller Art und ebenso Plagiate. Eine Folge dieser Aufteilung ist die Dichotomie von Einzigartigkeit und Gleichheit, die kulturelle Produktion umfasst. Über diese Dichotomie hinaus sind Produkte der Kreativindustrie als zugleich *novel* und *familiar* (Lampel, Lant, & Shamsie, 2000) beschrieben worden. Kreativindustrie fördert und fordert dann nicht nur Einzigartigkeit in Form von Neuheit, sondern immer auch Bekanntheit. Die Literatur behandelt diese Analyse kreativindustrieller Artefakte in vielfältiger Form und bespricht die mehr oder weniger engen Grenzen kunstspezifischer Genres (Becker, 2008 [1982]) oder den Einfluss medialer Formate auf das kulturell Geschaffene (McLuhan & Fiore, 2016 [1967]). Eine Analyse der Grenzziehungen von Neuheit und Bekanntheit, ihrer Überlagerung als Liminalität, oder der bewussten Herstellung eines Dazwischen findet nicht statt.

Ich fasse diese paradox anmutende Kreativpraxis als *Produktion von Ähnlichkeit* auf und setze mich mit Prozessen in der Kreativindustrie auseinander, die sich intentional der Produktion des Dazwischen in Form von Ähnlichkeit widmen. Davon trotz Überschneidungen zu unterscheiden sind kreative Prozesse, die eine *Produktion von Unterschiedlichkeit* und damit Transformation von Vorherbestehendem anstreben (Hondros, 2020b). Auf diese verweise ich immer wieder als Abgrenzung. Im Anschluss an Literatur, die Vereinzelung von Produkten (Callon & Muniesa, 2005) oder die Produktion von Einzigartigkeit als *Singularisierung* beschreibt (Reckwitz, 2018), bezeichne ich die Produktion von Ähnlichkeit als *Similarisierung*. Similarisierungen gehen immer mit Bewertungen einher, wobei insbesondere *ästhetische*, *rechtliche*, *wissenschaftliche* und *wirtschaftliche* Bewertungen bei der Produktion von Ähnlichkeit adressiert werden.

Als zentrales Element jeder Produktion von Ähnlichkeit analysiere ich die *Referenz*, auf die sich eine Similarisierung bezieht. Die Referenz ist die Vorlage oder das Vorbild, nach dem die Ähnlichkeitsproduktion geschaffen wird. Zwar existiert in Form der *Doppelschöpfung* die Möglichkeit referenzloser Produktion von Ähnlichkeit (A. S. Brown & Murphy, 1989), die sich dann aus kunst- und genrespezifischen Konventionen erklären lässt (Becker, 2008 [1982]). Ich gehe allerdings Prozessen nach, die einander (besonders)

ähnliche kulturelle Produkte bewusst entstehen lassen, indem sie auf Imitation und Nachahmung ausgelegt sind (De Tarde, 2009 [1890]), und der Kreativität, die dabei zu Tage tritt. Diese liegt ebenfalls *dazwischen*, weshalb ich sie als *liminale Kreativität* konzeptionalisiere. Diese an Ähnlichkeit zwischen Kulturprodukten ausgerichtete Kreativität ist mit Unsicherheiten verwoben (Funk, Mattenklott, & Pauen, 2001), denen sich meine Auseinandersetzung mit Ähnlichkeitsproduktionen widmet.

Während Kreativitätsforschung zumeist dem Neuen oder Neuartigen zuneigt, selbst wenn es dem Bekannten entspringt, untersuche ich Produkte, die aufgrund ihrer intentionalen Nicht-Neuheit wenig Beachtung finden. Ins Zentrum der empirischen Untersuchung rücken Produktionsprozesse musikalischer Ähnlichkeit in Form von Soundalikes. Diese Prozesse haben zum Ziel, Musikprodukte herzustellen, die anderen Musikprodukten bis zur Verwechslung ähnlich sind. Soundalikes zu produzieren bedeutet Musik neu zu schaffen, die es bereits gibt. Eine Konstruktion und praktische Aufgabe, die dem Innovationsimperativ widerspricht, der Neues fordert und fördert (Reckwitz, 2016). Die Produktion von Soundalikes bringt ihre Schöpferinnen und die Artefakte selbst in unsichere Dazwischen: zwischen Annähern und Entfernen an die Referenz, zwischen Werk und Plagiat, zwischen Legalität und Illegalität, und selbst zwischen Kultur und Kommerz. An diesen Dimensionen ästhetischer, (musik-)wissenschaftlicher, rechtlicher und wirtschaftlicher Bewertung liminaler Kreativität entwickelt sich die Analyse von Soundalike-Produktionen.

Bisher erhalten Soundalikes vorrangig aus einer rechtlich dominierten Perspektive Aufmerksamkeit, die ein breites Verständnis des Begriffs anlegt und Musik meint, die einer anderen auf möglicherweise rechtsverletzende Art ähnelt (Demers, 2014; Tschider, 2014). Während die konkrete Produktion von Ähnlichkeit nicht untersucht worden ist, haben sich Medienartikel dieser Praktik angenommen und sie zumeist dahingehend ausgelegt, dass eine knausrige Werbeindustrie und gierige Werbemusikkomponistinnen Künstlerinnen bestehen, wenn sie Soundalikes produzieren (Resnikoff, 2017). Andere machen auf die unsicheren Grenzziehungen aufmerksam, an denen Produzentinnen von Soundalikes agieren (McHaffie, 2017). Mir ist daran gelegen, die Organisation der bewussten Produktion von Ähnlichkeit

zu beleuchten, wie Akteurinnen Ähnlichkeiten bewerten, wie Bewertung von Einzigartigkeit kultureller Güter die Produktion von Ähnlichkeit erschwert oder sogar verunmöglicht, und welcher Kreativpraktiken sich beteiligte Akteurinnen in diesen Prozessen bedienen. Soundalikes sind sicher ein Spezialbereich, aber kein Sonderfall für kreatives Schaffen in der Musik, und liminaler Kreativität begegnet man regelmäßig in Herstellungsprozessen der creative industries. Zwar stammen die Fallbeispiele aus dem Feld der Film- und Medienmusik, gehen aber auch darüber hinaus und zeigen die Verbreitung von Praktiken der Produktion von Ähnlichkeit im Musikgeschäft.

Die Untersuchung liminaler Kreativität bei der Produktion von Ähnlichkeit fächert sich in drei Bereiche auf: Ich betrachte, wie diese Kreativprozesse *organisiert* sind (Fortwengel, Schüßler, & Sydow, 2017; Hargadon & Bechky, 2006; Perry-Smith & Shalley, 2003), nehme in den Blick, wie Akteurinnen in diesen Prozessen Ähnlichkeit *bewerten* (Boltanski & Esquerre, 2019; Reckwitz, 2012; Townley et al., 2019), und untersuche die *Praktiken* der (musikalischen) Herstellung, ebenso aber Organisation und Bewertung von Ähnlichkeit im Anschluss an Literatur, die kreative und singularisierende Praktiken sowie Praktiken in der Kreativwirtschaft behandeln (Ibert, Jackson, Theel, & Vogelgsang, 2018; Lampel et al., 2000; Peres da Silva & Hondros, 2019). Ich nehme eine soziale und konstruktivistische Perspektive auf die Produktion von Ähnlichkeit ein, wodurch sich mein Zugang von Forschung der empirischen Musikwissenschaft unterscheidet, der vorrangig an objektiven Messungen musikalischer Ähnlichkeit gelegen ist (Frieler & Riedemann, 2011; Müllensiefen & Frieler, 2004a, 2020).

Das Dazwischen begreife ich als beweglich, vieldimensioniert und statischen Zustandsbeschreibungen entzogen, weshalb ich Artefakte und beteiligte Akteurinnen von einer an Prozessen und Praktiken orientierten Warte aus betrachte. Einleitend bereite ich das Problem liminaler Kreativität und der Unsicherheiten des Dazwischen anhand von drei Themenbereichen auf: *Verwechslung, Werke und Versionen* sowie *Liminalität*.

1.1 Verwechslung

Soundalikes sollen klingen wie Musik, die es bereits gibt. Um das Problemfeld dieser intentionalen Produktion von Ähnlichkeit einzuordnen, setze ich mich mit Formen und Praktiken der Verwechslung auseinander. Denn die Verwechslung treibt das Dazwischen von Einzigartigkeit und Gleichheit zur Spitze und verdeutlicht ihre graduelle Natur. Verwechslungen können in vielfältigen Situationen auftreten. Ob eine Person einer anderen zum Verwechseln ähnlich sieht, Namen ähnlich klingen oder sich ein Kunstpelz so anfühlt oder riecht wie ein echter: affektive Kategorisierungen, denen ästhetische Bewertungen innewohnen, sind Teil von Verwechslungen. Spricht man von einer Verwechslung, überlappen zumindest temporär zwei Entitäten und werden zwei Singularitäten als identisch bewertet. Zwei Ausformungen von Verwechslung sind hilfreich für die Untersuchung von Ähnlichkeit: die in der Evolutionsbiologie, Philosophie und der Organisationsforschung aufgegriffene *Mimikry*, sowie der in der Psychoanalyse, der Literatur und dem Film prominente *Doppelgänger*. Während *Mimikry* den potentiellen Nutzen von Verwechslung aufzeigt, begleitet den *Doppelgänger* ihre verunsichernde Wirkung.

Mimikry, abgeleitet vom griechischen »μιμητής«, also »Nachahmer«, bezeichnet ursprünglich die humoristische Nachahmung von Gesichtszügen (Howard, 1671), und steht in der Tradition des Satyrspiels, der Farce und der Parodie. Wenn nun die Evolutionsbiologie *Mimikry* für sich anwendet, hat sie keine bewusste Produktion von Ähnlichkeit im Sinn, sondern das Moment der Verwechslung. *Mimikry* beschreibt die Nachahmung visueller, olfaktorischer oder auch auditiver Signale, durch die der Nachahmerin Vorteile erwachsen (Lunau, 2011 [2002]). Bei der Bateschen *Mimikry* imitiert ein ungefährliches oder genießbares Tier das Aussehen eines anderen, aber gefährlichen oder ungenießbaren Tieres, um von Raubtieren verwechselt zu werden. Bei der Peckhamschen *Mimikry* nehmen jagende Tiere das Aussehen ihrer Beute an, um sich dieser leichter annähern zu können (Toepfer, 2011). Passen sich Lebewesen körperlich ihrer Lebensumgebung an, spricht die Zoologie von *Mimese*, die der aristotelischen *Mimesis* entlehnt ist.

Von Bedeutung für die Produktion von Ähnlichkeit ist die Erkenntnis der Mimikryforschung, Mimikry als einen Prozess zu verstehen, der zwischen einem Vorbild, einer Nachahmerin und einer Signalempfängerin abläuft (Wickler, 1968). Es handelt sich also um eine Triade, auf deren Bedeutung für das Soziale schon Simmel (2015 [1908]) aufmerksam macht. Der Signalempfängerin kommt eine Bewertungsfunktion zu, weshalb eine Mimikry nicht zwangsläufig eine identische Übereinstimmung voraussetzt, um zu gelingen. Das nennt die naturwissenschaftliche Forschung *imperfekte Mimikry* (Dittrigh, Gilbert, Green, McGregor, & Grewcock, 1993; Sherratt, 2002). Es existieren Abstufungen von Ähnlichkeit, die trotzdem in Verwechslung münden.

Diese Abstufungen greift der Philosoph Homi Bhabha auf, wenn er Mimikry im Kontext des Kolonialismus, kolonialer Macht, in menschlichen Gesellschaften und nicht im Tierreich, kritisch als ambivalente Praktik untersucht, die kontinuierlich »its slippage, its excess, its difference« produziert (1984, S. 126). Die Imitation befindet sich zwischen »mimicry and mockery« und erschafft ein Subjekt, das er als »almost the same, *but not quite*« bewertet (1984, S. 127). Bhabha nimmt die Unsicherheit und Unbestimmtheit auf, die Verwechslung begleitet, gleichwohl er die parodierende Dimension in den Vordergrund rückt. Allerdings hat Mimikry im Sozialen und Kulturellen nicht prinzipiell humoristische Ansprüche, wie die künstlerische Praktik der Illusionsmalerei und des *trompe l'oeil* verdeutlicht. Dieser Mimikry geht es um die visuelle Täuschung der Betrachtenden, indem sie eine ebene Fläche dreidimensional erscheinen lässt (Mastai, 1976). Dabei hebt sie auf die Bereitschaft des Publikums – der Signalempfängerin – ab, sich täuschen lassen zu wollen.

Bei der Verwechslung durch Doppelgänger handelt es sich um ein kultur- und kunstgeschichtliches Motiv und eine ästhetische Praktik. Sie hat eine lange dramatische Tradition, die von der Antike (Masciadri, 1996) bis zur französischen Klassik und der Romantik reicht (R. Simon, 2000). Verwechslungen sind tragisch, wie im Ödipus, oder komisch, wie in den Adaptionen des Amphitryon-Stoffes. Später findet der Doppelgänger im Roman Anwendung (Dostojewski, 2000; Forderer, 1999) und sorgt im Film für Spannung, Unsicherheit und psychischen Terror, was psychoanalytische Forschung angeregt hat (Rank, 1925; Ritter, 2009). Verwechslungen durch

Doppelgänger beunruhigen, sie bringen Identitäten aus der Ordnung, zeigen Ähnlichkeiten, Überlappungen, unscharfe Grenzen auf. Der Doppelgänger deutet auf Übergänge hin, auf Ebenen dazwischen, in der Literatur besonders zwischen einem als *gut* und einem als *böse* bewerteten Teil der Persönlichkeit. Er erschafft Zustände der Unsicherheit, der Unklarheit, Zustände, in denen Dichotomien in Schwebezuständen aufgelöst erscheinen (Hondros, 2018). Weniger zentral wie in der Literatur oder im Film, nutzt auch die Musik den Doppelgänger als Motiv wie in Schuberts Heine Vertonung *Der Doppelgänger* (Thomas, 1954).

Zwar kann Ähnlichkeit bis zur Verwechslung als Doppelgänger oder Mimikry eine Qualität kultureller Produkte darstellen. Regelmäßig werden Verwechslungen aber problematisch, wenn sie sich nicht innerhalb eines literarischen, filmischen, musikalischen oder anderen Werkes abspielen, sondern zwischen Werken auftreten. In diesen Fällen stehen ähnliche Werke im Verdacht, gegen das Gesetz zu verstoßen. Sie tangieren womöglich Urheberrechte anderer Werke und verletzen diese durch ihre Ähnlichkeit zu ihnen. Das Recht spricht dem kulturellen Doppelgänger seine Existenzberechtigung ab, er ist illegal. Dabei ist wenig erheblich, ob dieser bewusst oder unbewusst geschaffen wurde, gleichwohl zweiteres als Kryptomnesie eine wissenschaftliche Rechtfertigung hat (A. S. Brown & Murphy, 1989; Green, 1998). Bewusste Produktion von Ähnlichkeit wird, wenn sie zu einer Verwechslung führt, als Täuschung oder Manipulation interpretiert wie das verdeckte strategische Handeln bei Habermas (1995).

Allgemein stehen zum Verwecheln ähnliche Kulturprodukte in einer Ökonomie, die zunehmend von der Einzigartigkeit ihrer Produkte bestimmt wird (Karpik, 2011a), vor Herausforderungen. Vermehrt werden sie als Plagiate oder Piraterie gebrandmarkt, doch zieht sich Ähnlichkeit und deren Herstellung wie ein roter Faden durch die Geschichte der Kulturproduktion (Guerzoni, 2011; Vasari, 2007; Winckelmann, 1756) und nicht zuletzt der Musik (Arewa, 2006; Burkholder, 1994). Dabei konnte Ähnlichkeit sogar als Ausweis ästhetischer Schönheit und künstlerischen Schaffens erhalten. So nahm in der Antike die Imitation als poetisches Stilmittel eine bedeutende Stellung ein (McGill, 2010), das Plagiat hatte über Jahrhunderte eine mit seiner heutigen Wirkmächtigkeit kaum vergleichbare Bedeutung und

stand im Schatten der anerkannten Nachahmung (Grossberg, 2008). Für Boltanski und Esquerre (2019) hat die veränderte gesellschaftliche Wahrnehmung des ästhetisch Ähnlichen in der Kunst mit dem Wandel einer sozial funktionalen Kunst hin zur Kunst als *l'art pour l'art* zu tun. Damit verbunden ist die Vorstellung des romantischen Genies, das dem Urheberrecht zur Vorlage seines Kunst- und Künstlerinnenverständnisses dient (Bosse, 2014). Auch die Entwicklung einer spätmodernen Valorisierung von Singularitäten (Reckwitz, 2018) macht es dem ästhetisch Ähnlichen schwer, sobald es zwischen kulturellen Produkten auftritt.

Ebenso bemühen sich Akteurinnen in Kulturbereichen wie der Musik darum, eine dichotome Aufteilung von Einzigartigem und Gleichem, Bekanntem und Nicht-Bekanntem aufrecht zu halten. Das dient dazu zwischen Altem, das es schon gibt, und Neuem, das es noch nicht gibt, zu unterscheiden. Dabei wird die Bewertung von Ähnlichkeiten, wie sie die Populärmusikforschung seit Jahrhunderten im Volkslied und später im Pop-Song antrifft, diskursiv umschifft. Eine berühmte Äußerung dazu tätigte Johann Abraham Peter Schulz, ein deutscher Musiker und Komponist des ausgehenden 18. Jahrhunderts, der auch das weltweit verbreitete »Ihr Kinderlein, kommet« verfasste. Dieser sprach vom *Schein des Bekannten* (Friedländer, 1902). Er unterschied damit feingliedrig zwischen legitimen und nicht-legitimen musikalischen Verwechslungen. Zwei Musiken sind entweder gleich, oder sie scheinen nur gleich, und sind es eigentlich nicht. Ein Dazwischen des Ähnlichen wird übergangen.

Allerdings entwickelte die Klassik eine Kompositionspraktik, die sich durch die wiederholte Verwendung und Variation von Motiven auszeichnet, also kurzen melodischen Patterns (Müllensiefen & Frierler, 2020). Musikalische Ähnlichkeit entsteht in diesen Kompositionen vorzugsweise innerhalb eines Musikstücks und nicht zwischen Musikstücken, wobei Beethoven gleiche Motive auch in unterschiedlichen Musikstücken verwendet hat (von Fischer, 1972). Bei der Analyse der modernen Kreativwirtschaft fällt auf, dass diese gerade nach Produkten Ausschau halten, die zugleich neu und bekannt sind (Lampel et al., 2000). Neue Musikprodukte also, in die Ähnlichkeit und zu einem gewissen Grad Verwechslung eingeschrieben sind. Doch auch

Mozart war schon dafür bekannt, »alle art und styl vom Compositions annehmen und nachahmen« zu können (Bauer, Eibl, & Deutsch, 1975, S. 265).

Trotzdem Ähnlichkeiten dazwischen liegen, polarisieren sie also. Ähnliches kann sowohl erwünscht als auch unerwünscht sein. Die Behandlung der Erwünschtheit und Unerwünschtheit von ästhetischer Ähnlichkeit unter omnipräsenter regulatorischer, urheberrechtlicher Unsicherheit dient als Faden durch die Untersuchung von Soundalikes. Musik, die dazu geschaffen wird, zum Verwechseln ähnlich, also Doppelgängerin und Mimikry von Liedern zu sein, die es bereits gibt. Dabei decke ich zwischen dem Bekannten und dem, das nur den Schein des Bekannten trägt, eine weitverzweigte Welt des Schaffens und der liminalen Kreativität auf: die Produktion von Ähnlichkeit.

1.2 Werke und Versionen

Das Feld kultureller Produktion (Bourdieu, 1993) und der Wirtschaftssektor der creative industries (Lash & Urry, 1993) stellt kulturelle Produkte her. Diese Produkte stehen selten für sich, sondern sind Teil von Kunstwelten (Becker, 2008 [1982]) die über geteilte Konventionen Genres ausbilden (Lena & Peterson, 2008). Zwischen den Produkten bestehen also Zusammenhänge. Rechtliche und wirtschaftliche Bewertungen verlangen aber, dass kulturelle Produkte voneinander differenziert, vereinzelt und zumindest typischerweise dabei fixiert werden. Diese Singularisierung (Callon & Muniesa, 2005) kultureller Produkte gelingt mit Hilfe des Begriffs des Werks. Ein Roman, ein Musikstück, ein Film oder auch ein Bild können Werke sein. Aus einer Artefakt-Perspektive sind die creative industries Ansammlungen fast zahlloser Werke. Zwar wirft der Werk-Begriff Probleme auf (Thierse, 1985), gerade technische Reproduktionsverfahren stellen ihn seit mehr als einem Jahrhundert in Frage (Benjamin, 2012 [1935]), und er wird in unterschiedlichen wissenschaftlichen Disziplinen kontrastreich diskutiert (Löhr, 2011). Die hohe Alltagsrelevanz bezieht er nicht zuletzt aus seiner Verankerung im Urheberrecht, die seine rechtliche und wirtschaftliche Bedeutung begründet. Der Werkbegriff ermöglicht die rechtliche Fixierung eines kulturellen Produktes, die als Basis seiner wirtschaftlichen Nutzung gilt.

Allerdings ist nicht jedes kulturelle Produkt urheberrechtlich ein Werk, sondern nur solche, die über Individualität bzw. Originalität verfügen, denen also gelingt als authentische Einzel- oder auch Erstlingsstücke, als Originale bewertet zu werden (Boltanski & Esquerre, 2019). Im Werk ist eine Vorstellung von abgeschlossener *Kreativität* eingeschrieben, gleichwohl das Urheberrecht diesen Begriff nie wörtlich aufgreift. Gängige Definitionen stellen darauf ab, die Generierung von Neuem und Wertvollem als Kreativität zu erachten (Amabile, 1983; Woodman, Sawyer, & Griffin, 1993), die sich aus einer Rekombination bereits bestehender Ideen speist (L. Welch, 1946). Das Urheberrecht spricht hingegen von einer »persönlichen, geistigen Schöpfung«², die ein Werk begründet und eine unbestimmte, niedrig ange-setzte Schöpfungshöhe übersteigen muss. Sowohl Neuheit als auch ein häufig ökonomisch verstandener Wert sind nicht zwangsläufig Teil dessen, was ein Werk ausmacht. Kreativität und Werk sind also keineswegs deckungsgleich, dennoch ist nicht von der Hand zu weisen, dass ein Naheverhältnis zwischen Kreativität und Werken besteht.

Kulturelle Produkte, die den Kriterien einer persönlichen, geistigen Schöpfung nicht entsprechen, sind zumeist Plagiate oder Kopien und werden als identisch zu vorherbestehenden Werken bewertet. Zwar kann es Produkten an Schöpfungshöhe mangeln. Ihre niedrige Bemessung erschwert allerdings Kulturprodukten wie Musikstücken ihren schutzfähigen Werkcharakter abzusprechen (Müllensiefen & Frieler, 2020). Plagiate und Kopien entstehen bei der Produktion von Gleichheit. Kreativität setzt zwar das Abschöpfen von Vorherbestehendem zentral, besteht dafür aber auf einem Neuheitsanspruch. Das Werk im Urheberrecht übergeht hingegen das Neue, nimmt dafür jedoch die genialische Setzung der persönlichen Schöpfung vor. Dichotom gedacht kann ein Produkt der Kreativwirtschaft entweder ein Werk oder Plagiat sein.

Die Produktion von Ähnlichkeit befindet sich zwischen Werk und Plagiat. Diese weit verzweigte Welt des kreativen Schaffens lässt sich mit dem Begriff der *Version* erfassen wie sie Hebdige (2003 [1987]) in der karibi-

2 § 2 Abs. 1 Nr. 2, Abs. 2 UrhG, https://www.gesetze-im-internet.de/urhgf/_2.html, Zugriff: 11.08.2022.

schen Musikpraktik des *versioning* beschreibt. Die Version fußt semantisch in einem bedeutsam anders gelagerten Feld als der Werkbegriff. Während das Werk Endgültigkeit und Fixierung impliziert, steht die Version im Zusammenhang mit Begriffen wie dem Entwurf oder der Skizze. Anstelle von Abgeschlossenheit vermittelt Version den Eindruck der Unfertigkeit und deutet auf die Temporalität von Schaffensprozessen hin. Diese Prozesshaftigkeit des Schaffens wird sowohl vom Urheberrecht als auch von weiten Teilen der Kreativitätsliteratur nur unzureichend abgebildet (Rose, 1993), gleichwohl die Kreativitätsforschung auf die Bedeutung des *flows*, also des Flusses, aufmerksam macht (Csikszentmihalyi, 1997). Kreativität und Werk sind abgrenzbar, häufig objekthaft fassbar und in abgeschlossenen Entitäten darstellbar, die von anderen, womöglich ebenso kreativen Entitäten, gesondert betrachtet werden können. Es gibt Song A, Song B, Song C und so weiter.

Sich auf *Kreativität als Werke* zu beschränken bildet Kreativität ungenau ab. Indem sie eine Chronologie kanonischer Zentralwerke etabliert, deren Konstruktion den Anschein historischer Wirklichkeit annimmt, übergeht sie Temporalität und Vergänglichkeit von Kreativität. Ebenso ignoriert sie die Fluidität zwischen kreativ geschaffenen Entitäten. Werke werden hinsichtlich ihres Einflusses auf weitere Werke als streng voneinander abgrenzbar beschrieben, zusammengehalten von ex-post Kategorisierungen wie Genres oder fokalen Akteurinnen, die über das Oeuvre ihres Lebenswerkes einzelne Musikstücke miteinander verknüpfen. Kreativität ist mit den kanonischen Spitzen identifiziert. Schließlich ist eine räumliche Perspektive von Bedeutung. Werke nehmen eindeutig zuordenbare Koordinaten im kreativen Raum eines kulturellen Feldes oder eines Genres ein. *Versionen* hingegen nähern sich Werken an und entfernen sich wieder von diesen, oder sind als fixierte Versionen mehr oder weniger nah und entfernt von anderen Werken/Versionen. *Praktiken der Annäherung* und *der Entfernung* sind dementsprechend anleitend für die Analyse der Produktion von Ähnlichkeit. Die Untersuchung von Soundalikes führt deshalb auch dazu, eine *Kreativität als Versionen* verstehbar zu machen. In Abbildung 1 stelle ich den Zusammenhang zwischen der Kreativität als Werke und der Kreativität als Versionen schematisch vor und bringe die eingeführten Begriffe visuell in Verbindung.

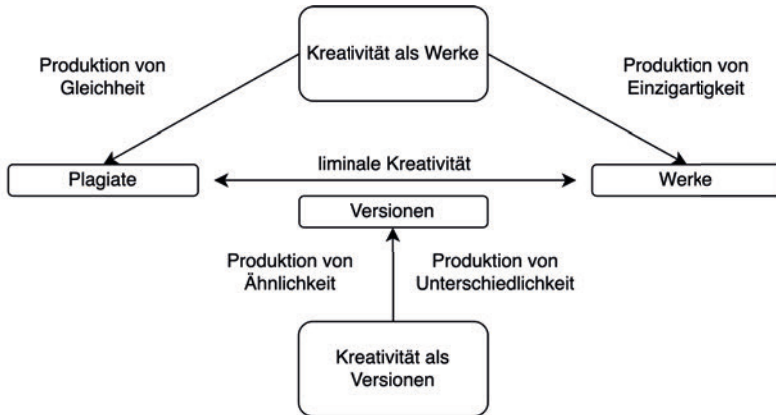


Abbildung 1: Kreativität als Werke und Kreativität als Versionen

1.3 Liminalität

Die Kreativität als Versionen besetzt das Dazwischen von Werk und Plagiat. Um ihre praktischen Herausforderungen und Unsicherheiten herauszuarbeiten, schlage ich die Perspektive *liminaler Kreativität* vor. Im Dazwischen hinsichtlich ästhetischer, rechtlicher, (musik-)wissenschaftlicher und wirtschaftlicher Bewertungen nimmt liminale Kreativität einen Übergangsraum ein, der zwischen einzelnen Ausformungen kultureller Produkte liegt. Diese Grenzbereiche fördern Unsicherheiten, die Produktion von Ähnlichkeit in der Kreativwirtschaft begleiten. Liminale Kreativität begreift Liminalität nicht als Grenzerfahrung innerhalb eines Ritus (Van Gennep, 2013 [1960]), sondern als (häufig) nicht auflösbaren Zustand im *Betwixt and Between*, wie Turner (1987) das Konzept interpretiert. Produktionen von Ähnlichkeit befinden sich nicht im dichotomen Spannungsfeld von Werk und Plagiat, sondern bilden ein genuines Dazwischen, sind weder Werk noch Plagiat.

Die Produktionsperspektive interessiert kreative Prozesse und weniger Ergebnisse von Kreativität, wodurch Handlungen an Produktionsprozessen beteiligter Akteurinnen und ihre Praktiken ins Zentrum rücken. Praktiken verstehe ich als Handlungszusammenhänge (Reckwitz, 2003) bzw. Bündel

von Handlungen, die einen »nexus of doings and sayings« (Schatzki, 1996, S. 89) bilden. Kreativität in der Produktion von Ähnlichkeit verschränkt Praktiken des *Annäherns* und *Entfernens*, die sich um *kleinste Transformationen* organisieren. Diese Begriffe ermöglichen eine räumlichere Vorstellung dessen, was die Wirtschaftsgeographie als assoziieren und dissoziieren für das Feld der Werbung analysiert (Ibert, Hess, Kleibert, Müller, & Power, 2019). Kulturelle Produkte sind über zahlreiche Verbindungen mit anderen Produkten assoziiert oder *angenähert*, ebenso aber bewusst von anderen Produkten dissoziiert, also *entfernt*. Diese Verbindungen stellen Akteurinnen bei der Produktion von Ähnlichkeit her, indem sie im Fall von Soundalikes Musiken einander annähern und voneinander entfernen. Die Verschränkung von annähern und entfernen gelingt im *versionieren* (Hebdige, 2003 [1987]), das sich an ästhetischen, rechtlichen, (musik-)wissenschaftlichen und wirtschaftlichen Grenzen orientieren muss. In Similarisierungen sind Akteurinnen an *Edgework* (Lyng, 1990, 2004b) und dem bewussten Anstreben von Grenzerfahrungen beteiligt.

Liminale Kreativität schließt an Diskurse an, die das Dazwischen als wesentlich für die ökonomische Ausgestaltung spätmoderner Gesellschaften begreifen. So widerspricht die Prosumer-Literatur der dichotomen Auffassung von Konsumentin und Produzentin als klar abgrenzbare Akteurinnen und beschreibt die liminale Prosumerin. Diese ist Produzentin und Konsumentin, was manche als eine Überwindung von tradierten Machtverhältnissen interpretiert haben (Toffler, 1980), während andere skeptisch von einer spezifischen kapitalistischen Ausbeutung innerhalb weiterhin etablierter Machtverhältnisse ausgehen (Ritzer, 2015). Praktiken von Fandom und Fanfiction unterstützen einen liminalen Blick auf die Prosumerin (Denison, 2011; Reißmann & Hoffmann, 2018). Während in einer klassischen Vorstellung die Produktion von der Rezeption eines Kunstwerkes strikt getrennt ist, verschwimmen diese Grenzen.

Praktiken kultureller Produktion greifen das Verschwimmen der Grenze von Produktion und Rezeption auf und stellen die Trennung von Werk und Plagiat in Frage. Unter dem Sammelbegriff *Appropriation Art*, einer zeitgenössischen Form der Konzeptkunst, befassen sich Künstlerinnen mit der strategischen Kopie vorherbestehender Werke (Brilliant & Kinney, 2011).

Dabei stehen Strategien der Aneignung im Mittelpunkt. Die bekannte Fotografin Sherrie Levine stellt Fotos berühmter Fotografen her (Irvin, 2005). Verhandlungen des Verhältnisses von Original und Replik sowie die Bedeutung der Wiederholung zeichnen Appropriation Art aus (Krauss, 2000). Das aus der bildenden Kunst stammende Pastiche schlägt in eine ähnliche Kerbe, wobei mehr die Imitation und weniger die Kopie im Vordergrund steht (Hoesterey, 2001). In der Musik hat sich für das Pastiche die Bezeichnung des Pasticcio geprägt. Diese Opern-Praktik bringt Zusammenstellungen bereits existierender Musik auf die Bühne und hatte ihren Höhepunkt im 18. Jahrhundert (Walker, 1952). Gegenwärtig findet der Pastiche-Diskurs für die Musik Eingang in die Sampling-Debatte und wird als eine Möglichkeit erachtet, mit Sampling verbundenen rechtlichen Unsicherheiten zu begegnen (Döhl, 2018).

Mit der Digitalisierung assoziierte Musikpraktiken wie das Sampling, der Remix, oder das Mash-Up zeigen Aspekte liminaler Kreativität, sind aber häufig an Unterschiedlichkeit und Transformation interessiert (Hondros, 2020b). Sampling bezeichnet das Integrieren von Ausschnitten bereits aufgenommener Musik in neue Musikstücke (Rodgers, 2003). Remix hingegen ist weit über die Musik hinaus einer der zentralen Kreativitätsbegriffe der Digitalisierung (Knobel & Lankshear, 2008; Lessig, 2008), wobei er die Rekombination von Bestehendem adressiert und mit Innovation im Digitalen verknüpft ist (Flath, Friesike, Wirth, & Thiesse, 2017). Bei musikalischen Remix-Versionen werden ikonische Elemente von Musikstücken, häufig die Gesangsstimme, mit neuen musikalischen Elementen kombiniert. Das Mash-Up legt zwei oder auch mehr Musikstücke ineinander oder übereinander, oftmals den Gesang des einen mit der Instrumentalmusik eines anderen Stücks, um einen neuen ästhetischen Eindruck zu generieren (Döhl, 2016). Im Hip Hop wird das Abkupfern von Beats und Melodien als *biting* bezeichnet (Anderson Jr, 2011). *Beat biting* beschreibt, den Beat einer anderen Musikerin abgekupfert zu haben und unterstreicht die erwünschte Ausrichtung auf Transformation.

Im Gegensatz zu diesen auf Transformation ausgerichteten Praktiken sind der Produktion von Ähnlichkeit Musikpraktiken wie die Stilkopie (Polth, 2002) näher, die in der bildenden Kunst Bedeutung hat, aber mu-

sikalisch einen festen Bestandteil im klassischen Kompositionsstudium einnimmt. Ebenso sind Cover-Versionen und Bearbeitungen zu nennen. Beide adaptieren ein Musikstück, wobei das Cover große strukturelle und melodische Ähnlichkeit zum Original aufweisen muss (Pendzich, 2004), wohingegen eine Bearbeitung sich von diesem weiter entfernt (Wegener, 2003). Hintergrundmusik oder Mood-Musik wie die so genannte Muzak haben in Europa als Fahrstuhlmusik Bekanntheit. Muzak baut auf der Produktion von Ähnlichkeit in Form von Versionen bekannter Lieder auf, befasst sich aber genauso mit Stimmungsmusik (Jones & Schumacher, 1992; Lanza, 2004). In einer für die Produzentinnen von Muzak wenig schmeichelhaften Definition heißt es, bei Muzak handle es sich um eine

»non-entertainment« (implying non-artistic) sound form that one is meant «to hear, not to listen to.» The net effect is an anonymous sound field seemingly devoid of direct perceivable musical meaning. (Radano, 1989, S. 450)

Die Unterscheidung zwischen *to hear* und *to listen to* macht auf den Umstand aufmerksam, dass es verschiedene Formen dessen geben kann, wie Musik konsumiert wird oder werden soll, und worauf dementsprechend bei ihrer Produktion zu achten ist. Schließlich sind noch *Recommender Systems* (Kropf, 2019) zu nennen, Algorithmen, die auf digitalen Plattformen wie Streamingdiensten Vorschläge generieren und in den Musikkonsum integrieren. Sie wählen dezidiert nach Ähnlichkeit zwischen Musikstücken aus und versuchen, sich an Stimmungen zu orientieren. Nicht allein die Produktion, sondern ebenso die mitunter technische Bewertung von Ähnlichkeit ist also im Zusammenhang mit der Produktion musikalischer Ähnlichkeit zu beachten (Müllensiefen & Frieler, 2004a).

Diese musikalischen Praktiken können als Varianten derivativen Werk-schaffens bezeichnet werden (Adeney, 2012; Goldstein, 1982). Sie nutzen möglicherweise urheberrechtlich geschütztes musikalisches Material für eigene musikalische Schöpfungen und leiten damit ihre Schöpfung aus vorhergehenden ab. *Derivativ* ist kein prinzipiell wertender Begriff. Magnus

et al. (2013, S. 366) verweisen in ihrer Definition auf die liminalen Grenzziehungen, die diese Kreativpraktiken umgeben.

We mean 'derivative' in a noncritical, genetic sense, rather than as a synonym for banal. How derivative a song must be in order to be sufficiently derivative is admittedly vague, but common usage suffices to draw a rough boundary.

Da das Urheberrecht auf Vorstellungen von Kreativität als Werk basiert, befinden sich Musikpraktiken auf rechtlich unsicherem Terrain, die dieser Vorstellung entgegenlaufen. Indem sie ihre Kreativität und Schaffenspraktiken an zuvor Geschaffenes koppeln, verschwimmen die Grenzziehungen zwischen einzelnen kreativen Werken, gleichwohl Musikgenres wie Hip Hop, R&B oder EDM, die sich regelmäßig dieser Praktiken bedienen, längst ihren Kanon ikonischer Kreativobjekte und damit legitimierte Kreativität ausgeprägt haben.

Die Fallbeispiele zu Prozessen und Praktiken der Soundalike-Produktion zeigen musikalische Praktiken, die weniger dem Werk und mehr der Version zuzuordnen sind. Versionen und Liminalität regen dazu an, Zeitlichkeit und mehr noch Räumlichkeit für die Analyse liminaler Kreativität fruchtbar zu machen. Wohingegen Werke zeitlose und kaum haptisch-räumlich greifbare Idealisierungen suggerieren, zeigt Hebdige's (2003 [1987]) versioning, wie Musikschaffen außerhalb von singularisierenden Vorstellungen ein Kontinuum an Musikpraktiken zur Folge haben kann. Allerdings erkennt auch das Urheberrecht zum Teil räumliche und zeitliche Beziehungen zwischen Werken an. So kann die Ähnlichkeit zwischen Werken als *Abstand* gefasst werden, es existieren *Schranken* des Urheberrechts und ähnliche Werke können mit Bezug zueinander *verblassen* (Gelke, 2013). Die *Schöpfungshöhe* ist die Grenzziehung für das Mindestmaß an Originalität eines Werkes.

Die urheberrechtliche Fokussierung auf eine Kreativität als Werke trifft auf praktische Schwierigkeiten. Diese visualisiere ich in Abbildung 2 und Abbildung 3, die mich über den Schreibprozess des Buches begleitet haben. Zunächst Kreativität als Werke, wie sie urheberrechtliche, aber ebenso ästhetische Vorstellungen musikalischer Praktiken prägt. Ich möchte überspitzt

zeigen, dass – bei aller Ähnlichkeit zwischen Musiken – der Eindruck aufrecht erhalten wird, es handle sich um distinkte, eigenständige und einzigartige Werke, die jeweils einen abgesteckten Raum im urheberrechtlichen Kosmos einnehmen. In der Visualisierung stellt jedes Rechteck ein Musikstück dar.



Abbildung 2: Kreativität als Werke

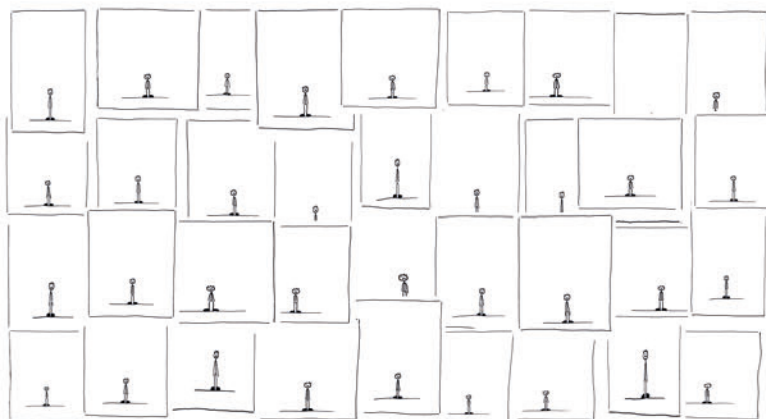


Abbildung 3: Kreativität als Versionen

Liminale Kreativität hingegen, wie sie Abbildung 3 darstellt, macht darauf aufmerksam, dass einzelne Musikprodukte nicht (immer) voneinander abgegrenzt werden können und auch nicht voneinander abgegrenzt werden sollen. Sie gehen ineinander über, beziehen sich aufeinander und verwischen dabei als Kreativität als Versionen vorgeblich starre Grenzen.

Die musikalische Realität entspricht der zweiten Visualisierung, die trotz aller Unterschiedlichkeit durch die Überschneidungen aufzeigt, dass Ähnlichkeiten zwischen den Musiken vorliegen. Die Kreativität als Versionen vermittelt, wiederum überspitzt, wie vielfältig einander überschneidende Versionen von Werken sein können. Eine solche räumliche Vorstellung von musikalischer Kreativität und Urheberrecht nehme ich mit den Praktiken annähern und entfernen auf.

Im Vergleich zu den genannten künstlerischen Praktiken der Kreativität der Versionen hat die Produktion von Soundalikes nur geringe (sozial) wissenschaftliche Aufmerksamkeit erhalten. Sicherlich handelt es sich nicht um ein *neues* Phänomen, denn die Produktion von Ähnlichkeit begleitet die Geschichte des Musikmachens kontinuierlich. Der Fachbegriff des Soundalikes bezieht sich häufig auf Medienmusik, die auch Produktions- oder sogar Gebrauchsmusik genannt wird, und ist mit Werbung assoziiert. Als Temp-Musik oder Temp-Tracks sind Ähnlichkeitsproduktionen in der Filmmusik bekannt. Während Soundalikes das Ergebnis eines Produktionsprozesses bezeichnen, werden Temp-Tracks nach dem Schnitt unter Film-szenen gelegt, um der in Auftrag gegebenen Komposition eine Richtung anzuzeigen. In der Werbemusik nennt man Temp-Tracks eher Referenzen.

Meine Betrachtung von *liminaler Kreativität* fokussiert die Produktion von Ähnlichkeit in Form von Soundalikes. Diese organisiert sich immer in Zusammenhang mit einer *Referenz*. Die Referenz kann von Komponistinnen selbst ausgewählt sein, dann bezeichne ich den Prozess als *Selbstsimilarisierung*, oder von außen kommen, insbesondere von Auftraggebenden, dann spreche ich von *Fremdsimilarisierung*. Es handelt sich um die zwei Organisationsformen der Produktion von Ähnlichkeit. Während Selbstsimilarisierung mit der musikwirtschaftlichen Organisation der *Produktionsmusik* in Verbindung steht, bezieht sich Fremdsimilarisierung auf den Bereich der *Auftragskompositionen* (Bode & Mueller, 2010).

In beiden Fällen beginnen Komponistinnen ausgehend von der Referenz, diese zu imitieren. Diese musikalische Praktik beschreiben Musikakteurinnen mit Begriffen wie *nachkomponieren* oder *nachbauen*. Die Komponistinnen müssen sich der Referenz *annähern*. Allerdings treten Unsicherheiten auf, die dazu führen sich von den Referenzen zu *entfernen*. Es entwickelt sich ein integrierter Prozess von annähern und entfernen, das *Versionieren*, währenddessen Versionen entstehen. Versionieren gelingt durch *Kombinationen von Elementen*, wobei u.a. melodische, harmonische oder rhythmische Elemente versioniert werden. Die Bewertung von *Grenzziehungen* und von *kleinsten Transformationen* trägt zur Herstellung von Versionen bei und ermöglicht, das zu produzierende Musikprodukt zwischen Werk und Plagiat zu positionieren. Das Soundalike soll sowohl nahe genug am Plagiat sein, um verwechselt, aber zugleich entfernt genug, um als eigenständiges Werk bewertet werden zu können. Die Bewertungen werden hinsichtlich der *ästhetischen, rechtlichen, wissenschaftlichen* und *wirtschaftlichen* Dimension und von weiteren am Schaffensprozess beteiligten Akteurinnen vorgenommen. Die Integration von Dimensionen und Akteurinnen führt zu rekursiven Schleifen, die wiederum Versionieren anregen. *Liminale Kreativität* umfasst als Begriff den gesamten Prozess und ebenso das in Versionen existierende Produkt einer Similarisierung. Die Darstellung (Abbildung 4) verbindet die Konzepte einer Similarisierung. Die Farbgebung der vier genannten Bewertungen dient der Orientierung über die Arbeit hinweg.

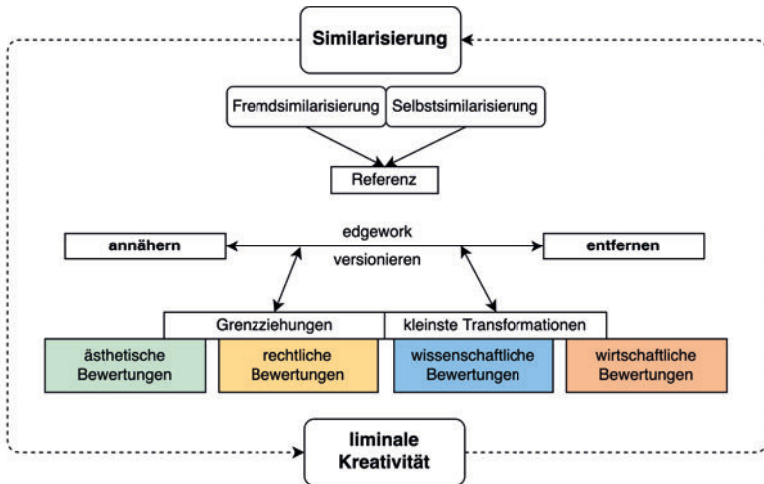


Abbildung 4: Organisation der Produktion von Ähnlichkeit

Meine empirische Untersuchung der Produktion von Ähnlichkeit betrachtet drei Fälle. Zunächst analysiere ich Auftragskompositionen im und um das Musikstudio und nehme Fremdsimilarisierung aus der Perspektive der beteiligten Akteurinnen in den Blick. Ich zeige, wie annähern und entfernen in der kreativen Praxis zwar in ständigem Austausch miteinander stehen, aber dennoch bestimmten Prozessphasen zugeordnet werden können. Daraufhin untersuche ich Produktionsmusik auf Online-Plattformen. Selbstsimilarisierung ist in diesen Räumen entscheidend und ich bespreche Bewertungen der Produktion von Ähnlichkeit innerhalb einer Online-Community für Stock-Music. Schließlich analysiere ich anhand dreier Gerichtsverfahren von *high profile* Fällen wie die Produktion von Ähnlichkeit zwischen Akteurinnen verhandelt und vor Gericht bewertet wird, wobei annähern und entfernen als ein Beziehen von Positionen der Streitparteien zu verstehen ist.

Ich zeige am Soundalike, wie in einer an Einzigartigkeit ausgerichteten Kreativwirtschaft (Reckwitz, 2018) der Produktion von Ähnlichkeit eine kaum wahrgenommene, wenig geschätzte und doch ubiquitäre Bedeutung zukommt. Der musikalische Spezialbereich kommerzieller Soundalikes treibt das unterbeleuchtete Verhältnis von Einzigartigkeit und Ähnlichkeit,

das die gesamte Kreativwirtschaft mitbestimmt, auf eine ontologische Spitze, da sie tatsächlich den liminalen Zustand erstreben, Verwechslung ohne Identität zu erreichen. Indem ich mich der Produktion und Bewertung von Ähnlichkeit widme, trage ich zur Erforschung der creative industries, aber auch des kreativen Schaffens an sich bei, werfe einen Blick auf eine *dark side of creativity* (Cropley, Cropley, Kaufman, & Runco, 2010; McLaren, 1993) und analysiere mit Hilfe des Konzepts der liminalen Kreativität, welche Unsicherheiten und Herausforderungen Beteiligte an Similarisierungen zu bewerten haben.

Durch die Analyse der Fälle und den Vergleich zwischen einer musikproduktionspraktischen und einer rechtspraktischen Perspektive stellt sich heraus, wie (rechtlich) institutionalisierte Bemühungen dahin gehen, Bewertungen von Musik entweder als Werk oder als Plagiat zu erreichen. Hingegen sind in Musikproduktionen Praktiken zu beobachten, die das Dazwischen betreffen. Die rechtlichen Rahmenbedingungen erhärten den Eindruck, für eine Gruppe von Artefakten geschaffen worden zu sein, die womöglich *nur* theoretisch existieren: die Einzigartigkeiten. Das Ähnliche findet rechtlich als *substantielle Ähnlichkeit* Gebrauch, die wiederum mit Gleichheit im Sinn von Identität identifiziert wird.

Drei Fragestellungen bestimmen mein Forschungsinteresse am Dazwischen liminaler Kreativität in Produktionen von Ähnlichkeit. Einerseits, *wie die Produktion von Ähnlichkeit unter sozialen Bedingungen organisiert ist, die Kreativität in Form von Einzigartigkeit fordern und fördern*. Andererseits, *wonach Akteurinnen in der Kreativwirtschaft Produktionen von Ähnlichkeit und Unsicherheiten bewerten, die mit den Produktionen verbunden sind*. Schließlich, *welche Praktiken bei der Produktion von Ähnlichkeit eine Rolle spielen und wie Akteurinnen mit diesen Praktiken Unsicherheiten begegnen*. Diese Fragestellungen entwickle ich in den folgenden theoretischen Kapiteln. Daraufhin beschreibe ich meine methodologischen Überlegungen sowie die angewendeten methodischen Werkzeuge. Im Anschluss stelle ich die drei Fälle in der skizzierten Reihenfolge vor.

2 Liminale Kreativität in der Kreativwirtschaft

Dieses Kapitel kontextualisiert die zuvor eingeführten theoretischen Begriffe und entwickelt die Fragestellungen der empirischen Analyse. Aus einer pragmatisch beeinflussten Perspektive pflege ich die Untersuchung der Produktion von Ähnlichkeit in die verschränkten Wissensbestände der Theorie sozialer Praktiken und der Bewertungssoziologie ein. Ebenso greife ich auf Überlegungen der Konventionenökonomie, Organisationsforschung und Rechtssoziologie zurück. Ein dynamisches Verständnis von Gesellschaft hält meine theoretischen Bezugspunkte zusammen, orientiert sich an handlungskompetenten Akteurinnen und ermöglicht Wandelbarkeit sowie Mehrdeutigkeit sozialer Phänomene. Ohne Bewertungsvielfalt blieben Ähnlichkeitsproduktionen reduziert auf normierende Eindeutigkeiten wie Plagiat, Piraterie und Diebstahl intellektuellen Eigentums.

Neben der Schärfung der begrifflichen Werkzeuge untersuche ich historische Dynamiken, die sozialen Bewertungen zugrunde liegen. Similarisierungen sollen als komplexes, historisches Phänomen verstehbar werden, die heute Teil sich transformierender Umwelten kreativer Arbeit sind, in diesen Umwelten vorherrschenden Beziehungen von Akteurinnen entspringen und organisierte Produktionsprozesse darstellen. Dieses Erkenntnisinteresse setzt voraus, Theorie nicht als in einzelne Entitäten getrennte Theorieblöcke aufzufassen, die außerhalb methodologischer Überlegungen gerechtfertigt sind, sondern sie als flexibles Werkzeug zu nutzen, um einem empirischen Gegenstand analytisch gerecht zu werden. Insofern leitet nicht eine einzelne Theorie, sondern ein mehrstufiges Verknüpfen von Theoriesträngen die Analyse an.

Ich entwickle die Produktion von Ähnlichkeit aus drei theoretischen Perspektiven: eine gesellschaftstheoretische, organisationale Einfassung, eine am Feld kreativer Arbeit orientierte Spezifikation, und schließlich ein

an Handlungen der Akteurinnen ausgerichteter Fokus. Konkret betrachte ich sozialwissenschaftliche Theorie zur Singularisierung in Gegenwartsgesellschaften, also der gesellschaftlichen Produktion von Einzigartigkeit und wie diese organisiert ist. Daraufhin nehme ich das Feld der Kreativwirtschaft in den Blick. Abschließend behandle ich Praktiken musikalischer Schaffensprozesse. Zwar nutzt diese Herangehensweise eine Ebenen-Logik wie sie die Gegenüberstellung von Makro und Mikro kennt. Ich verstehe diese Ebenen jedoch nicht hierarchisierend, sondern als Werkzeuge der Organisation meines theoretischen Rahmens. Methodologisch verfolge ich mit der Theorie sozialer Praxis eine Strategie der *flat ontology* (Nicolini, 2016; Schatzki, 2016), die der Überwindung von Mikro und Makro dient. Mich unterstützt diese Auflösung von Gegensätzen, Praktiken der Produktion von Ähnlichkeit als über die konkrete Schöpfungssituationweisend zu verstehen und schärft den Fokus darauf, was dazwischen liegt. Ebenso spiegelt sich diese Strategie in der Sammlung des Datenmaterials und den empirischen Analysen wider, und verknüpft Theorie und Empirie der Arbeit.

Der erste Abschnitt bespricht das *Organisieren von Einzigartigkeit und Ähnlichkeit* zunächst in Form einer historischen Analyse, die der Entwicklung des Verhältnisses von Kreativität als Werke und Kreativität als Versionen folgt und ausführt, welche Bedeutung dem Dazwischen dieser beiden zukommt. Einzigartigkeiten sind ein wandelbares soziales Phänomen, das auf sich verändernde Bewertungen und Organisation von Ähnlichkeitsproduktionen trifft. Für die spätmoderne Kreativwirtschaft zeigt sich ein widersprüchliches Bild, das eine Vermengung von Werken und Versionen nahelegt. Im Anschluss entwickle ich das Konzept der Liminalität aus der anthropologischen und organisationssoziologischen Forschung, und erarbeite, wie diese als Kreativitätsressource analysiert worden ist. Aus Werksicht hebe ich die Bedeutung einer Gesellschaft der Singularitäten hervor (Reckwitz, 2018). Mit Hilfe einer Gegenüberstellung des Allgemeinen und des Besonderen mache ich auf Liminalität zwischen diesen Polen aufmerksam, die in der Literatur eine untergeordnete Rolle spielt. Schließlich argumentiere ich, inwiefern das Konzept der liminalen Kreativität an diese theoretischen Perspektiven anschließt.

Der zweite Abschnitt nimmt sich *Bewerten im Feld der Kreativwirtschaft* an. Mit Bourdieus (1983, 1996) Feldtheorie der Kunst und Beckers (2008 [1982]) Konzeption von *art worlds* kontextualisiere ich die gesellschaftliche Produktion von Einzigartigkeit kunstsoziologisch. Allgemein ist mit diesen Analysen ein gesteigertes Interesse an Bewertung verbunden (Lamont, 2012). Forschung zu Wertordnungen dient als Rahmung (Boltanski & Thévenot, 2007; Stark, 2009), die durch ihre pragmatistischen und bewertungssoziologischen Grundlagen anschlussfähig ist. Sie erlaubt den Begriff der Kreativität unter der Annahme inhärenter Unsicherheiten zu analysieren, die ihre Herstellung mit sich bringt (Menger, 2014). Diese sind oft wirtschaftlicher und ästhetischer Natur. Vermehrt wird rechtliche Unsicherheit mit Bezug auf intellektuelle Eigentums- und Urheberrechte wahrgenommen (Dobusch, Hondros, Quack, & Zangerle, 2021; Hondros, 2020a). Die Produktion von Ähnlichkeit zeigt darüber hinaus, wie wissenschaftliche Unsicherheit Teil von Kreativprozessen sein kann, wenn Grenzziehungen von wissenschaftlichen Disziplinen wie der Musikwissenschaft bewertet werden.

Der dritte Abschnitt geht auf *Praktiken der Produktion von Ähnlichkeit* ein. Ich unterscheide zwischen Praktiken der Singularisierung, die Einzigartigkeit zu produzieren suchen, und Praktiken der Similarisierung, denen es um Ähnlichkeitsproduktion geht. Wichtig sind relationale Aspekte und ihr Anteil an Praktiken. Ich thematisiere Kreativität als Teil eines (fiktionalen) Auftrags, die sich an Auftraggebenden ausrichtet, und weise auf die Bedeutung von Zwängen in der Schaffung von Musik hin. Ebenso führe ich aus, wie eine Reihe von musikalischen Praktiken wie Sampling, Remix oder Mash-Up regulatorische Unsicherheit bei der Produktion von Musik hervorrufen. Ich zeige Unterschiede dieser Praktiken zu Soundalike-Produktionen auf, wenn sie nicht der Produktion von Ähnlichkeit, sondern der Produktion von Unterschiedlichkeit dienen.

Aus jeder dieser drei theoretischen Perspektiven und der identifizierten Interessenschwerpunkte bzw. Lücken mit Bezug auf die Organisation von Produktionen musikalischer Ähnlichkeit und liminaler Kreativität, Bewertungen der Produktion von Ähnlichkeit, und Musikpraktiken der Similarisierung leite ich abschließend eine forschungsanleitende Fragestellung ab.

2.1 Organisieren von Einzigartigkeit und Ähnlichkeit

In der Einleitung zu den *Regeln der Kunst* (1999) beschreibt Bourdieu eine Soziologie, die aus disziplinären Gründen davor zurückschreckt, sich dem Besonderen, Einmaligen und Singulären zu widmen. Sie würde dem Gewöhnlichen, Mittelmäßigen zugewandt sein, sich in Relativierungen üben, dabei Werte nivellieren und Größe minimieren. Das sei der Sorge geschuldet, wissenschaftliche Analyse würde die Spezifität von Kunst zerstören und nicht dazu beitragen, dieser näher zu kommen. Wenige Jahrzehnte später hat nicht die Kunstsoziologie, aber die Organisations-, Bewertungs- und Kultursoziologie Singularität als ökonomische Analyseeinheit (Karpik, 2011a) und gesellschaftsformierendes Phänomen (Reckwitz, 2018) erkannt, das einer allgemeinen Ästhetisierung von Gütern entspringt (Lash & Urry, 1993). Einher geht damit ein gesteigertes sozialwissenschaftliches Interesse an Bewertungen des Einzigartigen (Antal, Hutter, & Stark, 2015; Beckert & Aspers, 2011; Boltanski & Thévenot, 2007; Lamont, 2012), das über ökonomische Wertbestimmung hinausgeht.

Dieser »kulturelle Kapitalismus« (Reckwitz, 2018, S. 7) ist auf die Produktion von Einzigartigkeiten ausgelegt und eng mit Kultur- und Kreativindustrien verknüpft. Die Kulturindustrien scheinen sich ihrer negativen Konnotation und Bewertung, wie sie die Frankfurter Schule noch umfassend attestierte (Horkheimer & Adorno, 2010 [1944]) Schritt für Schritt entledigen zu können, gleichwohl der ursprünglich euphorische Blick auf die Creative Industries (Florida, 2014 [2002]) zusehends realistischeren Bewertungen bis hin zu harscher Kritik gewichen ist (Caves, 2000; Manske & Schnell, 2010). Heute bilden die Felder der Kunst und die Kultur- und Kreativwirtschaft ein verwobenes Geflecht von Organisationen, Akteurinnen und Praktiken, die sich kaum voneinander trennen lassen. Analysen und Statistiken zu creative industries subsumieren hochkulturelle Kunstformen wie die klassische Musik mit hochkommerzialisierter Softwareproduktion (Blythe, 2001), und im Feld selbst sind klassisch ausgebildete Komponistinnen mitunter in Projekten der Gaming-Industrie beschäftigt.

Die Konzentration auf Einzigartigkeit in der Spätmoderne bedeutet nicht, dass das Besondere erst in dieser entsteht und nur das Einzigartige

soziale Anerkennung genießt. Ebenso wenig sollte Einzigartigkeit als das einzige Bewertungskriterium und die ausschließliche Organisationsform für Kulturprodukte und Kreativität aufgefasst werden. In groben historischen Zügen zeichne ich deshalb nach, dass dieser Hervorhebung des Singulären in der Spätmoderne historisch Gesellschaften gegenübergestellt werden können, deren kreative Praktiken nach anderen Kriterien denn vornehmlich Einzigartigkeit ausgerichtet waren.

Ich versuche darzulegen, dass unterschiedliche Praktiken und Bewertungen (Boltanski & Thévenot, 1999) die Produktion von Kulturprodukten anleiten und sich kreative Schaffensprozesse vielfältig organisieren können (Lampel et al., 2000; Schmidt, Brinks, & Brinkhoff, 2014). Ich vermeide eine stufenförmige oder prozessuale Entwicklung hin zur Gegenwartsgesellschaft (Elias, 1976) und suche eine Auseinandersetzung damit, wie kreative Praktiken an historisch kontingente Bedingungen gebunden sind, wie diese Praktiken über Zeit nicht verschwinden, sondern durch weitere Praktiken überlagert werden. Für Produktionen von Ähnlichkeit ist das entscheidend, da sie sich auffällig gegen die Innovations- und Neuheitsorientierung temporärer Gesellschaften richten und den Eindruck vermitteln, sie würden nicht in unsere Zeit passen.

2.1.1 Kreativität zwischen Werken und Versionen

Als heuristische Annäherung an mein Problemfeld werfe ich vier historische Schlaglichter und untersuche, inwiefern Kreativität als Werke bzw. Kreativität als Versionen gesellschaftlich organisiert und bewertet werden, und wie sich Praktiken der Produktion von Einzigartigkeit und Ähnlichkeit entwickelt haben. Damit stelle ich dominierende Vorstellungen über kulturelle Produktion in Frage und betrachte die Produktion von Ähnlichkeit als eine zumindest historisch legitimierte Praktik. Mir geht es nicht darum, eine allgemeine Geschichte der Kreativität zu konstruieren (Runco & Albert, 2010), sondern die Geschichte nach dem Verhältnis von Werken und Versionen zu befragen. Ich unterscheide vier historische Phasen: *Antike bis Renaissance*; *Romantik*; *Moderne*; sowie *Spätmoderne* (Tabelle 1). Die Ausführungen bauen auf phi-

losophische, kunsthistorische und gesellschaftswissenschaftliche Quellen, die nach Möglichkeit aus der jeweiligen Phase stammen bzw. diese fokussieren.

Ich nehme acht Aspekte in den Blick, zunächst vier allgemeine Aspekte der jeweiligen historischen Kulturproduktion. Ich unterscheide die Phasen in Hinblick auf den vorherrschenden (*ästhetischen*) Wert (Boltanski & Thévenot, 2007), die gesellschaftliche Bewertung und Position der *Künstlerin* (Bourdieu, 1999), die Ausformung des *Kunstmarktes* (Guerzoni, 2011), sowie das *Medium* und die damit verbundenen Praktiken der Verbreitung von Kulturprodukten (Couldry, 2004). Diese Aspekte verdeutlichen, unter welchen Bedingungen Kulturproduktionen organisiert sind und helfen, Verbindungen über die Phasen hinweg zu ziehen. Drei Aspekte beziehen sich auf die kreativen Praktiken selbst und ihre Entwicklung (Pope, 2005). Ich unterscheide eine *Kreativpraktik*, die Produktion von Einzigartigkeit, sowie eine *Nachahmungspraktik*, die Produktion von Ähnlichkeit abbildet. Der *Umgang mit Ähnlichkeit* thematisiert die Bewertung von Ähnlichkeit und wie mit Einfluss von Vorherbestehendem auf neue Produktionen umgegangen wird. Schließlich gebe ich eine Einschätzung ab, inwiefern eine Phase eher der Kreativität als Werke oder der Kreativität als Versionen zuneigt.

Die *Renaissance* besinnt sich der *Antike* und spannt eine Klammer um dazwischenliegende Entwicklungen und Brüche. Anleitenden Wert haben die *Ideen* Platons, ausgeführt im Höhlengleichnis seiner Ideenlehre (Platon, 2017). An ihnen richten sich kulturelle Produktionen aus (Aristoteles, 2006). Zwar existieren Schriftsysteme, weshalb *Abschriften* die Verbreitung kultureller Produkte ermöglichen, die Homerforschung hat auf die Oralität kultureller Produktion und die Bedeutung von *Mnemotechniken* sowohl für die Entwicklung, als auch für die Weitergabe von künstlerischen Produktionen hingewiesen (Parry, 1987). Kulturelle Produkte zu schaffen begreift diese Phase im Anschluss an Aristoteles (2006) mit Hilfe des Begriffs der *τέχνη* (Techne), die als Fähigkeit oder Handwerk übersetzt wird. Ihrer Produktion kommt ein handwerklicher Charakter zu und Künstlerinnen gelten als *Handwerkerinnen*. Trotz dieser beruflichen Konnotation sind Kulturproduzentinnen auf die Zuwendungen einzelner *Mäzeninnen* angewiesen, die als Auftraggeberinnen die Produktion von Kulturgütern einfordern und fördern (Gold, 2012;

E. Welch, 1997). Der Kunstmarkt und die beteiligten Akteurinnen sind um Auftragssituationen organisiert.

Die Kreativpraktik dieser Phase bestimmt die *Nachahmung*. Von der Antike bis zur Renaissance ist es die Natur, die das Schöne schafft. Der Mensch ahmt diese in seinen künstlerischen Bemühungen nach. Beeinflusst durch die platonische Ideenlehre beschreibt Mimesis bzw. μίμησις als Forderung der aristotelischen Poetik, dass die Natur von der Dichtkunst nachzuahmen sei (Aristoteles, 2006). Für diese leitet der Philosoph aus Theaterstücken seiner Zeit Regeln ab, die Wahrscheinlichkeit und Notwendigkeit einer Handlungsfolge begründen, sie also der Wirklichkeit der Ideen nachahmend näher bringen. Die Stoffe aus einem schmalen Kanon zentraler Mythen zu wählen ist aber keine Forderung von Aristoteles. Die symbolische Verdichtung, wie wir sie bis heute aus dem Kabuki-Theater kennen (Lee, 1971), unterstützt nachahmen, da wiederholt dieselben Erzählungen aufgegriffen werden.

Neben nachahmen als Kreativpraktik kennt die Antike *imitieren* als Praktik der Nachahmung. Imitation ist über künstlerische Gattungen hinweg bedeutsam und besonders als rhetorisches Stilmittel *Imitatio* verankert. Die Imitation ist von der Parodie abzugrenzen, die sich ebenfalls in der Antike entwickelt. Imitieren setzt sich nicht zum Ziel, das Nachgeahmte zu parodieren und dabei humorvoll zu überhöhen. Vielmehr soll durch das Imitieren einem Vorbild möglichst nahegekommen werden, seien es Texte, Werke der bildenden Kunst oder auch Musik. Mitunter kann durch Imitation ein Vorbild überragt werden, das bezeichnet die Antike als *Aemulatio* (De Rentiis & Kaminski, 1998).

Seneca prägt die Metapher, dass die Ähnlichkeit zwischen nachfolgend geschaffenen Werken einer Vater-Sohn Beziehung entspricht. Diese Beziehung zeichnet Lebendigkeit aus, gleichwohl das nicht jeder Nachahmung gelingt. Die Antike sieht generatives Potential in Imitationen und Autoren wie Quintilian fordern das ein. Die exakte Kopie einer Statue, Malerei oder anderer kulturellen Produktionen reicht nicht aus, um Anerkennung zu finden oder künstlerisch zu gelingen. Eine allein regelgeleitete Imitation bleibt oberflächlich. Gefordert wird eine »natural sort of imitation« (Perry, 2002, S. 158), die Erfahrung und analytische Fähigkeiten integriert. Imitieren ist eine anspruchsvolle Praktik, die ein hohes Maß an Verständnis für das

Modell (oder die *Referenz*) aufbringen muss, um nicht zu scheitern. Jedoch können kleine Veränderungen ausreichen, um anerkannte Ähnlichkeit zu produzieren, denn »the textual threshold for *imitatio* could be low, with minimal changes to a source satisfying the requirements for it (McGill, 2010, S. 124).« Die kleinsten Transformationen der Produktion von Ähnlichkeit klingen hier durch.

Trotzdem ist es möglich, diese Schwelle zu unterschreiten. Neben Mimesis und Imitatio stammt das Plagiat aus der Antike. Der römische Epigramm-Dichter Martial bezeichnet mit *plagiarius* einen konkreten Dichter als *Seelenverkäufer* oder auch *Menschenräuber*, der Martials Epigramme als eigene ausgegeben haben soll (Martial, 2018). Martials Gedichte seien seine freigelassenen Sklaven und solcher darf man sich nicht bemächtigen, außer man begeht einen Menschenraub (Fröhlich, 2006). Mitunter erkennt die Literatur auch den scherzhaften Charakter der Metapher an (Pierson, Ahrens, & Fischer, 2011), denn rechtliche Sanktionen gibt es in der Antike nicht. Allenfalls wurden Bestrafungen in Form informellen *shamings* praktiziert (Posner, 2007), die wiederum auf unterschiedliche Bewertungen gestoßen sind. Ein Plagiat ist überliefert, das der Dichter Silo von dem Dichter Latro angefertigt haben soll, und dafür öffentlich geschmäht wurde. Seneca aber verteidigte Silo und charakterisiert die schmähende Öffentlichkeit als »cranky and ungenerous« (McGill, 2010, S. 126).

In der Renaissance, selbst eine Rückbesinnung oder gewissermaßen eine kulturelle Nachahmung der Antike, wird imitieren erneut bedeutsam. Pigman (1980, S. 32) stellt mit »following, imitation, and emulation« eine Stufenleiter von Nachahmungspraktiken fest. Following weist große Nähe zur Referenz auf, Imitation sowohl Ähnlichkeiten als auch Unterschiede, und die Emulation handelt transformativ, indem sie ein fehlerhaftes Modell verbessert. In England gehört Imitation zum literarischen Alltag dazu, bekannt dafür und populär ist der Dichter Ben Jonson (Peterson, 2016; White, 2006 [1935]). Auch Renaissancemusik zeichnet ein spielerischer Umgang mit Imitation aus (H. M. Brown, 1982).

Ebenso regen sich in der Renaissance singularisierende Tendenzen. Die Viten Vasaris (2007) formieren das Bild der Künstlerin als biographischer Figur. Der Autor und Architekt Giorgio Vasari stellt Geschichten aus den

Leben florentinischer Künstlerinnen zusammen und bemüht sich, die Besonderheit der Einzelnen hervorzukehren. Trotz dieser Signalstellung für die moderne Auffassung der einzigartigen Künstlerin, zeigt sich in diesen Biographien imitieren weiterhin als bedeutsame Praktik, insbesondere in der Ausbildung von Künstlerinnen. Bemerkenswert ist die Beschreibung des florentinischen Gartens von Lorenzo il Magnifico, in dem junge Künstlerinnen Kunst zu schaffen lernen. Zu diesem Zweck hat Lorenzo Werke der Antike und der damaligen Gegenwart ausgestellt. Talenten, die Lorenzo in unterschiedlichsten sozialen Zusammenhängen und gerne in armen Familien entdeckt, dient der Garten als Ort der Schaffensentwicklung und der Produktion von Versionen.

So kann man diese Künste in Wahrheit nicht anders erlernen als durch ein langes Studium, das aus Kopieren und beständigem Nachahmen qualitativvoller Werke besteht. Wem sich daher solche Möglichkeiten nicht bieten, der kann trotz seiner natürlichen Veranlagung kaum oder nur spät zur Vollendung gelangen. (Vasari, 2007, S. 15)

Zwar geht es Vasari in seiner Bewertung von Kopie und Nachahmung um die Entwicklung hin zum vollendeten Kunstschaffenden, doch kann aus Nachahmung Eigenes entstehen. Über diese kreative Imitation (Perry, 2002) hinaus weisen die Viten auf Beziehungen zwischen Akteurinnen hin und wie diese die Produktion von Ähnlichkeit organisieren. Vasari überliefert Auftragsbeziehungen zwischen Künstlerinnen und Auftraggeberinnen und auch wie konfliktbeladen Auftragsarbeiten sein können. Der Bildhauer Pietro Torrigiani hat

eine Madonna mit dem Kind (geschaffen), die so schön war, dass er für den Herzog von Arcos eine ähnliche schaffen musste. Um sie zu bekommen, machte jener Torrigiani so viele Versprechungen, dass dieser sich für den Rest seines Lebens als reicher Mann wähnte. Nach Vollendung des Werks schenkte ihm der Herzog eine Menge jener ›Maravedi‹ genannten, fast wertlosen Münzen. (Vasari, 2007, S. 18–19)

Neben Mäzeninnen als Kunstförderinnen gibt es Auftraggeberinnen, die nach bestimmten Kulturprodukten suchen und diese in Auftrag geben (Baxandall, 1984). Dabei ist nicht Einzigartigkeit, sondern Ähnlichkeit, wenn nicht sogar Gleichheit Gegenstand des Auftrags. Für Tizian ist überliefert, dass dieser mindestens elf Versionen seines Bildes *Ecce Homo* angefertigt hat (Guerzoni, 2011). Über die Kopie eigener Werke hinaus untersucht Guerzoni (2011) den neapolitanischen Kunstmarkt des 17. und frühen 18. Jahrhunderts und die Lebendigkeit des Marktes für Kopien von Werken insbesondere des 16. Jahrhunderts, gleichwohl diese angeblich die Qualität der Originale häufig nicht erreichen.

Die Phase von *Antike bis Renaissance* durchzieht eine Kreativität der Versionen auf vielfältige Weise, wodurch es zu einem *Fördern von Ähnlichkeit* kommt. Kreativität ist mit dem Versionieren des Vorbekanntes verknüpft. Akteurinnen besitzen feine Bewertungsmaßstäbe für Ähnlichkeit und Unterschiedlichkeit und stellen auf kleine Transformationen zwischen Kulturprodukten ab. Bestimmte Formen der Nachahmung sind aber zumindest nicht der künstlerischen Anerkennung würdig. Sicherlich spielen Originalität und in gewisser Weise Neuheit eine Rolle, aber die gesamte kulturelle Produktion basiert bewusst und offen auf Praktiken der Nachahmung und sogar der Imitation.

Während in Neapel und anderswo Imitationen in großen Zahlen hergestellt werden, entwickeln sich in der *Romantik*, insbesondere beeinflusst durch den Idealismus, die philosophischen und ästhetischen Grundlagen, die auch die heutige Valorisierung des Einzigartigen und Besonderen bestimmen (Reckwitz, 2018). Dieser *Geist der Goethezeit* (Bosse, 2014) prägt unsere Vorstellungen von Werken und Autorschaft, befördert eine dichotome Sicht auf Werk und Plagiat und bereitet die gegenwärtige Ausformung des Urheberrechts vor. Zwar sind sowohl Idealismus als auch Romantik deutsch geprägte philosophische bzw. kulturelle Strömungen. Aber auch der angelsächsische Raum kennt romantische Autorenschaft (Young & Richardson, 1759) und ihre Bedeutung für die Entwicklung des Copyright sind vielfach belegt (Jaszi, 1991). Die für geistiges Eigentum einflussreiche Aufklärung entwickelt zeitgleich in ihrer Naturrechtslehre ein natürliches Anrecht auf geistig Geschaffenes (Pierson et al., 2011). Für Kreativität als

Werke oder als Versionen ist das jedoch eher vernachlässigbar, da sie weniger auf künstlerische Produktionen abzielt.

Auch der Idealismus zieht Ideen gegenüber Abbildern vor (Natorp, 2012 [1903]), im Zuge der Romantik setzt sich aber die Sichtweise durch, dass nicht mehr die Natur, sondern der Geist das Schöne schafft (Vietta, 2010). Weiterhin der Nachahmung der Natur und den Ideen verpflichtet, entsteht in der Romantik so der Anspruch und der Wert des *Absoluten* (Schelling, 2018 [1796–1805]). Ein treffendes Beispiel dieser Verquickung von Natur und dem Absoluten stellt die sich entwickelnde Landschaftsarchitektur mit ihren idealisierten Abbildungen von Natur dar (Heffernan, 1985). Die romantische Künstlerin ist über den Genie-Begriff an das Absolute gekoppelt (Schlapp, 1901). Sie ist das *Genie* schlechthin und beherrscht, die Natur nicht nur nachzuahmen, sondern zu vollenden. Nachahmen und schöpfen differenzieren sich voneinander. Allein dem Genie gelingt es, wahre Kunstwerke zu produzieren (Schelling, 2018 [1796–1805]). Über die Regelmäßigkeit bei Aristoteles hinaus, betont die Romantik das schöpferische Tun des idealisierten Künstlers (Hegel, 2015 [1823]).

Auf dem Kunstmarkt ist die Mäzenatin nicht zu ersetzen und Künstlerinnen stehen weiter in Abhängigkeitsverhältnissen, insbesondere zu Personen aus dem Adel (Irmen, 2007). Allerdings kommt es zu Veränderungen im Feld der kulturellen Produktion, die Bourdieu (1996) als Autonomie des Literaturfeldes beschrieben hat. Zunächst entsteht in der Literatur im 18. Jahrhundert die freie bzw. selbständige *Autorin* (Parr & Schönert, 2008), die auf den Märkten kultureller Produkte zwischen Kunst und Kommerzialität balancieren muss. Die freie Autorin ist auf technische und mediale Infrastrukturen und Organisationen wie Verlage angewiesen, die zur Verbreitung ihrer Werke beitragen und bei der Ablösung von Gönnerinnen unterstützen. Medientechnisch ist die Entwicklung des *Buchdrucks* entscheidend, wobei die massenhafte Verbreitung von Schriften schon während und für die Reformation essentiell war (Künast, 2013). Selbstredend veränderte der Buchdruck seit dem Mittelalter das mediale Leben. In der frühen Romantik ist der Markt für Bücher aber so weit fortgeschritten, dass es auch zu zahlreichen Nachdrucken kommt, deren Herstellung und Verbreitung noch als Kavaliersdelikte aufgefasst werden (Wittmann, 2019 [1991]). In dieser

Stimmung zwischen einem individualisierten Genie und aufkommenden Nachdrucken ist es Fichte (1964 [1793]), der die Debatte über das Werk von Autorinnen als schützenswertes, geistiges Gut bestimmt.

Die Kreativpraktik dieser Phase ist zu *schöpfen*. Das Genie ist ein schöpferisches Wesen, das aus sich heraus Neues und Wertvolles erschafft. Demgegenüber steht *plagieren* als Praktik der Nachahmung, gleichwohl dieses zunächst auf das Nachdrucken von Werken beschränkt bleibt und der Produktion von Ähnlichkeit kaum Aufmerksamkeit widerfährt (Asche, 1985). Zwar gibt es Hinweise, dass Imitationen früherer Kunstwerke auch die Romantik kannte (Holst, 1934). Die allgemeine Haltung zu Kulturproduktion als persönlicher Schöpfung hat aber eine *Angst vor Ähnlichkeit* zur Folge, die das schöpferische Tun mitbestimmt (Bloom, 1997). War die Vater-Sohn-Beziehung zwischen Kulturprodukten eine natürliche, wird diese zusehends problematisiert und zu einer Schwäche eines Werkes. Diese Phase prägt eine bis dahin unbekannte individuelle Bedeutung kultureller Werke. Eine Kreativität als Werke steht im Vordergrund, Versionen spielen eine untergeordnete Rolle. Genies schöpfen keine Versionen von Vorherbestehendem, sie perfektionieren ihre eigene Schöpfung bis ins Absolute.

An die *Romantik* schließt die Phase der *Moderne*, die sich durch die Entwicklungen der Industrialisierung vor angekündigt hatte und in der durch Reproduzierbarkeit und Standardisierung die Bedeutung und Verfügbarkeit kultureller Produkte bisher ungeahnte Breitenwirkung entfalten können (Benjamin, 2012 [1935]). Ihren Ausgang nimmt sie am Übergang zum 20. Jahrhundert, dem *fin de siècle* (Wunberg & Braakenburg, 1981), der auch die Ausprägung des urheberrechtlichen Werkbegriffs anleitete (Vaidhyanathan, 2003). An dieser sind kulturschaffende Genies wie Samuel Hawthorne Clemens, Victor Hugo oder für die Musik in Deutschland Richard Strauss beteiligt (Walter, 2000).

Technologien der technischen Reproduktion von Kunstwerken dienen der Moderne als Antrieb. Naturgetreue Nachahmung, die trotz der Entwicklungen der Romantik ein verhältnismäßig klares und einfaches Bewertungskriterium dargestellt hat, kann ihre Gültigkeit nicht mehr halten, gleichwohl bspw. die Fotografie nur Zeit benötigt um sich als Kunstgattung zu legitimieren (Bourdieu et al., 1981). In der Musik hat die Erfindung des

Player Pianos und des Grammophons ähnliche Folgen (Taylor, 2007). Benjamin (2012 [1935]) meint, im Zuge der Reproduktion verliere das Kunstwerk seine Aura, seine Besonderheit und Einzigartigkeit. An die Stelle des Kunstwerks treten Reproduktionen. Das hat aber nicht die Schwächung des Werkbegriffs zur Folge, sondern im Gegenteil eine bis dahin nie dagewesene Aufmerksamkeit für und ein Schutz dessen, was als Werk begriffen wird.

Den Wert dieser Phase beschreibe ich dennoch als *Masse* und beziehe mich damit lose zum einen auf die massenhafte Produktion von standardisierten Waren in fordistisch organisierten, kapitalistischen Wirtschaftssystemen (Hounshell, 1985), sowie zum anderen auf die Masse als Massenphänomen und fundamentaler Bestandteil autoritärer politischer Machtausübung (Canetti, 1960). Konkreter reflektiere ich mit dem Begriff die Produktion von Kultur, wenn diese als Kulturindustrie hinsichtlich ihrer Ausrichtung an der Masse von der kritischen Theorie analysiert wird (Horkheimer & Adorno, 2010 [1944]).

Die Künstlerin dieser Phase ist der *Superstar* (Hamlen Jr, 1991; Rosen, 1981). Sie begeistert vom frühen Hollywoodfilm an und bis in die von Popikonen gefüllten Sportstadien die Massen. Der Superstar produziert Werke innerhalb industrieller Strukturen, die sich um die Organisation der Produktionen, sowie deren Vermarktung und Vertrieb kümmern (Scott, 1999). Aus dem Markt von Autorinnen ist ein Markt für kulturelle Industrieprodukte geworden. Die *Industrien* bauen auf den Vertrieb *analoger Speichermedien*, sei es die Filmrolle im frühen Kino oder das Demo-Tape für den Radio DJ (Thompson, 2018). Diese Medien agieren nicht neutral, sondern tragen zur Bildung standardisierter Formate und zur Ausprägung bestimmter kultureller Produkte bei. Schellackplatte, Audiokassette oder CD sind Speichermedien für musikalische Produkte, wobei die CD den Übergang zum Digitalen vollzieht. Handelt es sich bei den Medien um Reproduktionen, also um Kopien, befindet sich auf den Reproduktionen das Werk eines Superstars oder einer Autorin. Ausgehend von Überlegungen des französischen Poststrukturalismus etabliert sich aber eine umfassende Kritik am Autorenbegriff (Barthes, 2000) und damit an romantischen Genievorstellungen. Über alle Kunstgattungen wird diskutiert, inwiefern Kulturrezeption ein performativer Akt ist und der Rezipientin konstitutive Bedeutung an der Konstruktion des Werkes zukommt (Fischer-Lichte, 2012).

Ist zunächst noch unklar, inwiefern Fotografie aufgrund der technischen Natur der Nachahmung auch eine Kreativpraktik in einem schöpferischen Sinn sein kann (Bourdieu et al., 1981), entwickelt das Kunstfeld avantgardistische Unterscheidungskriterien, die Differenzen zwischen Werken ins Zentrum rücken (Eco, 1977; Krauss, 2000). Zu *differenzieren* ist die entscheidende Kreativpraktik, feine Unterschiede gewinnen an Bedeutung (Bourdieu, 1987), die Ausdifferenzierung von Genres zeigt das deutlich (Grant, 2007; Negus, 2013 [1999]). Eingeschrieben ist dem Differenzieren eine Komponente der Andersartigkeit und Neuheit, die den Kreativpraktiken nachahmen und schöpfen nicht eigen war. Zu differenzieren erlaubt es, Unterschiede zwischen einander ähnlichen Kulturprodukten in den Vordergrund zu rücken und sie zu Werken werden zu lassen. Die kleine Münze, die im deutschen Recht eine besonders niedrige Schöpfungshöhe ermöglicht (Knöbl, 2002; Schulze, 1983), ist Ausdruck dieses Differenzdenkens. Allgemein unterstützt das Differenzdenken die Industrien dabei, eindeutig zwischen Werken und Plagiaten zu trennen.

Differenzierungen lassen Praktiken der Nachahmung künstlerisch in den Hintergrund treten, gleichwohl sie nicht nur durch technische Möglichkeiten der Reproduzierbarkeit von bspw. Klängen immer präsenter werden, sondern auch ästhetisch von großer Bedeutung bleiben. Die zentrale Praktik der Nachahmung ist zu *kopieren* und diese Handlung ist urheberrechtlich als Privileg und Monopol der Rechtsinhaberin eines Werkes vorbehalten (May & Sell, 2006). Sowohl die Künstlerin als auch der Markt leben von Reproduktionen, also Kopien. Nicht zuletzt deshalb wird die Kopie als Plagiat nun unter Strafe gestellt, neben ökonomischen treten vermehrt ethische Probleme mit Kopieren auf, die bis dahin weit weniger präsent waren. Über Borges Geschichte eines Mannes, der Don Quixote Wort für Wort *wieder-schreibt* meint Becker (2008 [1982], S. 23):

Each work that can definitely be attributed to Titian adds to or subtracts from the total on the basis of which we decide how great an artist Titian was. That is why plagiarism evokes such violent reactions. It is not just property that is being stolen, but the basis of a reputation as well.

Eng hängt mit dieser ablehnenden Haltung zu Kopie und Plagiat der Umgang mit Ähnlichkeit zusammen. Der Moderne geht es um die *Aneignung von Ähnlichkeit*, denn ein Kulturprodukt ist entweder ein Plagiat, das ist verboten, oder ein Werk, das ist erlaubt. Sichtbar wird das an den vielfältigen und gut dokumentierten Aneignungen insbesondere afroamerikanischer Kulturprodukte durch die weiß geprägten Kulturindustrien (Ziff & Rao, 1997). Aus rechtlich-ästhetischer Perspektive sind Lizenzen für Cover-Versionen in diesem Zusammenhang erhellend, die sich im frühen 20. Jahrhundert entwickelt haben und dadurch auszeichnen, nicht von der Zustimmung der Rechtsinhabenden abzuhängen (Plasketes, 2016). Eine Cover-Lizenz beinhaltet die Erlaubnis, ein Musikstück identisch zu kopieren und dafür alle kompositorischen Urheberrechtseinkünfte an die Rechtsinhaberinnen des Werkes abzutreten. Allerdings gelten Covers auch als eine der Keimzellen des individualisierten Ausdrucks in der Rockmusik (Solis, 2010) und damit als Kern eines differenzierenden Kreativitätsverständnisses. Das Cover verbleibt weiterhin Teil des einen Werkes, auf das es sich ursprünglich zurückverfolgen lässt, und dieses Werk eignet sich die Ähnlichkeit des Covers an. Versionen, die nicht als Covers bewertet werden, sind hingegen genehmigungspflichtig, was sowohl rechtliche, also auch finanzielle Unsicherheiten schafft (Arewa, 2006).

Die industrielle Kulturproduktion der Moderne etabliert eine strikte Sicht auf *Kreativität als Werke* als das Produkt kulturwirtschaftlicher Produktionsprozesse. Jede nicht genehmigte und damit falsch angeeignete Version eines Werkes ist im Grunde ein Plagiat. Im Vordergrund steht, Werke aufgrund ihrer technischen Reproduzierbarkeit sowie ihres Status als industrielle Investition vor Nachahmung in Form von Kopien zu schützen. Unter den Kopierschutz fallen die Produktion von Gleichheit in Form von Plagiaten, also bspw. der Verkauf gebrannter CDs am Schulhof, ebenso die Produktion von Versionen, die einem Werk ähnlich sind. Sowohl die Produktion von Gleichheit als auch von Ähnlichkeit werden zu Praktiken, die sich juristisch rechtfertigen müssen (Grossberg, 2008).

Auch in der *Spätmoderne* bleiben technische Reproduzierbarkeit und Standardisierung weiterhin relevant für die Frage inwieweit Kreativität als Werke oder doch Kreativität als Versionen kulturelle Produktionen anlei-

tet. Technologische und theoretische Entwicklungen bemerken einen Prozess der Ablösung, in dem in der Spätmoderne die Kreativwirtschaft über Digitalisierung und Singularität zum dominierenden Kontext kultureller Produktion und das Verhältnis von Kreativität als Werke und Versionen neu bestimmt wird. Die Ausbreitung der Kreativwirtschaft kennzeichnet ein Bedeutungsgewinn an Einzigartigkeit ausgerichteter Kulturproduktion (Reckwitz, 2018). Dieser Bedeutungsgewinn steht im Zusammenhang mit technologischen Umwälzungen im Zuge der Digitalisierung, die eine ungeahnte Ausbreitung, Verfügbar- sowie Transformierbar- und damit Nutzbarkeit kreativer Inhalte ermöglicht (Brennen & Kreiss, 2016). An die Stelle der Masse tritt das *Ereignis*, das sich durch Singularität und Performativität auszeichnet. Der Ereignis-Begriff beschränkt sich nicht auf Events, auch kulturelle Produkte können als das Besondere ein Ereignis sein (Reckwitz, 2018). Das Besondere wird auf Valorisierungsmärkten hergestellt und ist durch Narrative mit Bedeutung aufgeladen (Boltanski & Esquerre, 2019).

Superstars sind weiterhin und global sichtbar, die Digitalisierung verändert aber die Rolle der Künstlerin. Sie wandelt sich zu einer *Kuratorin* kreativer Inhalte und der Organisation des eigenen Künstlerinnen-Lebens. Die Debatte der Künstlerin als Kuratorin (oder umgekehrt) hat ihren Ursprung in den bildenden und Performance Künsten (Jeffery, 2015). Über diesen museal konnotierten Zusammenhang hinaus ist die DIY-Artistin prägend, deren Kulturproduktion sich aus einer Vielzahl mehr oder weniger kreativer Praktiken zusammensetzt (Hracs, 2012). Die Kuratorin als Künstlerin ist mit dem überwältigenden Überfluss digitaler Kulturprodukte konfrontiert (Lichtenberg, 2011), was aus medientechnologischer Sicht am Umfang *digitaler Speichermedien* sichtbar wird. Einher geht eine Veränderung der Märkte für Kulturprodukte. Diese dominieren Industrieakteurinnen, doch sind nun selbständige Künstlerinnen-*Unternehmerinnen* aktiv (Lindqvist, 2011), die aus der Industrie einzelne Services zu ihren eigenen unternehmerischen Tätigkeiten hinzufügen. Die DIY-Artistin ist formgebend, zugleich zeigt sich eine Entwicklung hin zu kleinteiligeren Angeboten unterschiedlicher Industrieakteurinnen (J. Williamson & Cloonan, 2007). Dadurch werden die klassischen Industrieabhängigkeiten in Frage gestellt, ebenso die Unsicherheiten der Kreativmärkte auf die einzelnen Kulturunternehmerinnen abgeschoben.

Aufgrund der prinzipiellen Verfügbarkeit riesiger Mengen an Kulturprodukten und der kuratierenden Ausrichtung der Künstlerin sind Praktiken des Rekombinierens von entscheidender Bedeutung für Kreativität, die häufig als *remixing* beschrieben werden (Knobel & Lankshear, 2008; Lesig, 2008). *Rekombinieren* meint das Zusammenstellen vorherbestehender Inhalte, um Neuheit und neuartige Ereignisse zu schaffen. Zwar entsteht rekombinieren keineswegs durch Digitalisierung, weiter oben habe ich auf die historische Bedeutung u.a. des Pastiche hingewiesen, man kann auch an die Collagen des Kubismus denken (C. Greenberg, 1959). Die Möglichkeiten der digitalen Manipulation und des neuen Zusammensetzens vorherbestehender Kulturprodukte, sowie der Wunsch nach Singularität durch das prinzipiell neue Ereignis, das durch ein solches nie dagewesenes Manipulieren und neu Zusammensetzen entsteht, fördern aber rekombinatorische Kulturpraktiken.

Praktiken der Nachahmung treten weiter in den Hintergrund. Allerdings kann rekombinieren zu Nachahmung führen oder zumindest als eine solche bewertet werden. Um dem zu begegnen, setzt sich die Emulation als Nachahmungspraktik durch. In der Antike hatte sie das rare Ereignis einer Imitation beschrieben, die ihr Vorbild überragt. *Emulieren* in der spätmodernen Kreativwirtschaft folgt nicht derart strengen Kriterien, aber der modifizierende, transformierende Charakter von Nachahmung tritt verstärkt in den Vordergrund (Flath et al., 2017; Treiger-Bar-Am, 2007). Für Onlinemärkte für Musiksamples habe ich auf das Buzz-Word der *Inspiration* hingewiesen, das den erwünschten Umgang mit Samples charakterisiert (Hondros, 2020b). Samples sollen als Inspirationsquelle für Veränderungen betrachtet und emuliert werden. Auf der Plattform AudioJungle, die ich im Kapitel zur Selbstsimilarisierung untersuche, lautet die Aufforderung an die Musikproduzentinnen: »Don't imitate, emulate!«. Rechtliche Bewertungen spielen hinein. Während imitieren immer eine potentiell verletzende Ähnlichkeit befürchten lässt, soll emulieren das durch Transformationen vermeiden.

Der Zusammenhang zwischen imitieren und emulieren verdient praktische Verweise. So stößt man als Grundlage für Emulationen regelmäßig auf Praktiken des Imitierens. Auf Musikplattformen tauschen sich Akteurinnen darüber aus, wie Sounds aus berühmten Musikstücken imitiert werden

können (Rewak, 2019), die Kolumnensammlung *Steal this Sound* (Sigman, 2011) führt in detaillierten Schritten aus, wie Sounds technisch nachgeahmt werden können. Ein Popmusik-Produzent erzählt darüber, wie er Sounds imitiert und seine Bewertung erinnert an Quintilian und die Wertschätzung gegenüber der Praktik zu imitieren.

Wenn ich gerade irgendeine Produktion richtig fett finde, dann versuche ich das nachzuproduzieren, eins zu eins. Ich versuche einfach den Beat mit den Sounds irgendwie nachzuproduzieren. Das zu schaffen ist allein schon Kunst. (Interview m-18.07.31iFA, Paragraph 273)

Die Kreativpraktik *rekombinieren* und die Nachahmungspraktik *emulieren* verlangen, dass der Umgang mit Ähnlichkeit einer Neubewertung unterzogen wird. Es ist nicht mehr möglich, in derselben Form Ähnlichkeit anzueignen wie zuvor, da dies dem Singularitätsgedanken widerspricht. Ebenso wenig ist eine prinzipielle Angst vor Ähnlichkeit zu beobachten, da Rekombinationen immer Ähnlichkeiten aufweisen. Gefördert wird sie allerdings auch nicht, wie der Wunsch nach Emulation oder die Hinweise auf die Inspirations-Funktion unterstreichen. Vermehrt verlangt die Spätmoderne eine *Transformation von Ähnlichkeit*. Gesucht wird das einzigartige, das singuläre Ereignis, das allerdings nur durch transformative Praktiken erreicht werden kann (Pope, 2005).

Zwar ist die Spätmoderne an der Produktion von Einzigartigkeit und einer *Kreativität als Werke* ausgerichtet, zugleich sind aufkommende Kreativpraktiken, das Künstlerinnenbild und die Ausprägung der Kulturwirtschaft einer *Kreativität als Versionen* zugeneigt. Der Eindruck erhärtet sich, es mit einer Phase von *Werken/Versionen* zu tun zu haben, weshalb Praktiken liminaler Kreativität von weitreichender Bedeutung werden. Die Bezugspunkte Digitalisierung und Singularität umreißen ein an Ähnlichkeit ausgerichtetes Verständnis von kreativen Praktiken, das auf den digitalen und transformativen Praktiken der Produktion von Unterschiedlichkeit aufbaut.

Der Überblick zu Phasen des gesellschaftlichen Umgangs mit Kulturproduktionen als Kreativität als Werke bzw. Kreativität als Versionen soll darauf aufmerksam gemacht haben, dass dabei immer historisch kontin-

gente Zuschreibungen getätigt werden. Kulturprodukte sind weder essentiell und aus sich heraus noch in allen historischen Phasen an Neuheit oder Einzigartigkeit ausgerichtet. Die Analyse zeigt wandelbare Organisationen, Bewertungen und Praktiken, die kulturelle Produktionen in Gesellschaften einbetten. Tabelle 1 fasst die Ausführungen zusammen.

Phase Aspekte	<i>Antike bis Renaissance</i>	<i>Romantik</i>	<i>Moderne</i>	<i>Spätmoderne</i>
<i>Wert</i>	Ideen	Absolute	Masse	Ereignis
<i>Künstlerin als</i>	Handwerkerin	Genie	Superstar	Kuratorin
<i>Kunstmarkt</i>	Mäzenatin	Autorin	Industrie	Unternehmerin
<i>Medium</i>	Mnemotechnik, Abschriften	Buchdruck	analoge Speicher	digitale Speicher
<i>Kreativpraktik</i>	nachahmen	schöpfen	differenzieren	rekombinieren
<i>Nachahmungspraktik</i>	imitieren	plagiierten	kopieren	emulieren
<i>Umgang mit Ähnlichkeit</i>	Fördern von Ähnlichkeit	Angst vor Ähnlichkeit	Aneignung von Ähnlichkeit	Transformation von Ähnlichkeit
<i>Werk/Version?</i>	Versionen	Werke	Werke	Werke/Versionen

Tabelle 1: Kreativität als Werke und Kreativität als Versionen in historischen Phasen

2.1.2 Kreativität und Liminalität

Bisher unterscheide ich eine Kreativität als Werke von einer Kreativität als Versionen und zeige, wie die Kreativwirtschaft Werk- und Versionen-Kreativität miteinander verzahnt. Der nächste Schritt bettet diese historische Analyse theoretisch ein, bespricht Kreativität als organisierten, sozialen Prozess, sowie das Naheverhältnis von Kreativität und Liminalität.

Zwar kann Kreativität umfassende Bedeutung für Alltagshandeln zugewiesen werden (Joas, 1992), als theoretisches Konzept hat sie allerdings erst eine kurze Geschichte, die in Kontrast zur gegenwärtigen Kreativitäts-Kon-

junktur in akademischen und populären Diskursen steht (Sternberg, 1999). Reckwitz urteilt zeitdiagnostisch über Kreativität:

Wenn es einen Wunsch gibt, der innerhalb der Gegenwartskultur die Grenzen des Verstehbaren sprengt, dann wäre es der, nicht kreativ sein zu wollen. (Reckwitz, 2012, S. 9)

Den individuellen Kreativitätswunsch sieht Reckwitz mit der sozialen Erwartung eines Kreativitätsimperativs verschränkt. Dieser Imperativ steht in Beziehung mit einer Normalisierung, die sich rund um das Kreative eingestellt hat (Schäfer, 2012). Kreativität ist die Regel und nicht die Ausnahme. Zwar ist der Imperativ zu Kreativität weithin sichtbar, was Kreativität genau sein soll, ist hingegen unklar und mit Unsicherheiten verbunden. Einflussreich ist die Definition, die Kreativität als die Generierung von neuartigen und wertvollen Ideen beschreibt (Amabile, 1983, 2018 [1996]). Eine andere Diktion fasst Kreativität über die Eigenschaften von Originalität und Nützlichkeit (Mayer, 1999), wobei der Originalität Neuheit und der Nützlichkeit Wertigkeit zugeordnet ist. Im Gegensatz zur sozialpsychologisch verorteten ersten Definition orientiert sich die zweite begrifflich am Repertoire intellektuellen Eigentums.³

Beide Definitionen orientieren sich an Begriffen der Innovationenökonomie, die bspw. *game changer* (De Vaan, Stark, & Vedres, 2015; Lafley & Charan, 2008) und insbesondere einflussreiches Neues ins Zentrum rücken. Auch Wissenschaftstheorie setzt hier an und assoziiert wissenschaftliche Kreativität damit, inwiefern neues und nützliches Wissen ob seines Einflusses auf weitere Forschung Wissenschaftsfelder revolutioniert (Kuhn, 2012). Diese Lesarten fordern *generatives Potential*, das schlicht Neues erst zu Kreativität werden lässt (Csikszentmihalyi & Getzels, 1971). Das generative Potential kann darin verortet sein, wie Neues zustande kommt. *Rekombinationen* (L. Welch, 1946) oder auch *Bisoziationen* (Koestler, 1964) beschreiben das Zusammenführen vormals nicht als zusammengehörig erkannter Elemente und werden häufig in Zusammenhang mit erfolgreicher Kreati-

3 Originalität ist einer der Zentralbegriffe des angelsächsischen Copyrights, wohingegen Nützlichkeit eine der Voraussetzungen im Patentrecht darstellt, die eine Erfindung ausmacht (Pierson et al., 2011).

vität gebracht. Um nicht nur Einflussreiches als Kreativität gelten zu lassen, kann zwischen einer *historischen* und einflussreichen und einer *persönlichen*, häufig als kaum einflussreich bewerteten Kreativität unterschieden werden (Boden, 1996). Manche bringen Kreativität in Skalenform und trennen eine *little C*, die der Alltagskreativität entspricht, von einer *big C*, der Aufmerksamkeit zuteil wird (Simonton, 2013), wobei kategoriale Einteilungen auch auf Kritik stoßen (Runco, 2014).

Im Zusammenhang von Problemlösungen wird Kreativität eher rational besprochen. Diese Herangehensweise unterscheidet *well-structured* von *ill-structured* Problemen. Lassen sich die ersten mit Hilfe weniger Regeln lösen, liegen für die zweiten keine fertigen Lösungen bereit (H. A. Simon, 1973). Sie sind es, deren Lösung Kreativität erfordert. Dieser Ansatz forciert eine Produktorientierung, die prozessuale Dimension von Kreativität findet weniger Beachtung. Allerdings könnte eine prozessuale Betrachtung von ill-structured Problemen Praktiken der Problemlösung untersuchen, diese nach Kreativität befragen und vom Endergebnis der Problemlösung abheben.

Eine frühe Ausnahme einer prozessualen Sicht auf Kreativität stellt Joas dar (1992), wenn er Kreativität mit menschlichem Handeln verknüpft, damit aber in Kauf nimmt, aus Kreativität ein universales Prinzip zu machen. Besonders ausgeprägte Form nimmt eine prozessuale Perspektive in der Forschung um die Organisation von Kreativität an (Fortwengel et al., 2017; Perry-Smith & Shalley, 2003), wodurch auch die Bewertung dessen, was als *kreativ* angesehen wird, zumindest teilweise vom Produkt weg hin zum Prozess selbst verschoben wird. Einher geht damit eine Distanzierung von ex-post Bewertungen von Kreativität, in der Kreativität und Erfolg einer Kreation ununterscheidbar werden. Ebenso hat dieser Literaturstrang dazu beigetragen, Kreativität vom einzelnen Individuum abzuheben und zwischen Beteiligten an Prozessen zu *distribuierten* (Csikszentmihalyi & Sawyer, 2014; Lingo & O'Mahony, 2010; Woodman et al., 1993). Bei organisierter Kreativität handelt es sich nicht um eine Kumulation von *individuellen Kreativitäten*, sondern um Kreativität in Zusammenhängen, Kollaborationen und Konflikten zwischen Akteurinnen in Schaffensprozessen (Drazin, Glynn, & Kazanjian, 1999; Stark, 2009). Diese organisierte Kreativität ist in vielfältigen Feldern zu beobachten, nicht zuletzt in der Kreativwirtschaft.

Kreativität in der Kreativwirtschaft wird nun aber mit der Forderung nach Produkten analysiert, die sowohl neu als auch bekannt, zugleich *novel* und *familiar* sind (Lampel et al., 2000). Dadurch unterscheidet sich die Kreativwirtschaft offenbar hinsichtlich der bisher genannten Bewertungen und Forderungen der Kreativitätsforschung und nähert sich dem Bedeutungsfeld der Ähnlichkeit an. Um diese Forderung nach Bekanntheit zu theoretisieren ist es nützlich, sich mit Konventionen und Zwängen in Kreativprozessen zu befassen. Zwänge, die *constraints*, gelten weithin als hinderlich für kreatives Schaffen. Sie stehen einer Grundannahme der Forschung zu Kreativität nach *Freiheit* der Akteurinnen als notwendige Voraussetzung für Kreativität entgegen (Amabile, 1998; Rogers, 1954). Zwänge hindern Kreativität in ihrer Entfaltung, denn sobald ihr Grenzen gesetzt werden, kann sie sich nicht frei entwickeln, so die Annahme. Unternehmerische Bedingungen wie Koordination, Produktivität und Kontrolle sind schädlich, Freiheit gilt hingegen als Nährboden für Kreativität (Amabile, 1998).

Diese Sicht auf Zwänge in kreativen Prozessen war nie unumstritten und stößt angetrieben durch Analysen organisierter Kreativprozesse auf Widerstand (Stokes, 2005, 2007). So vermittelt bereits das Konventionen-Verständnis von Becker (2008 [1982]), dass Konventionen zwar standardisierend und dadurch einengend, allerdings selten starr und unveränderlich sind. Die Bewertung von Zwängen bei Becker ist positiv, denn sie vereinfachen Arbeitsabläufe und sind für die Organisation von Kreativität essentiell.

Conventions make art possible in another sense. Because decisions can be made quickly, plans made simply by referring to a conventional way of doing things, artists can devote more time to actual work. Conventions make possible the easy and efficient coordination of activity among artists and support personnel. (Becker, 2008 [1982], S. 30)

Häufig werden Produkt- und Prozess-Zwänge voneinander unterschieden (Lampel, Honig, & Drori, 2014; Rosso, 2014). Produkt-Zwänge beschreiben Vorgaben, wie eine zu entwickelnde Lösung für eine Frage oder ein Problem gestaltet sein sollte. Der potentielle Output eines kreativen Prozesses wird durch sie eingengt. Prozess-Zwänge hingegen beschreiben solche, die direkt

auf bzw. im Ablauf des Kreativprozesses wirken, wie der Zwang zu bestimmten Abläufen oder finanzielle Einschränkungen. Rosso (2014) beschreibt, dass Produkt-Zwänge durch ihre kanalisierende Funktion kreativitätsfördernd wirken können, wohingegen Prozess-Zwänge als kreativitätshindernd gelten. Eine Rolle spielt, ob Zwänge selbstbestimmt in den Schaffensprozess integriert werden. *Self-imposed constraints* (Ortmann & Sydow, 2018) erlegen sich Kreative selbst auf und haben regelmäßig generativen Einfluss.

Eng verbunden mit Zwängen in Kreativprozessen sind Routinen (Krämer, 2012). Hatten Routinen lange Zeit den Ruf, hinderlich für Kreativität zu sein, untersucht mittlerweile Organisationsforschung Kreativität aus oder von Routinen (Feldman, 2000; Feldman, Pentland, D’Adderio, & Lazaric, 2016; Pentland & Rueter, 1994; Sonenshein, 2016). Routinen werden als Praktiken in Prozessen begriffen (Howard-Grenville & Rerup, 2016), die sowohl zu Stabilität, als auch zu Veränderung beitragen. Das gelingt ihnen durch interne, temporale und räumliche Dynamiken.

Organizational routines are dynamic because they exist through a process of (re)production over time and space, through the ongoing effort of actants (people and things). (Feldman et al., 2016, S. 505)

Routinierte Handlungen sind situiert, werden zum Teil ad hoc ausgeführt und sind damit nicht vollständig determiniert. Akteurinnen verfügen sowohl über Wissen über Routine, reflektieren diese aber auch. Routinen sind also nur für den Moment stabil. Sonenshein spricht über den Zusammenhang von Routinen und Kreativität als *familiar novelty* (Sonenshein, 2010, 2016), die der Forderung der Kreativwirtschaft nach Vertrautheit und Neuheit zugleich ähnelt (Lampel et al., 2000).

From moment to moment, and performance to performance, situated action requires effort. Ironically, doing the same thing can be more difficult than doing something different. (Feldman et al., 2016, S. 507)

Routine aufrecht zu erhalten erfordert Anstrengungen, die typischen Bewertungen der Wiederholung entgehen. Zugleich kann jede Wiederholung,

jede Imitation zu Veränderung führen. Das erinnert an Gesellschaftsanalysen, die Imitation und Wiederholung zur Keimzelle für sozialen Wandel erklärt haben (De Tarde, 2009 [1890]). Konventionen wie die Routinen in organisierten Kreativprozessen können demnach neben Gleichheit auch Ähnlichkeiten herstellen.

Zusammengenommen zeigen diese Diskussionsstränge der Kreativitätsliteratur, dass weithin unsicher ist, was denn nun kreativ bzw. Kreativität ist, wobei Begriffskombinationen wie neu und wertvoll oder originell und nützlich ähnliche Richtungen für Bewertungen vorgeben. Verstärkt ist diese Unsicherheit für Artefakte anzunehmen, die sich *dazwischen* befinden, wie Produktionen von Ähnlichkeit, die sich am Bekannten ausrichten und Neuheit hinzufügen. Diese Artefakte scheinen keine generative Wirkung anzustreben und legen insofern eine Art von Kreativität nahe, die nicht auf kontinuierlicher Innovation basiert. Um an Ähnlichkeit ausgerichtetes Herstellen von Neuheit und Bekanntheit zugleich für den Kreativitätsdiskurs fassbar zu machen, schlage ich vor, von *liminaler Kreativität* zu sprechen.

Das Konzept der *Liminalität* stammt aus der anthropologischen Ritusforschung und wurde von van Gennep 1909 (2013 [1960]) geprägt, aber erst sechzig Jahre später von Turner (1997 [1969]) popularisiert. Mittlerweile hat Liminalität an Anwendungsvielfalt und Reichweite gewonnen, wobei besonders die Organisationsforschung Liminalität aufgreift. Als spezifische Perspektive auf dichotom behandelte Sachverhalte (Townley et al., 2019) aber ebenso für unsichere temporale Übergänge (Sturdy, Schwarz, & Spicer, 2006) erlaubt Liminalität, Phänomene und Situationen ins Auge zu fassen, die sich nicht (oder nicht zu jedem Zeitpunkt) in Dichotomien auflösen lassen. Reckwitz' (2018) Vorschlag, Singularitäten zwischen Idiosynkrasien und dem Allgemein-Besonderen zu positionieren, hängt nicht zuletzt mit der temporalen Abnutzung von Trends in der Kreativwirtschaft zusammen (Boltanski & Esquerre, 2019) und lässt sich an liminale Überlegungen anschließen.

Zwei Zugänge zu Liminalität sind zu unterscheiden. Zum einen solche, die in Anlehnung v.a. an die frühe Ritusforschung Liminalität als (mehr oder weniger lang andauernde) Übergangsphasen begreifen (Lindsay, 2010; Sturdy et al., 2006). Zum anderen solche, die Liminalität als andauernd

(und dementsprechend kaum auflösbar) beschreiben (Szokolczai, 2014; Townley et al., 2019). Für erstere sind Phasenmodelle charakteristisch. Van Gennep behandelt als Liminalität die zweite von drei Phasen eines Übergangsrituals. Sein Interesse liegt in der Analyse von Riten der Statusveränderungen von Individuen bzw. Gruppen, die er in Zeremonien beobachtete. Einer Phase der Separation von der Gesellschaft folgt die Schwellenphase, die Phase des Übergangs, eben die Liminalität, und darauf die Phase der Wiedereingliederung in die Gesellschaft. Van Gennep bespricht Liminalität als einen temporären Zustand des Übergangs, dessen Überwindung Teil seiner Existenz ist, und wendet ihn dezidiert auf kleine, vormoderne Gesellschaften an. Auf moderne Organisationen übertragen können solche temporären Zustände auch bewusst geschaffen werden, um organisationale Veränderungen herbeizuführen (Howard-Grenville, Golden-Biddle, Irwin, & Mao, 2011), was sowohl als riskant oder gefährlich bzw. als kreative Chance diskutiert wird, gerade auch für das einzelne Individuum (Garsten, 1999).

Untersuchungen, die Liminalität als andauernd behandeln, begreifen sie hingegen als unauflösbare, konfliktäre Zusammenhänge oder Situationen. Diese Sichtweise hängt mit der Adaption des Konzepts bei Turner (1987) zusammen, der Liminalität als andauernde Momente und Prozesse der Krise und des Konflikts deutet. Er beschreibt das *social drama* (1979) und bezeichnet damit einen prozessualen Ablauf, in dem sich Situationen und Objekte in Zuständen *betwixt and between* (1987) befinden. Dabei verändert sich der prozessuale Charakter der Liminalität, sie verliert ihre Position als temporär begrenzter Zwischenschritt, der nach einer Wiedereingliederung verlangt. In dieser Lesart ist das Dazwischen nicht daran ausgerichtet, zu enden.

In much postmodern literature, the liminal positively has come to represent an interstitial position between fixed identifications. Liminality represents a possibility for a cultural hybridity that entertains *difference* without an assumed or imposed hierarchy. This is the most evident example of how liminality has become applied as a position from which to think without recognizing what van Gennep had indeed made clear: that liminality needs to end somehow. (Thomassen, 2009, S. 18)

Liminalität beschreibt also Situationen und Prozesse, die über klar gefasste Dichotomien hinausgehen, und stellt sich gerade gegen diese. Liminalität kann so als Möglichkeitsraum analysiert werden, über fixierte Bewertungen hinaus zu handeln. Turner spricht auch von einer »institutionalization of liminality« (Turner, 1997 [1969], S. 367), wodurch aus der Phase des Übergangs ein permanenter Zustand wird. Ein zeitlicher Übergang wird konstant gesetzt, was das Paradox einer *permanenten Liminalität* zur Folge hat (Johnsen & Sørensen, 2015). Ohne Möglichkeit zur Reintegration in eine ordnende Struktur stellt sich Liminalität für Handelnde aufgrund fundamentaler Unsicherheit als eine wahrnehmbare Bedrohung dar (Thomassen, 2009).

Allerdings ist diese Unsicherheit liminaler Zustände nicht zwangsläufig negativ besetzt. Lyng (2004a) bespricht mit seinem Konzept der *Edgework* wie das wiederholte, kontinuierliche, wenn auch nicht durchgehende Anstreben von Grenzerfahrungen spätmodernen Individualismus prägt. Eine Auflösung des Dazwischen ist nicht notwendig. Die Organisationsforschung untersucht *permanente Liminalität* als Phänomen moderner Arbeit, die von permanenten, liminalen Übergängen zwischen sozialen Sphären gekennzeichnet ist und sich nicht auflösen lässt (Johnsen & Sørensen, 2015).

Für die Kreativwirtschaft zeigt sich Liminalität zur Analyse von Fragen rund um geistiges Eigentum geeignet. Townley et al. (2019) beschreiben geistiges Eigentum in creative industries als prinzipiell *liminal*, da es sich zwischen Kunst und Kommerz in einem unauflöslichen Zusammenhang befindet. In einer Studie über *anime fandom* analysiert Denison (2011) Fan-Praktiken wie das Untertiteln von Anime-Serien als situiert in einem *liminal space* zwischen Fan-Kreativität und Piraterie. Sie zeigt, wie Fan-Praktiken zur globalen Verbreitung von Anime und dessen finanziellem Erfolg beigetragen haben, dieser Erfolg zugleich Piraterie-Fragen aufwirft. Zwar sind die Praktiken kreativ, sie verlieren aber aufgrund des globalen Marktes an Legitimität. Das führt zu einem sowohl andauernden als auch generativen liminalen Zustand, der anime fandom Praktiken auszeichnet.

Zusammenfassend weise ich auf die Bedeutung hin, die Kreativität und Schaffensprozesse im Zusammenhang mit Liminalität einnehmen. Selbst unter Annahmen andauernder Liminalität werden liminale Situationen und Zusammenhänge als produktiv beschrieben. Es wird darauf hingewiesen,

dass liminale Situationen und Zusammenhänge bewusst geschaffen oder anvisiert werden (Lindsay, 2010; Lyng, 2004a), sich liminale Praktiken gerade in der Kreativwirtschaft einem Legitimationsproblem gegenüber sehen können.

2.1.3 Die Produktion von Einzigartigkeiten

Das historische Kapitel zu Kreativität als Werke und Versionen hat die Bedeutung von Einzigartigkeit in der *Spätmoderne* hervorgehoben. Nicht ausreichend theoretisch geklärt ist, wie Einzigartigkeiten, die Singularitäten, und ihre Produktion analysiert werden können. Dies ist allerdings dafür entscheidend, die Untersuchung der Produktion von Ähnlichkeit theoretisch anschlussfähig zu machen.

Singularität, Einzigartigkeit oder das Besondere wird vermehrt in sozialwissenschaftlichen Gegenwartsanalysen der Kulturwirtschaft aufgegriffen (Karpik, 2011a; Reckwitz, 2018), was sie von den Konzepten der Ähnlichkeit, Gleichheit, oder der Unterschiedlichkeit unterscheidet (vgl. Abbildung 1), denen wenig Aufmerksamkeit zufällt. Lange fand auch die Singularität in den Gesellschaftswissenschaften kaum Anwendung. Erst Kopytoff (1986), der sich der Kommodifizierung von Dingen widmet, auf diesen aufbauend zunächst aus wirtschaftssoziologischer Perspektive Karpik (2011a) und schließlich in einer umfassend gesellschaftlichen Deutung Reckwitz (2018) theoretisieren und öffnen damit den Begriff für die soziologisch-kulturwissenschaftliche Analyse.

In diesen Arbeiten fällt auf, dass Singularitäten unterschiedliche Häufigkeiten oder auch Reichweiten zugesprochen bekommen. Während bei Kopytoff die Singularität eine Ausnahme darstellt, das Einzigartige etwas Seltenes ist, sieht sie Karpik in unzähligen Objekten verwirklicht. Auch Reckwitz stellt zwar auf die Allgegenwart von Einzigartigkeiten ab, versucht jedoch die Besonderheit des Singulären zu betonen. Aus empirischen Gesichtspunkten hat Bedeutung, inwiefern es sich bei Singularitäten um Extrembeispiele oder doch um Regelfälle handelt.

Abgesehen von diesen drei Autoren weist schon Simmel auf die Interdependenz zwischen dem Einzelnen, Einzigartigen, Besonderen, und der Gesellschaft hin. Einer der klarsten Bezüge dazu stammt aus der Philosophie der Mode.

Jede wesentliche Lebensform in der Geschichte unserer Gattung stellt auf ihrem Gebiete eine besondere Art dar, das Interesse an der Dauer, der Einheit, der Gleichheit mit dem an der Veränderung, dem Besonderen, dem Einzigartigen zu vereinen. (Simmel, 1919, S. 26)

Simmel verbindet die oppositionell wahrgenommenen Pole der Gleichheit und Einzigartigkeit und schlägt eine Auflösung dieser Gegenüberstellung vor. Dieses Prinzip identifiziert er als Grundlage des Sozialen und auch der Differenz zwischen Gesellschaften. Während sich das Wechselspiel an liminale Prozesse anschließen lässt, nimmt Simmel die Bedeutung der einzigartigen Objekte noch weniger stark wahr als nachfolgende Autorinnen.

Kopytoff (1986) setzt Objekte ins Zentrum, wenn er in marxistischer Tradition den Konflikt zwischen Kommodifizierung und Singularisierung beschreibt. Es geht ihm um Waren und er will aufzeigen, dass nicht jeder Gegenstand zur Ware werden kann. Daraus leitet er die Existenz einer moralischen Wirtschaft ab, die hinter den objektiven wirtschaftlichen Transaktionen existiert, womit er im Grunde ein Nebeneinander unterschiedlicher Bewertungsordnungen aufzeigt (Boltanski & Thévenot, 2007). Er kritisiert eine Gegenüberstellung von Dingen als Waren auf der einen und Individuen als Singularitäten auf der anderen Seite und analysiert künstlerische Kulturproduktion als Praxis, Objekte singular zu halten und bereits Kommodifiziertes zu *resingularisieren*. Programmatisch hält er fest:

The perfectly decommoitized world would be one in which everything is singular, unique, and unexchangeable. (Kopytoff, 1986, S. 69),

wobei sich dieser Eindruck der Ubiquität von Singularität in Karpiks (2011a) Analyse von Waren eingestellt hat, für den Singularität keineswegs mehr die Ausnahme ist und der Kommodifizierung und Singularität für miteinander vereinbar hält. Sich ausweitende Märkte und umfassende quantifizierende Praktiken – das Messen bei Simmel (2004 [1978]) oder Williamsons *calculativeness* (1993) – tragen dazu bei, unvergleichbare Singularitäten in generalisierte Äquivalente umzuwandeln. Karpik nimmt eine ökonomisch motivierte, auf Produkte fokussierte Perspektive ein und prägt Singularität als

Konzept für die Wirtschaftssoziologie. Aus seiner Sicht habe neoklassische Ökonomie die Märkte singulärer, unvergleichbarer Produkte bisher nicht in den Blick genommen, da sich diese auf standardisierte und differenzierte Produkte konzentrieren. Unter Singularitätsmärkten subsumiert er scheinbar heterogene Märkte für Produkte wie

works of art, haute cuisine, movies, fine wines, recorded music, luxury goods, literature, tourism, certain handcrafted items, personalized professional services, and particular kinds of expertise. (Karpik, 2010, S. 3)

Singularität ist nicht auf Bereiche künstlerischer Produktion beschränkt, ebenso sind neben Objekten auch professionelle Akteurinnen als Singularitäten denkbar. Personalisierte Dienstleistungen u.a. Anwaltstätigkeiten, aber auch Ärzte, können Singularitäten sein. Drei Eigenschaften kennzeichnen Singularitäten: *Multidimensionalität*, *Inkommensurabilität* und radikale *Qualitätsunsicherheit*. *Multidimensionalität* beschreibt den komplexen Aufbau von Singularitäten und das Vorhandensein multipler, aufeinander bezogener Dimensionen, an der sich eine Bewertung orientiert. Karpik spricht Singularitäten eine strukturierte Multidimensionalität zu. Mit *Inkommensurabilität* leitet sich aus der strukturierten Multidimensionalität ab, dass Singularitäten prinzipiell unvergleichbar sind. Diese Unvergleichbarkeit hat auf Märkten, die Vergleichbarkeit ihrer Produkte voraussetzen (Aspers, 2011; Callon & Muniesa, 2005), *Qualitätsunsicherheit* zur Folge.

Singularitäten sind also einzigartig, aufgrund ihrer Einzigartigkeit unvergleichbar und ihre inhärente Qualitätsunsicherheit macht sie sowohl für die ökonomische, als auch soziologische Analyse relevant, da sie sich von standardisierten Produkten der neoklassischen Analyse abheben. Wir wissen nicht oder zumindest nicht genau, wie der Wert einer Singularität zu bestimmen ist, dieser ist ohne Vergleiche kaum zu ermitteln. Für Karpik müssen zwei Kriterien erfüllt sein, um einen Singularitäten-Markt zu erhalten:

first, create conditions where actors can make a reasonable judgement about or between singularities, and second, to maintain the primacy of quality competition over prices competition. (Karpik, 2011b, S. 71)

Diese Aspekte sind miteinander verschränkt. Heterogene Bewertungspraktiken leiten Werturteile an und markieren aus unterschiedlichen Blickwinkeln Qualität. Diese Bewertungspraktiken für Singularitäten nennt Karpik *Judgment Devices*. Er konzeptionalisiert sie als Technologien, die der Bewertung von Singularitäten dienen, Informationen über Singularitäten anbieten und dabei unterstützen, sie vergleichbar zu machen und Werturteile zu fällen. Judgment Devices sind für Karpik u.a. Kritikerinnen, die er *Ciceronen* nennt, *Netzwerke* von Akteurinnen, die sich über Singularitäten austauschen, *Rankings* oder *Bezeichnungen*, die einen Herkunftshinweis beinhalten wie Markennamen.

Das konstitutive Moment der Bewertung findet sich ebenso in Reckwitz Analyse zur »Gesellschaft der Singularitäten« (2018). Im Unterschied zu Karpik, der das Fehlen von Singularitäten in der ökonomischen Theorie als ein »Übersehen« bezeichnet (2010, S. 24), sieht Reckwitz eine gesamtgesellschaftliche Bedeutungsverschiebung vom Allgemeinen hin zum Besonderen und beschreibt einen Strukturwandel der Gegenwartsgesellschaft von einer Logik des Allgemeinen zu einer Logik des Besonderen. Ausgangspunkt ist seine Analyse zur Kreativität als gesellschaftlichem Dispositiv.

Kreativität versteht Reckwitz als »die Fähigkeit und die Realität, dynamisch Neues hervorzubringen« (Reckwitz, 2012, S. 10). Sie ist die treibende Kraft gesellschaftlicher Transformationsprozesse und der Kern eines ästhetischen Kapitalismus, der auf den Organisationsformen der Kreativwirtschaft beruht, was bspw. am allgemeinen Bedeutungsgewinn des *Projekts* festgemacht wird. Im Kreativitätsimperativ verzahnen sich die gesellschaftliche Forderung mit dem Wunsch des Individuums nach Kreativität. Da dieser Imperativ alle gesellschaftlichen Bereiche betrifft und umformt, spricht er von einem Dispositiv. Diesen Kreativitätsimperativ erweitert die Logik des Besonderen nun um das Singuläre.

Was immer mehr erwartet wird, ist nicht das Allgemeine, sondern das Besondere. Nicht an das Standardisierte und Regulierte heften sich die Hoffnungen, das Interesse und die Anstrengungen von Institutionen und Individuen, sondern an das Einzigartige, das Singuläre. (Reckwitz, 2018, S. 7)

Das Streben nach Singularität ist zugleich subjektiver Wunsch von Individuen und gesellschaftliche Erwartung. Damit verbunden ist ein Wandel von einem industriellen hin zu einem kulturellen Kapitalismus. Der kulturelle Kapitalismus stellt Produkte her, die über ihre Funktionalität hinaus dazu in der Lage sind, Affekte zu stimulieren, zu *affizieren*. Diese Produkte werden auf Affektmärkten gehandelt, auf denen Werte zugeschrieben werden und Bewertungsprozesse stattfinden. Anziehung in Form von Affizierung entscheidet darüber, was als wertvoll und was als wertlos bewertet wird. Bemüht sich das Allgemeine um gesellschaftliche Rationalisierung und Versachlichung, ist das Singuläre mit Prozessen gesellschaftlicher Kulturalisierung betraut. Es produziert singuläre Subjekte, Objekte, Räumlichkeiten, Zeitlichkeiten und Kollektive. Das Allgemeine verschwindet in einer singulären Gesellschaft nicht, es verliert aber seine dominante Position, dient als infrastruktureller Rahmen für die Produktion von Singularitäten, die in den Vordergrund rückt.

Reckwitz unterscheidet drei Formen von Einzigartigkeit: das *Allgemein-Besondere*, *Idiosynkrasien* sowie *Singularitäten*. Bei dem *Allgemein-Besonderen* handelt es sich um »Variationen und Versionen des im Kern Gleichen, somit des Gleichartigen« (Reckwitz, 2018, S. 49). Hier orientiert er sich an Kants Unterscheidung zwischen Allgemeinem und Besonderem und ihrer intrinsischen Verknüpfung, wenn die Typisierung des Besonderen auf das Allgemeine schließen lässt. Das ist der Fall, wenn der einzelne, konkrete Stuhl, also der besondere Stuhl, als *ein* Stuhl erkannt wird. *Idiosynkrasien* hingegen lassen sich nicht ins Allgemeine eingliedern. Es handelt sich dabei um Eigentümlichkeiten, wie für den speziellen Stuhl eine einzigartige Abnutzung oder ein besonderer Fleck. Die Bewertung von Idiosynkrasien hängt von der epistemologischen Betrachtung ab, denn im Grunde existieren

Entitäten der Welt zunächst einmal allesamt als Idiosynkrasien. Sie sind besonders, sie sind insofern eigentümlich, als sie prinzipiell inkommensurabel mit anderen Entitäten bleiben. Nichts ist mit etwas anderem identisch, keine Entität ist verlustfrei in die andere übersetzbar. (Reckwitz, 2018, S. 50)

Im Umkehrschluss kann aus Idiosynkrasie Singularität entstehen, denn Singularitäten werden »innerhalb von sozialen Praktiken als besondere wahrgenommen und bewertet, fabriziert und behandelt« und sind das »Ergebnis von sozial-kulturellen Prozessen der Singularisierung« (Reckwitz, 2018, S. 50–51). Singularitäten haben keine singuläre Essenz, sondern entstehen im Zuge von Praktiken des »doing singularity«, im praktischen Handeln von Akteurinnen und Artefakten.

Grundlage dieser Prozesse der Singularisierung sind Praktiken der Wahrnehmung einer sozialen Einheit als *Eigenkomplexität mit innerer Dichte*, die einerseits auf Bewertungsprozessen beruhen, andererseits auf die Angebotsstruktur dieser sozialen Einheit verweist, ihre Affordanz (J. J. Gibson, 2014 [1979]; Latour, 2007). Diese Angebotsstruktur bietet mehr oder weniger für eine Singularisierung geeignete Eigenkomplexität an. Um eine essentialistische Setzung zu umgehen, widmet sich Reckwitz Analyse den sozialen Praktiken der Erzeugung von Singularitäten, also ihrer gesellschaftlichen Produktion, sowie deren multidimensionaler Bewertung.

Vier Praktiken sind für *doing singularity* nach Reckwitz bestimmend: *beobachten*, *bewerten*, *hervorbringen* und *aneignen*. Beobachten dient dazu, Eigenkomplexität zu erkennen und basiert auf einer interpretativen Haltung, wie sie für das offene Kunstwerk typisch ist (Eco, 1977). Bewerten schreibt Werte zu, wobei Sozialisierungsprozesse und Professionalisierung Konflikte darüber abfedern, was eine Singularität darstellt und was nicht. Hervorbringen beschreibt entweder das Reframing von Idiosynkrasien oder eine gezielte, organisierte Produktion von Singularität. Aber erst durch Aneignung von Individuen wird eine soziale Einheit singularisiert und als Einzigartigkeit erlebt. Aneignung ist demnach eher eine Praktik der Rezeption und weniger Produktionsprozess selbst, wobei Poststrukturalismus (Barthes, 2000) oder Prosumer-Forschung (Cole, 2011) auf die Durchlässigkeit dieser Trennung hinweisen. Für die Produktion von Ähnlichkeit sind beobachten, bewerten, hervorbringen und aneignen ebenso von Bedeutung. Allerdings diskutiere ich diese mit Bezug auf die Praktiken der Produktion von Ähnlichkeit, *annähern* und *entfernen*.

Auch das Allgemeine verfügt über spezifische Praktiken. Das *doing generality* drängt alle sozialen Einheiten zur Identität, indem »sie als identische – das heißt unendliche Repliken des Gleichen – oder gleichförmige – das heißt als Variationen des Gleichen – hergestellt und verwendet« (Reckwitz, 2018, S. 37) werden. Soziale Einheiten können aber auch als Subjekte Anhäufung austauschbarer Kompetenzen sein wie im Fall des *organizational man* (Whyte, 2013 [1956]). Die von Reckwitz unvermittelt eingeführte *Identität* ist bemerkenswert. Reckwitz stellt auf einen Bedeutungsaspekt des komplexen Begriffes ab und verwendet Identität im Sinn von Gleichheit oder Übereinstimmung. Allerdings findet Identität ebenso gegenteilig Verwendung, wenn es als das Charakteristische die Besonderheit eines Artefakts, einer Person, eines Ortes bedeutet. Diese liminalen Bedeutungsüberlappungen des Identitäts-Konzepts ist für mich entscheidend. Auch die Gleichförmigkeit als *Variationen des Gleichen* greife ich genauer auf, denn durch diese Setzung kann Reckwitz große Teile der Kulturproduktion der Produktion von Gleichheit zuordnen, was auf Risse in der dichotomen Aufteilung in Einzigartiges und Gleiches hinweist.

Die Produktion von Singularität scheint einer sozial eingebetteten, weitgehend analogen Praktik zu entsprechen. Reckwitz erkennt daneben eine maschinelle, digitale Singularisierung. Intelligente Technologien wie Algorithmen und künstliche Intelligenz machen automatisiert Singularitäten sichtbar und können sie ebenso fabrizieren. Die Logik des Allgemeinen und die des Besonderen vermischt sich, denn die Besonderheit wird nicht erlebt, sondern benutzt. Bewertungen über Einzigartigkeit werden maschinell getroffen. Ein Beispiel aus der (Musik)Technologie ist die Content ID von YouTube. Sie identifiziert Musikstücke als distinkte Werke, um unautorisierte Nutzung aufzudecken oder Werbegelder zuzuweisen (Gillespie, 2010). Das ähnelt der Blockchain, die den digitalen Fingerabdruck (Catalini & Gans, 2019; Crosby, Pattanayak, Verma, & Kalyanaraman, 2016) eines Songs singularisiert und ihn vor identischen Kopien und ebenso Versionen schützen soll. Die digitalisierte Kreativwirtschaft entwickelt also technologische Werkzeuge, die Bewertungen zwischen Werken und Versionen vornimmt.

Bisher habe ich behandelt, wie sich Kreativität sozial-historisch zwischen einer Kreativität als Werke und einer Kreativität als Versionen aufspannen

lässt, wie Kreativität und Liminalität sozial organisiert sind und wie Kreativität in der Spätmoderne zur Grundlage der Produktion von Singularitäten wird. Für die Spätmoderne habe ich darauf aufmerksam gemacht, dass Kulturprodukte regelmäßig gerade nicht eindeutig zuordenbare Einzigartigkeiten sind, sich an Übergängen befinden und klaren Zuteilungen entziehen. Sowohl für eine Singularisierung, mehr noch für eine Similarisierung von Kulturprodukten ist es wichtig, Übergänge in Form von Grenzziehungen zu bestimmen. Der Zusammenhang zwischen Produktion von Ähnlichkeit, liminaler Kreativität und Einzigartigkeiten verlangt also noch eine genauere Aufarbeitung.

2.1.4 Liminale Kreativität unter Einzigartigkeiten

Auf die Dichotomie von Allgemeinem und Besonderem abzustellen, umgeht das Problem der dazwischen liegenden Ähnlichkeit (Bhatti, Kimmich, Koschorke, Schlögl, & Wertheimer, 2011). Zwar befindet sich die Einzigartigkeit der Singularität selbst im Dazwischen von Allgemein-Besonderem und Idiosynkrasie, was aber ein Kontinuum der Bewertung für Einzigartigkeiten darstellt und kein Dazwischen von Allgemeinem und Besonderem. Ähnlichkeit entzieht sich der Dichotomie. Sie deutet auf einen Bereich hin, der sich zwischen Generalisierung und Singularisierung auftut. Ich bezeichne diesen als *Similarisierung* und bin ihr in Form einer *Kreativität als Versionen* durch sozial-historische Phasen gefolgt, um ihr mehr Aufmerksamkeit zuzusprechen, als das unter einem an Neuheit ausgerichteten Kreativitätsimperativ möglich ist.

Ähnlichkeit beansprucht eine Position dazwischen, denn sie ist weder identisch noch singulär. Sie fordert die Bewertungsmechanismen der Gesellschaft der Singularitäten – bspw. juristische Gerichte – kontinuierlich zur Einteilung heraus, und macht sichtbar, nach welchen Kriterien Zuordnungen vorgenommen werden und wo es zu Konflikten kommt. Kulturelle Produktionen von Ähnlichkeit problematisieren Singularität auf zweifache Weise: zum einen positiv, indem sie uns Aufschluss darüber geben, wo das Identische anfängt und das Singuläre aufhört, zum anderen negativ, indem es unsere Bewertungskriterien in Frage stellt, die das wertvolle Singuläre vom

wertlosen Identischen trennt. In Anbetracht organisationaler Veränderungen in der Kreativwirtschaft wie der Demokratisierung von künstlerischem Schaffen durch digitale Technologien (Leyshon, 2009), der Vereinfachung der Kanäle für Veröffentlichungen und der damit einhergehenden Ausweitung des Wettbewerbs innerhalb der Felder kultureller Produktion (Hracs, 2012) trägt die Untersuchung der Produktion von Ähnlichkeit Relevantes zur Analyse von Einzigartigkeit in der Spätmoderne bei.

Während sich eine wachsende Zahl an Publikationen mit der Organisation von Kreativität mit einem Schwerpunkt auf den Neuheitsaspekt befasst, hat Bekanntheit bzw. Ähnlichkeit und ihre Organisation kaum Aufmerksamkeit erhalten. Zwar ist Kreativität häufig als eine Folge von Liminalität beschrieben worden, eine dezidierte Kreativität der Liminalität, also eine Kreativität dazwischen, eine *liminale Kreativität*, fehlt bisher. Diese spielt aber eine entscheidende Rolle für kulturelle Produktionsprozesse, die sich der Versionierung von Vorherbestehendem widmen. Die Produktion von Ähnlichkeit (siehe Abbildung 1) versteht das Phänomen der Soundalikes als eine Form liminaler Kreativität. Als erste Forschungsfrage formuliere ich:

Wie ist die Produktion von Ähnlichkeit unter gesellschaftlichen Bedingungen organisiert, die Kreativität in Form von Einzigartigkeit fordern und fördern?

2.2 Bewerten im Feld der Kreativwirtschaft

Bisher habe ich die *Produktion von Ähnlichkeit* aus einer gesellschaftlichen Perspektive problematisiert und sie über die *Kreativität als Versionen* historisch gegenüber der *Kreativität als Werke* positioniert. Der nächste Schritt umreißt die Kreativwirtschaft, in der ich diese Kulturproduktionen verortete. Die Kreativwirtschaft subsumiert die Felder der Kunst (Bourdieu, 1983) oder Kunstwelten (Becker, 2008 [1982]) der kunstsoziologischen Analyse, und erweitert zusätzlich um hochkommerzialisierte kulturelle Produktionsbereiche (Blythe, 2001). Kreativität ist vorgeblich auf Werke ausgelegt, die Kreativwirtschaft produziert und bewertet Einzigartigkeiten. Produkte und Bewertungen stoßen regelmäßig dann an unsichere Grenzziehungen, wenn

sie sich der Produktion von Ähnlichkeit zuwenden. Die Zusammenhänge zwischen Einzigartigkeit, Ähnlichkeit und Bewertungen in der Kreativwirtschaft sind bisher weitgehend unbeleuchtet geblieben. Für ihre Analyse schließe ich an theoretische Beiträge an, die differenzierbare Bewertungsordnungen entwickelt haben (Boltanski & Thévenot, 2007; Stark, 2009) und arbeite diese mit Bezug auf bewertungssoziologische Befunde auf (Kjellberg et al., 2013; Nicolae, Endreß, Berli, & Bischur, 2019). Einen Schwerpunkt lege ich auf die Rolle von Unsicherheiten für Bewertungen in der Kreativwirtschaft (Ibert et al., 2018), die regelmäßig eine regulatorische Dimension ausprägen (Dobusch et al., 2021; Hondros, 2020a) und für die Untersuchung von Soundalikes anleitend sind. Diese Unsicherheiten kontextualisiert schließlich eine bündige Einführung in das Urheberrecht.

2.2.1 Felder der Kunst, Kunstwelten und Kreativwirtschaft

Soziologische Theorie hat sich bisher verstärkt mit Kulturproduktionen auseinandergesetzt, die als *Kunst* bezeichnet und bewertet werden. Bourdieus Feldtheorie der Kunst (1993, 1996, 1999) und Beckers Kunstwelten (2008 [1982]) sind besonders etablierte Perspektiven, die einerseits helfen, das kreativwirtschaftliche Feld der Untersuchung abzustecken, das Feld der Musikwirtschaft, genauer das Feld der Film- und Medienmusik. Andererseits geben sie Impulse für Einzigartigkeiten in der Kreativwirtschaft und ihre Bewertung. Bourdieus relationale Perspektive auf Machtbeziehungen zwischen Akteurinnen im Feld der Kunst kann dahingehend ausgelegt werden. Beckers Interesse an der Organisation von kreativen Produktionen kehrt weiters die Bedeutung der Beiträge unterschiedlicher Beteiligter an kreativen Produktionsprozessen hervor und lenkt die Aufmerksamkeit von individualistischen Wertzuschreibungen auf die soziale Organisation von Kreativität in der Kreativwirtschaft.

Bourdieu untersucht das französische Literaturfeld des 19. Jahrhunderts. Felder sind strukturierte Räume konkreter sozialer Situationen, die von objektiven sozialen Beziehungen, den Feldpositionen der beteiligten Akteurinnen und bestimmten eigenen Regeln angeleitet werden. Durch die Beweglichkeit der Feldpositionen der Akteurinnen folgt das Feld der Kunst einer

dynamischen Konzeption. Daran orientiert Bourdieu auch sein Verständnis davon, Werke der Kunst zu erklären.

The full explanation of artistic works is to be found neither in the text itself, nor in some sort of determinant social structure. Rather, it is found in the history and structure of the field itself, within its multiple components, and in the relationship between that field and the field of power. (Bourdieu, 1993, S. 9)

Durch Positionsveränderungen der Akteurinnen ändern sich auch die Bedeutungen, die Produkten zugeschrieben werden. Bedeutung ist relational und nicht essentiell. Eine Rolle spielen Konflikte darüber, wie das Feld verändert oder bewahrt werden soll. Typischerweise ist das mit dem Alter kultureller Produkte verbunden, wenn das Junge dem Alten die Position streitig zu machen versucht. Nicht zuletzt verweist das auf kulturelle Produktion als eine kollektive Handlung, die unterschiedliche Akteurinnen schaffend beteiligt.

Bourdieu untersucht die Autonomiebestrebungen des Literaturfeldes und wie sich dieses aus dem Unterstützungssystem der Patroninnen und Mäzeninnen, also der Auftraggeberinnen herauslöst. Die Autonomie der Kunst geht einher mit einer Ablösung von tradierten Geschäftsmodellen der Künstlerinnen, von der Auftragskünstlerin zur freischaffenden Künstlerin. Diese Entwicklung begleitet ein Verständnis von Kunst als *l'art pour l'art*, das Wert ausschließlich über symbolisches Kapital herstellen lässt, Kunst an ihren eigenen Maßstäben misst und zu restringierter Produktion führt. Das Feld der kulturellen Produktion ist ein *economic field reversed* (1993), das von habitualisierter ökonomischer Desinteressiertheit der Künstlerinnen und beteiligter Akteurinnen geprägt ist.

An economic world turned upside down – The symbolic revolution through which artists free themselves from bourgeois demand by refusing to recognize any master except their art produces the effect of making the market disappear. (Bourdieu, 1996, S. 81)

Neben Kunst als *l'art pour l'art* stellt die kommerzielle Produktion kulturelle Produkte in Masse her. Bourdieu spricht von den zwei Logiken im Feld der kulturellen Produktion, die miteinander verwoben sind (Bourdieu, 1996) und die auch für die Kreativwirtschaft und ihre *contracts between arts and commerce* charakteristisch sind (Caves, 2000). Für die Analyse der Produktion von Ähnlichkeit ist neben dieser Überlagerung zweier Bewertungen auch auf die Bedeutung relationaler Machtbeziehungen zu achten, wie sie sich zwischen Musikschaffenden und Auftraggebenden aufspannen.

Hatten sich Bourdieu und die Kunstsoziologie weitestgehend an den *strong poets* (Bloom, 1997), den herausragenden Künstlerinnenpersönlichkeiten einer Phase orientiert, zeichnet Becker in seinen Kunstwelten ein vielfältigeres Bild des Sozialen in der Kunst. Er hebt die organisationalen Zusammenhänge und Kooperationsmuster in der Entstehung von Kunst hervor und macht die unterschiedlichen Beteiligten sichtbar. Eine Kunstwelt

consists of all the people whose activities are necessary to the production of the characteristic works which that world, and perhaps others as well, define as art. Members of art worlds coordinate the activities by which work is produced by referring to a body of conventional understandings embodied in common practice and in frequently used artifacts. The same people often cooperate repeatedly, even routinely, in similar ways to produce similar works, so that we can think of an art world as an established network of cooperative links among participants. (Becker, 2008 [1982], S. 34–35)

Diese Perspektive eines organisierten Zusammenspiels von Akteurinnen ist Beckers musikalischem Schwerpunkt und den Beispielfällen Jazz und Filmmusik geschuldet (Faulkner, 1983, 2017), die über das vereinzelt komponierende Genie der Klassik hinausgeht.

Die soziale Organisation ist aber nicht alleine kooperationsfördernd, sondern führt ebenso zu Zwängen, zu »pattern(s) of constraints and possibilities that shapes the art produced« (Becker, 2008 [1982], S. 92), Beckers *Konventionen*. Einerseits stellen *Konventionen* ein geteiltes, routiniertes Wissen über *means of doing things* dar, andererseits ermöglichen sie kleinteilige

Editierungs- und Kooperationsprozesse, die *small decisions* der Beteiligten, in denen sich die Möglichkeit von *choice* abbildet, die wiederum auf die Konventionen wirken können. Konventionen unterstützen die Möglichkeit zu Kooperation, da sie ein geteiltes Wissen darstellen, schränken sie aber auch ein, da sie Grenzen dessen setzen, was innerhalb einer konventionellen Produktion liegt.

Konventionen treten auf vielfältige Weise auf. Das kann die Form eines Gedichts als Sonett sein, aber auch die Charakterisierung von Tonarten in Moll als traurig. Da sich künstlerische Praktiken an Konventionen orientieren, entstehen *similar works*, einander ähnliche Werke. Werke folgen geteilten Vorstellungen darüber, wie sie geschaffen und rezipiert werden sollen. Konventionen sind ein wichtiger Hinweis darauf, weshalb Produkte der Kreativwirtschaft einander ähneln. Sie erlauben, das geteilte Wissen der Teilnehmenden in der sozialen Organisation der Kunstwelten zu verstehen. Allerdings geben diese Konventionen keinen Einblick in die bewusste Produktion von Ähnlichkeit selbst, wie sie die Kreativwirtschaft hervorbringt.

Die Kreativwirtschaft hat Überlappungen mit dem Feld der Kunst bzw. Kunstwelten. Sie ist aber keineswegs identisch mit ihnen und bildet ein heterogenes wirtschaftliches Feld. Als Kulturindustrie (Horkheimer & Adorno, 2010 [1944]) und ebenso als *cultural industry* (Lash & Urry, 1993) führte die Verschränkung von Kunst und Kommerzialität zunächst zu einem kritischen Diskurs mit kultureller Massenproduktion, der einen Massenbetrug anprangerte. Wenige Jahrzehnte später gelten die *creative industries* terminologisch nur leicht abgewandelt postindustriellen und spätmodernen Gesellschaften neben wissensintensiven und an der Produktion von Neuem und Wertvollem ausgerichteten wirtschaftlichen Sektoren als Zukunftshoffnung (Florida, 2014 [2002]).

Creative industries oder in Deutschland die Kultur- und Kreativwirtschaft⁴ ist zunächst eine politisch gefärbte Zusammenfassung unterschiedlicher wirtschaftlicher Sektoren unter einem gemeinsamen Dachnamen

4 Ich verwende mit *Kreativwirtschaft* zumeist eine verkürzte Form. Damit will ich den politischen Begriff meiden und den Fokus auf Kreativität legen. Zugleich handelt es sich um eine pragmatische und nicht unübliche Verkürzung (Lange & Bürkner, 2010).

(Blythe, 2001; Manske & Schnell, 2010). In Deutschland fallen darunter die Musikwirtschaft, der Buchmarkt, der Kunstmarkt, die Filmwirtschaft, die Rundfunkwirtschaft, der Markt für darstellende Künste, die Designwirtschaft, der Architekturmarkt, der Pressemarkt, der Werbemarkt und die Software- und Games-Industrie (Bundesministerium für Wirtschaft und Energie, 2019). Durch diese Zusammenfassung unterschiedlicher wirtschaftlicher Bereiche sollen gegenseitige Verstärkungseffekte unterstützt werden.

By bracketing ‘high’ and ‘commercial’ art together, promotional opportunities arise in terms of increasing the perceived cultural importance of the commercial arts and increasing the perceived economic importance of high art. (Blythe, 2001, S. 145)

Einen ersten wissenschaftlichen Hype um die Kreativwirtschaft hat Floridas (2014 [2002]) stark rezipiertes und kritisiertes *The Rise of the Creative Class* befördert, das die Kreativwirtschaft mit einer aufkommenden *creative class* kurzschließt, sie mit boomenden urbanen Räumen der 90er Jahre und der aufkommenden Lesben- und Schwulenbewegung verknüpft. Die *creative class* hat kein Interesse an überkommenen beruflichen und privaten Normen und Werten. Sie bricht mit den Konventionen des *organization man* (Whyte, 2013 [1956]). Florida (2014 [2002], S. 328) unterscheidet zwischen einem *super creative core* und *creative professionals*, die nur quasi-kreativ arbeiten. Als nicht kreativ gelten Akteurinnen, die der *service* oder *working* Klasse zugeordnet sind.

Im Zentrum der Kreativwirtschaft steht die Produktion ästhetischer Güter (Reckwitz, 2012), die sich durch ihren symbolischen, weniger durch ihren funktionalen Wert auszeichnen. Alle Bereiche der Kreativwirtschaft sind von einer massiven Überproduktion an ästhetischen Gütern gekennzeichnet, die auf höchst ungleich verteilenden *Winner-take-all Märkten* gehandelt werden (Frank & Cook, 2010). In den Feldern der Kreativwirtschaft agiert eine große Anzahl und Dichte an talentierten Individuen, die um eine geringe Anzahl relativ ähnlicher, prestigeträchtiger sowie ökonomisch höchst lukrativer *Preise* wetteifern. Ein Überangebot fähiger Individuen trifft auf eine geringe Anzahl an verfügbaren Positionen.

Die Beschäftigten der Kreativwirtschaft charakterisiert eine hohe intrinsische Motivation, Flexibilität und ein überdurchschnittlicher Anteil an Akademikerinnen (Manske & Schnell, 2010). Regelmäßig sind sie in temporären Projekten beschäftigt und die Arbeitsbedingungen gelten gemeinhin als prekär (Eikhof & Haunschild, 2006). Schließlich prägt die Kreativwirtschaft, dass ihre Erlösmodelle über intellektuelle Eigentumsrechte, allen voran Urheberrechte reguliert sind (Townley et al., 2019; Towse, 2010). Zwar existieren in der Kreativwirtschaft auch *negative spaces*, die keine oder kaum Urheberrechte nutzen (Rosenblatt, 2010). Vielfach aufgegriffen wurde aber die *creative industries*-Definition des britischen Department for Culture, Media and Sport, die Tätigkeiten umfasst

which have their origin in individual creativity, skill and talent and which have the potential for wealth and job creation through generation and exploitation of intellectual property. (Cunningham, 2002, S. 54)

Der Profit der Kreativwirtschaft liegt in den verschränkten Praktiken intellektuelles Eigentum zum einen generieren und dieses Eigentum zum anderen auch ausbeuten zu können. Im Feld geht das zumeist einher mit einer Trennung zwischen der Produktion von kulturellen Gütern und deren Distribution (Scott, 1999), wobei sich durch die Digitalisierung ein Aufbrechen der klassischen Industrierelationen andeutet (Hracs, 2012). Das wesentliche Werkzeug zwischen Produktion und Distribution ist der Vertrag, der die Verteilung zwischen *arts and commerce* regelt (Caves, 2000).

Innerhalb der Kreativwirtschaft kommt dem Musikgeschäft eine besondere Rolle zu. Das liegt an der Materialität von Musik und der Produktion von Klang. Blacking versteht Musik als »sound organized into socially accepted patterns« (1969, S. 36). Im Unterschied zu anderen Produkten der Kreativwirtschaft können wir Musik tatsächlich nur durch Zeit vermittelt wahrnehmen (Hatten, 2006) und Vergänglichkeit bestimmt ihre Wahrnehmung (Hindrichs, 2013), sie ist soundvermittelte Kommunikation (Wicke, 2004). Grundlage dieser Kommunikation ist die Komposition, das musikalische Werk. Trotzdem technische Reproduzierbarkeit Praktiken und Konsum von Musik seit mehr als einhundert Jahren begleitet (Benjamin,

2012 [1935]), haften der Komposition von Musik weiterhin Vorstellungen einer geniehaften Aura an. In diesen Vorstellungen produzieren Männer bei Kerzenschein und wie im Fieber Meisterwerke. Kompositionsprozesse werden aus psychologischer Sicht gerne in dieser Form vorgestellt (Bahle, 1947; Graf, 2013 [1947]).

Gegen den individualisiert Schöpfenden stellen sich Analysen des Musikgeschäfts, die den organisierten Zusammenschluss beteiligter Akteurinnen und das komplexe Geflecht an Beziehungen zwischen Organisationen der Musikwirtschaft fokussieren (Seabrook, 2015). Modelle haben die Tonträgerindustrie allgemein (Scott, 1999), das Modell der Major-Labels im Speziellen (Hracs, 2012), oder die Beziehungen der Verwertungsgesellschaften (Hull, 2004) visualisiert. Einen beeindruckenden Versuch hat der deutsche Verband unabhängiger Musikunternehmen e. V. unternommen und in einer konfusen, aber ästhetisch ansprechenden Darstellung die Beziehungen der Musikwirtschaft rund um die getätigten Geldflüsse angeordnet.⁵

Zentrale Akteurinnen dieser Beziehungsgeflechte sind Künstlerinnen und Musikerinnen, Labels, Verlage, Vertriebe und Verwertungsgesellschaften. Auch in der Film- und Medienmusik finden wir diese Akteurinnen. Dazu kommen Auftraggeberinnen wie Firmen, Regisseurinnen oder Musikagenturen. Das Auftragssystem in der Musik ist bisher vor allem für die Filmmusik in Hollywood erforscht worden (Faulkner, 1983, 2017). Musikalische Selbständigkeit in Form von *free-lancing* ist zwar bis ins Barock belegbar und dort zumindest zusätzlich zum Patronensystem vorgekommen (Scherer, 2001). Musik nach den Wünschen einer Auftraggeberin zu komponieren, haftet aber Anachronistisches an und passt nicht in unser Bild von musikalischer Kreativität. Dennoch ist sie, zumindest in der Film- und Medienmusik, allgegenwärtig.

Das kreativwirtschaftliche Feld der Musik wird aus zumindest zwei Blickwinkeln betrachtet, zum einen aus dem einer Musikindustrie, zum anderen aus dem einer Musikwirtschaft. Die Musikindustrie ist vorrangig durch die Herstellung und den Vertrieb von Tonträgern in unterschiedlichen

5 <https://www.vut.de/musikwirtschaft/aktuelles-musikwirtschaft/artikel/details/das-musikuniversum/>, Zugriff 18.07.2022.

Formaten bestimmt (Scott, 1999). Die Musikwirtschaft hingegen beschreibt den breiteren wirtschaftlichen Sektor der Musik, wobei die Musikindustrie ein Teilbereich der Musikwirtschaft darstellt. Unter die Musikwirtschaft fallen neben dem Verkauf von CDs, Vinylplatten, Downloads oder dem Streaming von Musik Bereiche wie die Live-Musik, der Handel mit Musikinstrumenten, Musikunterricht, und die Produktion von Musik für Film, Werbung oder das Fernsehen (Seufert, Schlegel, & Sattelberger, 2015).

Diese Musik wird für den professionellen Einsatz in anderen Medien produziert, ist zumindest nicht in erster Linie am klassischen Musikmarkt ausgerichtet und man spricht für diesen Bereich des business to business Austauschs von Musik von *Film- und Medienmusik* (Bode & Mueller, 2010). Mit Bezug auf die Einteilung zwischen hochkultureller und hochkommerzieller Musik lässt sich die Film- und Medienmusik nicht eindeutig zuordnen. Nicht zuletzt Filmmusiken kommen höchste künstlerische Bewertungen zu, insbesondere Medienmusiken für Werbungen werden als ausgesprochen kommerziell ausgelegt und bewertet (Faulkner, 2017).

Drei Bereiche der Medienmusik können unterschieden werden. Zum einen *Auftragsmusik*, die für einen konkreten Auftrag komponiert und regelmäßig über Auftragswettbewerbe in Form von Pitches vergeben wird (Gill, 2010). Zum anderen *Produktionsmusik*, die bereits vor einem konkreten Auftrag für Mediennutzung produziert wird und von Nutzerinnen eingekauft werden kann. Schließlich wird Musik aus dem allgemeinen Musikmarkt für Medienprodukte lizenziert, indem die relevanten Nutzungsrechte eingeholt werden, und ist dann im konkreten Nutzungszusammenhang als Medienmusik anzusehen (Bode & Mueller, 2010), was für die vorliegende Untersuchung weniger wichtig ist. Meine Fallbeispiele untersuchen Auftragsmusik, wenn Musikproduktionen als *Fremdsimilarisierung* einer Referenz der Auftraggebenden ähneln sollen, und Produktionsmusik, wenn in Form von *Selbstsimilarisierung* für potentielle Käuferinnen nach Referenzen komponiert wird.⁶

6 Anzuführen ist, dass Reckwitz (2018) von *fremd* und *selbst* mit Bezug auf Singularisierungen spricht. Während Fremdsingularisierungen Forderungen von Organisationen an die Einzigartigkeit des arbeitenden Individuums darstellen, sind Selbstsingularisierungen auf den individuellen Wunsch zurückzuführen, keine

Aus statistischer Sicht wissen wir viel über die Musikindustrie und ihre jährliche Entwicklung (Bundesverband der Musikindustrie, 2020). Zur deutschen Musikwirtschaft und ihrer volkswirtschaftlichen Bedeutung förderte der Bund 2015 eine Untersuchung (Seufert et al., 2015). Auch die Verwertungsgesellschaft GEMA gibt jährlich umfangreiches statistisches Datenmaterial heraus (GEMA Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte, 2018). Der Bereich der Medienmusik ist in den Statistiken nicht klar umrissen abgebildet. Während die Musikindustrie aus wenigen Major- und Indie-Labels besteht, sind in der Musikwirtschaft zahlreiche kleine und mittlere Unternehmen tätig, die vielfältige musikalische Dienstleistungen ausführen (Seufert et al., 2015). Arbeiten für Film- und Medienmusik sind dann häufig ein wichtiger, aber nicht der einzige Tätigkeitsbereich. Während eines Interviews in einem Musikstudio für Medienmusik fand neben dem Studioraum, in dem ich mein Interview führen durfte, in einem weiteren Studioraum eine Songwriting-Session für ein Major-Label statt, das den Studioraum angemietet hatte. Die Statistiken geben hilfreiche Hinweise auf die wirtschaftliche Einordnung der Film- und Medienmusik, insbesondere zum Bereich der Auftragsmusik. Weniger wissen wir über Produktionsmusik wie *royalty free* oder *GEMA-freie* Musik, die auf kollektive Lizenzierung über Verwertungsgesellschaften verzichtet und insbesondere auf Plattformen lizenziert wird.

Deutschlandweit sind über 60.000 Komponistinnen und Textdichterinnen bei der GEMA als Mitglieder gemeldet, wobei auf mehr als 3.000 ordentliche Komponistinnen 500 ordentliche Textdichterinnen kommen (GEMA Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte, 2018). Die Statistiken der Künstlersozialkasse verraten, dass 2014 etwas mehr als 3.500 Personen als Komponistinnen versichert waren (Seufert et al., 2015). Das ist eine Annäherung an die Anzahl der Akteurinnen, die zumindest unter anderem auch in der Medienmusik kreativ tätig sind. Unklar ist, ob sich der Unterschied zwischen versicherten Kom-

bürokratische Angestellte, sondern kreatives Individuum sein zu wollen. Diese verschränkten Prozesse werden weder konzeptionell noch empirisch vertieft, weshalb sie für meine Unterscheidung zwischen Fremd- und Selbstsimilarisierung von geringer Bedeutung sind.

ponistinnen und Komponistinnen als GEMA-Mitgliedern auf den Umgang mit Lizenzen zurückführen lässt. Ich werte die Zahlen als Hinweise, dass nicht jede Komponistin, die in die Künstlersozialkasse einzahlt und hauptberuflich als Komponistin arbeitet, zugleich GEMA-Mitglied ist. Das deutet auf die Möglichkeit hin, auch GEMA-frei professionell Musik komponieren zu können, wie es für die Produktionsmusik auf Plattformen üblich ist.

Interessant für die Bedeutung von Auftragskompositionen ist die Aufschlüsselung der Erträge, die Komponistinnen erwirtschaften. Im Zusammenhang mit Auftragsarbeiten in der Kreativwirtschaft wird von *bread and butter* Jobs gesprochen (Townley et al., 2019). Von gesamt 304 Millionen Euro, die im Jahr 2014 von Komponistinnen und Autorinnen eingenommen wurden, fällt mit 58% der Löwenanteil zwar den Ausschüttungen der Verwertungsgesellschaften zu, mit 22% folgen die Honorare für Auftragsproduktionen für u.a. Film und Werbung als zweitwichtigste Einnahmequelle. Besonders angewiesen auf Honorare für Auftragsproduktionen sind Musikproduzentinnen. 2014 erwirtschaftete diese Gruppe 34 Millionen Euro, wobei über 54% der Einnahmen auf Auftragsproduktionen für Film und Werbung entfallen (Seufert et al., 2015). Anzumerken ist, dass Komponistinnen zugleich Musikproduzentinnen sein können und in Musikstudios für Medienmusik die Rollen von Komponistin und Produzentin fließend ineinander übergehen.

Auch das Verlagsgeschäft lizenziert für Film und Werbung und viele Auftragskompositionen und Produktionsmusiken werden von Verlagen vertreten. 2014 waren knapp 9% der Erlöse von Musikverlagen, die insgesamt 555 Millionen Euro betragen haben, auf das Lizenzgeschäft zurückzuführen. Aus der Musikindustrie wissen wir hingegen, dass der Anteil an Synchronisationslizenzen am Gesamtumsatz mit 8 Millionen für das Jahr 2019 verschwindend gering ist (Bundesverband der Musikindustrie, 2020). Diese Diskrepanz zwischen Verlagen und Labels kann als Hinweis angesehen werden, dass außerhalb der Musikindustrie produzierte Auftrags- und Produktionsmusik relevante Lizenzeinnahmen generiert.

Die Film- und Medienmusik ist demnach ein ökonomisch durchaus wichtiger Teil der Musikwirtschaft, wobei manche Akteurinnen und allen voran Komponistinnen und Musikproduzentinnen besonders von Honora-

ren aus solchen Tätigkeiten abhängen. Damit ist nicht gesagt, dass in allen Zusammenhängen der Auftrags- oder Produktionsmusik Produktionen von Ähnlichkeit stattfinden. Die Zahlen unterstreichen aber, dass Aufträge in der Musikwirtschaft keine anachronistische Kreativpraktik darstellen (Bode & Mueller, 2010).

2.2.2 Bewertungen in der Kreativwirtschaft

Sowohl im Kunstfeld als auch in der Kreativwirtschaft gelten Bewertungen als charakteristisches Merkmal (Moeran & Pedersen, 2011; Peres da Silva & Hondros, 2019). Die Soziologie der Evaluationen und Valuationen bietet sich an, um Bewertungen theoretisch einzuordnen (Kjellberg et al., 2013; Lamont, 2012), auch der zentralen Position wegen, die Singularitäten in dieser Forschungsrichtung einnehmen (Karpik, 2011a). Zwar sind Bewertungen nicht auf die Kreativwirtschaft beschränkt, Bewertungen in der Kreativwirtschaft wird allerdings – wie einigen Aspekten dieses Wirtschaftssektors – ein Modellcharakter für andere gesellschaftliche Bereiche zugesprochen (Manske & Schnell, 2010; Reckwitz, 2018).

In Anlehnung an das erste pragmatische Axiom der Kommunikationswissenschaft kann man feststellen, dass kaum möglich ist *nicht zu bewerten* (Watzlawick, Beavin, & Jackson, 2007). Ähnlich beurteilt auch Dewey Bewertungen, wenn er in seiner *Theory of Valuation* über menschliches Verhalten schreibt:

Human behavior seems to be influenced, if not controlled, by considerations such as are expressed in the words ‘good-bad,’ ‘right-wrong,’ ‘admirable-hideous,’ etc. All conduct that is not simply either blindly impulsive or mechanically routine seems to involve valuations. (Dewey, 1939, S. 2)

Für soziologische Arbeiten zu *Wert* bzw. dem englischen *value* ist Wert nicht auf den Preis reduzierbar (Stark, 2011). Deweys Erkenntnissen folgend handelt es sich bei Wert nicht um ein Absolutes, sondern um etwas Relationales. Dementsprechend ist soziologische Analyse nicht am *Wert* als Subjekt/Nomen interessiert (Antal et al., 2015; Beckert & Aspers, 2011), sondern an

bewerten als Verb. In der englischen Sprache, die *value* als Nomen *the value* und als Verb *to value* kennt, ist das augenfälliger als im Deutschen, wo mit *Wert* und *bewerten* visuell und klanglich unterscheidbare Worte gebräuchlich sind. Wert existiert nicht unabhängig von bewertenden Akteurinnen, sondern ist mit diesen verbunden und gerade deshalb wandelbar. Das gilt für Einzigartigkeiten und ebenso Ähnlichkeiten, die nicht aufgrund ihrer Essenz, sondern innerhalb sozialer Praktiken bewertet werden (Reckwitz, 2018).

Weiter beinhaltet das englische Verb *to value* Bedeutungsdimensionen, die auch auf Deutsch hilfreich sind. Dewey unterscheidet *value* als »prizing, in the sense of holding precious (...) and appraising in the sense of putting a value upon, assigning value to« (Dewey, 1939, S. 4). *Prizing*, also *schätzen* oder *würdigen*, verbindet er mit einer persönlichen, emotionalen Referenz. *Appraising* hingegen, das *bewerten* oder *beurteilen* bedeutet, erlaubt relationale Vergleiche zu anderem Bewerteten. Diese Unterscheidung greift die Literatur vielfach auf, gleichwohl betont wird, dass empirisch diese beiden kaum zu trennen sind (Nicolae et al., 2019). *Prizing* wird als *valuieren*, *appraising* als *evaluieren* bezeichnet, um trotz Überlappung voneinander identifizierbare Prozesse zu konturieren (Lamont, 2012). Ein Beispiel für die Überlappung ist die Kunstkritikerin, deren *prizing* eines Kunstwerks, das ihr persönlich gefällt, zugleich auch *appraising* ist. Würdigt sie ein Kunstwerk emotional, dann beurteilt sie es zumindest für eine Beobachterin zugleich in Relation zu anderen Kunstwerken und bewertet es intellektuell.

Dewey trennt Bewertungsprozesse von Routine- oder Impulshandlungen. Im Gegensatz zu diesen müssen Akteurinnen in Prozesse der Bewertung aktiv handelnd eingreifen. Diese pragmatistische Sicht verbindet Bewertungen mit Unsicherheit (Antal et al., 2015). In Bewertungen entwerfen Akteurinnen Handlungsoptionen und müssen ihre eigenen Entwürfe in Relation zu den Entwürfen anderer Akteurinnen stellen (James, Burkhardt, & Thayer, 1975). Durch diese relationale und unsicherheitsbehaftete Eigenschaft von bewerten sind Bewertungen als sozial charakterisiert. Eine nicht soziale Bewertung findet nicht statt.

Erst Prozesse der Bewertung singularisieren und entsingularisieren. Insofern sind Gesellschaften, die Einzigartigkeiten produzieren, immer auch »Valorisierungsgesellschaften« (Reckwitz, 2018, S. 14). Sie nutzen Vergleichs-

technologien, um qualitativ zu bewerten, reduzieren dabei aber immer Eigenkomplexität. Im Gegensatz zu quantifizierenden Bewertungen wie Noten oder Messungen bleiben sie dennoch strukturbildend dafür, das Besondere hervorzubringen. Karpik (2011a) hat fünf Varianten von Vergleichstechnologien unterschieden, die er *Judgment Devices* nennt: Netzwerke, Kennzeichnungen/Appellationen, Ratgeber/Ciceronen, Rankings sowie Kanalisierungen. Diese Devices benötigen Vertrauen, geben einen Zugang zu imperfektem Wissen frei, reduzieren Unwissenheit, dienen als aktive Unterstützung und *points of view*. Karpik attestiert eine umfassende Bedeutung von Judgment Devices für Singularitätsmärkte.

For Karl Polanyi, the market is embedded in social and cultural organizations; for Harrison White it is embedded in the environment; for Mark Granovetter, it is embedded in networks; and for the economics of singularities, it is embedded in judgment devices. (2010, S. 56)

Netzwerke fördern die Zirkulation von persönlichem oder professionellem Wissen, das Vergleiche zwischen Einzigartigkeiten erleichtert. Appellationen sind Marken, Qualitätssiegel, Herkunftsnachweise und andere symbolische Zuschreibungen, die einer qualitativen Unterscheidung dienen. Ciceronen sind Kritikerinnen, Guides, oder auch Influencerinnen. Ratings sind durch Expertinnen in Form von Preisen oder Auszeichnungen konstituiert oder direkt aus dem Markt abgeleitet wie Musikcharts. Kanalisierungen schließlich bezeichnen Bewertungspraktiken, die auf das Kanalisieren von Kundinnen abzielen, insbesondere durch räumliche Faktoren. Unterschiedliche Judgment Devices kommen auf unterschiedliche Bewertungsergebnisse, was sich besonders im Vergleich zwischen *online* und *offline* Bewertungen gezeigt hat (Orlikowski & Scott, 2013). Judgment Devices geben Orientierung über den Wert von Singularitäten und helfen dabei mit Qualitätsunsicherheit umzugehen, zugleich sind sie selbst historischen Veränderungen unterworfen und entwickeln sich (Kharchenkova & Velthuis, 2017).

Die Kreativwirtschaft bewertet auch Ähnlichkeiten mit Hilfe von Judgment Devices. Ohne diese Bewertungsinstrumente ließen sich Ähnlichkeiten kaum aufzeigen. Allerdings sind für die Bewertung von Ähnlichkeiten

neben Qualitätsunsicherheit weitere Unsicherheiten zu berücksichtigen. Wichtig ist, dass über die Qualität hinaus wertrelevante Eigenschaften eines Artefakts unsicher sein können.

Dafür ist eine letzte Unterscheidung hilfreich, die *Wert* und *Werte* differenziert. Bezieht sich der Singular auf einzelne Eigenschaften von Artefakten, Akteurinnen oder Praktiken, spiegeln sich im Plural gesellschaftliche Normen wider, die zwar mit dem Wert in Verbindung stehen und diesen beeinflussen, aber nicht mit ihm übereinstimmen (Kjellberg et al., 2013; Krüger & Reinhart, 2016). Dieser Zusammenhang zwischen Wert und Werte erlaubt die Verbindung von monetärem Wert und gesellschaftlichen Werten zu ziehen und den Blick darauf zu richten, wie soziale Situationen Wertzuschreibungen beeinflussen (Fourcade, 2011; Stark, 2009). Aus diesen Überlegungen folgert die Wirtschaftssoziologie die Möglichkeit unterschiedlicher *Wertordnungen* (Boltanski & Thévenot, 2007), auf die in einer Bewertungssituation Bezug genommen werden kann.

Für die Debatte um Wertordnungen sind Überlegungen des französischen Pragmatismus anleitend, insbesondere Boltanskis und Thévenots *Über die Rechtfertigung* (2007), die sich unter dem Forschungsansatz der *Konventionenökonomie* fassen lassen (Diaz-Bone, 2011, 2015). Dieser Ansatz ist damit befasst, einen soziologischen und auch heterodox ökonomischen Blick auf das neoklassisch dominierte Feld des ökonomischen Handelns zu werfen (Jagd, 2004) und kollektivistische (soziologische) und individualistische (rational wirtschaftswissenschaftliche) Perspektiven zu verknüpfen. Wesentliches Erkenntnisinteresse Boltanskis und Thévenots ist, wie Einigung in Momenten des Konflikts, wie Kooperation in unsicheren Situationen gelingt, den *critical moments*. Ebenso gilt es aber aufzudecken, wie solche Situationen Kritik erlauben. Konsens und Konflikt sollen nicht als Opposition aufgefasst, sondern als »eng zusammenhängende Momente ein und desselben Handlungsverlaufs« (Boltanski & Thévenot, 2007, S. 45) behandelt werden. Um Einigungen ohne Gewalt zu erzielen, greifen Akteurinnen in ihren Rechtfertigungen und ihrer Kritik auf übergeordnete Prinzipien zurück, die *Konventionen*, *Wertordnungen*, wobei ich im Folgenden den zweiten Begriff nutze, um Wertordnungen von Beckers Konventionen als künstlerische Handlungsanleitungen abzugrenzen.

Boltanski und Thévenot entwickeln Wertordnungen als Alternative zur Dominanz eines rational im Preis sich abzeichnenden ökonomischen Werts. An seine Stelle tritt eine ganze Reihe von Bewertungen. Diese müssen im Konfliktfall miteinander verhandelt werden, um eine Einigung zu erzielen. Die Autoren unterscheiden sechs Wertordnungen, ohne ein abgeschlossenes System zu determinieren. Sie sprechen von einer inspirierten, häuslichen, bürgerlichen und industriellen Wertordnung, sowie von einer Ordnung der Meinung und des Marktes (Boltanski & Thévenot, 1999). Aufgrund ihrer Ableitung aus historischen Texten der Ökonomie und ihrer dezidierten Orientierung an ökonomischen Wertvorstellungen, sind weitere Bewertungslogiken ausgearbeitet worden wie die Produktionswelten von Storper und Salais (1997).

In unsicheren Situationen beziehen sich Akteurinnen auf unterschiedliche Wertordnungen, um ihre Handlungen zu rechtfertigen. Dann ist unsicher, nach welcher Wertordnung sich eine Handlung koordinieren soll. Konflikte entstehen aber auch erst dadurch, dass Akteurinnen unterschiedliche Wertordnungen vertreten können (Boltanski & Chiapello, 2003). Einerseits beziehen sich Akteurinnen also auf Wertordnungen, wenn in unsicheren und konfliktären Situationen Einigung erzielt werden soll. Andererseits ist die Bezugnahme auf unterschiedliche Wertordnungen ein Grund, weshalb Konflikte überhaupt entstehen. Diese Seiten sind sicherlich verknüpft. Aber es macht einen Unterschied, ob unterschiedliche Wertordnungen aus unsicheren Situationen hinaus- oder eher in sie hineinführen. Dieser zweiten Perspektive nimmt sich die Kreativitätsforschung an.

Wertordnungen sind an Koordination und Einigung interessiert, aber bisher kaum mit kreativem Schaffen, Kreativität oder den Kreativindustrien verknüpft. Im Gegensatz dazu basiert das Konzept der Heterarchie (Stark, 2009) auf den Überlegungen Boltanskis und Thévenots zu Wertordnungen, richtet diese aber für eine organisationstheoretisch interessierte Kreativitätsforschung aus. Auch Heterarchien sind Wertordnungen, werden aber als »multiple evaluative principles« (Stark, 2009, S. VII) konzipiert. Wertordnungen legen nahe, es mit nebeneinanderstehenden Bewertungen zu tun zu haben. Multiple Bewertungsprinzipien hingegen überlappen und stehen in

regem Austausch. Heterarchie ist in Anlehnung und Abgrenzung zu Wertordnungen entstanden.

Whereas Boltanski and Thévenot saw orders of worth as conventions that made calculable action possible, (...) at Minotaur [factory of field research, K.H.], action was made possible precisely because there was uncertainty about which order of worth was in operation. (Stark, 2009, S. III)

Anstatt Rechtfertigungen in kritischen Momenten als Explizierung von widerstrebenden Wertordnungen anzusehen, verhandelt Stark die *ongoing ambiguity* von Heterarchien als Modell für Kreativität in Organisationen. Die Akteurinnen halten diese Ambiguität zwischen Bewertungsprinzipien aufrecht, denn Rekombination von und Reibung zwischen Werten dient dazu, Routinen aufzubrechen und ermöglicht Kreativität. Anstatt Unsicherheiten abzuwehren und Einigung anzustreben, erkennt Heterarchie in Unsicherheiten einen Möglichkeitsraum. Gerade in der Kreativwirtschaft soll die Rekombination von Bewertungsprinzipien zur Produktion von Artefakten beitragen, deren Wert darin liegt, zu überraschen (Hutter, 2011).

Wertordnungen geben also einen Einblick in die Rechtfertigungen und in die Kritik, die in unsicheren Situationen geäußert werden können. Ihre Analyse legt den Schwerpunkt auf Einigung und Kooperation. Hingegen sind Heterarchien darauf ausgelegt, die in einer unsicheren Situation präsenten Bewertungsprinzipien als Möglichkeit für Kreativität zu interpretieren. Die Überlappungen zwischen Bewertungen und ihre Ausrichtung auf Neues erlaubt dabei kaum eine klare Zuteilung von konkreten Wertordnungen, die sich auch erst in den kreativen Prozessen entwickeln. Beide Perspektiven auf Bewertungen sind für die Untersuchung der Produktion von Ähnlichkeit hilfreich, denn zum einen sind es sicher widerstreitende Wertordnungen, die in unsicheren Situationen zwischen Akteurinnen vermittelt werden müssen. Die Akteurinnen können diese Bewertungsprinzipien aber als überlappend nutzen, um innerhalb eines von Zwängen mitbestimmten Auftragsrahmens kreativ zu sein.

Ausgehend von diesen beiden Perspektiven, spreche ich in dieser Arbeit von *Bewertungen* und unterscheide zwischen einer *ästhetischen*, *rechtlichen*,

wissenschaftlichen und *wirtschaftlichen* Bewertung. *Ästhetisch* bewerten Akteurinnen mit Bezug auf musikalische Qualitäten, *wissenschaftlich* wenn sie auf musikwissenschaftliches sowie psychologisches Wissen rekurrieren, *rechtlich* sind Bewertungen, die Gesetze oder rechtliche Annahmen adressieren, und *wirtschaftlich* solche, die den ökonomischen Wert von Musik behandeln. Ich orientiere mich an Forschung zu Musiksampling in der Musikwirtschaft und wie in Kreativprozessen, die Sampling als musikalische Praktik nutzen, immer eine ästhetische, rechtliche und wirtschaftliche Komponente von Bedeutung ist (Fischer, 2020; Schrör, 2019). Eine wissenschaftliche Bewertung spielt hingegen beim Sampling im Gegensatz zur Produktion von Ähnlichkeit in Form von Soundalikes eine untergeordnete Rolle. Diese Autoren betrachten das Zusammenwirken unterschiedlicher Felder oder Systeme und die Spannungsverhältnisse, in denen sie zueinanderstehen. Sie stellen insofern kaum auf Bewertungen ab. Für eine Untersuchung von liminaler Kreativität ist erforderlich, die Überlappungen und Grenzziehungen zwischen Bewertungen zu analysieren und wie diese den Produktionsprozess und damit die entstehende Kreativität beeinflussen.

Diese vier Bewertungen sind mit Akteurinnen verknüpft, die an Produktion von Ähnlichkeit beteiligt sind. Das sind Musikerinnen, Rechtsanwältinnen, Musikgutachterinnen und Auftraggebende. Allerdings heißt das nicht, dass einzelne Akteurinnen sich innerhalb einer Bewertung beteiligen. Vielmehr entwickeln sich Unsicherheiten zwischen den Bewertungen und die Akteurinnen nehmen in Produktionsprozessen auf unterschiedliche Bewertungen Bezug. An diesen unsicheren und multiplen Bewertungen setzt liminale Kreativität an, wie ich sie für Produktion von Ähnlichkeit und allgemeiner für die Kreativität als Versionen untersuche.

2.2.3 Unsicherheit und Urheberrecht

Der Zusammenhang zwischen Bewertung und Unsicherheit ist augenfällig. Zwar erkennt soziologische Theorie Unsicherheit als *conditio humana* für individualisierte Gesellschaften an (Beck, 2016; Lyng, 2004a). Typisch ist dafür, Begriffe wie Risiko und Unsicherheit synonym zu verwenden (Roser, 2017;

Zinn, 2008). Spezifische Unsicherheiten in der Kreativwirtschaft und für Produktionen von Ähnlichkeit verlangen jedoch eine differenziertere Perspektive.

Zunächst sind *Unsicherheit* und *Risiko* voneinander zu unterscheiden (Knight, 2012 [1921]). Risiko erlaubt Akteurinnen zukünftige Entwicklungen mit numerischen Wahrscheinlichkeiten zu versehen, Unsicherheit lässt keine Berechnungen zu. Beides hat mit fehlendem Wissen zu tun, wobei es unterschiedliche Arten von fehlendem Wissen geben kann (Dequech, 2011). Sowohl Unsicherheit als auch Risiko lassen sich durch Wissen handhaben. So begegnen Judgment Devices Qualitätsunsicherheiten, indem sie Wissen über Singularitäten herstellen. Hingegen ist *Ambiguität* als drittes relevantes Konzept neben Risiko und Unsicherheit anders ausgerichtet. Sie beschreibt Situationen, in denen mehr Wissen nicht dazu beiträgt, eine Situation handhabbar zu machen (Weick, 1995). Häufig können Situationen, in denen *rechtliche* Unsicherheit eine Rolle spielt, als ambig angesehen werden (Edelman, 1992).

In Feldern der Kunst (Dempster, 2014) und der Kreativwirtschaft (Caves, 2000) gilt Unsicherheit als konstitutives Element, quasi als *conditio*. Aus ökonomischer Perspektive ist die Produktion von Kreativität ein generell unsicheres Unterfangen (Stark, 2009). Unsicher sind der Produktionsprozess und ob ein kreatives Produkt entsteht, ebenso wie dieses ungewisse Produkt auf dem Markt von den Rezipientinnen aufgenommen wird (Townley, Beech, & McKinlay, 2009), was jeweils auf Bewertungsunsicherheiten verweist. *Ästhetische* Unsicherheiten und *wirtschaftliche* Unsicherheiten spielen für Produktion und Rezeption eine Rolle. Kreatives Schaffen integriert Annahmen über die Zukunft, die generell *unknowable*, nicht wissbar sind (Stacey, 1992). Akteurinnen in der Kreativwirtschaft entwickeln aber Praktiken und Strategien, um diesen Unsicherheiten zu begegnen (Miller & Shamsie, 1999). Regelmäßig sind Unsicherheiten dahingehend analysiert worden, wie sie überwunden werden können. Sie sind aber ebenso als Voraussetzung für unternehmerischen Erfolg zu verstehen (Knight, 2012 [1921]). Die Kreativitätsforschung bespricht *wirtschaftliche* Unsicherheit positiv und sieht ihr generatives Potential (Austin, Devin, & Sullivan, 2012; Ibert et al., 2018).

Wahrnehmungen von Unsicherheiten können zwischen Akteurinnen unterschiedlich verteilt sein (Dobusch et al., 2021). Freiwilliges Engagement

in unsicheren oder riskanten Handlungen hat die Aufmerksamkeit der Forschung auf sich gezogen. Dieses *voluntary risk taking* (Lupton & Tulloch, 2002; Lyng, 1990) ist als *Edgework* für liminale Kreativität besonders interessant. Lyng beschreibt *Edgework* als freiwilliges Eingehen von Risiken, wobei nicht Geld oder Anerkennung die Motivation für Handlung erklärt. Vielmehr legen Akteurinnen »a higher value on the experience of risk taking than they do on achieving the final ends of the risky undertaking« (Lyng, 1990, S. 852). *Edgeworkers* suchen aber nicht die Gefahr und sie spielen auch nicht mit ihrem Glück wie bspw. von Goffman beschrieben (1961). Ihnen geht es um hyperreale Grenzerfahrungen. Sie zeigen ein »commitment to get as close as possible to the edge without going over it« (Lyng, 1990, S. 862). Aus Lyngs Perspektive reduziert die spätmoderne Gesellschaft Unsicherheit. Diesen Limitierungen begegnen Akteurinnen, wenn sie sich freiwillig unsicheren Situationen aussetzen und in zumeist körperliche Gefahren begeben wie beim Fallschirmspringen. Mittlerweile hat sich *Edgework* als Konzept zur Beschreibung sozialer Phänomene der Grenzerfahrung etabliert, die über körperliche Gefahren hinausgehen, und analysieren, wie bewusste und kompetente Akteurinnen Grenzen gezielt ansteuern (Kidder, 2006; Murphy & Patterson, 2011; J. Simon, 2004; Smith, 2005; Zwick, 2005).

Die Produktion von Ähnlichkeit ist von Unsicherheit geprägt, da sie sich immer an ästhetischen, rechtlichen, wissenschaftlichen und wirtschaftlichen Grenzziehungen bewegt. Während ästhetische und wirtschaftliche Unsicherheiten regelmäßig mit Bezug zur Kreativwirtschaft besprochen werden, spielen rechtliche und wissenschaftliche Unsicherheiten oft untergeordnete Rollen. Beide sind mit Bewertungen verknüpft, die das geistige Eigentum betreffen. Rechtliche Unsicherheiten beziehen sich auf Bewertungen urheberrechtlicher Aspekte (Dobusch et al., 2021; McLeod & DiCola, 2011), *wissenschaftliche* Unsicherheiten auf die akademische Analyse von Kunstwerken.

Für die meisten Felder der Kreativwirtschaft sind Immaterialgüterrechte und das Urheberrecht grundlegende Institutionen (Lessig, 2008; Towse, 2010; Vaidhyanathan, 2003). Immaterialgüterrechte dienen dazu, Nicht-Materielles in einer Weise zu schützen, die dem Schutz von materiellem Eigentum nahekommt. Es handelt sich um wirtschaftliche Rechte (Landes & Posner, 1989), wobei im europäischen Kontext immer moralische, per-

sönlichkeitsrechtliche Komponenten integriert sind (Newman, 2011). Diese interpretieren die Verbindung zwischen der Autorin und ihrem Werk als untrennbar (Pierson et al., 2011), wohingegen das Copyright eine *work for hire* Doktrin kennt, die eine Übertragung der geistigen Eigentumsrechte eines Werks an eine Auftraggeberin regelt (Vaidhyanathan, 2003). Selten existieren Kreativbereiche, in denen Urheberrechtsschutz vernachlässigbar ist, der *negative space* des Urheberrechts (Rosenblatt, 2010). Darunter fällt die Mode oder Kochkunst (Raustiala & Sprigman, 2012).

Das Musikgeschäft ist hingegen von urheberrechtlichen Bezügen durchsetzt und jeder Musikkreation wird automatisch mit ihrer Schöpfung das Urheberrecht als komplexes Rechtebündel verliehen (Homann, 2007). Auf urheberrechtlichen Schutz für Musik kann zwar durch opt-out Vorgänge (B. A. Greenberg, 2011) wie alternative Lizenzierungspraktiken, insbesondere die Lizenztypen der Creative Commons Organisation, verzichtet werden. Tatsächlich nicht urheberrechtlich geschützte Musik zu produzieren kann jedoch nur gelingen, wenn Musik die – sehr niedrig angesetzte – Schöpfungshöhe unterschreitet. Diese generische Musik wäre Teil des Gemeinguts.

Für Unsicherheit über Rechte sind unterschiedliche Begriffe wie rechtliche, legale oder regulatorische Unsicherheit gebräuchlich (D'Amato, 1983). Die ersten beiden Termini fokussieren das geschriebene Recht, regulatorische Unsicherheit ermöglicht eine dynamische Perspektive (Battalio & Schultz, 2011). Regulatorische Unsicherheit entsteht durch Veränderungen in Regulationen. Diese führen nicht nur zu einem quantitativen Anstieg von Regulationen, sondern zu qualitativen Veränderungen, denen Akteurinnen (noch) nicht zu begegnen wissen (Birnbaum, 1984) und nicht in der Lage sind, Vorhersagen über die Entwicklung einer regulatorischen Umwelt zu treffen (Hoffmann, Trautmann, & Schneider, 2008). Wichtiger für die Produktion von Ähnlichkeit ist Ambiguität, die Regulationen innewohnt (Ortmann, 2010), und in urheberrechtlichen Zusammenhängen als Mehrdeutigkeit Relevanz haben kann. In Prozessen liminaler Kreativität sind sich Beteiligte nicht sicher, wie rechtskonformes Handeln in konkreter Ausformung auszusehen hätte.

Für regulatorische Unsicherheiten in Ähnlichkeitsproduktionen sind wenige Aspekte des Urheberrechts von Bedeutung, die an dieser Stelle ein-

geführt werden können. Grundlegend ist, dass durch die Verleihung des Urheberrechts den Rechtsinhabenden ein temporäres *Monopol* auf ihre Schöpfung zugewiesen wird. Dritte sind von Nutzungsrechten – von bestimmten Ausnahmen wie Zitat oder Privatkopie abgesehen – generell ausgeschlossen (Pierson et al., 2011; Sell & May, 2001), können diese aber in Form von Lizenzierungen erwerben (McLeod & DiCola, 2011).

Das Zentrum des Urheberrechts bilden die *Urheberin* und das *Werk*, und wie das Werk mit seiner Urheberin in Verbindung steht. Damit ein Werk ein Werk ist, muss es als *persönliche, geistige Schöpfung* bewertet werden. Diese Schöpfung zeichnet sich durch *Individualität* aus und erreicht zumindest eine gewisse, sehr niedrige *Schöpfungshöhe*. Die niedrige Schöpfungshöhe konkretisiert der Begriff der *Kleinen Münze* (Knöbl, 2002; Schulze, 1983). Er bezeichnet das kleinstmögliche Schützbare und trennt gerade noch Schützbare von eben nicht mehr Schützbarem. Produkten unterhalb der Schöpfungshöhe fehlt es an Individualität, sie sind keine Werke. Da allerdings allen Musikstücken automatisch Urheberrechte zugeteilt werden, steht die Schöpfungshöhe eines Werkes erst dann zur Debatte, wenn sie eine Dritte anfront (Döhl, 2013). Es existiert keine bewertende Autorität, die entscheidet, ob ein Werk ein solches ist oder nicht, wie das Patent- und Markenamt für Erfindungen oder Marken (Pierson et al., 2011). Grenzziehungen dessen, was ein Werk ausmacht, sind dementsprechend unsicher und werden bei Produktionen von Ähnlichkeit virulent, da im Zweifel immer ein Gericht darüber entscheiden müsste, ob ein Musikstück noch dasselbe, schon ein eigenes Werk oder doch generischer Teil des Gemeinguts ist.

Das Urheberrecht kennt Begriffe, um Musikstücke zu vergleichen. Der *Abstand* beschreibt die räumlich-musikalische Beziehung zwischen Musikstücken. Abstand suggeriert eine messbare Größe, wie der Zentimeter oder die Meile. Vielmehr handelt es sich aber um die Bewertung eines Gesamteindrucks, die ein Hörerlebnis oder Höreindruck anleitet (Döhl, 2013). Von *Verblasen* wird bei Bearbeitungen oder Adaptionen bestehender Stücke gesprochen. Wenn das ursprüngliche originale Stück hinter dem neu geschaffenen Stück *verblasst*, ist das neue Stück eine persönliche, geistige Schöpfung und verletzt die Rechte des Ursprungswerks nicht (Gelke, 2013).

In der Musiktheorie ist ein *Werk* ein offenes Konzept, potentiell in Bewegung und unsicher (Goehr, 1992). Das Urheberrecht wandelt das offene Werkkonzept in ein geschlossenes um (Rahmatian, 2015), das mit bestimmten, aber nicht weniger unsicheren Dimensionen ausgestattet ist. Den Kern eines Musikwerks sieht das Urheberrecht bis heute in der *Melodie*, die über den *Melodienschutz* mit einem eigenen Schutz versehen ist (Pierson et al., 2011). Der Melodienschutz hängt mit Schöpfungshöhe und kleiner Münze zusammen und seine Bewertung ist unsicher. Weitere Elemente der Musiktheorie wie Harmonie, Rhythmus oder auch die Klangfarbe spielen im Urheberrecht traditionell eher geringere Rollen. Gleichwohl deuten sich hier Veränderungen an, die auf der größeren Bedeutung von Rhythmus und Klangfarbe für moderne Musikgenres gründet (Canaris, 2012). Wesentlichen Anker dieser veränderten Bewertung von musikalischen Elementen bildet der Gesamteindruck (Döhl, 2013). Fishman (2018) untersucht diese Entwicklung, wenn er von einer *combination of elements* spricht. Er kommt zu dem Schluss, dass diese Kombination zwar dem urheberrechtlichen Anspruch und der musikalischen Entwicklung Rechnung trägt, dies aber gegen rechtliche Unsicherheit in der Musikproduktion eingetauscht wird, da über die Melodie hinausgehend musikalische Elemente in Kombination geschützt sein können.

Zusammenfassend sind Produktionen in der Kreativwirtschaft generell von Unsicherheit umgeben. Für die Produktion musikalischer Ähnlichkeit weise ich darauf hin, dass neben einer ästhetischen und wirtschaftlichen Unsicherheit, auch rechtliche und wissenschaftliche Unsicherheit von Bedeutung ist.

2.2.4 Bewertungen liminaler Kreativität

In den vorangegangenen Kapiteln habe ich das Feld der Kreativwirtschaft aus unterschiedlichen Blickwinkeln beleuchtet. Mit Bezug auf das Feld der Kunst und die Kunstwelten habe ich das Verhältnis von Kunst und Kommerzialität diskutiert, die Bedeutung von Organisation für kulturelle Produktionen herausgestrichen und besprochen wie Konventionen dazu führen, dass einander ähnliche Produkte geschaffen werden. Daraufhin habe

ich die Kreativwirtschaft theoretisch mit Überlegungen zu Kreativität, Bewertungen und Unsicherheiten verknüpft.

Das gegenwärtige Kreativitätsdispositiv verbindet den Wunsch des Individuums mit der Forderung der Gesellschaft nach Kreativität. Dieser Zusammenhang fördert und verlangt nach kontinuierlicher Schaffung von Neuem (Cunningham, 2002; Hargadon, 1998). Die Kreativwirtschaft fordert allerdings *familiar novelty* (Sonenshein, 2016). Dieses Paradox des Neuen, das zugleich schon bekannt ist, lässt den Neuheits-Aspekt von Kreativität verblassen. Versionen sind in der Kreativwirtschaft allgegenwärtig. Serien, Sequels, Cover-Versionen, Tribute Bands: alle sorgen mit Hilfe liminaler Kreativität dafür, dass kontinuierlicher, sowohl neuer als auch ähnlicher Inhalt geschaffen wird. Dennoch ist Ähnlichkeit in der Forschung zu Kreativwirtschaft wenig sichtbar und kann als *dark side* der Kreativität (Copley et al., 2010; Gino & Ariely, 2012; McLaren, 1993) verstanden werden.

Artefakte der Kreativwirtschaft werden auf Valorisierungsmärkten bewertet und dort zu Singularitäten. Diese Bewertungen sind von Unsicherheiten umgeben. Produktionen von Ähnlichkeit widersetzen sich diesem Einzigartigkeitsdenken, sind aber zugleich besonders unsicher, da sie sich ambiger Grenzziehungen im Urheberrecht aussetzen. Insofern unterscheiden sich Produktionen von Ähnlichkeit von anderen Artefakten in der Kreativwirtschaft. Unklar ist, mit Hilfe welcher Bewertungen zwischen Ähnlichkeiten unterschieden wird, die zu Singularitäten, also Werken erklärt werden, und solchen Ähnlichkeiten, die zum Identischen, zu Plagiaten gemacht werden. Ästhetische, rechtliche, wissenschaftliche und wirtschaftliche Bewertungen sind wesentlich für liminale Kreativität und die Produktion von Ähnlichkeit. Mit Bezug auf den kreativwirtschaftlichen Wunsch nach Neuheit und Bekanntheit sowie der Bedeutung von Unsicherheit bei Produktionen in der Kreativwirtschaft stelle ich deshalb die Forschungsfrage:

Wie bewerten Akteurinnen in der Kreativwirtschaft Produktionen von Ähnlichkeit und Unsicherheiten, die damit verbunden sind?

2.3 Praktiken der Produktion von Ähnlichkeit

Nachdem ich die Produktion von Ähnlichkeit aus einer gesellschaftstheoretischen und kreativwirtschaftlichen Perspektive beleuchtet habe, gehe ich auf Praktiken der Singularisierung und Similarisierung in der Kreativwirtschaft ein. Die Praktiken der Produktion von Einzigartigkeit *beobachten*, *bewerten*, *hervorbringen* und *aneignen* (Reckwitz, 2018) bespreche ich im Zusammenhang mit liminaler Kreativität und stelle mit *annähern* und *entfernen* die Praktiken der Produktion von Ähnlichkeit vor, die meiner empirischen Analyse entstammen. Diese schließe ich mit Literatur zu *assoziiieren* und *dissoziieren* als allgemeine Praktiken der Annäherung und Entfernung in der Kreativwirtschaft kurz (Ibert et al., 2019). Damit fokussiere ich das praktische Handeln der Akteurinnen, wenn sie Einzigartigkeit und Ähnlichkeit, Neuheit und Bekanntheit produzieren. Zunächst führe ich in die Praktikentheorie und ihre Verbindungen zur Kreativitätsforschung ein.

2.3.1 Praktiken und Kreativität

Die Theorie sozialer Praxis, auch Praktikentheorie oder *practice theory*, hat sich zu einem wichtigen theoretischen Ansatz in der soziologischen Theorienlandschaft entwickelt, mit dem ähnlichen Fragen mit ähnlichen Konzepten begegnet werden kann, ohne auf eine konzeptionelle Rahmung fixiert zu sein (Schatzki, 1996). Reckwitz (2003) spricht von einem Bündel von Theorien, das sich durch *Familienähnlichkeit* auszeichnet.

Praktik ordnet Schatzki (1996) drei verschränkte Bedeutungen zu: sie bezieht sich auf *Übung* im Sinn einer persönlichen Weiterentwicklung; abstrakter auf *Zusammenhänge von Handlungen und Aussprüchen*; und prozessual auf die *Ausübung von Handlungszusammenhängen*. Praktik ist ein »temporally unfolding and spatially dispersed nexus of doings and sayings« (Schatzki, 1996, S. 89), Praktiken gelten als »primary generic social thing« (Schatzki, 2005, S. 1) und stehen konzeptionell-hierarchisch auf einer Stufe mit sozialwissenschaftlichen Begriffen wie Strukturen, Systemen, Bedeutungen oder Handlungen. Mit Bezug auf Wittgensteins Sprachspiele und den Pragmatismus problematisiert die Theorie sozialer Praxis »die Bedeutung

von Kompetenzen und Hintergrundwissen für das Lösen alltäglicher Handlungsprobleme« (Schäfer, 2016, S. 10). Weiter konkretisiert ist eine Praktik

a routinized type of behavior which consists of several elements, interconnected to one another: forms of bodily activities, forms of mental activities, »things« in their use, a background knowledge in the form of understanding, know-how, states of emotion and motivation knowledge (Reckwitz, 2002, S. 249).

Die Praktikentheorie bricht die Grenze zwischen Akteurinnen als Handelnde und Artefakten als Nicht-Handelnde auf und ist allgemein darauf ausgerichtet, Praktiken zur Überwindung von Dichotomien zu nutzen (Knorr-Cetina, Schatzki, & Von Savigny, 2005). Schon für Bourdieu (2015 [1979]) und Giddens (1979) vermitteln Praktiken zwischen Struktur und Handlung. Schatzki sieht das im Begriff des »field of practice« verwirklicht (Schatzki, 2005, S. 2). Ebenso sind Praktiken zwischen Gesellschaft und Individuum oder Routinisiertheit und Neuheit eingelagert. Diese Ausrichtung an der Überwindung von Dichotomien sollte nicht mit einem prinzipiellen Interesse am Dazwischen verwechselt werden. Im Unterschied zum Konzept der Liminalität oder auch der liminalen Kreativität verbinden Praktiken als gegensätzlich Wahrgenommenes und sind nicht prinzipiell an den dazwischen liegenden Übergängen interessiert.

Um die Dichotomie zwischen Mikro oder Makro einer soziologischen Perspektive zu überwinden, spricht Schatzki (2016) von einer *flachen Ontologie*. Alles, was ein Phänomen ausmacht, spielt sich in einer Realitätsebene ab. Damit wird versucht, Kausalitäten zwischen Über- bzw. Untergeordnetem auszuräumen. Sowohl für angeblich übergeordnete, globale Phänomene als auch für lokale Phänomene sieht Schatzki die Bündelung von Praktiken als Bezugspunkt. Die Ausbreitung der Praktikenbündel über Raum und Zeit kann sich zwischen Phänomenen unterscheiden, das lässt aber keine Bewertung einer möglichen Komplexität des Phänomens zu (Nicolini, 2016). Praktiken sind von ihrem Verhältnis zu anderen Praktiken bestimmt und von den sozialen Kontexten, in denen sie auftreten. Sie weisen zueinander relationale Verbindung auf (Schäfer, 2016).

Drei Grundannahmen zeichnen die Theorie sozialer Praktiken aus. Einerseits versteht sie Praktiken als implizite, informelle Logik und verankert sie im praktischen Wissen und Können. Andererseits erhält Materialität von Praktiken und das Zusammenspiel von Körpern und Artefakten Aufmerksamkeit. Schließlich zeichnet Praktiken das Spannungsfeld von Routinisiertheit und einer, allerdings als begründbar aufgefassten, Unberechenbarkeit der Entwicklung von Praktiken aus, was für den Zusammenhang zwischen Praktiken und Kreativität Relevanz hat.

Wie eine routinierte Handlung zu Neuem führen kann, ist zumindest nicht vordergründig ersichtlich. Reckwitz bespricht mit »Strukturmerkmalen der Logik der Praxis« (2003, S. 294) Möglichkeiten, wie die Unberechenbarkeit von Praktiken zu erklären ist. Beweglichkeit in den an und für sich verhältnismäßig stabilen Praktiken erlauben Überraschungen des Kontexts, in denen eine Praktik zur Anwendung kommt, die Zeitlichkeit des Vollzugs, die Veränderungsoffenheit durch »lose gekoppelte Komplexe von Praktiken« sowie die Tatsache, dass die praktisch handelnde Akteurin als »ein lose gekoppeltes Bündel von Wissensformen« selbst veränderungsoffen ist (2003, S. 294–296). Weitere Theoretikerinnen streichen das Potential für Neues in den Praktiken selbst heraus. Knorr-Cetina (2005) beschreibt *objectual practices*, die dazu ausgerichtet sind, Routine zu überwinden. Diese Praktiken dienen der Herstellung von Neuem. Ihre Routine, könnte man sagen, liegt in der Kreativität, und macht sie anschlussfähig für die Forderungen des Kreativitätsimperativs. Diese Perspektiven zeigen eine Differenz zwischen der Kreativität einer Praktik im Sinn ihrer Veränderbarkeit und einer Kreativpraktik. Beides spielt in der Kreativwirtschaft eine Rolle. So sind Praktiken zur technischen Fixierung von Musik in kontinuierlichem, technologischem Wandel (Walzer, 2017), Praktiken der Nutzung von Synthesizern dienen hingegen dazu, Sound zu transformieren (Pinch, 2002).

Praktiken geben Einblick in die *doings and sayings* von Akteurinnen und Artefakten, sie erlauben über Praktikenbündel Zusammenhänge zwischen Handlungen in sozialen Feldern aufzuspüren. Die Analyse von Praktiken der Produktion von Ähnlichkeit könnte dazu neigen, den Kreativaspekt zu unter- und dafür den Aspekt der Routinisiertheit zu überschätzen. Diese Problematik werde ich wiederholt adressieren. Zunächst diskutiere ich musikalische Prak-

tiken der Singularisierung, also der Produktion von Einzigartigkeit, mit Bezug auf Praktiken der Similarisierung, und damit der Produktion von Ähnlichkeit.

2.3.2 Praktiken der Singularisierung

Vier Praktiken zeichnen die Produktion von Einzigartigkeit aus: *beobachten*, *bewerten*, *hervorbringen* und *aneignen* (Reckwitz, 2018). Singularitäten entstehen im *doing singularity*, im praktischen Vollzug.

Beobachten dient dazu, Singularitäten zu entdecken und Eigenkomplexität sowie Dichte einer kulturellen Produktion zu erkennen. Das verlangt eine kulturelle Fähigkeit und Sensibilität, die in Sozialisierungsprozessen erlernte Kompetenz zur Singularisierung. Nicht alle Individuen verfügen im selben Maße darüber, weshalb das Erkennen von Singularitäten mit Konflikten verbunden ist.

Im potentiell konfliktreichen Entdecken einer Singularität verschränkt sich beobachten und *bewerten* regelmäßig. Beobachten findet nicht neutral statt, sondern ist zumeist in eine Bewertung eingebettet. Bewertungen der Produktion von Einzigartigkeit orientieren sich am Gegenüber von Besonderem und Allgemeinem und benötigen Valorisierungstechniken wie die erwähnten *Judgment Devices* (Karpik, 2011a). Diese Techniken singularisieren und entsingularisieren, sie dienen der Be- als auch der Entwertung von Einzigartigkeiten. Bewerten beruht darauf, *Differenzen zu markieren*:

In Praktiken der Valorisierung werden Differenzen markiert, und zwar (zunächst) starke: zum einen die asymmetrische Differenz zwischen dem Singulären und dem Profanen, zum anderen die absoluten (das heißt nichtgraduellen) qualitativen Differenzen zwischen verschiedenen Singularitäten, von denen jede andersartig scheint. (Reckwitz, 2018, S. 66)

Bewerten bedeutet Differenzen zwischen Artefakten zu markieren, um das Besondere vom Allgemeinen zu trennen. Das Markieren von Differenzen scheint eindeutige, nicht graduelle Grenzen zu ziehen. In Valorisierungspraktiken kommt dem, was dazwischen ist, eine untergeordnete Bedeutung zu.

Hervorbringen beschreibt die Produktion von Singularität. Bei bestehenden Einzigartigkeiten kann das durch ein »Reframing von Idiosynkrasien« (Reckwitz, 2018, S. 68) gelingen, das untersuchen Boltanski und Esquerre (2019) für Praktiken des Sammelns. Ebenso werden Singularitäten als Neuproduktionen hervorgebracht, nicht zuletzt in der Kreativwirtschaft. Diese Produktionen sind zumeist zwar zweckrationale, normativ-rationale Prozesse wie die Herstellung eines Kinofilms oder Musikalbums. Durch *Praktiken des Arrangements*, die rekombinatorische Handlungen umfassen, gelingt es diesen Produktionen über Zweckrationales und Normativ-rationales hinauszugehen, zu emulieren und zu transformieren. *Singularisierungsarbeit* stellt heterogene Gegenstände, Texte usw. zusammen. Durch dieses Zusammenstellen, das ich als *Kombination von Elementen* eingeführt habe, können eigenkomplexe und dichte Einzigartigkeiten hervorgebracht werden. Ins Hervorbringen fließt dabei der »imaginierte Blick des Publikums« ein (Reckwitz, 2018, S. 70). Die Produktion einer Singularität ist immer mit ihrer Rezeption verknüpft.

Aneignen ist schließlich die Praktik des Publikums. Elemente des Sozialen können nur dann singular werden, wenn sie von einem Publikum in Ereignissen erlebt und situativ angeeignet werden. Aneignen meint ein Erleben des Singulären, das körperlich und psychisch wahrnehmbar ist. Bei dieser Rezeption gelingt es einer Singularität ihr Publikum zu *affizieren*, also in gewisser Weise zu berühren oder zu reizen, und Emotionen hervorzurufen. Affizieren ist aber nicht auf innere Vorgänge beschränkt, sondern Teil der sozialen Praktiken des Aneignens von Singularitäten.

Die Praktiken der Singularisierung gelten allgemein und erlauben die Analyse von Singularitäten. Ich wende sie versuchsweise auf die Musikindustrie an, um die Produktion von Einzigartigkeit in der Musik zu analysieren.

Beobachten als Praktik der Singularisierung in der Musik festzumachen, kann über die Bedeutung kreativer *Zufälle* gelingen (Austin et al., 2012). Diese Serendipität, also zufällige Entdeckung (Roberts, 1989), verlangt nach Akteurinnen, die Eigenkomplexität und Dichte in nicht vorhergesehenen und nicht geplanten Fehlern erkennen können. Kronengold (2005) bespricht den Einfluss von *accidents* auf die Schöpfung von *Hooks*, prägnanten Melodieelementen, und sieht einen wesentlichen Zusammenhang, denn

»accidents can influence larger structures, the entire soundscape and – at an institutional level as well as an aesthetic one – what counts as a (pop) song« (Kronengold, 2005, S. 394).

Bewerten findet nicht zuletzt innerhalb von Produktionsprozessen statt, wenn kreative Vorschläge angenommen und damit singularisiert oder sozial verträglich abgelehnt werden, damit kreative Prozesse weiterlaufen können (Skaggs, 2019). Praktiken von Gatekeepern wie Labels, Verlage oder auch A&Rs, also Akteurinnen, die gewöhnlich für die Entwicklung neuer Bands verantwortlich sind, sind ebenso mit der Bewertung der Einzigartigkeit von Songs, Bands oder Künstlerinnen befasst (Foster, Borgatti, & Jones, 2011). Zahlreiche Praktiken von Rankings wie Charts oder kuratierten Playlists sind für Bewerten bei der Singularisierung von Musik allgegenwärtig (Hesbacher, Anderson, Snyderman, & Koppel, 1982).

Hervorbringen von Singularitäten sehe ich in der *Kombination von Elementen* verwirklicht, die auf einem rekombinatorischen Verständnis von Kreativität basiert. Eine historisch-technologische Perspektive auf die Kombination von Elementen ist die Anzahl der Spuren, die für die Produktion einzelner Musikstücke aufgenommen werden. Wurden in den 60er oder 70er Jahren Songs mit zehn bis zwanzig Spuren aufgenommen und das nur in *state of the art* Musikstudios, sind durch die Digitalisierung »komplexere Soundstrukturen« und selbst für Akteurinnen ohne Studiozugang möglich (Smudits, 2008, S. 253). Auch die Beobachtung zunehmender Kollaborationen im Musikgeschäft ist ein Hinweis auf die Bedeutung der Rekombination, in diesem Fall von Musikakteurinnen. Bennett (2011, S. o. S.) meint, dass

many songwriters have taken the decision that the benefits of collaboration outweigh the loss of income – partly because they believe that they will write a better song in this environment.

Auch das *Transformieren* bzw. *Emulieren von Elementen* insbesondere im Kontext digitalisierter Musikproduktionen wie dem Musiksampling ermöglicht Singularitäten hervorzubringen (Hondros, 2020b), wenn Vorherbestehendes in nicht wiedererkennbarer Weise verändert wird.

Aneignen findet in der Musikwirtschaft bei Live-Konzerten statt. Das Publikum eignet sich Musik im Ereignis an. Die Bedeutung des Live-Ereignisses für Musik lässt mitunter sogar daran zweifeln, es bei dem Musikgeschäft mit einer *rights industry* zu tun zu haben, sondern eher mit einer *service industry*. Denn

most musicians make a living selling services rather than exploiting rights, and live performance is the service they mostly sell — to a wide range of clients, not just to concert promoters and club owners, but also to record, film, television, advertising, videogame, and other media companies, to cruise ships and casinos, to a variety of private customers for music at weddings, funerals, bar mitzvahs and other such events (Frith, 2013, S. 13).

Mit Musik als einer Dienstleistung befasse ich mich, wenn ich Auftragskompositionen und Produktionsmusik untersuche. Musikerinnen orientieren sich daran, musikalische Kundinnenwünsche zu erfüllen bzw. vorauszuahnen, indem sie Fremd- bzw. Selbstsimilarisierungen produzieren. Zwar wird Musik eine Dienstleistung, aber die Bedeutung von Rechten darf keinesfalls unterschätzt werden. Im nächsten Schritt betrachte ich Praktiken der Similarisierung und bespreche sie mit den Praktiken der Singularisierung.

2.3.3 Praktiken der Similarisierung

Auch für die Produktion von Ähnlichkeit sind die Praktiken *beobachten*, *bewerten*, *hervorbringen* und *aneignen* wichtig. Darüber hinaus haben aber *annähern* und *entfernen* Einfluss auf liminale Kreativität, die mit Praktiken des Assoziierens und Dissoziierens anschlussfähig sind (Ibert et al., 2019). Annähern und entfernen arbeite ich für Produktionen von Ähnlichkeit in meinen empirischen Analysen heraus. In Produktionen von Ähnlichkeit stehen beobachten, bewerten, hervorbringen und aneignen mit assoziieren und dissoziieren in Zusammenhang. Es handelt sich nicht um zwei distinkte Praktiken-Sets, sondern in sich verschränkte Bündel von Praktiken (Schatzki, 2005), wobei für die musikalische Produktion von Ähnlichkeit annähern

und entfernen ins Zentrum rücken. Zunächst bespreche ich Praktiken der Singularisierung in Produktionen musikalischer Ähnlichkeit.

In diesen Kreativprozessen müssen die Besonderheiten einer Referenz entdeckt und beobachtet werden. Die Musikakteurinnen haben die Aufgabe, die Besonderheiten der Referenz in ihren musikalischen Feinheiten zu differenzieren. *Beobachten* bei der Produktion von Ähnlichkeit dringt also tief in die musikalische Produktion der Referenz ein. *Bewerten* ist über den gesamten Produktionsprozess präsent. Similarisierungen müssen sich an einer Referenz messen lassen und werden mit ihr verglichen. *Hervorbringen* bei der Produktion von Ähnlichkeit gruppiert sich ebenso um die Referenz. Durch Versionieren entstehen zahlreiche Ähnlichkeitsprodukte, die mit der Referenz in Verbindung stehen. Schließlich müssen Ähnlichkeiten von den beteiligten Akteurinnen *angeeignet* werden. Gleichheiten hätten schon affiziert, Ähnlichkeiten müssen erst ihr Publikum affizieren. Das gelingt u.a. über Praktiken, die ein *Schön-Hören* der Ähnlichkeitsproduktion unterstützen, wie ich im empirischen Teil näher ausführe.

Für das Feld der Markenbildung hat Forschung auf die Bedeutung von *assoziiieren* (Pike, 2013), aber ebenso *dissoziieren* hingewiesen (Ibert et al., 2019). Während assoziieren die gewollte Verknüpfung zwischen Artefakten beschreibt, geht es bei dissoziieren darum, Verknüpfungen aktiv zu verhindern. Für eine Marke kann eine gewollte Assoziation die narrative Verknüpfung mit einem Rock-Superstar sein. Sollte dieser Rock-Superstar aber einen Mord begehen, dienen Dissoziationen dazu, Verknüpfungen aufzulösen. Beide Praktiken beschreiben *value creation* indem Bewertungen metaphorisch und narrativ assoziieren oder dissoziieren (Ibert et al., 2019). Die Praktiken *annähern* und *entfernen* stellen hingegen stärker auf räumliche Bewegungen zwischen Kulturprodukten ab.

Annähern und *entfernen* verhandeln Ähnlichkeit selbst und wie diese aufgrund unterschiedlicher Bewertungen hergestellt werden kann und darf. Die beiden Praktiken unterstreichen die Bedeutung von *Grenzziehungen* und ihrer Bewertungen, wie Akteurinnen diese Grenzen durch *Edgework* ausloten, und ebenso eine räumliche Vorstellung zwischen Artefakten in der Musik, wie auch der urheberrechtliche Begriff des Abstands nahelegt. Annähern und entfernen sind an den vorgegebenen *Referenzen* ausgerichtet und

leiten Prozesse des *Versionierens* mittels produzierter Versionen an. Diese kombinieren *kleinste musikalische Transformationen*, um einer Referenz sowohl angenähert, also assoziiert, als auch entfernt, also dissoziiert, zu sein. Diese Verschränkungen von annähern und entfernen und ihre Verknüpfung mit Grenzziehungen und kleinsten Transformationen ermöglichen die liminale Kreativität, die in Produktionen von Ähnlichkeit zu beobachten ist. Mit Versionieren schließe ich an Hebdige's (2003 [1987]) Begriff des *versioning* im jamaikanischen Reggae an. Dieses versioning verdeutlicht die unterschiedlichen Bewertungen der Einheit eines Werkes über Musikkulturen.

One of the most important words in reggae is »version«. Sometimes a reggae record is released and literally hundreds of different versions of the same rhythm or melody will follow in its wake. Every time a version is released, the original tune will be slightly modified. A musician will play a different solo on a different instrument, use a different tempo, key or chord sequence. A singer will place the emphasis on different words or will add new ones. A record producer will use a different arrangement. An engineer will stretch the sounds onto different shapes, add sound effects, take out notes and chords or add new ones, creating empty spaces by shuffling the sequence of sounds into new patterns. (Hebdige, 2003 [1987], S. 12)

Hebdige beschreibt eine Kultur, die aus der Möglichkeit zu versionieren große kreative Beweglichkeit schöpft. Diese Form des Versionierens ist in urheberrechtlichem Schutz verpflichteten Rechtsräumen nicht denkbar. *Musical borrowing*, obwohl mit der Entwicklung von Musik seit jeher verbunden, wird zunehmend zu einem regulatorischen Problem (Arewa, 2006). Praktiken wie Sampling, Mash-Up oder Remix sind in unterschiedlichen Musikrichtungen, besonders im Hip-Hop und der elektronischen Musik, populär wie ubiquitär, aber von fundamentalen rechtlichen Unsicherheiten umgeben (McLeod & DiCola, 2011). Sie basieren auf Praktiken der Anfertigung von Versionen und stehen oft mit digitalen Technologien in Verbindung. Diese Technologien haben musikalisches Material einfach verfügbar gemacht und Möglichkeiten zu Transformation gesteigert (Hracs,

2012). Versionieren als Kulturtechnik erinnert weiter an die Bedeutung von *Community* für die Entwicklung von Praktiken. Das wird in der theoretischen Auseinandersetzung als *community of practice* diskutiert (Wenger, 1999, 2011).

Sampling beschreibt das Integrieren von zuvor aufgenommenen Musikelementen in eine eigene Musikproduktion. Während Sampling als Praktik ein weites Feld unterschiedlicher Grade von Referentialität annimmt (Fischer, 2020), winzig kleine, stark veränderte Musikschnipsel ein Sample darstellen wie die Übernahme ganzer Gesangsrefrains, ist für den Remix, die musikalische Bearbeitung eines gesamten Stückes, und für das Mash-Up, bei dem zwei oder mehr Stücke miteinander verschnitten werden, das Erkennen der Referenzen essentieller Teil der Musikpraktik (Döhl, 2016). Weniger im Fokus sind Praktiken wie das Beat-Biting und das von mir untersuchte Soundalike. Beat-Biting beschreibt abwertend die Praktik, sich innerhalb der Hip-Hop Gemeinschaft an den Beats anderer zu bedienen und diese zu imitieren (Anderson Jr, 2011), bei Soundalikes handelt es sich um Musiken, die mit ausgesuchter Ähnlichkeit zu vorherbestehenden Referenzen produziert worden sind.

Neben Referentialität spielen für diese Praktiken auch Transformationen von vorgefundenem Musikmaterial eine wesentliche Rolle. Im ersten Gerichtsurteil des Europäischen Gerichtshofs zu Musiksampling wird sampeln dann zur erlaubten Praktik, wenn es ein Sample in *nicht wiedererkennbarer Form* benutzt (EuGH, 2020), also stark transformiert. Die Produktion von Unterschiedlichkeit wird rechtlich, aber auch ästhetisch regelmäßig eingefordert (Hondros, 2020b). Das Verhältnis von sowie Grenzziehungen zwischen Transformation und Referentialität sind aber unsicher und konfliktreich (Hondros, 2020a). Während sich Referentialität mit Praktiken des Assoziierens verknüpfen lässt, dissoziieren sich Transformationen zumeist von Vorherbestehendem.

Musik-Covers sind eine weitere, aber zumeist relativ rechtssichere Praktik, die sich ebenso um assoziieren und dissoziieren aufspannen lassen. Covers sind seit dem Beginn des 20. Jahrhunderts urheberrechtlich reguliert und rechtlich gesehen Identitäten eines vorherbestehenden Musikstückes. Sie stellen die typischste Form der Version in der Musik dar (Gracyk, 2012;

Griffiths, 2002). Musikalische Verwertungsgesellschaften sind dazu verpflichtet, Cover-Lizenzen auszustellen. Die covernden Musikschaffenden geben im Gegenzug für die Erlaubnis, ein Lied nachspielen zu dürfen, alle Urheberrechte an der neu entstandenen Version an die Originalrechtsinhaberinnen ab, die Leistungsschutzrechte verbleiben bei den covernden Musikerinnen. Dank dieser Lizenzen entstanden und entstehen große Mengen von Cover-Versionen, mitunter wird von einer »Coverversionen-Flut« gesprochen, die als postmoderne Retro-Affinität gedeutet wird (Penzlich, 2004, S. 243).

Die Online-Datenbank *secondhandsongs* macht das in Zahlen deutlich und zeigt, wie über Covers Musikstücke in Verbindung stehen. Bei einem Besuch bestand die Datenbank aus 101.051 Einträgen für Originals sowie 841.567 Cover-Versionen bei 149.615 involvierten Kunstschaffenden (SecondHandSongs, 2020). Auffällig ist die klare Zuordnung von Original und Cover-Version, wobei die Seite das Ziel verfolgt aufzuzeigen, dass die Dichotomie Original und Cover keine klare Korrelation zu Bekannt und Nicht-Bekannt unterstellen soll. Sie wirbt mit *discover the original*, einer paradoxen Formulierung, die unsere Vorstellungen von Original konterkariert.

Cover-Versionen sind mehr als »a new instance of a song that had been previously recorded«, sondern eine relationale Praktik (Magnus et al., 2013, S. 361). Das verdeutlichen symbolische Beziehungen und Bedeutungsstrukturen zwischen Original und Cover-Versionen, die über eine Neuaufnahme eines zuvor geschaffenen Werkes hinausgehen. Die Popmusikforschung sieht im Cover mitunter den zentralen Fall des authentischen Rockmusikers, der einen Song *I did it my way* versioniert (Solis, 2010). Diese Literatur nimmt räumliche Begriffe auf, um das Verhältnis von Original/Referenz und Version zu beschreiben, denn »each individual case presents its own sense of relative proximity or distance between the original and the cover« (Griffiths, 2002).

Sich dem Original anzunähern und von ihm zu entfernen ist auch für die Produktion von Covers wichtig. Aus rechtlicher Sicht und mit Bezug auf Ähnlichkeit sind zwischen Cover-Versionen und Soundalikes umgekehrte Vorzeichen festzuhalten. Cover-Versionen müssen sich ihren Originalen so stark wie möglich angleichen, um keine rechtlichen Probleme fürchten zu

müssen, Soundalikes sind hingegen dann besonders unsicher, wenn sie sich zu nahe an ihre Referenz heranwagen. Wenn eine Cover-Version sich vom Original dissoziiert, kann sie als Bearbeitung eingestuft werden, die zustimmungspflichtig ist.

Neben dem Urheberrecht, das musikalische Praktiken zu fassen versucht, handeln Musikakteurinnen in ihren Musikproduktionen nach Praktiken *lebenden Rechts* (Ehrlich, 1888). Für Sampling-Künstlerinnen zeigt Fischer (2020), wie diese mit Hilfe einer Kreativität der Umgehung Strategien entwickeln, die ein lebendes Recht nahelegen. Auch Praktiken liminaler Kreativität verweisen auf den aktiven Umgang von Musikakteurinnen mit unsicheren rechtlichen Grenzziehungen, wie sie in Produktionen von Ähnlichkeit anzutreffen sind. Mit *annähern*, *entfernen* und damit verbunden *versionieren* sind wesentliche Praktiken der Produktion von Ähnlichkeit benannt. Darüber hinaus sind Praktiken der Singularisierung auf spezifische Weise auch in Similarisierungen anzutreffen.

2.3.4 Praktiken liminaler Kreativität

Zusammenfassend habe ich im Kapitel *Praktiken der Produktion von Ähnlichkeit* den Praktiken-Begriff aus der Theorie sozialer Praktiken entwickelt (Knorr-Cetina et al., 2005) und wie dieser Theorieansatz darum bemüht ist, Dichotomien zu überwinden. Ich habe diskutiert, wie Kreativität in Praktiken verortet werden kann, selbst wenn routinisierte Handlungen diese auszeichnen. Das könnte besonders auf Praktiken der Produktion von Ähnlichkeit zutreffen, die Routinisiertheit nahelegen und zugleich Kreativität und Wandelbarkeit verlangen.

Die Praktiken der Singularisierung haben sich für die Musikwirtschaft unter anderem mit Bezug auf die Beobachtung kreativer Zufälle oder der Kombination von musikalischen Elementen für das Hervorbringen von Singularitäten als anschlussfähig gezeigt. Beides steht mit der Produktion von Ähnlichkeit in Zusammenhang, wobei kreative Zufälle zwar in Similarisierungen entdeckt und nachgeahmt werden müssen, für eigene Zufälle aber kaum Raum bleibt. Hingegen ist die Kombination von Elementen für Ähnlichkeitsproduktionen entscheidend, wenn Musikakteurinnen über kleinste

Transformationen den Abstand zwischen Referenz und Version bearbeiten können.

Auch Ähnlichkeitsproduktionen können mit Hilfe der Praktiken der Singularisierung analysiert werden, für sie ist allerdings ein räumlich ausgerichtetes Verständnis von assoziieren und dissoziieren von größerer Bedeutung. Dieses findet sich in unterschiedlichen Musikpraktiken wieder, die einer Kreativität der Versionen nahestehen wie die Produktion von Cover-Versionen. Im Zusammenspiel der Praktiken entstehen in Produktionen von Ähnlichkeit Versionen von Referenzen. Mit Verweis auf die Literatur zur jamaikanischen Reggae-Musik bezeichne ich diese Produktionsprozesse als Versionieren (Hebdige, 2003 [1987]).

Musikalische Praktiken des Versionierens deuten auf kreative Räume zwischen Musikstücken hin, unterwandern Vorstellungen von einer Einheit und Einzigartigkeit eines Werkes und setzen diesen eine Temporalität des Schaffens gegenüber, in der Interaktion zwischen musikalischen Artefakten und das Nachahmen des Schaffens möglich wird. Versionieren in Form liminaler Kreativität steht dabei immer im Verdacht, anstelle einer Ähnlichkeit mit ausreichend Differenz doch Identisches zu produzieren. Sie befindet sich im rechtsunsicheren Raum der potentiellen Urheberrechtsverletzung und die Musikschaffenden können nicht sagen, ob ihr Musikstück Urheberrechte verletzt oder nicht. Unsicherheit und insbesondere regulatorische Unsicherheit fügt sich passend in das Konzept liminaler Kreativität. Wie eine zweite Haut legt sie sich um diese Kulturprodukte im Dazwischen von legal-illegal, kreativ-nicht kreativ, einzigartig-identisch.

Allgemein ist von Bedeutung, dass Praktiken, die sich liminalen Übergängen zuwenden und auf liminaler Kreativität fußen, in der Literatur noch nicht ausreichend Aufmerksamkeit gewidmet wurde. Wissen darüber fehlt, womit Produktion von Ähnlichkeit musikpraktisch zusammenhängt, und wie Unsicherheiten in diesen wirksam werden. Deshalb frage ich:

Welche Praktiken spielen bei der Produktion musikalischer Ähnlichkeit eine Rolle und wie begegnen Akteurinnen mit diesen Praktiken Unsicherheiten?

2.4 Forschungsfragen und Aufbau der Arbeit

Der Abschnitt *liminale Kreativität in der Kreativwirtschaft* hat drei Perspektiven hervorgehoben. Zunächst wie Einzigartigkeit und Ähnlichkeit miteinander im Verhältnis stehen und wie sich eine Kreativität als Werke mit Bezug auf eine Kreativität als Versionen historisch entwickelt hat. Ausgehend von einer dominanten Perspektive einer Dichotomisierung kultureller Produkte zwischen Einzigartigkeit und Gleichheit, habe ich die Frage aufgeworfen, wie Produktionen von Ähnlichkeit organisiert sind, und für diese Produktionsprozesse das Konzept der liminalen Kreativität eingeführt. Daraufhin habe ich mich mit dem Feld der Kreativwirtschaft befasst, unterschiedliche Kreativkonzepte besprochen und wie sich diese zur Produktion von Ähnlichkeit verhalten. Bewertungen und Unsicherheiten kristallisieren sich dabei als zentrale Dimensionen der Kreativwirtschaft heraus, für liminale Kreativität und die Produktion von Ähnlichkeit insbesondere ästhetische, rechtliche, wissenschaftliche und wirtschaftliche Bewertungen. Schließlich habe ich das konkrete Handeln im Musikgeschäft in den Blick genommen und dafür Praktiken der Singularisierung und Praktiken der Similarisierung beschrieben. Während Produktion von Einzigartigkeit von beobachten, bewerten, hervorbringen und aneignen angeleitet wird, zeige ich für die Produktion von Ähnlichkeit die Bedeutung von assoziieren bzw. annähern und dissoziieren bzw. entfernen sowie versionieren auf.

Aus den theoretischen Kapiteln leiten sich drei Fragestellungen ab, die mit Hilfe der empirischen Untersuchungen zu beantworten sind. Zwischen den einzelnen Fragen besteht keine hierarchische Abstufung, sie nehmen unterschiedliche Blickwinkel auf liminale Kreativität und die Produktion von Ähnlichkeit ein. Zwar sind die Fragen an die Produktion von Ähnlichkeit gerichtet, die Empirie fokussiert aber das Musikgeschäft in der Kreativwirtschaft.

- *Wie ist Produktion von Ähnlichkeit unter sozialen Bedingungen organisiert, die Kreativität in Form von Einzigartigkeit fordern und fördern?*
- *Wonach bewerten Akteurinnen in der Kreativwirtschaft Produktionen von Ähnlichkeit und Unsicherheiten, die mit den Produktionen verbunden sind?*

- *Welche Praktiken spielen bei der Produktion musikalischer Ähnlichkeit eine Rolle und wie begegnen Akteurinnen mit diesen Praktiken Unsicherheiten?*

Über die Arbeit hinweg argumentiere ich, dass nicht alleine die Produktion von Einzigartigkeit, sondern auch die *Produktion von Ähnlichkeit* zum kreativen Alltag der Kreativwirtschaft gehört. Anstelle einer Kreativität, die an unsicheren Innovationen ausgerichtet ist, beobachte ich in diesen Produktionszusammenhängen eine an unsicheren Grenzziehungen ausgerichtete Kreativität, die *liminale Kreativität*. Beteiligte an *Similarisierungen* sind mit Unsicherheiten konfrontiert, die auf *ästhetischen, rechtlichen, wissenschaftlichen* und *wirtschaftlichen Bewertungen* fußen. Mit Hilfe kollaborativer Praktiken von *annähern* und *entfernen versionieren* die Akteurinnen ihre *Referenzen* und organisieren dabei Kombinationen *kleinster Transformationen*, ohne die Unsicherheiten auflösen zu können. Die Ähnlichkeitsproduktionen bleiben liminal.

Im Folgenden reflektiere ich mein methodologisches und methodisches Vorgehen, beschreibe den Feldzugang, die gesammelten Daten und die Datenanalyse. Die erste Fallstudie folgt der Produktion von Ähnlichkeit in Fremdsimilarisierungen und wie diese als *Auftragskompositionen* auf Nachfrage entsteht. Die zweite Fallstudie widmet sich Selbstsimilarisierungen, die auf einer Online-Plattform für *Produktionsmusik* und ohne vorhergehenden Auftrag vertrieben werden. Die dritte Fallstudie stellt Gerichtsurteile zu musikalischer Ähnlichkeit vor und wie in diesen die Produktion von Ähnlichkeit bewertet wird. Alle Fallstudien untersuchen das Konzept der liminalen Kreativität und wie sich diese in den jeweiligen Prozessen ausprägt. Der Aufbau der Arbeit orientiert sich an der Lebensgeschichte eines Soundalikes. Zunächst geht es darum, wie musikalische Ähnlichkeit geschaffen wird. Die Plattform und die auf ihr beobachtbaren Diskurse weisen dann darauf hin, wie potentielle Soundalikes zwischen Musikerinnen verhandelt und bewertet werden. Das Gerichtsverfahren ist der Abschluss einer Produktion von Ähnlichkeit, wenn die Liminalität des ähnlichen Artefakts durch ein Urteil aufgelöst werden soll.

3 Methodologie und Methoden

Dieses Kapitel entwickelt das methodologische und methodische Vorgehen, das meine Forschung anleitet, und beschreibt das Forschungsdesign, anhand dessen ich vorgegangen bin. Zunächst reflektiere ich meine methodologischen Grundausrichtungen, die weitere Entscheidungen beeinflussen. Daraufhin stelle ich das Forschungsdesign vor, die Methoden- und Fallauswahl sowie den Feldzugang und die Datensammlung.

Die Formulierungen der anleitenden Fragestellungen verdeutlichen, dass ich dem Untersuchungsgegenstand der Produktion musikalischer Ähnlichkeit offen und induktiv begegne. Dabei aber in zirkulären, reflexiven Arbeitsabläufen theoretische Bezüge herstelle (Alvesson & Sköldbberg, 2017). Den Forschungsfragen ist aufgrund ihrer handlungspraktischen und prozessorientierten Ausrichtung nicht mit Hilfe standardisierter Verfahren beizukommen, was ein Vorgehen innerhalb der qualitativen Forschungstradition notwendig macht (Flick, von Kardoff, & Steinke, 2012; Hopf, 2016).

Mein Erkenntnisinteresse gibt die methodologische und methodische Ausrichtung vor. Diese methodenreflexive Auseinandersetzung ist Grundlage qualitativer Forschung (Przyborski & Wohlrab-Sahr, 2014). Bei der Untersuchung der Produktion musikalischer Ähnlichkeit geht es einerseits um die Exploration eines bisher kaum beleuchteten sozialen Phänomens, andererseits um die Konstruktion neuer Konzepte, die der Theoriegenerierung dienen und das Phänomen anschlussfähig machen (Gioia, Corley, & Hamilton, 2012). Diese Eigenständigkeit qualitativer Forschung strebe ich an. Die Ebene der Verallgemeinerung ist grundlagentheoretischer Natur (Przyborski & Wohlrab-Sahr, 2014). Eine quantifizierende Generalisierbarkeit des Phänomens auf der Basis von Hypothesentests leistet meine Untersuchung nicht. Eckpfeiler meines Vorgehens sind eine *reflexive Methodologie*

(Alvesson & Sköldbberg, 2017), die ich empirisch mit einer *Triangulation* von Perspektiven auf das untersuchte Phänomen verknüpfe (Flick, 2010).

3.1 Methodologische und methodische Überlegungen

Qualitative Forschung ringt mit dem Widerspruch von Offenheit und Geschlossenheit. Ihr Selbstverständnis zeichnet sich durch ein Offenheitsprinzip aus (Lamnek & Krell, 2006), zugleich ist unumgänglich, aus den kontingenten Möglichkeiten sozialer Felder eine Geschlossenheit der Forschung anzustreben. Geschlossenheit bewerte ich als pragmatische Entscheidung und nicht paradigmatisch-epistemologisch, wie sie in Settings anzutreffen sind, die von Möglichkeiten einer theoretischen Sättigung ausgehen (Glaser & Strauss, 2017 [1970]).

Ohne quantifizierende Generalisierbarkeit anzustreben, will die Untersuchung durchaus »zu allgemeinen Aussagen« kommen und »nicht im Besonderen verbleiben« (Reichertz, 2019, S. 68). Mit Hilfe von analytisch und theoretisch angeleiteten Blickwinkeln auf das Phänomen der Produktion von Ähnlichkeit und des Soundalikes legt meine Arbeit verdeckte Perspektiven offen, diskutiert sie und trägt mittels Konzeptbildung zur Theorieentwicklung mit Bezug auf die Organisation von Kreativität, Bewertungen in der Kreativwirtschaft und musikalische Praktiken bei (Gioia et al., 2012). Mir liegt nicht daran *die* Theorie eines Feldes auf induktive Weise zu entwickeln, wie es die *grounded theory* vorschlägt (Strauss & Corbin, 1994). Ebenso wenig lege ich eine sozialwissenschaftliche Großtheorie an meine Daten und folge einer deduktiven Logik. Konzeptbildung und Theorieentwicklung rege ich durch Reflexivität und die Schlusstechnik der Abduktion an.

3.1.1 Reflexivität und Abduktion

Mein methodologisches und epistemologisches Vorgehen schließt an die für sich genommen wichtigen Voraussetzungen der Induktion sowie Deduktion an, basiert aber auf Überlegungen, die Alvesson und Sköldbberg (2017) als

reflexive methodology zusammenfassen, um das Verhältnis von *knowledge* und *the way of doing knowledge* konsequent zu hinterfragen. Bei Reflexivität handelt es sich zwar sicherlich nicht um eine für qualitative Forschung neue Dimension (Hopf, 2016), u.a. legt auch die dokumentarische Methode die reflektierende Aufmerksamkeit auf das Tun der Forschenden selbst (Bohnsack, 2003). Reflexivität beinhaltet allerdings mehr als Reflexion über den Forschungsprozess. Diese Forschungshaltung vermittelt zwischen einer induktiven und deduktiven Logik (Alvesson & Sköldbberg, 2017), das heißt, dass »sich Phasen der Datenauswahl, Datenerhebung und Datenanalyse (...) iterativ mit Phasen der theoretischen Reflexion« abwechseln (Hopf, 2016, S. 47) bzw. sich mitunter verschränken. Weder sollen theorie-freie empirische Fakten wie bei Glaser und Strauss (2017 [1970]), noch empirie-freie theoretische Überlegungen wie bei Popper (2005 [1934]) die Forschung bestimmen.

Das Peirce'sche Konzept der Abduktion positioniert die Hypothesenbildung als logisches Schlussverfahren neben Induktion und Deduktion (Peirce, 1931–1935). An diesem Konzept orientiert sich Methodologie, die auf Erkenntnisgewinn und damit auf die Entdeckung von Neuem abzielt (Fann, 1970; Reichertz, 2007), und ist ebenso eine Forderung an theorie-generierende Forschung allgemein (Gioia et al., 2012). Stellt Peirce die Abduktion neben Induktion und Deduktion als ein drittes Schlussverfahren, befindet sich Abduktion für Methodenliteratur zwischen den beiden und entspricht dem reflexiven, zirkulären Vorgehen qualitativer Forschung. Für Alvesson und Sköldbberg (2017, S. 4) beginnt Abduktion »from an empirical basis, just like induction, but does not reject theoretical preconceptions and is in that respect closer to deduction«. Theorie ist eine Inspirationsquelle, die bei der Entwicklung von Interpretationen hilft und Verstehen unterstützt. Das entspricht meinen Vorstellungen, Offenheit und Geschlossenheit im Forschungsverlauf zu verknüpfen. Für den Forschungsprozess bedeutet das ein Alternieren zwischen Theorie und Empirie, wobei keinem der beiden der Vorzug gegeben wird.

Häufig kommt Abduktion im Zusammenhang mit Case Studies zum Einsatz, die auf Grund ihrer Besonderheit ausgewählt werden (Gioia et al., 2012). Die Untersuchung des Besonderen ermöglicht, theoretische Rückschlüsse auf das Allgemeine vorzunehmen. Fälle werden im Sinn eines her-

meneutischen, rekonstruktiven Verstehens bearbeitet (Soeffner, 1989), wobei hypothetische *overarching patterns* interpretiert werden, die einen theoretischen Beitrag zu leisten versuchen. Die Verbindung zwischen empirischer und theoretischer Entwicklung rückt in den Vordergrund:

What is needed is a repeated process of alternating between (empirically-laden) theory and (theory-laden) empirical »facts«. This means a hermeneutic process during which the researcher, as it were, eats into the empirical matter with the help of theoretical pre-conceptions, and also keeps developing and elaborating the theory. (Alvesson & Sköldberg, 2017, S. 5–6)

Mit Hanson (1958) betonen die Autoren, dass Daten nicht ohne Interpretation betrachtet, so-genannte Fakten immer theoretisiert untersucht werden. Eine *vortheoretische* (Husserl, 2008) Perspektive, um die sich Forschende bemühen könnten (Hitzler & Honer, 1991), übt Reize aus, hat aber unter Bedingungen der Zirkularität und Prozessualität von Forschung eher performativen Charakter. Denn die Forschende kann sich und ihre mit theoretischen Annahmen verknüpfte (Forschenden)Persönlichkeit, wenn überhaupt, in der spielerischen Haltung eines *als ob* von ihrem Vorwissen befreien. Sie kann theoretisches Wissen nicht in einem Akt temporärer, dem Willen unterworfenen Vergesslichkeit auslöschen, nur um es an opportuner Stelle, vermutlich während der Analyse und Interpretation der gewonnenen Daten, zu reaktivieren.

Eine Handlungsmöglichkeit der Forschenden stellt hingegen die bewusste Reflexion darüber dar, wie theoretisch Gewusstes, Erfahrungen und Wissen aus dem Feld aufeinander wirken. Diese Haltung, die sich der eigenen *Theoretisiertheit* bewusst ist, bedeutet nicht zwangsläufig, das eigene Gewusste über das des Feldes zu stellen. Das von Hitzler in Anlehnung an Schütz beschriebene Feldforschungsideal, »dass alles beachtenswert ist bzw. dass man nicht vorher wissen kann, was sich als nicht beachtenswert erweisen könnte« (Hitzler & Honer, 1991, S. 384), muss auch eine reflexive Eigenperspektivierung einsetzen. Mehr noch, das Beachtenswerte finden zu können setzt eine reflexive, zirkuläre Haltung voraus.

Unter diesen epistemologischen Annahmen wird das reflexive Bewusstsein sowie Sichtbarmachen von interpretativen, hermeneutischen Handlungen relevant. Die Forschenden haben darauf zu achten, wie

linguistic, social, political and theoretical elements are woven together in the process of knowledge development, during which empirical material is constructed, interpreted and written (Alvesson & Sköldbberg, 2017, S. 9).

Sozialwissenschaftliche Forschung muss sich der Aufgabe stellen, gegenüber politisch-ideologischer Durchdringung aufmerksam zu sein. Sie kann sich nicht darauf verlassen, geschweige denn auf der Annahme ausruhen, objektiv oder neutral zu sein, denn sie ist entweder daran beteiligt, bestimmte Elemente des Sozialen zu unterstützen und damit zu reproduzieren, oder aber diese anzugreifen (Weber, 2002 [1920]). Sie trägt immer zur Konstruktion der Elemente des Sozialen bei. Um dieser Verantwortung gewissenhaft zu begegnen, ist der Zusammenhang aus Interpretation und Reflexion hilfreich. Er gründet sich im Verhältnis von empirischem Material und seiner faktischen Wirklichkeit. Weder ist dieses *eindeutig*, noch über die Annahme einer einfachen Spiegelung von Realität, empirischen Fakten und Forschungsergebnissen zugänglich.

Die Interpretation, die sich im zirkulären Zusammenfinden von theoretischen und empirischen Überlegungen entwickelt, hat so nicht das Ziel, *Wahrheiten* zu entdecken, sondern Wissen zu generieren. Dieses Wissen soll anstatt rein zur Schließung von *Lücken* vielmehr zur Öffnung von Wissen beitragen, also weitere Forschung anregen und anleiten. Den generativen Forschungsanspruch unterstreicht das iterative Verzahnen von empirischem und theoretischem Wissen. Ein Naheverhältnis besteht zu den theoretischen Annahmen zu *Kreativität*, wenn erst der generative Einfluss auf weitere Ideen oder Artefakte als Kreativität angesehen wird (Csikszentmihalyi & Getzels, 1971; Stokes, 2007). Ebenso lehnt sich dieser Zugang zur Wissensproduktion den handlungstheoretischen Annahmen der Theorie sozialer Praktiken an. Forschung betrachtet Theorien als Entitäten, die in bestimmten Zusammenhängen genutzt und angewandt werden (Toulmin, 1958).

3.1.2 Qualitative Forschung

Reflexivität und Abduktion liegen ein qualitatives Vorgehen näher als ein quantitatives, sie kommen aber auch in standardisierten und experimentellen Forschungssettings vor (Alvesson & Sköldberg, 2017). Da mein Forschungsinteresse ein qualitatives Vorgehen erfordert, bestimme ich genauer, wie ich Reflexivität und Abduktion in mein Vorgehen integriere. Dafür gehe ich auf die qualitativen Methodenmerkmale *Offenheit, Zirkularität* und *Interpretation* ein. Ebenso adressiere ich forschungsethische Fragen für qualitative Forschung (Hopf, 2000).

Eine Grundausrichtung meines Zugangs ist die *Offenheit* der Methode (Bohnsack, 2003; Lamnek & Krell, 2006). Zwar haben sich neben hypothesengenerierenden auch hypothesenprüfende qualitative Verfahren etabliert (Hopf, 2016), da meine Studie wenig bis gar nicht sozialwissenschaftlich bearbeitete Phänomene behandelt, war ein explorativer Beginn der Forschung notwendig. Bei der Entwicklung der initialen Fragestellung orientierte ich mich an der Forschungstrias, die aus der Neugierde der Forschenden, dem interessierenden Phänomen und ersten Einblicken in die Literatur zur Formulierung einer vorläufigen Forschungsfrage führt (Przyborski & Wohlrab-Sahr, 2014). Die Vorläufigkeit der Fragestellung ist von großer methodischer Bedeutung, da sie ein zirkuläres Vorgehen ermöglicht. Nur wenn sich das Wissen über das Phänomen ändert, sich das Verstehen erweitert oder vertieft, können Fragen auf sinnvolle Weise umformuliert werden. Im Umkehrschluss heißt das, wenn sich Kenntnisse verändern, sind Umformulierungen der Fragestellung nicht nur möglich, sondern notwendig und erwünscht. Diese Offenheit der Fragestellung gegenüber bedeutet keineswegs Beliebigkeit, sondern ist in die Methodologie von Reflexivität eingeschrieben. Auch die Fallauswahl folgt einem offenen Zugang und trianguliert unterschiedliche Datenarten (Flick, 2010): Interviews und Beobachtungen (Musikstudio), netnographische Beobachtungen und Online-Archiv Daten (Plattform für Produktionsmusik), sowie Dokumente (Gerichtsurteile).

Zirkularität ist ein allgemein gefordertes Element qualitativer Forschung (Flick et al., 2012; Strauss & Corbin, 1994). Im praktischen methodischen Vorgehen ist jedoch häufig unklar, wie Zirkularität umzusetzen ist, wenn

schlicht auf das iterative Abwechseln empirisch oder theoretisch dominierter Phasen verwiesen wird (Baur & Blasius, 2014). Zirkularität ist zeitaufwendig, arbeitsintensiv und muss regelmäßig bewusst in den Forschungsprozess integriert werden. Ich habe mit *zurückkehren* und *entwerfen* zwei Praktiken etabliert, um Zirkularität zu fördern. Zum einen habe ich darauf geachtet, keinen Arbeitsschritt frühzeitig im Ablauf vollständig abzuschließen oder als abgeschlossen zu bewerten. Allein der Vollständigkeit halber musste ich immer wieder zurück ins Feld, zurück in die Analyse der schon erhobenen Daten, zurück in die theoretischen Texte, die sich inzwischen angesammelt hatten. Dieses *Zurückkehren* in die unterschiedlichen Aspekte meiner Arbeit dient der Integration der Ergebnisse und deren Synthese über den Forschungsprozess hinweg (Flick, 2019). Zum anderen habe ich früh im Prozess Skizzen von Kapiteln entworfen und diese aufgrund von empirischen, analytischen und theoretischen Weiterentwicklungen ergänzt, umgeschrieben oder gelöscht. Unterstützt haben dieses zirkuläre *Entwerfen* unterschiedliche Präsentationszusammenhänge im Projekt sowie auf Konferenzen.

Das Zusammenfinden von Empirie und Theorie gelingt über *Interpretation*, das dritte reflexive Merkmal meiner qualitativen Forschung.

The focus on »data collecting and processing« in most qualitative methodological theories is unreflective and should be impugned. Instead, a fundamental hermeneutic element permeates the research process from beginning to end. Interpretation rather than the representation of reality on the basis of collected data then becomes the central element. (Alvesson & Skoldberg, 2017, S. 12)

Interpretation verbindet Offenheit und Zirkularität, wenn auf sie von Beginn weg zurückgegriffen wird. Sich dieser hermeneutischen Grundausrichtung bewusst zu sein, hilft dem Datenmaterial zu begegnen. Denn Daten qualitativer Forschung sind selbst subjektive Interpretationen der Befragten, die in qualitativen Analyseschritten erneut interpretiert werden. Schütz (2010) spricht von Konstruktionen erster und zweiter Ordnung. Wissenschaft rekonstruiert die Konstruktionen erster Ordnung (Reichertz, 2019). Das geschieht über Interpretation.

Schließlich muss qualitative Forschung allgemein und im Speziellen Studien, bei denen sensible Themen wie rechtliche Unsicherheit adressiert werden, ihren Umgang mit *forschungsethischen Fragen* reflektieren und offenlegen. Das hängt mit der persönlichen Natur der erhobenen Daten zusammen, die mit Sorgfalt zu behandeln sind. Zwei Prinzipien sind anleitend: das Prinzip der informierten Einwilligung und das Prinzip der Nicht-Schädigung (Hopf, 2000). Auch Täuschungen, unethische Fragen sowie die Vermeidung von Diskriminierungen sind zu beachten (Friedrichs, 2014).

Mit Bezug auf informierte Einwilligungen sind Interviews und Beobachtungen als sensibel einzustufen. Die Einwilligung zu beiden wurde bei der Interview- bzw. Beobachtungsanbahnung via Email oder Telefon eingeholt. In den Interviewsituationen selbst habe ich die Einwilligung für diese Gespräche auf Band. Dabei garantiere ich Vertraulichkeit und beschreibe das Prozedere der Anonymisierung. Zusätzlich hatte ich bei jedem Interview eine schriftliche und von mir unterzeichnete Erklärung der Wahrung von Vertraulichkeit und Anonymität dabei, die ich jeder/m Interviewten angeboten habe.

Die Nicht-Schädigung bezieht sich auf die Frage der Veröffentlichung sensibler Daten und wie diese hinreichend anonymisiert werden können, um eine Publikation ohne Gefahr für bspw. Interviewte oder Beobachtete zu gewährleisten. Für meine Interview- und Beobachtungsdaten habe ich darauf geachtet, dass nur ich sensible Interviews ohne Hilfe Dritter transkribiere und anonymisiere. Bei Beobachtungen ist das selbsterklärend der Fall. Die Anonymisierung nehme ich sehr genau vor und belasse keine Hinweise auf Personen, Orte oder Artefakte im Transkript. Zumeist verknüpfe ich Abstrakta mit Zahlen oder Buchstaben, anonymisiere bspw. *Konstantin* mit *Person A*. Darüber hinaus achte ich darauf, ob allgemeinere Angaben Hinweise auf eine bestimmte Person geben könnten und anonymisiere gegebenenfalls. In einzelnen Fällen habe ich die transkribierten und anonymisierten Interviews an die Teilnehmenden zur Durchsicht geschickt.

Schwieriger ist die Einhaltung dieser Prinzipien bei Online-Erhebungen wie auf der Plattform für Produktionsmusik oder bei der Sammlung von Musikaufträgen. Ich habe die Einwilligung der jeweiligen Plattformbetreibenden eingeholt, erhobene Daten von ihrer Homepage qualitativ auszu-

werten. Mit Unsicherheit verbunden waren gesammelte Forenbeiträge auf der Plattform für Produktionsmusik. Hier konnte ich nicht die Einwilligung jeder Kommentierenden einholen. Diese Forenbeiträge sind online auf der Plattform auffindbar, was vor ein ethisches Dilemma stellt, wie die Literatur für Online-Forschung herausgearbeitet, aber noch nicht abschließend aufgelöst hat (Pentzold, 2015; Sugiura, Wiles, & Pope, 2017). Für eine Nutzung spricht, dass diese Foren öffentlich zugänglich sind und keine Anmeldung auf der Plattform nötig ist, um sie einsehen zu können. Die Akteurinnen verwenden abstrakte Avatarnamen und sind zumeist auf der Plattform selbst anonym. Dazu handelte es sich nicht um Beobachtungen sich gerade entwickelnder Gespräche, sondern um archivierte Diskussionen, die sich auf der Plattform zugetragen haben. Wichtig für die Einschätzung der Archiv-Daten aus dem öffentlichen Online-Forum ist schließlich, dass dabei keine Akteurin direkt mit einer potentiell rechtsverletzenden Handlung assoziiert werden kann. Namentliche Nennungen von Autorinnen, die mögliche verletzende Soundalikes produzieren, werden von den Plattformbetreibenden unterbunden. Insofern kommt es zu keiner Schädigung von Autorinnen. Zusätzlich habe ich jeden Avatarnamen und Hinweis auf Akteurinnen, Orte und Artefakte anonymisiert.

Mir ist ein großes Anliegen offenzulegen, dass ich mir meine Entscheidung, bestimmte Daten zu integrieren, nicht leicht gemacht habe und es widersprüchliche Ansichten darüber geben kann, ob ich mich tatsächlich forschungsethisch einwandfrei verhalte.

3.1.3 Fallauswahl und Erhebungsmethoden

Bei der Produktion musikalischer Ähnlichkeit handelt es sich um ein Phänomen, dem sozialwissenschaftlich bisher nicht allzu viel Aufmerksamkeit zugesprochen worden ist. Es ist zwar kein neues Phänomen, regt aber neuartige Überlegungen zu Schaffensprozessen in der Kreativwirtschaft an, weshalb es sich zur Theoriebildung eignet (Hering & Schmidt, 2014). Das daraus resultierende geringe Vorwissen macht einerseits exploratives empirisches Vorgehen nötig, andererseits verlangt es nach methodischen Überlegungen, wie eine Fallauswahl zu treffen ist und in welcher Form Daten erhoben wer-

den sollen. Der musikalische Bereich der Film- und Medienmusik weckte mein Interesse aus zwei Perspektiven, die ich in meine Arbeit als Mitarbeiter im Projekt *Organized Creativity* integrieren konnte, auf die ich später eingehen werde. Die Situation des Auftrags ließ sich an das Thema organisierter Kreativität anschließen. Die Produktion musikalischer Ähnlichkeit verwies auf rechtliche Unsicherheiten, die mein Teilprojekt fokussierte.

Zunächst möchte ich drei Ebenen der Fallauswahl ansprechen. Erstens untersuche ich den Fall der Produktion musikalischer Ähnlichkeit als einen Fall von Kulturproduktionen, wie sie in der Kreativwirtschaft anzutreffen sind. Diese Auswahl will besonderen Fällen Aufmerksamkeit widmen. Das gilt als hilfreich für Konzept- und Theorieentwicklung (Gioia et al., 2012).

Zweitens wähle ich meine Fälle der Produktion von Ähnlichkeit mit Hilfe eines theoretisch angeleiteten Samplings aus (Strauss & Corbin, 1994). Das sind in der vorliegenden Studie Auftragskompositionen im Musikstudio, die Online-Plattform für Produktionsmusik und Gerichtsurteile. Dieses Sampling folgt einem prinzipiell offenen Zugang zum Forschungsfeld und kontrastiert zwischen den einzelnen Fällen (Przyborski & Wohlrab-Sahr, 2014). Kontrastierungen der Fallauswahl erlauben, unterschiedliche Perspektiven eines interessierenden Phänomens zu beleuchten. Das ist einem explorativen Zugang zuträglich, wie er für ein wenig erforschtes Phänomen notwendig ist.

Bei der Untersuchung von Studioproduktionen bilde ich *Auftragskompositionen* als eine der beiden Organisationsformen der Musikproduktion in der Medienmusik ab (Bode & Mueller, 2010). Musikalische Ähnlichkeit wird von Auftraggebenden *nachgefragt*, wodurch die Referenzen, an denen sich Produktionen orientieren, von außen an den musikalischen Schaffensprozess herangetragen werden. Diese Organisation der Produktion von Ähnlichkeit bezeichne ich als *Fremdsimilarisierung*.

Auf der Online-Plattform fokussiere ich die Organisationsform der *Produktionsmusik*, die zweite Möglichkeit, Musik für Medien zu produzieren (Bode & Mueller, 2010). Musikalische Ähnlichkeit wird von Musikschaftern *angeboten*, die Referenzen, an denen sich die Produktionen orientieren, integrieren Komponistinnen selbst in den Schaffensprozess. Diese Organisation der Produktion von Ähnlichkeit bezeichne ich als *Selbstsimilarisierung*.

Gerichtsurteile zeigen, wie Produktionen musikalischer Ähnlichkeit vor Gericht verhandelt werden. Nur einer der drei untersuchten Gerichtsfälle bezieht sich auf Film- und Medienmusik, die beiden anderen sind rechtliche Streitigkeiten aus der Popmusik. Die Analyse von Urteilen thematisiert das Bewerten musikalischer Ähnlichkeit vor Gericht und wie Akteurinnen liminale Kreativität verteidigen bzw. anklagen. Ebenso erweitere ich den Problemkontext musikalischer Ähnlichkeit, indem ich auf Varianten von Soundalikes in der Musikindustrie aufmerksam mache.

Dieses theoretische Sampling nehme ich drittens mittels einer Triangulation von Methoden (Flick, 2010) empirisch in Angriff, wobei zu klären ist, welche konkreten empirischen Fälle der Produktion von Ähnlichkeit ich betrachte. Die Interviewpartnerinnen aus Studioproduktionen habe ich nach ihrer Beteiligung am Produktionsprozess gesampelt. Die Auswahl der Online-Plattform wurde von Aussagen in Interviews und bei Beobachtungen angeregt, darüber hinaus habe ich einen *Überblick* (Tabelle 5 und Tabelle 14) zum Feld der Online-Plattformen für Produktionsmusik erstellt, um meine Auswahl zu begründen. Für die Gerichtsurteile bin ich kontrastierend vorgegangen, indem ich unterschiedliche Gerichtsfälle musikalischer Ähnlichkeit ausgewählt habe und mich an Nennungen von Gerichtsurteilen in Interviews orientiere.

Die Perspektivenvielfalt der Fälle macht unterschiedliche Erhebungsmethoden und einen Methodenmix nötig, was der Robustheit der empirischen Analyse weiter zuträglich ist. Da es sich nicht um *mixed methods* im Sinn der Kombination von qualitativen und quantitativen Methoden handelt (Kuckartz, 2014), spreche ich für mein Vorgehen von Triangulation (Flick, 2010). Auch die Bezeichnung *multiple methods* ist gebräuchlich und beschreibt die bewusste Entscheidung für eine Kombination qualitativer Methoden zur Erfassung des interessierenden Phänomens (Darbyshire, MacDougall, & Schiller, 2005; Poteete, Janssen, & Ostrom, 2010). Für die Untersuchung von Produktionsprozessen habe ich auf teil-strukturierte Interviews zurückgegriffen (Hopf, 2012; Rabionet, 2011), die auf die Erzählgenerierung von kreativen Abläufen ausgelegt waren. Im Gegensatz zu narrativen Interviews, die für biographisches Erzählen genutzt (Glinka, 2016), oder Expertinneninterviews, die zur Rekonstruktion von Wissensbeständen eingesetzt werden

können (Bogner, Littig, & Menz, 2005), ist das leitfadengestützte, teil-strukturierte Interview dazu geeignet, sowohl persönliche Erzählungen zu fördern und zugleich thematischen Fokussierungen des Forschungsvorhabens zu folgen (Helfferich, 2019). Ebenso habe ich nicht-teilnehmende Beobachtungen in Musikstudios (Thierbach & Petschick, 2019), netnographische Beobachtungen (Bowler Jr, 2010) und Datensammlung in Online-Archiven durchgeführt. Mit Dokumenten von Gerichtsurteilen und Musikaufträgen in Form von Sync-Briefs habe ich »natürliche Daten« erhoben, die nicht zum Zweck meiner Forschung entstanden sind (Salheiser, 2019, S. 813). Sowohl auf die Perspektiven auf das Phänomen als auch auf die Datensammlung gehe ich im nächsten Abschnitt ein und bespreche, was Methodenvielfalt bei der Datensammlung für die Datenanalyse bedeutet.

3.2 Perspektiven auf das Phänomen und Datensammlung

Meine empirische Arbeit zu Produktion musikalischer Ähnlichkeit umfasst drei Teile: Auftragskompositionen in Musikstudios, Bewertungen von Produktionsmusik auf einer Plattform für Film- und Medienmusik, sowie Streitfälle musikalischer Ähnlichkeit vor Gericht.

Die Analyse von Auftragskompositionen in Medienstudios ist als Kern der Empirie dazu vorgesehen, die Prozesse und Praktiken der Kreation musikalischer Ähnlichkeit offen zu legen und die Praktiken liminaler Kreativität näher zu bestimmen. Hier zeige ich die Unsicherheiten und auch Zwänge auf, denen sich Komponistinnen in diesem Musikbereich im Alltag gegenübersehen, aber auch die kreativen Praktiken dieser Schaffensprozesse und die schöpferischen Herausforderungen die Auftragskompositionen an die Musikerinnen stellen. Zwar liegt der Fokus auf das praktische musikalische Handeln der Musikakteurinnen, über die Analyse von Auftragsdetails, den so genannten Sync-Briefs, gebe ich einen Einblick in die Aufträge selbst. Die Schaffensumgebung im Medienstudio zeichnet sich durch Praktiken des *Pitchens* aus (Davies & Sigthorsson, 2013; Gill, 2010), die auch in der Musik von asymmetrischen Machtbeziehungen bestimmt sind (Morgan &

Wood, 2014). An Pitches nimmt eine oft unbekannte Anzahl an Musikerinnen in einem Wettbewerb um einen Auftrag teil. Durch sie wird über die Verteilung von Aufträgen entschieden. Um Musik zu produzieren ist die Teilnahme an Pitches oft unumgänglich. Sowohl in Aufträgen, als auch in Pitches arbeiten Auftraggeberinnen mit *Referenzen*, um eigene Wünsche zu konkretisieren. Die Produktion von Ähnlichkeit wird von der Seite der Nachfrage nach Ähnlichkeit angeregt, deshalb *Fremdsimilarisierung*.

Das Produzieren von *Produktionsmusik* auf der Plattform ist losgelöst von Pitches. Hier produzieren Musikerinnen für einen bzw. für ihren eigenen Stock von Musik. Auf diesen Stock können Musikanutzerinnen zugreifen, die Musik anhören und erwerben. Kundinnen-Komponistinnen-Beziehungen auf der Plattform nehmen nicht die gleiche Form an wie im Medienmusikstudio. Dennoch sind Kundinnen allgegenwärtig. Musik wird geschaffen, die sich ihre Kundin noch finden muss, nicht zuletzt mithilfe der Produktion musikalischer Ähnlichkeit. Die *Referenz*, nach der eine musikalische Ähnlichkeitsproduktion geschaffen werden soll, wählt die Komponistin aber selbst aus. Die Produktion von Ähnlichkeit entsteht von der Angebotsseite als *Selbstsimilarisierung*, wobei sich die Akteurinnen auf der Plattform bewertend über die Bedeutungen von Ähnlichkeitsproduktionen austauschen. Auch die Plattform ist als Akteurin relevant, wenn sie regulatorisch in die Plattformpraktiken der Musikschaffenden eingreift, um insbesondere rechtlichen Unsicherheiten zu begegnen.

Gerichtsurteile erlauben zu untersuchen, wie an Streitfällen musikalischer Ähnlichkeit beteiligte Akteurinnen Unsicherheiten bewerten. Da die Musikproduzentinnen selbst in den Interviews auf diese Urteile verweisen und mich auf sie und ihre Bedeutung für das Feld aufmerksam machen, handelt es sich keinesfalls um für die Praxis unbedeutende Dokumente. Urteile haben vielmehr einen lebensnahen Bezug, sie verursachen durch ihre Bewertungen Unsicherheit bei der eigenen Produktion, stecken aber ebenso den Rahmen ab, in dem sich die Komponistinnen zu bewegen versuchen. Im Folgenden gehe ich auf die einzelnen Fälle ein und erkläre, wie es zu ihrer Auswahl gekommen ist.

3.2.1 Musikproduktionen

Zur Untersuchung der Produktion musikalischer Ähnlichkeit habe ich auf teil-strukturierte Interviews mit Akteurinnen zurückgegriffen und mit 32 Akteurinnen gesprochen, die an Produktionsprozessen musikalischer Ähnlichkeit beteiligt sind. Wie ich im Kapitel 3.4 zum Feldzugang ausführe, habe ich von Soundalikes als Thema durch eine teilnehmende Beobachtung bei einem Branchentreffen der Film- und Medienmusik erfahren. Bei dieser und weiteren Veranstaltungen habe ich auch erste Feldkontakte kennengelernt, mit denen ich Interviews führen konnte. Weitere Interviewte fand ich mit Hilfe des Schneeballprinzips (Noy, 2008). Interviews mit Anwältinnen für Musikrecht stammen aus der Arbeit für das Projekt Organized Creativity. Diese Interviews sind zumeist durch direkte Anschreiben zustande gekommen.

Eine Übersicht der Verteilung der Interviews auf die Akteurinnengruppen gibt die Tabelle im Anschluss (Tabelle 2). Den Löwenanteil der Gespräche habe ich mit Musikakteurinnen geführt, die kompositorisch tätig sind. Wichtig war mir, Kontrastierungen in den Interviews zu fördern (Przyborski & Wohlrab-Sahr, 2014), da an diesen Prozessen nicht nur Komponistinnen beteiligt sind, sondern auch Soundengineers, Tontechnikerinnen, ebenso Musikgutachterinnen und Musikanwältinnen. Zirkularität im Vorgehen ist hilfreich, um in einer fortgeschrittenen Phase der Arbeit Akteurinnengruppen zu involvieren. Zu Beginn der Forschung wusste ich nichts von Musikgutachterinnen, konnte aber in einer späteren Phase Interviews mit ihnen durchführen. Sowohl persönliche Feldkontakte als auch Snowballing waren dafür hilfreich. Die Interviews erlauben mir, Erzählungen über länger andauernde und zeitlich sowie räumlich zerstreute Abläufe zu generieren. Ebenso kann ich Akteurinnen miteinbeziehen, die zwar in die Entwicklung der Produktionsprozesse eingreifen, aber körperlich nur selten greifbar sind wie die Musikgutachterin. Um die unterschiedlichen Akteurinnengruppen zu adressieren, habe ich den semi-strukturierten Fragebogen angepasst. Auch das sehe ich als Element eines zirkulären Vorgehens an. Im Anhang können die Leitfäden eingesehen werden.

Ich habe sowohl Interviews mit Musikerinnen geführt, die in den größten Medienstudios im deutschsprachigen Raum arbeiten (im Medienmusikbereich vergleichbar zu den Majors in der Popmusik), und ebenso mit Freelancerinnen gesprochen. Einige von diesen Komponistinnen verstehen sich vorrangig als Filmkomponistinnen, nehmen aber Aufträge aus weiten Teilen der Auftragsmusik an. Sie sehen sich durch die Praktik der *Temp-Tracks* mit ähnlichen Unsicherheiten konfrontiert wie sie bei Auftrags- und Produktionsmusik zu beobachten sind. Ebenso konnte ich Managerinnen in Musikstudios und Kreativdirektorinnen von Musikberatungsfirmen involvieren, die Kundenkontakte übernehmen und zwischen den Musikschaffenden und den Auftraggeberinnen eine Scharnierfunktion einnehmen. Kreativdirektorinnen sind mitunter sogar selbst Auftraggebende, wenn sie Pitches für externe Freelancerinnen veranstalten. Die Interviews dauerten im Schnitt eineinhalb Stunden, narrative Gespräche mit manchen Musikakteurinnen bis zu drei Stunden.

Akteurinnengruppe	Anzahl der Interviews
<i>Komponistinnen</i>	14
<i>Musikgutachterinnen</i>	5
<i>Rechtsanwältinnen</i>	8
<i>Managerinnen in Musikstudios</i>	3
<i>Kreativdirektorinnen</i>	2
Gesamt	32

Tabelle 2: Übersicht Interviews

Mit der heterogenen Gruppe potentieller Auftraggeberinnen habe ich keine Interviews geführt. Oft handelt es sich um Werbeagenturen oder um die Firmen selbst, die eine Musik benötigen. Im Filmbereich sind das Filmproduktionsfirmen oder die Regisseurin eines Films persönlich. Ich habe mich so entschieden, um mich auf die Produktion von Musik zu konzentrieren. Die Auftraggebenden bilden ein eigenes Feld mit komplexer Organisation. Selbst für die Komponistinnen und also Auftragnehmerinnen ist oft unklar, wer für einen Auftrag letztverantwortlich ist. Viele Pitches, so auch die Pit-

ches der von mir analysierten Sync-Briefs, laufen sogar zunächst anonym ab. Schließlich stehen Auftraggeberinnen in den meisten Fällen mit den Musikschaffenden nur in rudimentärem Kontakt. Pitches finden oft ohne Austausch statt und die Komponistinnen orientieren sich mehr an dem Auftrag und weniger am Auftraggebenden. Deshalb war aus meiner Sicht wichtiger, den Auftrag selbst abzubilden. Das konnte ich durch die Analyse der Sync-Briefs bewerkstelligen. Persönlichen Austausch zwischen Auftraggeberinnen und Musikerinnen kann ich teilweise mit Hilfe von Email-Korrespondenzen rekonstruieren, die mir in Interviewsituationen vorgelesen worden sind. Eine Erhebung der Auftragsseite, die sich damit befassen könnte, wie ein Auftrag zustande kommt, wer Referenzen auswählt und wie Musik ihrer Ähnlichkeit nach von Auftraggeberinnen bewertet wird, könnte an die vorliegende Forschung anschließen.

Daneben habe ich nicht-teilnehmende Beobachtungen durchgeführt. Einerseits in einem großen Musikstudio, wo mir an zwei Abenden typische Arbeitsabläufe geschildert und anhand von praktischen Beispielen erklärt wurden, andererseits in einem neuen, weniger etablierten Musikstudio an fünf Arbeitstagen. Diese Musikstudios bezeichnen sich als Studios für Medienmusik, weshalb ich sie auch *Medienmusikstudios* nenne. Sie sind auf die Produktion von Musik für Werbung oder Film spezialisiert und weniger in klassische Album- oder Singleproduktionen der Musikindustrie integriert. Ich habe etwa 40 Stunden an Beobachtungen in Musikstudios gesammelt. Dieses Datenmaterial zeigt mir, wie Musikstudios im Bereich der Medienmusik aussehen, wie der Arbeitsalltag in Medienstudios abläuft und was Flexibilität in diesem Musikbereich konkret bedeutet.

Die Aufträge, die von außen an die Studios herangetragen werden, integriere ich in meine Analyse durch gesammelte Dokumente. Diese Aufträge werden *Sync-Briefs* genannt. Ich konnte auf sie online zugreifen und wurde durch einen Interviewten auf sie aufmerksam gemacht. Nach einer einfachen Registrierung sind viele Aufträge frei zugänglich sichtbar. Nur einzelne Aufträge bzw. unterschiedliche Upload Limits würden einen Premium-Account verlangen. Mir wurde auf Nachfrage gestattet, die kopierten Sync-Briefs für meine Arbeit zu analysieren. Diese Online-Plattform hat im deutschsprachigen Raum auf Grund des einfachen und offenen Zugangs ein

Alleinstellungsmerkmal. Häufig bekommen Komponistinnen ihre Briefs für Pitches über Werbemusikagenturen zugespielt, die mir im Musikstudio und während Interviews gezeigt worden sind. Sie ähneln sich im Aufbau und Inhalt, was die Analyse der Auftragsseite mittels der Sync-Briefs erlaubt.

Von diesen Aufträgen, die jeweils mit Hilfe von einer oder mehrerer Referenzen anzeigen, wie das gewünschte Musikstück klingen soll, habe ich 250 Stück gesammelt. Bei diesen Auftragstexten geht es zwar immer um die Produktion musikalischer Ähnlichkeit, aber nicht zwangsläufig um Soundalikes. Neben einer Analyse der Texte habe ich auch die visuell-graphische Aufbereitung der Aufträge untersucht (Müller, 2012).

3.2.2 Online-Plattform für Produktionsmusik

Im Feld bin ich wiederholt auf die Online-Plattform für Produktionsmusik *AudioJungle* gestoßen. Auf dieser wird *Stock-Music* angeboten, die der Stock-Photographie nachempfunden ist (Frosh, 2001). *Stock-Music* beschreibt die Produktion von Musik *auf Vorrat*, die auf der Plattform Käuferinnen angeboten wird. In Interviews, im Musikstudio und auf Branchenevents wurde auf die wachsende Bedeutung der Online-Plattformen hingewiesen sowie deren Dumping-Preise kritisiert. Ein Überblick zum Feld der Online-Plattformen für Produktionsmusik ermöglicht mir, die Vielfalt an Plattformen aufzudecken (Tabelle 14). Zwar haben die Akteurinnen im Feld nahegelegt, dass *AudioJungle* einen interessanten Fall darstellt, da sie als neue und einflussreiche Konkurrenz beschrieben wird (Hering & Schmidt, 2014). Der Überblick erlaubt dazu, die Fallauswahl aus dem Feld heraus zu rechtfertigen. Denn *AudioJungle* unterscheidet sich kaum hinsichtlich der angebotenen Musiken, dem Aufbau der Suchmaschine nach Genres und Tags, oder der Praktiken des Lizenzierens von den meisten der Plattformen und ist insofern mit ihnen vergleichbar. Was *AudioJungle* auszeichnet und für mein Vorgehen prädestiniert, sind Aspekte einer *community of practice* (Wenger, 2011). Auf *AudioJungle* äußert sich eine kommunikative Community-Regie in Foren unter zahllosen Threads zu variablen Themen. Das macht die Plattform für Archivarbeit zugänglich.

Bei der Sammlung von Daten gehe ich archivarisch vor (Salheiser, 2019) und bediene mich netnographischer Methoden (Bowler Jr, 2010; Kozinets, 2002). Ergänzend habe ich ein Interview mit einem Komponisten der Plattform geführt. Archivarisch einerseits, da die Plattform selbst Dokumente zu unterschiedlichen Themen mit Musikbezug produziert und indem ich die Kommunikation in den Foren nicht teilnehmend mitverfolge, sondern schon in der Vergangenheit verfasste Threads betrachte. Die Erhebungen habe ich im Mai 2018, sowie im August 2019 jeweils einen Monat lang durchgeführt. Das erlaubt mir im kleinen Rahmen neue Entwicklungen abzubilden. Netnographisch andererseits, da ich von Anfang Jänner 2019 und bis Ende Februar 2020 täglich auf der Online Plattform war, um jeweils vier Screenshots von sich verändernden Kennzahlen zu machen. Da AudioJungle auf die Darstellung einiger quantitativer Kennzahlen Wert legt, kann ich auf diese Weise nachvollziehen, wie bspw. die Anzahl der zum Verkauf angebotenen Musikstücke anwächst. Regelmäßig habe ich einige beliebte Threads aufgesucht, um mich über neue Beiträge in diesen zu informieren. Während meiner Beobachtungsphasen war ich zwischen zwei und vier Stunden täglich auf der Plattform. Ich habe Screenshots angefertigt, Threads aus den Foren kopiert und Beobachtungen zusammengefasst.

Darüber hinaus habe ich die Architektur der digitalen Umwelt online untersucht, um zu verstehen, wie bestimmte Formen der visuellen Organisation ablaufen. Bei der visuellen Analyse der Seitenarchitektur waren mir visuell-soziologische Vorkenntnisse von Nutzen (Hondros, 2013). Dabei orientiere ich mich an gängigen Methoden der Bildanalyse (Breckner, 2010; Müller, 2012), die ich in die Gesamtanalyse meines Materials einfließen lasse.

3.2.3 Gerichtsurteile

Rechtliche Streitfälle musikalischer Ähnlichkeitsproduktionen bearbeite ich mit Hilfe von Gerichtsurteilen. Für meine Analyse stütze ich mich auf öffentliche Dokumente (Salheiser, 2019). Tabelle 3 gibt eine Übersicht der drei Gerichtsfälle, die ich jeweils in einem Kapitel behandle. Alle drei Fälle drehen sich um potentielle Plagiate, wobei ein Urteil eine Soundalike-Produktion aus der Werbung verhandelt. Diese Urheberrechtsfälle ergänze ich

durch ein Urteil aus dem Markenrecht, das die klangliche Ähnlichkeit einer Hörmarke thematisiert. Dieses habe ich zur Abgrenzung integriert und gehe in der Diskussion darauf ein. Im Anhang findet sich eine Tabelle der einzelnen Gerichtsurteile und zusätzlichen Materialien zu den Gerichtsurteilen (Tabelle 15). Dort ergänze ich um weitere deutsche Gerichtsurteile, die ich im Zuge meiner Analyse bearbeitet habe, aber nicht direkt in meiner Analyse erwähne. Damit möchte ich zeigen, welche Fälle musikalischer Ähnlichkeit in Deutschland bis zu einem Urteil verhandelt worden sind. Meines Wissens nach liegt für Deutschland kein Urteil vor, das einen Streit über eine Soundalike-Produktion entscheidet.

Gerichtsfall	Aktenzeichen	Gericht/Land	Jahr	Thema
<i>Still got the Blues</i>	21 O 23120/00	LG München/ Deutschland	2008	Plagiat
<i>Blurred Lines</i>	15-56880	9 th Circuit/USA	2018	Plagiat
<i>Eminem Esque</i>	CIV-2014-485- 11220	High Court/ Neuseeland	2018	Plagiat/ Soundalike
<i>Globo</i>	T-408/15	Europäischer Gerichtshof	2016	Hörmarke

Tabelle 3: Übersicht Gerichtsfälle

Die Urteile stammen aus unterschiedlichen Rechtsräumen. Da sie einander ähnelnde Fälle behandeln und ich keinen Rechtsvergleich zwischen den Fällen anstrebe, geben sie mir Einblicke in die Urteilslandschaft zu musikalischer Ähnlichkeit und wie Akteurinnen diese vor Gericht bewerten. Die Fälle aus den USA und Neuseeland wurden erst kürzlich verhandelt, der Fall aus Deutschland ist über zehn Jahre alt. Seit *Still got the Blues* 2008 hat es keine Entscheidungen zu musikalischer Ähnlichkeit gegeben. Zwar wird in Fällen zum Musiksampling wie *Metall auf Metall* musikalische Ähnlichkeit bewertet, diese Fälle unterscheiden sich jedoch deutlich in ihrer rechtlichen Problemausrichtung (Döhl, 2018; Hondros, 2020a; Mimler, 2017).⁷

7 Während in Plagiatsfällen die Urheberrechte an einer Komposition in Streit stehen, sind es beim Musiksampling häufig allein die Leistungsschutzrechte der Tonträgerherstellenden, über die verhandelt wird. Das liegt daran, dass beim

Kommerzielle Soundalikes spielen in der Rechtsprechung eine untergeordnete Rolle. Ich habe Urteile dazu nicht ausgespart, sie existieren nicht. Das macht eine Präferenz außergerichtlicher Einigung für Streitfälle wahrscheinlich, was in Interviews mit beteiligten Akteurinnen bestätigt wird. Ein Mangel an Gerichtsurteilen bedeutet allerdings im Umkehrschluss nicht, dass es ausreichend regulatorische Anhaltspunkte für rechtssicheres Handeln gibt. Über Gerichtsfälle hinaus habe ich zusätzliche nicht-teilnehmende Beobachtungen in Urheberrechtskammern vor Gericht durchgeführt, die ich nicht explizit in die Analyse einbeziehe. Sie haben mir geholfen zu verstehen, wie Verhandlungen zu Urheberrecht ablaufen und damit indirekt, wie die Urteilsdokumente entstehen.

3.3 Analyse des Datenmaterials

Die Art der Daten bzw. der Datensammlung und -generierung unterscheidet sich zwischen den empirischen Fällen. Mit der Datenbearbeitung in MAXQDA wähle ich einen einheitlichen Analyserahmen, um über die Daten hinweg zusammenhängende und verdichtete Ergebnisse zu entwickeln. Die Nutzung computerbasierter Werkzeuge qualitativer Datenanalyse gehört zum Standardvorgehen in soziologischer Forschung (Flick, 2013). Diese *CAQDAS* – Computer Assisted Qualitative Data Analysis – können verschiedene, einander ähnliche Programme durchführen. MAXQDA ist eines davon (Kuckartz & Rädiker, 2010). Die Programme geben keine Analysemethoden vor, sondern unterstützen dabei, die Übersicht über Datenmaterialien nicht zu verlieren. Ihre *search & retrieve* Funktion ist dementsprechend von großer Bedeutung (Weitzman & Miles, 1995).

Sampling originale Tonaufnahmen wiederverwendet werden, aber zumeist nur kurze Ausschnitte, die für sich genommen keinen Urheberrechtsschutz genießen. Häufig kommt es dazu, Samples nachzuspielen, um bei diesen *replayed samples*, die auch als *Interpolation* bezeichnet werden, Leistungsschutzrechte zu umgehen. Bei kompositorischen Plagiaten sind hingegen ausschließlich Urheberrechte relevant.

Computerprogramme zur Datenanalyse deshalb als neutral zu bewerten, ist wenig zielführend. Vielmehr hilft eine Haltung, die sich reflexiv den Vorgaben, Möglichkeiten und Einschränkungen für die Entwicklung von qualitativen Forschungsergebnissen bewusst wird (Mauthner & Doucet, 2003). Denn zumindest Logiken des Kodierens sind allen diesen Programmen eingeschrieben, wobei unterschiedliche Ausformungen dieser Forschungspraktik zu unterscheiden sind (Wickham & Woods, 2005). Aufgrund ihrer Gestaltung sind Programme wie MAXQDA geeignet, alle Formen qualitativ ausgerichteter, inhaltsanalytischer Methoden (Kuckartz, 2012; Mayring, 2010) zu unterstützen. Zwar haben sich Überlegungen etabliert, wie hermeneutischere Forschungsrichtungen angewendet werden können (Bergman, 2010) und erlauben es die Programme, feinanalytisch im Sinn einer Zeile für Zeile oder sogar Wort für Wort Analyse vorzugehen (Froschauer & Lueger, 2009). Die Auslegung auf große Datenmengen, die ständig sichtbare Gegenwärtigkeit des Datenmaterials (der Folgesatz oder nächste Absatz), erschweren diese Prozesse. Hermeneutische Auslegungsprozesse, wie sie die Abduktion vorgibt, müssen dementsprechend offengelegt werden. Eine basale Technik zur Förderung dieser Auslegung ist ein möglichst offenes Kodieren der Textpassagen, das Widersprüchliches zulässt oder (scheinbar) Unwichtiges aufgreift. Ebenso erlaubt die intensive Nutzung von Memos, über das Material hinauszugehen bzw. zwischen den Zeilen zu lesen (Strübing, 2019).

Geringe Aussagekraft hat die quantifizierende Kode-Zählung, die MAXQDA vornimmt. Diese wird in den Screenshots der Analyse sichtbar. Die Zählung gibt nur lose Aufschluss über die Bedeutung eines Codes für einen zu beschreibenden Sachverhalt. Zumindest darf nicht davon ausgegangen werden, dass ein Kode mit vielen Kodierungen zugleich ein wichtiger Kode für das zu analysierende Phänomen ist. Quantität ist kein sicheres Indiz für Qualität. Was die Anzahl der Kodierungen allgemein anzuzeigen vermag, ist die Dichte eines Datenmaterials, wie sie in meiner Analyse für Gerichtsurteile auffällt. Diese Beobachtung verstehe ich als Hinweis, mit diesem Textmaterial sorgsam umzugehen, da es vielschichtig konstruiert ist und vielfältige Bezüge herstellt.

Um das Material praktisch zu analysieren, habe ich die Interviews transkribiert und von meinen Beobachtungen detaillierte Aufzeichnungen angefertigt. Zusammen mit den gesammelten Dokumenten habe ich die Texte in MAXQDA eingespeist. In diesem Analyse-Werkzeug hat die Kodierung der Texte, die Organisation der Kodes und Kategorien in analytische Zusammenhänge, sowie das Verfassen theoretischer Memos stattgefunden. Über Darstellungen wie Screenshots lässt sich nachvollziehen, wie ich in Folge meiner hermeneutischen Grundausrichtung akribisch darum bemüht bin, das Material im kleinsten Detail sowie in größeren Zusammenhängen für mich verstehbar zu machen. Dabei gehe ich bei der Kodierung und ebenso der Gestaltung der Kodennamen offen vor, lasse nach Möglichkeit das Material durch *in-vivo* Kodierungen selbst sprechen (Corbin & Strauss, 1990; Strauss & Corbin, 1994).

Ebenso leiten theoretische Überlegungen die Benennung von Kodes an. Das entspricht dem Vorgehen der Abduktion. Interpretation ist dafür von großer Bedeutung, wobei ich Aspekte wie den Umgang mit Mehrdeutigkeiten, das Erfassen von Begrenztheiten oder das Mischen von Getrenntem (Bude, 2005) in mein Interpretieren integriere. Allerdings legt der methodologische Ansatz des abduktiven Schlusses nahe, dass spannende analytische Erkenntnisse nicht planbar sind. Wenig überraschend entstehen für den Forschungsprozess relevante Ideen und Erkenntnisse nicht zwangsläufig in der aktiven und detailverliebten Arbeit am Material, sondern in Situationen, die auf den ersten Blick nichts mit der Analyse von Daten zu tun haben. Bei mir haben Sportsituationen (joggen und zur Arbeit Rad fahren) Bedeutung im analytischen Prozess. Divergierendes Kodieren am Material löst im Forschenden nicht immer im Moment Bestimmbares aus, sondern lässt sich erst über Zeit in konvergierenden Gedanken ausdrücken.

Sprachlich unterscheide ich zwischen Textstellen, Kodes und Kategorien (Tabelle 4). Bei Kodes handelt es sich um die jeweiligen Begriffe, zu denen Textstellen zugeordnet werden können. Ein Kode subsumiert eine mehr oder weniger große Zahl an Textstellen. Bei dieser Unterscheidung und dem Vorgang des Kodierens handelt es sich um die erste Stufe der Aggregation meiner Daten. Kodes fasse ich in einem zweiten Aggregationsschritt zu Kategorien zusammen und verdichte durch diesen Vorgang nahe am Material

befindliche Codes zu abstrakteren Ordnungen. Häufig ist ein weiterer Abstraktionsschritt hilfreich, um die Zahl an Kategorien zu reduzieren.

Mit der Grounded Theory kann von *Schlüsselkategorien* gesprochen werden (Corbin & Strauss, 1990; Strauss & Corbin, 1994). Darstellen lässt sich das Vorgehen in Form einer Verdichtung, wie sie Gioia, Corley und Hamilton (2012) vorschwebt, die von *concepts*, *themes* und *aggregate dimensions* sprechen. Die *concepts* entsprechen Codes, *themes* Kategorien und *aggregate dimensions* können als Schlüsselkategorien aufgefasst werden. Beispielhaft zeigt die Übersicht in Tabelle 4, wie aus Textpassagen schrittweise dichtere analytische Einheiten entstehen. Bei der übergeordneten Schlüsselkategorie handelt es sich um *Praktiken der Similarisierung*, die aus Überlegungen, wie ich oben ausgeführt habe, für mein theoretisches Interesse am Untersuchungsgegenstand entscheidend sind. Beim Kodieren von Praktiken geht es mir darum, mich an der oben aufgestellten Definition eines *nexus of doings and sayings* (Schatzki, 1996, 2005) zu orientieren. Diese Engführung von Theorie und Empirie im Kodierungsprozess ist Teil meiner reflexiven Haltung, wenngleich das nicht durchgängig möglich ist bzw. auch dazu führen kann, Sinn zu verstellen.

Textstelle	Kode	Kategorie
Wenn man eher so in den Werdebereich rübergeht, dann ist es tatsächlich so, dass es eher darum geht irgendwie Jack of all trades zu sein, also wirklich alles irgendwie zu können und nachbauen zu können. (Interview m-17.04.12INA)	<i>nachbauen</i>	
Die Protagonistin, die ist auch die Regisseurin, sie fährt nach Israel, (...) und da läuft drunter so ein Rock-Song aus Israel aus den 80ern. Und sie meinte so: Naja, könntest du das nachbauen und sowas. Schwer, das nachzubauen. So regionale Tracks so aus Israel, so 80er-Rock. (Interview m-16.11.19INA)		<i>annähern</i>
Der geneigte Hörer mag den Unterschied vielleicht feststellen, aber wenn es als Background-Musik angelegt ist und (...) eben oft Sprecher drüber erzählt, dann kann man (...) von einem kurzen Spot das vielleicht gar nicht so unbedingt sagen, aber es erinnert dich an irgendwas der großen, der großen Nummern dort. (Interview m-17.12.06.INA)	<i>verwechseln</i>	
In der modernen Popmusik wird es noch viel schwieriger, weil Elemente wie Produktion und Sounddesign (...) Einfluss auf die Bewertung nehmen. Das jemand sagt: Ey dieser Sound in dieser Aufnahme klingt so verdächtig nach exakt dem was auf der anderen ist, das ist kein Zufall. (Interview m-18.01.26.IFA)		
Wenn man Werbung sieht, man hört einen gewissen Song und weiß: Aha, das war die Vorlage. Also manchmal ist es einfach eindeutig. Aber geschickt gemacht, geschickt daran vorbei komponiert. (Interview m-18.10.01INL)	<i>vorbeikomponieren</i>	
Hier ist die Referenz, das Original und dann kommt die Komplementärreferenz: noch dazu. Mach doch mal was und lass dich von dem hier auch noch inspirieren. (...) Um mal zu gewährleisten, dass der Kunde nicht drei Mal den gleichen Song bekommt. (Interview m-18.10.05IFM)		
Oh, hier seid ihr aber doch zu dicht dran, da würde ich dies und jenes machen. (...) Manchmal ist es ja auch so Gesamtheit einfach. (...) Wenigstens hier diesen Ausruf da wegnehmen würdet (...) Also, dass man da sagt: Gut, dadurch würdet ihr euch weit genug entfernen. (Interview m-18.10.01INL)		<i>entfernen</i>
The creator of Eminem Esque "appears to have subtly altered the string line, piano line and top line of the guitar strum so that the track does not copy any "melodic" aspects of Lose Yourself." (Gerichtsurteil Eminem Esque, High Court of New Zealand 2017)	<i>tweaking</i>	

Tabelle 4: Übersicht Kodierungen

Mehr und tiefer gehende Darstellungen zu meiner Analyse finden sich über Screenshots im Anhang (Abbildung 15 bis Abbildung 24). Dort bilde ich bspw. die analysierte Kode-Struktur in drei Phasen der Entwicklung ab und zeige, wie im Verlauf der Forschung die Analyse verändert, verdichtet, und um Aspekte ergänzt wird, wenn diese aus der Empirie oder Theorie abgeleitet einen wertvollen Beitrag leisten.

Die visuellen Abbildungen von theoretischen Zusammenhängen, wie die Abbildung 4 in der Einleitung, können mit MAXQDAs *visual tool* hergestellt werden. Um sie allerdings ästhetisch ansprechender aufzubereiten, habe ich die Graphiken auf draw.io im Detail nachgebessert.

Neben der Analyse der Datenmaterialien, ist die Darstellung der Analysen für die drei Fälle von Bedeutung. Die Fälle der Auftrags- und Produktionsmusik, also die Kapitel zur Fremd- und Selbstsimilarisierung, bilden die zentralen Organisationsformen der Produktion musikalischer Ähnlichkeit ab. Um Ergebnisse übersichtlich zu gestalten, gehe ich pragmatisch vor und differenziere die Fallanalysen in identische Unterkapitel. Zunächst beschreibe ich jeweils den Kontext, in dem ich Ähnlichkeitsproduktionen beobachte. Dabei gehe ich auf die räumliche Umgebung sowie die beteiligten Akteurinnen ein. Im zweiten Teil beschäftigen mich die Ausformungen von annähern und entfernen, wobei ich im Kapitel zur Fremdsimilarisierung das Herstellen und im Kapitel zur Selbstsimilarisierung das Bewerten musikalischer Ähnlichkeit fokussiere. Der dritte Teil geht auf Unsicherheiten liminaler Kreativität ein, wobei ich mich mit Bezug auf Fremdsimilarisierung der Bewertung von Unsicherheiten, hinsichtlich der Selbstsimilarisierung ihrer Organisation widme. Diese Schwerpunkte ergeben sich aus der Fallanalyse, machen auf Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen den musikalischen Praktiken aufmerksam, und ermöglichen eine robustere Gesamtanalyse von Ähnlichkeitsproduktionen in der Kreativwirtschaft.

Die Gerichtsurteile bilden einen komplexen Gerichtsfall in verdichteter Form nach bestimmten Konventionen ab (Engberg, 1997). Um über die drei miteinander auf einer allgemeinen Ebene verbundenen, aber dennoch unterschiedlichen Gerichtsurteile vergleichende Ergebnisse zu entwickeln, muss schon die Darstellung der Einzelanalysen auf ausreichend Ähnlichkeit achten. In fünf Unterpunkten bereite ich die Einzelfallanalysen auf.

- *Zusammenfassung*: stellt zentrale Elemente des Rechtsstreits vor und erlaubt eine Einordnung in der Debatte um musikalische Ähnlichkeit. Dazu streiche ich das Ergebnis des Urteils sowie die Bedeutung des Urteils für die Praxis heraus.
- *Fallbeschreibung*: beschreibt die Charakteristika des jeweiligen Gerichtsfalls, beteiligte Akteurinnen, zentrale musikalische, rechtliche, wissenschaftliche und wirtschaftliche Praktiken sowie ihren Bezug zu Soundalikes.
- *Bewertungsanalyse*: untersucht wie die beteiligten Parteien im Rechtsstreit ästhetische, rechtliche, wissenschaftliche und wirtschaftliche Bewertungen vorbringen. Da in allen Fällen die Rechtsinhabenden eines Liedes ein anderes Lied als Plagiat bewerten bzw. sich die Gegenseite gegen diesen Vorwurf wehrt, ist eine Gegenüberstellung der vorgebrachten Bewertungen möglich.
- *Entscheidungsanalyse*: fasst die Gerichtsentscheidung zusammen und welche Bewertungen diese angeleitet haben.
- *Erkenntnisse für die Produktion musikalischer Ähnlichkeit*: bespricht, welche Bewertungen musikalischer Praktiken für Ähnlichkeitsproduktionen von Bedeutung sind.

Im Anschluss an die Analyse der einzelnen empirischen Fälle schließe ich jedes Kapitel in synthetisierender Weise ab, indem ich relevante Themen mit Bezug auf meine Forschungsfragen benenne und zusammenfasse (Flick, 2019).

3.4 Forschungshaltung und Feldzugang

Zum Abschluss des methodologischen und methodischen Kapitels und als Überleitung in die empirischen Fallstudien gebe ich einen Einblick in meine Forschungshaltung und meinen Feldzugang. Ich beschreibe meine ersten Schritte ins Feld und spreche über meine allgemeine Arbeitssituation während der Forschung an der vorliegenden Studie. Ebenso führe ich inhaltlich in die Produktion musikalischer Ähnlichkeit ein.

Seit Juni 2016 habe ich als wissenschaftlicher Mitarbeiter des DFG-geförderten Projekts *Organized Creativity* gearbeitet, das sich der Erforschung von *practices of inducing and coping with uncertainty* in Kreativprozessen im Musikgeschäft sowie in der Pharmabranche widmet. Im Teilprojekt *Organizing Creativity under Regulatory Uncertainty: Challenges of Intellectual Property* untersuchte ich rechtliche Fragen in musikalischen Schaffensprozessen. Das Projekt folgte einem begutachteten Arbeitsplan. Zwar durfte ich mitunter weitreichende Entscheidungen selbständig fallen, meine Arbeitszeit diente aber der Projektarbeit. Die thematische und zum Teil theoretische Gebundenheit meiner Projektarbeit hat mich motiviert, mit Offenheit für Neues meine Suche nach einem Dissertationsthema anzugehen.

Dissertation und Projekt haben sich wiederholt und auf verschiedenen Ebenen angenähert, überschritten, voneinander entfernt und wieder zusammengefunden. Die Dynamiken zwischen Projektarbeit und Dissertation ermöglichen – wie auch die *reflexive methodology* nahelegen würde – sowohl theoretisch angeleitet als auch empirisch offen vorzugehen. Mit verhältnismäßig wenig Vorwissen über das Feld, aber durch das Projekt doch abgestecktem Themenbereich aufgespannt zwischen Kreativität, musikalischen Schaffensprozessen und urheberrechtlichen Unsicherheiten machte ich erste Schritte ins Feld.

Die Beschreibung des Beginns meiner Feldforschung gibt einen Einblick in mein Vorgehen, und erlaubt mir eine Antwort darauf zu geben, wie ich auf das Forschungsthema *Soundalike* gekommen bin, das sich erst im Verlauf der Forschung zur *Produktion musikalischer Ähnlichkeit* entwickelt hat. Ein Kommentator vermutete bei einer Konferenz, dass ich selbst aus dem Feld der Auftrags- und Produktionsmusik für Medien oder Filme kommen müsste, um dieses Thema aufzugreifen. Tatsächlich erzählte mir ein sehr netter Musikschaffender davon, wobei ich von *Soundalikes* zu diesem Zeitpunkt noch als *Temp-Musik* hörte. Das Folgende gehört zu den ersten ausformulierten Seiten meiner Feldnotizen von der Soundtrack-Cologne 2016, meinem ersten Tag Feldforschung im Musikgeschäft:

»Temp-Music?«, im August 2016 sitze ich mit M. im brütend heißen obersten Stockwerk der Kölner Industrie- und Handelskammer. Der ers-

te Tag der Sound-Track Cologne, dem wichtigsten Branchentreffen der Film- und Medienmusik in Deutschland, ist mein erster Tag im Musikfeld als Forschender zu Kreativität, Unsicherheit und Urheberrecht. M. wartet auf einem Hocker an einem Stehtisch bei geöffnetem Fenster auf einen Workshop zu Agenten und Agentinnen in der Film- und Medienmusik, als ich meinen Mut und Forscherdrang zusammennehme und frage, ob wir gemeinsam warten wollen. Ich erzähle, was ich beruflich mache. Er findet das interessant und beginnt zu erzählen, zuerst über Komplexität von Verträgen, dann von dieser Temp-Musik, von der ich noch nie gehört habe. Häufig, meint M., bekommt er in seinen Projekten von der Regisseurin oder der Cutterin die geschnittenen Filmszenen zugeschickt unter denen bereits Musik liegt. Diese Musik nennt man *Temp-Musik*, oder genauer *Temp-Tracks*. Er bekommt nicht nur die visuellen Spuren des Films, um zu dieser Musik zu komponieren, sondern im Grunde einen fertigen Film, für den trotzdem noch Musik komponiert werden soll. Die Musik unter den Bildern hat sich die Regisseurin und/oder Cutterin zurechtgelegt. Es handelt sich um eine idealisierte Vorstellung, wie die Musik zur Szene klingen soll und gerne um eine typische Filmmusiksequenz des weltberühmten Hans Zimmer oder eines anderen Stars der Szene. M. meint, seine Aufgabe ist dann etwas zu komponieren, das so ähnlich wie die Temp-Track-Vorstellung klingt, ohne die Urheberrechte an der ursprünglichen Komposition zu berühren. Wofür »Temp« steht? Temporary. Weil diese Musik nur vorübergehend an ihrem Ort bleiben darf, bis sie von ähnlicher Musik ersetzt wird. Meine Faszination für generische Musik war geweckt. Der Workshop der Musikagentinnen beginnt, einer davon wird mir sagen, dass er mir – so wie ich angezogen bin – nie einen Job (als Filmmusiker) vermitteln könnte. Ich mache mir Notizen und höre zu, was die Agentinnen zu erzählen haben.

Was ich zwischen Tür und Angel über Musikproduktionen im Filmbereich erfahre, macht mich stutzig. Offenbar sind kreative Musikerinnen inmitten der Kreativwirtschaft damit beschäftigt, Musik zu komponieren, die es schon gibt. Später berichtet ein anderer Komponist, dass Filmkomponistinnen das Temp-Track-Thema als das *Hans-Zimmer-Phänomen* beschreiben.

Weil Temp-Tracks von Hans Zimmers Streicherflächen so regelmäßig anzutreffen sind. Temp-Tracks widersprechen meinen Vorstellungen darüber, wie Musik gemacht wird, ebenso meinem Verständnis davon, was denn kreativ sei bzw. Kreativität ausmache.

Mir fällt der Sinnspruch Herman Melvilles (1850) ein, der meinte: »it is better to fail in originality than succeed in imitation«⁸ und das hingeworfene »better« erinnert mich, dass *Kreatives* aus meiner Perspektive schwierig, unklar, und unsicher zu bewerten ist. Mein vorschnelles Urteil über diese ungewöhnliche Kompositionspraktik baut nicht auf gefestigtes Wissen, sondern ist eine Bewertung, die auf sedimentierten Vorstellungen über Kreativität fußt (Berger & Luckmann, 1991). Den Zusammenhang zwischen Kreativität und Bewertung konsequent zu hinterfragen, wird zu einer Triebfeder meiner Forschung.

Über die Temp-Tracks stoße ich auf *Soundalikes*, die mit der bewussten Komposition von Ähnlichkeiten in der Werbemusik identifiziert werden. Bei einer Musik, die aus einem Temp-Track entsteht und diesem sehr ähnelt, handelt es sich um ein Soundalike. Temp-Track beschreibt also eher eine Prozesspraktik, Soundalike konzentriert sich auf das musikalische Produkt. Aus einem Temp-Track kann sich Musik entwickeln, die nicht wie der Temp-Track klingt. Dann handelt es sich auch nicht um ein Soundalike. Später lerne ich, dass es verschiedene Typen von *Alikes* gibt und *Soundalike*, *Justlike* und *Vibealike* Abstufungen von Ähnlichkeit in Musikproduktionen beschreiben.

Die Zusammenhänge und Probleme von Soundalike und Temp-Musik ähneln einander. Das teure Lizenzieren von Originalmusik ist die idealtypische Entstehungsgeschichte eines Soundalikes. Um diese Lizenz nicht bezahlen zu müssen, gibt eine Werbeagentur einer Komponistin den Auftrag Musik zu schaffen, die ähnlich, aber nicht zu ähnlich klingt. Eine Verletzung von Urheberrechten soll ausgeschlossen bleiben, die Ähnlichkeit des neu Komponierten zum Original frappierend, sogar bis hin *zum Verwechseln* sein. Der einzige Weg das rechtens zu tun, ist die Produktion eines urhe-

8 In der englischen Sprache und nicht zuletzt im angelsächsischen Copyright wird der Begriff der Originalität häufig synonym mit unserem Alltagsverständnis von Kreativität verwendet. Er verweist auf den Aspekt der Einzigartigkeit, die im deutschen Urheberrecht implizit von größerer Bedeutung ist als der dort ebenso ignorierte Begriff der Kreativität.

berrechtlich geschützten Werkes. Ziel ist also, einen Originalsong zu produzieren, der einem anderen Song zum Verwechseln ähnlich ist, den es bereits gibt. Ich finde das keinesfalls unoriginell, un kreativ oder trivial. Die Kreativitätsforschung nennt Probleme dieser Art *ill-structured* (H. A. Simon, 1973), weil sich keine normierten Lösungswege aufzeigen lassen.

Soundalike ist kein fester Begriff, der strukturiert oder statistisch über musikalische Ähnlichkeit Auskunft gibt. Was ein Soundalike ist und was nicht, wo musikalisch-rechtliche Grenzen überschritten werden, ob es eine solche Grenze überhaupt gibt oder geben sollte, spielt für mich eine untergeordnete Rolle. Diese Fragen berühren eine essentialistische Sichtweise auf Musik, die häufig in musikwissenschaftlichen Analysen Relevanz haben und vor Gericht von tragender Rolle sind. Dabei geht es darum, was konkret musikalische Schöpfung und Einzigartigkeit ausmacht (Frieler & Riedemann, 2011). Mich interessiert hingegen, wie generisches Komponieren *passiert*, wie es *organisiert* ist, welche Kriterien der Bewertung Akteurinnen heranziehen um zwischen Ähnlichkeit und Unterschiedlichkeit, zwischen Identität und Singularität zu balancieren und welche unterschiedlichen bewertenden Positionen diese Beteiligten haben. Ich befasse mich also mit der *Herstellung* bzw. der *Produktion* einer Essenz und nicht mit der Essenz selbst. Dieses Interesse leitet meine Forschung an.

4 Fremdsimilarisierung: liminale Kreativität nachfragen

Der empirische Teil zur Fremdsimilarisierung behandelt die Produktion musikalischer Ähnlichkeit aus der Perspektive von Auftragskompositionen. Auftragskompositionen stellen einen der Kontexte dar, in denen Musik für Medien entsteht (Bode & Mueller, 2010) und musikalische Ähnlichkeit produziert wird. Aufträge sind um Referenzen organisiert, in denen Auftraggeberinnen eine musikalische Richtung vorgeben. Von Musikschaffenden wird die Produktion musikalischer Ähnlichkeit verlangt. Das hat für die Beteiligten zur Folge, sich ästhetischer, rechtlicher, wissenschaftlicher und wirtschaftlicher Grenzziehungen anzunehmen. Sie kreieren mit Hilfe liminaler Kreativität Musikprodukte, die einer Referenz angenähert und zugleich von dieser entfernt sind. Die materielle Herstellung musikalischer Ähnlichkeitsproduktionen steht im Vordergrund, wobei dieser immer ein Bewerten eingeschrieben ist (Reckwitz, 2018).

Ich zeige in diesem Kapitel, das sich um Praktiken im Musikstudio dreht, aber an entscheidenden Stellen über diesen Raum hinaus geht, wie Akteurinnen und Artefakte in Prozessen der Fremdsimilarisierung organisiert sind. Produktionen musikalischer Ähnlichkeit stelle ich als Prozesse organisierter Kreativität dar und fokussiere die am Musikschaffen Beteiligten und wie liminale Kreativität erst durch das Zusammenspiel dieser entsteht (Hargadon & Bechky, 2006). Damit schließe ich an Forschung an, die eine soziale Seite von Kreativität gegenüber einer individuellen, psychologischen betont (Perry-Smith & Shalley, 2003) und die Organisation in Kreativprozessen hervorstreicht (Caniëls & Rietzschel, 2015).

In diesen organisierten Prozessen der Produktion musikalischer Ähnlichkeit sind die Beteiligten damit befasst, sich Grenzziehungen anzunähern und von diesen zu entfernen. Ein wesentlicher Aspekt dabei ist, wie und

wonach Grenzen von den Akteurinnen bewertet werden. Indem ich die Bedeutung von ästhetischen, rechtlichen, wissenschaftlichen und wirtschaftlichen Bewertungen herausarbeite, trägt die Untersuchung von Prozessen der Fremdsimilarisierung dazu bei, den Umgang mit Bewertungen in kreativen Prozessen besser nachvollziehen zu können, wenn diese miteinander in Widerspruch stehen (Stark, 2009). Im Detail befasse ich mich damit, wie gerade in rechtlich unsicheren Prozessen vielfältige Bewertungen problematisiert werden müssen (Hondros, 2020a). Liminale Kreativität zeigt sich so als eine Form von Kreativität, die sich zwischen Bewertungen befindet.

Neben organisieren und bewerten rücke ich die praktische Herstellung musikalischer Ähnlichkeit ins Zentrum der Ergebnisdarstellung. Ich beschreibe, mit Hilfe welcher Praktiken die Beteiligten Unsicherheiten begegnen und zeige, wie sich die Akteurinnen mit kleinsten Transformationen Referenzen annähern und von diesen entfernen. Damit ergänze ich Analysen zu Assoziation und Dissoziation in der Kreativwirtschaft (Ibert et al., 2019) um eine Perspektive, die feine Formen dieser allgemeinen Praktiken in musikalischen Schaffensprozessen offenlegt. Ich bespreche annähern und entfernen als Praktiken, die miteinander verschränkt sind und einander nicht entgegenstehen. Die Arbeit an Grenzziehungen steht im Vordergrund (Lyng, 2004a), weshalb ich annähern und entfernen als Praktikenbündel begreife, das wiederum aus Praktiken besteht (Schatzki, 2016). Erst im Zusammenspiel von annähern und entfernen kommt ein schimmernder Grenzbe- reich zur Geltung, die liminale Kreativität, der es um das Versionieren von Vorherbestehendem geht (Hebdige, 2003 [1987]).

Zunächst befasse ich mich mit dem *Kontext von Auftragskompositionen im und um das Musikstudio*. In den darauffolgenden Abschnitten *musikalische Ähnlichkeit herstellen* und *Unsicherheiten liminaler Kreativität bewerten* nehme ich das Praktikenbündel annähern und entfernen für Fremdsimilarisierung im Musikstudio in den Blick. Anhand von Erzählungen beteiligter Akteurinnen gehe ich Produktionsprozesse in ihrem Ablauf nach, weshalb die Grafik unten (Abbildung 5) einer Chronologie entspricht. Während sich *pitchen* am Anfang des Produktionsprozesses befindet, bilden die *Leichen im Keller* den nicht aufzulösenden Abschluss liminaler Kreativität.

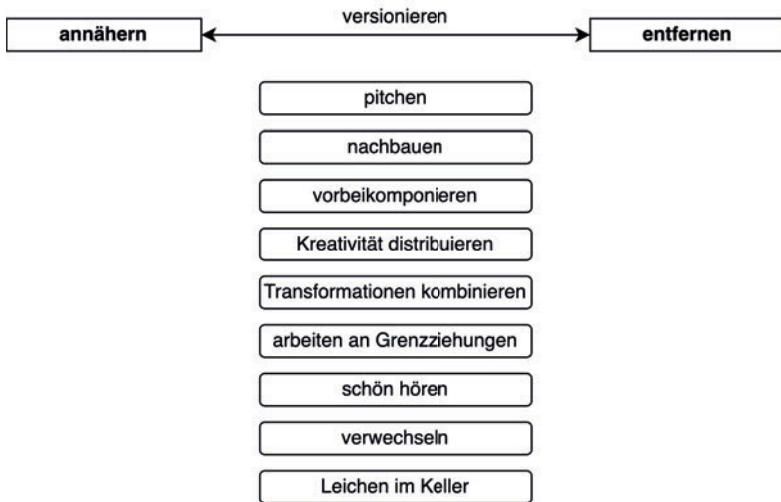


Abbildung 5: Praktiken der Produktion von Ähnlichkeit im Musikstudio

Pitchen, nachbauen, vorbeikomponieren, Kreativität distribuieren und Transformationen kombinieren bespreche ich im Abschnitt *musikalische Ähnlichkeit herstellen*. Sie bilden den Kern der musikalisch praktischen Produktionsprozesse. *Arbeiten an Grenzziehungen, schön hören, verwechseln* und *Leichen im Keller* fokussieren Unsicherheiten, die diese Produktionsprozesse begleiten, und wie Akteurinnen diese bewerten. Beides lässt sich nicht immer trennscharf voneinander analysieren und es wird sowohl während der Herstellung bewertet, als auch während unsicherer Bewertungen musikalisch gearbeitet. Die Aufteilung in die beiden Abschnitte gibt mir aber die Möglichkeit, Schwerpunkte zu setzen und die Ergebnisse zu strukturieren.

Zu bemerken ist, dass sich manche der Praktiken eher entweder annähern oder entfernen zuneigen. Bei *nachbauen*, das mehr auf annähern, und *vorbeikomponieren*, das eher auf entfernen verweist, wird das deutlich. Für mich ist jedoch weniger entscheidend, Tendenzen in der Ausrichtung der Praktiken auszuweisen, als festzustellen, dass sie sich jeweils zwischen annähern und entfernen orientieren müssen und somit liminaler Kreativität zugeordnet werden können.

Diese Praktiken bilden den roten Faden, an dem sich meine Analyse abarbeitet. Zugleich versehe ich die Bezeichnungen der einzelnen Unterkapitel mit diesen Praktiken, um die Nachvollziehbarkeit ihrer Anordnung zu gewährleisten. Das heißt nicht zwangsläufig, dass bspw. *pitchen* ausschließlich zu Beginn des Prozesses von Bedeutung ist oder sein kann. Viel mehr steht *pitchen* typischerweise am Anfang von Produktionsprozessen in der Auftragsmusik, es kann aber im Prozess zu weiteren Pitches kommen. Ähnliches gilt für die anderen analysierten Praktiken. Ich möchte keine einformige Linearität von Similarisierungen unterstellen, sehe es aber für die analytische Aufarbeitung der Prozesse als hilfreich an, die einzelnen Praktiken linear anzuordnen.

4.1 Kontext: Auftragskompositionen im und um das Musikstudio

Organisieren, bewerten und Praktiken liminaler Kreativität beschreibe ich anhand von Erzählungen und Beobachtungen aus Produktionsprozessen, in denen die Beteiligten musikalische Ähnlichkeit nach einer Referenz produzieren. Im Fokus stehen musikalische Praktiken, die in Studioräumen zur materiellen Herstellung von Soundalikes führen. Musikstudios spezialisiert auf die Produktion von Film- und Medienmusik bilden den Kontext des Kapitels.

Während meiner Feldarbeit habe ich in mehreren Studios das vielfältige Projektarbeiten der Auftragsmusik kennengelernt. Um die Ausrichtung dieser Musikstudios zu verstehen, ist eine Beschreibung und Interpretation ihrer räumlichen Anordnung hilfreich. Ich beginne deshalb die Darstellung von Fremdsimilarisierung mit der Beschreibung von zwei Studios, in denen ich während meiner Feldarbeit Zeit verbringen, beobachten und auch Interviews führen durfte. Im *Platzhirsch Studio* führte ich drei Interviews und verbrachte zwei Nachmittage und Abende. Das *Start-Up Studio* begleitete ich fünf Arbeitstage lang. Meine Feldforschung habe ich nicht ausschließlich in diesen Studios gemacht und einige Interviews fanden außerhalb von Musikstudios statt. Über Musikstudios für Film- und Medienmusik in

Fremdsimilarisierung einzutauchen, ermöglicht eine räumliche Annäherung an dieses Musikfeld. Die Beschreibungen der Studios dienen der Einbettung der Analysen in spezifische räumliche Kontexte. Sie sind aber nicht die einzigen räumlichen Kontexte, auf die sich die Erzählungen der Interviewten beziehen.

Literatur zur Räumlichkeit von Musikstudios hat sich mit Transformationsprozessen auseinandergesetzt, die auf technologische Entwicklungen zurückzuführen sind (Granata, 2003; Théberge, 2004). Durch die Digitalisierung kommt es einerseits zu einer Demokratisierung von musikalischen Produktionsprozessen, die andererseits einen Rückgang der Bedeutung von Musikstudios zur Folge hat (Leyshon, 2009). Aus ikonischen Räumen, die für ihren einzigartigen Klang, ihre Geschichte und ihre Aufnahmen berühmt waren wie die Abbey Road Studios (Granata, 2003; Hennion, 1989), sind austauschbare, globalisierte Unorte geworden, die sich in eine Reihe mit Wartehallen an Flughäfen oder Supermarkt-Malls einordnen lassen (Augé, 1995).

Despite the promotional discourses that portrayed each studio as unique, they were, by and large, essentially identical in character: acoustically dead, less connected to local musicians and musical styles and more intent on reproducing music in a variety of 'international' genres (...). (Théberge, 2004, S. 769)

Die Digitalisierung fördert das *network studio*, das im virtuellen Raum räumlich voneinander getrennte Musikakteurinnen verbindet (Herbst & Holthaus, 2017; Théberge, 2004). Vermehrt verzichten Akteurinnen auf das klassische Musikstudio und produzieren Musik im *liminal workspace* zwischen physisch-geographischer und virtueller Umwelt (Order, 2016). Gibson (2005) weist darauf hin, dass die veränderten Beziehungen zwischen Musikstudios und Musikerinnen zur Musealisierung mancher berühmter Studios geführt haben, die nunmehr als Touristenmagneten dienen, andere Studios haben sich dem aufkommenden Bereich der Postproduktion zugewandt, schließlich werden klassische Musikstudios noch in der Film-, Medien- und Werbeindustrie gebraucht.

Diesen dystopischen Beschreibungen begegnen solche, die weiterhin eine Einzigartigkeit von Musikstudios wahrnehmen. Watson (2014, S. 1) beschreibt das Popmusikstudio poetisch als Raum für das Einzigartige mit der Aura einer Traumfabrik: »Recording studios are the most insulated, intimate and privileged sites of music production and creativity.« Auch Forschung zur Organisation von Kreativität bemerkt, wie Akteurinnen Musikstudios singularisieren, indem Musikproduzentinnen standardisierte Studioräume individuell für Aufnahmen gestalten (Lingo & O'Mahony, 2010). Ebenso sind in Musikstudios weiterhin kollaborative Kreativprozesse und sowohl beteiligte menschliche und nicht-menschliche Akteurinnen zu beobachten (Bennett, 2011; C. Gibson, 2005).

Für die allgemeine Popmusikproduktion bestimmt eher die entsingularisierte Perspektive den Diskurs. Manche Autorinnen legen nahe, dass diese Entsingularisierung der Räume für einen wahrgenommenen globalen Gleichklang in der Popmusik verantwortlich ist (Théberge, 2004). Konkrete Ähnlichkeitsproduktionen, die über die Bewertung eines allgemeinen Gleichklangs hinausgehen, werden aber nicht besprochen. Aus Sicht der Film- und Medienmusik lässt sich hingegen eine gesteigerte Bedeutung des Musikstudios feststellen. Welchen Einfluss die Bedeutung von Auftragsmusik für die Gestaltung von Musikstudios hat, lässt die Literatur allerdings offen. Insofern kann die deskriptive, gleichwohl kurze räumliche Beschreibung von Musikstudios, die auf Auftragskompositionen und auf Produktionen von Ähnlichkeit spezialisiert sind, erste Eindrücke in dieses Feld und die beteiligten menschlichen und nicht-menschlichen Akteurinnen liefern. Zunächst bemühe ich mich um eine visuelle Deskription der genannten Studios. Fotografien kann ich aufgrund der zu wahrenen Anonymität nicht zeigen.

Das *Platzhirsch Studio* liegt in der Innenstadt einer Großstadt. Ebenerdig befindet sich der Eingang markant an der Ecke eines Häuserblocks. Über dem Eingang und gut sichtbar ist in großen Buchstaben der Name des Studios angebracht. Man betritt das Studio durch eine Drehtür aus Glas. Eine graue und mächtige Tür links der Drehtür wird nach den Öffnungszeiten als Ein- bzw. Ausgang verwendet. Die Drehtür bewegt sich nach sanftem Druck und dank kleiner Bürsten an ihren Kanten gelangt man beinahe geräuschlos in das Studio.

Dort sticht die weiße Farbe an Wänden und Fußboden hervor und eine beeindruckende Glaskonstruktion, die sich rechts in den weitläufigen Raum ausdehnt. Hinter dem Glas sitzen wenige Personen an Glastischen vor Computerbildschirmen oder telefonieren. Das sind zwei Büroräume und ein Sitzungsraum, die auf diese durchsichtige Weise offen und doch geschlossen in den Eingangs- und Aufenthaltsbereich des Studios integriert sind. Auf der linken Seite befindet sich eine Kaffeecke mit Nespresso-Kaffeemaschine, Stehtisch und Aschenbecher, rechts davon eine weiße Ledersitzgruppe mit gläsernem Beistelltisch, daneben eine kleine Küche.

Von diesem Hauptraum zweigen durch graue Türen getrennte Räume ab. Dabei handelt es sich um einzelne Musikstudios und Arbeitsplätze mit breiten, modernen Mischpulten. Diese Räume sind dunkel gestrichen und durch Rollläden abgedunkelt, an den Wänden hängen akustische Dämmungen. Eines dieser Studios hat eine drei-gegliederte Aufteilung. Nach der schweren Tür, die sich weich öffnen lässt, gelangt man in einen Vorraum mit kleiner, schwarzer Couch und Garderobe. Hinter einer weiteren Tür liegt der Tonstudioraum, den zu weiten Teilen das massive Mischpult einnimmt, auf dem mehrere Computerbildschirme platziert sind. An der hinteren Wand steht eine schwarze, lederne Sitzgelegenheit. Hinter dem Mischpult kann eine Aufnahmekabine betreten werden, die durch ein Glasfenster mit dem Mischpultraum Sichtkontakt hat. Wie mir ein Tontechniker erzählt, mit dem ich ein paar der letzten Auftragskompositionen Revue passieren lasse, nützt man dieses Studio zumeist für Stimm- und Soundeffekte-Aufnahmen, aber auch für einzelne Instrumente. Bearbeitungen bereits aufgenommener Musik finden ebenso hier statt.

In einem Gang an der Küche im Hauptraum vorbei, der zu weiteren Studios und einem Vorführraum führt, stehen in einer Glasvitrine seltene und wertvolle Mikrofone. Vor der Kaffeemaschine liegt noch die Treppe, die ins Untergeschoss des Studios führt. Dort befindet sich neben einem großen Aufnahmerraum, der selbst für Orchesterbesetzungen genutzt werden kann, einem kleineren Aufnahmerraum für Bandaufnahmen, auch eine Werkstatt und Lager für technisches Equipment. Bemerkenswert ist der Vorführraum, der wie ein Kleinkino gestaltet ist. Auf einzeln drehbaren Lederfauteuils ist die Leinwand perfekt zu sehen. Hier kommen Musikproduzentinnen,

Agenturen und mitunter die beauftragenden Werbekundinnen zusammen, um das geschaffene Werk mit Vorführeffekt zu sehen. Insgesamt verfügt das Studio über sieben Studioräume auf mehr als 1100 Quadratmetern, wie der Homepage zu entnehmen ist.⁹

Das *Start-Up Studio* liegt nahe der Innenstadt in einem eleganten Stadtteil einer Großstadt. Als ich das Studio kennenlerne, sind die beiden Tonmeister und Komponisten, die das Studio betreiben, vor wenigen Wochen nach einer schnellen Aufbauphase eingezogen. Das Studio befindet sich in einer Seitengasse in einem schönen Gründerzeithaus und liegt im ersten Stock, der Belle Etage. Direkt nebenan arbeitet eine Werbeagentur. Über der Tür auf dem Gesims, das der hölzerne, weiß-lackierte Türrahmen bildet, lehnt ein Schild schräg an der Wand. Darauf steht der Namen des Tonstudios. Hinter einer einfachen, schönen Holztür empfängt das Studio in strahlendem Weiß mit einer engen Diele, die in drei Richtungen weiterführt. In Falllinie am Ende des Gangs steht eine alte Jukebox. Mit Strom versorgt soll sie tolle Lichtspiele zeigen, aber nur MP3s abspielen. Der Greifarm des Plattenspielers ist defekt.

Insgesamt breitet sich das Studio auf etwa 150 Quadratmetern aus, wovon ein prunkvoller, Raum mehr als ein Drittel davon ausmacht. Bei meinen Aufenthalten werde ich mich beinahe ausschließlich in diesem Raum, hin und wieder in der angrenzenden Küche und ein paar Mal in einem kleinen Kämmerchen links von der Eingangstür aufhalten, das zum Rauchen genutzt wird – zumindest vorübergehend und während des Umbaus. Alle Räume sind frisch renoviert, die Fischgräten des Fußbodens gerade lasiert worden. Die Wände, Türen und die mächtige Flügeltür zum großen Studio-raum strahlen weiß. Mich beeindruckt die Raumhöhe von etwa (oder sogar mehr als) vier Metern. Da noch nicht alle Räume funktional fertig gestellt sind, findet der Großteil der Handlungen im Studioraum statt. Geplant ist ein zweiter, kleinerer Arbeitsplatz, auf den ausgewichen werden kann.

Vom Eingangsbereich geht nach rechts ein Zimmer/Gang ab, in dem auf der rechten Seite eine moderne Küchenzeile entlangläuft. Ihr gegenüber und hinter einer weißen Flügeltür liegt der riesige, von drei Altbau-Holzfenstern

9 Aus Gründen der Anonymisierung kann diese Quelle nicht genannt werden.

erhellte Studioraum, in dessen Zentrum ein breites, elegant geschwungenes Mischpult steht, das zu den Fenstern ausgerichtet ist. Zwischen zwei der Fenster hängt ein Flachbildschirm. Dieser Bildschirm bildet den sichtbaren Arbeitsbereich ab, wenn die Musiker an den Reglern und Schiebern auf dem Mischpult agieren. Weniger sichtbar positioniert befindet sich auch auf dem Mischpult ein Computerbildschirm. Auf ihm findet der Großteil des Arbeitsalltags statt. Im rechten Bereich des Raumes sowie an dessen Rückwand sind dunkelgraue Couches platziert. Ebenfalls wartet dort ein poliertes schwarzes Piano mit geöffneter Klaviatur auf Pianistinnen. Links haben die Studiobetreiber einen Aufnahmeraum an den Studioraum angeschlossen. Die Zusammenlegung des Studioraumes mit dem Raum daneben erlaubt eine Raum-in-Raum Konstruktion. Sie gewährleistet die nötige Schallisolierung. Zugang zu diesem Raum-im-Raum gibt eine schicke, graue Tür, die in die Wand des Studioraumes eingebettet ist. Im Raum können Aufnahmen von einzelnen Sprecherinnen oder kleineren Musikgruppen gemacht werden.

Bei meinem ersten Besuch – ich hatte mit dem Besitzer ein Interview vereinbart – bemerkt dieser mein Interesse an den prunkvollen Räumen und meint, dass es bei der Musik, die sie hier machen, um ein »50/50« zwischen »mit den Augen sehen« und »mit den Ohren hören« geht. Das Auge hört also mit, und um für das Auge ein schönes Klangerlebnis zu gestalten, braucht es die »Repräsentativität«. Bei der Gestaltung des Studios wird nichts dem Zufall überlassen. Das Grau, das ich bei den Couches und an der Tür zum Aufnahmeraum bemerkte, ist nicht *irgendein* Grau, sondern stimmt mit dem Grau der Corporate Identity des Tonstudios überein. Wie sie auf ihrer Karte, ihrer Homepage wahrgenommen werden, dieser Eindruck soll farblich im Studio dominieren, erzählt der Tonmeister. Die Farbwahl zieht sich weiter in die anderen Möbel, über technische Geräte und sogar einen auffälligen Deckenstrahler in Grau. Der Tonmeister weist auf die schicke, graue Tür hin, die sie für die Verbindung zwischen Tonstudio und Aufnahmeraum anfertigen ließen. Andere Farben sollen bei gleicher Qualität billiger gewesen sein, wären aber aus dem ästhetischen Konzept gefallen.

In diesen repräsentativen und ästhetisierten Räumen finden nun Auftragsproduktionen der Film- und Medienmusik statt. Ausgesuchte Objekte

wie die noblen Sitzgelegenheiten oder die formschönen Mischpulte zeigen einen ästhetischen Geschmack, der sich am Besonderen, Wertvollen orientiert. Dennoch hinterlassen die Räume den Eindruck einer Austauschbarkeit ähnlich der globalisierter Musikstudios (Théberge, 2004), die sich in der Ästhetik einer klassischen Schönheit zusammenfassen lassen. Alles ist in diesen Räumen auf eine Perfektion ausgerichtet, die an Winkelmanns (1756) Diktum einer *edlen Einfalt und stillen Größe* erinnert. Ihre Ähnlichkeit drückt sich in der dominanten weißen Farbe aus. Sie gibt keine Hinweise auf eine Individualität, auf eine Geschichte oder Erinnerung des Ortes selbst, wie es eine Perspektive auf einzigartige Räume nahe legt (Boltanski & Esquerre, 2019; Reckwitz, 2018). Hingegen zeigen sich die Medienstudios auf eine unbestimmte Weise offen und erinnern an die *white cubes* der globalen Museumslandschaft (O'Doherty, 1999).

Nicht zu erkennen ist, was in diesen Räumen geschaffen werden soll. Keine E-Gitarre weist auf Rock'n'Roll hin, keine Geige auf klassische Musik. Das dominante Weiß lässt alle möglichen Interpretationen zu und bedeutet gleichzeitig, dass offen bleibt, was geschaffen wird. Schon die Ansicht von außen verspricht, was innen eingelöst wird: die Studios für Medienmusik präsentieren sich der Welt und ihren Kundinnen, sind dem Kommerz und weniger der Kunst verpflichtet (Bourdieu, 1999). Das Musikstudio zeigt sich als Ort, an dem nicht nur Musik, sondern Geschäfte gemacht werden. Die Gestaltung des Ortes richtet sich nach seiner Kommerzialität und nach seiner Kunsthaftigkeit. Dabei sind die Bewertungspraktiken, die an die Musik angelegt werden, zum Teil von visuellen Ästhetisierungen wie Parketten, Flügeltüren und Designercouches abhängig. In der Räumlichkeit der Musikstudios liegt eine Liminalität, die Kommerz und Kunst verwebt (Townley et al., 2019). Die geringen Anteile an Eigenlogik der Räume legen zwar nicht die Produktion von Soundalikes, aber doch die Produktion von Ähnlichkeit nahe (C. Gibson, 2005; Théberge, 2004). Die Musikstudios sind von ihrer räumlichen Gestaltung nicht prinzipiell dazu ausgelegt, Singularität zu produzieren. Sie sind selbst, obwohl hoch ästhetisiert, Versionen von schon Bekanntem, und bieten gleichsam den Raum für die Produktion von Versionen des schon Bekanntem.

Die Anzahl der Beteiligten unterscheidet sich zwischen Musikstudios. Im *Start-Up Studio* sind zwei Akteure an den im Studio ablaufenden Prozessen beteiligt. Während einer tontechnische Aufgaben übernimmt, laufen gemeinsame kompositorische Aufgaben ohne Aufgabentrennung ab. Durch die große Zahl parallel ablaufender Projekte, die den Studioalltag auszeichnen, sind allerdings viele Akteurinnen beteiligt, die nicht im Studio vor Ort, sondern mit diesem netzwerkhaft verbunden sind (Théberge, 2004). Im Vergleich dazu sind im großen Medienstudio mehr Akteurinnen in den Studioalltag integriert. Die Geschäftsführung, die aus einem eher wirtschaftlich und einem vor allem künstlerisch Verantwortlichen besteht, ist hierarchisch vom Sekretariat mit zwei Mitarbeitenden getrennt, dessen Tätigkeitsbereich zwischen Sekretariats- und Managementaufgaben schwimmt. Dazu kommt eine Gruppe von Tontechnikerinnen und Toningenieurinnen, die als Selbständige im Studio tätig sind. Ich habe ebenso Musikstudios kennen gelernt, die weit über zwanzig Mitarbeiterinnen hatten oder auch aus nur einem einzigen Beteiligten bestehen, wie es regelmäßig für Filmkomponistinnen zutrifft.

Musikalische Ähnlichkeit kann zwar überall entstehen, wo Musik produziert wird. Aber es haben sich bestimmte Räume herausgebildet, die für Produktionen dieser Art ausgelegt und darauf spezialisiert sind, Auftraggeberinnen und ihre Auftragskompositionen zu bedienen wie das Platzhirsch- und Start-Up Studio. Produktionsprozesse musikalischer Ähnlichkeit gehen aber über Studioräume hinaus, wie für *network studios* beschrieben (Théberge, 2004). Denn nicht nur *in*, sondern ebenso *um* das Musikstudio sind Akteurinnen in Ähnlichkeitsproduktionen involviert, stehen miteinander über digitale Kommunikationsmedien in Verbindung, tauschen Musikfiles und andere Daten aus. Nur vermeintlich handelt es sich bei Auftragskompositionen um übersichtliche Schaffensprozesse zwischen Auftraggeberin und Musikschaffenden. Vielmehr sind sie komplexe Organisationen von Akteurinnen und Artefakten.

Wird die Vielzahl an beteiligten Artefakten aus den Erzählungen von Produktionsprozessen deutlich, die ich im Anschluss vorstelle, führe ich zunächst an Fremdsimilarisierungen beteiligte Akteurinnen ein. Zur Orientierung teile ich die Akteurinnen meinen vier Bewertungen zu (Abbil-

dung 6), ohne unterstellen zu wollen, dass sie alleine aus dieser Perspektive beteiligt sind.



Abbildung 6: Beteiligte an Fremdsimilarisierungen

Im Musikstudio sind vorrangig *ästhetische Beteiligte* anzutreffen, besonders *Komponistinnen*, die kompositorisch, ebenso zumeist als Produzentinnen tätig sind. Sie komponieren also Musik und setzen die Kompositionen musikalisch um. Der klassische Musikproduzent, der eine Albumproduktion organisiert (Hennion, 1989), spielt in der Auftragskomposition keine Rolle. *Instrumentalistinnen* sind damit betraut, einzelne Spuren von Kompositionen einzuspielen und tragen nicht zwangsläufig zur Komposition bei. Unter *Toningenieurinnen* fasse ich Akteurinnen, die von einer tontechnischen Warte ästhetisch am Klang einer Ähnlichkeitsproduktion beteiligt sind, das sind Tontechnikerinnen oder Tonmeisterinnen, im Feld ist die Bezeichnung Soundengineer gebräuchlich. *Kreativdirektorinnen* organisieren in größeren Studios musikalische Produktionsprozesse und sind mit Musikberaterinnen vergleichbar. Diese Akteurinnen können, müssen aber nicht in demselben Musikstudio aktiv sein. Regelmäßig schicken bspw. Komponistinnen Teile von Kompositionen an Instrumentalistinnen, die in räumlich entfernten Musikstudios ihre Spuren aufnehmen. Auch Rollenüberlagerungen sind zu beachten, Akteurinnen können Komponistinnen, Instrumentalistinnen und Toningenieurinnen *zugleich* sein.

Aus rechtlicher Sicht können *Anwältinnen* involviert sein, die über Musikgutachterinnen eingebunden oder selbst auf Grund rechtlicher Unsicherheiten integriert werden. Auch *Gerichte* sind mitunter beteiligt, da sie die anerkannte letzte Instanz darstellen, Unsicherheit über eine Ähnlich-

keitsproduktion *rechtlich* zu entscheiden. Akteurinnen setzen allerdings viel daran, gerichtliche Auseinandersetzungen zu vermeiden.

Große Bedeutung haben Akteurinnen, die eine wissenschaftliche Perspektive beitragen. *Musikgutachterinnen* sind regelmäßig Teil von Fremdsimilarisierungen. Zumeist binden sie die Musikschaffenden selbst ein, aber auch Auftraggeberinnen oder deren Anwältinnen geben Gutachten in Auftrag. Zu unterscheiden sind *Musikberaterinnen*, die eng mit Auftraggeberinnen in Verbindung stehen und wissenschaftlich fundiert Aufträge mit der richtigen Musik zusammenzubringen versuchen.

Aus wirtschaftlicher Sicht sind *Studiomanagerinnen* beteiligt, die in größeren Studios die wirtschaftliche Organisation von Auftragskompositionen übernehmen. Ebenso sind Auftraggeberinnen insbesondere wirtschaftlich beteiligt, da diese Auftrag und Bezahlung bereitstellen. Unterscheiden lassen sich Firmen, Werbeagenturen, Musikagenturen, ebenso Filmregisseurinnen. Im Werbungsbereich ist es üblich, dass Musikschaffende nicht direkt mit den Firmen in Kontakt treten, sondern Werbe- oder Musikagenturen die Auftraggeberinnen sind. Unter wirtschaftliche Beteiligte fasse ich noch *Rechtsinhaberinnen* von Referenzen, zu denen ein Ähnlichkeitsprodukt hergestellt wurde. Das sind zumeist Verlage, die Ähnlichkeit anprangern und dabei v.a. wirtschaftliche Interessen verfolgen.

Wesentliche Merkmale der Produktion von Ähnlichkeit in Fremdsimilarisierungen sind projektbasiertes Arbeiten und Zeitdruck, die für Kreativprozesse in der Kreativwirtschaft allgemein relevant sind. Auftragskompositionen organisieren sich als *projektbasiertes Arbeiten* (Eikhof & Haunschild, 2006; Manske & Schnell, 2010). Angestellte Komponistinnen sind in der Musikwirtschaft selten, allerdings gibt es Komponistinnen, die im eigenen Studio, oftmals *dahheim* arbeiten, und andere, die in Studioorganisationen tätig sind. An der zumeist vorliegenden Selbständigkeit ändert das nichts, ebenso wenig an der an einzelnen Projekten orientierten Arbeitsweise. Ein junger Filmkomponist gibt einen Einblick in die wirtschaftlichen Auswirkungen von Projektarbeit.

Bin jetzt selbstschaffend, selbständig unterwegs (...), zwei Drittel kann ich davon bestreiten meines Lebensunterhalts. Der Rest muss aus ver-

lässlicheren Quellen kommen (...), Lehrauftrag zum Beispiel an der Uni. Und, ja, habe mein Studio zuhause, arbeite da selbständig und halt wirklich von Projekt zu Projekt. (...) Wo dann auch klar ist, ok, wenn ich ein Projekt an der Angel habe, dann habe ich damit auch ein bis drei, vier Monate zu tun, je nachdem wie sehr die Zeit drückt und wie groß das Projekt ist. (Interview m-17.04.12iNA, Paragraph 23)

Der Komponist beschreibt seine Arbeitssituation zunächst vornehmlich wirtschaftlich. Wie für Filmkomponistinnen typisch arbeitet er selbständig und zuhause, manövriert seinen Arbeitsalltag »von Projekt zu Projekt«. Unsicherheit, immer an neue Projekte zu kommen um sie »an der Angel« zu haben, schwingt mit. Projekte zu bekommen, häufig über kompetitive Pitches, ist entscheidend für das wirtschaftliche Überleben. Zwar nehmen größere Akteurinnen wie Medienmusikstudios keine Lehraufträge wahr, aber auch sie haben regelmäßig andere Einkommensquellen, die außerhalb eigener Musikproduktionen liegen. Das *Platzhirsch* Musikstudio vermietet bspw. als Teil einer internationalen Studiogruppe Räumlichkeiten oder das gesamte Studio an Musikakteurinnen auf Tour, die *on the road* Studioräume benötigen.

Die unterschiedlichen Zeitlichkeiten von Projekten sowie die unsichere Projektlage führen zu einem Nebeneinander und zu Überlagerungen von Projekten (Lingo & O'Mahony, 2010; Manning & Sydow, 2007). Zumeist sind mehrere Projekte nicht nur parallel, sondern zeitgleich zu bearbeiten und zeitlich von einzelnen Akteurinnen abhängig. Ein Projekt kann deshalb bei einer anderen Projektbeteiligten *hängen*. Die Musik ist in der Wahrnehmung der Musikerinnen häufig das letzte Element in der Projektkette einer Medienproduktion. Das führt dazu, dass der gesamte Zeitdruck eines Projektes schließlich auf den Musikschaaffenden lastet. Zeitdruck ist zwar ein gesamtgesellschaftliches Phänomen (Bittman, Brown, & Wajcman, 2009; Szollos, 2009), in Kreativprozessen (Rosso, 2014) und der Kreativindustrie ist er allerdings besonders prävalent (Bennett, 2012).

They just think it happens automatically. That somehow there is some magic computer program that just makes the music. They don't seem to

understand that there is someone behind it all making the music. (Interview m-16.12.16iNA, Paragraph 43)

Mit der Geschwindigkeit einher geht Planungsunsicherheit, die das Feld prägt und im Zitat oben als eine allgemeine wirtschaftliche Unsicherheit formuliert worden ist. Der Musikauftrag ist das, wonach die Komponistinnen suchen und der ihren Arbeitsalltag bestimmt. Im Musikstudio ist es dieser Auftrag, der die »Lawine« *Soundalike* ins Rollen bringt. Aufträge beziehen sich konkret auf eine oder mehrere Referenzen und sind dazu geneigt, musikalische Ähnlichkeit zu fordern.

Also, diese Lawine, die losgetreten wird, wenn da, wenn halt jemand sagt, wir hätten das gerne so und so. (...) In der Vorstellung meiner Auftraggeber (...) ist das ja oft für solche Leute nicht vorstellbar, dass es einfach zwei Paar Schuhe sind, ob ich jetzt auf einer Ukulele bam tam ba ram mache, oder ob ich jetzt irgendwie Hans Zimmer nachmache. (Interview m-18.11.20iFA, Paragraph 158)

In der Art des Auftrags liegt also regelmäßig verborgen, was dann schließlich die Komponistinnen ästhetisch und auch rechtlich lösen müssen. Trotz der Bedeutung von Aufträgen für Soundalikes, die mitunter als »losgetretene Lawine« metaphorisch wahrgenommen werden, spielen Soundalikes im Selbstverständnis der Komponistinnen kaum eine zentrale Rolle. Kein Musikstudio oder auch keine Komponistin, die ich getroffen habe, hat von sich erzählt, dass sie ausschließlich Soundalikes produziert. Wenn ich im Folgenden auf Produktionen musikalischer Ähnlichkeit abstelle, möchte ich damit auch nicht unterstellen, dass die Musikakteurinnen *nur* mit solchen befasst sind. Sie machen aber einen wichtigen Teil ihrer kreativen Arbeit aus.

4.2 Annähern und entfernen: musikalische Ähnlichkeit herstellen

Sich Referenzen annähern und entfernen bildet den praktischen Kern dessen, was ich als Produktion von Ähnlichkeit begreife. In Prozessen der Auftragsmusik dienen annähern und entfernen dazu, Ähnlichkeit musikalisch herzustellen. Es geht um die *materielle* Kreativarbeit in Similarisierungsprozessen. Annähern und entfernen sind immer an Grenzziehungen und kleinsten Transformationen ausgerichtet, die auf ästhetischen, rechtlichen, wissenschaftlichen und wirtschaftlichen Bewertungen fußen. Im Zuge von annähern und entfernen entstehen durch Versionieren Ähnlichkeitsprodukte zu vorgegebenen Referenzen.

4.2.1 Organisiertes Versionieren: Pitchen und Referenzen

Am Beginn der Produktion von Auftragskompositionen steht der Auftrag Musik zu schaffen. Diese Aufträge werden so vergeben, dass ein *organisiertes Versionieren* stattfindet, bei dem musikalische Ähnlichkeitsprodukte zu einer *Referenz* produziert werden. Regelmäßig *pitchen* in einem Wettbewerb mehrere Kreative um einen Auftrag. Neben Pitchen gibt es Möglichkeiten, Versionieren in Auftragskompositionen zu organisieren. Unten konzentriere ich mich auf eine Form von Auftragspitches, die *Sync-Briefs*. Musikakteurinnen begegnen im Feld aber unterschiedlichen Arten von Aufträgen oder haben selbst Möglichkeiten, an Aufträge zu gelangen.

Es gibt jetzt nicht den Standardweg, (...) dass man sagt, ey, so läuft das immer ab, ja, von A bis Z, sondern in den meisten Fällen sieht das so aus, wenn man zu so einem Job geholt wird, es gibt entweder eine Referenz oder es gibt die Möglichkeit, dass wir ein Moodboard erstellen, anhand externer Titel, also Titel, die im wahren Leben passieren oder Repertoiretitel, die wir selber verlegen, wo wir sagen, das sind Werke, die könnt ihr nutzen, und die können wir adaptieren ans Bild. (Interview m-18.10.05iFM, Paragraph 21)

Drei Möglichkeiten der Auftragsorganisation benennt der Kreativdirektor eines Musikstudios für Film- und Medienmusik. Entweder es handelt sich um eine Komposition nach einer vorgegebenen Referenz, in diesem Fall haben die Kundinnen eine Vorstellung davon, wie das Musikstück klingen soll, das sie in Auftrag geben. Eine vorgegebene Referenz ist der *Standardfall* für die Produktion von Ähnlichkeit in Form von Soundalikes. Auf diese beziehen sich die meisten Beschreibungen in meinen Ausführungen. Haben die Auftraggebenden noch keine Referenz im Blick, können Auftragskomponistinnen mit Hilfe eines *Moodboards* herausfinden, welche emotionale Stimmung ein Song bedienen soll und schlagen entweder selbst Referenzen vor oder greifen auf vorgeschaffene Titel zurück, die aber ebenfalls häufig nach bestimmten Referenzen geschaffen worden sind.

Was wollen wir eigentlich sagen? Schwierig genug das manchmal raus zu destillieren. Aber ohne das können wir nicht anfangen. Und sobald das klar ist, was wir auf der inhaltlichen Ebene sagen wollen (...) fangen wir an, mit Musikbeispielen zu arbeiten, mit sogenannten Moods, um zu sagen: Ok, euch geht es um Stärke, ja? Wir sind der starke Partner. Wie klingt denn das? Wie klingt das in Klassik? Wie klingt das in Rock? Wie klingt das in Techno? Wie klingt das in Pop? Wie klingt das in Singer-Songwriter? Wie klingt das als Ballade? Wie klingt das als Heavy-Metal-Stück? (Interview m-17.04.12iFM, Paragraph 33)

Durch Moods schaffen sich die Musikproduzentinnen in Auftragsprozessen ihre Referenzen selbst bzw. können eigene *Repertoiretitel* vorschlagen, die vorangegangene Pitches nicht gewinnen konnten. Moods bieten als grobe Genrebewertungen eine erste Annäherung, wie eine Produktion klingen soll. Durch Moods generieren Musikerinnen bzw. im Prozess oben ein Musikberater Referenzen, nach denen eigene Kompositionen produziert werden. Das bedeutet aber nicht, dass kein Pitch stattfindet. So werden selbst innerhalb von großen Musikstudios Aufträge von außen weiter an verschiedene Komponistinnen oder Komponistinnenteams gepitcht, die intern um den Auftrag wetteifern.

Die meisten Musikakteurinnen und selbst große Studios müssen aufwendig und mit geringen Erfolgsaussichten pitchen, um an Aufträge zu gelangen. Pitchen ist in der Auftragskreativität allgemein weit verbreitet und keine musikspezifische Praktik. In der *new media work* wird der Alltag von Kreativen mitunter als ein *life is a pitch* (Gill, 2010) beschrieben. Im Feld der Aufträge für Film- und Medienmusik organisieren Musikagentinnen und Musik- oder Werbeagenturen Pitches für Aufträge. Sie sind Intermediäre zwischen Musikschaffenden und den Filmschaffenden oder stellen selbst Filme her. Für die Pitches können Komponistinnen eine wenn auch geringe Bezahlung bekommen. Diese benötigen sie, um die Produktion für den Pitch zu bezahlen, bspw. wenn eine Stimme oder ein Instrument einzuspielen ist. Denn trotzdem ein Pitch eine Vorauswahl darstellt, verlangen Musikagenturen früh im Prozess eine hohe Produktionsqualität. Musiktitel, die an Pitches teilnehmen, müssen fertig produziert sein, gleichwohl sie noch nicht ausgewählt worden sind und im Prozess weiter verändert werden.

Bei Pitches (...), wenn Werbeagenturen oder wenn Filmproduktionen (...) sowas suchen, dann erwarten die im Prinzip, dass man auf drei vorgegebene Stellen, die sie einem schicken, eine komplette fertige Vertonung macht, ja? Und die sie sich anhören und dann, ohne Geld, ohne Honorar, die sie sich anhören und entscheiden, wer den Job bekommt. (Interview m-17.04.11iNS, Paragraph 51)

Insofern gehen Musikakteurinnen bei Pitches in Vorleistung. Musiktitel, die den Pitch nicht gewinnen, werden zu Repertoiretitel. Allgemein gibt es aber nur für die Gewinnerin des Auftrags tatsächlich einen Verdienst für die geleistete Musikarbeit. Liminale wirtschaftliche Bewertungen sind bei der Organisation von Pitches und wie Musikakteurinnen an diesen teilnehmen entscheidend.

When you first start doing it you get really excited like »Wow I'm going to earn loads of money doing this.« Because someone says »Yeah it's going to be 10.000 Euros if you win this.« And then you realize after a while: »Wow okay. Actually, there is like 30 other composers.« And sometimes

you do win them but you don't get excited. There is no point in getting excited about it because the chances are: »You won't win it.« and so you kind of end up doing a lot of work for kind of nothing (...) (Interview m-16.12.16iNA, Paragraph 49)

Die Chancen, einen Auftrag zu ergattern, sind gering, zugleich sind die finanziellen Aussichten Antrieb für eine große Zahl an Musikakteurinnen, sich am Pitch zu beteiligen. Zwischen den Zeilen entsteht ein Eindruck von der Ausdifferenziertheit von Produktionen musikalischer Ähnlichkeit. Nicht nur eine Komponistin produziert ein Soundalike, sondern eine ganze Reihe von Komponistinnen, selbst wenn die hier genannte Zahl an Komponistinnen in vielen Fällen nicht erreicht wird, wenn Agenturen eine Auswahl an Komponistinnen oder Musikstudios treffen, die zu einem Pitch eingeladen werden.

Von Auftragsdetails habe ich zunächst während Interviews erfahren, als mir Komponistinnen die verschriftlichten Pitches zeigten. An welche Aufträge Komponistinnen überhaupt kommen, hängt neben musikalischer Qualität und Vorbekanntheit bei Agenturen auch von ihrer Position im Feld ab. Mitunter kann selbst die Teilnahme an Pitches, gerade wenn diese nicht öffentlich sind, als Privileg gelten. Auf gewissen Mailing-Listen zu sein, die über solche Pitches informieren, ist dann eine notwendige Voraussetzung für eine Teilnahme. So steht das Start-Up Studio auf einer Email-Verteilerliste für lukrative Pitches im Rundfunk, nehmen bei jedem Pitch teil, obwohl sie noch nie einen größeren Pitch gewonnen haben. Um weiterhin auf der Liste zu bleiben, nehmen sie aktiv jeden Pitch wahr und hoffen, in Zukunft an Aufträge zu gelangen. Andere Komponistinnen berichten von Werbe- oder Filmmusikagenturen, bei denen sie registriert sind. Diese sammeln Wissen über die musikalischen Fähigkeiten einer Komponistin und laden zu passenden Pitches ein. Durch gemeinsam abgeschlossene Projekte wächst Vertrauen und verschafft Informationsvorteile. Im Besonderen gilt das für Wissen darüber, wie viele Personen konkret zu einem Pitch eingeladen sind. Dieses Wissen hilft, die eigene Chance in einem Pitch einzuschätzen und abzuwägen, bei welchem Pitch eine Komponistin mit welchem Aufwand oder überhaupt mitwirkt.

Offene Möglichkeiten an Aufträge zu gelangen bietet das Internet. Von einer Plattform berichtet ein Anwalt und wie auf dieser Produktion von Ähnlichkeit gefordert und gefördert wird, aber Kreativität mitgedacht werden muss, wenn es darum geht, das Versionieren von Referenzen zu organisieren.

Werbekunden kommen zu denen und sagen: Wir brauchen einen Sound, der ungefähr so klingt für unser neues Produkt. Und dann gibt es einen Pitch und dann können die Künstler kreativ irgendwie Vorschläge reinschicken (...) Ihre Beschreibung, was sie wollen, soll ein bisschen nach Pulp Fiction klingen, ein bisschen nach James Bond und ein Sound für irgendeine neue Autopräsentation und dann schicken sie es in die Kanäle rein und schauen, was da so von den Künstlern zurückkommt. (Interview m-17.04.10iFL, Paragraph 129–131)

Die Auftraggeberinnen fordern eine an Ähnlichkeit ausgerichtete Kreativität, eine liminale Kreativität, und die Plattform regt ein Versionieren an, das sich über eine Vielzahl an Musikakteurinnen hinweg organisiert. Für einen offenen Pitch ohne Bezahlung muss allerdings damit gerechnet werden, dass es zu überhaupt keiner Einreichung kommt. Wenn eingereicht wird, bedeutet das nicht zwangsläufig, dass eine Kundin einen Song auswählt. Da Musikschaffende selbst zumeist keinen Zugang zu den tatsächlichen Kundinnen haben, sind sie in ihrer Kommunikation auf Intermediäre angewiesen.

Das letzte Wort hat immer der Kunde, aber es ist schon so, dass wir meistens mit Parteien zwischen den Kunden reden. Sprich: Mit dem Regisseur, mit einer Filmproduktion, mit einer Werbeagentur (...). Also bis wir mal zum Kunden vorstoßen, oder stoßen wir eigentlich gar nicht, sondern wir reden eigentlich dann immer mit Partnern. (Interview m-18.01.30.iFA, Paragraph 30)

Auftragskompositionen, pitchten und Referenzen bilden demnach ein komplexes Geflecht an Beteiligten und Praktiken, die dazu beitragen, dass unterschiedliche Versionen von musikalischen Ähnlichkeitsproduktionen

entstehen. Die Akteurinnen sind sich bewusst, dass in diesen Prozessen musikalische Ähnlichkeit verlangt, aber auch, dass dafür Kreativität notwendig ist. Ebenso ist Kommunikation zwischen den Beteiligten für pitchen zentral. Nicht alle Akteurinnen haben den gleichen Zugang zueinander, weshalb nicht möglich ist, von einer einfachen Organisation dieser Produktionen zwischen Auftraggeberinnen und Komponistinnen auszugehen. Verbale Kommunikation ist in Auftragskompositionen allgemein von Unsicherheiten umgeben und produziert unscharfe Grenzziehungen. Von einem Auftrag ohne Pitch und dem Problem, Vorstellungen zu konkretisieren, berichtet ein Komponist.

Zuerst hat sie mir da gar keine Vorgaben gegeben. (...) Sie hat sich nicht mit inhaltlichen Details und auch nicht in musikalisch-stilistischen Details irgendwie festgelegt am Anfang, obwohl sie, wie sich später herausgestellt hat, sehr wohl eine ganz ganz konkrete Vorstellung von dem Lied hatte (...). Und ich habe ein Lied gemacht und ihr geschickt und sie hat das sofort verworfen und gesagt, nein, so geht das gar nicht. Es muss viel mehr so und so sein. (Interview m-16.12.27iNA, Paragraph 49)

Um das verbale annähern und entfernen an eine Referenz zu untersuchen, analysiere ich Aufträge. Ihre Analyse ermöglicht, die Vorstellungen der Auftraggeberinnen zu integrieren und zu zeigen, wie Auftragskompositionen an Komponistinnen herangetragen werden. Sichtbar werden dadurch die kreativen Zwänge (Rosso, 2014; Stokes, 2005), denen Komponistinnen gegenüberstehen, sowie die spezifischen Probleme, sie kreativ zu lösen.

Ich analysiere *Sync-Briefs*, kurz gefasste Pitches für Musikaufträge. Die archivierten Sync-Briefs der oben genannten Plattform haben ermöglicht, ein aussagekräftiges Sample an Aufträgen zusammenzutragen. Da eine einfache Registrierung ausreicht, um die Musikaufträge einsehen zu können, bot mir diese Plattform einen regelrechten Goldschatz an Informationen. Schließlich sind sowohl Werbeagenturen als auch die Komponistinnen aufgrund Geheimhaltungsbedenken, die Verschwiegenheitserklärungen bzw. *non-disclosure agreements* allgegenwärtig machen, zurückhaltend, wenn es um das Weitergeben von Informationen wie Auftragsdetails geht. Die Auf-

träge der Plattform geben allerdings weder Aufschluss über konkrete Auftraggeberinnen oder das zu bewerbende Produkt, noch über die beteiligte Werbe- oder Musikagentur. Diese Informationen werden erst in weiteren Schritten preisgegeben und wenn ein eingereicherter Track ausgewählt worden oder in die engere Auswahl gekommen ist.

Die Sync-Briefs der Plattform sind einheitlich gestaltet (Abbildung 7). An der Stelle, wo eine Auftraggeberin zu sehen sein könnte, befindet sich ein graues »Confidential-Monster«, das auf Anonymität und die allgemeine Verschwiegenheit verweist. Sehr auffällig platziert ist eine rosa strahlende Zahl, die gänzlich ohne Verschwiegenheit das ökonomische Potential des Auftrags offenbart. Im allgemeinen Musikgeschäft, das von wirtschaftlicher Unsicherheit geprägt ist, sind genaue wirtschaftliche Bewertungen kaum anzutreffen (Hracs, 2012; Menger, 2014). Die Auftragsdetails hingegen machen sichtbar, wieviel Geld eine Komponistin bei erfolgreichem Pitchen erhält.

BY: CONFIDENTIAL

REQUEST DETAILS

Payout
5,000 €

Not shared at all

Dynamic, rhythmic songs a la "Shifting Gears" from OST
Bullett needed

For a TV commercial of a beer brand I'm looking for a dynamic and rhythmic Sietro track. A reference we like very much is "Shifting Gears" by Lalo Schifrin, especially from 2:00 min on. We like the tension the horn section is creating and we are looking for songs with similar elements. We prefer instrumentals song.

Bullitt Soundtrack - Lalo Schifrin - Sh...

Music needed for Advertising

Deadline 30.04.2019 16:00:00 (24 hours ago)

All times and dates will be regarded as Europe/Berlin.
Not your timezone? [Change it in your Account settings here](#)

Track

Kind of Music Existing song or Composition

Vocals Instrumental

Explicit Lyrics not allowed

License

Media TV, Theatrical and Internet

Territory Poland

License term 12 months

Exclusivity no

Abbildung 7: Beispiel eines Sync-Briefs

Der Gesamteindruck zeigt eine *linke* und eine *rechte* Spalte, die durch die Formatierung voneinander abgetrennt sind. Die linke Spalte unter »By: Confidential« ist ein Dropdown Menu, das in drei Spiegelstrichen unter »Details« die Auftragsdetails in der rechten Spalte anzeigt. Unter »Submit

Tracks« können Stücke zu diesem Auftrag hochgeladen, unter »Comments« Anmerkungen zum Auftrag oder den eingereichten Stücken geteilt werden. Bei der Besprechung des Auftrags folge ich der Leserichtung von links oben nach rechts unten.

Die Details auf der rechten Seite bilden den inhaltlichen Kern des Auftrags. Es handelt sich um alle Auftragsdetails, die vermittelt werden. Die »Request Details« weisen sichtbar das »Payout« aus, mit dem Musikschaffende rechnen dürfen. Eine exakte Zahl vermittelt den Wert des Auftrags und was für eine Komposition bezahlt wird. Um möglichen Unsicherheiten vorzubeugen, gibt in winziger Schrift unter der Zahl »Net payout all in« an, dass in diesem Fall 5.000€ ausbezahlt werden. Ein Hinweis, dass in der Sicherheit der exakten Zahl Unsicherheit mitschwingt, ob denn wirklich *nur* der ausgewiesene Betrag zur Verfügung steht. Die im Beispiel genannten 5.000€ für eine Auftragsmusik habe ich häufig angetroffen. Am unteren Ende der Preisskala werden für eine Auftragskomposition in den gesichteten Aufträgen 500€ geboten, einmal habe ich ein Payout von 100.000€ in meinem Sample. Die meisten Aufträge werfen zwischen 1.000€ und 5.000€ ab. Unter dem Payout weisen drei bunte Quadrate in Form einer horizontalen Ampel auf den zeitlichen Status eines Auftrags hin. Das grüne Quadrat zeigt an, dass der Auftrag offen und die Deadline noch nicht erreicht ist. Ein gelbes Quadrat symbolisiert, dass die Deadline überschritten, aber noch keine endgültige Entscheidung über den Track gefallen ist. Das rosarote Quadrat visualisiert, dass ein Track ausgewählt und der Auftrag vergeben wurde.

Rechts davon befindet sich der Raum, in dem der Auftrag schriftlich vorgestellt und zumeist mit einem oder mehreren YouTube Videos verlinkt wird, das sind die *Referenzen*. Unter der Referenz stehen standardisiert die Spiegelstriche »Music needed for« und »Deadline«. Während »Music needed for« häufig durch »Advertising«, aber auch durch »Film« oder »TV« spezifiziert wird, unterstreicht der doppelte Hinweis auf Zeitlichkeit den Zeitdruck im Feld. Darunter befinden sich zwei Informationsbatterien, die Hinweise auf den geforderten »Track« beinhalten und auf die »License«-Anforderungen eingehen.

Die Hinweise unter »Track« sind zumeist generisch, vor allem wird die Verwendung von »explicit lyrics«, also von anstößigen Liedtexten, durch-

gehend untersagt. Der merkwürdig anmutende Hinweis im Beispiel auf »Vocals: Instrumental« ist regelmäßig anzutreffen. Er besagt, dass keine Vocals erwünscht sind, sondern alleine Instrumentals gefordert werden. Das ist für Werbungen typisch, die durch Sprecherinnenstimmen geprägt sind und keine Gesangsstimme in der darunter liegenden Musik benötigen (Kellaris & Cox, 1989).

Die »License«-Details geben einen Überblick über die geforderten und eingepreisten Nutzungen. Eine wichtige Rolle spielt die Lizenzdauer, die stark variieren kann und in meinem Sample von ein paar Stunden für eine Abendveranstaltung bis zu »in perpetuity« gefordert wird. Häufig sind Lizenzen für sechs, zwölf oder sechsunddreißig Monate. Typischerweise verzichten die Auftraggeberinnen auf Exklusivität. Das hat mit den Lizenzdauern zu tun und reduziert den Preis, der für eine Musik verlangt werden kann. Ebenso wird festgehalten, für welche Medien eine Musik lizenziert werden soll. Unterschieden wird zwischen »Internet«, »Point of Sale«, »Trade show/event«, »Digital Out of Home«, »TV«, »Theatrical«, »Radio«, »Videogramm«, »Archive rights/showreel/PR«, aber auch »all« und »other«. Zwar könnten sowohl die Lizenzdauer als auch die Differenzierung der lizenzierten Medien Einfluss auf den Preis eines Musikstücks haben, offenkundige Verbindungen konnte ich nicht ziehen.

Für Auftragsmusik sind die Produktionszusammenhänge relevant, in denen nach Referenz komponierte Musiken Verwendung finden. Während Fernsehen bzw. die TV-Werbung in der Auftragsmusik die zentrale Auftraggeberin war (Bode & Mueller, 2010), ist mit der Digitalisierung eine Differenzierung der medialen Formate einhergegangen, die Musik für ihre filmischen Produkte in Auftrag geben. In meinem Sample ist die Werbemusik für den TV-Werbespot besonders häufig anzutreffen, ebenso aber Musik für sogenannte Online-Werbungen und damit ein auf die Online-Nutzung spezialisiertes Medium. Schließlich differenziert der Sync-Brief nach dem Territorium, für das ein Musikstück lizenziert werden soll. Dabei zeigt sich in meinem Sample, wie territorial vielfältig Auftragsmusik lizenziert wird. Aufträge werden in weite Teile der Welt lizenziert, ob in die verschiedenen Länder Europas, nach Australien, in die USA, nach China, Mexiko, wie im

Beispiel Polen oder überhaupt *worldwide*. Auch für europäische Länderzusammenhänge, bspw. osteuropäische Länder im Verbund, wird angefragt.

Die Analyse der verbalisierten Auftragstexte erlaubt nachzuvollziehen, wie Aufträge den Wunsch nach musikalischer Ähnlichkeit äußern. Zwar ist schon die Nennung von Referenzen ein Hinweis darauf, dass *nach einer Referenz* komponiert werden soll. Wie und in welcher Form Ähnlichkeit verlangt wird, lässt sich aber nicht allein an der Existenz einer oder mehrerer Referenzen ablesen. In den Interviews geben die Komponistinnen an, dass häufig unklar ist, welche Nähe zur Referenz verlangt oder welche Entfernung zu ihr toleriert wird. Das widerspricht der eindeutigen Eingrenzung von Ähnlichkeiten. Um dennoch Abstufungen vorzunehmen, betrachte ich, wie sich Sync-Briefs mit Hilfe stärkerer und schwächerer Ähnlichkeitsforderungen Referenzen annähern und von diesen entfernen.

Aus meinen Beobachtungen im Musikstudio weiß ich von der Stellung des Sync-Briefs im Produktionsprozess und der Akribie, mit der sich Musikschaffende mit allen Informationen auseinandersetzen, die Auftragsdetails zur Verfügung stellen. Dadurch sehe ich mich darin gestärkt, einen genauen Blick auf Auftragstexte zu werfen. Zur besseren Lesbarkeit der Text aus obigem Beispiel.

Dynamic, rhythmic songs a la »Shifting Gears« from OST Bullett needed
 For a TV commercial of a beer brand I'm looking for a dynamic and rhythmic Retro track. A reference we like very much is »Shifting Gears« by Lalo Schifrin, especially from 2.00 min on. We like the tension the horn section is creating and we are looking for songs with similar elements. We prefer instrumentals song.

Wiederholt bin ich auf die Wortwahl »a la« gestoßen, die ich als eine starke Formulierung des Wunsches nach musikalischer Ähnlichkeit bewerte, mit dem sich Auftraggeberinnen einer Referenz annähern. Musik wird gesucht, die *so wie* eine bestimmte Referenz klingt. Weiter breitet der Auftrag aus, worauf sich die Ähnlichkeitsforderung bezieht. Ein zeitlicher Hinweis vermerkt, welche Songpassage und welche Instrumentierung aus dem Original

gemeint ist. Schließlich fasst der Request zusammen, »songs with similar elements«, also Lieder mit ähnlichen Elementen in Auftrag geben zu wollen.

In meinem Datenmaterial finden sich viele eindrucksvolle Anfragen, die verbal stärkere musikalische Ähnlichkeit einfordern. Um die Möglichkeiten darzustellen und auf die feinen Differenzierungen der Formulierungen aufmerksam zu machen, stelle ich Ausschnitte aus weiteren Aufträgen vor.

Please check the reference song we like. Playful synth melody is the key element and also please keep the song's BPM in mind.

Die Auftraggebenden bitten, sich mit der Referenz zu beschäftigen. Das wird zwar von anderen Aufträgen sicherlich stillschweigend vorausgesetzt, von der Verbalisierung aber expliziert. Weiter nennt der Auftrag zwei musikalische Elemente. Die Bewertung der »synth melody« als »key element« aus der Referenz sowie der Hinweis darauf, die *beats per minute* (BPM) des Originals nicht zu vernachlässigen, fordern zur Similarisierung auf. Das nächste Beispiel zeigt, dass ein starker Grad musikalischer Ähnlichkeit gegeben sein kann, wenn ein Auftrag mehrere Referenzen zur Auswahl gibt.

Songs like »Ain't no mountain high enough« or »Nothing's gonna stop us now« fit best.

Zwar weist diese Formulierung auf zwei mögliche Referenzen hin, dafür ist sie in der Bewertung der Referenzen eindeutig, wenn sie festhält, dass es genau Lieder wie die beiden Referenzen sind, die am besten passen. Der Bewegungsspielraum für Komponistinnen ist eng gefasst. Andere Requests fordern starke Ähnlichkeit unterschwelliger.

We love the build up, the memorable elements and the dynamic of »Sinnerman«.

Zunächst fällt das verstärkende »love« gegenüber dem häufig verwendeten »like« auf. Diese emotionale Verbindung der Auftraggebenden zu einer Referenz ist für Komponistinnen kaum zu ignorieren. Darüber hinaus geht der

Auftrag ins Detail und führt an, was am musikalischen Aufbau, der klanglichen Dynamik, und der »memorable elements« diese *Liebe* begründet. Der Auftrag gibt einen engen Korridor an möglicher musikalischer Kreativität vor.

Das ändert sich bei Auftragstexten, die auf Unterschiede zwischen der Referenz und der in Auftrag stehenden Komposition verweisen und eine weniger starke musikalische Ähnlichkeitsforderung vermitteln.

I'm looking for an emotional song or composition which follows a bit the start of »Lose Yourself« by Eminem. We like the Piano melody in the beginning followed by the rough guitar/bass element. For this spot I'm looking for a catchy piano intro which is building up throughout 60 seconds.

Die gewählte Formulierung macht den Eindruck geringerer Ähnlichkeitsforderung. »Which follows a bit« ist keine eindeutige Beschreibung dessen, was von den Auftraggebenden erwartet wird und erlaubt sich von der Referenz zu entfernen. Dieser Bewertung widersprechen allerdings die detaillierten Ausführungen, welche musikalischen Elemente des Originals besonders gefallen würden. Diese nähern den Auftrag wiederum der Referenz an.

Musically, it should have electronic and organic elements, similar to Daughter, Lapsley and other similar artists.

Die Wiederholung des Begriffs »similar« gibt einen Ähnlichkeitswunsch wieder, der weniger an Identität zwischen Songs interessiert ist. »Other similar artists« bewegt den Auftrag in Richtung eines ähnlichen Genres und entfernt ihn dabei von der Referenz. Ebenso ist die Nennung von musikalischen Elementen in diesem Sync-Brief allgemein gehalten. Den folgenden Satz habe ich in vergleichbarer Form mehrfach angetroffen.

Please submit a few of your tracks that are in line with the reference tracks below.

Zwar beinhaltet die Nutzung von »in line« eine Annäherung, jedoch schwächt der Hinweis darauf, dass Komponistinnen einige Tracks vorlegen

sollen, diesen Eindruck ab. Eher lässt die Formulierung ein breiteres Spektrum an möglichen Musikstücken vermuten und damit eine größere Entfernung zur Referenz.

In this request it would be great to have a few of your songs that are in the direction of Birdy and Freya Ridings.

Schließlich deutet dann diese Formulierung auf eine weitere Abschwächung der verlangten Ähnlichkeit hin. Allerdings wird *die Richtung* genau vorgegeben. Diese *Richtung* ist eine regelmäßig aufgegriffene Formulierung, auch in den Interviews, um sich einer Referenz anzunähern und zugleich ein Entfernen von ihr zu ermöglichen.

Schwächere Beschreibungen von Ähnlichkeit sind genauso anzutreffen. Diese verweisen mit geringerer Spezifität auf Referenzen und lassen den Komponistinnen, zumindest vorgeblich, mehr Raum für ihr eigenes Komponieren. Sie entfernen sich verbal von den vorgeschlagenen Referenzen, die aber weiterhin häufig in den Aufträgen anzutreffen sind.

A reference song that we really like and that could give a direction for what we are looking for is ...

In diesem Beispiel wirkt der Konjunktiv abschwächend und entfernt sprachlich von der Referenz. Die Formulierung legt nahe, dass auch Musikstücke in Betracht kommen, die nicht oder zumindest weniger eindeutig der Referenz ähneln, gleichwohl die Auftraggeberinnen diese sehr mögen.

Here is a good example of a song we like. It doesn't have to be exactly this genre, but we like that it feels fresh and cutting edge.

Dieser Auftrag geht einen Schritt weiter, stellt das Genre der Komponistin frei und beschränkt sich darauf, die Referenz mit einer allgemeinen Haltung eines Songs zu assoziieren. Noch weiter entfernt sich die folgende Auftragsbeschreibung von der Referenz.

We like more of weird stuff in a good way, e.g. diversity in BPM, instrumentation in one song, You can hear it to the references.

Hier werden die Referenzen nur noch beispielhaft angeführt. »Weird stuff in a good way« erinnert an die unscharfe Trennlinie zwischen Singularität und Idiosynkrasie. Insofern lässt dieser Auftrag vergleichsweise viel Spielraum für eigene Kreativität. Er gibt dafür nur wenig musikalische Hinweise, woran sich Komponistinnen festhalten können. Schließlich sprechen Sync-Briefs weit von der Referenz entfernt von *strukturellen Ähnlichkeiten*, die eine Komposition mit einer Referenz gemein haben soll.

References below are very general examples for sound and structure, we are not trying to replace these songs, so please pitch open minded while keeping the structure in mind.

Auch ohne Sync-Brief und mit direktem Kundinnenkontakt spielen Referenzen eine Rolle und Musikakteurinnen haben Praktiken entwickelt, wie sie in der Kommunikation mit der Auftraggeberin eine musikalische Richtung herausarbeiten können. Der Musikberater erklärt, wie in Besprechungen zwischen Kundinnen und Musikberaterin Ähnlichkeit ins Spiel kommt, dabei aber zugleich der Anspruch besteht, ein »originäres Werk« zu schaffen und sich deutlich von den Referenzen zu entfernen.

Das erste Meeting hat zur inhaltlichen Abstimmung und dann bin ich zum zweiten Meeting hingefahren und hatte so fünf Musikstücke im Gepäck und wir waren echt so: Ja, alles klar. Dead on. Genau das ist es. Genau das wollen wir. Genauso bitte einmal. Schreibt uns eine einfühlsame Ballade. Die Story war klar. Das Genre war dann dadurch auch klar, wen wir erreichen wollten und was für Gefühlswelten wir ansprechen wollten und dann war es die Aufgabe in diesem Genre und mit dieser Botschaft ein neues, originäres Werk zu schaffen, was genau das ausdrückt. Aber das Spielfeld war relativ klar begrenzt. (Interview m-17.04.12iFM, Paragraph 33)

Genre-Ähnlichkeit ist eine schwache Annäherung an eine Referenz. Aber auch aus solchen Zusammenhängen können sich Bewertungen und Forderungen der Kundinnen entwickeln, bei denen die Grenzziehungen undeutlicher und liminaler werden. Das geschieht dann, wenn es nicht mehr um Ähnlichkeit zu einem Genre geht, sondern doch um Ähnlichkeit zu einem Musikstück. Diese Entwicklung in Kundinnen beschreiben Komponistinnen als ein »verliebt sein« der Kundinnen in *eine* Referenz, was im Feld als »Temp-Love« bekannt ist, als die Liebe zu einer *Temp-Musik*.

Wenn wir die musikalischen Beispiele dafür haben, wie das klingt und der Kunde gesagt hat: Ja, stimmt ok, (...) ist eine der großen Herausforderungen dann, dass die Leute sich nicht in diese Beispiele verlieben und nicht sagen: Ja, genau so. Ich will genau, ich will diesen Michael Jackson Track haben. Ja? Weil den wollen sie meistens nicht bezahlen und den können sie natürlich nie exklusiv haben. (Interview m-17.04.12iFM, Paragraph 33)

Aus einer an Genre interessierten Ähnlichkeit und damit größeren Entfernung zur Referenz kann sich im Austauschprozess zwischen Auftraggeberin und Musikschaffenden ein Annähern an die Referenz entwickeln. Das unterstreicht, dass Prozesse der Produktion musikalischer Ähnlichkeit nicht linear ablaufen und nicht vom Sync-Brief vorherbestimmt sind.

Neben diesen Formulierungen musikalischer Ähnlichkeit sind differenzierende Adjektive für Sync-Briefs relevant. Allgemein wird die Beschreibung von Klangvorstellungen mit der Nutzung metaphorischer Sprache verbunden und auf die Schwierigkeiten verwiesen, die unsere Sprache mit dieser Transformation hat (Wilke, 2016). Aber ohne eine verbale Aufschlüsselung des musikalischen Ausdrucks kommt kein Briefing aus. Zwar gibt es über die Sync-Briefs hinweg Adjektive, die zur Beschreibung häufig herangezogen werden. In meinem Sample waren das »catchy«, »emotional«, »positive«, »retro« oder »cool«. Allgemein wird mit einer breiten Vielfalt an Begriffen versucht, das komplizierte Verhältnis von Musik und Sprache zu überbrücken und den Komponistinnen verbal Auftragswünsche zu vermitteln. In meinen 250 Sync-Briefs bin ich auf über 150 verschiedene Adjektive gestoßen. Die Begriffe des Beispielauftrags habe ich mehrfach angetroffen.

Während »dynamic« gut mit »energiegeladen« oder als »dynamisch« übersetzt werden kann, ist die musikalische Verbindung bei »rhythmisch« offensichtlich. Durch den möglichen Zusammenhang mit »musical dynamics«, könnte »dynamics« als Hinweis auf den Sound verstanden werden. Die Begriffe zeigen eine Affinität zur Musik, was aber nicht für Musikbeschreibungen generell gilt. Weiter ist es typisch, das Produktfeld zu benennen, für das eine Werbung in Auftrag gegeben wird. Im Beispielfall handelt es sich um eine Biermarke. Bei anderen filmischen Produktionen dient eine kurze Narration der filmischen Handlung als Ankerpunkt für die Komponistinnen.

Die Analyse der Musikaufträge verdeutlicht, wie verschiedenartig die Anforderungen sein können, denen Komponistinnen bei der Produktion von Versionen bestimmter Referenzen begegnen. Die Möglichkeiten sich mit Hilfe von Formulierungen Referenzen *anzunähern* und von diesen zu *entfernen* machen darauf aufmerksam, dass es keinen eindeutigen *Soundlike-Weg* gibt, dem Komponistinnen routiniert folgen können. Vielmehr sind Aufträge komplexe Problemstellungen, die nach kreativen musikalischen Lösungen verlangen. Wiederholt sprechen Komponistinnen von *Herausforderung* oder *Challenge*, wenn sie ihr Interesse an Aufträgen nach musikalischer Ähnlichkeit rechtfertigen.

Da ich die Beispiele aufgrund ihrer Varianz ausgewählt habe, tritt die Ähnlichkeit der Formulierungen in den Aufträgen selbst weniger gut hervor. Es fällt aber auf, dass in Aufträgen auf ähnliche Weise und mit *kleinsten verbalen Transformationen* von den Komponistinnen musikalische Ähnlichkeit verlangt wird. Um dafür wenige Beispiele zu nennen wird die Zuneigung zu einer Referenz u.a. als »a good reference is«, »a very good reference is« oder »the reference we like very much is« formuliert.

Liminale Kreativität ist für Komponistinnen zunächst mit ästhetischen Bewertungen verbunden. Der »weird stuff in a good way«, die Aufforderung nach einem Song »which follows a bit« oder die Formulierung »a la« schaffen Auftragssituationen, in denen das ästhetisch Geforderte zwischen annähern und entfernen schillert und keine Kreativität im klassischen, neuheitsorientierten Sinn, sondern eine an Grenzziehungen orientierte Kreativität das Anforderungsprofil an die Musikschaffenden auszeichnet. Dabei schwingt immer eine rechtliche Bewertungsdimension mit, trotzdem urheberrecht-

liche Probleme unausgesprochen bleiben. Auftraggeberinnen machen zwar auf gewünschtes Annähern oder Entfernen zu Referenzen aufmerksam, nehmen aber nie darauf Bezug, inwiefern der Abstand zwischen den Werken einer rechtlichen Bewertung standhalten soll. Allerdings erzeugen Aufträge diese rechtlichen Unsicherheiten performativ mit oder aktualisieren sie aus Sicht der Komponistinnen.

Die wollen dann zum Beispiel auch jetzt kein direktes Soundalike haben oder sowas, sondern die wollen einfach etwas aus dem Stil, weißt du? Das unterscheidet sich dann auch immer. Aber das ist meistens immer nur zu erahnen aus dem Request-Text, was die dann wirklich wollen. Also niemand schreibt dir hin, mach mir bitte, klau mir das. Mach mir ein Soundalike oder sowas, einfach. Man muss das immer ein bisschen so erahnen, was sie wollen. (Interview m-17.11.09biNA, Paragraph 135)

Für die Komponistinnen verbleibt die rechtliche Dimension des Auftrags zu musikalischer Ähnlichkeit in einem unsicheren Zustand dazwischen, der »erahnt« werden muss. Erfahrung im Umgang mit »Request-Texten« kann zwar ausgleichend wirken, die Bewertung obliegt allerdings immer der Komponistin. Auftragskomponistinnen bewegen sich in ihrer Kreativität von Beginn des Produktionsprozesses an Grenzziehungen und nehmen diese auch vor, indem sie Grenzen interpretieren. Liminalität in Musikaufträgen hat mit der Verfügbarkeit von Wissen zu tun. Die Beispielanalyse zeigt, dass die Musikakteurinnen sowohl über Wissen verfügen oder durch Aufträge Wissen bereitgestellt bekommen, zugleich jedoch von Inhalten ausgeschlossen sind. Liminalität ist kein Nebenprodukt, sondern Teil der Auftragsgestaltung und der Beziehung zwischen Auftraggebenden und Musikschaffenden. Wissenschaftliche Bewertungen hingegen finden sich in den Sync-Briefs und Pitches noch nicht. Diese werden erst relevant, wenn der Schaffensprozess weiter fortgeschritten ist. Kurz hingewiesen habe ich auf wirtschaftliche Bewertungen und ihren Bezug zu liminaler Kreativität. Diese haben allgemein mit der Organisation der Musikproduktion in Form von Pitches zu tun, der Sichtbarkeit eines möglichen *Payouts* bei zugleich ungewisser Anzahl an weiteren Komponistinnen, die am Pitch teilnehmen.

Von den Akteurinnen wird sowohl eine Bewertung der Situation, als auch eine hinsichtlich der zu investierenden Kreativität verlangt.

In diesem Abschnitt habe ich das organisierte Versionieren mit Hilfe von Pitchen und Referenzen beschrieben. Pitchen zeigt sich als eine Möglichkeit für Auftraggeberinnen, an eine Vielzahl an Versionen von Ähnlichkeit zu kommen. Die Analyse hat einen Schwerpunkt auf annähern und entfernen von Referenzen gelegt, und wie diese Praktiken in Auftragstexten von Sync-Briefs anzutreffen sind. Im nächsten Kapitel befaße ich mich damit, wie annähern und entfernen in musikalische Schaffensprozesse integriert sind.

4.2.2 Nachbauen und vorbeikomponieren

Das musikalische Annähern und Entfernen an eine Referenz beschreibe ich anhand von zwei Praktiken. Einerseits *nachbauen*, das eine große Nähe zur Referenz nahelegt, andererseits *vorbeikomponieren*, das einen ausreichenden Abstand zu einer Referenz impliziert. Zunächst behandle ich, wie nachbauen zu verstehen ist, und komme am Schluss des Kapitels auf vorbeikomponieren zu sprechen. Im Feld bin ich auf weitere Begriffe gestoßen, die Akteurinnen verwenden, um Similarisierungen zu umschreiben. Sie verwenden u.a. nachahmen, imitieren, reproduzieren, rekreieren, nachkomponieren, nachschreiben, ableiten, umarbeiten, heranmarbeiten, sich klanglich orientieren oder modifizieren. Zunächst ist der Übergang von dem Auftrag zur praktischen musikalischen Ähnlichkeitsarbeit wichtig. Ein Komponist für Hörmarken bewertet die Forderung nach musikalischer Ähnlichkeit als »Unsitte«, die um sich greift.

Also das ist eine klassische Anfrage. Der Kunde hätte gerne Thriller von Michael Jackson und fragt den Verlag (...). Und der Verlag sagt ja, kannst du gerne haben. Kostet halt 1,5 Millionen Dollar oder 500.000 Dollar. Und dann kommt der Chef des Mittelständlers auf die großartige Idee zu sagen: Soviel geb ich dafür nicht aus, weil soviel mache ich in einem Jahr Umsatz. Aber ich suche mir jemanden, der komponiert mir das gleiche. Nicht das ganz gleiche, aber so ganz eng. Und dann wirst du halt angerufen und dann heißt es: Wie könnt ihr uns Thriller nachkomponieren?

Und dann sagen wir: Ja, können wir machen aber machen wir nicht, weil dürfen wir gar nicht und wollen wir auch nicht. Und dann: Ja, aber nur so ganz so ähnlich, es soll nur der gleiche Beat und so weiter. Und das ist eine Unsitte, würde ich mal sagen, die in den letzten zehn, fünfzehn Jahren sehr stark um sich gegriffen hat in der ganzen Werbebranche, dass man einfach das Geld nicht ausgeben möchte oder kann, weil man es nicht hat für einen teuren Originaltrack und dann denkt, man könnte das umgehen indem man jetzt irgendjemanden beauftragt das nachzuschreiben, die gleichen Sounds zu benutzen, aber dann irgendwie zwei Akkorde zu wechseln. (Interview m-18.01.26.iFA, Paragraph 88)

Selbst wenn oft ungeliebt und diskreditiert, nehmen die Komponistinnen in Musikstudios mit einem Auftrag im Rücken oder der Aussicht auf einen erfolversprechenden Pitch ihre Arbeit an musikalischer Ähnlichkeit in Angriff. Der Auftrag bleibt dabei präsent und prägt den Kompositionsprozess. Im Start-up Studio bildet der große Flachbildschirm zwischen den Fenstern während eines Kompositionsprozesses durchgehend den Auftragstext ab. Der Komponist changiert in seiner kompositorischen Arbeit wiederholt zwischen dem Musikschaffen an Computer und Keyboard und den sprachlichen Details des Auftrags. Durch die ambigen Beschreibungen musikalischer Eigenschaften der zu schaffenden Komposition mit Referenzen ist der Prozess aber kein rationales Abarbeiten von Vorgaben. Regelmäßig ist Austausch zwischen beteiligten Akteurinnen notwendig, um das Musikstück ästhetisch, rechtlich, wissenschaftlich und wirtschaftlich zu bewerten.

Mitunter kommt es vor, dass besonders ähnliche Cover-Versionen produziert werden sollen, wenn dafür die Lizenzen bei den Rechtsinhaberinnen eingeholt werden konnten. In diesem Fall ist Nachbauen bei der Herstellung eines Covers mit ausgesuchter Exaktheit verbunden. Eine Studiomanagerin erklärt, wie sie bei solchen Aufträgen vorgeht.

Im Normalfall finde ich da heraus: Ok, wer ist der zuständige Verlag? Habe da auch meine Kontakte in den einzelnen großen Verlagen (...) und dann gibt es zwei Möglichkeiten. Entweder, dass man zwar sagt: Ok, wir wollen gern diesen Titel in der Komposition verwenden, also in der Me-

lodie, aber wir wollen ihn quasi neu produzieren, also ein Cover machen, weil zum Beispiel das Tempo nicht passt oder, weil wir es gerne in einem anderen Stil machen würden, weil es einfach besser zum Film passt. Dann muss man das eben so machen, dass man beim Verlag die sogenannten Herstellungsrechte klärt. Das heißt, Verlag beziehungsweise Urheber werden abgegolten und übergeben die Herstellungsrechte und wir sind dann berechtigt quasi eine neue Version zu produzieren. Oder aber, wenn sie sagen, sie wollen es überhaupt eins zu eins, so wie es ist, wie es existiert verwenden, dann muss man zusätzlich zu den Verlagsrechten auch noch die sogenannten Master-Rights klären. Das ist dann, sind dann die Rechte von quasi der Plattenfirma, ja? (...) Und das ist meistens relativ komplex und da sind halt meistens die Werbeagenturen ein bisschen überfordert, darum übernehmen wir das. (Interview m-16.09.30iFM, Paragraph 29)

Indem die Managerin mögliche ästhetische Gründe anführt, weshalb ein Cover in Auftrag gegeben wird, weist sie auf Rechtfertigungen für die Produktion von Ähnlichkeit hin, die über das wirtschaftliche Argument geringerer Lizenzgebühren gehen. Sie gibt die Geschwindigkeit, aber ebenso den Stil als Möglichkeiten an, die einen Auftrag für eine Cover-Version anregen können. Wenn die Managerin auch die Master-Rights für ihre Auftraggeberinnen klärt, kommt es aber zu keiner Neuproduktion im Studio. Generell sind solche Aufträge als Service für ihre Kundinnen und weniger als Auftrag selbst anzusehen. Ziel für die Studios ist es, selbst Werke herzustellen. In Produktionen musikalischer Ähnlichkeit sind diese Werke *Soundalikes*. An diesen halten die Komponistinnen, im Gegensatz zum Cover und trotz aller Ähnlichkeit, die Urheberrechte selbst.

Soundalikes sind der typische Fall einer musikalischen Ähnlichkeitsproduktion, die an einer Referenz ausgerichtet ist und diese in *ähnlicher* Weise nachbauen soll, wodurch es sich vom *Justlike* des Covers unterscheidet. Anders als das Cover ist das Soundalike rechtlich unsicher, da es sich sowohl der Referenz annähert als sich auch von dieser entfernt. Die Hinweise aus dem Zitat zeigen aber, dass ein Cover klanglich weit von einem Original entfernt sein kann, und trotzdem ein Cover bleibt, wenn insbesondere die Melodie identisch übernommen wird (Solis, 2010). Für das Cover gibt es

Lizenzen. Ein nicht lizenziertes Cover ist allerdings in jedem Fall ein Plagiat und damit zwar rechtlich problematisch, aber nicht rechtlich unsicher, da es verboten ist.

Das *Vibealike* oder *Feelalike* schließlich bildet für die Komponistinnen das Extrem auf der rechtssicheren bzw. rechtssichereren Seite. Ein Vibealike, so zumindest die gängige Annahme, verletzt keine Urheberrechte, da es allein die gleiche Stimmung transportiert und die gleiche Wirkung auf die Konsumentinnen hat wie das Original, ohne aber eine eindeutige Referentialität zu diesem einzugehen. Das musikalische Produkt *fühlt* sich ähnlich an und produziert ein vergleichbares Gefühl, ohne sich aber eindeutig an einer Referenz zu orientieren. Die Ähnlichkeit liegt im ähnlichen Stil oder auch Genre. Zwischen Soundalike und Vibealike sind nahtlose Übergänge zu bemerken.

Ok, wir haben einen Film, wir haben, heute ist Dienstag, wir haben am Donnerstag finale Präsentation beim Kunden, nächste Woche Montag muss der im TV laufen, wir brauchen Musik. Macht mal was. Und ganz oft müssen wir auch in diesen Prozessen arbeiten und dann ist es ganz oft sehr klar irgendwie, von der Werbeagentur oder vom Kunden: Dieses Musikstück haben wir schon ausgesucht, darauf haben wir jetzt schon geschnitten. Der Film ist schon geschnitten auf einen Rhythmus, ganz toll, wenn man dann darauf arbeiten darf, muss, weil man natürlich rhythmisch zum Beispiel ganz wenig noch mal Freiheiten hat. Das muss genau passen. (...) Und dann ist es oft wirklich so ein: Ok, das ist jetzt dieses Genre. Dieses Musikstück ist das Mood, die Vorlage quasi. Wir machen jetzt was, was in dem gleichen Genre lebt, was in den gleichen Dramaturgie-Kurven lebt, mit einer anderen Harmonisierung, Harmonisierung, andere, leicht andere Instrumentierung, aber grundsätzlich machen wir das, ein ähnliches, wir nennen es ein Vibealike. Also etwas, was das gleiche Gefühl ausdrückt, was den gleichen Vibe ausdrückt. Im Extremfall ist es das, was in der Branche sehr verschrien ist, das Soundalike. Also dass man wirklich versucht, ein Musikstück einfach zu kopieren oder so nah wie möglich ranzugehen, ohne dass das juristisch irgendwie schwierig wird. (Interview m-17.04.12iFM, Paragraph 59)

Neben wirtschaftlichen und den bisher genannten ästhetischen Gründen für die Produktion musikalischer Ähnlichkeit vermittelt diese Passage, dass die Forderung nach Soundalikes prozessbedingt verstanden werden kann. Der Auftrag zur Musikkomposition kommt erst spät im Produktionsprozess eines Medienproduktes, viele Entscheidungen sind bereits gefallen und häufig der Filmschnitt abgeschlossen.

Ein junger Komponist erzählte von seiner ersten Erfahrung mit der Komposition musikalischer Ähnlichkeit. Für ihn war dieses musikalische Erlebnis als ein erster Schritt in diese Art von Musikpraktik prägend. Gerade, jedoch nicht ausschließlich für junge Komponistinnen sind Filmproduktionen mit großen Hoffnungen auf Erfolg verbunden.

Ich habe halt das erste Mal so ein Soundlike oder sowas gemacht für (...) eine Pilotenfolge von einer Serie und es war eine [Länder A und B] Produktion, das war richtig fett aufgezogen und da haben alle gehofft, dass das jetzt der große Bringer wird (...). Die erste Anfrage war, wir brauchen bitte eine Beatles-Nummer und die soll so klingen, als ob sie von [Politiker] in den sechziger Jahren gespielt worden ist, ja? Also ein bisschen [nordafrikanischer] Touch oder also Middle-East-Soundlike. (Interview m-17.11.09biNA, Paragraph 45)

Der Komponist verwendet »soll so klingen« als Auftragsumschreibung. Zwar dürfen sich in diesem Auftrag die Komponistinnen deutlich vom klassischen Beatles-Sound abheben, dennoch wird Ähnlichkeit verlangt. Das geforderte Musikprodukt soll sich also musikalisch der Referenz annähern und zugleich stilistisch von ihr entfernen. Eine solche Musik könnte auch als Parodie verstanden werden, deren Bewertung mit ähnlicher rechtlicher Ambiguität verbunden ist, wie das Soundlike selbst (Demers, 2006). Der Komponist beschreibt ohne Hinweis auf rechtliche Fragen den weiteren Kompositionsprozess.

Ich habe mich mit einem Kollegen drangesetzt, wir spielen beide mehrere Instrumente und haben das Track für Track gemacht, also Overdub, (...) also nicht alles live einspielen, sondern (...) aufbauend, wie man das eben

heute oft macht und so orientalisches hat das dann nicht geklungen. (Interview m-17.11.09biNA, Paragraph 45)

Zwar spielt auf unterschiedliche Musikakteurinnen verteilte, *distribuierte Kreativität* in Form gemeinsamen Produzierens auch in Ähnlichkeitsproduktionen eine Rolle. Die Fähigkeit, mehrere Instrumente spielen oder zumindest mit Hilfe eines anderen Instrumentes, vorzugsweise eines Keyboards, imitieren zu können, ist für Auftragsmusikerinnen aber entscheidend. Jede zusätzlich integrierte Musikerin kostet Ressourcen, ist finanziell oder zeitlich aufwendig sowie wenig flexibel. Regelmäßig haben Musikerinnen den Eindruck, etwas Nachgeahmtes würde nicht tatsächlich so klingen, wie es klingen sollte. Während in dem Fall der Komponist den orientalischen Klang in Frage stellt, geht es oft um die grundsätzlichere Frage, ob ein Soundalike überhaupt so klingen kann wie ein Original. Der Komponist beendet die Erzählung mit dem Hinweis, dass aus der Serie nichts geworden ist. Pitches können nicht nur gegen andere Komponistinnen, sondern auch gegen andere (Werbe)Filme oder Serien verloren werden.

Aus der Serie wurde leider nichts. Das wurde dann nicht gekauft. Wir haben einen Kurzfilm gemacht, das war auf ein paar Festivals (...), aber das war halt ein obvious Soundalike. (Interview m-17.11.09biNA, Paragraph 45)

Die Erzählung bestimmt eine offene Haltung gegenüber dem Auftrag, musikalische Ähnlichkeit zu produzieren. Wie Komponistinnen diesem Wunsch nach Ähnlichkeit von Auftraggeberinnen begegnen, hängt mit der Position im Feld zusammen. Manche Komponistinnen können eine kritische Distanz zum Auftrag einnehmen, gerade Erfahrung im Musikgeschäft ist dabei hilfreich. Mit dieser Erfahrung geht oft Wissen über rechtliche Rahmenbedingungen einher. Ein erfahrener Komponist erzählt von seiner ersten Begegnung mit einer Soundalike-Anfrage.

Das war, ich will nicht sagen ein Schock, aber das war ja trotzdem irgendwie relativ neu, dass da plötzlich jemand kommt und sagt: wir hät-

ten gerne, könnt ihr diesen Track nachkomponieren? (...) Kannte mich damals auch schon gut aus in dem ganzen Umfeld, weil ich auch die ganzen Verträge gemacht hab. Also mir war da Vieles sehr geläufig, was Urheberrecht angeht, da sage ich, Moment mal, nachkomponieren, das ist, wo habt ihr denn den Begriff her? Das gibt es doch gar nicht. Also entweder komponierst du was oder du machst halt ein Plagiat, oder du klast es, aber nachkomponieren? Was ist denn nachkomponieren? (Interview m-18.II.20iFA Paragraph 29)

Diesem Komponisten sind die rechtlichen Grenzziehungen und ihre Bewertung bewusst. Er nimmt die Liminalität wahr, in der sich diese Begrifflichkeit befindet. Im »nachkomponieren« schwingt allgemein durchaus eine künstlerische Bedeutungsebene mit, wohingegen das ebenfalls häufig genutzte »nachbauen« auf eine handwerklichere und wissenschaftlich-technischere Bewertung der musikalischen Praktiken abstellt.

Ein Soundalike ist halt keine echte, ist keine Musik, die du aus dem Herzen machst oder aus deinem Verlangen oder aus einem, das entsteht in keinem, also es ist kein kreativer Prozess, wollte ich sagen. Es ist natürlich schon irgendwo ein Kreativprozess, aber es ist ein sehr technischer, ein sehr handwerklicher Prozess, weißt du? Also du denkst darüber nicht viel nach (...). Wie das jetzt wirkt und so, du schaust einfach, dass du irgendwie das kopierst. (Interview Komponist m-17.II.09biNA Paragraph 145)

Musikproduktion macht den Anschein eines Baukastensystems, bei dem einzelne musikalische Elemente wie Bausteine zusammengesetzt werden. Wichtig ist eine wissenschaftlich-analytische Perspektive, die den Musikschaffenden erlaubt, die wesentlichen Einzelteile zusammenhängender Kompositionen zu differenzieren. Dazu gibt ein Sound-Engineer einen Überblick, wobei er die Bedeutung des Tempos der Musik hervorstreicht und wie mit diesem gespielt wird, um zu guten Ergebnissen zu gelangen.

Das Heranarbeiten funktioniert so, es setzt sich ein Komponist einmal hin, vors Keyboard, und baut Instrument für Instrument dieses Stück,

was als Vorlage war, nach. Von den Drums angefangen, über Bass, Keyboard, was auch immer, fängt er das an nachzubauen. Was der große Unterschied ist, zum Original meistens, es soll bildsynchron sein. Und hier wird sehr viel mit Tempo gespielt. Das kann man sich vorstellen wie ein Metronom das schneller und langsamer wird. Also es fängt in einem gewissen Tempo an, und dann will man zum Beispiel die nächste eins wieder auf einem bestimmten Bildschnitt haben. Und wenn sich das jetzt in diesem 4/4 Takt oder was auch immer nicht ausgeht, dann beginnt man mit einem Tempo und lässt quasi den Metronomverlauf linear so verlaufen, dass man dort hintrifft auf den Schnitt. Das ist zum Beispiel ein Trick der sehr, sehr oft angewendet wird. Einfach Tempowechsel, Tempiwechsel. Und dann wird einmal ein rohes Layout gebastelt. Das muss nicht nach viel klingen, sind meistens alle Instrumente aus der Dose um den Kunden oder quasi einmal dem Ansprechpartner etwas zu präsentieren. Und um mal zu schauen, ob es in die richtige Richtung geht. (Interview m-18.01.30.iFA, Paragraph 32)

Über das Keyboard ahmt der Komponist bereits in groben Zügen die Instrumentierung des Original nach. Diese digitalen Musikinstrumente können sehr teuer und professionell sein. Der Tontechniker sieht sie für die erste Kundinnenpräsentation eher als ein »rohes Layout« an. In dieser ästhetischen Bewertung schwingt die tontechnische Perspektive mit, die klangliche Qualität fokussiert, relativiert aber die Bedeutung quasi fertiger Musikstücke in frühen Auftragsphasen. Der Zeitdruck hält Komponistinnen an, wissenschaftlich-analytische Bewertungen von Musik zu entwickeln. Denn das Nachbauen mag zwar bei einem Singer-Songwriter Musikstück als kaum komplexe und einfach zu lösende Aufgabe erscheinen, ist bei Pop-Musiken aber nicht trivial, die nicht selten aus über 100 Tonspuren bestehen (Smudits, 2008). Darüber hinaus kann das Imitieren von »geilen Gitarrenriffs« eine persönliche Herausforderung bedeuten, die Komponistinnen schätzen.

Ich bin halt Keyboarder, ich habe klassisch Klavier gelernt (...). Ich kann Streicherläufe spielen, ich kann geile Gitarrenriffs und Bassläufe, das kann ich alles auf dem Keyboard spielen und das hat mich immer schon fas-

ziniert ab meinem ersten Synthesizer, diese Imitation von irgendwelchen Sachen, das war einfach etwas, was mich halt völlig angefixt hat. Also, das heißt, ich will nicht sagen so ein persönliches Hobby, aber ich finde es einfach geil solche Sachen zu imitieren und das nachzumachen. Das ist eine tolle Herausforderung. (Interview m-18.11.20iFA, Paragraph 114)

Um ihr Engagement in Pitches geschickt zu organisieren, ist für Komponistinnen wichtig, die eigenen Fähigkeiten einschätzen zu können. Sie versuchen an Pitches teilzunehmen, die ihrer Identität als Musikerin entspricht. Kritisch wird auf Musikerinnen verwiesen, die sich als *Jack of all trades* verstehen und jedes Genre imitieren, die einen Bossa Nova wie einen Popsong oder eine Rockschnulze produzieren. Sich unpassenden Pitches auch zu entziehen, ist eine Notwendigkeit und Fähigkeit sich und seinen Produktionen Grenzen zu setzen.

Wir haben viele Filme gekriegt, da waren Songs drauf von [nordische Musikband], sehr atmosphärisch. Und da war das, da ist es ehrlich gesagt gar nicht so schwer, also ich will jetzt gar nicht sagen, dass wir jetzt genau so tolle Sachen machen konnten wie [nordische Musikband], aber, auf der anderen Seite, da ging es um Atmosphären, da ging es nicht so viel um Melodien, (...), da konnte man ganz gut was machen. (...) Wenn du das berühmte Viva la Vida hast von Coldplay, dann bist du am Arsch. (Interview m-18.11.20iFA, Paragraph 29)

Der Komponist unterscheidet zwischen den unterschiedlichen Referenzen aus musikalischer Sicht, bewertet sie ästhetisch und findet einen Rahmen, bei welchen Aufträgen er sich engagieren kann und bei welchen nicht. Für ihn sind es Referenzen, die durch atmosphärische Klänge bestimmt sind, zu denen musikalische Ähnlichkeitsproduktionen gelingen können bspw. indem mit der Vorstellung gearbeitet wird, einen Song zu schaffen, den eine Band bei einer Session geschaffen haben könnte. Im Lauf des Interviews zieht der Komponist immer wieder diesen Rahmen nach, indem er sich manchen Musiken annähert und von anderen entfernt.

Sowas wie White Stripes würde ich von Anfang an die Finger lassen. So was wie Black Keys kann man unter den Voraussetzungen, dass wir sagen, wir haben genug Zeit und wir involvieren auch jemanden mit einer Expertise, klar, das können wir machen. Wir können uns hingeheln. Es geht. (Interview m-18.11.201FA, Paragraph 166)

Drei Arten von Referenzen verweisen jeweils auf eigene Soundalike-Typen (Abbildung 8), die ich als *atmosphärische Soundalikes*, *generische Soundalikes* und *ikonische Soundalikes* bezeichne. Referenzen können atmosphärisch sein, im Beispiel die anonymisierte [nordische Musikband]. Soundalike-Produktionen gelingen, da die Originale selbst musikalische Ähnlichkeit auszeichnet. Dazu produzierte Versionen nenne ich *atmosphärische Soundalikes*. Zwar sind diese an ihrer Referenz ausgerichtet, können aber als Vibe/Feelalikes produziert werden. Zu unspezifischen Referenzen können *generische Soundalikes* hergestellt werden, solange genug Zeit und Ressourcen vorhanden sind. Im Zitat fordert der Komponist dafür wissenschaftliche Assistenz durch Musikgutachterinnen. Schließlich gibt es Referenzen, die derart einzigartig, melodisch eindeutig zuordenbar und ikonisch sind, dass die Produktion von musikalischer Ähnlichkeit kaum möglich bzw. zumindest nicht zufriedenstellend möglich erscheint, da ein Soundalike immer zu einem Cover, also einer direkten Kopie der Referenz führt. Soundalikes von solchen Referenzen sind *ikonische Soundalikes*, die sich stark der Referenz annähern, um die gewünschte Ähnlichkeit zu erzeugen. Beispiele dafür sind Coldplay und White Stripes, zwei typische Referenzen in der Auftragsmusik.

Annähern und entfernen beginnt bei der Bewertung von Referenzen und ob die Produktion von Ähnlichkeit aus Sicht der jeweiligen Komponistin möglich erscheint oder nicht. Das heißt im Umkehrschluss nicht, dass niemand im Feld ein White Stripes Soundalike produzieren könnte oder würde. Neben dieser ästhetischen Bewertung ist für manche Musikerinnen eher die eigene musikalisch-technische Ausrichtung entscheidend, ob sie sich um einen Pitch bemühen oder nicht.

Ich mache auch nichts, was ich sage, okay das geht über meine Grenzen hinaus (...). Obwohl das irgendwie ein, keine Ahnung was, ein 80.000

Euro Auftrag ist (...). Ich mach nur das, was ich weiß, okay ich schaff das jetzt oder ich kann das machen auf eigene, auf eigene Faust und ich muss mir da jetzt keine Hilfe holen. (Interview m-17.11.09biNA, Paragraph 105)

Bestimmte Referenzen werden von den Musikerinnen als Grenzen wahrgenommen, an denen eine Produktion von Ähnlichkeit nicht mehr möglich ist. Selbst wirtschaftliche Bewertungen spielen in diesen Fällen keine entscheidende Rolle mehr. Allerdings verrät diese Prozess-Beschreibung etwas über den organisationalen Hintergrund. Denn in diesem Fall ist der junge Komponist nicht Teil eines Medienmusikstudios und hat erst vor wenigen Jahren mit Auftragsmusik begonnen. Große Studios verfügen häufig über unterschiedliche Komponistinnen oder ein Komponistinnen-Netzwerk von Freelancerinnen, die zu Aufträgen hinzugezogen werden können. In diesen Zusammenhängen ist Kollaboration zwischen Musikakteurinnen anzutreffen, die dem Zweck dient, musikalische Ähnlichkeiten zu entwickeln. Wenn die Entscheidung gefallen ist, einen Auftrag anzunehmen und eine Referenz nachzuahmen, ist musikalisch der erste Schritt, sich den im Original verwendeten Klängen der Instrumente anzunähern.

Du hörst eine Nummer, du hast irgendwie das Schlagzeug drin, eine Gitarre, du hörst dir an, wie das klingt und ich habe das bei einem, ja, eigentlich oft irgendwie, ich schau einfach erstmal, dass ich diesen Klang hinbekomme. (...) Du stellst den Klang her, du schaust, dass die Gitarre so klingt wie sie klingen soll in dem Song. Du schaust, dass das Schlagzeug so klingt, du schaust, dass der Sound einfach der gleiche ist. (Interview m-17.11.09biNA, Paragraph 105)

Im Klang der Instrumente streben die Musikerinnen eine sehr hohe Ähnlichkeit an. Sound kann auf unterschiedliche Weise nachgebaut werden. Weit verbreitet ist es, vorgefertigte Sounds in Soundlibraries zu durchforschen, um einen ähnlichen Gitarren- oder Schlagzeugklang zu finden. Aus diesen Datenbanken heraus ist mitunter schnelles musikalisches Arbeiten möglich.

Auch wenn du da tausende Soundfiles hast, du weißt ungefähr was du da hast. Also, wenn du eine Referenz hörst, dann weißt du, okay, das kann so und so in die Richtung gehen und ich habe da schon ein Schlagzeug, was genau den Beat macht, irgendeinen Standardbeat (...). Oftmals ist das einfach eine Bastlerei. (...) Also wenn du hörst, okay das ist jetzt acht Viertel und dann nimmst du das, was am nächsten dran liegt und schneidest das dir schnell zurecht. (Interview m-17.11.09biNA, Paragraph 57)

Das eigene Gehör ist danach auszurichten, Aspekte der Referenz mit möglichen Annäherungen aus der eigenen Datenbank in Einklang zu bringen. Die Komponistinnen versuchen das musikalische Element zu nutzen, »was am nächsten dran liegt«. Die Annäherung an eine Referenz über Material aus Musikdatenbanken richtet sich an ähnlichen ästhetischen Grenzziehungen aus wie die aktive Produktion musikalischer Ähnlichkeit. Neben käuflich zu erwerbenden Datenbanken ist es üblich, sich eigene Sound-Sammlungen zu erarbeiten und »vorgefertigte« Sounds für den Bedarfsfall vorzubereiten.

Vorgefertigt heißt, du hast eine Sounddatenbank. (...) Jeder hat das und es gibt aber einfach diese ganzen Werbemusikstudios, die fertigen also nicht nur eben experimentelle Klänge an, sondern einfach auch schon ganze Baselines. Irgendein Gitarrenriff, also Schlagzeugpatterns sowieso. Das ist Gang und Gäbe, dass du so wenig Zeit wie möglich mit der Aufnahme verschwendest. (Interview m-17.11.09biNA, Paragraph 51)

Mitunter werden aktuelle Sounds von Musikerinnen gezielt kopiert, selbst wenn noch kein Auftrag eingegangen ist. Die Sounds in einer Datenbank sollen up to date sein. Denn die Referenzen für Auftragskomponistinnen orientieren sich (zumindest auch) daran, was gerade populär ist. Komponistinnen haben dann die Aufgabe, die neuesten Klänge zu erkennen und reproduzieren zu können. Ein Toningenieur aus einem großen Musikstudio erklärt diese Praktik, Klänge nachzubauen.

Stichwort soll klingen wie [Musikerin]. Wir arbeiten eigentlich nur so. Mein Chef kommt immer mal wieder zu uns rein und sagt: Jungs, ich

habe da was gefunden, hört euch den Basssound auf dem Album an, das ist State of the Art, da müssen wir hin, das wollen wir, findet raus wie das geht. (...) Dann setzt man sich auf verschiedenste Lautsprecher und überlegt einmal theoretisch wie kann das denn funktionieren? Und das nächste Mal, wenn man einen Bass in der Hand hat probiert man das nachzubauen. (Interview m-18.01.30.iFA, Paragraph 82–86)

Parallelen zur technologisch-wissenschaftlichen Praktik des *reverse engineering* deuten sich an (Chikofsky & Cross, 1990; Fitzpatrick & DiLullo, 2006). Dabei wendet der Musikakteur tontechnische »Tricks« und Praktiken an, um den gewünschten Klang nachzubauen. Darüber hinaus berichtet er davon, dass zur *Sound-up-to-dateness* Rechercheaufwand nötig ist und er sich intensiv mit neuesten Computerprogrammen auseinandersetzt.

Es kann manchmal sehr einfach sein und wir arbeiten natürlich jeden Tag damit, und haben dann schon so gewisse Vorstellungen: Das könnte der Trick sein und das könnte der Trick sein. (...) Meistens ist es so, dass es ein neues Plug-In ist mit einem gewissen Pre-Set schon und deswegen ist für uns auch immer ganz wichtig, dass wir uns die schönen englischen und amerikanischen Zeitschriften durchlesen wo Produzenten von ihren neuen Tricks von den Co-Produktionen reden. Und welche neuen Plug-Ins die großen Mischer und großen Masterer angreifen. (Interview m-18.01.30.iFA, Paragraph 116)

Über den Klang der Instrumente hinaus finden musikalische Dimensionen wie Melodie, Harmonie und Rhythmus, ebenso Dynamik, also Lautstärke, Tempo, und die musikalische Struktur von Musikstücken beim Nachbauen von Referenzen Beachtung. Mit Hilfe kleinster Transformationen nähern sich die Musikakteurinnen den musikalischen Dimensionen der Referenz an und entfernen sich von dieser.

Wesentlich für die Produktion musikalischer Ähnlichkeit ist die Komposition einer Melodie, die der Referenz-Melodie nahekommt, sich aber zugleich von dieser entfernt. Eine Melodie zu übernehmen ist urheberrechtlich strikt untersagt. Allerdings ist die Grenzziehung umstritten, was eine Melo-

die ist und was nicht (Müllensiefen & Frieler, 2020). Sobald eine Tonfolge als Melodie charakterisiert ist, muss sie bei der Produktion von Ähnlichkeit verändert werden. Während bei Klang-Aspekten größere Ähnlichkeit möglich ist und von den Musikschaffenden anvisiert wird, ist die Annäherung an eine Melodie rechtlich besonders heikel. Das hat sich aus Sicht eines Gutachters im Feld herumgesprochen.

Die meisten wissen so ungefähr wie es geht. (...) Also, dass die Melodie (...), dass man da ganz wenig Spielraum hat, also dass man da möglichst weit entfernt sein sollte, das wissen die meisten dann schon. Aber ansonsten, ja, sind die Leute ziemlich unsicher. (Interview m-18.10.01iNL, Paragraph 21)

Ab wann eine Veränderung einer Melodie eine veränderte Melodie entstehen lässt, wird unterschiedlich bewertet. Bei der melodischen Transformation ist für die Musikschaffenden darauf zu achten, dass die Melodie hinreichend ähnlich bleibt und dennoch ausreichend Unterschiedlichkeit aufweist. Eine Möglichkeit der melodischen Transformation stellt die Veränderung der Kontur der Melodie dar. Darunter verstehen Musikerinnen eine Richtungsänderung der musikalischen Verlaufslinie. Es kommt dabei zu einer Art Umkehrung der Melodiebewegung. Im Fall einer Melodielinie, die sich *nach oben* bewegt, also die Töne höher werden, würde die Konturveränderung dadurch erreicht werden, dass die Melodie *nach unten* gelegt wird. Dabei bleiben die Abstände zwischen den einzelnen Tönen gleich, aus einer Terz höher wird eine Terz tiefer. Während ein ähnliches klangliches Bild entsteht, ist die Melodie durch diesen Eingriff verändert und auch auf verschriftlichten Notationen sichtbar, wie sie für Gutachten typisch sind (Bellido, 2016). Richtungsänderungen dieser Art nützen Komponistinnen ebenso bei harmonischen Tonartwechseln, die ermöglichen, sich von einer Referenz ästhetisch und musikwissenschaftlich zu entfernen.

Und manchmal drehst du das einfach komplett um. Also wirklich musikalisch, weißt du? (...) Wenn du jetzt einfach irgendeine Akkordfolge hast (...). Du schaust nicht, dass du dieselben Akkorde kopierst oder be-

ziehungsweise nachspielt, sondern (...) schaut, was passiert, wenn du das jetzt einfach banal rückwärts spielst. (Interview m-17.11.09biNA, Paragraph 105)

Durch diese Praktik bleibt eine ähnliche Klangfarbe erhalten, obwohl eine veränderte Harmonie vorliegt. Diese Option hält größere Nähe zum Original, was mehr klangliche Übereinstimmung, aber auch rechtliche Unsicherheit zur Folge hat.

Du schaut, ob du das (...) einfach auch verschieben kannst. Wenn das jetzt irgendwie D G A sein soll, dann kannst du auch schauen, dass es von einem anderen Grundton ausgeht, aber die Intervalle sind gleich (...). Das ist quasi dieselbe Bewegung, dasselbe Bewegungsmuster ist da. (Interview m-17.11.09biNA, Paragraph 111)

Es sind also harmonische Veränderungen, die häufig den Ähnlichkeitseindruck zwischen zwei Musikstücken verringern sollen. Oftmals ist dafür ausreichend, den Grundton zu wechseln und auf diesem veränderten Grundton die Harmoniefolge anzupassen.

Man muss dann auch schauen, dass das nicht dieselbe Nummer nur in einer anderen Tonart ist (...). Das ist ein schmaler Grat. (Interview m-17.11.09biNA, Paragraph 113)

Der Komponist bewertet die musikalische Aufgabe als einen »schmalen Grat«. Einen Tonartwechsel alleine sieht er nicht als ausreichende Veränderung an. Der »schmale Grat« vermittelt, dass es sich um keine triviale Einschätzung handelt, sondern um komplexe Bewertungsvorgänge an unsicheren Grenzen. Tonarten haben daneben bestimmte *Klänge* und bei einem Tonartwechsel ändert sich dementsprechend auch die Klangfarbe von Musikstücken, was kreative Spielräume ermöglichen kann.

Es gibt immer wieder Fälle, wo der Kunde, ja, ich will noch näher an die Referenz ran. Ich will, das ist mir alles zu durig was ihr macht, die

Referenz ist doch mollig, da sagen wir, okay, da können wir noch ein bisschen kucken, wie nahe wir da ran können. (Interview m-18.10.05IFM, Paragraph 25)

Rhythmik, Tempo und Dynamik können ebenso dazu beitragen, durch kleinste Transformationen einer Referenz näher zu kommen oder sich von ihr zu entfernen. Der Komponist führt aus, wie ihm das gleiche Tempo hilft, eine musikalische Ähnlichkeitsproduktion zu beginnen. Auch Rhythmik und Dynamik können auf diese Weise genutzt werden, wobei wichtig ist, nicht zu viele musikalische Elemente einer Referenz anzunähern.

Wenn klar ist, das soll irgendwie sehr nah in diese Richtung gehen, dass ich dann gucke, welches Element ich davon aufgreife und dass dann die Elemente drumherum anders sind. (...) Also höre ich mir den Temp-Track an und überlege, ok, warum funktioniert der besonders gut da oder warum finden die, dass der besonders gut da funktioniert. Oft ist es das Tempo. Dann gucke ich also, dass ich mir das Tempo übernehme, dass einfach klar ist, ok, gleiches Metrum, gleiches Tempo, (...) und dann kommt aber etwas Neues drauf. (Interview m-17.04.12iNA, Paragraph 71)

Ein größeres Problem stellt die Struktur von Musikstücken dar, wenn diese als Temp-Musiken passend auf ein filmisches Medium geschnitten worden sind. Die enge Verzahnung der Referenzen mit dem Film erschwert, sich von ihr zu entfernen. Sich struktureller Veränderungen zu bedienen kann aber hilfreich sein, sich von einer Referenz zu entfernen und zugleich klanglich weiterhin nahe an ihr zu bleiben.

Weil ja oft die Musik schon, der Spot, den man vertonen soll, schon nach so einer Musik geschnitten worden ist. Das heißt, eine gewisse Zeitstruktur ist auch da. Und das ist natürlich schwierig, weil dann kommt an bestimmten Stellen ein Akkordwechsel und jetzt muss man wirklich aufpassen als Komponist, dass es noch ähnlich genug ist, dass die das irgendwie wiedererkennen und der Auftrag erfüllt ist, aber eben auch wieder anders

genug, dass es keine rechtlichen Probleme gibt. (Interview m-17.04.11iNS, Paragraph 79)

Eine Möglichkeit zur Entwicklung dieser liminalen Kreativität stellt die Produktion von Versionen dar. Sie erlaubt den Komponistinnen, sich in einem Pitch der Referenz sowohl anzunähern, aber ebenso von ihr zu entfernen. Im folgenden Zitat spricht der Komponist von Varianten, die er für jeden Pitch vorbereitet. Dadurch meint er, den Entscheidungsprozess der Auftraggeberinnen beeinflussen zu können.

Ich versuche bei jeder Auftragsarbeit, egal was es ist, es hat mit Soundalike nix zu tun, ich versuche auf jeden Fall mehrere Varianten, also mehrere verschiedene Varianten anzubieten, alleine deswegen, weil das, wenn du denen einen Film schickst mit einem Track, von dem du denkst, wow der passt supergeil. So. Den hören die sich an, hören ihn sich noch einmal an, und dann sagen sie, ach, ne. Weil sie etwas anderes im Kopf haben. Wenn du denen drei schickst (...), hören sie sich das erste an, sagen sie »ah, ne«, hören sich das zweite an, sagen »ne, das gar nicht«, und das dritte, »na gar nicht so schlecht, lass das erste noch mal hören«. (Interview m-18.11.20iFA, Paragraph 35)

Der Komponist gibt einen Einblick, wie er sich die musikalischen Entscheidungsprozesse in den Situationen vorstellt, zu denen er gewöhnlich keinen Zugang hat. Zwar kommen mitunter Entscheidungsträgerinnen in Studios. Bei Pitches ist Distanz zu den Auftraggeberinnen aber die Regel. Verschiedene Versionen eines Musikstücks helfen, sich ästhetischen und rechtlichen Unsicherheiten anzunähern und zu entfernen. Für wirtschaftlich dürftig ausgestattete Aufträge sieht das oft anders aus.

Die wollten einen Song gemacht bekommen, der halt irgendwie ein bisschen ähnlich klingt wie dies und jenes, 500 Euro. (...) Dann schaust du dir das nicht an, dass das Feeling, das dir der Song gibt oder irgendwas, das ist alles wurscht. Das wird nur zu einer technischen Sache, da zählst du

es einfach nur ab und dein Hirn arbeitet einfach eh schon von alleine und du machst das, du fakest das. (Interview m-17.11.09biNA, Paragraph 49)

Das Zusammenspiel von geringen finanziellen Mitteln und Zeitdruck lässt aus einem ästhetischen Kompositionsprozess einen technischen Produktionsprozess werden. Für den Komponisten wird die Referenz zu einem in einzelne Elemente aufgebauten Artefakt, das nachzubauen ist. Auf Gefühle, die eine Referenz hervorruft, kann nicht Rücksicht genommen werden. Der Komponist vergleicht mit Kompositionen, die er »für sich selber« macht.

Wenn ich einen Song mache für mich selber oder für etwas, was ich wirklich schreibe oder ernst meine (...), dann überlegst du halt viel, viel mehr. Denkst einfach als so ein räumlicher Aspekt, welches Mikrofon verwendest du, ist das der richtige Klang von dieser Percussion oder sowas, ja? Bei so einer Werbung, wo du einfach wenig Zeit hast oder so ein Soundalike, das kommt alles aus der Kiste. (Interview m-17.11.09biNA, Paragraph 49)

Er beschreibt diese musikalischen Produktionen aus einer distanzierten, abwertenden Perspektive. Die Vermutung, für das geringe angebotene Payout würde niemand Aufwand betreiben, schlägt sich mit der allgemeinen Ansicht im Feld, dass selbst bei Pitches die Auftraggeberinnen von den Musikakteurinnen *ausproduzierte* Musik und also im Grunde Fertiges verlangen. Gleichwohl sind 500€ nicht viel Geld, gerade für zeit- und aufwandsintensive Musikproduktionen. Bei den von mir analysierten Aufträgen kommen sie regelmäßig vor, sind aber nicht die Regel. Für den jungen Komponist führt das zwangsläufig zu einer musikalischen Respektlosigkeit.

Wenn man sowas macht, dann muss man wirklich auch ein bisschen respektlos an das Referenzmaterial angehen. Wenn du jetzt einfach irgendeinen Song bekommst als Referenz und Referenz heißt halt, bitte klau mir das so gut es geht. (Interview m-17.11.09biNA, Paragraph 49)

»So gut es geht« ist der Hinweis, um von *nachbauen*, das bisher das Kapitel bestimmt hat, auf *vorbeikomponieren* zu sprechen zu kommen, wobei vor-

beikomponieren auch mitzudenken ist, wenn ein Nachbauen mit ausreichend Abstand gelingt. Vorbeikomponieren steht im Zusammenhang mit einer Geschicklichkeit, musikalische Ähnlichkeit zu produzieren. Im Zitat beschreibt ein Gutachter, wie er zur Bewertung kommt, eine Ähnlichkeitsproduktion sei »vorbeikomponiert«.

Also ich habe das gehört und jeder hört es. Es hätte jemand auch, wenn man die Werbung zum Beispiel sieht, man hört einen gewissen Song und weiß: Aha, das war die Vorlage. Also manchmal ist es einfach eindeutig. Aber geschickt gemacht, geschickt daran vorbeikomponiert. (...) Also man hört ganz eindeutig, das ist ähnlich arrangiert, das ist eine ähnliche Melodie und ganz klar was da Vorlage war. Und trotzdem würde ich sagen ist das eben kein Soundalike in diesem Sinne. Weil überall was anders ist. Also in der Gesamtheit klingt das zwar ähnlich aber es ist doch überall anders. Und das ist, finde ich, so ein Punkt wo ich sage: Na gut, das reicht aus. (Interview m-18.10.01iNL, Paragraph 45)

Wie vorbeikomponieren möglich wird, bespreche ich im nächsten Kapitel, und zeige, dass Produktionen musikalischer Ähnlichkeit *Kreativität distribuieren* und *kleinste Transformationen kombinieren*. Diese Kreativprozesse sind dadurch auf eine Weise organisiert, die musikalische Ähnlichkeit in Form einer liminalen Kreativität entwickeln, die sowohl einer Referenz annähert, als auch von dieser entfernt.

4.2.3 Kreativität distribuieren und kleinste Transformationen kombinieren

In Produktionen musikalischer Ähnlichkeit beobachte ich die Produktion von Versionen. Musikalische Details des Schaffensprozesses einer Version verdeutlichen, mit welcher ästhetischen Genauigkeit und Feinfühligkeit Kreativität in diesen Produktionsprozessen distribuiert wird.

Die erste Version klang noch nicht so, die klang noch eher 80er. Und dann habe ich (...) dem Komponisten gesagt, ey das ist super, das reicht, gib mir die Session, ich geb die jemandem, der nur 60ies Sound macht, der genau weiß, was er machen muss, welche AMPs, welche Snair, welche High Hat, wie er das mikrofonieren muss. Hat er das in Klang gebracht und dann haben wir verglichen mit der Referenz, wie spielt die High Hat, wie ist der Sound der High Hat irgendwie. Und haben das halt peu a peu an diesen Sound gebracht und recht gut getroffen. (Interview m-18.10.05iFM, Paragraph 59)

Nicht alle Produktionen, die musikalische Ähnlichkeit herstellen, werden auf technische, geradezu lieblose Weise abgespult. Versionen herzustellen kann eine kreative Praktik sein, die mit einer komplexen Organisation verbunden ist und kreative Beiträge auf verschiedene Akteurinnen verteilt.

Wir lassen nie einen ran, sondern das ist das, was der Kunde, warum auch viele Kunden bei uns mit uns arbeiten, wir bieten besondere Pitches [anonymisiert, K.H.] an, so nennen wir das. Normalerweise ist das so, also Kunde, oder als Agentur briefst du drei oder vier Musikproduktionen oder Musikagenturen und kriegst halt von jedem einen Song. Das heißt, du hast vier Ansprechpartner, du musst mit jedem ne Feedbackschleife machen. Und bei uns sagen wir, du sprichst mit einem und customized quasi auf das Projekt bezogen suchen wir nach der, wir nehmen den, keine Ahnung, Manni aus Marl, wir nehmen den aus da, wir nehmen Queer Motions aus der großen weiten Welt, und die pitchten gegeneinander und kämpfen gegeneinander und jeder (...) hat seine eigene DNA und das

heißt jeder Song wird auch einen Ticken anders, das ist uns wichtig, um so einen vielfältigen Genpool zu haben. (Interview m-18.10.05iFM, Paragraph 43)

Annähern und entfernen ist ein Prozess, der intentional zwischen unterschiedlichen Akteurinnen im Feld aufgespannt wird. Dabei organisiert das Medienmusikstudio interne Pitches, in denen musikalische Versionen hergestellt werden. Die anonyme Aufzählung verdeutlicht, dass bei der Auswahl potentieller Komponistinnen Heterogenität eine Rolle spielt. Die martialischen Beschreibungen des Pitch-Prozesses weisen den Wettbewerb um den Musikauftrag als einen Wettkampf aus. Durch die Heterogenität wird jeder eingereichte Song »einen Ticken anders«, es werden also Versionen erzeugt, die sich ähneln, aber nicht gleichen. Die Praktik, den Auftrag mit Referenz zu streuen, fördert das Versionieren.

Unsere Komponisten sind zum großen Teil intern. Also wir arbeiten natürlich auch mit Freelancern zusammen, da ist dann noch mal ein Briefing-Zyklus mehr drin quasi, aber wir haben viele interne Komponisten, mit denen ich natürlich auch viel offener sprechen kann und wo die wissen, sie können mir vertrauen, dass ich mir wirklich Mühe gebe, den Kunden zu verstehen und ich vertraue ihnen, dass sie sich wirklich Mühe geben, den Auftrag so gut wie möglich zu erledigen. (...) wir arbeiten gemeinsam als ein Team an der Sache. (Interview m-17.04.12iFM, Paragraph 47)

Durch die Organisation von Pitches kommt Kreativdirektorinnen oder auch Musikberaterinnen eine intermediäre Stellung im Kreativprozess zu. Der Kreativdirektor in diesem Fall nimmt Schnittstellen zwischen den konkreten Komponistinnen und den Auftraggeberinnen ein.

Ich war CD [creative director, K.H.], aber es gab mehrere Producer, das heißt, die wurden unabhängig voneinander gebrieft. Was ich da mache ist, so Producer A, hier ist die Referenz, das Original und dann kommt die Komplementärreferenz wie ich sie nenne noch dazu. Mach doch mal

was und lass dich von dem hier auch noch inspirieren. Producer zwei auch die Originalreferenz, aber der bekommt ne andere ein anderes eine andere zusätzliche Referenz, Komponist drei hier das Original und nimm keine Ahnung vielleicht weid ein bisschen elektronischer und nimm das dazu. (Interview m-18.10.05iFM, Paragraph 43)

Seine eigene Rolle als »creative director« in diesem Prozess zeigt eine klare, zumindest teilweise hierarchische Organisation des Pitches an. Die Betonung dieser funktionalen Rolle im Prozess lässt vermuten, dass er zumindest nicht in jedem Prozess genau diese Rolle einnimmt. Rund um den Kreativdirektor versammeln sich »Producer«, also die Komponistinnen. Diese werden jeweils »unabhängig voneinander gebriefet« und ihnen zwar die zentrale Referenz der Kundin, zusätzlich aber unterschiedliche »Komplementärreferenzen« oder sogar konkrete musik-praktische Aufträge zugeteilt. Indem der Kreativdirektor unabhängige Produzentinnen in den Schaffensprozess integriert, organisiert er das Versionieren der Referenz um die *wisdom of the crowd* (Surowiecki, 2005), die sich in seinem oder dem Netzwerk des Musikstudios verbirgt. Mittels komplementärer Musikstücke setzt der Kreativdirektor einen Prozess der Produktion von Ähnlichkeit in Gang, bei dem sich die Kompositionen von der Referenz entfernen.

Um mal zu gewährleisten, dass der Kunde nicht drei Mal den gleichen Song bekommt. Drei Mal den gleichen Song im Sinne, es klingt eigentlich alles gleich, die Akkorde sind bisschen anders aber ey, ich kanns nicht unterscheiden so richtig und ehm, genau, und das ist ein Song wirklich, wo wir gefühlt recht nah dran waren, und weswegen wir auch zu einem Gutachter gegangen sind (Interview m-18.10.05iFM, Paragraph 43)

Eine ästhetische Bewertung rechtfertigt das komplexe Vorgehen, denn der Kreativdirektor möchte die Produktion von Versionen vermeiden, die eine Kundin nicht zu unterscheiden vermag. Die Produktion von Ähnlichkeit ist auf wahrnehmbare Transformationen angelegt. Trotzdem aufwendig differenzierbare Ähnlichkeit produziert wird, entsteht ein Song, der »recht nah dran« an der Referenz war. Diese gefühlte ästhetische Nähe hat rechtliche

Unsicherheit zur Folge, die zunächst hinter ästhetische Praktiken zurücktritt, dann aber doch zum Thema wird. Den distribuierten Charakter des Prozesses behält der Kreativdirektor bei und leitet das unsichere Musikstück an die Musikgutachterin weiter. Während diese rechtliche Unsicherheit als Nebenprodukt der kreativen Produktion von Ähnlichkeit entstanden ist, führt auch der kontinuierliche Wunsch von Kundinnen nach größerer Annäherung dazu, Gutachterinnen in den Prozess zu integrieren.

Es gibt einen Punkt, wo der Kunde sagt, ich möchte noch näher ran, dann sagen wir, machen wir dir, aber du musst uns bestätigen, dass du weißt und dass wir nicht mehr haften. (...) Und was wir aber auch oft machen ist, wir schalten unabhängig von der Agentur einen Musikgutachter ein und sagen, bitte hör das mal, ob das safe ist. (Interview m-18.10.05iFM, Paragraph 25)

Eine Haftungsbestätigung von ihren Kundinnen zu fordern haben verschiedene Musikakteurinnen beschrieben. Dabei ist ihnen zumindest aus Perspektive des deutschen Rechtes bewusst, dass eine Trennung des Werkes von seiner Schöpferin im Urheberrecht ausgeschlossen ist (Pierson et al., 2011). Eine *work for hire* Doktrin wie im Copyright gibt es in Deutschland nicht. Diese belässt in Auftrag geschaffene Werke im intellektuellen Besitz der Auftraggeberin (Vaidhyathan, 2003). Falls es zu einer Gerichtsstreitigkeit kommt, ist im Urheberrecht die Komponistin als Urheberin verantwortlich für Rechtsverletzungen, die ihre Schöpfung begeht. Um dem vorzubeugen, integrieren Komponistinnen musikalischer Ähnlichkeit Musikgutachterinnen.

In größeren Studioumgebungen ist es zusätzlich möglich, wissenschaftliches, rechtliches und ästhetisches Wissen anzuzapfen, das innerhalb der Organisation verfügbar ist. In diesen Organisationen arbeiten Musikakteurinnen, die sich mit Fragen musikalischer Ähnlichkeit befassen und mit der Komposition verbundene Unsicherheit bewerten können. Eine Möglichkeit bietet sich, wenn ein Verlag einem großen Studio angeschlossen ist.

Wir sind ja auch ein Verlag, also ich hab dem Verlagschef gesagt: Check auch mal, also mit deiner Expertise, ob das safe ist, und dann hat der

gesagt, ja, lass das besser mal vom Gutachter. (Interview m-18.10.05iFM, Paragraph 81)

Die Erzählung dieses kurzen Austauschs vermittelt, wie Fragen musikalischer Ähnlichkeit zwischen Akteurinnen verschoben und aus dem gemeinsamen Wissen Bewertungen getroffen werden. Zwar greift der Verlagschef in diesem Beispiel allein beratend ein, beeinflusst aber die Richtung, die der Prozess nimmt. Sich einer Referenz anzunähern und zu entfernen ist nicht ausschließlich eine ästhetische Aufgabe, die eine Komponistin lösen muss, sondern in ein differenziertes Handlungsfeld beteiligter Akteurinnen eingewoben, die aus unterschiedlichen Perspektiven ein Artefakt bewerten und an diesem arbeiten.

Das ist die Vorlage und das ist das Endergebnis. Zwischen den beiden, 05. Juli 2017, 10. Oktober 2017. (...) Also, es ging lange hin und her, es ging total rund, weil wir hatten das Problem, logischerweise, alle gesagt haben, ne, das Original ist besser, und ich sage, wir können das Original nicht machen, ja ihr müsst näher ran, könnt ihr nicht da und so? Okay, dann macht man da so. (Interview m-18.11.20iFA, Paragraph 46)

Zwischen der ersten und der letzten, schließlich abgenommenen Version lagen vier Monate, ein für das Medienmusikgeschäft langer Zeitraum. Zwar bedeutet Zeitdruck nicht zwangsläufig, dass keine Gutachterinnen eingeschaltet werden. In Fällen, wo kaum Zeit bleibt, sind diese oft nur aufgefordert, eine Stellungnahme oder ein kurzes Gutachten zu verfassen. Ihre Aufgabe besteht darin, die Ähnlichkeit zwischen Kompositionen wissenschaftlich zu bewerten.

Oh, hier seid ihr aber doch zu dicht dran, da würde ich dies und jenes machen. Keine Ahnung, manchmal ist es ja auch so die Gesamtheit einfach, ja? Also die Melodie ist nicht ähnlich, aber da sind die Akkorde ähnlich und dann auch noch das Schlagzeug und und und (...). Wenigstens hier diesen Ausruf da wegnehmen würdet oder das und das. Also, dass man

da sagt: Gut, dadurch würdet ihr euch weit genug entfernen. (Interview m-18.10.01iNL, Paragraph 23)

Bei Begutachtungen von Musikstücken bewerten Musikgutachterinnen, ob Versionen einer Referenz zu stark angenähert worden sind oder sich ausreichend von ihr entfernen. Im Fall zu großer Nähe haben Gutachterinnen eine Bandbreite an Möglichkeiten, Veränderungen einzelner musikalischer Dimensionen oder auch einzelner Elemente vorzuschlagen, wie der »Ausruf« oben. Allerdings weist der Gutachter auf die Bedeutung der »Gesamtheit« für die Bewertung von Ähnlichkeit hin, die erst durch eine *Kombination von Elementen* entsteht. Er lässt aber auch durchklingen, dass mitunter kleine Veränderungen wie die Auslassung eines »Ausrufs« zu ausreichender Entfernung führen können.

Gutachterinnen werden zu unterschiedlichen Zeitpunkten an der Musikproduktion beteiligt. Häufig spät, denn zumindest muss eine Version vorliegen, die begutachtet werden kann. Rechtliche Unsicherheit kann zu Prozessschleifen gegen Ende einer Produktion führen. Ein Gutachter erzählt, dass er oft erst in den Prozess einbezogen wird, wenn anzunehmen wäre, dass er schon so gut wie beendet ist.

Jetzt macht der was und meistens dann, wenn er was fertig hat und die Agentur findet das dann gut, die hat quasi abgenommen, dann komme ich ins Spiel. (...) Aber nur wenn die Komponisten selber sich irgendwie unsicher sind, dass es eventuell doch zu nah am Original ist. Der kommt auf mich zu, schickt mir das und ich höre mir das an und dann sage ich Daumen hoch oder Daumen runter, meistens auch nur ein relativ kurzes Gutachten. (Interview m-18.11.16iNL(b), Paragraph 9)

Die Unsicherheit der Komponistinnen gilt als Bedingung, ob Gutachterinnen integriert werden oder nicht, ebenso hilft, wenn die Agentur ein Musikstück schon abgenommen hat und die Komponistinnen mit dem Auftrag und Bezahlung rechnen können. Die Interaktion zwischen Komponistinnen und Gutachterinnen läuft häufig virtuell ab. Die Komponistinnen schicken ihre Versionen zu den Gutachterinnen, diese geben

eine Bewertung oft in Form eines Kurzgutachtens ab und schicken dieses an die Komponistinnen zurück. Mitunter wenden sich Komponistinnen regelmäßig an Gutachterinnen. Manche Gutachterinnen sprechen sogar von »Stammkundinnen«.

Es gibt zwei, drei Kunden, die regelmäßig anfragen, die dann teilweise (...) mehrere Versionen zur Verfügung stellen. Es könnte so oder so sein, oder wo ich dann auch eingreife und sage: Ne, Moment, es müsste hier und da noch ein bisschen... ne? Ein bisschen anders gemacht werden, und dann habt ihr einen größeren Abstand. (...) In der Regel ist es so, dass schon fertige Werke vorliegen und ich dann eben relativ offen gefragt werde. (Interview m-18.10.01iNL, Paragraph 19)

Zu einem direkten Kontakt zwischen Komponistinnen und Gutachterinnen kommt es selten, Telefon- oder Videokonferenzen können jedoch dafür sorgen, dass sich Beteiligte visuell kennen lernen. Der Gutachter fährt fort und unterscheidet ästhetisch, wie Ähnlichkeiten, die keine Probleme darstellen, sich von solchen abheben, die zu Problemen führen.

Meistens ist es gut, ja, das ist unbedenklich, wenn auch Teile gecovered wurden, wo keine klare Melodie ist, wo es eher so um eine Stilkopie geht letztendlich, ja. Aber manchmal sind da auch Sachen, wo ich: Ah, hier die Melodie ist da noch zu nahe dran, und ich würde da nochmal nachbessern, und dann geht es manchmal über zwei, drei Iterationen, kommt schon mal vor, dass der Komponist dann versucht an der Melodie was zu ändern. (Interview m-18.11.16iNL(b), Paragraph 9)

Der Gutachter bewertet eine Ähnlichkeitskomposition ausgehend von der Melodie und sieht eine potentielle Stilkopie, wenn »keine klare Melodie« übernommen worden ist. Eine Stilkopie schätzt er als rechtlich unbedenklich ein, da sie sich über nicht urheberrechtlich geschützte musikalische Elemente einer Referenz annähert. Die »zwei, drei Iterationen« geben einen Eindruck des Einflusses der Gutachterinnen auf die Produktionen von Ver-

sionen. Gutachterinnen dienen als Rechtsversicherung, sind aber ebenso in die Schaffensprozesse eingewoben.

Und manchmal sage ich dann auch, aus analytischen Gesichtspunkten ist es genau das Problem hier an der musikalischen Stelle, weil da sich der Rhythmus mit den Tönen, das erzeugt dieses Ähnlichkeitsgefühl, da könntest du zum Beispiel von einer aufsteigenden Kontur eine abfallende Kontur machen und dann wäre die Ähnlichkeit wesentlich weniger gegeben, jetzt so zum Beispiel auf der melodischen Ebene. Also, manchmal gebe ich tatsächlich Ratschläge aus der musikwissenschaftlichen Sicht, wo ich sage, der Ähnlichkeitseindruck dieser beiden Dinge kommt vor allem daher, und das ist bedenklich, und wenn du an dem und dem Parameter etwas veränderst, dann bist du im sicheren Bereich. (Interview m-18.11.16iNL(b), Paragraph 9)

Ausgehend von einem ästhetisch bewerteten »Ähnlichkeitsgefühl« erklärt der Gutachter weshalb aus wissenschaftlicher Sicht ein »Ähnlichkeitseindruck« entsteht. Dabei schlägt er konkrete musikalische Veränderungen vor. Dem Gutachter ist die beabsichtigte Produktion musikalischer Ähnlichkeit bewusst. Er möchte nicht das Musikstück von Ähnlichkeit befreien, sondern praktische Vorschläge geben, ästhetische, wissenschaftliche und rechtliche Bewertungen von Ähnlichkeit miteinander zu verzahnen. Das Ziel ist, mit Hilfe einer kombinierten Veränderung mehrerer »Parameter« den rechtsunsicheren Bereich der Ähnlichkeit zwischen Komposition und Referenz zu verlassen.

Im Prinzip bieten sich da alle musikalischen Parameter an, also was zum Beispiel Rhythmus von der Begleitfigur der Akkorde angeht, was den Rhythmus angeht, was den Akkord angeht, dass man an der einen Stelle nicht D-Dur nimmt, sondern H-Moll, oder so was. Und wenn man da drei von diesen kleinen Sachen ändert, dann wird das ja immer unähnlicher. Tatsächlich. Weil der Gesamteindruck ist dann entscheidend. (Interview m-18.11.16iNL(b), Paragraph 9)

Liminale Kreativität besteht darin, Ratschläge so zu gestalten, dass die Kompositionen einander weiterhin ästhetisch ähnlich bleiben und sich wissenschaftlich voneinander entfernen. Der Gutachter steht semantisch zwischen Ästhetik, Wissenschaft und Recht und wiegt diese gegeneinander ab. Die Kombination von Transformationen entfernt die Version nicht nur von der Referenz, sie erlaubt ebenso argumentativen Spielraum, kommt es später zu einer Klage.

Manchmal reicht es ja auch an diesen Parametern bisschen zu drehen, also zehn bpm weniger, und dann auch die Tonart von C-Dur nach Des-Dur. Das ist jetzt nicht schützenswert, aber es ist natürlich, wenn es später zum Fall kommt, ist jeder Unterschied bedeutsam, den man dann ja argumentativ wieder einbringen kann. (Interview m-18.11.16iNL(b), Paragraph 27)

Die liminale Kreativität kleinster Transformationen dient nicht ausschließlich dazu, einer Ähnlichkeitswahrnehmung vorzubeugen, sondern wissenschaftlich bewertbare und in einer rechtlichen Argumentation nützliche Unterschiede zwischen Musikstücken einzubauen. Die Reaktionen der Komponistinnen auf diese Vorschläge beschreiben Gutachterinnen als zwiespältig.

Der eine ist immer ganz dankbar, wenn ich ihm etwas sage, an welchen Parametern er noch drehen könnte, die anderen wollen sich da eigentlich auch gar nicht so reinreden, die wollen eigentlich wirklich nur hören, dass das alles gut ist. Und wollen nicht, dass ich da in den kreativen Prozess eingreife. Und wenn ich dann was sage, änder doch mal da und da, dann machen die das auch meistens auch nicht, wie ich das vorschlage, sondern versuchen es irgendwie anders. (Interview m-18.11.16iNL(b), Paragraph 15)

Einerseits suchen die Komponistinnen aktiv um die Begutachtung ihrer Werke an, andererseits ist nachvollziehbar, dass sie gegenüber ästhetischer Einflussnahme skeptisch sind. Zudem können Vorschläge zwar aufgegriffen, aber »irgendwie anders« umgesetzt werden. In der Kreativität der kleinsten Transformationen ist also selbst Spielraum vorhanden. Dieser eröffnet

Möglichkeiten, konkreten und detaillierten Änderungsvorschlägen nur auf ähnliche und eben nicht identische Weise nachzukommen.

Es ist eine komische Form von Kreativität. Einerseits willst du ja Künstler sein, andererseits musst du ganz klare Vorgaben erfüllen. Das heißt, die haben nur einen schmalen Korridor Kreativität und wenn da noch wer analytisch kommt, ja, wenn du die da so und so änderst, weil psychologisch, wenn der Akzent mit diesen Tönen an der richtigen Stelle ist, dann erzeugt das halt diese Ähnlichkeit, (...), weil die Gerüstöne sind das Entscheidende. Und wenn du die änderst, dann so. Und das ist natürlich ein analytischer Zugriff auf Kreativität, der den meisten Leuten nicht unbedingt passt. (Interview m-18.II.16iNL(b), Paragraph 17)

Der »schmale Korridor Kreativität« wird durch den Gutachter mit weiteren Vorgaben angereichert, wobei der Gutachter einem »analytischen Zugriff auf Kreativität« folgt, der nicht immer auf Wohlwollen stößt. Nach Gutachten und Ratschlägen sind Gutachterinnen zumeist nicht mehr am weiteren Prozess beteiligt.

Dann höre ich nie wieder etwas davon in aller Regel. Manchmal kucke ich Fernsehen und dann sehe ich irgendeine Werbung und dann denkst du, ach, die Musik kennst du doch. (...) Ja, mir ist auch tatsächlich nie etwas bekannt geworden, das irgendwas jemals passiert wäre, dass jemals irgendwer verklagt wurde, oder, das heißt natürlich nicht, dass das nicht passiert ist, das heißt nur, dass das an mich dann nicht zurückkommt. Mit Abgabe des Gutachtens ist mein Job erledigt. (Interview m-18.II.16iNL(b), Paragraph 9)

Aus Perspektive der Gutachterinnen ist noch zu ergänzen, dass diese nicht nur für Produzentinnen musikalischer Ähnlichkeit, sondern auch für Rechtshaberinnen arbeiten. In diesen Fällen liegt die Entwicklung eines rechtlichen Streitfalls nahe.

Es fällt dann dem Originalkomponisten oder Publisher oder sonst wem ein, oh, das ist ja eigentlich unser Stück nur leicht verändert und wir sind nicht gefragt worden, kommt man eben als Parteigutachter der anderen Seite zum Zuge und muss dann Stück A und Stück B vergleichen und sagen, was sind die Ähnlichkeiten, zu welchem Maß sind die Ähnlichkeiten urheberrechtlich relevant und trifft das da eine Grenze. Und dann klar: ganz ganz selten gibt es dann (...), dass es wirklich vor Gericht geht, die allermeisten Fälle gehen ja nicht vor Gericht, man einigt sich irgendwie vorher. (Interview m-18.II.16iNL, Paragraph 29)

Die Gutachterinnen und ihre Gutachten dienen den Verhandlungen zwischen Streitparteien. Die Verhandlungen führen aber zumeist Anwältinnen. Sie können es auch sein, die Gutachterinnen in Prozesse musikalischer Ähnlichkeit involvieren. Die Art, wie eine Gutachterin in einen Schaffensprozess integriert wird, verrät wie es um den Prozess allgemein steht.

Erst wenn das Kind in den Brunnen gefallen ist, wenn beide, wenn der Track irgendwie draußen ist und es Ärger gibt, dann werden die Anwälte eingeschaltet und dann sind beide Seiten daran beteiligt. Davor, wenn man weiß, wenn man noch ein schlechtes Gewissen hat und sehen will, dass man etwas Unbedenkliches verwendet, dann wird man direkt, entweder von der Werbefirma oder vom Studio kontaktiert. (Interview m-18.II.16iNL, Paragraph 45)

Wie ich gezeigt habe, steht bei der Herstellung musikalischer Ähnlichkeit die liminale Kreativität beteiligter Akteurinnen im Mittelpunkt. Versionen zu schaffen bedeutet, Kreativität zwischen unterschiedlichen Musikakteurinnen zu distribuieren und sich mit Hilfe von Kombinationen kleinster Transformationen Referenzen anzunähern und von diesen zu entfernen.

Das vorangehende Kapitel lässt sich abschließend als Typologie der Zusammenhänge zwischen musikalischen Ähnlichkeiten zusammenfassen (Abbildung 8). Rund um die beiden Praktiken von annähern und entfernen organisieren sich die Produktionen musikalischer Ähnlichkeit. Ausgehend von einer Referenz spannen sich Ähnlichkeitsproduktionen zwischen Plagi-

aten und Werken auf. Dazwischen befinden sich *Versionen* und Soundalikes bewegen sich an Grenzziehungen zwischen Plagiaten und Werken. Größeres Annähern an eine Referenz produziert sogenannte *Justlikes*. Justlikes, wie Cover-Versionen, assoziieren stark mit der Referenz und nähern sich dieser bis zur Verwechslung an. Wenn Ähnlichkeitsproduktionen ein ähnliches Gefühl mit einem anderen Klang erzeugen, entfernen sie sich von der Referenz. Das wird als *Vibe/Feelalike* bezeichnet, wie der *extra song from a session*. Soundalikes befinden sich im Zwischenraum von Justlike und Vibe/Feelalike. Sie werden in ein atmosphärisches, generisches und ikonisches Soundalike unterschieden, wobei atmosphärische Soundalikes eher als Vibe/Feelalikes, ikonische Soundalikes eher als Justlikes bewertet werden.

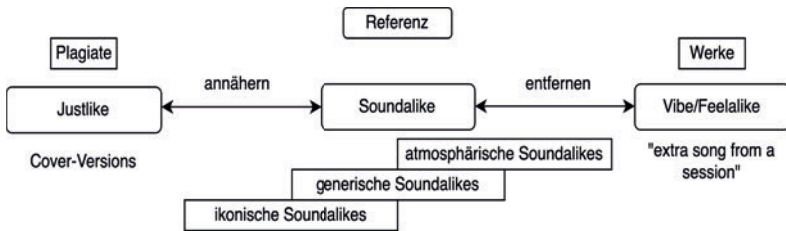


Abbildung 8: Typologie von Produktionen musikalischer Ähnlichkeit

4.3 Unsicherheiten liminaler Kreativität bewerten

Der letzte Abschnitt hat sich der Herstellung musikalischer Ähnlichkeit gewidmet und auf die musikalische Produktion konzentriert. Im Folgenden nehme ich die Unsicherheiten in den Blick, die bei diesen Produktionsprozessen entstehen. Zugleich bewege ich mich im Ablauf einer Ähnlichkeitsproduktion auf die Veröffentlichung des Musikstücks zu und gehe darauf ein, wie beteiligte Akteurinnen Soundalikes nach deren Veröffentlichung bewerten. Die Unsicherheiten liminaler Kreativität zeichnen sich aus dieser zeitlichen Perspektive nicht zuletzt dadurch aus, dass die geschaffenen Musikprodukte auch nach ihrer Nutzung liminal und unsicher bleiben, das

zeigt das Kapitel *Verwecheln und Leichen im Keller*. Unsicherheiten stehen im Zentrum der Bewertung liminaler Kreativität.

Um ehrlich zu sein, es gibt ja auch einfach Fälle, wo man im Grunde, so oder so beides argumentieren kann. Also wo die Wahrheit wirklich in der Mitte liegt. Die gibt es wirklich, diese Fälle, und gar nicht so selten. Und da geht es eben dann darum, dass man Argumente sammelt, für die eine und die andere. Und dass man gegebenenfalls das Gericht oder wen auch immer davon überzeugt. (Interview m-17.04.11iNS, Paragraph 73)

Liminale Kreativität ist auf die Bewertung bestimmter Bewerberinnen angewiesen, die von der einen oder anderen Perspektive auf einander ähnliche Stücke überzeugt werden müssen. Während hier für den Streitfall von einem Gericht als letztmöglicher Bewertungsinstanz gesprochen wird, müssen Komponistinnen nicht selten ihre Kundinnen überzeugen, dass eine Ähnlichkeitsproduktion nahe genug am Original ist. Im Detail zeige ich das in *kreative Arbeit an Grenzziehungen* und *Schön hören*.

4.3.1 Kreative Arbeit an Grenzziehungen

Die kreative Arbeit der beteiligten Akteurinnen an Grenzziehungen sind an den Unsicherheiten ausgerichtet, die in Produktionen musikalischer Ähnlichkeit auftreten. Sie arbeiten an ästhetischen, rechtlichen, wissenschaftlichen und wirtschaftlichen Grenzziehungen, die kontinuierlich Bewertungen unterzogen werden. Zur Problematik und Liminalität trägt bei, dass die Übergänge zwischen den einzelnen Bewertungen selbst unsicher sind.

Ästhetische Grenzziehungen beziehen sich auf die klangliche Ausrichtung einer Ähnlichkeitsproduktion. Wie weit ist eine Produktion musikalisch-ästhetisch an eine Referenz anzunähern und welche Möglichkeiten bestehen, sie von dieser zu entfernen. In manchen Auftragszusammenhängen ist es möglich, die Auftraggeberin direkt zu fragen.

Das machen die sehr unmissverständlich deutlich, ob die genau das eigentlich haben wollen. Weil dann kommt, ja und wieviel Freiraum ha-

ben wir? Wieviel künstlerischen Freiraum haben wir? Keinen. Ah, okay. Dann wissen wir, puh, da müssen wir schon sehr nah dran. (Interview m-18.10.05iFM, Paragraph 112)

Kreative Arbeit der Komponistinnen an ästhetischen Grenzziehungen ist an den Vorstellungen der Auftraggeberinnen orientiert. Den Umgang mit Unsicherheit prägen dann aber Praktiken der Komponistinnen, zumindest rechtsverletzende Ähnlichkeit zu umgehen. Dafür können ästhetische Bewertungen herangezogen werden. So begegnet ein Kreativdirektor dem Verlangen nach immer wieder ähnlichen Welthits, in dem er Grenzziehungen vornimmt, hinsichtlich welcher ästhetischer Elemente sich eine Ähnlichkeitsproduktion von der Referenz entfernen müsste.

Dann sagen wir, hey, »Happy« findste super, wenn wir das jetzt kopieren müssten, müssten wir die Akkorde ändern, wir müssten die Melodieführung ändern, wir müssten den Text ändern, wir müssten die rhythmische Struktur vielleicht ein bisschen ändern, und es wird immer beschissener klingen auf gut Deutsch. Ne. Und am Ende wirst du sagen, ach ne, das habe ich mir anders vorgestellt, weil es wird nie besser als das Original. (Interview m-18.10.05iFM, Paragraph 23)

Die kreative Arbeit besteht auch im Entwickeln von Grenzziehungen mit der Kundin. Gerade bei Welthits ist darauf zu achten, wie in Ähnlichkeitsproduktionen mit ihnen kreativ umgegangen werden kann. Das weist auf das *ikonische Soundalike* hin bzw. auf die Probleme, die mit diesem einhergehen. Eine Praktik besteht darin, mit Hilfe weiterer Referenzen die kreativen Grenzbereiche der Referenz auszuloten.

Wenn es Welthits sind, die wir als Referenz bekommen, (...), sind wir dazu übergegangen zu sagen, so, klar, der ist auf jeden Fall, wir haben ein Augenmerk darauf. Aber wir suchen noch ein bis zwei additional references, wo wir sagen, bei der Referenz, die passt wunderbar in diesen Klangkosmos, aber da finden wir, keine Ahnung, die High Hat oder finden wir das Vocal Sample geil. Lass uns das doch irgendwie kombinieren.

Und dann folgt der Kunde meistens Gott sei Dank unserer Empfehlung.
(Interview m-18.10.05iFM, Paragraph 23)

Die kreative Arbeit ist darin zu sehen, Grenzziehungen zwischen der Referenz und weiteren potentiellen Referenzen aufzuweichen und daraus einen Prozess zu fördern, der Ähnlichkeit aus der Rekombination von Referenzen entwickelt. Der Prozess will darauf hinaus, Versionen für die Kundin zu produzieren, die sowohl an die originale Referenz erinnern und sich doch deutlich von ihr entfernen oder sogar musikalisch weiterentwickelt haben. Es geht dennoch weiterhin um rekombinatorische Kreativität, die auf kleinste Transformationen aus ist, wie eine »High Hat« oder ein »Vocal Sample«. Der einheitliche »Klangkosmos«, der als Ausgangspunkt genommen wird, soll den Ähnlichkeitscharakter erhalten, den eine Kundin erwartet.

Eine kreative Technik für Ähnlichkeitsproduktionen besteht darin, Stücke zu produzieren, die es »nicht auf das Album geschafft haben«. Dieser Kniff macht den Eindruck, regulatorischer Unsicherheit prinzipiell vorzubeugen. Er setzt ästhetisch-musikalische Beweglichkeit der Auftraggebenden voraus und ermöglicht Komponistinnen ästhetisch Referenzen kreativ zu begegnen.

Wir haben uns dann immer vorgestellt: Ah, dann lass uns doch einen [nordische Musikband] Song machen, der eigentlich auch für das Album in Frage gekommen wäre, es aber nicht drauf geschafft hat. Also, das war so mein Ding dann, um einen kreativen Ansatz zu finden. Lass uns das mal so denken. Denn wenn du ein Album machst, hast du 20 Songs und 12 kommen drauf. (Interview m-18.11.20iFA, Paragraph 29)

Zwar bewerten Komponistinnen von Ähnlichkeitsproduktionen regelmäßig, dass eine Nachkomposition nie besser als die Referenz sein kann, was ja auch für den Song gelten könnte, der es nicht auf das Album geschafft hat. Die kreative Arbeit an Ähnlichkeit führt dann aber mitunter doch zu Ergebnissen, die Beteiligte überraschen. Es ist möglich, dass in diesen stark eingeschränkten kreativen Auftragszusammenhängen Ähnlichkeitsproduktionen entstehen, die eine positive Bewertung liminaler Kreativität nach sich ziehen.

Wir hatten auch einmal so ein Ding, da war so ein Elektro-Track, der gerade sehr in war, als Referenz, und wir haben ihn analysiert, und gesagt, ja, der hat die und die Wirkung, und wir haben einen Elektroproducer und haben ihm gesagt, lass dich davon inspirieren, aber mach dein Ding draus. Der hat eine andere Beatarchitektur auch einen Ticken, der hat eine neue Pattern so wie ein whohoo, so ein Vocal-Sample hineingebracht so geschnippelt (...), und du hast das gehört und dir gedacht, das ist doch viel geiler als die Referenz, und das ist so der Anspruch. (Interview m-18.10.05iFM, Paragraph 104)

In diesem Zitat verschwimmen ästhetische Bewertungen mit einem wissenschaftlich-analytischen Zugang zu Kreativität. Kleinste Transformationen an ästhetischen Grenzen zwischen der Produktion von Ähnlichkeit und der künstlerischen Inspiration, bringen »einen Ticken« an Veränderung. Aus diesem Ticken kann ein ästhetisches Ereignis entstehen, in der die musikalische Ähnlichkeit dem musikalischen Original nicht mehr unter- oder beigeordnet wird, wie es für Versionen der Fall wäre, sondern selbst eine übergeordnete ästhetische Bewertung zukommt. So ist auch verstehbar, dass in diesem ästhetischen Graubereich der Produktion von Ähnlichkeit und der Versionen für die Musikschaffenden »Werke« entstehen, die als die eigenen »Babys« wahrgenommen werden. Der hohe Wert dieser Produktionen zeigt sich am Umgang mit Musiken, die in einem Pitch scheitern.

Die Werke, die es nicht werden, die kommen dann in unsere Datenbank und werden schön getaggt und wenn wir ein neues Briefing hineinbekommen sagen wir, ah, haben wir sowas schon, hör dir das mal an, gefällt dir das, dann können wir das ein bisschen anpassen. Weil, die sind nie tot. Das was wir machen, ist nie für die Tonne. Und wir haben letztes Jahr auch was für Konzern A gemacht (...) und dann ist es ein Song geworden und der andere, der es nicht geworden ist, (...) war auf einer europaweiten Konzern B-Kampagne. Das heißt, unsere Auswertungsrate ist recht hoch, auch für Titel, die es nicht geworden sind. Das sind unsere Babys, wir kämpfen dafür. (Interview m-18.10.05iFM, Paragraph 55)

Für dieses *Recycling* von Ähnlichkeitsproduktionen ist hilfreich, dass Auftraggeberinnen regelmäßig mit den gleichen Referenzen für eine Ähnlichkeitsproduktion anfragen. Eine Version, die in einem Pitch gescheitert ist, kann an anderer Stelle erfolgreich sein. Diese Wertschätzung der einzelnen Musikwerke unterstreicht, dass Musikstudios alle für einen Pitch geschaffenen Versionen bei Verwertungsgesellschaften anmelden und sie als eigenständige Werke ausweisen. Auf diese Weise können sie im Katalog Kundinnen auch direkt angeboten werden. Während sie ästhetisch als Ähnlichkeitsproduktionen geschaffen worden sind, werden sie insbesondere rechtlich zu Einzigartigkeiten gemacht. Für die Anmeldung bei der Verwertungsgesellschaft sind allerdings keine rechtlichen Bewertungen notwendig, da Musikstücke bei dieser ohne eine Prüfung hinsichtlich ihrer Originalität angemeldet werden können. Dennoch sind ästhetische und rechtliche Grenzziehungen miteinander verwoben. Das wird deutlich, wenn der Gutachter im nächsten Zitat die Unterscheidung zwischen Soundalike und Plagiat hervorstreicht.

Ein Soundalike ist ja erstmal ein Werk, das in Auftrag gegeben wird, was so ähnlich klingen soll wie ein anderes bestehendes Werk. Was es am Ende ist, es kann am Ende ein Plagiat sein. (...) Es können zwei unabhängige Werke sein, trotzdem die ähnlich klingen. Soundalike ist erstmal nur ein Auftrag. Ein Auftragswerk das so ähnlich klingen soll, Punkt. Was es dann rechtlich ist, ist damit nicht ausgesagt. (Interview m-18.10.01iNL, Paragraph 161)

Allerdings sind *rechtliche Grenzziehungen* von Unsicherheit umgeben, die sich darauf auswirken, wie ästhetische Grenzen wahrgenommen werden. Die rechtlich entscheidende Grenzziehung stellt die Schöpfungshöhe in Form der kleinen Münze dar, deren tatsächliche *Höhe* und was ästhetisch diese Höhe ausmacht, unsicher ist.

Einerseits hat man ja die kleine Münze eingeführt um die Popkomponisten zu schützen, das heißt man hat die Grenze ja relativ niedrig gelegt, was als geistige Leistung gilt, aber das erzeugt natürlich auch wieder Unsicherheit, weil ich eben denke, oh, drei Töne können eventuell schon gestoh-

len sein. Das ist das, wenn man ganz geringe Sachen schützt, dann hat man aber sich auch seinen Möglichkeitsraum verbaut, wenn man dann Angst haben muss, dass man die drei Töne etwa geklaut hat. Und dann, da gibt es auch eine gewisse rechtliche Grauzone, also durchaus bei mir als Experten, aber die ich auch sehe in der Rechtsprechung. (Interview m-18.II.16iNL(b), Paragraph 29)

Eine niedrige Schutzhöhe bedeutet zwar, dass Kompositionen geschützt sind, ebenso aber, dass »Möglichkeitsräume« für weitere musikalische Produktionen eingeschränkt werden, und selbst Expertinnen Bewertungen schwer fallen. Die Unsicherheit der Grenzziehung ist den Komponistinnen bewusst, für die es aber wiederum notwendig ist, sich mit den Auftraggeberinnen und ihren Vorstellungen zu ästhetischer Ähnlichkeit zu arrangieren.

Wenn du das mit dem anderen vergleichst und es im Kopf hast, klar, das hast du, das ist halt ein Hit, wie auch immer, größer oder kleiner, es ist auf jeden Fall ein Hit. So, und aus der Nummer kommst du schlecht raus. Also, da fängt der Kampf an. Und da kommt dann natürlich immer das, von wegen, wir müssen da näher ran, wir müssen da näher ran. Und dann sagst du, wir können da nicht näher ran, es geht nicht. Ich kann da nicht näher rankommen, weil das ist rechtlich ne absolute Katastrophe. (Interview m-18.II.20iFA, Paragraph 35)

Dieser rechtlichen Unsicherheit begegnen Komponistinnen über das Versionieren hinaus, indem sie versuchen, bei ihren Auftraggeberinnen zu vermitteln und mit diesen die rechtlichen Grenzziehungen auszuloten. Es sind diese Stellen im Prozess, in denen Komponistinnen kreative Überzeugungsarbeit leisten. Mit dem »Kampf« hängt auch die Erfahrung zusammen, dass gerade auf der Seite der Auftraggeberinnen diffuse und komplexe organisationale Verhältnisse vorherrschen, die erst eine rechtlich problematische Produktion von Ähnlichkeit notwendig machen.

Lasst mich mal mit dem Kunden reden. Ich erkläre dem das. Oder lasst mich mit dem Marketingchef reden. Weißt du. (...) Ich treff sie in neun

von zehn Fällen nicht. Aber ich versuche sie halt zu treffen. (...) Ich versuche, weil das kommt ja, also diese Lawine rollt ja dann plötzlich, kommt aus allen Ecken. Und du musst ja irgendwo einen Punkt finden, (...), wo du sagst, so da muss die jetzt stoppen. Und, du kannst es, letztendlich, eine Möglichkeit ist ja, indem du wirklich so was machst, was clever drum rum schiff. (Interview m-18.II.20iFA, Paragraph 162–164)

Kreative Arbeit an rechtlichen Grenzziehungen findet in der komplexen Organisation von Ähnlichkeitsproduktionen statt. Wiederkehrend schätzen Komponistinnen Auftraggeberinnen als ignorant ein, die ästhetisch wenig musikalisches Verständnis haben, aber insbesondere nicht verstehen wollen, wie rechtliche Grenzen in der Musik gezogen werden. Die Metapher der »Lawine« beschreibt die unterschiedlichen unsicheren Grenzziehungen, die alle von den Komponistinnen adressiert werden müssen, und die Edgework, der sich Komponistinnen ausgesetzt sehen. Wenn im Prozess rechtliche Probleme auftauchen, kann die kreative Arbeit der Beteiligten zu einer Art *Detektivarbeit* an rechtlichen Grenzen werden.

Ein Rechteinhaber sagt, das ist unser Song, den habt ihr unser Copyright infringed und dann haben wir aber, es gibt eine einstweilige Verfügung manchmal. (...) Egal was passiert, der Kunde, ne, das regeln wir hinter den Kulissen. Und in dem Fall war das so, dass wir das nicht an den Kunden herangetragen haben, sondern beweisen konnten am Ende, dass der Drumbeat vom Original ein Preset ist von einer Drummachine, es ist einfach ein Preset und das dürfen wir also auch nutzen. (Interview m-18.10.05iFM, Paragraph 128)

Kundinnen müssen von rechtlichen Problemen zunächst nicht erfahren. Der Kreativdirektor erzählt von der geradezu forensischen Beschäftigung mit der Referenz. Formen von Detektivarbeit begegne ich vermehrt auf der Plattform für Produktionsmusik im nächsten Kapitel. Das Beispiel zeigt, wie ressourcenreich Beteiligte daran arbeiten, die Grenzen des Rechts für sich nutzbar zu machen. Dafür sind nicht immer Gutachterinnen nötig.

Dennoch deutet sich an, dass rechtliche Grenzziehungen mit wissenschaftlichen, analytischen Grenzziehungen in Verbindung stehen.

Wissenschaftliche Grenzziehungen betreffen die kreative Arbeit in Graubereichen der wissenschaftlichen Analyse musikalischer Ähnlichkeit. In diese sind Gutachterinnen involviert, Komponistinnen wissen sich aber mitunter selbst zu helfen und können wissenschaftliche Bewertungen anwenden. Die kreative Arbeit findet in der Zusammenarbeit von Gutachterin und Komponistin statt.

Aufgrund des ersten Gesprächs mit ihm haben wir das umgestrickt, haben eine andere Tonart gemacht, wir haben den Anfang geändert, wir haben gekuckt, dass wir mit den Riffs anders sind. Und dann hatten wir einen zweiten Call, (...) und dann sagt er, ja, pass auf, ihr seid jetzt schon richtig geil, also ich könnte das jetzt fast so als Gutachten, würde ich das fast so unterschreiben, ehm, es gibt nur zwei, drei Kleinigkeiten. Also, mit dem Beat sagt er, da sagt er, ihr könnt, und das fand ich aber geil, das war sehr musikalisch, (...) ihr könnt anstatt, dass ihr die Bassdrum da im Off-Beat habt, könnt ihr die da auch grade machen. Weil damit sind wir formell noch ein Stück weiter weg davon, und es macht so wie ihr den Track gemacht habt (...) inhaltlich keinen Unterschied. (...) Und wenn ihr da an der Stelle das Riff nicht so macht, sondern am Ende da so rausgeht oder da vielleicht am Ende noch einen Chordchange drin habt, dann seid ihr da formal auch völlig weg davon und es stört eure Komposition nicht. (Interview m-18.11.20iFA, Paragraph 55)

Liminale Kreativität bedient sich ästhetischer und wissenschaftlicher Bewertungen um Grenzziehungen zwischen der Ähnlichkeitsproduktion und der Referenz auszuloten. Darunter liegt allerdings eine rechtliche Bewertung, die im Zitat nicht direkt angesprochen wird. Indem kleinste Transformationen kombiniert werden, entfernt sich die Komposition formal von der Referenz. Das ermöglicht dem Gutachter, den wissenschaftlichen Abstand zwischen den beiden Musikstücken hervorstreichend. Während Gutachterinnen und Komponistinnen durch kreative Arbeit an Grenzziehungen Un-

sicherheit handhabbar machen, treten bei der Herstellung von Gutachten mitunter selbst unsichere wissenschaftliche Grenzziehungen auf.

Meistens sind es eben Parteigutachten und dann begutachtet man das, was die Leute wollen. (...) Ihr habt jetzt hier geklaut, kann man ja nicht in ein Gutachten hineinschreiben. Kann man zwar sagen, ich mach das Gutachten nicht, weil ich euch nicht schreiben kann, dass das unähnlich ist. Aber da es immer einen Graubereich gibt, kann ich natürlich die Unähnlichkeit betonen. Auf Vorbekanntheit verweisen, es gibt Wege around, (...) ohne jetzt unehrlich sein zu müssen. Aber weil es eben Einschätzungssache ist, die einen sagen, die fünf Töne haben Schöpfungshöhe, das habe ich in dem Gutachten geschrieben und die Gegenseite hat geschrieben, aber es sind eh nur drei geläufige Töne, die da geklaut wurden. Und letztlich entscheidet der Richter (...) und nicht die Gutachter. Die Gutachter können nur argumentieren. (Interview m-18.II.16iNL(b), Paragraph 310–319)

Gutachterinnen sind sich der unsicheren wissenschaftlichen Grenzziehungen bewusst. Sie setzen diese in ihren Gutachten allerdings auch strategisch ein, da sie zumeist als Parteigutachterinnen die unsicheren Grenzziehungen aus einer Perspektive bewerten. Gutachterinnen sind demnach daran beteiligt, Grenzziehungen im Feld zu verwischen. Mit diesem Vorwurf werde ich mich im Zusammenhang der Gerichtsurteilsanalyse genauer auseinandersetzen.

Ab wann ist etwas wirklich schutzfähig, wie stark muss die Abweichung wirklich sein, das sind so Grenzen, die fließend sind, die man nicht klar ziehen kann. Das ist wirklich schwierig. Ja und dann bin ich manchmal eben doch vielleicht ein bisschen liberaler. Also viele sind sehr schnell dabei zu sagen: Ja, das ist geklaut, das hört man doch. (Interview m-18.10.01iNL, Paragraph 39)

Sich widersprechende Gutachterinnen sind die Regel und nicht die Ausnahme. Ein Gutachter fasst das zusammen als »fünf Gutachter, zehn Mei-

nungen« (Interview Gutachter m-18.10.01iNL, Paragraph 35) und bewertet damit das Begutachten selbst als unsichere Praktik.

Wissenschaftlich sind Grenzziehungen zwischen ähnlichen Musikstücken nicht eindeutig zu bestimmen. Kommt es zu rechtlichen Problemen, können es *wirtschaftliche Grenzziehungen* sein, an denen sich die Unsicherheiten bewegen. In diesen Prozessen verteilen sich dann Aufgaben zwischen Gutachterin und Anwältin, wobei Anwältinnen im Ernstfall vorbehalten bleibt, vorgerichtlich kreative, wirtschaftliche Grenzziehungen vorzunehmen. Anwältinnen haben vielfältige Möglichkeiten, um wirtschaftliche Grenzziehungen zwischen den Parteien kreativ zu verhandeln.

Wenn es vorgerichtlich ist, (...) dann sind es meistens Parteigutachten, das heißt, man schreibt für eine Partei, und versucht deren Perspektive herauszufinden und dann sind es meistens nicht die Gutachter, die sich einigen, sondern eher die Anwälte, die sich auf eine Zahlung einigen. Und je nachdem wie gut die Gutachten sind, wie eindeutig die Lage ist usw. sagt dann der eine, okay, dann geb ich dir 20% oder wir machen das, wir klären das irgendwie anders, oder ich melde es dann doch als Cover-Version an. (Interview m-18.11.16iNL, Paragraph 37)

Um wirtschaftlichen Unsicherheiten vorzubeugen, kommt es vor, dass Fallback Versionen für Soundalikes hergestellt werden. Diese sind von der Referenz weit entfernt und können im Streitfall das Soundalike ersetzen. Das ist nützlich, wenn eine Kampagne zeitgebunden stattfinden soll und die Gefahr besteht, dass Rechtsinhaberinnen einer Referenz mit Hilfe einer einstweiligen Verfügung bis zur Klärung der Frage, ob eine verletzende Ähnlichkeit vorliegt, ein Sendeverbot erwirken.

Das, was die Kampagne ja nicht will, ist ja, dass irgendwer kommt und einen berechtigten Grund findet für eine einstweilige Verfügung und du das Ding erstmal vom Sender nehmen musst, und es wird vier Wochen nachher geklärt, weil da ist die Aktion vorbei. Das heißt, das durfte nicht passieren, deswegen haben wir einen Fallback Track gehabt. (...) Es war miteinkalkuliert, dass auch ne einstweilige Verfügung (...) kommt, die

sagt, das könnt ihr nicht machen. Wenn das der Fall gewesen wäre, hätten die die Dinger, die ganzen Sendekopien zurückgerufen und hätten im gleichen Moment andere rausgefegt mit einer anderen Musik. (Interview m-18.II.20iFA, Paragraph 86)

Gerade in der Werbung sind Medieninhalte mit bestimmten Zeitpunkten wie Weihnachten oder Veranstaltungen abgestimmt. Rechtliche Probleme könnten eine gesamte Kampagne gefährden. Mitunter taucht der Vorwurf auf, Rechtsinhaberinnen würden mit einem rechtlichen Einschreiten solange abwarten, bis durch die häufige Wiederholung einer Werbung der Streitwert einer Verletzung angewachsen ist. Darüber geben die Gerichtsurteile genauer Aufschluss.

4.3.2 Schön hören

Eine Besonderheit der Auftragsarbeit stellt die Bedeutung von Unsicherheiten dar, die sich aus den Beziehungen unterschiedlicher Beteiligter und ihrer Position im Produktionsprozess ergibt. Wesentlich sind Unsicherheiten aus dem Verhältnis zwischen Auftraggeberinnen und Komponistinnen. Für Musikproduzierende ist dieses von Unsicherheit darüber geprägt, was das gegenüber *wirklich* möchte. Komponistinnen vertreten die Position, dass ein wichtiger Teil ihrer Arbeit darin besteht zu entdecken, was denn die Auftraggebenden meinen bzw. eigentlich wollen. Sie sehen sich in der Rolle, einen Wissenstransfer anzuleiten, um unklare Vorstellungen soweit diskursiv zu fassen und auch musikalisch festzumachen, dass gemeinsame Zusammenarbeit möglich wird.

Schlussendlich hast du immer mit einem sichtbaren, manchmal auch unsichtbaren Kollektiv zutun, das dir gegenübersteht als Komponist. Da ist meistens sichtbar die Besetzung der Regie, ist auch meistens diejenige Person, die die inhaltlichen Entscheidungen trifft, aber das meistens ist ja entscheidend. Weil meistens bedeutet, es gibt eben auch die anderen Fälle. Und das findet man meistens erst im Projekt raus. Eine Erfahrung die ich gemacht habe ist, möglichst früh entweder die Frage zu stellen, oder

für mich einfach zu klären: Wer entscheidet hier? Weil es hat überhaupt keinen Sinn jemand anderen überzeugen zu wollen, wenn der nicht derjenige ist, der am Schluss ja sagt. (Interview m-18.07.26iNA, Paragraph 31)

Das Problem der Beziehung liegt darin, dass Auftraggeberinnen eine Ähnlichkeitsproduktion im Vergleich zur Referenz bewerten. Eine Möglichkeit, die ästhetische Unsicherheit zwischen Referenz und Nachkomposition zu überwinden, liegt im *Schön hören*, das eine liminale Perspektive auf die Bewertungen der Auftraggeberinnen aufzeigt. Oben hatte ein Komponist die Produktion von zumindest drei Versionen als Möglichkeit vorgestellt, Auftraggeberinnen in einen Prozess des Hörens zu verwickeln, der über die Referenz hinausgeht. Durch das Hören von Versionen entfernen sich Auftraggeberinnen ästhetisch von den Vorgaben der Referenz und wollen nicht näher an diese heran. Musikalische Ähnlichkeit müsste sich ästhetisch nicht vor der Referenz verstecken, es fehlt nur das *Schön hören* der Auftraggeberin.

Wenn jemand sagt, ich hätte gerne das gleiche Ding, weil irgendwie Beautiful Day. Ich meine, (...) die Melodie und der Gesang von Bono ist mehr als fünfzig Prozent. Nimm das da raus und dann hast du ein ziemlich unspannendes null acht fünfzehn Ding. (...) Wenn man das von der Auftragsseite her sieht, da fängt ja der Kampf schon an. Da sagst du, ja, also, wir müssen uns dann aber irgendwas überlegen, das spannend bleibt. Wir brauchen vielleicht einen anderen Teil, oder vielleicht kann man das anders aufbauen (...). Und dann kommt natürlich klassisch immer wieder, ja, ist ganz geil, aber das Original, das rockt doch irgendwie noch mehr. Wo du sagst, also wenn wir das jetzt ganz kurz versuchen objektiv zu sein, das rockt nicht mehr, unser neues Ding rockt ehrlich gesagt mehr. Weil, das hat mehr Power und es geht mehr nach vorne, das hat auch noch einen anderen Teil und da passiert mehr. Und es passt auch besser auf den Film. Aber das kennen sie ja noch nicht. Das müssen sie sich erst schön hören. (Interview m-18.11.20iFA, Paragraph 35)

Um das zu tun, kann der Austausch zwischen Auftraggeberin und Komponistin über den Pitch hinaus ins Detail gehen. Die folgende Passage zeigt,

wie *Schön hören* eine Praktik ist, die im Prozess für die Komponistinnen wahrnehmbar und beeinflussbar wird. Wie schon die Herstellung von Versionen gezeigt hat, findet Schön hören nicht allein im Kopf der Auftraggeberin statt, sondern im musikalisch-ästhetischen Austausch der Beteiligten. Ein Toningenieur liest mir einen Email-Austausch zwischen einer Auftraggeberin und seinem Musikstudio vor.

Da schreibt er [Auftraggeberin, K.H.]: »Stimmungslage, Tonalität perfekt getroffen, gratuliere. Melodie, Notenfolge mir etwas zu unruhig, zu viele Noten, dadurch weniger merkfähige Melodie, weniger Ohrwurmfeeling. Das Original hat sich irgendwie ein klein wenig mehr aufgebaut/gesteigert. Die Leadgitarre schnarrt mir definitiv zu oft. Wirkt für mich als Laien laienhaft. Das klingt als wären die Saiten zu locker. (lacht) Der Gesang ist mir zu wichtig, zu vordergründig, zu laut gemischt? Künstler A singt mehr introvertiert, leiser, ruhiger, gelassener.« (Interview m-18.01.30. iFA, Paragraph 120)

Die Auftraggeberin vergleicht die Ähnlichkeitsproduktion mit der Referenz und weist auf ästhetische Differenzen hin. Sie macht in ihrem Feedback exakte Angaben darüber, welche musikalischen Elemente ihren Vorstellungen entsprechen und wo weitere Verbesserungen in Form von Annäherungen gewünscht werden. Nach diesem Feedback verändern die Komponisten des Musikstudios ihr Soundalike und schicken eine neue Version zur Auftraggeberin.

Dann geht es weiter. »Wir haben uns die neue Version angehört. Nächstes Layout: Leider habe ich (...) das Gefühl, dass wir nun weiter weg sind als vorher. Einzig die Stimme ist etwas besser, wobei das Original vom Gesang dumpfer, stumpfer, wärmer gemischt ist. Aber die Gitarre wirkt nun noch studioartiger, cleaner, hat weniger Seele. Dazu habe ich das Gefühl, dass die Riffs zu sehr in Grüppchen aufgeteilt sind (...) also keinen durchgehenden Flow haben. Hör dir das Original nochmal an. (lacht) Und du hast nun on the top einen Wummer-Effekt eingebaut, den wir alle nicht

wollen. Und wir wollen wirklich so nah wie möglich an das Original von der gesamten Tonality.« (Interview m-18.01.30.iFA, Paragraph 120)

Die Auftraggeberin ist nicht zufrieden. Die neue Version ist »weiter weg« vom Original als die vorherige. In ihrer Argumentation weist die Auftraggeberin wiederholt auf das »Original« und den Wunsch »so nah wie möglich« an dessen Klang herankommen zu wollen. Dazu werden als eigenständige, kreative Ideen der Komponisten identifizierte Elemente abgelehnt. Der Hinweis auf die »Tonality« zeigt den Komponisten aber, in welche Richtung sie weiterarbeiten können, wobei die Tontechnik entscheidend Einfluss nimmt.

Dann kommen nochmal wir Techniker und mischen das. (Musik 10 Sekunden) Dann after: hat sehr gut getroffen (...) und dann war das. (Musik 20 Sekunden) Das hat einen Effekt dieses (macht Geräusch nach) und das ist alles Layout, das ist alles noch dreckig, nicht gemischt, das darf noch ein bisschen Dreck haben. Also das ist jetzt nicht fertig. Auch das was die abgenommen haben ist noch nicht fertig gemischt. Das wird alles noch optimiert. (Musik bis Ende 25 Sekunden) Ja.

Interviewer: Schön.

Jetzt sind sie plötzlich zufrieden. Ist aber auch noch nicht gemischt (Musik 20 Sekunden) So. Ganz ein großer wichtiger Punkt ist, wo dieser Komponist einfach jetzt merkt, dass er 25 Jahre im Business ist, mit solchen Emails was anfangen kann. Der hat das kein einziges Mal neu aufgenommen. Der hat an drei Schraubchen gedreht, weil er ganz genau weiß: Der plappert von dem und dem und dem und ich weiß jetzt ganz genau was ich ihm geben muss, damit es gut ist. Also das ist, glaube ich, ganz ein wichtiger Punkt in dem Prozess zu filtern, was musikalische Laien sich vorstellen können/wollen.

Interviewer: Was waren da die Schraubchen?

Weniger Höhen auf der Stimme, weniger Hall auf der Stimme, und dann einmal das Gitarren Plug-In, das dir die Midi-Noten wiedergibt. (Interview m-18.01.30iFA, Paragraph 144–148)

Der Toningenieur spielt mir die Versionen vor und wie sie sich im Prozess verändern. Nach dem zweiten Feedback haben gewisse »Effekte« einen Einfluss, die von den Tontechnikern integriert werden. Es sind kleine »Schräubchen« die schließlich das *Schön hören* der Auftraggeberin und eine Abnahme der Auftragskomposition ermöglichen. Trotzdem das Feedback ursprünglich denkbar schlecht war, sind die Musiker ohne Neuaufnahmen ausgekommen, da sie mit verhältnismäßig wenig aufwendigen Mitteln das Hörerlebnis der Kundin nach deren Wünschen verändern und damit ein Schön hören ermöglichen können.

Schließlich kann ein ästhetisches Schön hören auch in Musikstudios stattfinden. Wenn sich in einem Produktionsprozess musikalischer Ähnlichkeit Musiken entwickeln, denen die Beteiligten einen hohen eigenständigen ästhetischen Wert zuschreiben, können typische Praktiken der Popmusikindustrie an das Musikprodukt herangetragen werden.

Das war eine der größten Kampagnen letztes Jahr, Kampagne A hieß die, (...). Dann sagen wir, das ist jetzt ein 30 Sekünder, und der Song ist aber so geil, da machen wir jetzt ein Full Track daraus, releasen den, wir haben eine Labelstruktur, mit einem Digitalvertrieb, wir schalten externe Promoter ein, PR-Agenturen, Playlist-Kura, Playlist Marketing Guys, so dass der Song, der ist halt, glaube ich, keine Ahnung, 3 Millionen auf Spotify, ein Teil der Kultur wird, und das ist (...) das allergeilste, wenn du kuckst, ach krass, der ist irgendwie bei Top Zwei in den Shazam Charts, das heißt, die haben da wirklich da hingehalten, als das lief, und das ist so schön. (Interview m-18.10.05iFM, Paragraph 146)

Eine Ähnlichkeitsproduktion kann so schön gehört werden, dass sie selbst ein »Full Track«, ein ernstzunehmendes, eigenständiges Werk, eine Singularität werden kann. Das stellt nicht die Regel dar, denn anstatt selbst eine eigenständige, kleine Berühmtheit zu werden, verbleiben die meisten Ähnlichkeitsproduktionen in einem liminalen Zustand und besonders zwischen rechtsverletzender oder doch nicht rechtsverletzender Ähnlichkeit.

4.3.3 Verwechselln und Leichen im Keller

Wenn eine Produktion musikalischer Ähnlichkeit einer Referenz besonders nahekommt, gelingt ihr, mit dieser verwechselt zu werden. Verwechselln ist sowohl Ziel der Ähnlichkeitsproduktion, als auch Gefahr. Ziel, als die Auftraggeberin das von ihr gewünschte Soundalike erhält, Gefahr, als in Verwechsellung grundsätzlich rechtliche Unsicherheit angelegt ist. Diese führt zu *Leichen im Keller*, so beschreibt ein Komponist manche seiner musikalischen Ähnlichkeitsproduktionen. Trotzdem ihre Veröffentlichung längst vergangen ist, bleiben sie unsicher. Der Kreativdirektor erläutert, wieso ein Soundalike verwechselln soll, gerade in der Werbung.

Wenn ich sage Soundalike, dann geht es darum gut, der Song lebt nicht nur von seinen schönen Chords, von seiner Dynamik und seiner Melodieführung, sondern er lebt auch von dem Sound, weil der Kunde will ja das, was du gefühlt hast: Kenn ich! Du warst sofort geöffnet (...) und dann kommt die Werbebotschaft viel besser rein natürlich, ist also viel suggestiver. (Interview m-18.10.05jFM, Paragraph 47)

Während das weiter oben besprochene *vorbeikomponieren* ein Verwechselln beschreibt, das auf eine (vermutlich) nicht-rechtsverletzende Weise gelingt, erschafft die potentielle Verwechsellung einen andauernden liminalen Zustand zwischen der Referenz und der Ähnlichkeitsproduktion. Eine Erschwernis der Bewertung stellt die Kombination von Elementen dar, die vermehrt Eingang in die Rechtsprechung findet. Denn obwohl aus einer urheberrechtlichen Perspektive nur Melodien geschützt sind, bewertet die rechtliche Praxis anders.

Meistens sind ja eigentlich nur die Melodien geschützt nach dem deutschen Urheberrecht. Alles was Arrangement und Klanglichkeit und Harmoniefolge und sowas angeht, das ist meistens ja nicht schützbar. Manchmal ist es aber die spezielle Kombination, also, wenn die Akkordfolge ähnlich ist, wenn das Arrangement ähnlich ist, wenn die Melodie irgend-

wie ähnlich ist, und es kommt alles zusammen, was verwechselt werden kann. (Interview m-18.11.16iNL(b), Paragraph 9)

Melodienschutz steht zwar im Zentrum der Bewertung. Komponistinnen dürfen sich aber nicht sicher sein, denn auch Kombinationen können schützbar sein. Mit »spezielle Kombinationen« meint der Gutachter, dass die jeweilige Kombination musikalischer Elemente in einem Originalsong als in Summe speziell bewertet wird. Die spezielle Kombination macht eine bestimmte Musik unter dem Urheberrecht schützbar, selbst wenn die einzelnen Elemente für sich genommen keine schützbare Schöpfungshöhe erreichen. Das ergibt einen breiteren Bereich des Schützbaren und erhöht die rechtliche Unsicherheit derer, die Ähnliches produzieren wollen oder sollen. Um doch eine Bewertung vorzunehmen, bietet der Gutachter den Begriff der Verwechslung an. Sobald ein Stück mit dem anderen Stück verwechselt wird, könnte das zwischen einem Rechte verletzenden und einem Rechte nicht verletzenden ähnlichen Stück unterscheiden. Wann ein Musikstück einem anderen Musikstück zum Verwechseln ähnelt und wann nicht, ist indes unklar. Bestehen bleibt, dass ein Soundalike verwechselt werden will, denn erst

dann hat er [eine Komponistin, K.H.] eben seine Aufgabe gut gemacht, weil das ein echtes Soundalike ist, aber er hat es natürlich auch schlecht gemacht, weil er sich Gefahren aussetzt. (...) Wenn dann irgendwie eine Klage kommt, ist es nicht die Agentur des Auftraggebers, die das bezahlt, sondern der Komponist selber steht dafür gerade. (Interview m-18.11.16iNL(b), Paragraph 9)

Aus der rechtlichen Unsicherheit erwächst eine wirtschaftliche Unsicherheit. Diese wirtschaftliche Unsicherheit mit Zahlen zu versehen, ist schwierig. Insofern ist nicht nur unsicher, ob überhaupt Zahlungen aus einem Rechtsstreit auf eine Komponistin zukommen können, sondern auch die Höhe ist offen. Im Werbebereich gehen die Komponistinnen davon aus, dass sich ein Streitwert vor Gericht an den tatsächlichen Sendungen der Werbung und deren Wert orientiert. Komponistinnen werden selbst weder nach Sendun-

gen bezahlt, noch haben sie einen Überblick darüber, wie oft eine Werbung geschaltet wurde. Beides trägt zu wirtschaftlicher Unsicherheit bei.

Um die Liminalität rechtlicher Unsicherheit nachzuvollziehen, müssen Ähnlichkeitsproduktionen mit Bezug auf ihre Zeitlichkeit betrachtet werden. Die Produktionsgeschwindigkeit in der Auftragsmusik hat einen eigenen Anteil an der regulatorischen Unsicherheit, die den Beteiligten begegnet.

Ich mache da irgendwie Vorschläge, aber sie versuchen so, es muss ja auch noch produziert werden, also, es muss ja auch schnell gehen. Meistens ist das ja alles bis gestern, weil dann steht der Produktionstermin an oder Sendetermin (...), wird über Nacht gearbeitet und am nächsten Morgen habe ich eine neue Version, ist halt ein bisschen anders, aber wenn man drei Mal bisschen was anders macht, am Ende sage ich dann, ja, okay, ist immer noch ein Restrisiko, aber wahrscheinlich ist das safe. (Interview m-18.11.16iNL(b), Paragraph 25)

Veränderungen an den Musikstücken müssen aus rechtlichen Erwägungen heraus häufig bis in die letzten Momente vor einer Abgabe erfolgen, um zumindest diese grenzwertige und liminale Bewertung der Gutachterin zu ermöglichen. Das heißt nicht, dass der Zeitdruck als ursächlich für regulatorische Unsicherheit anzusehen ist, aber er ist mit dieser verbunden.

Also Zeit ist da schon ein Faktor, weil du einfach auch manchmal nochmal drüber nachdenken musst. Du musst dir das einfach am nächsten Tag nochmal anhören, du musst nochmal einen anderen Aspekt gewinnen, brauchst Abstand dazu, musst jemanden fragen wie den Doktor [Musikgutachterin] oder vielleicht auch jemanden anders oder musst dir einfach eine zweite Meinung einholen. (Interview m-18.11.20iFA, Paragraph 118)

Die Vielfältigkeit von Aufträgen lässt manchmal mehr und manchmal weniger gut zu, sich als Musikschaffende mit einer Gutachterin auszutauschen. Im Zweifelsfall lassen Komponistinnen es dann »darauf ankommen«, wenn der Zeitdruck keine anderen Möglichkeiten zulässt.

Manchmal sagt man: Ok, ich lasse es drauf ankommen (...) und hoffe, dass es gut geht. Das Problem ist, dass du das letzten Endes bis zum Ende deines Lebens nicht wissen wirst, ob es gut geht. Weil, es kann ja zu jedem Zeitpunkt jemand klagen. Und heute sind die Dinger ja auch nicht wieder weg, nachdem du sie versendet hast. Also Werbespots. Früher waren die drei Wochen oder drei Monate lang on Air und danach sind die in der Kiste verschwunden. Heute ist das alles verfügbar. Und plötzlich gibt es Leute, die das noch finden und die Interessen haben könnten. Also da ändert sich eben sehr viel. Diese Sicherheit: (flüstert) Das kriegen die doch gar nicht mit. Das ist vorbei. (Interview m-18.07.26iNA, Paragraph 71)

Die andauernde Unsicherheit von Soundalikes hat mit der zeitlich unbegrenzten Verfügbarkeit von Musik im Internet zu tun, was als Recht auf Vergessen insbesondere rechtlich vielfältig thematisiert wird (Jandt, Kieselmann, & Wacker, 2013; Nolte, 2011). Soundalikes in der Werbung sind besonders sichtbare Musikproduktionen. Sie sollen sichtbar sein, *in der Auslage* stehen, genau dort positioniert, wo sie jede sehen bzw. hören kann. Das macht sie für die Komponistinnen gefährlich, da Sichtbarkeit ermöglicht, dass Rechtsinhaberinnen von der Ähnlichkeit mitbekommen und sich in ihren Rechten verletzt fühlen. Aber selbst kürzeste Sichtbarkeit kann zu Problemen führen. Ein Soundalike Fall in Deutschland betraf Eminem, das Stück »Lose Yourself« und die Automarke Audi. Diese hatte ein Soundalike für ein Werbevideo verwendet, das für eine einmalige interne Präsentation genutzt wurde. Dennoch erfuhren die Rechtsinhaberinnen von der Ähnlichkeitsproduktion, klagten und der Streit wurde außergerichtlich beigelegt (Schlinger, 2011). Aus verschiedenen Perspektiven zeigt sich also, dass Soundalikes von andauernder Unsicherheit umgeben sind.

Bei Soundalikes gibt es Sicherheit nicht, weil es eben, per Definition, ein Soundalike ist, es ist also ähnlich gemacht und dann ist die Gefahr immer da. Weil es ähnlich sein muss. Und man kann sich natürlich sicher sein, irgendwas ganz anderes machen, aber das ist halt kein Soundalike. (Interview m-18.11.16iNL(b), Paragraph 35)

Gutachterinnen sollen durch ihre Bewertungen rechtlichen Unsicherheiten und möglichen Anschuldigungen schon im Vorherein begegnen. Allerdings kann ein Gutachten letztlich keine Rechtssicherheit geben, denn im Streitfall ist es immer ein Gericht, dem die Entscheidung obliegt, ob ein Soundalike rechtsverletzend handelt oder nicht.

Entschieden wird es vor Gericht. Wer irgendwas anderes sagt, hat leider keine Ahnung davon, weil von wegen drei Takte darf ich oder fünf Sekunden, oder irgendwas, das ist alles Bullshit. Entschieden wird es vor Gericht und das auch unabhängig davon wie viele Gutachter du an deiner Seite hast, die sagen, das ist geil. (Interview m-18.11.20iFA, Paragraph 35)

Trotz der Ubiquität rechtlicher Unsicherheit haben Komponistinnen aber den Eindruck, nicht-rechtsverletzende musikalische Ähnlichkeit herstellen zu können. Das hat sich in Praktiken wie der Produktion eines *extra Album-songs* gezeigt, aber auch in dem iterativen Austausch mit den Gutachterinnen. Das folgende Zitat verbindet das noch mit einer aktiven Positionierung, die weiter zwischen Ähnlichkeit und Soundalike unterscheidet.

Da ist es jetzt eine Sache [spielt Musik vor, K.H.], da bin ich mir sicher. Weißt du, das ist ja kein Problem. Ja, und das habe ich mittlerweile, denke ich, ganz gut im Gefühl von Sachen, die man machen kann, und Sachen, die man nicht machen kann. (...) Vor allem, da kommt ja irgendwann auch das pragmatische Ding, wo man einfach sagt, also pass auf: Klar, da kann man was machen, was das ersetzt. Es ist euch aber schon klar, dass wir da kein Soundalike von machen können, also sage ich dann auch einfach so, wir machen kein Soundalike davon, wir machen irgendwas, was sehr ähnlich ist, ich mache kein Soundalike. (Interview m-18.11.20iFA, Paragraph 65)

Diese scheinbare Sicherheit, Musik zu produzieren, die »sehr ähnlich« aber kein Soundalike ist, vermag dann auch nicht umfassend die rechtliche Unsicherheit aus dem Prozess und der Ähnlichkeitsproduktion selbst zu entfernen. Denn trotz vermeintlicher Sicherheit bleibt die liminale Kreativität der

Ähnlichkeitsproduktion in einem andauernden rechtlichen Übergangsstadium. »Ich sage trotzdem Leiche im Keller, weil ich möchte es nicht darauf ankommen lassen« (Interview m-18.11.20iFA, Paragraph 75), gibt der Komponist den prinzipiellen Zustand wieder, in dem sich diese Produktionen weiterhin befinden.

Allgemeiner betrachtet, kann diese andauernde Liminalität auf das Musikgeschäft als solches bezogen werden. Für einen Musikgutachter stellt sich die Kreativbranche der Musik als eine dar, die mehr auf Ähnlichkeiten baut, als gemeinhin zur Sprache kommt.

Ich habe mir mal (...) die Songs angehört von einer Billboard Chart. Die gibt es ja, Billboard Charts Top 100, bis in die 40er Jahre. Da gab es die Top 40 nur. Und da habe ich mal geguckt, zum Beispiel in den 50er Jahren, wie ähnlich. Weil man heute ja immer sagt, ich mache Radio an, es klingt alles gleich. Aber in den 50er Jahren auch, ne? Dann irgendwie plötzlich waren alle so doo-wap-doo-wap, (...), alles eine Soße im Grunde. Davor auch, in den 40ern, irgendwie alles mit Schmalz und es war alles gleich. (Interview m-18.10.01iNL, Paragraph 163)

Vorherrschende Stile tragen nicht nur dazu bei, Genres voneinander differenzierbarer Werke zu ermöglichen, sondern erlauben eine Bewertung, die auf die Ähnlichkeit zwischen den einzelnen Musiken verweist. Diese kommen dem Gutachter wie »eine Soße« vor. Er erklärt sich diese temporären Stile sozial und weniger psychologisch, wie es empirisch-musikwissenschaftliche Ähnlichkeitsforschung bespricht (Müllensiefen & Frieler, 2004a).

Und dass der eine beim anderen kopiert, das ein Zeitgeist auch ist oder sowas, ein Stil. Eurodance oder was auch immer, das ist ja so. Also sind ja auch alle irgendwie ähnlich. Und alle schreiben sie voneinander ab. Das Gefühl habe ich auch heute, dass ich denke, dass man da sich dran orientiert. (...) David Guetta hat einen Sound jetzt vorgegeben, woran man sich orientiert. Ja, klar, in der Musikbranche wird ganz viel so gemacht. Also an diesem Hit vorbeikomponieren. Also es ist nicht nur in der Werbebranche so, sondern es ist in der Popmusik grundsätzlich so. Da muss

ich ja ganz gezielt hingehen und sagen: Ich will nicht was Eigenes aus meinem Innersten heraus, weil ich eine Eingabe habe, machen, sondern ich will einen Hit komponieren und dann orientiere ich mich an einem anderen Hit. (Interview m-18.10.01iNL, Paragraph 163)

Der Gutachter zeichnet ein Bild der Musikindustrie, in der *vorbeikomponieren* eine weitverbreitete Praktik bei der Produktion von Hits darstellt. Nicht die Singularität einer musikalischen Kreation rückt in den Vordergrund, sondern ihre Ähnlichkeit zu Vorherbestehendem. Aus der Perspektive, die der Gutachter aufmacht, drängt sich der Eindruck auf, die Musikindustrie könnte mehr *Leichen im Keller* verbergen, als es Soundalike Produktionen in der Medienmusik nahelegen würden. Ein Gutachter unterstreicht das, wenn er über das fehlende Interesse der Industrie an einer empirischen Basis zur Bewertung musikalischer Ähnlichkeit spricht,

weil eigentlich jeder große Publisher hunderte tausende von Stücken hat, die schon mal so vorher da gewesen sind, das heißt, wenn wir dann zeigen würden, Popmusik ist alles schon mal da gewesen, Abweichungen sind minimal, jedenfalls wenn man das Urheberrecht wirklich detailliert auslegen würde im Sinne von Melodienschutz und so weiter, dann hätte keiner mehr irgendwas zu schützen. (...) Die wollen nicht, dass wir in den ganzen Keller von Stücken kucken und sehen, wieviel Ähnlichkeiten in ihrem eigenen Repertoire da herrscht. (Interview m-18.11.16iNL, Paragraph 51–53)

Wie der Komponist greift auch der Gutachter bei seiner Beschreibung auf den Begriff des Kellers zurück, vermeidet aber den der Leichen. Musikalische Ähnlichkeit mag auf diese Weise im Verborgenen bleiben. Ebenso verhindert die fehlende Auseinandersetzung mit ihren Grenzziehungen die Entwicklung von Bewertungskriterien, die weniger auf allgemeinen Unsicherheiten beruht.

4.4 Zusammenfassung: liminale Kreativität im und um das Musikstudio

Im Kapitel zu Fremdsimilarisierung im und um das Musikstudio zeige ich, dass nicht allein die Produktion von Singularität (Reckwitz, 2018), sondern ebenso die Produktion von Ähnlichkeit zum kreativen Alltag im musikwirtschaftlichen Feld der Auftragsarbeit im Musikstudio für Medienmusik gehört. Ich beobachte eine liminale Kreativität, die an unsicheren Grenzziehungen ausgerichtet ist, und Akteurinnen, die an diesen Grenzziehungen arbeiten (Lyng, 2004a). Die Beteiligten sind mit Unsicherheiten konfrontiert, die auf ästhetischen, rechtlichen, wissenschaftlichen und wirtschaftlichen Bewertungen fußen. Sie arbeiten im und um das Musikstudio kollaborativ daran (Hargadon & Bechky, 2006), Versionen zu produzieren (Hebdige, 2003 [1987]), mit denen sie sich einer vorgegebenen Referenz sowohl annähern und von dieser entfernen. Erst das Zusammenspiel von annähern und entfernen ermöglicht die Produktion musikalischer Ähnlichkeit und ihr Ineinandergreifen ist zentral für liminale Kreativität.

Die Erzählungen der Beteiligten zeigen, dass diese Kreativität nicht an Neuheit (Boden, 1996) und auch nicht unmittelbar an Bekanntheit (Sonnenschein, 2016) ausgerichtet ist, sondern an unsicheren Grenzziehungen. In Prozessen der Produktion musikalischer Ähnlichkeit sind Unsicherheiten eingelagert, die nie vollständig aufgelöst werden. Sie zeichnen sich durch Ambiguität aus und können nicht letztgültig mit Hilfe von zusätzlichem Wissen reduziert werden (Weick, 1995). Die Produktionen musikalischer Ähnlichkeit bleiben grenzwertig und in einem Zustand andauernder Liminalität (Johnsen & Sørensen, 2015), ebenso die unsicheren Beteiligten, allen voran die verantwortlichen Komponistinnen.

Literatur zu Feldern der Kunst (Becker, 2008 [1982]) und der Kreativwirtschaft (Lampel et al., 2000) hat sich mit Ähnlichkeit zwischen kulturellen Schöpfungen auseinandergesetzt, jedoch ohne sich ihrer praktischen Produktion zu widmen. Insbesondere Zusammenhänge von Auftragsarbeiten, ihre spezifischen Herausforderungen und Zwänge, sowie damit verbundene Unsicherheiten haben wenig Aufmerksamkeit erhalten (Faulkner, 2017; Rosso, 2014). Die Erzählungen beteiligter Akteurinnen machen die

komplexe Organisation dieser Herstellungsprozesse und die Kreativität in Bezug auf Auftragszwänge transparent (Caniëls & Rietzschel, 2015). Zudem zeigen sie, wie Unsicherheiten hinsichtlich verschiedener Bewertungsordnungen evaluiert werden (Boltanski & Thévenot, 2007) und die Beteiligten Bewertungen in den Prozess einbringen, die miteinander verschränkt werden müssen (Stark, 2009). Für die Musikpraktik des Samplings ist herausgearbeitet worden, wie Aspekte aus Kunst, Recht und Wirtschaft miteinander in Einklang zu bringen sind, um Sampling zu ermöglichen (Fischer, 2020; Schrör, 2019). Für die Herstellung musikalischer Ähnlichkeit weise ich zusätzlich auf die Bedeutung (musik)wissenschaftlicher Bewertungen hin.

Mit Bezug auf meine Forschungsfragen zur Organisation, Bewertung und zu Praktiken der Produktion von Ähnlichkeit möchte ich jeweils ein wesentliches Ergebnis zu Fremdsimilarisierungen hervorheben.

Fremdsimilarisierungen sind *organisierte* Schaffensprozesse, die liminale Kreativität prägt und Kreativität zwischen Beteiligten verteilt (Hargadon & Bechky, 2006), indem an Grenzziehungen mit Hilfe kleinster Transformationen gearbeitet wird. Literatur aus Organisationsforschung und Wirtschaftssoziologie verbindet die Handhabung von Unsicherheiten in Kreativprozessen damit, wie diese organisiert sind (Dempster, 2006; Ibert et al., 2018; Menger, 2014). Ich zeige, wie gerade Unsicherheiten und im Besonderen rechtliche Unsicherheiten dazu führen, dass Kreativität distribuiert und Prozesse zwischen Akteurinnen organisiert werden. Versionieren von Referenzen findet organisiert statt. Indem ich auf die Bedeutung von Gutachterinnen in diesen Produktionsprozessen eingehe, ergänze und erweitere ich das Wissen zum Umgang mit rechtlicher Unsicherheit in Kreativprozessen über die Rolle von Anwältinnen hinaus (Dobusch, Hondros, Quack, & Zangerle, 2018; Dobusch et al., 2021).

Die Kombination kleinster Transformationen ist entscheidend für Liminale Kreativität und wie unsichere Grenzziehungen musikalischer Ähnlichkeit *bewertet* werden. Beteiligte schaffen ästhetischen Spielraum, um rechtliche Unsicherheiten zu handhaben. Definierte lange Zeit der starre Schutz der Melodie Unsicherheiten hinsichtlich Urheberrechtsverletzungen (Arewa, 2006; Burkholder, 1994), hat diese verhältnismäßig sichere Bewertung in Gerichtsurteilen an Einfluss verloren (Fishman, 2018). Meine Un-

tersuchung zeigt, wie sich Kombinationen kleinster Transformationen auf vielfältige musikalische Elemente beziehen und durch diese Multidimensionalität (Karpik, 2011a) zu Unsicherheiten darüber führen, potentielle Urheberrechtsverletzungen in Schaffensprozessen zu bewerten. Ob oder ab wann eine Kombination musikalischer Elemente Urheberrechte verletzt, bleibt in Schwebelage selbst über gutachterliche Bewertungen hinweg. Nur selten kommt es tatsächlich zu Klagen, die *Leichen im Keller* verbleiben auch deshalb im liminalen Zustand zwischen legal und illegal.

Die *Praktiken* von annähern und entfernen befassen sich im und um das Musikstudio mit konkreter Arbeit an Grenzziehungen. Diese praktische Grenzarbeit weist die Beteiligten an Produktionen musikalischer Ähnlichkeit als *Edgeworker* aus, die dieser Arbeit an Grenzziehungen bewusst und mit Erfahrung vorhergehender Produktionen begegnen (Lyng, 2004b). Im Gegensatz zur Edgework, die auf Grenzerfahrungen abstellt, die immer wieder erlebt werden wollen, weisen meine Ergebnisse auf Fremdsimilarisierungen auf die Bedeutung andauernder Grenzarbeit hin. Die Herstellung von musikalischer Ähnlichkeit eröffnet damit zum einen eine Möglichkeit, Edgework mit Liminalität zu verknüpfen, zum anderen das Konzept der Edgework für die Kreativwirtschaft nutzbar zu machen. Existenzbedrohende, zumeist wirtschaftliche Unsicherheiten, die im Zusammenhang potentieller Urheberrechtsverletzungen von Musikpraktiken wie dem Sampling auftreten (McLeod & DiCola, 2011), könnten ebenso anschlussfähig für Edgework sein.

Diese Ergebnisse sind auch für weitere Bereiche der Kreativwirtschaft anwendbar und könnten in allen Zusammenhängen von *Auftragskreativität* eine nicht zu unterschätzende Rolle spielen wie auch für fotografische Auftragsarbeit.

Das kommt bei Fotografen sehr oft, dass sie Briefings von den Art-Direktoren bekommen, wie sie ein Foto zu arrangieren haben, zu gestalten haben und je genauer das Briefing dann schon ist, umso vorsichtiger sollte man sein, weil meistens der Art-Director sich schon ein Foto vorgestellt hat oder schon kennt und das nochmal genauso nachgestellt haben will und der Fotograf weiß das aber in dem Moment gar nicht, dass er eigent-

lich ein Foto nachstellt und manchmal kommen sehr verblüffend ähnliche Ergebnisse raus. (Interview m-17.01.30iFL, Paragraph 35)

Die fehlende Zuordenbarkeit der zentralen Referenz wirft einen spannenden Unterschied zwischen den Feldern von Musik und Fotografie auf, durch den die Auftraggeberin weiter in den Fokus rückt. Ein Vergleich über Ähnlichkeitsproduktionen in unterschiedlichen Feldern der Kreativwirtschaft hinweg könnte dazu beitragen, spezifische Herausforderungen und Unsicherheiten besser zu verstehen. Vergleiche zwischen entfernten Feldern wie der Musik und der pharmazeutischen Forschung machen bereits auf die übergreifende Bedeutung von Ähnlichkeitsproduktionen aufmerksam (Hondros & Vogelgsang, 2022).

Im nächsten Kapitel beschäftigt mich eine zweite Perspektive auf die Produktion von Ähnlichkeit in der Musikwirtschaft. Von Auftragskompositionen wechsele ich zur Produktionsmusik, die ohne einen Auftrag entsteht, sich an einem imaginierten Auftrag orientiert und musikalische Ähnlichkeit hervorbringt.

5 Selbstsimilarisierung: liminale Kreativität anbieten

Das empirische Kapitel zur Selbstsimilarisierung untersucht die Produktion musikalischer Ähnlichkeit aus der Perspektive von Produktionsmusik. Produktionsmusiken stellen neben den zuvor behandelten Auftragskompositionen den zweiten Kontext dar, in dem Musik für Medien entsteht und für den musikalische Ähnlichkeit produziert wird. Im Unterschied zur Auftragsmusik liegt bei Produktionsmusik kein Auftrag für ein Musikstück vor. Die Musik wird für eine zukünftige Nutzung in einem Medienprojekt vorproduziert (Bode & Mueller, 2010). Anstelle einer Auftraggeberin wählt die Komponistin selbst eine Referenz aus, die nachgeahmt werden soll, weshalb ich von einer Selbstsimilarisierung spreche. Damit einher geht, dass liminale Kreativität nicht von den Auftraggeberinnen nachgefragt, sondern von den Komponistinnen angeboten wird.

Um diesen Kontext musikalischer Ähnlichkeit zu untersuchen, habe ich mich mit Online-Plattformen für Produktionsmusik beschäftigt und die Plattform *AudioJungle* für eine Fallanalyse ausgewählt. *AudioJungle* konzentriert sich auf den Vertrieb von Stock-Music und die Komponistinnen produzieren für die Plattform Musikstücke *auf Vorrat*. Von der Plattform können Kundinnen die Musikstücke nicht-exklusiv für die Nutzung in Medienprodukten wie Werbespots oder TV-Serien lizenzieren. Sowohl die Plattform, von der aus die Musikstücke vertrieben werden, als auch die Komponistinnen, die die musikalischen Inhalte zur Verfügung stellen, partizipieren an den Lizenzgebühren.

Im Unterschied zur Stock-Photography, die wiederholt Gegenstand sozialwissenschaftlicher Forschung war, ist Stock-Music auf Online-Plattformen eine verhältnismäßig neue Entwicklung. Stock-Photography wird als *image factory* (Frosh, 2001) geradezu industrialisiert wahrgenommen, und ist in

der Werbung oder im Tourismus von Bedeutung (Feighery, 2009). Sie dient auch als Fallbeispiel zur Untersuchung des Einflusses der Digitalisierung auf die Kreativwirtschaft und welche Transformationen tradierter Formen von Kreativarbeit zu beobachten sind (Glückler & Panitz, 2016). Im Zusammenhang mit der Produktion von Ähnlichkeit widmet sich Stock-Photography aus kommunikationswissenschaftlicher Perspektive dem visuell Gewöhnlichen und stellt generische Bilder her, die mitunter den Eindruck vermitteln, übersehen oder nicht beachtet werden zu wollen (Frosh, 2002). Das steht in diametraler Opposition zu klassischer Fotografietheorie, die auf die Kraft und Ereignishaftigkeit, in einem Wort das Einzigartige des festgehaltenen Momentes verweist (Barthes, 2014 [1989]). Dabei werden die Bedingungen des Stock-Marktes, seine Ausrichtung am Erfolg einzelner späterer Rollenvorbilder und die Bedeutung von Sichtbarkeit in – auch digitalen – Agenturkatalogen ins Feld geführt, um die häufig imitierenden Fotografiepraktiken zu erklären, die eine Vielzahl generischer Bilder entstehen lassen (Frosh, 2001).

Allgemein bieten Online-Plattformen als Marktplätze die notwendigen Umgebungen, um Transaktionen zwischen Muskschaffenden und Musiknutzenden zu ermöglichen (Booth, 2017; Hondros, 2020b). Plattformen haben sich als Intermediäre im Musikgeschäft etabliert und übernehmen Aufgaben, die zuvor Labels oder Vertriebe inne hatten (Galuszka & Bystrov, 2014), wobei die veränderte Position von Intermediären im Musikgeschäft allgemein auf Einflüsse der Digitalisierung zurückgeführt wird (Galuszka, 2015; Hracs, 2012). Zwar befasse ich mich mit einer wirtschaftlich ausgerichteten Plattform, dennoch spielen soziale Aspekte wie Community-Praktiken eine Rolle (Schiemer, Schüßler, & Grabher, 2019). Neben dem Vertrieb von Musik nimmt die Bildung von Community viel Raum ein. Erst durch die Einbettung der Komponistinnen in kommunikativen Austausch werden für mich die Bewertungen musikalischer Ähnlichkeit zwischen Komponistinnen nachvollziehbar. Greifbar wird durch die Community, wie Komponistinnen diskursiv Ähnlichkeitsproduktionen potentiellen Referenzen ästhetisch annähern und von diesen entfernen, und ebenso, wie sie diese rechtlich, wirtschaftlich und auch in gewissem Ausmaß wissenschaftlich bewerten. Durch das reflexive Beziehen aufeinander bilden die Akteurinnen in der Community auf AudioJungle eine *community of practice* (Wenger,

2011). AudioJungle verstehe ich als eine online community of practice im Bereich von Produktionsmusik und damit eine community of practice in der Musikindustrie (Waldron, 2009).

Die empirische Untersuchung der Plattform für Produktionsmusik erlaubt mir, die Bewertungen von Ähnlichkeitsproduktionen zu untersuchen. Ebenso, aber weniger zentral als im Kapitel zur Fremdsimilarisierung, geht es um die Praktiken der Herstellung ähnlicher Musik, da diese dem Diskurs über sie in den Foren zumeist vorgelagert ist. Allerdings lässt die Analyse Rückschlüsse zu, wie die Plattform und selbst die Digitalisierung an sich Produktion musikalischer Ähnlichkeit transformiert.

Auf AudioJungle als Fallbeispiel digitaler Online-Plattformen für Produktionsmusik bin ich aufmerksam geworden, da sie mir in meiner Feldarbeit wiederholt begegnete. Mehrmals fiel der Begriff »AudioJungle« bei meinen Feldbeobachtungen in den Musikstudios und wurde in Interviews namentlich genannt. Das hat mein Interesse an diesen Marktplätzen geweckt und ich habe das Angebot an Online-Plattformen für Produktionsmusik allgemeiner untersucht. Damit wollte ich mir einen Überblick über das Feld verschaffen und meine Fallauswahl begründen. Die Daten für den Überblick habe ich für jede Plattform einzeln erhoben, Screenshots zur Dokumentation gemacht und verfügbare Dokumente wie Nutzungsbedingungen oder Lizenzvereinbarungen von den jeweiligen Plattformen heruntergeladen oder kopiert. Bei meinem Überblick habe ich mich auf die Lizenzierungsbedingungen, die Preisgestaltung, die jeweiligen Such-Praktiken der Plattform-Architekturen, und die Community-Praktiken konzentriert und diese miteinander verglichen.

Demarkationslinie in diesem Feld ist die Unterscheidung zwischen royalty-free, also lizenzfreier Musik, und nicht-lizenzfreier Musik. Diese Benennung ist irreführend. Sie besagt nicht, dass royalty-free Musik keine Lizenzen benötigt. Es handelt sich aber nicht um die Lizenzen der GEMA oder anderer Verwertungsgesellschaften, die eine Anmeldung der Musikstücke als Musikwerke bei diesen Gesellschaften voraussetzt. AudioJungle ist eine der royalty-free Online-Plattformen. Die wichtigste Konsequenz für eine Kundin ist die Möglichkeit, lizenzfreie Musik mit einer Einmalzahlung zu

lizenzieren, wohingegen über die GEMA lizenzierte Musik für jede einzelne Nutzung vergütet werden muss.

Tabelle 5 führt die Online-Plattformen an, die ich bei meinem Überblick berücksichtigt habe, gibt Aufschluss über die Form der Lizenzierung, von welchem Land aus die Plattform aktiv ist und inwiefern die Plattform die Möglichkeit für Community-Praktiken bietet. Die Territorialität ist insofern von Interesse, als sie auf das zugrunde liegende Rechtssystem verweist, das auf einer Plattform gilt, zeigt aber ebenso den globalen Charakter der Distribution von Produktionsmusik auf und schließt damit an die verzweigte Territorialität an, die ich für die Sync-Briefs beschrieben habe. Im Anhang befindet sich eine detaillierte Tabelle (Tabelle 14), die jede Plattform in wenigen Stichworten qualitativ umreißt sowie auf Kosten und Lizenzierungsmöglichkeiten konkreter eingeht.

Grundsätzlich zeigt sich, dass ein differenziertes Feld rund um die Lizenzierung von Produktionsmusik online existiert. Entscheidend für meinen Fokus auf AudioJungle ist die Fülle an Community-Praktiken auf der Plattform, die durch den Überblick ersichtlich wurde. Erst diese ermöglichen über die spezifische Plattform-Architektur, ihre rechtliche Grundlage und technische Infrastruktur hinaus diskursives Material zu sammeln, das hinsichtlich der Organisation, Bewertungen und zu Praktiken der Produktion musikalischer Ähnlichkeit auf Online-Plattformen Aufschluss gibt.

Name	Lizenz-Typ	Land	Community
AudioJungle	royalty-free	AUS	Ja
Dewolfe Music	GEMA	GB	Nein
Universal-production-music	GEMA	USA	Nein
Sonoton	GEMA	D	Nein
Audionetwork	GEMA	GB	Nein
Extrememusic	GEMA	GB	Nein
Freeplaymusic	royalty-free	USA	Nein
Intervox	royalty-free	D	Nein
Epidemic-sound	royalty-free	SWE	Blog
Audiodraft	royalty-free	FI + USA	Blog
Art-List	royalty-free	ISR	Nein
Premiumbeat	royalty-free	CN	Blog
Massivetracks	royalty-free	D	Nein
Audeeyah bzw. Audiohub	royalty-free	D	Nein
Stockmusic	royalty-free	USA	Nein
Bensound	royalty-free	F	Nein
Tunetank	royalty-free	USA	Nein
Pond5	royalty-free	USA	Ja
Soundstripe	royalty-free	USA	Ja
Free-Stock-Music	royalty-free + CC	BGR	Nein
Jamendo	royalty-free + CC	LUX	Nein

Tabelle 5: Überblick Online-Plattformen für Produktionsmusik

Diese Plattformen widmen sich dem Vertrieb von Musikstücken für eine Nutzung in einem Medienprodukt, wobei manche Plattformen auch Originalmusik für Zweitverwertungen anbieten. Anders als auf Download-Plattformen wie iTunes stehen Musikstücke nicht zum Verkauf, um von einer Musikkonsumentin gehört zu werden. Die Musik findet vielmehr Eingang in andere Medienprodukte. Während auf Download-Plattformen zumeist Musikstücke erst zur Gänze angehört werden können, wenn sie käuflich erworben wurden,¹⁰ und davor nur ein kurzer Ausschnitt davon, sind auf

¹⁰ Eine Ausnahme bildet die Creative Commons Plattform Jamendo, die neben Lizenzierungen auch über ein reines Streaming- und Downloadportal verfügt.

Plattformen für Produktionsmusik alle Musiken frei zugänglich, wenn man sie nur anhören möchte. Erst ihre Lizenzierung für eine bestimmte Medienutzung ist zu vergüten. Die freie Verfügbarkeit der Musikstücke erinnert an Streaming-Plattformen wie Spotify, auf diesen wird das aber erst durch Abonnements oder durch Werbeschaltungen möglich (Eriksson, Fleischer, Johansson, Snickars, & Vonderau, 2019), die es auf Online-Plattformen für Produktionsmusik nicht gibt. Beides erleichtert die empirische Zugänglichkeit und hat mir ermöglicht, im Zuge meiner Recherche viel Produktionsmusik und dabei auch Produktionen musikalischer Ähnlichkeit kennenzulernen.

Das Kapitel zu Selbstsimilarisierung ist in seinem Aufbau dem zu Fremdsimilarisierung nachempfunden. Zunächst beschreibe ich den konkreten empirischen Kontext des Kapitels im Abschnitt zu *Produktionsmusik auf der Online-Plattform AudioJungle*. Wiederum strukturiere ich meine Ergebnisdarstellung als Praktikenbündel zwischen annähern und entfernen (Abbildung 9). Die einzelnen Praktiken dienen auch als *Leitfaden* durch die Ergebnisdarstellung, die ich in die Unterabschnitte *Annähern und entfernen: musikalische Ähnlichkeit bewerten* sowie *Unsicherheiten liminaler Kreativität organisieren* aufteile.

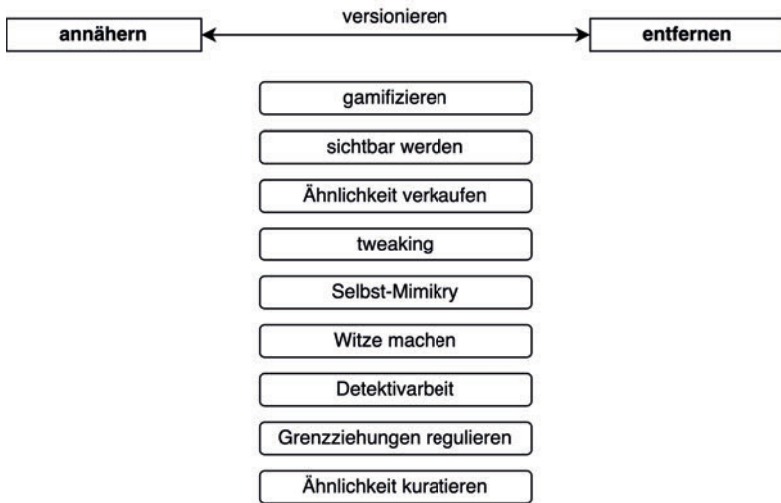


Abbildung 9: Praktiken der Produktion von Ähnlichkeit auf der Online-Plattform

Die Ergebnisdarstellung im Abschnitt *musikalische Ähnlichkeit bewerten* zeigt Praktiken des *Gamifizierens*, die Bedeutung von *sichtbar werden* (Orlikowski & Scott, 2013), und wie und dass *Ähnlichkeit verkauft* wird. Mit *tweaking* und *Selbst-Mimikry* stelle ich Produktionspraktiken von musikalischer Ähnlichkeit vor. *Witze machen* und *Detektivarbeit* streicht die Beteiligung der Community heraus, Ähnlichkeiten zu bewerten und aufzuspüren. Der Abschnitt zu *Unsicherheiten liminaler Kreativität organisieren* widmet sich der Plattform und wie diese unsichere *Grenzziehungen reguliert* und ebenso *Ähnlichkeit kuratiert*. Beides analysiert die Rolle der Plattformbetreiberinnen für die Produktion musikalischer Ähnlichkeit, weshalb ich den Abschnitt damit abschließe, die Ergebnisse zwischen Marktplatz und kreativer Community einzuordnen, bevor ich das Kapitel hinsichtlich meiner Forschungsfragen diskutiere.

5.1 Kontext: Produktionsmusik auf der Online-Plattform AudioJungle

AudioJungle ist nicht eine einzelne Plattform für Produktionsmusik, sondern Teil der australischen Firma *Envato*, die als *Envatomarket* ein Netzwerk an digitalen Märkten bildet. Diese Märkte bieten Komponenten für kreative Produktionen und Berufsfelder zum Verkauf an. Neben Musik und Soundeffekten, die auf *AudioJungle* gehandelt werden, können auf *ThemeForest* Webseitenvorlagen oder auf *GraphicRiver* Grafiken und Illustrationen erworben werden. *PhotoDune* verkauft Fotos und *VideoHive* Stock-Footage, Videos und auch Animationen. Jeweils verbindet die Formel der Namensgebung eine kreative Komponente mit einer Bezeichnung für einen natürlichen Lebensraum, eine selbstsichere Metapher für kreative Online-Communities und ihren *natürlichen* Handlungsraum. Schon diese Namensgebung unterstreicht, dass Envato darum bemüht ist, die Märkte in ein intensives Miteinander zu integrieren, was dadurch sichtbar gemacht wird, dass von *our community* über alle Plattformen hinweg gesprochen wird.

Besonders kommt das in der Fußzeile aller Envato-Märkte zum Ausdruck, die über die Märkte einheitlich gestaltet ist. In dieser werden die verkauften Items und sogar die »Community Earnings« in aggregierter Form präsentiert. Diese Zahlen wachsen beständig und vermitteln die Botschaft eines stetigen *gemeinsamen Wachstums*. Zahlen und Abzählbares bestimmen weite Teile der sichtbaren Elemente auf AudioJungle. Durch Elemente wie die *community earnings* bleibt der digitale Markt und seine Webseite visuell in Bewegung und informiert über *neue* Entwicklungen bei jedem Besuch. Sie zeigen einen spielerischen Umgang mit Informationen auf, was als Gamification beschrieben worden ist, der Einsatz spielerischer Gestaltungsmittel in nicht-spielerischen Umgebungen (Deterding, Sicart, Nacke, O'Hara, & Dixon, 2011).

Nach Angaben Envatos handelt es sich bei seinen Märkten um eine Community mit über acht Millionen Mitgliedern. Diese verteilen sich auf die unterschiedlichen Märkte und auch Kundinnen werden darunter subsumiert. Geld verdienen auf den Marktplätzen über 35.000 Personen (Envato, 2017). Envato wurde 2006 als Start-Up gegründet. Der erfolgreichste

Marktplatz ist ThemeForest und seit Jahren unter den 500 meist besuchten Homepages weltweit (Moz, 2023). Envato spricht von den aktiven Personen auf ihren Marktplätzen allgemein als *Authors*. Bei meinen Beobachtungen habe ich festgestellt, dass Autorinnen zwar zumeist auf einem Marktplatz tätig sind, es aber vorkommt, dass über die Marktgrenzen hinweg Autorinnen in mehreren kreativen Bereichen Artefakte anbieten, und bspw. Illustrationen auf GraphicRiver und Musik auf AudioJungle verkaufen.

Der für mich bedeutsamste Community-Aspekt auf Envato sind die Foren. Der *Author Hangout* wendet sich an alle Autorinnen über alle Envato-Märkte hinweg und bietet ihnen an »to come together and collaborate, share ideas and help one another succeed.« Für jeden Markt existiert ein eigenes Forum, zumeist mit mehreren tausend Threads, in denen sich die Autorinnen über Themen wie die Entwicklung ihrer Kreativprodukte, Marketingpraktiken, oder auch rechtliche Fragen wie Ähnlichkeit zwischen Produkten austauschen.

Auf AudioJungle können Musiknutzerinnen Musikstücke zur Weiternutzung lizenzieren, in dem sie diese käuflich erwerben. Die Komponistinnen und Produzentinnen auf der Plattform bieten Musikstücke und auch Soundeffekte an, die für die Weiternutzung in Medienproduktionen gedacht sind. Wie der Überblick über die Plattformen zeigt, ist AudioJungle nicht die einzige Anbieterin. Ein AudioJungle -Komponist erinnert sich an die Entwicklung des Feldes.

Ich schätze das war vor sechs, sieben Jahren, so dieser Envato Kosmos, es gibt auch viele Derivate davon, aber die haben sich im Endeffekt durchgesetzt, tat sicher auch gut, dass immer mehr Bedarf und Kostendruck in dem Bereich entstanden ist. (Interview m-17.12.06.iNA, Paragraph 24)

Rückblickend sieht der Komponist, der selbst schon seit einigen Jahren auf der Plattform erfolgreich aktiv ist, den »Envato Kosmos« als ersten seiner Art an. Bekannte, ähnliche Plattformen sind musicbed, pond5, premiumbeat, shockwave-sound, The Music Case, freeaudiolibrary, audiosocket oder musicloops. Er betont die zwei Dimensionen des steigenden Bedarfs und des Kostendrucks als Begründung dafür, weshalb sich die digitalen Marktplätze

für kreative Komponenten entwickelt haben. Einerseits werden für Medienproduktionen mehr Kreativteile benötigt, andererseits müssen diese immer günstiger zu haben sein. Beide Anforderungen bedient AudioJungle.

Das habe ich, wenn ich in den Agenturen gearbeitet habe, halt mitgekriegt, dass da viele auch gar keine Lust mehr hatten, weil es so gute Angebote langsam online und in Katalogen schon gab, da sozusagen für die Einzigartigkeit so viel mehr zu bezahlen, als etwas, was eine Massenfertigung quasi aus der Dose ist, was viele benutzen. Da hast du natürlich die Exklusivität nicht mehr. Und dieser Markt hat sich unglaublich stark entwickelt. (Interview m-17.12.06.iNA, Paragraph 24)

Der Komponist, der auch als Grafikdesigner in Agenturen tätig ist, beschreibt seine Erfahrung, dass digitale Inhalte, die auf Plattformen angeboten werden, vermehrt als qualitativ hochwertig wahrgenommen worden sind. Aus dieser ästhetischen Bewertung leitet er ein schwindendes Verständnis ab, für »Einzigartigkeit« höhere Preise zu bezahlen. Einzigartigkeit meint zweierlei. Zum einen die nicht-exklusive Lizenz für Produktionsmusik, die zudem als royalty-free mit einer Einmalzahlung erworben werden kann. Davon auszugehen ist, dass royalty-free Produktionen günstiger sind als über Verwertungsgesellschaften lizenzierte. Allerdings ist das nicht notwendigerweise der Fall, da es auf den einmalig zu zahlenden Lizenzpreis ankommt. Zum anderen geht es um eine ästhetische Einzigartigkeit, denn der »Massenfertigung« von kreativen Produkten »aus der Dose« wird im Zitat das Potential zugesprochen, qualitativ hochwertig (genug) zu sein, um für Agenturen in Frage zu kommen.

Allgemein verfügen die Plattformen über ein musikalisch ausdifferenziertes Angebot, wobei eine rechtliche sowie eine ästhetische Verwerfungslinie zwischen den Plattformen im Feld der Medienmusik auch bei Branchentreffen thematisiert wird. Aus rechtlicher Perspektive geht es darum, ob eine Plattform ihre Musik royalty-free anbietet oder nicht. Aus ästhetischer Sicht ist auf Marktplätzen wichtig, ob sie einem ausgewählten, streng kuratierten Kreis an Musikschaffenden oder vielen und prinzipiell *allen* Musikschaffenden ermöglicht, Musik anzubieten. Im Feld wird das mit der Metapher

der »Härte der Tür«¹¹ verhandelt. Mit dieser Metapher bezeichnen Musikakteurinnen die von den Plattformen eingesetzten Bewertungspraktiken. Auf AudioJungle ist dafür das *Review Team* zuständig, andere Plattformen verlangen ein Portfolio an Musikstücken oder laden Bands nur direkt ein und erlauben keine Initiativbewerbungen. Die Existenz von Bewertungspraktiken soll interessierte Kundinnen von der kuratierten Qualität der angebotenen Musikstücke überzeugen (Karpik, 2011a) und wird regelmäßig auf den Plattformen öffentlich sichtbar gemacht.

AudioJungle hatte im Untersuchungszeitraum über das Review Team hinaus keine Zugangshürden für potentielle Autorinnen. Ich konnte mich ohne Umstände auf der Plattform registrieren und hätte auch Musikstücke hochladen können. Ob es diese durch den Kuratierungsprozess geschafft hätten, ist allerdings ungewiss. Im Forum von AudioJungle sind häufig Threads anzutreffen, die zurückgewiesene Kompositionen diskutieren oder den ersten angenommenen Musiktrack feiern. Auf anderen Envato Märkten sind größere Zugangshürden zu nehmen. Für PhotoDune müssen Künstlerinnen auf eine Einladung von Envato hoffen, um auf dem Marktplatz aktiv Fotografien anbieten zu dürfen, wohingegen man sich auf GraphicRiver mit einem Portfolio bewerben kann.¹²

Auf AudioJungle kann man über die Domain www.audiojungle.net zugreifen. Die Startseite ist einfach gestaltet und vermittelt den Eindruck, sich auf *das Wesentliche* zu reduzieren, ist funktional und übersichtlich. Auffällig ist die zentrale Positionierung von zwei Sätzen. »Royalty free music and audio tracks from \$ 1« – das ist die zentrale Botschaft, die Besucherinnen und potentiellen Kundinnen vermittelt wird. Darunter, etwas kleiner:

11 In diesem Wortlaut hat der Kreativdirektor aus dem Kapitel zur Fremdsimilarisierung bei einem Branchentreffen für junge Komponistinnen und Produzentinnen die Plattformen im Produktionsmusikbereich differenziert.

12 Im Juli 2022 zeigte die Registrierungsmaske an, dass »temporarily« keine neuen Autorinnen für AudioJungle akzeptiert werden. Zumindest zeitweise wird eine unüberwindbare harte Tür eingezogen. Im Februar 2023 ist wiederum für alle Interessierten möglich, eine reglementierte Anzahl von Musikstücken pro Nutzerin hochzuladen. Diese Entwicklung liegen außerhalb meines Untersuchungszeitraumes und deuten auf relevante Transformationen innerhalb des Marktplatzes hin.

»639,370 tracks and sounds from our community of musicians and sound engineers«. Royalty free hat einen großen Stellenwert für das Selbstverständnis der Seite. Die beiden Zahlen unterstreichen die Praktik der Plattform, Kalkulationen zu fördern (Callon & Muniesa, 2005). »I« als Hinweis für den minimalen Preis in US-Dollar für Musik und Audio Tracks. »639,370« als die Zahl an Musikstücken, die am 15. Januar 2018 verfügbar waren. Sieben Monate später am 29. August 2018 waren es 743,022 Musikstücke, Ende Dezember am 16.12.2019 sind es 969,503 gewesen, am 17.07.2020 konnten schließlich 1,313,516 und am 24.07.2022 sogar 1,916,110 Musikstücke lizenziert werden. Der Plattform-Komponist erzählt über dieses Wachstum, das er schon früh mitverfolgen konnte.

Als ich da startete, gab es, bis vor fünf Jahren ungefähr, 30.000 Songs, die auf der Plattform zur Verfügung standen (...), aber die haben jetzt eine halbe Millionen Songs (...). Ich glaube 470.000 oder so war der letzte Stand, ich habe es nicht genau (...). Die Zahl verändert sich so unglaublich schnell, dass es da extrem schwer ist, ja, auch neue Songs oder auch neue Pseudonyme, neue Produzenten zu etablieren. (Interview m-17.12.06.iNA, Paragraph 24)

Die Autorinnen schreiben dieser Zahl und ihrem Wachstum Bedeutung zu. Sie führt vor Augen, gegen wie viele Musikstücke sich ihr eigenes Stück durchsetzen muss. Diese Lesart stärkt der Komponist, wenn er von den Schwierigkeiten für neue Songs spricht. Das Interview führte ich im Dezember 2017, da war die Auskunft von einer halben Million Tracks schon veraltet. AudioJungle legt Wert auf Visualisierung von beständigem Wachstum. Ich habe ein Jahr lang die Startseite fotografiert und die Anzahl an verfügbaren Titeln ist täglich gestiegen.¹³

Die Startseite von AudioJungle ist der Ausgangspunkt für den komplexen räumlichen Aufbau der Plattform, der Einfluss darauf hat, wie Akteurinnen auf der Plattform handeln (Autio, Nambisan, Thomas, & Wright, 2018). Ich

¹³ Allerdings kommt es hier möglicherweise zu einer Trendumkehr. Am 23.02.2023 wurden »nur« noch 1,839,237 Musikstücke angeboten.

beschreibe die öffentlich zugänglichen und sichtbaren Online-Räume auf AudioJungle. Für alle Nutzenden sind es diese Oberflächen, über die sie mit dem Marktplatz in Interaktion treten. Wie der Name *AudioJungle* andeutet, handelt es sich um einen Dschungel aus Seiten. Die Komplexität des Marktplatzes mit seiner Vielzahl an Ab- und Verzweigungen macht es notwendig, sich in der Beschreibung auf Wesentliches zu beschränken. Mir ist wichtig zu zeigen, wie AudioJungle zwischen Community-Seiten, also Seiten, die sich an alle Community-Mitglieder richten und für alle Besuchende des Marktplatzes gleich aussehen, und den individualisierten Markt-Umgebungen der einzelnen Musikschaaffenden unterscheidet. Diese individualisierten Umgebungen einzelner Autorinnen sind von Bedeutung, weil sich auf dem Marktplatz mittlerweile über 20.000 einzelne Musikschaaffende tummeln. Aufmerksamkeit für die eigenen Produktionen und wie diese zu bekommen ist, macht ein wesentliches Thema in den Forumdiskussionen aus.

Zunächst hat die Startseite von AudioJungle aus räumlichen Gesichtspunkten eine prägende Stellung. Unter den beiden informativen Sätzen befindet sich eine simple, aber auffällig große Suchmaschine in Form eines Suchfeldes. Sie bildet ein *Eingangstor* in den Musikdschungel von AudioJungle. Als Beispielanfrage bietet die Seite mit »ambient music« eine beliebte Kategorie von Musik auf AudioJungle an, die sich in den Foren immer wieder der Kritik ausgesetzt sieht, generische und einander ähnliche Musikstücke zu produzieren. Bei meinem Kennenlernen der Musik auf AudioJungle habe ich mich aber von einem Hinweis aus einem Interview leiten lassen, nach »Happy Ukulele« zu suchen, wenn ich mich für Soundalikes interessiere.

Wir haben jetzt seit zwei Jahren einen großen Trend, der langsam abebbt, der nennt sich Inspirational oder Happy Ukulele, ja, Ukulele hört man ohne Ende, seit einige der Songs manche Autoren wirklich wohlhabend gemacht haben. (Interview m-17.12.06.iNA, Paragraph 24)

Dem Benennen von Musiktiteln kommt auf AudioJungle große Bedeutung zu. Wenn Massen an Musikstücken mit »Inspirational« oder »Happy Ukulele« betitelt sind, können feine Nuancen in der Namensgebung darüber

entscheiden, ob sich eine Kundin ein Lied anhört oder nicht. Tippe ich in dem Suchfeld »Happy Ukulele« ein, dringe ich zu den Musikstücken auf AudioJungle vor, die für »Happy Ukulele« Relevanz haben. In Listenform präsentiert die Suchmaschine am 25.07.2022 exakt 43,997 Tracks, die meiner Suchanfrage entsprechen. Das bedeutet nicht, dass alle Stücke »Happy Ukulele« heißen. Ebenso sind Tags bedeutsam, also die Indexierung eines Musiktracks mit zusätzlichen Informationen. Allerdings heißen tatsächlich viele Musikstücke »Happy Ukulele«, oftmals mit kleinen Zusätzen versehen, wie »Happy Ukulele Positive« oder »Summer Happy Ukulele«.

Jedes Musikstück kann in voller Länge angehört werden und zu jedem Track zeigt eine WAV-Form an, wie der Klang *graphisch* aussieht. Ebenso sind die Länge des Tracks, die BPM, also das Tempo, sowie der Preis der günstigsten Lizenzierung angegeben. In einem Reiter über den Tracks kann man die Suchergebnisse filtern: »Best match«, »Best sellers«, »Newest«, »Best rated«, »Trending« und »Price«. Unklar bleibt, wie bei einem generischen und häufig verwendeten Namen wie »Happy Ukulele« der »Best match« ausgewählt wird. Mit einem Klick auf einen Titel gelangt man auf die Webseite des einzelnen Musikstücks.

Im Zentrum dieser Song-Seiten steht die WAV-Form und es kann ein »Preview« heruntergeladen werden. Diese Vorschau ist mit Watermarkings von Audio-Jungle versehen, um sie vor unautorisierter, also nicht-lizenzierter Nutzung zu schützen. Eine weibliche Stimme sagt in regelmäßigen Abständen »AudioJungle«. Dazu gibt die Autorin eine verschriftlichte Beschreibung des Musikstücks und ihrer potentiellen Anwendungsbereiche. Diese sind mitunter nur einen Satz lang, sie können aber auch ganze Absätze einnehmen.

Weiters können auf der Webseite des Musikstücks die Lizenzen mit unterschiedlichen Bedingungen und Preisen ausgewählt werden. Die »Music Standard License« ist die günstigste Lizenz. Darunter stehend werden die Lizenzbedingungen erläutert. Für alle Lizenzen gilt, dass die Musik nur in »one end product« genutzt werden darf. Die Anzahl von Kopien oder die Reichweite von Rundfunkübertragungen, die in der Standard-Lizenz ausgeschlossen sind, verändern den Preis. Die Standard-Lizenz ist allein für die Online-Nutzung gedacht. Davon unterscheidet sich die »Music Mass Reproduction« Lizenz, die teurer ist. Diese ist für Nutzungen geeignet, in

denen ein Medienprodukt einem großen Publikum gezeigt wird. Zu denken ist an TV-Werbungen, die auf nationaler Ebene ausgestrahlt werden. Insgesamt bietet AudioJungle fünf Lizenzen an. Die »Music Broadcast & Film« genannte Lizenz ist die teuerste. Die einzelnen Lizenzen können für jeden Song unterschiedlich viel kosten, da die Komponistinnen selbst den Preis bestimmen, für den sie ihre Lizenzen vergeben. Der Minimalbetrag für eine Standard Lizenz beträgt fünf Dollar. Für einen Dollar können nur Soundeffekte angeboten werden. Diese offene Preispolitik hat aus Sicht der Community Preisdumping zur Folge.

Von der spezifischen Produktseite eines Happy Ukulele-Songs können weitere allgemeine (bspw. zu den Lizenzbedingungen) oder individuelle Seiten (bspw. die Autorinnen Webseite) aufgerufen werden. Die verschiedenen Seiten und Ebenen AudioJungles sind auf vielfältige Weise verknüpft. Ein für den Bewertungszusammenhang entscheidender Teil der Architektur von AudioJungle sind Ranglisten von Autorinnen und Musikstücken. Unter einem allgemeinen Reiter »All Items« können »Popular Files« als Ranglisten von den Tracks betrachtet werden, die sich wöchentlich und monatlich am besten verkauft haben. Als »Featured Files« werden Musikstücke bezeichnet, die Reviewerinnen von AudioJungle ausgewählt haben und denen sie durch die kuratierte Auswahl Aufmerksamkeit zukommen lassen. Schließlich versammelt AudioJungle unter »Top Authors« in einer Art Ruhmeshalle die Autorinnen mit den meisten Verkäufen. Es handelt sich aber nicht um eine abgeschlossene Anzahl von Komponistinnen wie die *Top 100*, sondern alle Komponistinnen, die auch nur einen Titel verkauft haben, werden nach der Anzahl ihrer Verkäufe in Rangfolge gebracht und Teil der AudioJungle Top Authors Liste. Im Juli 2022 waren das 23,919 Komponistinnen.

Diese Verkäufe-Rangliste basiert auf den addierten einzelnen Verkäufen und nicht auf den Einnahmen, die insgesamt von einer Autorin lukriert worden sind. Außerdem gibt diese Rangliste einen Überblick zu den einzelnen Autorinnen und weist auf wichtige Eigenschaften dieser hin. Unter jedem Autorinnen-Pseudonym sind *Badges* versammelt, die auf individuelle Leistungen hinweisen. Quantifizierungen geben Aufschluss, wie viele verschiedene Items eine Komponistin verkauft, die Anzahl der Followerinnen auf AudioJungle, oder die Länge der Mitgliedschaft. Eine 5-Sterne Bewertung,

wie sie regelmäßig in Online-Bewertungen genutzt wird (Orlikowski & Scott, 2013), informiert über Kundinnenbewertungen.

Zwar sammelt die Rangliste alle Autorinnen, die einen Verkauf getätigt haben, es kommt aber zu einer großen Streuung zwischen dem »Top Seller« der Community »Sound-Ideas« mit 129,056 verkauften Lizenzen, und den auf den Plätzen folgenden Autorinnen. So hatte der Platz 50 am 25. Juli 2022 insgesamt 22,210, Platz 100 zusammen 13,593 und Platz 500 noch 3,752 Verkäufe zu Buche stehen. Zwar handelt es sich hierbei nicht um einen eindeutigen Fall eines Winner-take-all Marktes (Frank & Cook, 2010). Dennoch wird in den Threads der Community die große Ungleichheit zwischen den Verkäufen der Autorinnen thematisiert. Die weniger erfolgreichen Autorinnen verwenden wie auch die Ranglisten den Begriff »Top Sellers«, um die Gewinnerinnen auf der Plattform zu kennzeichnen. Die Rangliste der Top Seller unterteilt nicht, da selbst eine Autorin mit einem einzelnen Verkauf Teil der Top Seller Liste ist.

Eine Begründung für die ungleiche Verteilung von Verkäufen sowie die Existenz von Bestsellern sieht der Komponist in den technischen Eigenschaften der Suchmaschinen und ortet in dieser das Potential, einen Matthäus-Effekt zu verstärken (Merton, 1968). Denn die Masse an Musiken führt zu Problemen, da

die Suchmaschine kaum geschafft hat ordentlich zu filtern. Das heißt, da gab es so einen Elevator-Effekt, dass im Endeffekt die Songs, die schon populär waren, noch mehr Aufmerksamkeit attracted haben, weil die dann in den Charts wieder aufgetaucht sind und nach Bestsellern sortiert und sich dann noch mehr verkauften. Das war so ein sich selbst verstärkendes System. Das versuchen die inzwischen ein bisschen aufzubrechen. (Interview m-17.12.06.iNA, Paragraph 24)

Mehr als die Tatsache ungleich verteilter Verkäufe, die wir auf einem Markt für kreative Produkte erwarten würden (Becker, 2008 [1982]; Kharchenkova & Velthuis, 2017), sind Praktiken interessant, das »aufzubrechen«. Für Autorinnen geht es dabei insbesondere darum, auf der Plattform *sichtbar zu werden*. Die Plattformbetreiberinnen selbst versuchen auf neue Künstle-

rinnen aufmerksam zu machen, indem sie u.a. eine eigene *Top New Authors* Rangliste etabliert haben oder mit *featured music* Musikprodukte von weniger bekannten Autorinnen auf der Startseite und damit für alle ankommenden Kundinnen sichtbar platzieren. Allerdings werden damit wiederum nur wenige Komponistinnen gefördert. Nicht zuletzt deshalb sind es Praktiken der Produktion musikalischer Ähnlichkeit, mit denen viele Autorinnen sich darum bemühen, sichtbar zu werden, mehr Verkäufe zu erzielen und einer wahrgenommenen Ungleichheit zwischen den Autorinnen zu begegnen. Darauf werde ich weiter unten zu sprechen kommen.

Bisher habe ich gezeigt, wie die Online-Plattform für Produktionsmusik Audio-Jungle aufgebaut ist und welche Akteurinnen anzutreffen sind (Abbildung 10). Für meine Ergebnisdarstellung sind die *Komponistinnen* zentral, die im Wesentlichen die aktive Community der Foren ausmachen. Ebenso analysiere ich die *Plattform* als Akteurin und ihre regulatorischen Vorgaben auf der Plattform. Für die Autorinnen bedeutsam ist das Reviewer Team, die *Reviewerinnen*, die darüber entscheiden, ob ein Track angenommen oder zurückgewiesen wird, wobei über die konkrete Zusammensetzung dieses Teams nichts bekannt ist. Aus einer rechtlichen Perspektive verweist die Plattform in Fällen rechtlicher Unsicherheit auf eine *Copyright Agentin*, an die rechtliche Beschwerden zu richten sind. Auch dieser ist keine konkrete Person zugeordnet. Schließlich sind auf AudioJungle die *Kundinnen* über wirtschaftliche Transaktionen hinaus als Akteurinnen auch aktiv an Forumsdiskussionen beteiligt.



Abbildung 10: Beteiligte an Selbstsimilarisierungen

Im Unterschied zur Fremdsimilarisierung fällt auf, dass keine wissenschaftlichen Beteiligten anzutreffen sind. Tatsächlich als Gutachterinnen identifizierte Akteurinnen kommen nicht vor. Reviewerinnen könnten zwar eine solche Rolle einnehmen. Wie ich zeige, werden diese aber konsequent als

vornehmlich ästhetisch involvierte Bewerberinnen gekennzeichnet. Allerdings übernimmt die Community Aufgaben, die wissenschaftlichen Bewertungen nahe kommen.

5.2 Annähern und entfernen: musikalische Ähnlichkeit bewerten

Auf der Plattform dienen annähern und entfernen der Bewertung musikalischer Ähnlichkeit. *Gamifizieren* und *sichtbar werden* verweisen auf Plattformpraktiken, die hilfreich sind um *Ähnlichkeit verkaufen* zu können. Dafür nutzen Musikerinnen Praktiken der Produktion von Ähnlichkeit, worauf die Beschreibungen in der Community zu *tweaking* als einer Praktik kleinster Transformationen, sowie zu *Selbst-Mimikry* und *Klone* als Produktionspraktiken Rückschlüsse zulassen. Die Autorinnen widersetzen sich der nicht zuletzt algorithmisch mitbestimmten Unsichtbarkeit auf der Plattform, um auch dank Ähnlichkeit Musik zu verkaufen.

Witze machen und *Detektivarbeit* zeigt, wie die Community nach Ähnlichkeiten auf der Plattform sucht und diese bewertet. Die Komponistinnen in der Community nutzen Memes, um kritisch-humoristisch über Ähnlichkeitsproduktionen und andere konfliktäre Themen zu kommunizieren. Durch Detektivarbeit nimmt sich die Community ästhetischer, rechtlicher und wissenschaftlicher Grenzziehungen an, um gegen Produktionen musikalischer Ähnlichkeit vorzugehen und deren potentiellen wirtschaftlichen Erfolg zu unterbinden. Witze machen und Detektivarbeit zeigen, wie ein Annähern an die Produktion von Ähnlichkeit als einer typischen Eigenschaft von Produktionsmusik mit einem Entfernen von gewissen, diskreditierten Ähnlichkeitsprodukten zusammenspielen kann.

5.2.1 Gamifizieren, sichtbar werden und Ähnlichkeit verkaufen

Die Tendenz digitaler Plattformen, Spiel-Elemente in Nicht-Spiel Umgebungen zu integrieren, beschreibt die Literatur als Gamification (Deterding et al., 2011). Ranglisten, die bei der Beschreibung der Plattformarchitektur vorgestellt wurden, sind Elemente, wie der Wettbewerb zwischen den Autorinnen gehandhabt und zugleich erzeugt wird. Autorinnen oder erfolgreiche Musiktitel werden gamifiziert in Szene gesetzt, wovon der Komponist als »sich selbst verstärkendes System« gesprochen hat. Die meisten Akteurinnen werden auf der Plattform kaum sichtbar, ein Problem auf digitalen Plattformen allgemein. So sind auf der Streaming-Plattform *Spotify* mehr als 100 Millionen Musikstücke veröffentlicht. Viele Titel des Kataloges wurden bisher kein einziges Mal angehört, worauf die Homepage *forgotify* (Jordan, Hausmann, & Gagnon, 2019) aufmerksam macht.

Eine gamifizierende Praktik auf AudioJungle ist das Verleihen von Badges für bestimmte Leistungen. Einerseits helfen Ranglisten und Badges die Autorinnen durch hierarchisierende oder symbolische Mittel voneinander zu entfernen, sie hinsichtlich bestimmter Dimensionen differenzierbar zu machen. Andererseits kreiert AudioJungle durch gamifizierende Praktiken kreative Rollenmodelle von Autorinnen und Musikstücken, und fördert damit Similarisierungen. Ich habe 36 Badges identifiziert, die einen Überblick über die bisherigen Leistungen einer Autorin erlauben. In Tabelle 6 stelle ich eine Auswahl relevanter Abzeichen, sowie deren offizielle Bezeichnung vor.









Badge	Bezeichnung
	Years of Membership
	Author Level 6: Has sold \$40,000+ on Envato Market
	Power Elite Author: Sold more than 1 Million
	Exclusive Author: Sells Items exclusively on Envato Market
	Featured Item: Had an Item featured on Envato Market
	Copyright Ninja: Helped protect Envato Market against copyright violations
	Super Copyright Ninja: Helped several times protecting Envato market against copyright violations
	Feedback Guru: Participated in a focus group or interview to improve the user experience on Envato Market

Tabelle 6: Badges auf AudioJungle

Die Auswahl zeigt, welche Bewertungen die Plattform als wesentlich erachtet. Jede Autorin, die länger als ein Jahr auf der Plattform ist, hat in ihrem Profil die graphisch zur Geburtstagskerze erweiterte Zahl, wodurch die Dauer ihrer Zugehörigkeit zum Envatomarkt gekennzeichnet wird. Weiter ist jeder Autorin ein »Author Level« zugeteilt, das aufsteigend Autorinnen nach Umsatz auf der Plattform anordnet. Ebenso unterstreicht das Badge »Power Elite Author« das Primat *wirtschaftlicher Bewertungen*. Die Elite-Autorinnen werden auf AudioJungle als »Club« präsentiert und erfolgreiche Verkäuferinnen mit Preisen belohnt. Für 25 Millionen Dollar an verkaufter Musik würde Envato der Autorin einen »commercial space flight« finanzieren. AudioJungle zeigt sich sehr offen im Umgang mit dem finanziellen

Wert von Musik. Das Badge als »Exclusive Author« bekommt eine Autorin, wenn sie ihre Musikstücke nur auf AudioJungle anbietet. Die Zustimmung zur Exklusivität bedeutet, dass Autorinnen einen höheren prozentualen Anteil an den Verkäufen behalten und weniger an die Plattform abtreten. Autorinnen, die sich zwar als exklusive AudioJungle Autorinnen bezeichnen, aber auf mehreren Plattformen Musik anbieten, werden in den Foren regelmäßig kritisch diskutiert.

Das Badge »Featured Item« weist darauf hin, dass ein Musikstück von dem nicht näher beschriebenen »Quality Team« für diese herausgestellte Position auf der Startseite von AudioJungle ausgewählt worden ist. Damit wird eine *ästhetische Bewertung* von Musikstücken prämiert und sichtbar gemacht. Einher gehen mit dieser ästhetischen Bewertung und verbundene Sichtbarkeit gesteigerte Verkaufszahlen, wie die Community feststellt. Dabei ist allgemein unklar, ob der finanzielle Erfolg der Qualität oder doch der Sichtbarkeit des Musikstücks geschuldet ist.

Die Copyright Badges »Copyright Ninja« und »Super Copyright Ninja« bewerten das *rechtliche Engagement* von Community-Mitgliedern. »Copyright Ninjas« sind Autorinnen, die als Beschützerinnen von Urheberrechten Urheberrechtsverletzungen verhindert haben, indem diese Envato mitgeteilt wurden. Der Ninja-Wurfs Stern weist auf eine martialische Art hin, mit der Urheberrechte auf der Plattform geschützt werden sollen. Diese Badges werden nicht zuletzt dafür vergeben, potentiell rechtsverletzende Ähnlichkeiten zwischen Musikstücken aufzudecken.

Das Badge »Feedback Guru« macht schließlich darauf aufmerksam, dass selbst eine *wissenschaftliche Bewertung* auf der Plattform eine Rolle spielen kann, wenngleich dieses Badge nicht die wissenschaftliche Qualität des Feedbacks der Autorin bewertet. Ich konnte also sowohl ästhetische, rechtliche, wissenschaftliche und wirtschaftliche Badges differenzieren, durch die einzelne Autorinnen bewertet und für Kundinnen oder andere Autorinnen mit Informationen versehen werden. Sie werden für diese hinsichtlich ihrer Qualität vergleichbar (Karpik, 2011a), ohne einen einzigen produzierten Ton einer Komponistin gehört zu haben.

Badges machen die individuellen Leistungen von Komponistinnen in den Ranglisten sichtbar, denen aber über die jeweiligen gestaltbaren Au-

torinnenseiten eine individuelle Möglichkeit bleibt, sich visuell zu zeigen und für andere Plattformbesucherinnen *sichtbar zu werden*. Zwar hat jede Autorin einen individuellen Raum auf der Plattform, dieser ist aber stark reglementiert. Adaptionen an dem Template der Autorinnenseite sind nur mit geringem Spielraum möglich. Deshalb stellt die individuelle Gestaltung dieses Freiraumes eine zentrale Herausforderung für die Autorinnen auf AudioJungle dar. Jeder Komponistin steht eine kleine, quadratische Fläche zu, die den visuellen Ankerpunkt jeder Autorin bildet. Auf AudioJungle ist untypisch ein hochauflösendes Bild, womöglich sogar eine persönliche Fotografie, als Avatar zu platzieren. Zumeist gestalten Autorinnen ihr Logo als einfache Graphiken. Die Gestaltung dieser technisch reduzierten, quadratischen Oberfläche gilt als essentiell um als Autorin auf AudioJungle erfolgreich sein zu können. So hat sich eine der erfolgreichsten Komponistinnen durch die Benennung als *Pinkzebra* und die dazugehörige visuelle Markenkommunikation bestehend aus rosa Farbe und Zebrastrifen ein farbliches und gestalterisches Alleinstellungsmerkmal etabliert. Bei Pinkzebra, deren Identität geheim ist, soll es sich um eine berühmte britische Produzentin handeln, die mit den größten Stars der Musikindustrie zusammenarbeitet und trotzdem auch auf AudioJungle aktiv ist. Neben der visuellen Identität prägen mit Badges, Bewertungen von Kundinnen in Sternform und der Anzahl der Verkäufe auf AudioJungle standardisierte Informationen jede Autorinnenseite. *Sichtbar werden* auf AudioJungle bezieht sich auf ein Zusammenspiel von Praktiken der Plattform und der Komponistinnen, die aktiv ihre eigene Sichtbarkeit fördern dürfen, aber innerhalb klar abgesteckter Rahmen.

Sichtbar werden beschreibt weiter, wie Komponistinnen die gewünschte Aufmerksamkeit auf der Plattform auf sich zu ziehen versuchen, wobei für einige wenige Komponistinnen gilt, dass sie *sichtbar sind*. Ranglisten oder die *featured items* auf der Startseite sind Beispiele dieser Sichtbarkeit mancher. Dadurch, dass viele Autorinnen sichtbar zu werden versuchen und manche sichtbar sind, fördern die gamifizierenden Praktiken auf AudioJungle kontinuierliche Vergleiche zwischen den Autorinnen. Durch die einheitlichen visuellen und räumlichen Voraussetzungen sind die Autorinnen einander angenähert, zugleich aber durch die Vergleiche voneinander ent-

fernt. Beides zusammen legt die Basis für zwei einander gegenüberstehende Praktiken, denn neben der Produktion musikalischer Ähnlichkeit berichten Akteurinnen auf der Plattform von einem Suchen nach Nischen, das der Förderung von Sichtbarkeit dienen soll. Beide sind deutlich marketinggetrieben, wobei sich für AudioJungle zeigt, dass zwar auch Nischen gefunden werden können, allgemein aber die Produktion von Ähnlichkeit die Masse an verfügbaren Musikproduktionen bestimmt.

Der Zusammenhang von gamifizieren und sichtbar werden mit der Produktion musikalischer Ähnlichkeit bekommt dadurch Relevanz, dass sich *Ähnlichkeit verkaufen* lässt. In erster Linie sind es die großen Hits auf der Plattform, die sich schon lange verkaufen und zahlreiche Lizenzierungen gebracht haben, an denen sich die Ähnlichkeitsproduktionen in der Hoffnung orientieren, Ähnlichkeit verkaufen zu können. Allerdings durchzieht die Threads in den Foren die Ansicht, dass sich selbst bei den Bestsellern Produktionen musikalischer Ähnlichkeit zeigen, die dann Referenzen außerhalb AudioJungles nachahmen. Zunächst befasse ich mich mit den Ähnlichkeitsproduktionen, die ihre Referenzen innerhalb AudioJungles finden.

Weil natürlich alle (...) versuchen die großen Hits auf der Plattform, die abertausende, zehntausende Verkäufe irgendwie Lizenzierungen schon gebracht haben, zu kopieren. Das heißt, da wird dann nicht mehr die Songstruktur, also sogar auch die Instrumentierung, komplett die Chord Progression, bis hin zu Text und sogar den Titeln kopiert. (Interview m-17.12.06.iNA, Paragraph 24)

Durch ihre Erfolge werden die »Hits« zu den Referenzen, an denen sich die Komponistinnen bei ihren Ähnlichkeitsproduktionen orientieren. Dieser Zusammenhang ist auch für die Stock-Photography beobachtet worden (Frosh, 2002). Die Komponistinnen nähern sich diesen über musikalische Praktiken an, die auch bei Fremdsimilarisierungen von Bedeutung waren. Auf der Plattform wird Annäherung zusätzlich über eine Ähnlichkeit zum Namen der Referenz hergestellt. Auch Trends wie die *Happy Clappy Ukulele* fördern Ähnlichkeit.

Wenn du es schaffst, auf dieser Plattform in kurzer Zeit mal in einem erwähnenswerten Volumen lizenziert zu werden, 20, 30 Lizenzen, dann bist du automatisch bei den trendigen Items, bekommst mehr Aufmerksamkeit, mehr Leute kaufen es, mehr Autoren werden darauf aufmerksam, mehr springen auf den Zug auf, versuchen für diese Kategorie Musik zu komponieren, versuchen ähnliche Instrumente zu benutzen, einen ähnlichen Aufbau und gerade wenn du Happy Clappy oder Inspirational Ukulele eingibst, wirst du bestimmt (...) wenn du mal ein paar 100 Songs durchhörst, wirst du so zwei, drei Songbaukästen finden, die teilweise einfach eins zu eins kopiert wurden mit leichten Abwandlungen. (Interview m-17.12.06.iNA, Paragraph 28)

Der Komponist spricht von »Songbaukästen«, auf denen weite Teile der produzierten Musik basieren, ebenso erkennt er »Abwandlungen«, um die Ähnlichkeitsprodukte von den Referenzen zu entfernen. Er fasst damit das Ineinandergreifen von annähern und entfernen durch Versionieren auf der Plattform zusammen. Andere Autorinnen besetzen hingegen Nischen als Ausweg aus der Angebotsflut und stellen damit auf Besonderheit oder sogar Einzigartigkeit ab. Eine besetzte Nische kann allerdings schnell zu zahlreichen nachahmenden Ähnlichkeitsproduktionen führen was mit der für die Plattform typischen gesteigerten Sichtbarkeit zusammenhängt. Im Feld wird diese Tendenz, Ähnlichkeit zu produzieren, kritisch gesehen. Ein Filmkomponist bewertet das Generische in der Produktionsmusik und geht auf Trends ein, die Plattformen mit einander ähnlichen Inhalten überfluten. Er konstatiert einen Verlust nach der »eigenen Stimme zu suchen«, der eigenen Singularität.

Ich merke auch ganz akut, dass ich total genervt bin und gelangweilt bin von diesem ganzen generischen Genudel irgendwie, was gerade mit Epic auch verbunden ist. So Epic Sound oder Epic Score oder so. Wo du einfach auf eine Taste drückst, und dann geht das los, und das klingt halt so wie bei Hans Zimmer und dann machst du noch einen zweiten Akkord drüber und fertig ist. Natürlich ist das nicht so einfach, ne? Und trotzdem, für jemanden, der das auch macht, fühlt es sich manchmal so an.

Dass die Leute es sich zu einfach machen. Und dass die Leute nicht mehr nach einer eigenen Stimme suchen. (...) Also nur für Geld irgendwie lauter Scheiße rausbauen. (Interview m-18.07.26iNA, Paragraph 45)

Die Kritik des Filmkomponisten verdeutlicht, dass die Produktion musikalischer Ähnlichkeit über die spezifische Plattform hinaus als eine Beschreibung gegenwärtiger Musikproduktionen innerhalb der Produktionsmusik angesehen werden kann. Immer wieder sind es dabei Schlagworte wie *Happy Ukulele* oder eben *Epic*, die Ähnlichkeit zwischen Musikproduktionen befördert, die über Genrezugehörigkeit hinaus geht. Über die zeitliche Dimension besteht aber eine Möglichkeit, dass sich Trends ablösen und die Referenzen für die Ähnlichkeitsproduktionen verschieben.

Erst war es Epic, Epic Trailer oder Epic Action, das waren so die Suchbegriffe, die extrem hoch frequentiert waren. Dann gab es Happy Ukulele, Happy Clappy Ukulele oder auch Motivational oder Inspirational Ukulele und jetzt gerade ist es Future Bass. (...) In dem Bereich versuchen dann halt viele ihr Glück. Deswegen gibt es auf der Plattform ganz grob, würde ich sagen, ungefähr acht bis zehn verschiedene Songs, die einen Großteil der Musik, die da drauf ist, so geprägt haben, dass sie so als großes Vorbild unendlich viele Kopien nach sich zogen. (Interview m-17.12.06.iNA, Paragraph 28)

Mit der Produktion ähnlicher Musik geht auf der Plattform die Hoffnung einher, sichtbar zu werden. Inwiefern diese Hoffnung eintritt, ist unsicher. In den Threads der Community werden die Verkaufszahlen besonders ähnlicher Musikstücke kritisiert. Das spricht dafür, dass diese Produktionen Aufmerksamkeit auf sich ziehen können und legt die Kritik offen, dass diese Verkäufe als nicht gerechtfertigt bewertet werden.

Das Zusammenspiel von gamifizierenden Praktiken der Plattform sowie Versuchen der Komponistinnen sichtbar zu werden setzen Prozesse in Gang, die der Produktion musikalischer Ähnlichkeit förderlich sind und auf diesem Weg liminale Kreativität auf der Plattform und Diskurse über kreative Grenzziehungen anregen.

5.2.2 Tweaking, Selbst-Mimikry und Klone

Auf AudioJungle bewerten Autorinnen in den Threads der Community einander gegenseitig und öffentlich ihre Musikstücke. Die Autorinnen üben mit ästhetischen, rechtlichen, wirtschaftlichen und mit Abstrichen wissenschaftlichen Bewertungen Kritik an Musik. Ein Feedbackthread hatte Ende 2018 beinahe 10,000 Antworten. Autorinnen nehmen diese Möglichkeit oft in Anspruch, wenn ein Track *hard rejected* wurde, also von den Reviewerinnen aus ästhetischen, technischen oder auch rechtlichen Gründen für nicht verwertbar bewertet wurde, denn der *hard reject* verweist auf den *general commercial quality standard*, den eine Einreichung nicht erreicht. Auch *soft rejects* kommen vor. Diese bemängeln Details wie technische Fehler in der Benennung des Tracks oder fehlerhaftes Watermarking. Soft rejected Tracks können nach einer Überarbeitung wieder hochgeladen werden. Nach größeren Veränderungen lassen Autorinnen auch hard rejected Tracks erneut begutachten.

In den Kommentaren gehen die Autorinnen auf die Eigenschaften der Musikstücke ein, bewerten etwa die Originalität oder Ähnlichkeit einer Melodie, die Qualität der genutzten Sample-Libraries, besprechen technische Fragen wie Frequenzhöhen oder ästhetische Aspekte. Die Autorinnen auf AudioJungle hören sich also die Musik anderer Autorinnen an, die sowohl ihre Community also auch ihre Konkurrenz ausmachen, und kommentieren diese in einer Form, die als kurze, zumeist freundliche *peer reviews* angesehen werden können. Auch Produktionen musikalischer Ähnlichkeit werden besprochen, wobei sich die Threads zumeist auffälligen Ähnlichkeiten widmen und eher allgemeine Ähnlichkeit zwischen Stücken nur selten zur Sprache kommt. *Tweaking*, *Selbst-Mimikry* und *Klone* sind miteinander verwandte, aber unterscheidbare Praktiken, die mit musikalischer Ähnlichkeit versuchen, innerhalb der gamifizierenden Plattformarchitektur kommerziell sichtbar zu werden. Von der Community bekommen sie vor allem aus rechtlichen Unsicherheiten heraus Aufmerksamkeit. Eine Komponistin bewertet die Verbreitung musikalischer Ähnlichkeit auf AudioJungle.

I've been INCREDIBLY surprised with the amount of track »sound-alikes« I hear, usually of top-sellers. I'm sure this topic has been hashed over, but from my perspective as a newcomer (but experienced musician and composer) this is a huge disappointment and makes me second guess my involvement here. If I have a track that sells well it seems likely someone will rip it off with a chord inversion or note tweak to ride my success. (<https://forums.envato.com/t/observation-from-a-newbie-to-aj/10505>, 23.07.2020)

Die Autorin sieht Soundalikes erfolgreicher Musikstücke der Plattform und befürchtet bei einem eigenen Hit Nachahmungen anderer, die durch *tweaking* von Noten oder anderen kleinsten Transformationen musikalischer Elemente den Erfolg des Top-Sellers ausnutzen. Auf die Beobachtung des AudioJungle Neulings reagiert eine erfahrene Musikerin, indem sie zwar Recht gibt und die Beobachtung bestätigt, aber den Variantenreichtum im Ähnlichen sieht.

Yes, you're right. There are a lot of very similar tracks. Some similar and others total rip-offs. The latter gets reported frequently and they are usually taken down. Unfortunately, we are selling in a stock audio marketplace, and everyone will be stealing ideas from each other - it's part of the business. Of course, this doesn't warrant plagiarism and complete rip-offs; it just means there is a bit more leeway - remember it is all generic music, and people are going to copy each other regardless of any ethical reasons or rules. If they find something that sells, they want in on it. I think it's fine to borrow certain elements of a popular track (tempo, chord progression, rhythm etc), but definitely NOT fine to be taking the exact same melody, changing one or two notes and labelling it as your own. Tracks like these are indefinitely taken down, so I wouldn't worry. (<https://forums.envato.com/t/observation-from-a-newbie-to-aj/10505>, 23.07.2020)

Auf einem Stock-Music Markt musikalisch aktiv zu sein bedeutet aus Sicht der Autorin mehr »leeway« für musikalische Ähnlichkeit. Sich an populären Tracks hinsichtlich wesentlicher musikalischer Eigenschaften zu bedienen,

hält sie für nicht bedenklich. Tweaking hingegen, also die Veränderung weniger Noten, lehnt sie ab und verweist darauf, dass die Plattform diese Musikstücke entfernt, wenn sie »reported« werden. Über den rein wirtschaftlichen Zweck des Kopierens gibt eine weitere Komponistin zu bedenken, dass Trends auf dem Geschmack der Kundinnen beruhen und diese sich zumeist nach Musik umsehen, die einem Trend ähneln. Für Originalität bleibt dann kaum Platz.

Well, the main problem here in my opinion is not only the composer/musician that is trying to make a similar track to make more sales but the thing that in the »commercial world« there are trends that sound the same and the customers want something similar. Being too original will not bring you too many sales if your original composition is not commercial and does not fit the commercial trends. (<https://forums.envato.com/t/observation-from-a-newbie-to-aj/10505>, 23.07.2020)

Damit holt diese Autorin die bisher kaum sichtbaren Auftraggebenden in den Produktionsprozess zurück. Zwar produzieren Autorinnen nicht direkt für einen Auftrag und orientieren sich nicht an einer damit verbundenen Referenz. Sie versuchen sich aber nichtsdestotrotz eine Vorstellung darüber zu machen, was eine potentielle Kundin kaufen wollen würde und sehen die Verkäufe, die auf der Plattform getätigt werden. Die Produktion musikalischer Ähnlichkeit erinnert dabei an die *fast fashion* (Bhardwaj & Fairhurst, 2010) aus der Modewelt. Die Musikschaaffenden müssen sich an kommerziellen Trends orientieren und es bleibt kaum Zeit, einen plötzlichen Erfolg in urheberrechtlich-monopolistischer Weise auszunutzen. Vielmehr setzt ein erfolgreiches Konzept einen Kopiermechanismus von Soundalikes in Gang, der rasch auf ein Verkaufspotenzial reagiert. Das entspricht dem *Versionieren* wie es Hebdige (2003 [1987]) für den Reggae-Markt auf Jamaika beschrieben hat.

Die Komponistin, die sich über musikalische Ähnlichkeit beschwert hatte, nimmt diese Bewertungen wahr und teilt sie auch, verweist aber noch einmal darauf, inwiefern *tweaking* problematisiert werden muss. Indem die Komponistin musikalische Elemente aufzählt, die Ähnlichkeitsproduktionen mit einer Referenz gemein haben, führt sie im Grunde die *Kombination*

musikalischer Elemente ein, die aus ihrer Sicht ebenso als *tweaking* bewertet werden sollte.

Yeah I agree...there's nothing new under the sun. But what I'm referring to are tracks with the same instrumentation, same dynamics, even the same main hook with maybe one note tweaked. It's gonna happen either by accident (...) or with full intent to rip somebody off. I guess I wish there were better means of minimizing the latter. (<https://forums.envato.com/t/observation-from-a-newbie-to-aj/10505>, Zugriff: 23.07.2020)

Die Community bewertet im *tweaking* ästhetische Produktionen musikalischer Ähnlichkeit und ebenso allgemeinere rechtliche Normen auf der Plattform sowie die größeren wirtschaftlichen Zusammenhänge, innerhalb derer sich Stock-Music Produktion bewegt. Sie umkreist sowohl die Details einzelner Musikstücke als auch strukturelle Zusammenhänge von Musikproduktionen in einem spezifischen Musikmarkt.

Die *Selbst-Mimikry* sind Produktionen musikalischer Ähnlichkeit, bei denen eine Autorin ihre eigene Musikproduktion nachahmt. Eine Möglichkeit besteht darin, Musikproduktionen abzuändern und mit einer veränderten Instrumentierung anzubieten. Auch hier spielen kleinste Transformationen im Sinn von *tweaking* eine Rolle. Eine Komponistin bewertet die Selbst-Mimikry im Vergleich zur Praktik von Vorlagen.

There is NOTHING wrong with using a template for separate songs mind you! We all do it right? you got the instruments lined up, the mix and master is right and perhaps you had a few sales with this template before. But shifting a few notes or the BPM, and uploading your crap all over multiple accounts is wrong. And i can't believe they are still doing it and making money of it... they should have been taken down already. (<https://forums.envato.com/t/is-this-practice-allowed/109943>, 08.09.2019)

Selbst-Mimikry versuchen durch das Hochladen von einander ähnlichen Musikstücken häufiger in den Suchanfragen potentieller Kundinnen aufzuscheinen und damit mehr Verkäufe zu generieren. Zwar werden Verän-

derungen an den Stücken vorgenommen, die aber häufig als zu gering angesehen werden, um als ein weiteres Musikstück einer Komponistin auf der Plattform potentiell Sichtbarkeit zu bringen. Mitunter erhalten Komponistinnen Nachrichten der Reviewerinnen, die zu große Ähnlichkeit beanstanden (Abbildung 11). Sie bewerten einen eingereichten Track als zu ähnlich im Vergleich zu früheren Tracks derselben Autorin und dementsprechend als Selbst-Mimikry, was einem *hard reject* des Tracks entspricht.

This item is extremely similar in every aspect possible to the previously approved items. The sounds used, the overall mood and style, the melodic patterns, the structure and arrangement, the tempo and the length indicate that these tracks have been produced using the same set template to which minimal changes have been applied.

This is a direct infringement of Envato's content policy, which is why we will not be able to accept this item as a separate submission. You may include it as an alternate version to Hopeful or rework the piece entirely if you intent to resubmit it.

Also, we ask that you thoroughly review your portfolio and remove any other items which have been produced using a similar template and are consequently infringing on Envato's content policy regarding variations.

Abbildung 11: Screenshot Extremely Similar¹⁴

Die Reviewerinnen raten dazu, einander zu ähnliche Tracks nicht als eigenen Track anzubieten, sondern als alternative Version zu dem Musiktrack, der als Original aufgedeckt worden ist. Eine Komponistin auf Audio-Jungle bewertet Selbst-Mimikry und wie diese zustande kommen. Sie stellt eine direkte Verbindung zum Reviewerinnen-Team her und nimmt dieses in Schutz.

I think reviewers just can't technically track all this cheaters. If they could then probably review time was months. But this cheaters should be banned in my opinion. They just foul AJ spamming with that identical tracks day by day. And yeah, it is really unfair to the other honest authors who are trying to do something unique and spends much more time to

14 <https://forums.envato.com/t/is-this-practice-allowed/109943>, Zugriff: 08.09.2019.

do that instead of just rendering another similar track from the template after changing few notes. ...Also, I can imagine »delight« of the buyers who has to listen to dozens of this clones (<https://forums.envato.com/t/is-this-practice-allowed/109943>, Zugriff: 08.09.2019)

War in einem der Ausschnitte vorhin noch davon die Rede, dass die Verwendung von Templates weit verbreitet ist und vor allem das tweaking problematisch sei, verwischt die Komponistin diese Grenzziehung, indem sie das Produzieren nach Templates dem Bereich nicht erwünschter Ähnlichkeit annähert. Nachdem sich einige Autorinnen in den Foren kritisch zur Praktik der Selbst-Mimikry geäußert haben, involviert sich eine weitere Autorin in die Diskussion und fokussiert mehr die Unterschiede zwischen Musikstücken.

So, I've just checked this tracks. I agree that they are quite similar, but at first, they got different BPM (110 and 118) different duration (2:35 and 2:25 as well), and kinda different instruments involved. All in all, it is not 100% or even 99% copy of each other. It is indeed different accounts, but you can have more than 1 account on AJ (what's even better for Envato - they have more % from each sale) and both of them probably connected to one Paypal/Payoneer account so technically this guy didn't break a single rule I guess. And really... If this makes so much hype, what about people who have even more similar items on one single account? Do they have to be banned/ reported too? What about elite authors who have 90% of such clone items in their portfolio? (<https://forums.envato.com/t/is-this-practice-allowed/109943>, Zugriff: 08.09.2019)

Die Komponistin entfernt mit Hilfe des Vergleichs musikalischer Dimensionen die Musikstücke voneinander, die zuvor als zu nahe bewertet worden waren. Bemerkenswert ist der Rundumschlag mit Bezug auf die allgemeine musikalische Ähnlichkeit und auch Elite Autorinnen einbezieht. Musikstücke dieser sichtbaren Komponistinnen als Ähnlichkeitsproduktionen zu bewerten kommt in den Threads allerdings regelmäßig vor und unterstreicht, dass es sich um einen Markt für musikalische Ähnlichkeit-

en handelt. Eine weitere Komponistin hebt hervor, dass nicht völlig klar ist, wie Selbst-Mimikry mit Bezug auf die Regulierungen der Plattform zu interpretieren sind, da diese dezidiert nicht nur die Möglichkeit bietet, sondern sogar dazu auffordert, »Variationen« von Tracks zu produzieren, damit Kundinnen aus verschiedenen einander ähnlichen Versionen den für sie passenden aussuchen.

It says in the author guide that you can have up to 3 variations of the same item. I guess the definition of variation is very loose? I saw the tracks Author A mentioned, it is pretty crazy! It would be nice to have some clarity of what is going on here. Does the variation rule apply here or are they breaking the rules? (<https://forums.envato.com/t/is-this-practice-allowed/109943>, Zugriff: 08.09.2019)

Um negativen Bewertungen der Reviewerinnen, aber auch der Community aus dem Weg zu gehen, bemühen sich manche Autorinnen darum, *clone accounts* anzulegen. Sie registrieren mit unterschiedlichen Namen Accounts und produzieren *Klone* ihrer eigenen Accounts. Damit versuchen Autorinnen ähnliche oder sogar identische Tracks unter verschiedenen Namen auf der Plattform zu vertreiben. Mehrere Accounts zu haben ist nicht verboten, diese zu verwenden, um einander ähnliche Musiken anzubieten, ist allerdings eine Grauzone in den Plattformregeln. Mitunter werden solche Accounts von der Plattform verbannt.

Bisher wurde Ähnlichkeit von Musik angeprangert, die beschuldigte Autorin meldete sich aber nie selbst zu Wort, trotzdem sich die Grenzziehungen als unsicher herausstellen. In der Community of Practice kann sich aber diskursiver Austausch darüber entwickeln, ob ein Musikstück einer Referenz zu ähnlich ist. Im folgenden Austausch bittet eine Komponistin zunächst um Feedback der Community und wird von einer anderen Komponistin beschuldigt, einen Hit nachgeahmt zu haben. Die Autorin reagiert darauf und fragt bei der Komponistin der Referenz nach, von der sie zugibt, sich »inspiriert« zu haben.

I was indeed inspired by that song (I mean it's an awesome song!), the arranging is quite similar. However, the chords and melodies are different, right? Is this uncool of me? What do you think @Composer A? I don't want to step on anybody's toes. (<https://forums.envato.com/t/feedback-on-a-rock-track/80102/6>, Zugriff: 08.09.2019)

Die angesprochene Komponistin antwortet und geht ins Detail, wie sie die Ähnlichkeit zwischen den beiden Musikstücken bewertet.

Nice track. There are definitely similarities, but it's not close enough to be breaking any rules or copyright, so I'd say you're all good. You've got a different chord progression, and a different melody so as far as I'm concerned it's a unique track. The only parts where it starts to get similar is the section at 1:40 and the vocal hook sharing a similar style, but again the melody is one of your own, so it's still fine. I actually heard a rip-off of my track yesterday which was genuinely a soundalike, and I'm considering reporting it - but rest assured it's far closer to mine than yours is. Anyway, thanks for letting me know. Good luck with sales! (<https://forums.envato.com/t/feedback-on-a-rock-track/80102/6>, Zugriff: 08.09.2019)

Der Austausch eröffnet, mit Hilfe welcher Kriterien Ähnlichkeiten bewertet und vergleichbar gemacht werden können und ebenso die generelle Aufmerksamkeit von Top-Sellern gegenüber potentieller »rip-offs« der gut sichtbaren Kompositionen. Auf diese Aufmerksamkeit der Community gehe ich im nächsten Abschnitt zu *Witze machen* und *Detektivarbeit* genauer ein.

Zusammenfassend zeigen die Praktiken der Produktion von Ähnlichkeit und die Bewertungen derselben durch die Community, wie sich auf der Plattform Diskurse um Fragen musikalischer Ähnlichkeit zwischen Komponistinnen bilden und wie liminale Kreativität bewertet wird. Zwar nehmen sich diese Bewertungen Praktiken großer Ähnlichkeiten an und kritisieren diese, allerdings herrscht Unsicherheit über die Bewertung musikalischer Ähnlichkeit vor. Selbst Musikstücke, die zunächst als zu stark einander angenähert bewertet wurden, finden später Fürsprecherinnen, die auf Un-

terschiede zwischen den Stücken verweisen und auf die Unsicherheit der Grenzziehungen aufmerksam machen.

5.2.3 Witze machen und Detektivarbeit: nach Ähnlichkeiten suchen

Die Produktionen von Ähnlichkeit regen auf der Plattform Reaktionen der Community an, die sich als *Witze machen* und *Detektivarbeit* als Praktiken der Community beschreiben lassen. Mit diesen begegnen die Musikerinnen musikalischer Ähnlichkeit zum einen mit Humor, zum anderen investigativ. Während Witze machen mehr die allgemeine Produktion musikalischer Ähnlichkeit auf der Plattform thematisiert und auf ästhetische und wirtschaftliche Bewertungen abstellt, orientiert sich Detektivarbeit an den Herstellungspraktiken, die von Community-Mitgliedern als widerrechtlich bewertet werden. Beide Praktiken nähern sich den unsicheren Grenzziehungen an, die mit den Bewertungen liminaler Kreativität einhergehen, und entfernen sich ebenso von ihnen. Die Community-Praktiken sind damit wichtiger Teil der liminalen Kreativität auf der Plattform und erzeugen diese mit.

Witze machen bezieht sich auf einen humorvollen Umgang der Autorinnen mit Themen, die für ihre Community relevant sind, u.a. mit der Produktion von musikalischer Ähnlichkeit. In dem sehr erfolgreichen Thread *AudioJungle Memes*, der seit 2015 über 1,400 Antworten und zahlreiche Memes motiviert hat, kann das Witze machen nachvollzogen werden. Im Memes Thread tauscht sich die Community mittels Memes aus. Memes sind kurze, pointierte Medienprodukte, die in der digitalen Kultur Verbreitung gefunden haben (Shifman, 2014b). Memes bedienen sich einer transformativen Logik der Aneignung und Nachahmung (Hondros, 2018; Hutcheon, 2012) und sind grundsätzlich nicht an eine Medienart gebunden. Im AudioJungle Thread kommen allerdings ausschließlich auf Fotografien basierte Memes vor, die auf Bild-Text Kombinationen aufbauen (Shifman, 2014a). Diese Memes können im Internet mit Meme-Generatoren hergestellt werden. Meme-Generatoren helfen mit einer Vorauswahl an Bildern, bei denen es sich um schon zirkulierende Memes handelt, und einer Maske für das Einfügen von Text bei der Produktion von Memes. Man wählt in

diesen Generatoren ein Bild aus und versieht es mit einem pointierten, humorvollen oder auch ironischen Kurztext. Schon ist ein Meme geschaffen.

Über Memes nehmen die Autorinnen zu sich selbst, der Plattform und den musikalischen Praktiken auf AudioJungle humorvoll und kritisch Stellung. Die Memes äußern sich zu einer Vielzahl von Themen. Sie thematisieren wirtschaftliche Entwicklungen auf AudioJungle, technische Feinheiten der Musikproduktion, das Reviewerinnen Team von AudioJungle oder die Kundinnen und ihr Musikverständnis. Einige der Memes stellen Bezüge zum Thema der Produktion musikalischer Ähnlichkeit her. Ein Meme basierend auf dem »Boardroom Meeting Suggestion« Meme zeigt Mitarbeiterinnen beim Pitchen ihrer Ideen, wie AudioJungle erfolgreicher werden kann. Zwei Mitarbeiterinnen machen Vorschläge zur Förderung der Produktion von Ähnlichkeit und wollen Musiktracks einheitlich als »inspirational« benennen sowie Anreize für die Verwendung ubiquitärer Musikpraktiken, »guitar delays and ukuleles«, schaffen. Eine dritte Person möchte Originalität fördern. Das verärgert die Geschäftsleitung und die Person fliegt mit seinem Originalitäts-Vorschlag aus dem Fenster. Auf AudioJungle, so der Witz, ist alleine Ähnlichkeit gewünscht und es gibt keinen Raum für Originalität. Ukuleles sind unter den Memes immer wieder anzutreffen, die ihre Allgegenwart und die Unmöglichkeit aufs Korn nehmen, sich ihnen zu entziehen. Andere Memes, die auf einem der »Sad Baby« Templates oder dem »crying-boy-on-a-bench« Meme basieren, zeigen, dass auch Produktionen musikalischer Ähnlichkeit auf AudioJungle von Unsicherheiten umgeben sind. Diese machen sich darüber lustig, dass sich trotz der großen Ähnlichkeit der eigenen zu anderen, erfolgreichen Musikstücken, keine Verkäufe einstellen.

Musikalische Ähnlichkeit wird in der Community auf Audio-Jungle zu einem Thema, dem mit Humor begegnet werden kann. Mit Witze nähert sie sich der Frage an, wie sie Ähnlichkeit auf der Plattform bewerten soll, denn Ähnlichkeit ist sowohl in gewisser Weise erwünscht, da sie – womöglich fälschlicherweise – für Verkäufe als wesentlich erachtet wird. Die Witze geben aber zu bedenken, dass die Musikstücke der Plattform zu stark auf Ähnlichkeit ausgerichtet sind.

Mit *Detektivarbeit* hat sich eine Praktik in der Community entwickelt, die nach Ähnlichkeit sucht, um diese in den Foren anzuprangern und der

Plattform zu melden. Das liegt auch daran, dass Ähnlichkeit zwischen Musikstücken, wie in den Zitaten zur Herstellung von Soundalikes deutlich wurde, regelmäßig als zumindest potentielle rechtliche Verletzung thematisiert wird. Ein Soundalike-Thread trägt den dementsprechenden Titel »Is this practice allowed?« und bringt die Unsicherheit zum Ausdruck, welche musikalische Ähnlichkeit erlaubt ist und welche nicht. Zwar fordern manche Autorinnen ein »police team« auf der Plattform, das nach ähnlichen oder sogar identischen Musiktracks sucht und regulationsverletzende Autorinnen bestraft. Zumeist sind es aber die Autorinnen selbst, die sich auf die Suche nach Ähnlichkeiten machen und Detektivarbeit leisten. Die Plattform trägt dieser Praktik der Community Rechnung, indem sie erfolgreiche Detektivinnen mit den Copyright Ninja Badges belohnt und innerhalb der Community sichtbar macht. Der Detektivarbeit zuträglich ist, dass die Autorinnen auf der Plattform regelmäßig die Musikstücke anderer Autorinnen anhören. Trotz der Badges ist nicht klar, wie die Plattform zu bestimmten Ähnlichkeitspraktiken ihrer Autorinnen stehen.

I would really like to know if these actions can be reported by other authors. I mean what is Envato's point of view on this? Is this acceptable or not? I, personally, wouldn't want to write a ticket to support before I know for sure that this is not allowed. Again, if this is wrong, authors can report (because who listens more music on AJ than us, authors) and I believe the efficiency would be really good. (<https://forums.envato.com/t/is-this-practice-allowed/109943>, Zugriff: 08.09.2019)

Wenn Autorinnen eine Urheberrechtsverletzung entdecken und beanstanden wollen, sollen sie ein »Ticket« mit Autorinnen-Namen und beanstandeten Musiktracks an die im Zitat nicht genannten »copyright agents« der Plattform schicken. Während für manche Autorinnen diese Praktik an Denunziation erinnert, sehen andere darin die einzige Möglichkeit, einen aus ihrer Sicht kaum regulierten Marktplatz zu regulieren. Zwar gibt es mitunter Kritik an den Reviewerinnen, wenn diese Selbst-Mimikry oder Klone von Liedern akzeptieren, zumeist nimmt die Community diese aber in Schutz. Die große Anzahl an Einreichungen wird für die Reviewerinnen entschul-

digend ins Feld geführt. Auch die Plattform sieht nicht ihr Reviewerinnen Team in der Verantwortung, potentielle Rechtsverletzungen zu entdecken. Teile der Community fühlen sich verpflichtet, der Plattform zu helfen und tun das mit Detektivarbeit. Mitunter werden Detektiv-Emojis genutzt, um die Bereitschaft der Autorinnen zu visualisieren, als Privatdetektivinnen die Plattform zu unterstützen.

Komponistinnen machen sich mit diesem Vorsatz auf die Suche nach musikalischer Ähnlichkeit. Sie durchforsten die Plattform und hören sich Musik anderer Komponistinnen an, vergleichen WAV-Formen von Musikstücken, erstellen Screenshots von verdächtiger Musik oder verwenden technische Hilfsmittel, um Ähnlichkeiten festzustellen. Als Detektivinnen befassen sie sich mit Grenzziehungen, was erlaubt und was nicht erlaubt ist. In ihrer Dokumentation von potentiellen Vergehen sind manche Autorinnen sehr akribisch.

I found one author that is using basically the same sounds, patterns and structure in the corporate category, publishing about 1 track per day. the songs are not exactly the same, but most of them seems to be produced out of the same template... just with different melodies. and he's selling a lot! in march 2017 he had 560 items and 1000 sales, now about 630 and more than 1140 sales (<https://forums.envato.com/t/is-this-practice-allowed/109943>, Zugriff: 18.09.2019)

Aus dem Blickwinkel der anklagenden Autorin basiert die Höhe der Verkäufe auf der Sichtbarkeit, die sich die Ähnlichkeiten produzierende Autorin durch die Masse an ähnlichen Tracks erschwindelt. Je mehr Tracks desto mehr Sichtbarkeit, mit weniger Musiktracks würde sie weniger verkaufen, so die Rechnung. Denn in der Logik der Plattform ermöglicht nicht Qualität Verkäufe, sondern in erster Linie Sichtbarkeit von Musikstücken. Eine Möglichkeit, Musikstücke miteinander zu vergleichen, bieten die in der Architektur der Plattform angelegten WAV-Formen. Indem Autorinnen Screenshots (Abbildung 12) von einander ähnlichen WAV-Formen kombinieren, machen sie Ähnlichkeiten zwischen Musikstücken sichtbar. Das Beispiel ist spannend, als sich die WAV-Formen sehr stark ähneln, die Stücke aber deutliche Län-

genunterschiede von beinahe einer halben Minute aufweisen. Dazu sehen die Bridges (das sind die schmalen Ausschläge etwa in der Mitte jedes Stückes) und die Enden jeweils unterschiedlich aus. Über den Rest der Lieder hat man den visuellen Eindruck, dass alles ähnlich, aber immer auch anders ist. Die Stücke haben ähnliche Namen, die sie einem bestimmten Genre zuweisen und unter denselben Suchbegriffen auffindbar machen, sie sind aber von angeblich drei unterschiedlichen Komponistinnen.

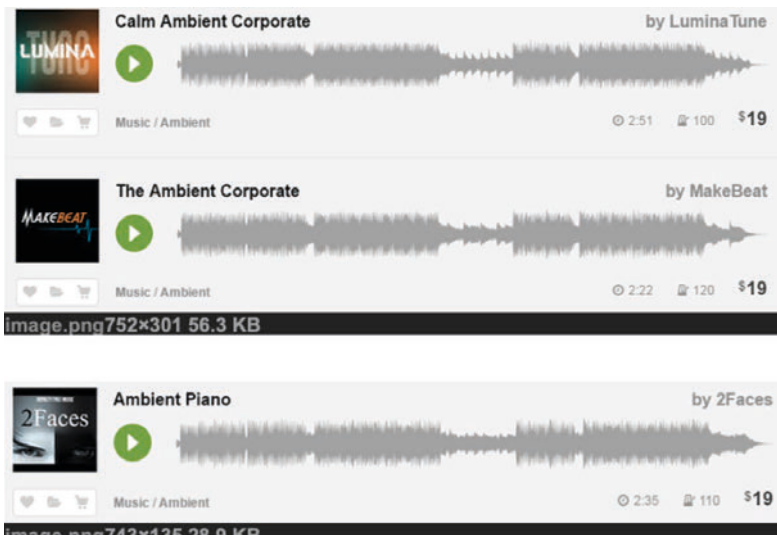


Abbildung 12: Screenshot Ambient¹⁵

Um Ähnlichkeiten wie diese, die durch musikalische Mittel kleinster Transformationen wie Tonlagenänderungen (»pitch a sound«) oder Tempoänderungen alteriert worden sind, auch hörbar zu machen, nutzen Komponistinnen bei ihrer Detektivarbeit technologische Hilfsmittel. *Shazam*, eine Musikerkennungssoftware, hilft nachgeahmte Musik zu entlarven.

Best way - try to use Shazam. I also found some tracks, made a report, got an answer but still no action. Be sure, some authors can pitch a sound,

15 <https://forums.envato.com/t/is-this-practice-allowed/109943>, Zugriff: 08.09.2019.

change a tempo, add some new sounds, but shazam 90% will find original (<https://forums.envato.com/t/is-this-practice-allowed/109943>, Zugriff: 08.09.2019)

Die Autorinnen entwickeln Vergleichspraktiken zwischen den beanstandeten Musiktiteln und bewerten diese dabei. Nicht selten offenbaren die Vergleiche, wie schwierig es ist zu sagen, ob Musiken einander ähneln oder nicht, ob sie sich zu sehr ähneln oder weit genug voneinander entfernt sind. Die Ausführungen der Autorinnen erinnern an die Begutachtungen durch Gutachterinnen in der Auftragsmusik. Das abschließende Zitat verdeutlicht die Ambivalenz, der sich viele Autorinnen bei der Meldung von Musiken anderer Autorinnen gegenübersehen, und die unsicheren Bewertungen der Musiken, die sie vornehmen.

My intention isn't to blast this author as doing something wrong but just to provide context for the discussion. Are tracks »EDM On«, »The EDM On« and »For EDM« too similar? does this specific instance violate the rules? (<https://forums.envato.com/t/is-this-practice-allowed/109943>, Zugriff: 08.09.2020)

In diesem Abschnitt habe ich Praktiken der Komponistinnen auf AudioJungle vorgestellt, wie sie sich musikalischer Ähnlichkeit annähern und von dieser entfernen, aber auch, welche Plattform-Praktiken musikalische Ähnlichkeit anregen. Annähern und entfernen beziehen sich dabei nicht (nur) auf eine Referenz und die Ähnlichkeit zu ihr, sondern auf Ähnlichkeit zwischen Musikstücken auf einer allgemeineren Ebene, die Genres von Musik auf der Plattform umfasst. Liminale Kreativität durch das Herstellen von Versionen ist zwar allgegenwärtig, die Community bemüht sich aber um Grenzziehungen dessen, was anerkannte und was nicht anerkannte Ähnlichkeit sein soll. Die Bewertungspraktiken zeigen, wie unsicher die Grenzziehungen sind. Das Zitat oben macht auf »rules« der Plattform aufmerksam, die ich bisher ausgespart habe. Um diese geht es im Folgenden, wenn die Plattform versucht, Unsicherheiten liminaler Kreativität zu organisieren, indem sie musikalische Praktiken reguliert.

5.3 Unsicherheiten liminaler Kreativität organisieren

Zwar gelten auf Plattformen urheberrechtliche Bestimmungen und auf AudioJungle als Unternehmen mit Sitz in Australien australisches Copyright. Spannender ist der als »leeway« bezeichnete Umgang mit Urheberrechten und Musik auf der Plattform. So haben die Betreiberinnen *Richtlinien* installiert, die musikalische Praktiken auf urheberrechtlich eigenwillige Weise auslegen. Musikalische Praktiken werden durch diese Richtlinien nicht in erster Linie urheberrechtlich, sondern *plattform-rechtlich* gerahmt. Es lohnt sich, genauer auf die Richtlinien und Regulierungsversuche der Plattform zu blicken und wie sich diese im urheberrechtlichen Kontext verorten lassen.

5.3.1 Grenzziehungen regulieren

Envato produziert für ihre Plattformen Dokumente und nach Themen geordnete Übersichten, die sich der rechtlichen Regulation widmen. Dabei geht es zunächst um die Implementierung von rechtlichen und vor allem urheberrechtlichen Vorgaben. Die »Envato Intellectual Property Policy« stellt die urheberrechtliche Rahmung vor.

At Envato Market we respect our community and intellectual property, and we expect our users to do the same. (Envato, 2019)

Dieser erste Satz von Envatos Policy gilt für alle Envato Märkte. Community und Intellectual Property, Gemeinschaft und Immaterialgüter verschwimmen zur Einheit, zusammengehalten über den Respekt der Autorinnen vor Gemeinschaft und intellektuellem Eigentum. Daraus leiten sich regulatorische Maßnahmen ab, die zumeist unter »content requirements« gefasst werden und Envato zu regulieren erlaubt, welche musikalischen Praktiken auf welche Weise akzeptiert werden und welche nicht. So bespricht die »Remix Policy for AudioJungle Music« (Envato, 2018b) wie das Versionieren eigener Musikstücke wie dem Selbst-Mimikry und das Remixen von Tracks anderer Künstlerinnen von der Plattform bewertet wird. Unsicherheiten,

welche musikalischen Praktiken unter welchen Umständen zulässig sind, versucht die Plattform über Grenzziehungen deutlich zu markieren und insbesondere zu regulieren, was nicht erlaubt ist. Dabei setzt sie mitunter Richtlinien um, die strenger als urheberrechtliche Regulationen sind.

Here are some examples of what's not allowed:

- replicating, mimicking or parodying copyrighted recordings
- remixing or reworking of copyrighted recordings
- sampling copyrighted recordings
- copying the melodic phrasings of a copyrighted recording

(Envato, 2018a)

Der Versuch, rechtliche Grenzziehungen vorzunehmen, führt zu einem restriktiven Regulationsrahmen. Dieser geht ins Detail, welche allgemein rechtlich unsicheren Musikpraktiken nicht erlaubt sind, ebenso verbietet er mit »parodying« eine künstlerische Praktik, die in den meisten Jurisdiktionen erlaubt ist und mehr noch als wesentliche Schranke des Urheberrechts gilt, gestützt durch die verfassungsrechtlich garantierte Meinungsfreiheit (Jacques, 2016; Pierson et al., 2011). An dieser Stelle gibt es tatsächlich keine weiteren Ausführungen zu diesen Einschränkungen. Der Hinweis auf »copyrighted recordings« bezieht sich darauf, dass Musikstücke aus dem Gemeingut mit den genannten Praktiken genutzt werden können. Dennoch hinterlassen Listen wie diese ohne erweiternde oder einschränkende Kommentare den Eindruck, dass von diesen Praktiken schlicht Abstand zu halten ist.

Im Bereich der Imitation und des Pastiche, also der Nachahmung und der Produktion von Ähnlichkeit, zeigt sich AudioJungle daran interessiert, Regeln vorzugeben. Die Plattform entwickelt eine Liste von »Do's and Don'ts« die sich darum drehen, nicht zu *imitieren*, sondern zu *emulieren*. Im Zusammenhang von AudioJungle bedeutet emulieren, Musik durch die Nutzung von Musikstilen, Genres oder auch Kombinationen von Instrumenten nachzubilden. Die transformierende und übersteigende Dimension, die der Emulation eingeschrieben ist, wird nicht adressiert. Das Imitieren oder Kopieren eines »copyrighted recordings« ist hingegen verboten. Einerseits sollen die Autorinnen bei anderen Anleihen finden:

Create a track »in the style« of another commercial artist by identifying its stylistic elements and incorporating them into your own original composition. (Envato, 2018a)

Andererseits versucht AudioJungle in den musikalischen Produktionsprozess einzugreifen, wenn sie das Komponieren nach einer Referenz als nicht erlaubte Praktik bewerten.

Don't start with someone else's copyrighted audio recording, then try to change it or modify its elements to create your own track. (There is no magic formula allowing you to 'change something enough' in order to avoid breaching copyright.) (Envato, 2018a)

Die magische Formel ist ein wichtiger Hinweis für Probleme mit musikalischer Ähnlichkeit. Eine Diskrepanz zeigt sich zu den beschriebenen Praktiken der Autorinnen auf AudioJungle, der Verwendung von Templates und der allgemeinen Orientierung an Top Seller Items. Die Regeln der Plattform bemühen sich, zwischen dem Wunsch sowie der Notwendigkeit nach ähnlichen Musikstücken sowie der Abwehr von zu ähnlicher Musik zu balancieren. Auf die Unsicherheiten dieser Grenzziehungen machen Autorinnen aufmerksam.

Interesting to read the rules. I think it definitely is hard to draw that line between inspired by, and »pastiche«/total rip off... one of the pieces I was listening to is so obviously riding a top 40 hit, but they have definitely added a few instruments... melodies aren't exact but certainly motifs and key are all there... so tricky! It's beautifully done as well, and made me want to try something similar haha. (<https://forums.envato.com/t/sound-alikes-smart-allowed/168341>, Zugriff: 08.09.2019)

Regeln durch die Plattform betreffen auch Praktiken, die sich auf AudioJungle entwickelt haben und als nicht wünschenswert erachtet werden. In diesen Zusammenhängen spielt die Community und deren Diskussionen eine Rolle, wenn die Plattform bei regulatorischen Veränderungen auf den

Beitrag verweist, den die Community dazu geleistet hat. Ein Beispiel dafür ist das Benennen von Musiktiteln. Es hatte sich auf der Plattform die Praktik entwickelt, generische Musiktitel mit »duplicated words« zu erweitern. Findige Autorinnen hatten entdeckt, mithilfe dieses Winkelzugs von der Suchmaschine in der Ergebnisanzeige weiter oben gelistet zu werden. Eine Ausformung davon war der Musiktitel »Hip-hop is hip-hop for hip-hop in hip-hop«, der namensgebend für einen Thread wurde. Diesem durchaus kreativen Vorgehen hat AudioJungle den Riegel vorgeschoben. Es ist nicht mehr erlaubt, tautologische Titel zu vergeben. Welche Titel schließlich durchgehen, bleibt aber im konkreten Fall den Reviewerinnen überlassen, die verantwortlich sind, Musik auf AudioJungle zu kuratieren.

5.3.2 Kuratieren von Produktionen musikalischer Ähnlichkeit

Bewertungen finden auf der Plattform auf vielfältige Weise statt. Die entscheidende und einflussreichste Rolle für Bewertungen auf AudioJungle hat das »review team«, das in das Hochladen von Musiken auf die Plattform integriert ist. Jedes Musikstück, das Autorinnen auf die Plattform hochladen, wird einem Review unterzogen. Diese Bewertungsprozesse und die Bewertungen selbst werden ausgiebig thematisiert und diskutiert. Das hängt damit zusammen, dass das Review die Entscheidung fällt, ob ein Track veröffentlicht wird und potentiell Einkommen generieren kann. Von Bedeutung für die Autorinnen ist die »Queue Length«. In einem eigenen Thread tauschen sich Autorinnen aus, wie lange sie auf Rückmeldung der Reviewerinnen zu ihrer Einreichung warten mussten. Der Plattform hingegen dient dieser Bewertungsprozess der Qualitätssicherung und damit einer Versicherung gegenüber Nutzerinnen und Käuferinnen, dass es sich bei den verfügbaren Musikstücken um qualitativ hochwertige Musik handelt. Auch für das »removal« von Musik von der Plattform können die Reviewerinnen mitverantwortlich sein. Das Zitat ist den *Author's Terms* entnommen und bezieht sich auf die Rechte der Plattform.

Item removal: We have the right to remove an item for any reason, using our reasonable discretion. For example, we may review the libraries to

keep the Envato Market fresh and full of quality items that meet the latest technical standards and market trends. Also, issues about an item might be brought to our attention such as errors, representations, or even violations. Our goal is always to address these situations with you constructively. We also aim to give you notice before an item is removed, but this is not always feasible or possible, so we can't guarantee this. (Envato, 2020)

Die Bewertungsprozesse zur Auswahl aber auch zur Entfernung von Items werden von den Komponistinnen ambivalent betrachtet, in den Kommentaren überwiegen kritische Positionierungen, die Intransparenz und Dauer der Verfahren beanstanden. Hilfestellungen werden in der Community ausgetauscht, weshalb ein Track »hard rejected« worden sein könnte. Die Community-Mitglieder unterstützen einander, Stärken und Schwächen eines Tracks zu destillieren. Der Review-Prozess stellt für die Komponistinnen eine Black Box dar, in die sie keinen Einblick haben, weshalb die Community die inhaltliche Auseinandersetzung mit der Kuratierung übernimmt. Eine Autorin im *Music Rejected* Thread versteht nicht, weshalb ihr Track abgewiesen wurde und bekommt u.a. diese durchaus aufmunternde Antwort.

I really don't understand what is wrong with this track, except yes, maybe, that it sounds similar to any »blockbuster movie logo«, but this is the goal I guess!! (<https://forums.envato.com/t/music-rejected/158246/4>, Zugriff: 08.09.2019)

Die Komponistin bewertet die zurückgewiesene Musik einer anderen Autorin positiv, erkennt aber einen ähnlichen Klang des Stücks zu typischer Blockbustermusik, das sowohl als Ziel als auch als Problem des Tracks interpretiert wird. Darauf antwortet die Autorin:

Yes that was the goal! But I guess instead of missing the mark, I hit it too hard. (<https://forums.envato.com/t/music-rejected/158246/4>, Zugriff: 08.09.2019)

Die Autorin macht auf die unsicheren Grenzziehungen aufmerksam, denen sich Autorinnen gegenübersehen und unterstreicht die liminale Kreativität, mit der Komponistinnen auf AudioJungle arbeiten. Eine andere Autorin meldet sich unterstützend zu Wort und bewertet den rejected track im Zusammenhang mit allen anderen Musikstücken auf der Plattform und kommt zu einem harten, aber nach dem bisher Besprochenen wenig überraschenden Schluss.

And also, if they reject items which have similarities with others track they should erase the whole community. (<https://forums.envato.com/t/music-rejected/158246/4>, Zugriff: 08.09.2020)

Diese kuratierenden Bewertungen auf AudioJungle durch die Community nehmen sich der wesentlichen Grenzziehungen an, die für die Produktion von musikalischer Ähnlichkeit eine Rolle spielen. Sie ergänzen damit Reviewerinnen, die sich aus Sicht der Community nicht ausreichend zu ihren Bewertungen äußern, und nehmen sich insbesondere der unsicheren Grenzziehungen an. Die folgende Diskussion verdeutlicht die Unsicherheit bei der Bewertung musikalischer Ähnlichkeit und wie sich die Community kuratierend einschaltet.

Composer A: are »covers« allowed here? Check out this [Music file from AudioJungle + YouTube video of famous TV series, K.H.]. Don't joke me telling there are little differences here and there, this is a cover IMHO, just because I don't want to use the word Plagiarism. (<https://forums.envato.com/t/is-this-practice-allowed/109943>, 08.09.2019)

Die Autorin bemerkt große Ähnlichkeit zwischen zwei Musiktiteln und macht darauf aufmerksam. Zunächst pflichten ihr einige Autorinnen bei, dann schaltet sich die denunzierte Autorin in das Gespräch ein.

Composer B: Thank you for sh*tting on my music and breaking Envato forum rules, as well as pumping my views on this item (later is a good thing). This is pastiche, because tempo is different, arp notes are different,

drums different, sounds, etc. So why you accusing me with the things, that i made intentionally, making this track pastiche and sound-a-like and not hiding it from buyers? (<https://forums.envato.com/t/is-this-practice-allowed/109943>, Zugriff: 08.09.2019)

Die Autorin rechtfertigt die musikalische Ähnlichkeit damit, dass sie ein »Pastiche« angefertigt habe, spricht sogar von einem »sound-a-like«, das sich vom Original in einer Vielzahl an musikalischen Elementen unterscheidet. Der Hinweis auf die »forum rules« bezieht sich darauf, dass es nicht erlaubt ist, andere Autorinnen von AudioJungle in Zusammenhängen namentlich zu nennen, die sie schädigen könnten. Relevant mit Bezug auf die ausgeführten Regeln für Imitationen ist der Hinweis der Autorin, die zahlreichen Veränderungen am Lied gerade deshalb gemacht zu haben, um ein Pastiche und Soundalike zu produzieren. Die Autorin begegnet musikalischer Ähnlichkeit mit Offenheit und bewertet sie positiv. Weitere Autorinnen bewerten sowohl Nähe als auch Intentionalität in einem anderen Licht.

Composer C: That sound-alike is too close, yes, and there is a risk of legal action both for buyers and the author. And it's not like it was by accident as it's clearly intentional.

Composer B: Let's define what you mean here, [Composer C]? How »close« is close? Who define? Notes, sounds, instruments, all are different. So please, stop accusing me publicly. (<https://forums.envato.com/t/is-this-practice-allowed/109943>, Zugriff: 08.09.2019)

Die Komponistin geht gegen die Bewertung zu großer Nähe vor und verlangt rhetorisch nach einer Definition dessen, was Nähe überhaupt bedeutet. Sie wiederholt, dass sie eine Vielzahl an Veränderungen vorgenommen hat. Es äußern sich weitere Akteurinnen, die widersprechende Positionen einnehmen und eine Online-Diskussion zu musikalischer Ähnlichkeit entstehen lassen.

Composer D: Close, but a plagiarism in my opinion

Composer B: Really?

Composer D: Not a plagiarism I mean

Composer E: Very close. Like [Composer C] said - too dangerous!

Composer B: Close but not similar. (<https://forums.envato.com/t/is-this-practice-allowed/109943>, Zugriff: 08.09.2019)

Schließlich bemüht sich Composer E zu vermitteln, indem sie auf die allgemeine Bedeutung von Soundalikes für die Industrie verweist. Sie macht aber ebenso stark, dass Nähe zwischen Musikstücken eine Gefahr darstellt.

Composer E: Don't treat my opinion as a hate. I love your tracks and I think that sound a likes are very important in our industry. Even more - I think that a lot of AJ authors are constantly making sound-a-likes or even plagiarisms of your famous track. I just wanted to point that this kind of similarity is very dangerous for buyers, for you and for stocks. And for all of us in consequences. I would change few things, especially a key to avoid problems. Of course you do not need to do anything, there is a lot of similar »advanced« sound a likes on AJ. (<https://forums.envato.com/t/is-this-practice-allowed/109943>, Zugriff: 08.09.2019)

Die Autorin zeichnet das Bild einer Community, in der das Versionieren von Referenzen und damit die Produktion musikalischer Ähnlichkeit eine essentielle Rolle spielen. Dennoch sieht sie in dieser Praktik Gefahren für unterschiedliche Stakeholder und gibt den gutachterähnlichen Hinweis, weitere musikalische Elemente zu verändern. Die Autorin schließt ihren Kommentar, indem sie das häufig negativ bewertete Soundalike um ein »advanced« ergänzt und dem Musiktrack auf diese Weise ästhetischen Wert und Legitimität zuschreibt.

Die Diskussion endet nicht an dieser Stelle, es melden sich weitere Autorinnen zu Wort und geben ihre Bewertung zum Track ab und mehr noch zu allgemeinen Ähnlichkeitspraktiken in der Musik. Es zeigt sich, wie schwer die Aspekte ästhetischer und rechtlicher Unsicherheit vermittelt werden können. Auch die diffuse Gefahr von der gesprochen wird und an die *Lei-*

chen im Keller aus der Auftragsmusik erinnert, unterstreicht den unsicheren allgemeinen Zustand, in dem sich die Autorinnen befinden. Denn einerseits ist Ähnlichkeit eine der wichtigsten Produktionspraktiken und weit verbreitet, andererseits erwachsen daraus größte Unsicherheiten und Probleme.

5.3.3 Zwischen Marktplatz und kreativer Community

Eine letzte Perspektive zur Organisation von Unsicherheiten liminaler Kreativität auf AudioJungle möchte ich damit besprechen, wie die Plattform zwischen Marktplatz und kreativer Community balanciert. Das Arrangement auf AudioJungle zwischen der Kommerzialität eines Marktplatzes und der Förderung von Gemeinschaft unter den Autorinnen unterstützt diesen Zustand des Übergangs, der für die Produktion von Ähnlichkeit bedeutsam ist.

Wirtschaftliche Bewertungen auf AudioJungle nehmen vor allem die Autorinnen vor. Dabei geht es um Fragen des Preises, um Preisdumping, oder um den Zusammenhang zwischen Erfolg, der an Verkaufszahlen gemessen wird, und des geringen Preises für ein einzelnes Musikstück. AudioJungle hat den minimalen Preis für eine Musiklizenz von neunzehn auf fünf Dollar gesetzt und mit Envato Elements eine Abonnement-Möglichkeit für Nutzerinnen geschaffen. Zwar können Autorinnen den Preis für ihre Musikstücke in Form von »Author Driven Pricing« bestimmen, zu günstige Minimalpreise führen aber zu einer Abwärtsspirale, meinen Autorinnen. In Threads kritisieren Community-Mitglieder andere Autorinnen, die ihre hohen Verkaufszahlen durch besonders günstige Lizenzpreise erreichen. Der Erfolg wird als kurzfristig und die billige Lizenzvergabe als kurzfristig gebrandmarkt, die langfristig den Markt zerstören wird.

Neben der wirtschaftlichen geht mit Preisdumping auch eine ästhetische Perspektive einher. Diese unterstellt, dass durch die geringen Preise die Motivation fehlt, Besonderes oder Einzigartiges für die Plattform zu produzieren und auf dieser anzubieten.

It all comes down to prices. When they'll go up it'll be more lucrative to contribute something unique. With 8\$ per track I certainly won't consider

uploading something to AudioJungle unless it sells in large numbers. (<https://forums.envato.com/t/endless-copies-of-copies/179463/26>, Zugriff: 24.07.2019)

Im Umkehrschluss wird damit das Vorherrschen von »endless copies of copies« erklärt, die dem Preisdruck auf AudioJungle zuzuschreiben sind. In eine ähnliche Kerbe schlägt eine Autorin, wenn sie Originalität und Wettbewerb verknüpft. Sie bewertet fehlende Kreativität der Community mit einem hohen Wettbewerbsdruck, der mit Praktiken *sichtbar* zu *werden* zusammenhängt.

In the pursuit of money we forget about the originality of our tracks, because big competition on Market. It's so sad. (<https://forums.envato.com/t/whats-going-on-envato/50491/113>, Zugriff: 24.07.2019)

Bei der kreativen Community auf AudioJungle handelt es sich jedoch nicht um eine homogene Gruppe von Autorinnen, die alle mit einem ähnlich gelagerten, professionellen Anspruch am AudioJungle Markt teilnehmen. Vielmehr gibt es eine Vielzahl an Autorinnen, die als Amateurinnen bezeichnet werden können. AudioJungle ist damit sowohl Markt als auch kreative Community und in manchen Fällen sind die Grenzziehungen zwischen beiden unsicher und die Kreativität auf der Plattform aus diesem Grund liminal, wenn sie sich zwischen Profis und Amateurinnen aufspannt.

Den Brückenschluss zum Markt bilden wie in der Fremdsimilarisierung auch auf AudioJungle Kundinnen. Zumeist sind diese nur über ihre Kaufentscheidungen für die Komponistinnen wahrnehmbar, aber durch diese an den Produktionsentscheidungen der Musikerinnen beteiligt. Mitunter treten sie persönlich in Erscheinung, wenn sie in Foren u.a. Musikwünsche äußern.

I'm working on a client video and they have set their ears on this track: Brigitte Bardot - La Madrague (Antis Remix), but obviously it can't be licensed for the video. So, I've been going through 350+ tracks on AudioJungle in house, lounge and similar genres with no much luck. Can you point me to something similar in your own portfolio or something that

you have seen on AJ? (<https://forums.envato.com/t/looking-for-music-similar-to-la-madrague-antis-remix/255505>, Zugriff: 24.07.2019)

Ihrer Bitte an die Community, zur Referenz ähnliche Musik zu finden, kommen einige Komponistinnen mit Hinweisen nach, worauf sich die Kundin bei den Komponistinnen zurückmeldet.

Thank you. I added this to the collection of tracks I already found and will be presenting them to a client. I managed to find several tracks similar to Get Lucky. It's a pity La Madrague remix is not as popular as Get Lucky and authors are not creating sound-alikes to this one. (<https://forums.envato.com/t/looking-for-music-similar-to-la-madrague-antis-remix/255505>, Zugriff: 24.07.2019)

Mit diesem Zitat schließt sich auf der Plattform der Kreis zum Musikstudio, denn die Kundin wünscht sich explizit ein Soundalike von einer bestimmten Referenz. Ein entscheidender Unterschied bleibt aber bestehen. Die Kundin stellt mit Bedauern fest, dass eine Referenz beliebter ist als eine andere und die kreative Community auf dem Stock-Music Markt AudioJungle eher dazu neigt, bestimmte Soundalikes in großen Massen anzubieten, als ein ausdifferenziertes Angebot von zahlreichen unterschiedlichen Soundalikes aufzubauen.

5.4 Zusammenfassung: musikalische Ähnlichkeit auf Online-Plattformen

Die Online-Plattform für Produktionsmusik behandle ich als einen Fall der Produktion musikalischer Ähnlichkeit, der durch Bewertungen der Beteiligten über liminale Kreativität Aufschluss gibt. Auf der Plattform wird Unsicherheit bezüglich Bewertungen (Antal et al., 2015; Peres da Silva & Hondros, 2019) und Grenzziehungen nicht mit Hilfe von distribuerter Kreativität zwischen Akteurinnengruppen begegnet (Caniëls & Rietzschel, 2015; Hargadon & Bechky, 2006), sondern diskursiv in den Foren einer Commu-

nity of Practice (Waldron, 2009). Diese organisiert sich dahingehend, Bewertungsunsicherheiten zu verhandeln (Moeran & Pedersen, 2011). Es geht aber weniger um ein Auf- oder Abwerten kreativer Ideen (Melchior, 2019), denn um ein annähern und entfernen an unsichere Grenzziehungen. Die Komponistinnen tauschen sich über musikalische Ähnlichkeit aus, bewerten diese und generieren miteinander in Widerspruch stehende Grenzziehungen liminaler Kreativität. Diese Bewertungen in der Kreativwirtschaft widmen sich weniger der Stabilisierung von Werten (Hutter, 2011), als andauernden unsicheren Übergängen zwischen Bewertungen (Townley et al., 2019).

Im Gegensatz zur Fremdsimilarisierung der Auftragskompositionen produzieren Komponistinnen von Produktionsmusik auf der Online-Plattform nicht nach einer Referenz, die ein Auftrag vorgibt (Bode & Mueller, 2010). Ich habe diese Organisationsform der Produktion von Ähnlichkeit als Selbstsimilarisierung bezeichnet und mich dabei lose an Reckwitz (2018) Begriff der Selbstsingularisierung orientiert. Die Analyse hat sich damit befasst, wie Unsicherheit auf der Plattform *organisiert* wird (Ibert et al., 2018) und gezeigt, dass Produktzwänge ohne direkten Auftrag und zumindest ebenso die Plattform-Regeln kreative Prozesse beeinflussen können, womit ich eine Governance-Perspektive im Zusammenhang von Zwängen in kreativen Organisationen auf Plattformen adressiere (Lampel et al., 2014; Rosso, 2014).

Bisher hat sich Forschung zu Online-Bewertungen insbesondere damit auseinandergesetzt, wie auf Plattformen kommerzielle Angebote nach deren Konsum online bewertet werden (Frisch, 2019) und wie widersprüchliche qualitative Bewertungen sowie deren Anzahl Anbieterinnen auf Plattformen verunsichern (Orlikowski & Scott, 2013). Meine Untersuchung zeigt, wie innerhalb kommerzieller Communities of Practice Bewertungen genutzt werden, um Angebote durch die Community zu bewerten. Das ergänzt und erweitert Forschung zu online Communities of Practice in der Musik, die sich auf musikalische Lernzusammenhänge ohne dezidierte wirtschaftliche und kommerzielle Einbettung fokussiert hat (Schiemer et al., 2019; Waldron, 2009). Eine wesentliche Rolle spielt, unsichere Grenzziehungen hinsichtlich ästhetischer, rechtlicher, wirtschaftlicher und zum Teil wissenschaftlicher Bewertungen auszuloten. Für die Bewertung musikalischer Ähnlichkeit fördert die Community auf AudioJungle einen diskursiven Aus-

tausch zu Tage, der die liminale Kreativität kleinster Transformationen zum Gegenstand hat.

Wichtig für die Organisation von musikalischer Ähnlichkeit auf der Plattform und für Bewertungen und Praktiken der Beteiligten ist Sichtbarkeit. Das ist für Online-Plattformen allgemein zu beobachten (Kropf, 2019; Orlikowski & Scott, 2013), wobei in der Kreativwirtschaft Sichtbarkeit mit sozialen Bewertungen verknüpft wird (Kharchenkova & Velthuis, 2017). Sichtbarkeit ist auf Plattformen gleichbedeutend mit der Möglichkeit, Anerkennung zu erhalten. Aus einem Kampf um Anerkennung (Honneth, 1994), kann man folgern, wird auf Plattformen ein Kampf um Sichtbarkeit, wie ihn auch die Beteiligten auf AudioJungle wahrnehmen. Die Analyse von AudioJungle zeigt, wie Hits, Trends aber auch die algorithmische Suchmaschine die Beteiligten zu Produktionen musikalischer Ähnlichkeit anregen.

6 Produktionen musikalischer Ähnlichkeit vor Gericht

Die Gerichtsfälle *Still got the Blues*, *Blurred Lines* und *Eminem Esque* erlauben eine Analyse der Bewertung von Produktionen musikalischer Ähnlichkeit vor Gericht. Nach den Produktionsprozessen im Musikstudio und den Bewertungsprozessen auf der Plattform sind die Akteurinnen auch im gerichtlichen Kontext damit befasst, Musikstücke einander anzunähern oder voneinander zu entfernen. Gerichtsfälle zeigen zusätzlich, wie kommerzielle Produktionen musikalischer Ähnlichkeit in *high-profile* Fällen zum Problem werden. Sie geben über potentielle Probleme von Ähnlichkeitsproduktionen Aufschluss und sind Ressourcen, auf die sich Akteurinnen im Zusammenhang von regulatorischer Unsicherheit beziehen.

Gerichtsfälle zu musikalischer Ähnlichkeit drehen sich um den Vorwurf des Plagiats. Dabei ist gesetzlich nicht geregelt, was ein Plagiat ist (Maaßen, 2013). Eine Klägerin geht in diesen Fällen von einer unrechtmäßigen Übernahme eigener Werkteile im angeblich originären Werk der Beklagten aus. Ohne Klägerin findet hingegen kein Gerichtsprozess statt, der Rechtsstaat forciert sie nicht (Döhl, 2013). An exponierter Stelle in Plagiatsstreitigkeiten sind Musikexpertinnen beteiligt, die als Parteigutachterinnen oder als Gutachterinnen des Gerichts agieren (Der Manuelian, 1988). Musikgutachterinnen bringen die in Streit stehenden Musikstücke miteinander in Beziehung. Notationen der Musiken in Notenform, ebenso technisch aufwendige Produktionen von aneinander anschließenden oder einander überlagernden Aufnahmen werden genutzt, wobei sich diese *forensische Musikwissenschaft* in Entwicklung befindet (Bellido, 2016).

Das geht einher mit Veränderungen der Gerichtstechniken, in der sich eine Wellenbewegung andeutet. In frühen Plagiatsfällen bildeten sich Richterinnen einen Höreindruck und objektivierten diesen mit Hilfe des Konst-

ruks einer Durchschnittshörerin. Seit der Mitte des 20. Jahrhunderts geriet diese Praktik in Kritik. Musikexpertinnen und mit ihnen die Notationen leiteten Gerichte an (Mopas & Curran, 2016). Mittlerweile werden Notationen und Höreindruck nebeneinander eingesetzt (Bellido, 2016). War es lange die Melodie, auf die Gutachterinnen und Richterinnen abstellten, zeigt sich ein Trend hin zu einer Kombination von Elementen, die den Gesamteindruck ausmacht (Fishman, 2018). Diese Entwicklung ist allerdings nicht abgeschlossen, sondern Teil der Unsicherheit der Produktion musikalischer Ähnlichkeit.

Im Folgenden analysiere ich drei Fälle. Ihre Auswahl ergibt sich aus der Bedeutung für das Feld der Produktion musikalischer Ähnlichkeit. *Still got the Blues* ist ein bekannter Plagiatsfall aus Deutschland. Es geht nicht um eine Soundalike-Produktion für Medienmusik, sondern um eine Popmusik-Produktion und den Vorwurf des Plagiats. Da hier besonders detailliert popmusikalische Ähnlichkeit mit Urheberrechtsbezug besprochen wird (Döhl, 2013), ist das Urteil für meine Untersuchung relevant.

Blurred Lines hat in der globalen Musikwelt für Aufsehen und zumeist Unverständnis gesorgt (Turville, 2017; Zernay, 2017). Wiederum stehen ein Plagiatsvorwurf und die Frage, wie ähnlicher Klang rechtlich zu bewerten ist, im Mittelpunkt. Dieses Urteil aus den USA wird zwar nach amerikanischem Copyright entschieden. Auf Grund seiner medialen Reichweite und seiner rechtlichen Bewertungen ist es aber für Soundalikes anleitend (Lester, 2014). Weiterhin sind Akteurinnen in der Medienmusik in internationalen Zusammenhängen aktiv, ihre Musik wird weltweit lizenziert (Kohn & Kohn, 2002). Die Analyse von Unsicherheiten sollte dementsprechend nicht alleine auf national geprägte Gesetzeswerke (Stone, 2012), sondern Bewertungen über Rechtsraumgrenzen hinweg abstellen.

Der dritte Fall *Eminem Esque* von 2017 behandelt eine Soundalike-Produktion und fragt, ob diese ein Plagiat darstellt. Der rechtliche Rahmen ist das neuseeländische Urheberrecht, wobei Bezüge zu anderen *common law* Jurisdiktionen regelmäßig hergestellt werden. *Eminem Esque* ist ein Urteil zu einem kommerziell geschaffenen Soundalike. Mir ist kein anderes dieser Art bekannt. Allerdings existiert Rechtsprechung aus den USA, in der das Soundalike einer Stimme verhandelt wurde. Bette Midler verklagte Ford

Motors, die in einer Werbung eine Stimmenimitatorin eingesetzt hatten, und bekam 1988 Recht (Chester-Taxin, 1992; Hilliard, 1989). Der Mangel an ausjudizierten Gerichtsfällen überrascht bei der regulatorischen Unsicherheit, die Soundalikes umgibt. Er mag aber gerade ein wichtiger Grund für diese sein.

Die diverse Herkunft der Fälle erschwert einen Vergleich, den ich in detaillierter Form jedoch nicht anstrebe. Forschung zu nationalstaatlichen Unterschieden zwischen Gerichtsurteilen unterstreicht die Komplexität eines solchen Vorhabens (Engberg, 1997; Peotta, 1998). Allerdings verhandle ich Wissen über den Umgang zu Fragen musikalischer Ähnlichkeit über die Gerichtsurteile hinweg. Um das vor dem Hintergrund der jeweiligen Besonderheiten der Dokumente tun zu können, möchte ich Unterschiede und Gemeinsamkeiten ansprechen, die für die Analyse der Dokumente Relevanz haben.

Das Urheberrecht ist Teil des mitteleuropäisch geprägten bürgerlichen Rechts, des *civil law*, wohingegen das Copyright der angelsächsischen Tradition des *common law* entstammt. Wesentlicher Unterschied zwischen beiden liegt in der Herkunft von Gesetzen. Hat das bürgerliche Recht die politische Gesetzgebung zum Ursprung des Rechts, sind es im *common law* aufeinander bauende Richtersprüche (Dainow, 1966). Im Alltag nähern sich aufgrund globaler Vernetzungen der Arbeitswelt und durch multilaterale Verträge Copyright und Urheberrecht an (Braithwaite & Drahos, 2000; Dinwoodie, 2000).

In den Urteilen werden Unterschiede in der Sprecherhaltung deutlich (Engberg, 1997). Im bürgerlichen Recht wendet ein Gericht allgemeine Rechtsgrundsätze an, im Gewohnheitsrecht nimmt die Richterin die herausragende Rolle ein und urteilt mit ihrer eigenen Stimme aus der Ich-Perspektive. Im bürgerlichen Recht hat die Persönlichkeit der Richterin keinen Platz. Aus diesem Grund entwickeln *common law* Urteile eine Lesbarkeit und literarische Qualität (Ferguson, 1990), wie sie deutschen Urteilen eher fehlt. Ebenso unterscheidet sich der Aufbau der Gerichtsurteile. Während das deutsche Urteil einer nicht offengelegten Struktur folgt, stellt das Urteil aus Neuseeland seine Urteilsfindung mit Hilfe eines komplexen Inhaltsverzeichnis in ausdifferenzierter Form schon zu Beginn vor. Forschungsprak-

tisch betrachtet sind Differenzen hinsichtlich des Anonymisierungsgrades bemerkenswert (Engberg, 1997). Das Urteil aus Deutschland ist anonymisiert, die Urteile aus den USA und Neuseeland machen die Identität aller sowohl realer als auch juristischer Personen und ebenso die Identität der in Streit stehenden Objekte publik. Für *Still got the Blues* sind die Namen der Beteiligten nur aufgrund der Bekanntheit des Falles nicht anonym.

6.1 Still got the Blues

Der Gerichtsfall verhandelt, ob Still got the Blues das Gitarrensolo aus Nordrach übernommen und damit plagiiert hat. Der Kläger ist Jürgen Winter, Gründer der deutschen Krautrockband Jud's Gallery, die Nordrach 1974 veröffentlichten. Die Beklagten sind der Musiker und Komponist von Still got the Blues Gary Moore sowie sein Musiklabel, Virgin Records. Still got the Blues war sowohl ein Album als auch eine Single, wurde 1990 veröffentlicht und feierte weltweit Erfolge (Fritzenkötter, 2020). Nach einem Urteil des LG München im Jahr 2008 kam es offiziell zu keinen weiteren Verhandlungen. Die Repertoire-Suche der Verwertungsgesellschaft GEMA weist für Still got the Blues die Rechtsinhabenden mit *Angaben streitig* aus. Da sich die Beteiligten des Prozesses hierzu nie geäußert haben, liegen die genauen Umstände im Dunkeln. Der Fall *Still got the Blues* besteht also aus einem zentralen Dokument des Landesgerichts (LG) München (Tabelle 7), es kam bis heute zu keinem Berufungsverfahren.

Dokument	Gericht	Jahr	Worte
Urteil ¹⁶	LG München	2008	13.051

Tabelle 7: Dokumente Still got the Blues¹⁶

Die Entscheidung des LG Münchens gilt als wichtiges Urteil in der deutschen Musiklandschaft und speziell mit Bezug auf musikalische Plagiate

¹⁶ Links zu den jeweiligen Urteilen finden sich im Anhang in der Tabelle 15 *Überblick Gerichtsfälle und -urteile*.

(Döhl, 2013). Wesentlich sind seine Einschätzungen wonach der *Gesamteindruck* über musikalische und plagiatsrelevante Ähnlichkeit entscheidet, die *Kombination* gemeinfreier musikalischer Elemente in diesem Gesamteindruck ein eigenes Werk im Sinn einer persönlichen, geistigen Schöpfung darstellen kann und der *Höreindruck* gegenüber der schriftlichen Notation zu bevorzugen ist. Der Tenor des Urteils und seine Bedeutung für das Feld musikalischer Ähnlichkeit liegt darin begründet, dass selbst eine zeitlich lange zurückliegende unbewusste Übernahme Urheberrechte verletzen kann.

6.1.1 Fallbeschreibung

Die Geschichte des Gerichtsfalls beginnt, als Jürgen Winter in einem Schreiben Plagiatsvorwürfe gegen Gary Moore erhebt und im Jahr 2000 vor Gericht geht. Das angeblich plagiierte Werk heißt Nordrach, wurde 1974 in einer Hörfunksendung veröffentlicht und bei einigen Live-Aufführungen mit der Band Jud's Gallery aufgeführt, wobei die Band nicht in den Gerichtsfall involviert ist. Winter erklärt die zeitliche Distanz zwischen der Komposition von Nordrach 1974, der Veröffentlichung von Still got the Blues 1990 und dem Ergreifen rechtlicher Schritte 2000 damit, dass ihm seine Komposition entfallen und deshalb die Ähnlichkeit nicht aufgefallen sein soll. Erst als ihn 1999 *Dritte* auf diese aufmerksam machten, wurde er rechtlich aktiv. Diese *Dritten* spielen im Prozess keine Rolle. Beklagte sind der Musiker Gary Moore, das Musiklabel Virgin Records sowie die Verwertungsgesellschaft GEMA, die vom Kläger in den Fall miteingebunden worden ist, um die Tantiemen Gary Moores einzufrieren.

Kenntnis von Nordrach soll Gary Moore erlangt haben, als er zwischen 1974 bis 1975 für etwa ein Jahr in Deutschland und im Raum der Heimatstadt von Jürgen Winter, Köln-Bonn, gelebt und einen Musikclub besucht hat, in dem Jud's Gallery regelmäßig aufgetreten sind. Ein Höreindruck von Nordrach, aus dem sich 16 Jahre später Still got the Blues ausformte, bildet den zeitlichen Ankerpunkt des Verfahrens. Zwei Gutachter sind involviert. Einerseits Prof. Albrecht Schneider, Professor für systematische Musikwissenschaft, der die musikalische Ähnlichkeit zwischen den Stücken

begutachtete, andererseits Prof. Eckart Altenmüller, Musikphysiologe und Musikermediziner, der ein neurophysiologisches Gutachten zur Langzeitspeicherung von Musikmelodien beisteuerte.

Daneben prägte das Gerichtsverfahren, dass zu Still got the Blues schon 1991 ebenfalls wegen Plagiatsvorwürfen vor dem LG München verhandelt worden war. Der Komponist Roland Kovac sah seinen 1971 komponierten Song Dana wiederum durch das Gitarrensolo verletzt und klagte. Damals urteilten die Richterinnen, die Ähnlichkeit der beiden Musikstücke sei auf die Nutzung gemeinfreier musikalischer Elemente zurückzuführen. Sie wiesen die Klage ab (LG München I 7 O 11024/91), weshalb kein Urteil vorliegt. Als *tertium comparationis* spielt Dana für den vorliegenden Fall an entscheidenden Stellen eine Rolle. Im Feld der Musik sind Einzelfallentscheidungen durch Liedvergleiche die Regel (Bellido, 2017). Dank Dana ist ein Vergleich zwischen drei Musiktiteln möglich. Dadurch können die Ähnlichkeiten zwischen Still got the Blues und Nordrach an den Ähnlichkeiten zwischen Still got the Blues und Dana sowie zwischen Nordrach und Dana gespiegelt werden. Diese Komplexität trägt dazu bei, dass ein im Jahr 2000 vor Gericht gebrachter Fall erst 2008 erstinstanzlich entschieden wurde.

6.1.2 Bewertungsanalyse

Tabelle 8 gibt einen Überblick der im Gerichtsurteil vorgebrachten Bewertungen der Beteiligten. Ästhetische, wissenschaftliche, und auch rechtliche Bewertungen sind wesentlich, wobei ästhetische Bewertungen die Entscheidung schließlich anleiten.

Klägerinnen	Beklagte	Gutachterinnen/Gericht
Identitätsstiftende Melodie als Werkkern der Musikstücke	Streitgegenständliche Passage gemeinfrei	Ohrwurmwirkung der Nordrach-Melodie im Vergleich zu ‚Dana‘
Identische Instrumentation	Keine Aktivlegitimation der Klägerin	Vergleichendes Hörerlebnis entscheidend und nicht Notation
Übereinstimmender Höreindruck	Verjährung der Ansprüche	Schutzfähigkeit nicht durch einzelne Elemente, sondern deren Kombination
Signalhaftigkeit und Wiedererkennungswert der Melodie	Keine Vorbekanntheit des klagenden Musikstücks	Schöpferisch eigentümliche Elemente gehen über das Gemeinfreie hinaus
Harmonieschema als Binse, das Nordrach nicht monopolisieren will	Langzeitgedächtnis nicht 16 Jahre möglich	Schutzbegründende Merkmale von Nordrach musiktheoretisch durch Gutachter belegt
	Keine wirtschaftliche Bereicherung des Beklagten	

Ästhetisch
 Rechtlich
 Wissenschaftlich
 Wirtschaftlich

Tabelle 8: Bewertungen Still got the Blues

Mich interessiert, wie die Beteiligten beim Feststellen von Ähnlichkeit vorgehen und nach welchen Kriterien sie diese bewerten. Der Kläger sequenziert die zwei in Streit stehenden Musikstücke und deren aus seiner Sicht urheberrechtsverletzende Ähnlichkeit. Er bewertet zumeist ästhetisch.

»Still got the Blues« beruhe auf der urheberrechtlich geschützten Schlusspassage (ab 8:15 Minuten) des von ihm alleine komponierten Musikstückes »Nordrach«. Stil und rhythmische Grundstruktur, Phrasierung, Tempo und Takt, Tonart, Sound, Melodik und Harmonik und sogar die Instrumentation seien identisch oder jedenfalls nahezu gleich. Schon der spontane Höreindruck bestätige das. (Still got the Blues, Paragraph 19)

Das Urteil paraphrasiert den Kläger. Still got the Blues »beruhe« auf der Schlusspassage eines von ihm komponierten Werkes, wodurch ein Teil der eigenen Komposition zum wichtigsten musikalischen Baustein eines anderen Liedes gemacht wird. Man könnte meinen, es handle sich ja *nur* um die Schlusspassage. In den Ausführungen des Klägers wird der Schluss seines Liedes zum Kern des anderen.

Der Kläger häuft musikalische Elemente an, die der Ähnlichkeit Substanz verleihen. Die einzelnen Elemente haben unterschiedliche Qualität. Der Kläger mischt definierte bzw. definierbare Elemente wie Tonart oder Tempo, mit solchen, die einer exakten Fassung kaum zugänglich sind wie Sound und Stil. Winter bewertet die Ähnlichkeit der beiden Stücke auf graduelle Weise, zunächst als »identisch«, relativiert dann die Ähnlichkeit mit »nahezu gleich«. Zu beanstandende Ähnlichkeit aus Sicht des Klägers bewegt sich also zumindest zwischen den Polen einer musikalischen Gleichheit bis hin zur schwammigen Vorstellung einer »nahezu« Gleichheit. Wie er die einzelnen musikalischen Elemente mit Bezug auf Ähnlichkeit bewertet, bleibt offen. Schließlich weist der Kläger auf die Hörprobe hin, die Ähnlichkeiten spontan und niedrigschwellig wahrnehmen lässt. Er macht nicht auf die Möglichkeit aufmerksam, sich der Ähnlichkeit über die schriftliche Notierung der Stücke anzunähern. In weiterer Folge konkretisiert der Kläger den schöpferischen Wert der eigenen Komposition und den Vorwurf des Plagiats.

Die in beiden Titeln identitätsstiftende Gitarrenmelodie sei der künstlerische Werkern¹⁷ (sic), die »Schlüsselmelodie«, ja das »melodische Identifikations-Siegel«. Die Melodie sei von musikpsychologischer Signalhaftigkeit und einem extrem hohen Wiedererkennungswert. Schon die durch das bloße Hören wahrzunehmenden Übereinstimmungen rechtfertigten den Vorwurf des Plagiats. (Still got the Blues, Paragraph 19)

Der Begriff der Identität leitet diese Sequenz der Argumentation an. Der Kläger nutzt den Begriff nicht im Wortsinn *identisch*, sondern konstruiert rund um ihn den »künstlerischen Werkkern« der Kompositionen. Er treibt das Begriffsspiel weiter, indem er die Melodie zum Mittel der Identifikation beider Werke erhebt, zu dem zentralen Element, das eine Wiedererkennung der Musikstücke unter allen Musikstücken erlaubt. Die Singularität der Stücke beruht auf ihrer (nahezu) identischen Melodie. Ihre Identifikation hängt von dieser Melodie ab. Identität bedeutet dreierlei: die Bewertung

17 Gemeint ist der Werk-Kern.

einer starken Ähnlichkeit als *identisch*; das Charakteristische, Individuelle, das ein Werk auszeichnet und seine *Identität* als Musikstück begründet; und mit Letztem verknüpft die *Bewertung* einer Besonderheit, die Stücke *identifizierbar* macht.

Der wahrgenommene Werkkern befindet sich nicht zwangsläufig *im Kern* eines Musikstücks, sondern ebenso an seinen Rändern, im Fall von Nordrach an dessen Ende. Identität kommt eine Übergangstellung zu, eine Liminalität, wenn sie in sich das Moment der Einzigartigkeit, der Singularität und zugleich das der Gleichheit, der Allgemeinheit verbindet. Während Reckwitz (2018) dieses begriffliche Schimmern nicht im Blick hat, wenn er Identität dem Identischen und damit Allgemeinen zuordnet, weist die Bedeutungsgrenzen verwischende Begriffsnutzung durch den Kläger auf die Zustandsüberlagerung hin, die Identität auszeichnet. Identität ist weder das eindeutig Charakteristische, noch das eindeutig Identische. Hingegen liegt sie dazwischen.

Schließlich steht noch aus, dem Werkkern einen individuellen Werkwert zuzuschreiben, ohne den eine Bewertung als persönliche, geistige Schöpfung unzulässig bliebe.

Zwar läge beiden Werken die musikhistorische »Binse« des Quintschrittmodells zugrunde, die der Kläger auch nicht für sich monopolisieren wolle. Dieses Harmonieschema gebe die »Nordrach«-Melodie, mit der dieses Harmonieschema bedeutungsvoll aufgeladen werde, aber nicht zwangsläufig vor. (Still got the Blues, Paragraph 19)

Der Kläger nimmt zur gemeinfreien Basis beider Werke Stellung. Mit »monopolisieren« fällt in der kunstspezifischen Ausführung ein wirtschaftlich konnotierter Begriff. Das Argument beharrt auf einer Unterschiedlichkeit zwischen der Binse und dem eigenen Geschaffenen, wodurch urheberrechtlicher Schutz über Gemeinfreies ausgedehnt wird.

Zusammengefasst basieren die Argumente des Klägers auf ästhetischen Bewertungen. Für den Plagiatsvorwurf etabliert er eine Identität zwischen den Werken, die sich auf eine komplexe musikalische Übernahme durch das zeitlich nachfolgende Werk stützt. Dieses hat sich das Charakteristische

des früheren Werkes auf rechtsverletzende Weise angeeignet. Das Charakteristische basiert für sich genommen zwar auf musikalischen Grundbausteinen, geht aber über diese hinaus und stellt somit eine persönliche, geistige Schöpfung dar.

Die Beklagten hingegen bewerten aus vielfältigeren Perspektiven. Eine Passage des Urteils zeigt in komprimierter Form die argumentativen Mittel der Beklagtenseite, um dem Plagiats-Vorwurf zu begegnen.

Der Kläger sei schon nicht aktivlegitimiert, weil er »Nordrach« nicht alleine geschaffen habe. Außerdem sei die streitgegenständliche Passage aus »Nordrach« gar nicht urheberrechtlich geschützt. Ferner werde in »Still got the Blues« nichts aus »Nordrach« übernommen, zumal der Beklagte zu 2) »Nordrach« seinerzeit gar nicht gekannt habe. Selbst wenn er es gehört haben sollte, habe er es nicht über sechzehn Jahre lang im Langzeitgedächtnis abspeichern können. Die Beklagten hätten auch nicht schuldhaft gehandelt und seien jedenfalls nicht bereichert. Letztlich seien die geltend gemachten Ansprüche auch verjährt bzw. verwirkt. (Still got the Blues, Paragraph 45)

Das Urteil führt die einzelnen Punkte detailliert aus und ergänzt um weitere Argumente. Die Beklagten bemühen sich um eine breite Vielfalt an Bewertungen, um sich gegen den Plagiatsvorwurf zu positionieren. Sie bewerten rechtlich, wissenschaftlich und wirtschaftlich, und verzichten auf ästhetische Bewertungen der Musikstücke.

Die Aktivlegitimation des Klägers stellen sie aufgrund von Dokumenten in Frage, die nicht den Kläger allein, sondern seine damalige Band als Schöpferin des Liedes ausweist. Wäre er nicht der alleinige Urheber, könnte er auch nicht ein mögliches Plagiat alleine verklagen, sondern müsste mit aktiver Legitimation aller kompositorisch Beteiligten handeln. Indem die Beklagten die Passage aus Nordrach als gemeinfreies Musikmaterial bewerten, nehmen sie auf die musikalische Binse Bezug. Für die Verjährung und die Frage nach der Gedächtnisleistung des Beklagten streichen sie wissenschaftliche sowie rechtliche Bewertungen von Zeitlichkeit hervor. Eine Verjährung lässt sich nicht aus dem Streitfall heraus argumentieren, sondern

basiert auf einer juristischen Übereinkunft. Das Anhäufen von Argumenten ist kein untypisches Vorgehen in Musikurteilen (Hondros, 2020a). Regulatorische Unsicherheit verlangt geradezu danach, Bewertungen zu testen, da im Urheberrecht unterschiedliche Bewertungsordnungen miteinander verknüpft sind (Townley et al., 2019).

Neben den Bewertungen von Kläger und Beklagten baut *Still got the Blues* auf die Expertisen von Gutachterinnen. In die Gerichtsverhandlungen sind auch Privatgutachterinnen involviert, deren Einschätzungen das Urteil ergänzen. Zumeist kommen aber die zwei Gerichtsgutachter Prof. Schneider und Prof. Altenmüller zu Wort. Der Musikwissenschaftler Prof. Schneider äußerte sich als von der Kammer, wie sich das Gericht selbst bezeichnet, eingeholter Sachverständigengutachter. Er ist für den Großteil der Bewertungen im Urteil verantwortlich und war dem Gericht von den Beklagten empfohlen worden. Seine Einschätzungen sind für die Gerichtsentscheidung maßgeblich, wie das Urteil deutlich macht.

Herr ...¹⁸ sei »somit außerordentlich befähigt, zu den verfahrensgegenständlichen Beweisthemen fundiert Stellung zu nehmen.« und stehe »dem Rechtsstreit völlig objektiv gegenüber.« Diese Vorschußlorbeeren hat der Sachverständige nach Ansicht der Kammer durch sein Wirken im Rahmen des Verfahrens durchaus bestätigt. (*Still got the Blues*, Paragraph 120–124)

In den Bewertungen des Gutachters steht die wissenschaftliche und ästhetische Expertise im Vordergrund. Das folgende Zitat thematisiert die vergleichende Analyse von Nordrach und Dana durch den Gutachter. Denn ähneln Dana und Nordrach einander, ließe das Rückschlüsse auf den Vergleich von *Still got the Blues* und Nordrach zu.

¹⁸ Die Anonymisierungen aus der veröffentlichten Version des Urteils habe ich hier übernommen. Da aber über das anonymisierte Urteil hinaus Wissen über den Fall verfügbar ist (Maus, 2018), nenne ich im Fließtext die Namen der Gutachterinnen.

Dana erscheint wie ein primitives Grundmodell, auf dem Nordrach aufbaut. Gemeinsam ist beiden Melodien eine auf- und absteigende Terzfigur (...). Die ursprüngliche Terzfigur d-e-f wird in »Nordrach« mit der Hinzufügung von a als Eckton des charakteristischen Sextsprungs a-f zu einem triolischen Auftakt umgeformt. (...) In keinem Fall wird auf die Kleinterz-Sequenz aus »Dana« zurückgegriffen. (...) Die melodische Ähnlichkeit zwischen Dana und Nordrach ist sehr viel enger als [sic!] z.B. mit dem Mittelteil von Schumann's Kinderszenen. Zwar benutzt Schumann eine Quintfallsequenz in der linken Hand, die aber schon nach dem dritten Akkord in eine charakteristische Bassmelodie umgeformt wird (d (punktiert) c-h, während die rechte Hand aufsteigende Sekunden h-c/ a-h/ g-a/ fe-g [sic!] in Terzenparallelen vier Mal sequenziert. Insbesondere diese sequenzierten Sekunden geben kaum eine charakteristische Melodie ab, die eine Ohrwurmwirkung entfalten kann wie es bei Nordrach der Fall ist. (Still got the Blues, Paragraph 134)

Die wissenschaftliche Differenziertheit der Expertise des Gutachters ist augenscheinlich. Ob den Ausführungen dabei von einer Zuhörenden oder Lesenden gefolgt werden kann, ob die Auflistung der Tonschritte Unterschiede anzeigen oder doch eher Ähnlichkeit, ist nicht einfach zu sagen. Nach seinen wissenschaftlich untermauerten Ausführungen folgert der Sachverständige, dass Dana aufgrund seiner Ähnlichkeit zu Schumann's Kinderszenen, die Nordrach nicht teilt, jene musikalischen Charakteristiken vermissen lässt, die eine »Ohrwurmwirkung« wie die der Nordrach-Melodie entfaltet. Die beiden Lieder sind voneinander zu unterscheiden und aus dieser Differenz folgt die Notwendigkeit einer Neubewertung der musikalischen Beziehung zwischen Nordrach und Still got the Blues. Der Rückgriff auf wissenschaftliches Wissen bestimmt die Entwicklung des Urteils. An anderen Stellen ist hingegen eine Vermengung von wissenschaftlichen und rechtlichen Bewertungen zu beobachten. So widerspricht der Gutachter den Beklagten, beide Stücke auf harmonisch gemeinfreies musikalisches Allgemeingut zurückzuführen, indem er eine wissenschaftliche und eine rechtliche Seite der Bewertung betont.

Durch seine instrumentalspezifische Ausformung als Gitarrenmelodie erreicht diese Passage ... einen hohen Grad von einmaliger Individualität und Wiedererkennbarkeit. Die so geschaffene Melodie kann weder mit einer anderen gängigen Schlagermelodie verwechselt werden, noch ist sie von einer eindeutig zu identifizierenden Vorlage abgeleitet. ... Die Eigentümlichkeit der melodischen Erfindung von Nordrach besteht insbesondere in der Kombination von sequentieller Melodik (...) verknüpft mit dem Sound der Rockgitarre in der Tradition von großen Rocklegenden. (Still got the Blues, Paragraph 99–102)

Der Gutachter nimmt rechtliche Begriffe auf und verknüpft wissenschaftliche und rechtliche Bewertungen. Im Zitat sind das »Individualität« und »Wiedererkennbarkeit«. Beide *singularisiert* er, indem er sie um »hohen Grad« und »einmalig« erweitert. Im zweiten Teil des Arguments beschreibt der Gutachter die Eigentümlichkeit von Nordrach, die er als musikalische Fusion von Schlager und Rock charakterisiert. Eine *Rekombination* miteinander kaum assoziierter Genres.

Die Schutzfähigkeit bei der Sequenz aus Nordrach entsteht nicht durch die Elemente, sondern durch die Art und Weise der Kombination. Deshalb glaube ich nicht, dass der Streitverkündete auch bei unterstellter Kenntnis von »Dana« ohne Kenntnis von »Nordrach« zu »Still got the Blues« hätte kommen können. Meine Einschätzung gründet auf dem Höreindruck und dem Vergleich mit anderen Kombinationen. Eine ähnliche Kombination ist mir noch nicht begegnet. (Still got the Blues, Paragraph 99–102)

Diese *Kombination von Elementen* hält der Gutachter nach einem Höreindruck für einzigartig. Die »Art und Weise der Kombination« und der »Höreindruck« gehen auf die Bedeutung des Klanges ein, die der Gutachter regelmäßig adressiert.

Es ist gerade der »Schein des bekannten [sic!]<«, der von den erfolgerreichen [sic!] Autoren der Populärmusik angestrebt wird ... Er ist der re-

zeptionspsychologische Faktor, der für die Popularität einer Melodie ausschlaggebend ist. Das heißt aber nicht, dass damit alle Pop-Melodien (...) der public domain [sic!] zuzuordnen wären. Die schöpferische Eigentümlichkeit und Wirkung wird wesentlich durch sogenannte Sekundär- und Tertiärkomponenten (Arrangement, Sound etc.) verstärkt. Diese können in einer notenschriftlichen Transkription nur bedingt wiedergegeben werden. Sie sind aber durch den Tonträger fixiert und als Hörerlebnis messbar. (Gutachten vom 20. August 2003) (Still got the Blues, Paragraph 107)

Wissenschaftliches Wissen leitet die Bewertung von Popmusikmelodien an. Im Gegensatz zu Hörerlebnissen ist Verschriftlichung dieser nicht geeignet »Sekundär- und Tertiärkomponenten« greifbar zu machen. Der Schein des Bekannten ist entscheidend. Er umgibt erfolgreiche Produktionen und beschreibt, dass ein Musikstück alleine bekannt *wirkt*. Es ähnelt existierenden Stücken. Zugleich unterscheidet es sich ausreichend, um als Unterschiedlichkeit wahrgenommen zu werden. Soundalike und *familiar novelty* dringen hier durch (Lampel et al., 2000; Sonenshein, 2016). Die Wiedererkennbarkeit, das Individuelle, Schöpferische basiert auf einer Kombination von Elementen. »Sekundäre« und »Tertiäre« Komponenten ermöglichen Schutzwürdigkeit. Das bedeutet aber, dass in Kombination nicht geschützte Elemente Teile des Geschützten werden, die für sich genommen musikalisches Gemeingut sind.

Die *public domain* ist Bezugspunkt einer Gutachterinnen-Praktik, wenn diese vorbekannte, ähnliche Stücke aus der Musikgeschichte auflisten. Diese Beispiele ordnen das angebliche Original selbst als ähnlich zu anderen Musikstücken an. Das dient dazu, das Stück der Klägerinnen als eine Nachahmung eines schon vorherbestehenden Stückes auszuweisen. Wenn ein Original nur eine Nachahmung ist, kann es keinen Anspruch darauf erheben, eine persönliche, geistige Schöpfung zu sein. Historisch weit zurückliegende Stücke sind für solche Vergleiche prädestiniert, da sich ihre Melodien in der public domain befinden und in jedem Stück benutzt werden dürfen. Dieser Praktik gehen Gutachterinnen nach, wenn sie auf Seiten des plagiatsverdächtigen Stücks engagiert sind (Bellido, 2016). Bewertet werden die potentiell ähnlichen Melodien von allen beteiligten Gutachterinnen.

Die ... zitierten Melodien wie z.B. Schumann »Von fremden Ländern und Menschen« ... haben nichts mit der hier zur Debatte stehenden Melodie-sequenz gemein. (...) Die angeführten Parallelmelodien – komponierte Melodieausschnitte aus der Musikgeschichte von Barock bis Romantik sowie Lied / Volkslied; Operette / Unterhaltungsmusik – stimmen in keinem Fall mit der zur Debatte stehenden auf der E-Gitarre improvisierten Passage überein. (Still got the Blues, Paragraph 130–132)

Der Begriff »Parallelmelodie« beschreibt Melodien, denen eine ähnliche Ausrichtung zwar unterstellt werden kann, die aber keineswegs identisch miteinander sind. Indem der Gutachter die Bezeichnung »Parallelmelodien« wählt, stärkt er die Unterschiedlichkeit zwischen dem Original und vorbekannten Melodien.¹⁹ Er behauptet damit indirekt für die Nordrach-Melodie eine Neuheit, die an *historische Kreativität* (1996) erinnert. Der Vergleich mit Vorherbestehendem wird so zur Bewertungsgrundlage für Singularität.

Trotzdem Musikgutachterinnen von überragender Bedeutung sind, kommt keine einzige ausnotierte musikalische Passage im Urteil vor. Das eigentlich zentrale musikalische und musikwissenschaftliche kommunikative Werkzeug, die Notenschrift, bleibt außen vor.

Die Urheber der hier zur Debatte stehenden Kompositionen haben die entsprechenden Melodien niemals in schriftlicher Form veröffentlicht. Es ist auch davon auszugehen, dass ihre musikalische Praxis darauf beruht, musikalisches Repertoire ohne jegliche Hinzuziehung schriftlicher Notenschriftungen nur über das Gehör aufzunehmen und nachzuspielen. Bei der Frage der Identität dieser Melodien muss also von einer Analyse des Höreindrucks ausgegangen werden, während der Vergleich der Transkriptionen nur bedingt beweiskräftig ist. (Still got the Blues, Paragraph 176)

19 Die Begriffsverwendung ist nicht zwangsläufig auf Unterschiede ausgelegt. Kessler (1834) nutzt den Begriff um zu diskutieren, inwiefern ein religiöses Gesangsbuch alle zu einem Lied bestehenden »Parallelmelodien« aufnehmen soll und beschreibt dabei, dass Kirchenlieder zwischen Gemeinden keinesfalls gleich sein müssen, sondern sich merklich unterscheiden können.

Das Aussparen von Notationen rechtfertigt sich aus musikalischer Praxis. Da diese ausschließlich auf das Gehör abstellt, verlangt auch die Bewertung von musikalischer Identität einen vergleichenden Höreindruck. Das fördert eine Ästhetisierung und Affektualisierung musikalischer Bewertung vor Gericht, die sich von der Objektivierung eines Notationsvergleichs distanziert (Bellido, 2016).

Neben musikwissenschaftlichem spielt medizinisches Expertinnenwissen eine Rolle. Der Musikermediziner Prof. Altenmüller geht der Frage nach, ob eine Melodie über 16 Jahre im Langzeitgedächtnis gespeichert werden kann. Wiederum lobt das Gericht den Gutachter eingangs. Der Gutachter bewertet,

dass der Beklagte zu 2) die fragliche Passage im Langzeitgedächtnis speichern konnte und sich bei der Komposition »Still got the blues« von diesem 16 Jahre zurückliegenden Höreindruck aus »Nordrach« hat leiten lassen. Der Sachverständige hat allerdings schon eingangs seines Erstgutachtens darauf hingewiesen, dass die ihm gestellte Frage »... möglicherweise aus grundsätzlichen Erwägungen und aus Mangel an substantieller wissenschaftlicher Erforschung der Gedächtnisleistungen von Berufsmusikern nicht endgültig zu klären sei.« (Still got the Blues, Paragraph 120–124)

Trotz dieser Unsicherheit leitet die gutachterliche Einschätzung das Gericht an, Langzeitspeicherung im vorliegenden Fall für wahrscheinlich anzusehen. Da es keine wissenschaftlichen Fakten zur Überprüfung gibt, orientiert sich das Gericht an einer »Plausibilitätsprüfung« (Still got the Blues, Paragraph 220) des Gutachters. Die Prüfung bewertet die Möglichkeit einer Speicherung anhand von Eigenschaften der Melodie und des Beklagten. Neben Strukturmerkmalen der Melodie sprechen dessen musikalische Expertise und Lernweise, die auf Mnemotechnik beruht, für eine Langzeitspeicherung. Diese Gutachterbewertungen überzeugen das Gericht. Es würde an den Beklagten liegen, diese plausiblen Annahmen zur Langzeitspeicherung zu widerlegen, was nicht gelingt.

6.1.3 Entscheidungsanalyse

Abschließend sind es weder die Kläger, die Beklagten, noch die Sachverständigen, die ein Urteil im juristischen Sinn fällen, sondern die Richterinnen des Landesgerichts.

Gestützt auf das Sachverständigengutachten kommt die Kammer zu dem Ergebnis, dass das beim streitgegenständlichen Gitarrensolo aus »Nor-drach« zu hörende Zusammenspiel von Instrumentierung, Melodik, Rhythmik, Tempo, Harmonik, Klangeffekten, also das konkrete Arrangement der Melodie – nicht etwa die Melodie selbst – eine persönliche geistige Schöpfung darstellt. (Still got the Blues, Paragraph 115)

Anstelle des Melodieschutzes greift die Bewertung eines geschützten Gesamteindrucks, der eine Schöpfung als Zusammenspiel musikalischer Elemente interpretiert (Fishman, 2018). Diese Rechtsprechung rückt Sound in den Mittelpunkt (Bellido, 2016). Sie gibt dem Hörerlebnis Vorrang vor klassischer Musiknotation. Anstelle der objektivierbaren Melodie tritt der subjektive Höreindruck. Wie ein Höreindruck bewertet wird, macht das Gericht nicht explizit. Allerdings weist das Zitat auf Elemente hin, die das Hörerlebnis ausmachen. Allgemein stellt die Kammer auf eine kunstspezifische Betrachtungsweise ab (Huttenlauch, 2010).

(...) für die Begutachtung des Hörerlebnisses [ist, K.H.] eine musikwissenschaftliche Analyse anhand der Notation – wie sie von den Beklagten durchgängig favorisiert und vorexerziert wird – zweitrangig. Denn aus der Betrachtung der Notation und dessen Analyse entsteht nun einmal kein Klang- und Hörerlebnis, sondern allenfalls eine Beschreibung, die angesichts der beschränkten Möglichkeiten der Verbalisierung eines Musikstückes unzureichend und abstrakt bleiben muss. (Still got the Blues, Paragraph 115)

Die Kammer erweitert ihre Überlegungen und verweist auf die bildende Kunst. Selbst eine noch so exakte Bildbeschreibung bringt das Bild nicht

»in seiner konkreten Gestalt« (Still got the Blues, Paragraph 115) vor das menschliche Auge. Das Gericht lotet aus, inwiefern sich Klang und Sound urheberrechtlich schützen lassen, wobei es Bewertungswerkzeuge verändert. Anstelle des *Judgment Devices* (Karpik, 2011a) der Notenschrift tritt das Gehör der beteiligten Gutachterinnen und Richterinnen. Mit dem Hör-*erlebnis* wendet die Kammer einen Zentralbegriff der Ästhetik des Singulären an, da erst im Erlebnis die affizierende *Singularisierung* eintreten kann (Reckwitz, 2018). Für *Still got the Blues* spielt die Bewertung musikalischen Gemeinguts dann eine untergeordnete Rolle. Es geht um die Singularität des Klanges von Nordrach.

Dabei bewertet die Kammer Tonfolge und Harmonik der fraglichen Passage – für sich genommen – als musikalisches Gemeingut. Nichtsdestotrotz ist mit dem Sachverständigen davon auszugehen, dass auf der Basis einer überlieferten Melodielinie und Harmoniefolge – wie hier geschehen – ein neues, selbständiges und schutzfähiges Musikwerk arrangiert werden kann. (Still got the Blues, Paragraph 115)

Schließlich bemüht sich das Gericht aber doch, die Hörerlebnisse der einzelnen Musikstücke verbal fassbar zu machen. Wie im Hörerlebnis die Kombination musikalischer Elemente bewertet wird, spricht die Kammer aber nie direkt an.

Wer (...) vom Hörerlebnis ausgeht, kann kaum zu dem Ergebnis kommen, das Gitarrensolo aus »Nordrach« weise im Verhältnis zu »Dana« nur marginale Zusätze auf und »Nordrach« setze nur stereotyp die Tonfolge zusammen (...). Es mag musikwissenschaftlich richtig sein, dass »Nordrach« und »Still got the Blues« auf dem melodischen und harmonischen Modell von »Dana« aufbauen (...). Hört man sich alle drei Stücke aber einmal an, erweist sich, dass »Nordrach« und »Still got the Blues« von ganz anderem musikalischen Charakter und ganz anderer Qualität sind als »Dana«. (Still got the Blues, Paragraph 144)

In seiner Bewertung nutzt das Gericht die Situation, mit Dana ein *tertium comparationis* für den Streit zwischen Nordrach und Still got the Blues zur Verfügung zu haben. Wiederholt werden die drei Musikstücke miteinander in Verbindung gebracht und die Besonderheiten von Nordrach und Still got the Blues gegenüber dem auf gemeinfreien musikalischen Elementen basierenden Dana hervorgehoben. Nordrach ist nicht gemeinfrei, wodurch möglich wird, dass Still got the Blues Urheberrechte der Nordrach-Melodie verletzt.

Zusammenfassend entscheidet das Gerichtsurteil, nicht der wissenschaftlich tradierten Vorgehensweise der Notation zu folgen, sondern einem ästhetischen Hörerlebnis. Um dieses gerechtfertigt zu erfassen, ist die Selbstzuschreibung musikalischer Kompetenz durch die Kammer nötig, die im Urteil ihre musikalischen Kenntnisse und Aktivitäten herausstreicht. Das zentrale Bewertungskriterium bildet ästhetische Unterschiedlichkeit der Wahrnehmung der Musikstücke. Sie ist subjektiv, baut aber auf dem Vorwissen der Beteiligten, deren Fähigkeit zu musikalischen Bewertungen und der Differenzierung musikalischer Elemente auf. Mit geringerem Wert versteht das Gericht die objektivierenden musikwissenschaftlichen Übereinstimmungen. Die Einzigartigkeit von Nordrach ergibt sich aus einer *Kombination von Elementen*, die das Hörerlebnis offenbart. Das nachfolgende Stück Still got the Blues verletzt Nordrach nicht aufgrund für sich genommen sogar gemeinfreier Elemente, sondern wegen der Kombination dieser, die Nordrach einzigartig macht und deren Ähnlichkeit in Still got the Blues eine Urheberrechtsverletzung zur Folge hat.

6.1.4 Erkenntnisse für die Produktion musikalischer Ähnlichkeit

Zwar macht die Entscheidung einerseits deutlich, dass urheberrechtlich legitime Singularität aus dem Arrangement (Reckwitz, 2018) von musikalischen Elementen entstehen kann und verweist auf rekombinatorische Kreativität (L. Welch, 1946). Andererseits werden durch die urheberrechtliche Legitimation von Rekombinationen zuvor gemeinfreie musikalische Elemente in ihrer Kombination erneut urheberrechtlich schützbar und Similaritäten zu

potentiellen Urheberrechtsverletzungen. Die Unsicherheit, was eine Kombination von musikalischen Elementen ausmacht und wie in einem Hörerlebnis bewertet wird, löst das Urteil an keiner Stelle auf. Gerade diese praktischen Grenzziehungen sind in Bewegung und führen zu Unsicherheiten für nachschaffende Musiken (Fishman, 2018). Durch seine Bewertung des Langzeitgedächtnisses verhindert das Urteil Verjähungen und fördert eine zeitliche Ausdehnung von Unsicherheit. Potentielle *Leichen im Keller* hinter sich zu lassen wird erschwert. Man kann sich nie sicher sein, ob eine Ähnlichkeitsproduktion nicht doch vor Gericht landet. Die zeitlich-rechtliche Dimension liminaler Kreativität für die Produktion von Ähnlichkeit kommt zur Geltung.

Das tertium comparationis Dana ermöglicht drei Versionen einer ähnlichen und potentiell gemeinfreien Melodie einander anzunähern, voneinander zu entfernen und zu vergleichen. Diese Vergleiche führen dazu, scheinbar zusammenhängende Musikstücke zu vereinzeln. Das Nebeneinander verschiedener Versionen, die diametral entgegenstehende Bewertungen auslösen, unterstreicht die Unsicherheiten, mit der Bewertung von Ähnlichkeit verbunden ist, und die problematischen Grenzziehungen, denen sich liminale Kreativität gegenübersteht.

Schließlich ist die detailgenaue Wiedergabe wissenschaftlicher und ästhetischer Bewertungen bedeutsam, die sich im Ergebnis erst mit rechtlichen Bewertungen verknüpfen. Das Urteil zitiert ausführlich Gutachter und nimmt sich und damit indirekt das Urheberrecht selbst aus der rechtsprechenden Verantwortung. Andererseits bestimmt dadurch Expertise den Urteilstext, die sich aus dem Wissen des Musik- und nicht des Rechtsdiskurses speist. Das Urteil ist dementsprechend geprägt von ästhetischen und wissenschaftlichen Begriffen, die auf musikalische Praktiken verweisen.

Die Bedeutung des Urteils für das Feld der Produktion musikalischer Ähnlichkeit liegt darin, dass durch die Betonung der Kombination von Elementen, dem Vorzug des Hörerlebnisses vor der Notation, sowie der zeitlichen Ausdehnung von Verletzungshandlungen auf das Langzeitgedächtnis Grenzziehungen schwammig und damit Unsicherheiten erzeugt werden.

6.2 Blurred Lines

Blurred Lines ist – neben dem mittlerweile zugunsten von Led Zeppelin entschiedenen Fall Taurus vs. Led Zeppelin rund um das ikonische E-Gitarren Anfangssolo von Stairway to Heaven (Sisario, 2020) – der gegenwärtig weltweit meistbeachtete und zugleich häufig kritisierte Gerichtsfall im Zusammenhang mit musikalischen Eigentumsrechten (Lester, 2014; Zernay, 2017). Bemerkenswert ist die öffentliche Zugänglichkeit von Datenmaterial aus dem Gerichtsstreit, das über das finale Urteil des *Court of Appeals*, die *Majority Opinion* hinausgeht. Vor allem die *Briefs*, die jeweils die Position der einzelnen Parteien auf etwa dreißig Seiten zusammenfassen, ergänzen die *Opinion*. Das von vielen Seiten kritisierte Aufrechterhalten der Entscheidung des District Courts durch den *Court of Appeals* bildet den Schwerpunkt meiner Analyse (Santiago, 2017). Das erste Urteil des District Courts ist nicht verfügbar, aber durch zusätzliche veröffentlichte Dokumente greifbar. Zur Orientierung füge ich eine Übersicht (Tabelle 9) des analysierten Datenmaterials ein.

Dokument	Gericht	Jahr	Worte
Majority Opinion	9 th Circuit, Court of Appeal	2018	22.618
Notice of Motion for Judgment as a Matter of Law, Declaratory Relief, a new Trial or Remittitur	District Court Central District of California	2015	15.099
Jury Instructions	District Court of California	2015	-
Special Verdict (Jury Decision Sheet)	District Court of California	2015	-
Plaintiff's Brief	District Court of California	2014	11.269
Defendant's Brief	District Court of California	2014	11.169
Plaintiff's Reply Brief	District Court of California	2014	4552
Summary Judgment Decision	District Court of California	2014	14.658

Tabelle 9: Dokumente Blurred Lines

Die *Jury Instructions* sowie das *Special Verdict* geben Einblicke in den Ablauf und den Entscheidungsfindungsprozess. Es handelt sich um gescannte, teilweise handschriftlich ausgefüllte Dokumente, weshalb eine Wortangabe nicht möglich ist. Für Opinion, Briefs und Decision weist diese Angabe darauf hin, mit welchem argumentativen Aufwand verhandelt worden ist.

Im Gerichtsfall *Blurred Lines* klagen die Erben des weltberühmten Soul- und R&B Sängers Marvin Gaye die kontemporär hochechfolgreichen Künstler Robin Thicke und Pharrell Williams. Diese sollen in ihrem Song *Blurred Lines*, der 2013 veröffentlicht wurde und die bestverkaufte Single des Jahres war (officialcharts.com, 2014), die Rechte von Marvin Gayes Song *Got to give it up* verletzt haben, bei dem es sich ebenfalls um einen Welterfolg im Jahr 1977 gehandelt hat (songfacts.com, 2020). Die Anklage von 2014 bewertet *Blurred Lines* auf Grund einer *Konstellation* von acht musikalischen Elementen als »substantially similar« zu *Got to give it up* und als ein Plagiat. Eine Jury-Entscheidung am District Court befand die Klage als berechtigt und wies den Erben Marvin Gayes 4 Millionen Dollar Schadenersatz zu. Zusätzlich werden sie an zukünftigen Lizenzannahmen, den Royalties an der Komposition, zu 50% beteiligt (Lester, 2014). Der Court of Appeals hielt 2018 das Urteil aufrecht. Kritikerinnen befürchten, dass dieses Urteil eine Büchse der Pandora öffnet, die Kreativität in der Musik und Praktiken der Musikkomposition nachhaltig und negativ beeinflussen wird (Palmer, 2015; Turville, 2017).

6.2.1 Fallbeschreibung

Kein anderer Urheberrechtsfall hat zuletzt für ähnlich viel Aufsehen gesorgt wie *Blurred Lines* und kaum eine Gerichtsentscheidung zu vergleichbarer medialer Aufmerksamkeit und Kritik geführt wie die Jury-Entscheidung des District Courts 2014 sowie das Aufrechterhalten dieser 2018 (Cooke, 2018; Sisario, 2018). Das hat auch eine breite wissenschaftliche Rezeption angeregt, die sich bspw. um *cultural appropriation* sorgt (Lester, 2014) oder für neue Bewertungsmethoden bei der Schadenersatzbewertung in Urheberrechtsfällen eintritt (Bania, 2015). Zwar sind die Auswirkungen der Entscheidung nur schwer abzusehen, Veränderungen zeichnen sich dennoch

ab, als deren Anstoß *Blurred Lines* gilt (Zernay, 2017). Das Unverständnis mancher Beobachterinnen geht so weit, die Zusammensetzung von Jurys in musikalischen Urheberrechtsfällen zu hinterfragen und für reine Musikerinnen-Jurys zu votieren (Palmer, 2015). Aus musikpraktischer Sicht weist *Blurred Lines* auf rechtlich, ästhetisch, wissenschaftlich und wirtschaftlich verschwommene Grenzziehungen zwischen Inspiration und Appropriation, Emulation und Imitation, Soundalike und *Soundnotalike* hin und verwischt diese unsicheren Grenzziehungen weiter (Parhami, 2019; Turville, 2017).

Kurz nach der Veröffentlichung von *Blurred Lines* mehrten sich in den Medien Bewertungen, die eine besondere Nähe des Songs zu *Got to give it up* feststellten (Seeman, 2020). Die Familie des verstorbenen Gaye zeigte sich erzürnt, doch chronologisch eröffneten die späteren Beklagten Thicke und Williams das Verfahren, in dem sie in einer Feststellungsklage, einem *declaratory judgment*, die gerichtliche Feststellung einforderten, dass *Blurred Lines* nicht die Urheberrechte an Gayes *Got to give it up* verletzt (Zernay, 2017). Durch diese *motion for summary judgment* kann ohne ein vollständiges Verfahren ein Fall abgewiesen werden, wenn er aus objektiven Gründen keine Aussicht auf Erfolg hat (Issacharoff & Loewenstein, 1990). Die Gayes reagierten darauf mit einer eigenen Klage. Da die *motion* abgelehnt wurde, kam es zu einem Verfahren und schließlich zu einer Jury-Entscheidung. Weitere *motions* 2015 und eine Berufung am Court of Appeals des 9th Circuits folgten, die eine Revision des Urteils und ein neues Verfahren auf Grund prozeduraler Fehler des District Courts verlangte. Diese Berufung wurde ebenfalls abgelehnt, wobei das Urteil teilweise abgeändert wurde, ohne entscheidend auf den Ausgang einzuwirken (Parhami, 2019).

Im Gegensatz zu *Still got the Blues* stehen sich in *Blurred Lines* nicht zwei Künstler gegenüber, sondern einerseits als Klägerinnen die Familie Marvin Gayes, die als Erbgemeinschaft auftritt, namentlich Frankie Christian, Nona Marvisa und Marvin Gaye III, andererseits das Künstlertrio Robin Thicke, Pharrell Williams und Clifford Harris als Beklagte. Letzterer war als Rapper erst nach der Komposition von *Blurred Lines* in den kreativen Prozess integriert und spielt weder in den Verhandlungen noch in der Verurteilung eine Rolle. Auf Beklagtenseite sind weiters Musikverlage, das Label Interscope Records und der Vertrieb von Universal Music involviert. Die

wesentlichen Akteurinnen des Verfahrens sind aber die Gayes sowie Robin Thicke und Pharrell Williams, wobei der Löwenanteil der argumentativen Entwicklung aus drei Gutachten herrührt, zwei Gutachten der Klägerinnen und eines der Beklagten. Die Urteile greifen auf diese regelmäßig zurück, wobei der Widersprüchlichkeit der Gutachten Rechnung getragen wird und sie kontrastiv zueinander in die Texte gesetzt sind. Die Gutachten der Gayes stammen von der Musikologin Judith Finell, sowie der Professorin für African American Music Dr. Ingrid Monson. Für die Beklagten hat die Musikologin Sandy Wilbur begutachtet. In großen Teilen ihrer jeweiligen Argumentation stehen sich die Gutachten der Klägerinnen und Beklagten diametral gegenüber (Turville, 2017).

Die Komplexität des Falles geht allerdings auf die Bewertung von Copyright-Bestimmungen zurück: zum einen das Ansuchen der Klägerinnen um Summary Judgment, zum anderen das Alter von *Got to give it up*. Die Beklagten bemühten sich zunächst um ein Summary Judgment. In einem aufwendigen Verfahren wurden gutachterliche Einschätzungen beider Parteien gespiegelt. Aus den widersprüchlichen Bewertungen der Expertinnen leitete das Gericht ab, das Gesuch abzulehnen und einen Prozess zuzulassen. Das Summary Judgment versammelt die zentralen Bewertungen, weshalb es in Kombination mit den Briefs das Fehlen eines schriftlichen Urteils aufwiegt.

Mit Bezug auf das Alter von *Got to give it up* ist rechtlich umstritten, bei welchem Artefakt es sich um das vom Copyright geschützte handelt: der *deposited copy* oder dem *sound recording*. Aus urheberrechtlicher Sicht klingt das verwirrend, denn es ist immer das Werk in seiner Fixierung, das geschützt ist. Jedoch galt bis 1979 in den USA im Gegensatz zu Ländern des Urheberrechts, dass Copyright nur den Artefakten zustand, die im Copyright Office angemeldet bzw. deponiert wurden. Diese Institution besteht zwar weiterhin, ihr Einfluss ist aber zurückgegangen (Samuelson, 1994). Denn mittlerweile sind *works of art* unter Copyright wie im deutschen Urheberrecht mit ihrer Fixierung automatisch geschützt, was der globalen Harmonisierung von Urheberrechten durch den Beitritt der USA zu den Berner Konventionen geschuldet ist (Khan, 2008; Vaidhyanathan, 2003). Zuvor schützte das Gesetz von 1909 keine Tonaufnahmen, sondern Notationen der Musikstücke. Für Musiken, die vor 1978 geschaffen wurden, gilt deshalb, dass auf

Grundlage der deposit copy Entscheidungen zu fällen sind. Die Frage deposit copy oder sound recording dreht sich um den urheberrechtlichen Schutzzumfang. Die Beklagten verlangten eine Einengung auf die deposit copy, wohingegen die Klägerinnen das sound recording heranziehen wollten. Für *Blurred Lines* besteht die deposit copy aus einem lead sheet mit Notation. Doch Marvin Gaye, der Got to give it up während einer Studiosession komponiert hatte, beherrschte die klassische Notationstechnik nicht. Eine nicht bekannte Dritte und vermutlich Studiomitbeiterin fertigte Notationen der Aufnahme an, wie der *Defendant's Brief* ausführt. Das lässt offen, inwiefern alles schöpferisch Relevante von der Notation dargestellt wird.

Das Gericht gab der Aufforderung statt, allein die in der Notation der deposit copy wahrnehmbaren musikalischen Elemente zur Verhandlung zuzulassen. Das Gericht wiederholt diese Bewertungen eindringlich in den *Jury Instructions*. Die Jurymitglieder sollten nicht die Musikstücke selbst anhören. Sie durften sich alleine auf Versionen des Liedes stützen, die extra für die Verhandlungen von den beiden Parteien auf Basis der deposit copy geschaffen worden waren. Diese Versionen integrierten, was die jeweilige Partei in der Notation verwirklicht sah. Ebenfalls wurden Mash-Ups produziert, in denen die streitgegenständlichen Songs miteinander in Zusammenhang gebracht wurden. Forensische Praktiken der musikalischen Produktion von Beweismitteln durch Expertinnen spielten also eine zentrale Rolle in *Blurred Lines* (Bellido, 2016). Im Nachhinein wurde die Entscheidung für die deposite copy problematisiert, da die Jury einen Vergleich zwischen zwei Liedern anstellen musste, ohne sie jemals gehört zu haben (Palmer, 2015). Ein Hörvergleich blieb auf Grund der rechtlichen Situation ausgeschlossen und wurde – erstaunlicherweise – gerade von den Beklagten nie angestrebt.

6.2.2 Bewertungsanalyse

Die Bewertungen der beiden Parteien sind also vielschichtig und komplex, Tabelle 10 gibt eine Übersicht. Sie unterscheidet sich von der zu *Still got the Blues*, da das Gericht keine relevante eigene Position einnimmt. Es verweist hingegen auf das Urteil der Jury, über deren Bewertungen keine Dokumente zur Verfügung stehen. Neben den Bewertungen der Klägerinnen und der

Beklagten beziehe ich mich auf eine dissenting opinion zur Majority Opinion, die eine eigene Position zum Urteil entwickelt.

Klägerinnen	Beklagte	Gericht/Jury
Acht „substantial similarities“ sind eine „constellation“ von Ähnlichkeiten	Potentielle Ähnlichkeiten sind „nicht substantiell“	Diskrepanz zwischen Gutachterinnen begründet Gerichtsverfahren
„Ordinary observers“ in den Medien nehmen Ähnlichkeiten wahr	„scènes à faire“: Angebliche originale Elemente sind gemeinfrei	
Substantielle Ähnlichkeiten berühren „Essenz“ oder „Kern“ der Werke	Ähnlichkeiten nicht in „deposit copy“ enthalten	
Mash-Ups zeigen „sonic-blending“	Groove oder Stil sind nicht schutzfähig	
Ähnlichkeit von Blurred Lines basiert auf der Kopie der Komposition und nicht der Kopie eines Genres	Keine objektiven Ähnlichkeiten zwischen den Liedern in der Notation	
Fehlende substantielle Ähnlichkeit der vorgetragenen „prior art“ Musikstücke der Verteidigung	Wirtschaftliche Gier der Klägerinnen	

Ästhetisch
Rechtlich
Wissenschaftlich
Wirtschaftlich

Tabelle 10: Bewertungen Blurred Lines

Die Klägerinnen bauen auf eine »constellation« von acht »substantial similarities«. Während die substantielle Ähnlichkeit ein wiederkehrender Begriff des Copyrights ist (Cohen, 1986), prägt Blurred Lines das bis dahin nicht gebräuchliche Konzept der Konstellation (Zernay, 2017). Das Finell-Gutachten vertritt die Ansicht, dass Blurred Lines aufgrund der Konstellation von Ähnlichkeiten umfassend von Got to give it up abkupfert. Der von vier Anwälten der Gayes verfasste *Defendant's Brief*, der ursprünglich der Information der Gegenseite diene und mittlerweile veröffentlicht worden ist, fasst diese Punkte zusammen. Die Gutachterinnen bewerten

eight substantial similarities in »Got to Give it Up« and »Blurred Lines«: (1) the signature phrase in the main vocal melodies; (2) the hooks; (3) the hooks with backup vocals; (4) the core theme in »Blurred Lines« and backup hook in »Got to Give it Up«; (5) the backup hooks; (6) the bass melodies; (7) the keyboard parts; and (8) the unusual percussion choices. (Blurred Lines, Defendants Brief 2014, S. 5)

Die Kläger sprechen nicht von einer Kombination, sondern von einer Konstellation von Ähnlichkeiten, was einen verminderten Grad an Ähnlichkeit vermuten lässt. Allerdings ermöglicht die Konstellation angeblicher Ähnlichkeiten den Anschein umfassender Aneignung und sorgt für eine Annäherung zwischen den Musikstücken. Das Gutachten basiert auf rein ästhetischen Überlegungen und nennt musikalische Elemente, die einander jeweils ähneln. Bei genauer Betrachtung entfernen sich die Stücke jedoch voneinander. Nicht die Melodie ist ähnlich, sondern die in ihr integrierte *signature phrase*. Die musikwissenschaftliche Phrase beschreibt eine untergeordnete musikalische Einheit, einem Motiv vergleichbar. Die *signature phrase* ist die Phrase eines Songs, die am einfachsten im Gedächtnis behalten wird (Raju, Sundaram, & Rao, 2003). Unterschiedliche *hooks* weisen Ähnlichkeiten auf. Das Gutachten erkennt Übereinstimmungen zwischen dem Hauptthema von *Blurred Lines* und der *backup hook* von *Got to give it up*. Auch *hooks* sind kurze, eingängige melodische Teile eines Songs. Sie gelten in der Populärmusikforschung als musikalische Elemente, bei denen so wenig wie möglich dem Zufall überlassen wird (Kronengold, 2005). Insgesamt macht die Zusammenstellung der Ähnlichkeiten einen losen Eindruck. Eine Richterin des Court of Appeals, deren widersprechende Meinung, die *dissenting opinion*, wortgewaltig einen großen Teil des Urteils des 9th Circuit ausmacht, spricht bei ihrer Bewertung des Finell-Gutachtens von *cherrypicking* (*Blurred Lines*, Majority Opinion 2018, S. 57).

Die Beklagten begegnen dieser Anhäufung von Ähnlichkeiten, indem sie diese als nicht *substantielle Ähnlichkeiten* bewerten. In der ausnotierten Form zeigen sich nach dem Willbur-Gutachten der Beklagten keine *objektiven* Ähnlichkeiten. Diese Objektivierung von Ähnlichkeiten basiert auf dem Testen extrinsischer und intrinsischer Ähnlichkeiten, erste gelten als objektiv und zweite als subjektiv. Der extrinsische Test vergleicht zwei Musikstücke hinsichtlich objektiver Kriterien. Dafür werden die Stücke mittels einer wissenschaftlichen »dissection« in kleinste Einheiten zerteilt. Der subjektive intrinsische Test fragt hingegen, ob eine »ordinary, reasonable person the total concept and feel of the works substantially similar« (*Blurred Lines*, Verdict, S. 17) finden würde. Die Beklagten fokussieren den extrinsischen Test.

It is only infringement when the (a) original (b) expression of another artist's work, as fixed in a tangible medium, is copied. There is no copying here. (...) There is no substantial extrinsic similarity between the songs. (...) The songs are not the same. (Blurred Lines, Plaintiffs Reply Brief 2014, S. 1)

Die Beklagten verlangen dem Antrag auf Summary Judgment zuzustimmen, da die beiden Musikstücke nicht *identisch* sind. Sie identifizieren Ähnlichkeit mit Gleichheit, wie es der extrinsische Test nahelegt. Ähnlichkeit zwischen Notationen müsste zwischen verletzender und nicht verletzender Ähnlichkeit unterscheiden. Ohne Gleichheit der Notation keine Verletzung anzunehmen erscheint eindeutiger.

Um ein Musikstück urheberrechtlich zu verletzen, müssen originelle »expressions« eines fixierten Werks kopiert werden. Die Beklagten stellen das für die behaupteten Ähnlichkeiten in Abrede. Sie sind als »scènes à faire«, typische musikalische Mittel eines Genres, nicht schutzfähig und keine »expressions«, also Ausdruck einer schutzfähigen Idee, sondern eine Idee selbst (Blurred Lines, Plaintiff's Reply Brief 2014, S. 1). Diese *idea-expression dichotomy* (Samuels, 1988) zieht die Grenze zwischen geschützten musikalischen Elementen und musikalischem Gemeingut (Vaidhyanathan, 2003). Für die Klägerinnen beruhen die Ähnlichkeiten der Stücke auf der Komposition. Die Komposition ist der Ausdruck einer Idee und damit schutzfähig. Die Beklagten sehen Ähnlichkeiten in genrespezifischen Ideen, in Gemeingut. Diese Dichotomie ist umkämpft und von Unsicherheit umgeben. Es ist unklar, ob und wann ein musikalisches Element noch als eine musikalische Idee oder schon als ein Ausdruck einer Idee bewertet werden kann. Darauf nimmt auch der Widerspruch zur *majority opinion* Bezug, der kritisiert, dass dieses Urteil die Grenzziehung zwischen Idee und Ausdruck nachhaltig verwischt. Die Beklagten selbst bewerten die Ähnlichkeiten der »actual expression« der zugrunde liegenden Ideen als nicht *substantiell*.

The actual expression of those ideas is not similar here. Since there are no substantial extrinsic similarities in the notes of the eight alleged Similarities [sic!], then the combined expression of the eight alleged Similarities [sic!] also lacks any meaningful extrinsic similarity.

No matter how many times you add zero to zero, the answer is still zero. The whole cannot be greater than its parts. The parts here are not similar. (Blurred Lines, Plaintiff's Reply Brief 2014, S. 8)

Eine Kombination aus nicht schutzfähigen Elementen kann aus Beklagten-sicht keinen rechtlichen Schutz genießen. Die Kombination der acht angeblichen Ähnlichkeiten lassen zusammengenommen keine extrinsische Ähnlichkeit entstehen. Einige der angeblichen Ähnlichkeiten kommen überdies nur in der Aufnahme von Got to give it up vor. Da allein die ausnotierte Version der deposit copy als Bewertungsgrundlage gelten darf, ist der Großteil der vorgelegten Ähnlichkeiten irrelevant.

It is telling (and fatal to the claim) that a majority of the material that Defendants base their infringement claim on is material that Marvin Gaye did not bother to attempt to copyright. The omitted material is not original or protectable. Marvin Gaye apparently agreed. (Blurred Lines, Plaintiff's Reply Brief 2014, S. 9)

Wobei die Klägerinnen das Argument entkräften können, da Marvin Gaye die Notation nicht selbst vorgenommen hat. Weiter zeigt sich dann allerdings die Komplexität der Bewertungen zwischen Notation und Aufnahme darin, dass aus musikwissenschaftlicher Sicht nicht bei allen angeblichen Ähnlichkeiten eindeutig entschieden werden kann, ob sie sich auf der Notation befinden oder nicht. Das Gericht nimmt diese widersprechenden Bewertungen der Expertinnen an.

The dispute boiled down to a question of whose testimony to believe. Both experts referenced the sound recording. Both experts agreed that sheet music requires interpretation. The question of whose interpretation of the deposit copy to credit was a question properly left for the jury to resolve. (Blurred Lines Majority Opinion 2018, S. 30–31)

Auf einem Notenblatt ist nicht vollständig determiniert, was dieses eigentlich abbildet. Zwischen Notation und der Interpretation der Notation ist

ein Graubereich, der unterschiedlich ausgelegt werden kann. Das Gericht löst diesen liminalen Zustand pragmatisch über die Jury auf. Wie die Notationen von dieser ausgelegt wurden, ist nicht bekannt.

Nur selten verweisen die Klägerinnen und ebenso die Beklagten auf den wirtschaftlichen Erfolg von *Blurred Lines*, was bei zwei Welthits, den verbundenen Einnahmen und dem potentiellen Streitwert überrascht. Zwar äußern die Beklagten früh in ihren Ausführungen die Vermutung, die Klägerinnen würden von wirtschaftlicher Gier getrieben, dieses Argument wird aber nie substantiiert. Bedeutung kommt hingegen *ordinary listeners* zu.

As is evident to any ordinary listener, Plaintiffs not only blatantly copied unique and original elements of »Got to Give it Up« in their sextuple platinum international hit »Blurred Lines,« but openly admitted to attempting to copy and recreate »Got to Give it Up« in creating »Blurred Lines.« (Blurred Lines, Defendants Brief 2014, S. 8)

Den *ordinary listener*, der auch als *ordinary observer* vorkommt, führen die Klägerinnen wiederholt an. Sie festigen damit die Gültigkeit ihrer Bewertungen. Akteurinnen aus den Medien werden als erste Beobachterinnen angeführt, denen Ähnlichkeiten zwischen *Blurred Lines* und *Got to give it up* aufgefallen sind und auf diese öffentlich aufmerksam gemacht haben. Robin Thicke selbst hat wiederholt in Medieninterviews betont, bei der Komposition von *Blurred Lines* von Marvin Gayes *Got to give it up* beeinflusst gewesen zu sein. Hier die Formulierung des District Courts:

Thicke told GQ Magazine that, shortly before »Blurred Lines« was composed, he told Plaintiff Williams that »Got to Give It Up« was one of his »favorite songs of all time« and he wanted to »make something like that, something with that groove.« (Blurred Lines, Summary Judgment Motion, 2014, S. 12)

Während die Aneignung Thickes in der Zusammenfassung der Summary Judgment Motion durch den Hinweis auf den nicht urheberrechtlich

schutzfähigen *Groove* eher unverfänglich klingt, geben die Klägerinnen den Aussagen Thickes so viel Gewicht wie möglich.

Thicke stated in multiple interviews that »Got to Give it Up« is »one of [his] favorite songs of all time, [he] went in [to the studio] and [said] ‘you know Pharrell I’d love to make something like this, you know feel like ‘Got to Give it Up’ and [Pharrell] started with the percussion you know trying to get that rhythm and then the song actually happened we did the whole record in about an hour.« (Blurred Lines, Defendants Brief 2014, S. 3)

Diese Beschreibung des Schaffensprozesses konstruiert eine klare Verbindung zwischen Inspirationsquelle und neu geschaffenen Werk. Thicke nähert sein *Blurred Lines* in den Interviews dem Song von Marvin Gaye an, er assoziiert sie miteinander. Später nimmt Thicke diese Aussagen zurück und beruft sich darauf, sie unter Drogeneinfluss getätigt zu haben. Auch bewertet der District Court Aussagen dieser Art nicht als »direct evidence of copying« (Blurred Lines, Summary Judgment Motion, 2014, S. 12). Inwiefern sich die Benennungen von Inspirationsquellen auf die Jury-Entscheidung ausgewirkt haben, ist nicht zu klären. Aus rechtlicher Sicht haben die Aussagen Thickes Bedeutung, weil sie das Vorgehen der Klägerinnen unterstützt, argumentativ auf die so genannte *inverse ratio* Regel zu bauen. Diese gewichtet zwischen Zugang zu einem Werk und dem Grad der für substantielle Ähnlichkeit notwendigen Übereinstimmung zweier Musikstücke. Je größer in einem Gerichtsstreit Zugang zu einem Werk aufgezeigt werden kann, desto geringer muss der Grad an Ähnlichkeit sein, um eine Verletzung zu rechtfertigen.

The [plaintiffs’] case is strengthened considerably by [the defendant’s] concession of access to their works. (Blurred Lines, Majority Opinion 2018, S. 17)

Das Benennen der Inspirationsquelle bestätigt Zugang zum Original und erlaubt letztlich die Bewertung, dass eine weniger ausgeprägte Ähnlichkeit zu einer unrechtmäßigen Übernahme musikalischer Elemente führen kann.²⁰

Schließlich ist Diskreditierung der Gutachten durch die jeweiligen Gegengutachten selbst als eine Form der Bewertung bedeutsam. In Listenform legt der Finell-Report eine Vielzahl an wissenschaftlichen Verfehlungen vor, die ihr Gegenüber begangen haben soll.

Ms. Wilbur's methodology inappropriately attempts to deny the substantial similarities by: (1) »deconstruct[ing] and microscopically dissect[ing] the individual similar features in isolation, outside the context of the overall musical work«; (2) »dismiss[ing] and obscur[ing] the individual similarities by applying irrelevant and inappropriate criteria to the comparison process«; (3) »defin[ing] as ideas rather than expression the musical content of the works«; (4) »mischaracteriz[ing] the similar musical features as collections of commonplace devices«; (5) »mislead[ing] by disregarding the continuous presence of the similarities and their significance to 'Blurred Lines.'« (Blurred Lines, Defendant's Brief 2014, S. 11)

Finell bemüht sich um einen breiten Urheberrechtsschutz. Sie kreidet dem Wilbur-Gutachten an, durch einen mikroskopischen Detailblick den vergleichenden Sinn für das Ganze zu verlieren und die Stücke auf unangebrachte Weise voneinander zu entfernen. Der Schutzzumfang musikalischer Werke steht zur Debatte. Er folgt der Logik, dass bei einer Vielzahl von Gestaltungsmöglichkeiten weniger starke Übereinstimmung zwischen zwei Werken herrschen muss, um eine Verletzung zu rechtfertigen. Bei einem engen Gestaltungsspielraum wäre hingegen ein hoher Imitationsgrad und häufig erst Identität zwischen zwei Werken rechtsverletzend (Fishman, 2014). Finell moniert, dass Wilbur auf einer Trennung der *deposit copy* von der Aufnahme besteht und damit einen Vergleich verunmöglicht.

²⁰ Das Urteil im Streitfall zwischen Led Zeppelin und Taurus führt nun laut Beobachterinnen zu einer Aufhebung dieser Inverse Ratio Rule, da das Kriterium des Zugangs zu einem Werk aufgrund der digitalen Verfügbarkeit von Inhalten generell in Frage gestellt wird (Schnapp, 2020).

»Separat[ing] the deposit copy from the recording of ‘Got to Give it Up,’ attempting to disqualify the recording from the comparison process«; and (7) »cit[ing] irrelevant prior art that ... does not meet the comparison criteria and standards that the Wilbur Declaration and [Motion] apply to the two songs at issue, and lacks the collective similarities present in these songs.« (Finell Decl. 11). Ms. Wilbur also distorts her note-by-note analysis to give the impression the songs are less similar than they are. (Blurred Lines, Defendant’s Brief 2014, S. 12)

Der Schwall an Argumenten ist bemerkenswert, der zahlreiche Praktiken der Gegengutachterin in Misskredit bringt. Die Häufung der Verbalformen verdeutlicht das. Der Vorwurf, die Notationen in Wilburs Analyse seien absichtlich entstellt worden, um einen geringeren Eindruck von Ähnlichkeit zu erwirken, wird nie substantiiert. Auch die Beklagten kritisieren die Gutachterin der Klägerinnen, jedoch ohne eine ähnliche Liste zu erstellen. Sie verweisen darauf, dass Finell jegliche Unterschiede zwischen angeblichen Ähnlichkeiten in ihren Ausführungen ignoriert und auf Transkriptionen verzichtet.

6.2.3 Entscheidungsanalyse

Die Entscheidung in *Blurred Lines* fällt mehrstufig und zunächst damit, ein Verfahren zuzulassen und die *Summary Judgment Motion* abzulehnen. An dieser Stelle des Gerichtsstreits sind die zentralen ästhetischen und wissenschaftlichen Bewertungen vorgebracht worden. Die Entscheidung des District Courts basiert dann auf einer Jury-Übereinkunft. Zur Zusammensetzung der Jury liegen keine Informationen vor, der Jury-Entscheid verbirgt Bewertungen jedoch innerhalb der Jury-Sitzungen. Schließlich urteilt der Court of Appeals gegen ein erneutes Aufrollen des Falles und bestätigt damit das Jury Votum sowie den District Court.

Im Summary Judgment zeigt sich das Gewicht der widersprüchlichen Positionen und Plausibilisierungen der Expertinnen. Diese haben in ausreichendem Maße darüber Unsicherheit entstehen lassen, ob Substantialität in der Ähnlichkeit zwischen den Musikstücken vorherrscht. Ohne diese Interpretation der widersprüchlichen Gutachterinnenpositionen hätte aus Sicht

vieler Kommentatorinnen ein vorzeitiges Auflösen des Streitfalls erfolgen müssen (Madison & Lombardi, 2019; Zernay, 2017).

Auf Grundlage eines sieben Tage andauernden Gerichtsverfahrens am District Court, das in den Dokumenten kaum repräsentiert ist, fällt die Jury ihre Entscheidung zu Gunsten der Klägerinnen. Diese Jury-Entscheidung stößt den zeitlich längsten Teil des Gerichtsfalls an, der in rechtlichen Bewertungen dieser Entscheidung besteht. In der Majority Opinion ziehen die Richterinnen ausschließlich rechtliche Prinzipien heran, um ihre Entscheidung zu rechtfertigen. Sie beschäftigt, inwiefern unterschiedliche Vorwürfe der Beklagten gegenüber dem Vorgehen des Gerichts zutreffen, bspw. sind zwei Jury-Instruktionen als irreführend beanstandet worden. Das Jury-Votum wird von der Majority-Opinion nicht in Zweifel gezogen. Nur der Dissens einer Richterin, der fast die Hälfte der Majority Opinion ausmacht, geht auf die acht Ähnlichkeiten ein und bewertet die vorhergehende Entscheidung inhaltlich.

Über die Entscheidung des District Courts hinaus geht die Majority Opinion bei der Debatte um den Schadenersatz und integriert wirtschaftliche Bewertungen. Der Schadenersatz wurde zusammen mit einer zukünftigen Abgabe von 50% aller Royalties von der Jury festgelegt. Dem Urteil liegt daran, wirtschaftliche Bewertungen der Jury im Vergleich zu dem Vortrag der Parteien und deren Gutachterinnen auszuloten. Denn obwohl sich die allgemeine Analyse des Falles Fragen der verschwommenen Linien zwischen Inspiration und Appropriation widmet, ist tatsächlich viel Geld im Spiel. Namentlich führt die Majority Opinion noch eine Lizenzexpertin für die Musikindustrie an, Nancie Stern, die von den Klägerinnen zur Feststellung der gerechtfertigten Lizenzrate herangezogen worden war.

Turning to the two songs at hand, Stern opined that the value of the use of »Got To Give It Up« in »Blurred Lines« would have been 50% had the Thicke Parties sought a license pre-release. Had the Thicke Parties sought a license post-release, the valuation would range between 75% to 100% percent. (Blurred Lines, Majority Opinion 2018, S. 36)

Die Lizenzexpertin bewertet als dritte Gutachterin die Ansprüche der Klägerinnen. Sie rechtfertigt einen hohen Lizenzanteil, der sich auf die Rechte an der Komposition bezieht. Die Gutachterinnen-Praktiken des »reviewing snippets« und des »A-B'ing«, ein vergleichendes Hören beider Stücke, sind Grundlage der Bewertung. Die Gutachterin der Beklagten stellt ebenfalls einen Prozentsatz fest, der sich aber nicht an Branchenverhalten orientiert, sondern den Anteil ähnlichen Materials an den Songs schätzt und auf »less than 5%« kommt, woraus sie ableitet, den Klägerinnen stünden im Fall einer Verurteilung höchstens 5% der Royalty-Einnahmen zu (Notice of Motion for Judgment as a Matter of Law, Declaratory Relief, a new Trial or Remittitur 2015, S. 34). Generell sieht die Majority Opinion auch mit Bezug auf den Schadenersatz keine Fehler in der Einschätzung des District Courts und der Jury.

Da er in der Majority Opinion viel Platz in Anspruch nimmt, ist der *Dissent* der Richterin Nguyen von Bedeutung, obwohl er auf die Entscheidung keine direkte Auswirkung hat. Der Richterin geht es weniger um den Fall, sie sorgt sich um allgemeine Prinzipien des urheberrechtlichen Schutzzumfanges, die sie gefährdet sieht.

(...) by affirming the jury's verdict, the majority implicitly draws the line between protectable and unprotectable expression »so broadly that future authors, composers and artists will find a diminished store of ideas on which to build their works.« (Blurred Lines, Majority Opinion 2018, S. 63)

Sie zitiert ein Urteil von 2008 und teilt mit diesem die Sorge des Verschwimmens zwischen schutzfähigen und nicht schutzfähigen musikalischen Elementen, die *idea-expression dichotomy* steht für sie auf dem Spiel. Es klingt eine legale Liminalität an, die in Form regulatorischer Unsicherheit devastierenden Einfluss auf die musikalische Entwicklung haben könnte. Mehr und mehr würde unklar, auf was Musikerinnen bei ihren Produktionen als Gemeingut zurückgreifen können und was sich in privatem, monopolisiertem Besitz befindet. Die Richterin vertritt eine Position, die Ähnlichkeiten zwischen musikalischen Elementen nicht per se mit illegalen Handlungen identifiziert. Sie spricht von musikalischer Ähnlichkeit als einem Akt des Kopierens. Kopieren bzw. Ähnlichkeit zwischen Musik sei legal, solange es

sich nicht um kopieren in einem *unfair extent* handelt, eine Position, die auch der wissenschaftliche Diskurs hervorhebt (Lemley, 2010). Die Grenzziehung für den *unfair extent* bewertet sie mit einem Hinweis auf Substantialität (Blurred Lines Majority Opinion 2018, S. 64), die sie für Blurred Lines nicht gegeben sieht. Die Majority Opinion teilt diese Einschätzung nicht. Aus ihrer Sicht führt die Entscheidung nicht dazu, Musikstil oder Groove urheberrechtlich schützbar zu machen.

Im Gegensatz zur Majority Opinion unterzieht Richterin Nguyen allen von den Gutachterinnen der Klägerinnen behaupteten Ähnlichkeiten einer eigenen, rechtlichen Bewertung. Sie schließt mit dem Aufruf der Stärkung der rechtlichen Entscheidungsfindung und stellt sich gegen die Entwicklung einer gutachterbasierten Rechtsprechung.

Admittedly, it can be very challenging for judges untrained in music to parse two pieces of sheet music for extrinsic similarity. But however difficult this exercise, we cannot simply defer to the conclusions of experts about the ultimate finding of substantial similarity. While experts are invaluable in identifying and explaining elements that appear in both works, judges must still decide whether, as a matter of law, these elements collectively support a finding of substantial similarity. (Blurred Lines, Majority Opinion 2018, S. 84)

Richterinnen sollen substantielle Ähnlichkeit rechtlich bewerten, Gutachterinnen hingegen Einschätzungen zur substantiellen Ähnlichkeit vorbringen, die Richterinnen als Entscheidungsgrundlage heranziehen. Für Parteigutachterinnen ein schwieriger Balanceakt.

Zusammenfassend zeigt die Entscheidung, dass hinsichtlich unterschiedlicher Bewertungen in *Blurred Lines* unsichere Grenzziehungen zum Problem werden. Rechtliche und wissenschaftliche Bewertungen sind nicht grundsätzlich miteinander in Einklang zu bringen, sondern führen zu Unsicherheiten, die allerdings eher im Diskurs über die Majority Opinion hinaus und der abweichenden Meinung zum Urteil denn in diesem selbst thematisiert werden.

6.2.4 Erkenntnisse für die Produktion musikalischer Ähnlichkeit

Im Zentrum von *Blurred Lines* steht eine Konstellation von Elementen, was einer Kombination musikalischer Elemente nahe kommt, wenngleich die Konstellation den Eindruck hinterlässt, über diese hinauszugehen und aus einer breiter angelegten Perspektive musikalische Ähnlichkeit zu identifizieren. Die beteiligten Akteurinnen nähern die Musikstücke einander an, indem sie auf Ähnlichkeiten verweisen, und entfernen sie voneinander, wenn sie diese Ähnlichkeiten abstreiten. Indem sie sich darum bemühen, Eindeutigkeiten zu schaffen, umgehen sie die Möglichkeiten liminaler Kreativität. Dennoch markieren die Beteiligten unsichere Grenzziehungen und Liminalität entsteht durch ästhetische, rechtliche, wissenschaftliche und wirtschaftliche Bewertungen sowie deren Überlappungen.

Allgemein verwischt das Urteil die Grenzziehung zwischen musikalischen Aneignungsmöglichkeiten. Zwar wird das kreative Spiel mit Ähnlichkeiten zumindest von den Beklagten als wesentlicher Aspekt musikalischen Schaffens interpretiert, die sich ungerechtfertigt an der Ausübung ihrer Kunst gehindert sehen. Allerdings sind mögliche Rechtsverletzungen durch Kombinationen von Ähnlichkeiten gepaart mit der Subjektivität von Hörerlebnissen dazu geschaffen, rechtliche Unsicherheit zu fördern. Hinweise auf Lizenzierungsbedingungen in der Musikbranche zeichnen überdies das Bild von Rechtsinhabenden, die sich der Kraft ihrer Rechte äußerst bewusst sind.

Die Problematisierung der namentlichen Nennung der Inspirationsquelle in Interviews zeigt, dass Inspiration zwar wichtiger Teil von Kreativität ist, diese Inspiration aber nicht auf einer einzigen Referenz beruhen darf. Das eigene Stück an ein anderes, konkretes Stück anzunähern, lässt die Grenze zwischen den Liedern verschwommener erscheinen. Allerdings wirft die Offenheit, mit der Robin Thicke von der Schaffungssituation berichtet hat, eine ungewöhnliche Perspektive auf Musikproduktionen in der Popmusik und die Entstehung kommerzieller Hits. Liminale, an einer Referenz ausgerichtete Kreativität hat Bedeutung, wobei auch *Blurred Lines* damit spielt, sich *Got to give it up* einerseits anzunähern, sich aber andererseits zu

entfernen, indem unterschiedliche musikalische Elemente aus dem Original aufgegriffen und in der eigenen Version integriert werden.

Wie in *Still got the Blues* ziehen die Beklagten die objektiven bzw. in der amerikanischen Systematik extrinsischen Unterschiede und Ähnlichkeiten als Bewertungsgrundlage heran. Die musikwissenschaftliche Notation reicht aus Beklagtensicht aus, die Differenz zwischen Got to give it up und Blurred Lines zu untermauern. Ein intrinsischer Vergleich ist nicht notwendig. Dieser Standpunkt gibt der Notation Vorzug gegenüber dem Hörerlebnis. Ähnlichkeit ist objektivierbar und mit wissenschaftlicher Logik bewertbar. Die sich widersprechenden Bewertungen der Gutachterinnen verdeutlichen damit verbundene Unsicherheiten. Während die Klägerinnen auf ästhetische Bewertungen abstellen, bewerten die Beklagten den Zusammenhang zwischen den beiden Musikstücken rechtlich.

In Folge der Verurteilung und vor der Entscheidung des Court of Appeals kam es zu breiter Unterstützung für die Seite der Beklagten in Form ausführlicher Amicus Curiae Briefe, Unterstützungsbriefen von Musikologinnen, der non-profit Organisation *Public Knowledge*, und einer größeren Gruppe von Songwriterinnen, Musikerinnen, Komponistinnen und Produzentinnen (The George Washington University Law School, 2018). Sie konnten die Waagschale nicht zugunsten von Blurred Lines beeinflussen. Für die Klägerseite hielt sich Unterstützung in Grenzen. Ein Komponist, mit dem ich mich zu Soundalikes unterhalten habe, kam auf *Blurred Lines* zu sprechen und unterstreicht mit seinem Versuch, die zentrale Frage von Inspiration oder Appropriation abzuwägen, wie liminal und womöglich unauflöslich der unter dem Streit liegende Konflikt zu bewerten ist.

There is recently some examples of people just kind of stealing the whole vibe of another song, like that Robin Thicke that Marvin Gaye song. Yeah, I don't know. I don't know what I think really. I don't think there really is an answer that... I don't think there is a solution that is totally fair. I think people should be allowed to be inspired by other artists. (...) But that Robin Thicke song that Marvin Gaye thing. They kind of used the whole... I don't know. Is it different? I don't know yeah. (Interview Komponist, m-16.12.16iNA, Paragraph 79)

Der Komponist ringt damit, über ästhetische und rechtliche (»fair«) Bewertungen eine eindeutige Position einzunehmen. Es gelingt ihm nicht, er bleibt in einem Dazwischen verhaftet. Anstatt aber das Unauflöbliche unaufgelöst zu lassen, verlangen Bewertungen in Gerichtsfällen Eindeutigkeit. *Blurred Lines* kann in dieser Auslegung nur entweder mit *Got to give it up* identisch sein oder selbst singulär. Sowohl gleich und einzigartig zu sein ist nicht möglich.

Blurred Lines stärkt einerseits die Bedeutung von Gutachterinnen für Bewertungen musikalischer Ähnlichkeit. Ihre Bewertungen sind keineswegs allein ästhetisch und wissenschaftlich, sondern rechtlich durchsetzt. Die Gutachterinnen sind Interpretinnen des Copyrights. Andererseits wird diese dominante Rolle zunehmend kritisiert. Auffällig ist, dass alleine Parteigutachterinnen bewerten und dabei polarisieren. Es ist ihre Aufgabe, entweder eindeutige Einzigartigkeit oder eindeutige Gleichheit zu produzieren. Ähnlichkeit wird, gleichwohl der Begriff ständig genutzt wird, nie adressiert. Ein Gerichtsgutachten, das eine vermittelnde Funktion zwischen Positionen einnehmen könnte, fehlt. Dieses würde womöglich wie in *Still got the Blues* auch dazu neigen, Eindeutigkeiten zu produzieren. Eine Konfrontation um Klangähnlichkeit ohne Gutachterinnen zu bestreiten, scheint schwer durchführbar.

Die wissenschaftliche Diskussion (Zernay, 2017) und mediale Berichterstattung spricht *Blurred Lines* großen Einfluss auf die Praxis des Copyrights zu, die sich in einer Häufung von Rechtsstreitigkeiten zeigt (Torres, 2020). Regelmäßig stehen Hit-Songs Anschuldigungen weniger berühmter Musiken gegenüber, diese abgekupfert zu haben, was als Folge des Urteils interpretiert wird (Wang, 2019). Die Hoffnung auf Geld spielt eine Rolle, was bei der ökonomischen Ungleichheit wenig verwundert, die erfolgreiche und nicht-erfolgreiche Musikstücke auf dem Winner-take-all-Markt Musikgeschäft trennt (Kretschmer, Klimis, & Wallis, 2001). Ein Rechtsstreit, in dem Led Zeppelin beschuldigt worden war, das ikonische Gitarrensolo am Anfang ihres Hits *Stairway to Heaven* von der Band Spirit gestohlen zu haben, wurde im März 2020 zu Gunsten von Led Zeppelin abgewiesen und dahingehend interpretiert, der durch *Blurred Lines* entstandenen Unsicherheit zu begegnen (Sisario, 2020). Neben ökonomischen Interessen weist die Häufung von Klagen auf Ähnlichkeiten zwischen Musiken hin,

die zwar als substantiell bewertet, aber nur mit Aussicht auf finanziellen Erfolg angesprochen werden können.

6.3 Eminem Esque

Bisher verhandelten die Gerichtsfälle klangliche Ähnlichkeit. Die in Streit stehenden Musikstücke waren aber keine *Soundalikes*, die dafür geschaffen werden, ähnlich zu klingen. *Eminem Esque* aus Neuseeland dreht sich um eine solche Musikschöpfung. Auch in diesem Fall wird das angebliche Plagiat verurteilt, Urheberrechte zu verletzen. Im Unterschied zu *Blurred Lines* fielen die Kommentare zum Urteil gemischt, oft aber positiv aus. Mit ihm ist die Hoffnung verknüpft, der negativ bewerteten Praktik der Produktion von *Soundalikes* zu begegnen (McHaffie, 2017; Resnikoff, 2017). Gerichtsfälle zu *Soundalikes* sind rar, in Deutschland ist keine Rechtsprechung vorhanden. Durch Medienberichte wissen wir von einem Fall vor dem LG Hamburg (Reidel, 2011), der außergerichtlich gelöst wurde (Schlinger, 2011). *Eminem Esque* verfügt insofern über eine besondere Stellung im Rechtsdiskurs. Ebenso ist die ausführliche und organisierte Darstellung des Falles in den gefällten Urteilen anzumerken (Tabelle 11).

Dokument	Gericht	Jahr	Worte
Judgment of Cull J	High Court of New Zealand	2017	42.927
Judgment of the Court	Court of Appeals	2018	18.952

Tabelle 11: Dokumente Eminem Esque

2014 lizenziert die National Party Neuseelands den Musiktitel Eminem Esque von der mit AudioJungle vergleichbaren, australischen Plattform Beatbox-Music für einen politischen Werbespot. Wenige Tage nach Erstaussstrahlung der Wahlwerbung geht eine Abmahnung der Rechtsinhaberinnen des Tracks Lose Yourself von Eminem ein. Der Verlag Eight Mile Style behauptet, die Wahlwerbung verletze die Rechte an Lose Yourself, indem sie Eminem Esque nutzt. Eminem Esque würde substantielle Ähnlichkeiten zu Lose Yourself aufweisen und eine Kopie von Lose Yourself darstellen. 2017 entscheidet der High Court Neuseelands für die Klägerin Eight Mile Style

und verurteilt die Beklagte National Party zu 600.000 neuseeländische Dollar Schadensersatz, etwa 350.000 € (Eminem Esque 2017, Paragraph 439). 2018 reduziert der Court of Appeal diesen Betrag auf 225.000 \$, was 128.605 € entspricht (Eminem Esque 2018, Paragraph 125). In einem Gegenverfahren forderte Eight Mile Style einen höheren Schadensersatz, das wurde 2019 abgelehnt. Die am Verfahren beteiligte Produktionsmusik-Library Beatbox Music kündigte an, gegen den Urheber von Eminem Esque in den USA, dem Land der Herstellung des Tracks, rechtlich vorzugehen (Eliezer, 2017). Dieser Gerichtsfall hat zu einem intensiven juristischen Austausch vor dem District Court von Kalifornien, bisher aber weder zu einem Urteil noch zu einem Vergleich geführt (Court Listener, 2022).

6.3.1 Fallbeschreibung

In *Eight Mile Style v New Zealand National Party* führt die Nutzung eines Soundalikes zu Gerichtsverhandlungen, einem richterlichen Urteilsspruch und zu Einspruchsverfahren. In Streit stehen der Welthit Lose Yourself des amerikanischen Rappers Eminem, wobei als Komponisten Marshall Mathers III (aka Eminem), Luis Resto und Jeffrey Bass gezeichnet sind, sowie Eminem Esque von Michael Alan Cohen. Eminem Esque soll als Plagiat von Lose Yourself die exklusiven Rechte der Rechtsinhabenden verletzt haben, das Musikstück für eine öffentliche Wiedergabe zu lizenzieren. Während im Urteil von 2017 alle bewertenden Überlegungen angestellt werden, dient das Urteil von 2018 der Anpassung der Schadensersatzhöhe.

This case concerns the use of production music, sourced from production music libraries, for synchronisation with television or media advertisements. Such use is subject to a synchronisation licence and fee (...). Here, the production soundtrack used by the National Party is described as a »sound-alike« and is called Eminem Esque, which was composed by Mr Cohen, (...) who holds copyright in that work. (Eminem Esque 2017, Paragraph 2)

Wie die Bezeichnung *Eight Mile Style v New Zealand National Party* andeutet, bestimmen nicht die Komponistinnen der Musikstücke den Gerichtsstreit. Als Klägerin tritt der Musikverlag *Eight Mile Style* auf, der fünfzig Prozent der Rechte an *Lose Yourself* besitzt und weitere fünfzig Prozent exklusiv lizenziert hat. Diese Abtretung der Rechte ist im Copyright möglich (Bostwick, 2009; Owen, 2019). Beklagte ist die *National Party* Neuseelands, die *Eminem Esque* lizenziert und in einem Wahlwerbungsfilm genutzt hatte. Die meisten Komponisten von *Lose Yourself* und der Komponist von *Eminem Esque* sind weder als Partei beteiligt noch als juristische Person bspw. als Zeugin involviert. Während *Eminem* auch auf Grund seines Status nicht teilnimmt, hat dem US-amerikanischen Komponisten des *Soundalikes* sein Anwalt dazu geraten, nicht als Zeuge aufzutreten (*Eminem Esque* 2017, Paragraph 261). Über den Produktionsprozess von *Eminem Esque* gibt das Urteil deshalb keine konkreten Beschreibungen. Die musikalische Entwicklung von *Lose Yourself* stellt Jeffrey Bass vor. Das Verfahren widmet sich zunächst der chronologischen Aufarbeitung der Ereignisse, welche Akteurinnen inwieweit an der Herstellung des Wahlkampfvideos beteiligt waren und wer Ähnlichkeiten zwischen der verwendeten Musik *Eminem Esque* und *Lose Yourself* zu welchem Zeitpunkt festgestellt hat.

Mit detaillierten Kenntnissen der Abläufe stellt das Gericht die Ereignisse zwischen Februar und August 2014 dar. Nicht die Produktion der Musik *Eminem Esque* steht im Mittelpunkt, sondern die Handlungen, die zur Lizenzierung durch die *National Party* führten. Ein Fokus liegt auf der Medienagentur *Stan 3* und deren Mitarbeiter »Mr Jameson«, dessen Handeln minutiös aufgelistet wird. Die *Soundalike*-Story beginnt, wie viele *Soundalike*-Stories, mit Bildmaterial, für das Mr Jameson nach passender musikalischer Untermalung sucht. Der Werbeberater arbeitet mit *Animatics*, bewegten Einzelbildern aus dem Storyboard der Wahlwerbung.

Mr Jameson of Stan 3 prepared animatics (...) and incorporated an extract from the music of *Lose Yourself*. The attraction was the steady, syncopated beat and rhythm to *Lose Yourself*, giving a sense of momentum to

accompany the rowing strokes in the advertisement. Mr Jameson sought other possible tracks that could be tested for use in the advertisement. Sale Street Studios Ltd, a New Zealand audio production studio (...), located two tracks of music according to Mr Jameson's specification. The first was a classical track. The other was a modern track called Eminem Esque. (Eminem Esque 2017, Paragraph 18)

Im Entwicklungsprozess des Werbespots erkennt ein »staff member« der Kampagne die klangliche Ähnlichkeit zu Eminem. Zunächst befürchten die Beteiligten ungewollte Assoziationen, da Eminem mit der Verwendung von Hate Speech in Zusammenhang steht. Allerdings führt diese Anmerkung auch dazu, mögliche Copyright Verletzungen in Betracht zu ziehen. So rücktversichert sich das Kampagnenkomitee bei der beauftragten Medienagentur hinsichtlich rechtlicher Unsicherheiten (Eminem Esque 2017, Paragraph 20–21). Am 20. August wird die Kampagnenwerbung zum ersten Mal online gestellt und bis zum 30. August exakt 186 Mal im neuseeländischen Fernsehen gezeigt. Am 25. August und nach Medienberichten, die eine Ähnlichkeit zwischen dem Song der Kampagne und Eminem's Lose Yourself nahelegen, wird die National Party von Eight Mile Styles Anwältinnen angeschrieben. Ab dem 30. August wird die Werbung mit anderer Musik ausgestrahlt (Eminem Esque 2017, Paragraph 26–27). Zum Gerichtsverfahren kommt es aber dennoch. Das Verfahren dient dazu, vier Fragen zu klären. Diese hat die Richterin in Absprache mit den beiden Parteien entwickelt.

Is there actionable copyright in Lose Yourself?

Was there copying of Lose Yourself?

Was there copyright infringement?

What relief, if any, should be awarded? (Eminem Esque 2017, Paragraph 28)

Bis auf die letzte Frage beantwortet die Richterin alle mit »ja«. Die erste Frage bezieht sich darauf, inwiefern Eight Mile Style in Neuseeland als Rechtsinhaberin ihre Rechte durchsetzen kann, was aufgrund der Berner Konventionen möglich ist, und inwiefern Lose Yourself die *low threshold of*

originality, die Schöpfungshöhe, durch *sufficient skill and labor* überschreitet, was die Richterin für Lose Yourself positiv evaluiert. Für die zweite Frage prüft das Gericht die Aspekte der Substantialität der Kopie, die objektive Ähnlichkeit sowie inwiefern eine kausale Verbindung zwischen den beiden Musikstücken vorliegt, die das geschützte mit dem verletzenden Werk in Zusammenhang bringt. Die dritte Frage beschäftigt, ob die National Party Neuseelands urheberrechtliche Verletzungen begangen hat. Die vierte Frage behandelt einen möglichen Schadensersatz, dessen Ermittlung weite Teile der Ausführungen in Anspruch nimmt. Das Gericht differenziert die vier Fragen in zehn Detailfragen, die Kernfrage lässt sich so formulieren:

The principle focus in this case is to determine whether Lose Yourself has been substantially copied or reproduced in Eminem Esque. (Eminem Esque 2017, Paragraph 8)

Wie schon in den Fällen zuvor gehen in *Eminem Esque* die Bewertungen in einander diametral entgegenstehende Richtungen und wieder steht der Begriff der Substantialität im Zentrum.

6.3.2 Bewertungsanalyse

In *Eminem Esque* nimmt die Richterin die Entscheidungsgewalt in die eigenen Hände. Deshalb differenziere ich bei meiner Auflistung der Akteurinnen und ihrer Bewertungen (Tabelle 12) Klägerinnen, Beklagte und die Richterin selbst.

Klägerinnen	Beklagte	Richterin
Versionen der Stücke und „overlay tracks“ für Hörvergleich beweisen Übereinstimmung	Musikalische Ähnlichkeiten sind typisch in der Popmusik	Ohr erkennt substantielle Ähnlichkeiten
Kombination von nicht-schutzfähigen Elementen schafft Werk	Melodische Veränderungen vermeiden Copyrightverletzung, geborgte Elemente gemeinfrei	Werk entsteht auch durch Kombination von nicht-schutzfähigen Elementen
Eminem Esque reproduziert Essenz von Lose Yourself, „sonic bed“ als zentrale Ähnlichkeit	Keine substantielle Reproduktion von Teilen von Lose Yourself	Benennung des Soundalikes nach Eminem als zentraler Hinweis auf Ähnlichkeitsanspruch
Zustimmungsbedürftige Handlung	Allein Melodie, melodische Kompositionen sind urheberrechtlich geschützt	Abwiegen von Ähnlichkeiten und Unterschieden als „minimal differences“
„crown“ des Katalogs von Eight Mile Style und besonders wertvoll	„crown“ mit Branchenvertreterinnen abgesprochen	Ein Vergleich von Notationen reicht nicht für die Bewertung von Ähnlichkeit aus, das Hörerlebnis ist entscheidend
Lizenzierungen von Lose Yourself lassen die Rechtsinhabenden nur äußerst selten zu, das steigert den Wert der Musik	Shazam verwechselt Eminem Esque nicht mit Lose Yourself	„High value work“ und „strict creative control“ der Rechtsinhabenden rechtfertigt hohen Schadenersatz
Ästhetisch Rechtlich Wissenschaftlich Wirtschaftlich		

Tabelle 12: Bewertungen Eminem Esque

Den Vortrag der Parteien bestimmen dennoch Gutachterinnen, für die Klägerinnen Dr. Andrew Ford, ein Komponist, und für die Beklagten Dr. Kirsten Zemke, eine neuseeländische Musikologin. Wiederum bewerten sie ästhetisch, das Hören der Musik vor Gericht hat großen Stellenwert.

The relevant sound tracks to the works, the 30 second National Party advertisement and the comparative tracks have been made available by hyperlink, to enable public access to the sound tracks that were produced during the hearing. (Eminem Esque 2017, Paragraph 8)

Vergleichendes Hören dient als Grundlage der Evaluation. Erst auf seiner Basis lassen sich weitere Bewertungskriterien entwickeln. Bemerkenswert ist der Umgang mit personen- und kreationsbezogenen Informationen. Sind im deutschen Urteil sogar die Titel der Musikstücke aus persönlichkeits- und datenschutzrechtlichen Gründen anonymisiert, ermöglicht das Urteil

in Neuseeland der Öffentlichkeit per Hyperlink²¹ die Tracks anzuhören, um sich ein Hörurteil zu bilden.

Neben den Originaltracks haben die Klägerinnen zwei Vergleichsversionen produziert, die ebenfalls öffentlich zugänglich sind. Eine Version besteht aus einem etwa eine Minute langen Teil von Lose Yourself, dem ein Auszug aus Eminem Esque folgt. Durch diese sequentielle Aneinanderreihung der beiden Tracks rücken die Klägerinnen die Musikstücke in enge räumliche und zeitliche Nähe, sie nähern sie einander an. Die zweite Version treibt das auf die Spitze, indem sie Lose Yourself und Eminem Esque als *overlay track* übereinanderlegt. Dieser Track spielt die Musikstücke auf zwei Kanäle aufgeteilt ab. Lose Yourself läuft durch den linken, Eminem Esque durch den rechten Kanal. Eine spezielle Vergleichspraktik, die bspw. über einfache integrierte Laptop-Boxen zu keinem Ergebnis führen würde.

Die Klägerinnen sehen, dass bei der Produktion von Eminem Esque Aufwand betrieben worden ist, um »subtle differences« zwischen den Musikstücken einzubauen. Diese *kleinsten Transformationen* dienen dazu, Gleichheit zwischen den Musikstücken zu vermeiden.

The creators of Eminem Esque have gone out of their way to introduce subtle differences so that the two pieces of music are not identical (...) Eminem Esque has all of the striking features of Lose Yourself, »not just quite as well-achieved.« Dr Ford concludes that Eminem Esque substantially reproduces the essence of Lose Yourself. (Eminem Esque 2017, Paragraph 173–174)

Dr. Ford stellt trotz der Transformationen eine Imitation fest, die alle wesentlichen musikalischen Elemente des Originals aufnimmt, wenn auch in abgewandelter Form. Eminem Esque reproduziert dabei die Essenz von Lose Yourself, und indem es die zentralen Elemente reproduziert, reproduziert Eminem Esque Lose Yourself im Ganzen. Zwar erkennt Dr. Ford, dass die

²¹ Unter diesem Link sind die Musikstücke aneinandergereiht zum Anhören hinterlegt: <https://www2.justice.govt.nz/website-documents/judicial/lose-yourself-eminem-esque-sequential1.mp3>, Zugriff: 05.08.2022.

einzelnen musikalischen Elemente für sich und vereinzelt genommen einen allgemeinen Charakter haben, in Kombination entsteht aber Einzigartiges.

He acknowledged that every aspect of chords, beat, tempo and drum patterns have a common function, but when you put them together you get something very distinctive. (Eminem Esque 2017, Paragraph 102)

Die Argumentation der Beklagten sieht das anders. Ähnlichkeiten zwischen Liedern sind typisch für Popmusik. Dr. Zemke bewertet die ähnlichen musikalischen Elemente als solche, die weder urheberrechtlich monopolisiert, noch von Rechtsinhabenden besessen werden können.

The musical elements of Eminem Esque »which are overtly similar to Lose Yourself«, including the timbre collection, beat and rhythmic elements, «are not generally perceived in music to be things anyone can 'own'. (Eminem Esque 2017, Paragraph 175)

Das ergänzt die Gutachterin mit Ausführungen darüber, inwiefern Lose Yourself sich selbst an Musikstücken bedient und Musikelemente von diesen borgt. Die Richterin greift diese Frage ebenso auf, bewertet aber, dass selbst geborgte Musikelemente zu Eigentum werden können. Dr. Zemke hingegen stärkt Praktiken des Versionierens melodischer Elemente durch Variationen, wenn diese intentional gesetzte, kleinste Transformationen nutzt.

There has been an intention to alter any melodic elements so as not to infringe upon what would general[ly] be considered to be the »owned« elements of the »composition«. This is done endlessly in the advertising and television sector. There is a segment of the music industry which is not about creating original works for sales and popularity, but instead creates simplistic often derived works to quickly fill time for cheaply made television shows, or to use in advertisements. (Eminem Esque 2017, Paragraph 125)

Dr. Zemke charakterisiert zwei Arten von Musik. Während sich eine der Schaffung von Originalwerken widmet, also den persönlichen, geistigen

Schöpfungen, stellt eine weitere einfache, oft derivative Werke bereit, um sie zeitnah in Medienproduktionen einzusetzen. Melodische Veränderungen werden an den Musikstücken vorgenommen, um keine Urheberrechte zu verletzen, was aber in Widerspruch zur gerichtlichen Bewertungspraktik steht, sich nicht mehr nach Melodien, sondern nach komplexen Soundzusammenhängen und dem Sounderleben von Konsumentinnen zu orientieren (Fishman, 2018). Dem folgt auch das Gericht in Neuseeland.

As the musical copyright authorities reinforce, it is not sufficient (.) to simply alter a melody line, to show that notes have been changed, when the sound remains the same or similar to the original. (Eminem Esque 2017, Paragraph 131)

Zwar sieht Dr. Zemke in der Kombination musikalischer Elemente zwischen den Musikstücken Übereinstimmungen. Sie bewertet Soundalike-Produktionen aber im Zusammenhang mit gängigen Praktiken im Feld der Medienmusik. Die Tatsache, dass keine melodischen Reproduktionen vorgenommen wurden, haben für sie Gewicht.

(...) the melodic aspects of Lose Yourself have not been reproduced and the balance of musical elements »would otherwise be considered by the music community to be ‘fair-game’ for re-versioning.« Although those elements may create a similar »vibe« to Lose Yourself, vibe »is something that no one can own« as these elements are used widely, particularly in songs of a similar genre. (Eminem Esque 2017, Paragraph 188)

Der nicht-schutzfähige Groove aus *Blurred Lines* taucht hier als »Vibe« wieder auf, den die Gutachterin als nicht-besitzbar kategorisiert. Die Kombination bestimmter Elemente würde diesen Vibe kreieren. Ebenso bemüht sich die Gutachterin um eine differenzierte Betrachtung des Begriffs der Essenz für die Musik.

There is no musical meaning for the term essence. If there was something that could be called an essence in the hip hop genre, in her view it would

refer to the flow, lyrics, life, history, imagery, videos, engagement with the hip hop community, fierceness, anger, vulnerability and timbre of Eminem, none of which, she says, is captured or even broached in Eminem Esque. (Eminem Esque 2017, Paragraph 190)

Die Essenz in dieser Lesart geht weit über das hörbar Musikalische hinaus. All das, was im Grunde Eminem ausmacht, würde Eminem Esque nicht berühren. Ähnlich wie RichterIn Nguyen bewertet sie, wenn »Feel« in Form von »backing elements« nicht mehr als Gemeingut einzustufen ist, würde das Funktionieren der gesamten Musikindustrie gefährdet sein.

Für RichterIn Cullen ist allerdings der Sound bestimmend um zu ermitteln, ob es zu substantieller Reproduktion gekommen ist. Ihre Ausführungen ähneln dabei denen der RichterInnen in *Still got the Blues*, den Fall *Blurred Lines* erwähnt sie namentlich als das zentrale Urteil außerhalb des Commonwealth, das ihre Bewertung substantieller Reproduktion anleitet.

Determining substantial reproduction does not involve a note-by-note textual comparison of scores, but involves listening to and comparing the sounds of the two works. (Eminem Esque 2017, Paragraph 65)

Nicht ein wissenschaftlicher Vergleich der Notation von Musikstücken, sondern der ästhetische Hörvergleich steht im Vordergrund eines subjektiven Testens, um Ähnlichkeit zu bestimmen. Variationen hinzuzufügen reicht nicht aus, um ein Wiedererkennen durch das Ohr und die Bewertung einer Reproduktion zu verhindern. Ein »ordinary listener« ist die Bewertungsinstanz, ob das eine Musikstück aus dem anderen heraus entstanden ist. Wie dieser ordinary listener diese Bewertung konkret vornehmen könnte, wird nicht ausgeführt. Ein Argument der Beklagten beachtet eine weitere Ebene des Hörens. Sie bringen als Beweis gegen die Ähnlichkeit der beiden Stücke vor, dass die Musikerkennungsapplikation Shazam, eine auf Algorithmen basierende digitale Erkennungssoftware, nicht auf Lose Yourself kommt, wenn ihr Eminem Esque vorgespielt wird.

The National Party submitted that the music identifier cell-phone application called »Shazam« did not detect that Eminem Esque sounded like Lose Yourself. (...) I am unable to give any weight to the submission, not only because of the lack of evidence surrounding Shazam and its aural reliability, but also the weight of evidence and my own aural impression, that Eminem Esque sounds like Lose Yourself. (Eminem Esque 2017, Paragraph 249)

Der Richterin fällt schwer, die technologisch-wissenschaftliche Bewertung durch Shazam in ihre eigene zu integrieren. Inwiefern das digitale Abtasten der Applikation mit einem subjektiven Hörempfinden übereinstimmt, ist unklar. Grundsätzlich könnte eine lernende Maschine eher extrinsische Vergleichstests des Hörbaren vornehmen und damit eine Verbindung zwischen der objektiven Notation und dem subjektiven Hörempfinden bereitstellen. Über das abstrakte Hören hinaus bewertet die Richterin manifest, wenn sie den Titel »Eminem Esque« als Beweis für die intentionale Reproduktion von Lose Yourself heranzieht.

The very title suggests Eminem Esque is a copy of Lose Yourself and a sound-alike track in this context, means what it says. Eminem Esque sounds like Lose Yourself. (Eminem Esque 2017, Paragraph 216)

Die Richterin übergeht, dass der Titel angibt, wie Eminem zu klingen und nicht wie Lose Yourself. Er assoziiert sich über den Rapper Eminem hinaus mit einer bildungssprachlichen Metapher, dem Begriff *kafkaesk*, der sich auf Situationen bezieht, die einer Erzählung Kafkas ähneln. Die namentliche Annäherung an den Schöpfer der Referenz erlaubt der Richterin, musikalische Ähnlichkeit strenger zu bewerten. Sie zitiert einen restriktiven Spruch der Copyright-Geschichte, der Gemeingut eine geringe Bedeutung zumisst.

The words of Peterson J in University of London Press Ltd v University Tutorial Press Ltd are apt: ... what is worth copying is prima facie worth protecting. (Eminem Esque 2017, Paragraph 278)

Das steht in Widerspruch zu den Argumenten, dass nicht jede Kopie zwangsläufig eine Verletzung darstellt. Inspiration ist immer eine Gratwanderung zwischen einer Kopie und einem über die Kopie hinausgehen, zwischen Gleichheit und Einzigartigkeit, zwischen Ähnlichkeit und Unterschiedlichkeit. Das enge Verständnis des urheberrechtlich Schutzfähigen lässt die Richterin jedoch zu keinem anderen Schluss kommen, als eine Urheberrechtsverletzung durch Eminem Esque an Lose Yourself zu bewerten.

Schließlich erörtern weite Teile des Urteils das Problem der Lizenzierung und die Höhe einer Lizenz im Sinn eines Schadenersatzes. Vier Lizenzierungs-Expertinnen aus der Musikindustrie bereiten Listen zentraler Rahmenbedingungen für die wirtschaftliche Bewertung einer Lizenzanfrage auf. Die Aufzählung bestimmt der Begriff eines Musikwerts, der auf wirtschaftlichem Erfolg beruht.

- (a) the value of the music;
- (b) the purpose for which the music is to be used for and who wants to use it;
- (c) the views/sensibilities of the artists and controllers of the copyright;
- (d) the media in which the advertising would be used;
- (e) size of the territory;
- (f) the creative control or right of approval over the proposed use;
- (g) the terms and duration of use as well as which part of the music is used (that is, the hook, the chorus or a less prominent part of the music); and
- (h) the territory of use. (Eminem Esque 2017, Paragraph 375)

Neben dem »Wert« bestimmt die Nutzungsart den Preis. Teuer ist die Nutzung im TV, reine Internetnutzung ist billiger (Bode & Mueller, 2010). Die Aspekte c) und f) verdeutlichen die Bedeutung der Kontrolle über das eigene Werk bzw. über die im Besitz befindlichen Rechte an einem Werk (Owen, 2019). Ein weiterer Akteur, »Mr. Martin« ist im Verlag Eight Mile Style für die Vergabe von Lizenzen an Lose Yourself verantwortlich. Er beschreibt, wie die Rechtsinhabenden und angeblich Eminem selbst auf die Kompatibilität der Botschaft des zu synchronisierenden Medienproduktes mit der von Lose Yourself achten, um letztere nicht zu verwässern. Die klar

konturierte und gepflegte Botschaft würde durch bestimmte Lizenzierungen vermindert, die Einzigartigkeit von Eminems »jewel in the crown« Lose Yourself gefährdet (Eminem Esque 2017, Paragraph 140). Die erwünschte Singularität von Künstlerpersönlichkeit und Werk könnte leiden und hätte finanzielle Einbußen zur Folge. Sie lizenzieren ausschließlich Synchronisationen, auf die sie weitreichenden kreativen Einfluss nehmen können.

Eine Überschneidung zwischen urheberrechtlich basierten Lizenzierungsargumenten mit markenrechtlichen Distinktionsüberlegungen ist zu beobachten (Pierson et al., 2011). Der Sync-Lizenzmarkt erweckt den Eindruck eines Hochzeitsmarkts, auf dem nur gute Paarungen miteinander zusammenzubringen sind. Was eine gute Paarung ist und welches Medienprodukt entsteht, darüber entscheiden die Rechtsinhabenden – und nicht die Schöpferinnen von Medienprodukten, was bei Parteierwerbungen als geringes Übel betrachtet wird. Die Macht der Rechtsinhabenden über potentielle neue Werke ist jedenfalls bemerkenswert.

6.3.3 Entscheidungsanalyse

Da das Urteil chronologisch und bemüht objektivierend aufgebaut ist, der rote Faden sich nachvollziehbar entwickelt, kann eine erste Stelle markiert werden, an der die Richtung der richterlichen Entscheidung augenfällig wird. Die Gutachterinnen spielen in den Verhandlungen Vergleichsstücke zu Lose Yourself sowie weitere Musikstückpaare der Musikgeschichte vor, die sich hinsichtlich musikalischer Elemente wie Tempo, Taktart, Struktur oder Akkordfolge ähneln. Die Richterin bewertet zwei der vorgespielten Stücke.

Although these songs use the same musical elements as each other, to my ear they are distinctly different songs. La Bamba and Twist and Shout are each original and recognisably distinctive musical works in their own right. They sound different to each other. (Eminem Esque 2017, Paragraph 120)

Ihrem Hörempfinden nach ist das zwischen den Streitgegenständlichen Musikstücken nicht der Fall. Diese hören sich gleich an und deswegen handelt es sich bei Eminem Esque um eine substantielle Reproduktion. Sie argumentiert mit Bezug auf Johann Mattheson (1739), einem deutschen Komponisten des Barocks, dass jedes Borgen in der Musik mit Zinsen zurückzuzahlen ist. Darauf gründet die Forderung von Transformation, die musikalisches Borgen nach sich ziehen muss (Arewa, 2006; Burkholder, 1994). Ohne ausreichende Transformation sind die Rechte eines anderen Musikstücks verletzt. Da zwischen den Musikstücken aber Unterschiede bestehen, ist die Einschätzung rechtsverletzender Ähnlichkeit von Bedeutung. Sie fasst fünf Gründe zusammen, weshalb sie Eminem Esque und Lose Yourself als objektiv ähnlich klingend bewertet.

- (a) my assessment from listening to the tracks of the works;
- (b) Drs. Ford and Zemke agree that the sonic bed is strikingly similar;
- (c) the beat of Lose Yourself was intended to be replicated;
- (d) others recognised Eminem Esque as sounding like Lose Yourself; and
- (e) Eminem Esque was synchronised as a sound-alike track. (Eminem Esque 2017, Paragraph 234)

Bei dem *sonic bed* handelt es sich um eine »combination of chords, tempo, harmony, instrumentation, metre and articulation« (Eminem Esque 2017, Paragraph 92), also um die *Kombination von Elementen*. Die Synchronisation Eminem Esques als Soundalike unterstreicht, dass auch die National Party klangliche Ähnlichkeit festgestellt hat. Während in vier der fünf Punkte subjektive Hörerlebnisse objektive Ähnlichkeit begründen, sticht die Bewertung der intentionalen Nachahmung heraus. Beabsichtigte Ähnlichkeitsproduktionen stellen offenbar aus sich heraus schon ein rechtlich relevantes Problem dar.

Mit einem Katalog an Faktoren und Kriterien einer *hypothetischen Lizenzierung* entscheidet die Richterin Eight Mile Style 600.000 neuseeländische Dollar als Schadenersatz zuzusprechen. Diese Lizenzierung ist ein Jahr später am Court of Appeals Thema, wird aus unterschiedlichen Blickwinkeln angegriffen, in denen sich die Komplexität der Lizenzierungskriterien wider-

spiegeln, und schließlich reduziert. Auf die Ausrichtung des Urteils hat das Berufungsverfahren keine Auswirkung.

6.3.4 Erkenntnisse für die Produktion musikalischer Ähnlichkeit

Die am Urteil Beteiligten konzentrieren ihre Bewertungen auf das Hörerlebnis und damit die ästhetische Dimension von Ähnlichkeit. Die Klägerinnen und die Richterin heben Gleichheit zwischen den Stücken hervor und nähern sie einander an. Sie bewerten Ähnlichkeit als substantielle Reproduktion. Die Beklagten weisen auf die bewussten Transformationen hin, mit denen sich Eminem Esque von Lose Yourself entfernt. Die Beklagten ziehen die Möglichkeit liminaler Kreativität in Betracht und stellen auf die Ähnlichkeit der Version ab.

Der ästhetisch ausgerichtete Hörvergleich ist das Werkzeug für die rechtliche Bewertung musikalischer Ähnlichkeit. Im Gegensatz zu *Still got the Blues*, wo das Hören des Gerichtsgutachters das Urteil anleitet, obliegt in *Eminem Esque* die Einschätzung musikalischer Ähnlichkeit dem Gehör der Richterin, die sich an gutachterlicher Expertise orientiert. Ein Satz aus dem neuseeländischen case law, vom Urteil zitiert, lässt diesen Vorgang einfach erscheinen: »a copy is a copy if it sounds like a copy« (Eminem Esque 2017, Paragraph 59). Wie Ähnlichkeit im Hörerlebnis wahrgenommen wird, bleibt vage. Bei der Bewertung hilft, dass unterschiedliche Akteurinnen diese Ähnlichkeit wahrgenommen haben.

Eine Dichotomisierung der Bewertungen ist zu beobachten. Die Klägerinnen sehen eine Kombination von Elementen, die ein singuläres Musikstück ausmacht und nach der ein mutmaßliches Plagiat bewertet wird. Die Beklagten hingegen wollen die musikalischen Elemente für sich betrachtet bewerten. Je nach Position im Rechtsstreit bedeutet das entweder, ein Musikstück verletzt ein anderes Musikstück, weil aus der Kombination von Elementen eine schutzfähige Ähnlichkeit entsteht. Oder ein Musikstück verletzt ein anderes gerade deshalb nicht, weil es sich allein an musikalisch gemeinfreiem Material bedient und ansonsten ausreichend Veränderungen

vornimmt. Zwar bestehen zwischen Musikstücken dann Ähnlichkeiten, sie basieren aber auf musikalischem Allgemeingut.

Deutlich vor Augen führt *Eminem Esque* die Problematik der Benennung von Musikstücken und Musikpraktiken. Die Klägerinnen und die Richterin bewerten den Namen des Musikstücks als einen Hinweis auf urheberrechtsverletzende Handlungen. Die Benennung ist zwar nicht Teil der Urteilsbegründung. Die Häufigkeit der Anspielung darauf lässt aber Zweifel an dieser Auslassung aufkommen. Ähnliches gilt für die Benennung eines Liedes als Soundalike. Dass damit eine ganze Praktik kriminalisiert wird, die zwar nicht hoch angesehen, aber deswegen im Umkehrschluss nicht generell unrecht ist, zeigt, wie sich das Urteil zur Produktion von Ähnlichkeit positioniert und diese mit der Produktion von Gleichheit kurzschließt.

6.4 Zusammenfassung: musikalische Ähnlichkeit verurteilen

Die drei Gerichtsfälle haben jeweils für die Klägerinnen entschieden und die musikalische Ähnlichkeit eines beklagten Musikstücks verurteilt. Allgemein beziehe ich mich mit dieser Analyse auf die kultur- und sozialwissenschaftliche Aufarbeitung zentraler Gerichtsfälle in der Kunst (Frimmel & Traumane, 2018) und mit Urheberrechtsbezug (Bellido, 2017), lenke aber die Aufmerksamkeit auf die vernachlässigte Perspektive *musikalischer Ähnlichkeit* vor Gericht. Ich fasse die Themen und Erkenntnisse aus der Analyse dahingehend zusammen, wie das Vorgehen der Anklage gegen, aber ebenso die Verteidigung von Ähnlichkeitsproduktionen vor Gericht organisiert ist, wie Akteurinnen damit verbundene Unsicherheiten bewerten und welche Praktiken dabei eine Rolle spielen.

Die Gerichtsfälle zeigen eine *Organisation von Dichotomien*, die auf *Hörerlebnissen* (Frith, 2013) und der Bewertung des *Substantiellen* beruht (Cohen, 1986). Aus dieser Organisation entstehen entweder Gleichheit oder Einzigartigkeit und damit eindeutige Zuordnungen von musikalischen Ähnlichkeitsproduktionen. Dem Dazwischen kann über die Konstruktion des Substantiellen kein Raum zugestanden werden (Bhatti et al.,

2011). Ähnlichkeit und damit eine liminale Position ist nicht vorgesehen. Auch die Konstruktion der Möglichkeit von Appropriationen (Lester, 2014), die durch das Kriterium des Kopierens in einem *unfair extent* erlaubte und nicht-erlaubte Übernahmen voneinander unterscheiden möchte (Lemley, 2010), verweist auf die Substantialität der Übernahme als Grenzziehung und damit auf das Hörerlebnis.

Die untersuchten Fälle sind um Hör-*erlebnisse* organisiert, die an die affizierende, ästhetische Produktion von Einzigartigkeiten anschließen (Reckwitz, 2018). Für diese Hörerlebnisse angefertigte musikalische Artefakte affizieren die Beteiligten, die sich Höreindrücke bilden (Bellido, 2016). An diesen orientieren die Richterinnen und Geschworenen ihre Urteile (Palmer, 2015). Die Einzigartigkeit der Hörerlebnisse stellen Gutachterinnenbewertungen und ihre wissenschaftlichen Praktiken aber in Frage (Der Manuelian, 1988), wodurch Grenzziehungen unsicher werden (Huttenlauch, 2010). Mit Kombinationen von Elementen machen die Beteiligten kontemporäre Kreativpraktiken in der Musik fassbar (Arewa, 2006) und nehmen die veränderte urheberrechtliche Bedeutung von musikalischen Elementen außerhalb der Melodie zu Kenntnis (Fishman, 2018). Die Fallauswahl zeigt eine internationale Perspektive zur bisher nur für den US-amerikanischen Rechtsraum verfügbaren Analyse der Kombination von Elementen in Urheberrechtsfällen der Musik (Fishman, 2018).

Ich ergänze Arbeiten zu musikalischer Ähnlichkeit (Demers, 2014; Döhl, 2013) dahingehend, wie die Kombination von Elementen zwar über die Fälle hinweg dazu beiträgt, musikalische Ähnlichkeit zu verurteilen. Unsicherheiten darüber, wann eine Kombination Rechte verletzt und wann nicht, bleiben aber nicht nur bestehen, sondern verschärfen sich durch die Integration von vormals nicht schützbaeren musikalischen Elementen in den urheberrechtlichen Schutzbereich. Die Beteiligten legen Bewertungskriterien an, um zwischen erlaubter und nicht-erlaubter Ähnlichkeit zu unterscheiden. Diese Bewertungen sind intersubjektiv nicht nachvollziehbar und nicht vorhersehbar. Bewertungspraktiken helfen Beteiligten, sich diesen unsicheren Grenzziehungen anzunähern und von diesen zu entfernen. Sie versuchen Unsicherheiten aufzulösen, schaffen dabei aber neue Unsicherheiten, weil sie musikalische Praktiken liminaler Kreativität nicht in ihre Bewertungen aufnehmen können.

Indem ich die ästhetischen, rechtlichen, wissenschaftlichen und wirtschaftlichen Bewertungen herausarbeite, mache ich auf Bewertungen vor Gericht aufmerksam (Hondros, 2020a). Ich erweitere die Literatur zu Bewertungen in unsicheren und konfliktreichen Situationen und wie Akteurinnen über unterschiedliche Bewertungen kommunikativ zur Konsensbildung beitragen (Boltanski & Thévenot, 2007; Diaz-Bone, 2015). Für *Still got the Blues* und *Blurred Lines* fällt auf, dass die Klägerinnen ästhetisch bewerten, um die Musikstücke einander anzunähern und auf Ähnlichkeiten zu verweisen, wohingegen die Beklagten rechtliche Bewertungen nutzen um sie voneinander zu entfernen. Damit einher geht auf Seiten der Klägerinnen ein Fokus auf das Hörerlebnis und die Kombination von Elementen, wohingegen die Beklagten Notationen und Vereinzlungen musikalischer Elemente bevorzugen. Zwar bewerten in *Eminem Esque* alle Beteiligten mit einem Schwerpunkt auf musikalische Ästhetik, doch selbst hier sind die Klägerinnen an der Kombination von Elementen interessiert und die Beklagten verweisen auf kleinste Transformationen sowie den gemeinfreien Charakter einzelner musikalischer Elemente. Die Analyse der Gerichtsurteile unterstreicht, dass sich gerichtliche Bewertungen von Notation hin zu Hörerlebnis und Kombination musikalischer Elemente verschieben (Bellido, 2013; Fishman, 2018). Damit verändern sich die gerichtlichen *Judgment Devices* (Karpik, 2011a), wie potentielle Plagiate miteinander zu vergleichen sind (Fishman, 2018).

Aus einer Praktiken-Perspektive gibt meine Analyse der Gerichtsfälle schließlich zum einen Einblick in gerichtliche Praktiken der Herstellung musikalischer Ähnlichkeit im Hörereignis als einen performativen Akt (Fischer-Lichte, 2012). Die performative Produktion von Ähnlichkeit im Hörerlebnis geschieht vor Gericht durch die Praktiken von annähern und entfernen. In allen Fällen wurden für die Hörereignisse Musikproduktionen hergestellt, die Vergleiche zwischen den Musikstücken ermöglichen (Bellido, 2016). Zur Verteidigung von Produktionen musikalischer Ähnlichkeit vor Gericht führen Gutachterinnen weitere Musikstücke an, um das Stück der Klägerin anderen Musikstücken anzunähern (Der Manuelian, 1988). Zum anderen erlaubt mir die Analyse der drei Gerichtsfälle die Breite des musikwirtschaftlichen Feldes (Wicke, 2004), in dem musikalische Ähnlich-

keitsproduktionen stattfinden, sowie damit verbundene Kreativpraktiken besser einzufangen. Während *Eminem Esque* die kreativwirtschaftliche Praktik der Produktion von Soundalikes behandelt (Stone, 2012), geben *Still got the Blues* und *Blurred Lines* Aufschluss über die Produktion musikalischer Ähnlichkeit als integraler Bestandteil von Musikproduktionen in der Musikindustrie (Karpik, 2011a; Seabrook, 2015). Beide verweisen auf Inspiration, wobei *Still got the Blues* unbewusste, *Blurred Lines* bewusste Inspiration verhandelt. Muskschaffende bauen auf Vorherbestehendem auf und ahmen dieses in ihren kreativen Praktiken nach.

7 Integration und Diskussion der empirischen Ergebnisse

Die vorangehenden Kapitel zu »Fremdsimilarisierung: liminale Kreativität nachfragen«, »Selbstsimilarisierung: liminale Kreativität anbieten« und »Produktionen musikalischer Ähnlichkeit vor Gericht« haben Perspektiven auf die intentionale Produktion von Ähnlichkeit in der Musik geworfen. Zusammengefasst argumentiere ich, dass nicht ausschließlich die Produktion von Singularität, sondern ebenso die *Produktion von Ähnlichkeit* zum kreativen Alltag der Kreativwirtschaft gehört und analysiere, wie diese Ähnlichkeit praktisch hergestellt und bewertet wird. Mit meiner Studie schließe ich an Forschung zur Kreativwirtschaft an, die kreatives Schaffen als zugleich an Neuheit und Bekanntheit ausgerichtet interpretiert hat (Becker, 2008 [1982]; Lampel et al., 2000). Wie die Produktion von Ähnlichkeit sozial organisiert, bewertet und praktisch produziert wird, ist bisher nicht in den Blick genommen worden. Das Konzept der an Grenzziehungen orientierten liminalen Kreativität macht verstehbar, wie Akteurinnen mit widersprüchlichen Anforderungen in Kreativprozessen umgehen.

Die Untersuchung begegnet damit der dichotomen Einteilung von Singularitäten als Werken und Identitäten als Plagiaten, die für eine *Kreativität als Werke* typisch ist (Reckwitz, 2018). Mit Hilfe einer historischen Analyse arbeite ich eine *Kreativität als Versionen* heraus, die zwischen Werken und Plagiaten sich der Produktion von Ähnlichkeiten widmet. Indem ich musikalische Ähnlichkeitsproduktionen empirisch nachverfolge, zeige ich, wie unsichere *ästhetische, rechtliche, wissenschaftliche und wirtschaftliche Bewertungen* und *Grenzziehungen* Einfluss auf Musikschaffen nehmen. Während beteiligte Musikakteurinnen sich mit *Kombinationen kleinster Transformationen* darum bemühen, ihre kreativen Musikprodukte einer *Referenz anzunähern* oder von ihr zu *entfernen*, entstehen vielfältige Artefakte, die als *Ver-*

sionen Graubereiche von Ähnlichkeit nicht nur besetzen, sondern zugleich erschaffen (Fischer-Lichte, 2012). Die Kreativität, die in diesen Prozessen der Similarisierung anzutreffen ist, habe ich als *liminale Kreativität* konzeptualisiert.

Similarisierungsprozesse geben Einblicke in Produktionsbereiche, die außerhalb dessen liegen, was eine an Innovationen im Musikgeschäft orientierte Forschung gewöhnlich betrachtet (Hracs, 2012; Leyshon, 2009; Scott, 1999) und setzt die kreative Arbeiterin und nicht die kreative Künstlerin ins Zentrum der Aufmerksamkeit (Manske & Schnell, 2010). Ein Schwerpunkt zeigt sich darin, wie Musik im oder für einen potentiellen Auftrag geschaffen wird (Bode & Mueller, 2010), womit die Auftragsarbeit als wichtiger Zusammenhang kreativwirtschaftlicher Produktionsprozesse in die Diskussion zurückfindet. Diese ist vom Idealbild einer autonomen Künstlerin geprägt (Bourdieu, 1999), selbst wenn die Prozesse als Teil kollaborativer, kreativer Organisationen angesehen werden (Hargadon & Bechky, 2006; Lingo & O'Mahony, 2010).

Ich behandle die Diskussion in drei Abschnitten, die jeweils eine der drei Forschungsfragen adressiert und die Ergebnisse auf drei zentrale Thesen verdichtet. Zunächst bespreche ich, wie die Produktion von Ähnlichkeit in der Kreativwirtschaft *organisiert* ist. Ich greife die Organisationsformen der *Fremd-* sowie *Selbstsimilarisierung* auf, um die kontinuierliche kreative Arbeit an Grenzziehungen, die liminale Kreativität, als Teil von Schaffensprozessen zu charakterisieren und schließe damit die Lücke zwischen der Produktion von Ähnlichkeit in Form von Bekanntheit (Becker, 2008 [1982]; Lampel et al., 2000) und der Forderung nach Einzigartigkeit (Reckwitz, 2018). Mit Bezug darauf, wie Produktionen musikalischer Ähnlichkeit *bewertet* werden, diskutiere ich Unsicherheiten multipler Bewertungen (Boltanski & Thévenot, 2007; Stark, 2009) und lege einen Schwerpunkt auf rechtliche Unsicherheiten beteiligter Akteurinnen (Dobusch et al., 2018). Ich beobachte eine Auseinandersetzung mit einem besonders räumlich vorgestellten Urheberrecht, in dem Abstände zwischen einzelnen Versionen einer Komposition verhandelt werden. Sie sollten als wichtiger Baustein der Kreativität angesehen werden, mit der Akteurinnen ihren Aufträgen für Musikproduktionen begegnen. Schließlich bespreche ich die *Praktiken* der Produktion von Ähnlichkeit mittels *Versionen* in der musikalischen Kreativindustrie, die

sich zwischen annähern und entfernen aufspannen und an die Forschung zu assoziieren und dissoziieren in der Kreativwirtschaft anschließen (Ibert et al., 2019). Diese Praktiken des »Versionings« (Hebdige, 2003 [1987]) unterlaufen ein Urheberrecht mit Werk-Auslegung und schaffen dabei neue musikalische Produkte. Im Unterschied zu weiteren referentiellen Schaffenspraktiken zeichnet sich das Versionieren weiters dadurch aus, nicht an der Produktion von Originalen ausgerichtet zu sein.

Abgrenzungen, die zugleich als Ausblicke dienen, bilden den Übergang von Diskussion zu Fazit: *Hörmarken*, *Tribute Bands* und *AI Musikgeneratoren*. Hörmarken sind ein Phänomen der Auftragsmusik (Bronner & Hirt, 2016), bei dem aufgrund der Kürze der zu schaffenden Musikstücke als Markensignatur urheberrechtliche Bestimmung in neue Grenzbereiche vorstößt und formalrechtliche Grenzen zwischen Urheberrecht und Markenrecht überschritten werden. Tribute Bands bilden eine ästhetische und rechtliche Nische, in der Regulationen und wirtschaftliche Zugeständnisse die Produktion von Identität im Sinne einer Übereinstimmung ermöglichen (Homan, 2006). AI Musikgeneratoren werden mit existierender Musik trainiert und ihre Produkte mit musikalischer Ähnlichkeit assoziiert (Drott, 2021). Die Abgrenzungen kontextualisieren Limitierungen meiner Studie und stecken den Rahmen für aufbauende Forschungen ab. Im Fazit fasse ich meine Ergebnisse knapp zusammen und frage mich abschließend, inwieweit von einer Legitimität der Verwechslung und in weiterer Folge von einer Gesellschaft der Similaritäten gesprochen werden darf.

7.1 Produktion von Ähnlichkeit organisieren

Die Untersuchung geht der Frage nach, *wie Produktion von Ähnlichkeit unter sozialen Bedingungen organisiert ist, die Kreativität in Form von Einzigartigkeit fördern und fördern*. Zunächst unterscheide ich die Organisationsformen der Fremd- sowie Selbstsimilarisierung, wobei erste mit Auftragskompositionen und zweite mit Produktionsmusik verbunden ist. Im Unterschied zu Fremd- und Selbstsingularisierung, mit der Reckwitz (2018) zwischen intrinsischen und extrinsischen Forderungen an das Individuum hinsichtlich seiner Ein-

zigartigkeit unterscheidet, spielt für die *Organisation* der Produktion musikalischer Ähnlichkeit eine Rolle, ob von Komponistinnen eine vorgegebene oder eine selbstgewählte Referenz im Prozess nachgeahmt wird. In beiden Fällen baut die Produktion von Ähnlichkeit auf liminale Kreativität. Diese zeichnet sich durch das Arbeiten an und Bewerten von unsicheren Grenzziehungen (Lyng, 2004a) und damit verbundene Kombinationen kleinster Transformationen aus.

Fremdsimilarisierungen sind als komplexe, kollaborative Kreativprozesse organisiert (Hargadon & Bechky, 2006), die mittels differenzierender Pitches vergeben werden (Gill, 2010) und über typischerweise als Musikakteurinnen verstandene Beteiligte hinaus weitere Akteurinnen integrieren (Seabrook, 2015), um musikalische Ähnlichkeit zu produzieren. *Selbstsimilarisierungen* auf der Plattform für Produktionsmusik sind weniger von einem distribuierten Kreativprozess abhängig, sondern geschehen in Antizipation möglicher Wünsche potentieller Kundinnen, weshalb sie in Form von Stock-Music auf Vorrat produziert werden können (Frosh, 2001). In der Fremdsimilarisierung bin ich auf musikalische Ähnlichkeit gestoßen, die keine Sichtbarkeit erzeugt, sondern verwechselt werden möchte. Als *Leiche im Keller* hofft sie auf Vergessen, sobald sie nicht mehr in einem Auftragszusammenhang genutzt wird. Die Selbstsimilarisierung hingegen strebt nach musikalischer Ähnlichkeit, gerade weil sie über diese hofft, Sichtbarkeit auf der Online-Plattform für sich erzeugen zu können (Orlikowski & Scott, 2013). Die Analyse der Gerichtsurteile ergänzt um die Bedeutung affizierender Hörereignisse (Reckwitz, 2018), die sich um Bewertungen von Ähnlichkeit und ihre unsicheren Grenzziehungen organisieren.

Forschung zu organisationalen Zwängen in Kreativprozessen geht davon aus, dass unsichere Grenzen Kreativität fördern (Fishman, 2014; Rosso, 2014). Diese sieht einen fundamentalen Unterschied zu sicheren, festgezurrtten Grenzen, die Kreativität gerade nicht zulassen (Amabile, 1998). Grenzen suggerieren zwar einerseits Sicherheit (Rosso, 2014), andererseits sind sie immer mit Unsicherheit verbunden (Lyng, 2004a; Stacey, 1992). Das Ausloten von unsicheren Grenzziehungen gefährdet ihren kreativen Nutzen, wenn dadurch Grenzen klar gezogen werden (Lindsay, 2010). Die Untersuchung zeigt, dass ästhetische, rechtliche, wissenschaftliche und wirt-

schaftliche Grenzziehungen einen liminalen Raum aufspannen, der neben Hindernissen auch Möglichkeiten für Akteurinnen bietet. Das Navigieren in den Grauzonen führen Beteiligte handlungsmächtig und organisiert aus, indem sie das Herstellen von Versionen fördern und fordern. Sie nutzen ein iteratives Distribuieren ähnlicher Musikproduktionen um Versionen an Referenzen anzunähern und zu entfernen. Gleichwohl die rechtlichen Zwänge keine *self-imposed constraints* (Ortmann & Sydow, 2018) darstellen, finden Akteurinnen Möglichkeiten sich in den Kreativprozessen eingelagerte Unsicherheiten anzueignen und ihnen *self-imposed* zu begegnen.

Die Beteiligten an Similarisierungen distribuieren Kreativität nicht, um den Neuheitsgehalt einer Produktion zu verändern (Csikszentmihalyi & Sawyer, 2014; Woodman et al., 1993) oder um sie an den Konventionen einer Kunstwelt auszurichten (Becker, 2008 [1982]), sondern um unsichere Grenzziehungen auszuloten. In Produktionen von Ähnlichkeit beobachte ich eine liminale Kreativität, die mit Hilfe der Doppelbewegung aus annähern und entfernen die Produktion von Ähnlichkeit organisiert. Beteiligte sind auf eine liminale, an Grenzziehungen ausgerichtete Weise kreativ. Diese liminale Kreativität entsteht, wenn Akteurinnen musikalische Schaffensprozesse um annähern und entfernen organisieren.

Von meiner Untersuchung der Produktion musikalischer Ähnlichkeit lässt sich über die konkrete musikalische Arbeit an Soundalikes lernen und damit über einen musikalischen Aspekt (Faulkner, 1983, 2017) eines größeren kreativwirtschaftlichen Produktionszusammenhangs (Caves, 2000; Hrac, 2012). Die Produktion von Ähnlichkeit von einer breiteren, über die Musik hinausgehenden Warte in den Blick zu nehmen, wäre für Auftragskompositionen von großem Interesse. Die Analyse der diffusen Zusammenhänge zwischen Firmen, kreativen Entscheidungsträgerinnen und beteiligten Kreativschaffenden aus unterschiedlichen Kreativbereichen in Similarisierungen könnte eine Erweiterung dessen darstellen, das Becker (2008 [1982]) in seinen *Art Worlds* vorbereitet hat.

Similarisierungen organisieren sich um liminale Kreativität, indem in den Prozessen Produktionen musikalischer Ähnlichkeit zwischen den Beteiligten iterativ distribuiert und dabei Versionen und Referenzen einander angenähert und voneinander entfernt werden.

7.2 Liminale Kreativität bewerten

Im nächsten Schritt frage ich, *wonach Akteurinnen in der Kreativwirtschaft Produktionen von Ähnlichkeit und Unsicherheiten bewerten, die mit den Produktionen verbunden sind*. Über die Fälle hinweg zeigt sich, dass liminale Kreativität und die Arbeit an unsicheren Grenzziehungen von den Beteiligten und den produzierten Artefakten verlangt, hinsichtlich unterschiedlicher Bewertungsordnungen Bewertungen vorzunehmen bzw. sich bewerten zu lassen. Damit schließe ich an Literatur an, die multiple Bewertungsordnungen in unsicheren oder konfliktären Situationen beobachtet (Boltanski & Thévenot, 2007; Stark, 2009) und für die unsichere Praktik des Samplings schon musikwirtschaftliche Bezüge hergestellt hat (Hondros, 2020a).

Die Beteiligten adressieren unsichere Grenzziehungen hinsichtlich ästhetischer, rechtlicher, wissenschaftlicher und wirtschaftlicher Bewertungen. Diese Bewertungen sind in Produktionen musikalischer Ähnlichkeit miteinander verwoben und trotzdem die Beteiligten aus spezifischen Perspektiven bewerten (Dobusch et al., 2021), fällt ihnen schwer, sie unabhängig voneinander vorzunehmen (Antal et al., 2015; Fourcade, 2011). In liminaler Kreativität verschwimmen Bewertungen miteinander und Unsicherheit darüber entsteht, wonach eine Musikproduktion zu bewerten ist. Diese Verwobenheit analysiere ich als einen wesentlichen Aspekt der andauernden Liminalität (Johnsen & Sørensen, 2015; Szokolczai, 2014), der die Bewertung von liminaler Kreativität in Produktionen musikalischer Ähnlichkeit auszeichnet. Die andauernde Liminalität zwischen Bewertungen stellt sich gegen eine Dichotomie von Singularität und Identität (Reckwitz, 2018), wie sie sich vor Gericht als Abwägung von Recht und Unrecht äußert. Anstatt das Potential von Ähnlichkeit, die Existenz und Vielfaltigkeit von musikalischen Versionen zu nutzen (Lamont, 2012), hat eine Dichotomisierung zwangsläufig einschränkende Auswirkungen auf Möglichkeitsräume von Musikschaaffenden. Möglichkeiten, wie sie typischerweise im *negative space* (Rosenblatt, 2010) des Urheberrechts vorkommen, bleiben verborgen. Für den Musikbereich weist darauf Hebdiges (2003 [1987]) Untersuchung der jamaikanischen Praktik des *Versionings* hin.

Über die Fälle zeigt sich durch die Bewertung der Kombination von Elementen eine Ausweitung des urheberrechtlichen Schutzzumfangs (Vaidhyathan, 2003) und inwiefern musikalische Elemente der Allgemeinheit zur Nutzung freistehen (Raustiala & Sprigman, 2012) oder der wirtschaftlichen Ausbeutung einzelner Personen und Organisationen dient (Townley et al., 2019). Sie ermöglicht, nicht urheberrechtlich geschütztes Musikmaterial über die behelfsmäßige Konstruktion der Kombination nicht-geschützter Elemente in den Bereich des Geschützten wieder einzugliedern (Fishman, 2018). Von gesamtgesellschaftlicher Bedeutung ist, dass diese Reintegration ins Schütz-bare die Balance zwischen Möglichkeiten individueller Ausbeutung von musikalischem Material und sozialer Verteilung derselben (May & Sell, 2006) stärker auf individueller Seite gewichtet. Der Schutzraum erweitert sich, den ein Werk im Urheberrecht einnimmt. Dieser Kombination von Elementen mit modernen technischen Mitteln beizukommen, ermöglicht die Big Data Analyse von Musikstücken, die mit Wahrscheinlichkeiten vergleichbar macht, inwiefern eine bestimmte Kombination von Elementen nicht wahrscheinlich und sogar *neu* ist (Müllensiefen & Frieler, 2004b). Big Data Anwendungen wie Shazam werden schon heute in verschiedenen Kontexten genutzt, um Ähnlichkeit aufzudecken und zu bewerten. Originalität und Individualität wird in einer solchen Messung allerdings längerfristig kaum bewertet werden können, weshalb die Nutzung dieser algorithmischen Anwendungen zu einer Stärkung des Neuheits-Aspekts führen würde, den das Urheberrecht allerdings bisher versucht auszublenden (Pierson et al., 2011).

Die Analyse der Produktion musikalischer Ähnlichkeit macht auf die Bedeutung von wissenschaftlichen Bewertungen für die Produktion musikalischer Ähnlichkeit aufmerksam und ergänzt damit Literatur zu Musik-sampling (Fischer, 2020; Schrör, 2019). Zusätzlich zu Kunst, Recht und Wirtschaft verlangen Ähnlichkeitsproduktionen nach Wissenschaft zur Bewertung musikalischer Kreativität. Auch der Zusammenhang musikalischer Ähnlichkeit und liminaler Kreativität bietet Anschluss zur Samplingforschung. Die unauflösbaren Unsicherheiten von musikalischer Ähnlichkeit, die liminale Kreativität auszeichnen, unterscheiden sich von der regulatorischen Unsicherheit im Sampling (Hondros, 2020a; McLeod & DiCola, 2011). Sampling ist eine – für das Rechtssystem – neue Musikpraktik, die

in der Rechtssystematik keine Abbildung findet, und ist entweder erlaubt oder nicht erlaubt. Das ist zwar rechtlich unsicher, aber nicht liminal. Durch das Urteil des europäischen Gerichtshofs im *Metall auf Metall*-Fall könnte das eine Neuausrichtung erfahren. Sampling ist erlaubt, solange das Sample nicht hörbar auf das gesamplete Werk verweist, und es zu keiner *Wiedererkennbarkeit* kommt (EuGH, 2020). Für wiedererkennbare Referenzialität sind weiterhin Lizenzen einzuholen. Dieses Urteil verändert die Bewertungsebene von der Praktik des Samplings und dem Schaffensprozess hin zu musikästhetischen Bewertungen und der ästhetischen Wahrnehmbarkeit einer Nutzung. Auf welche Bewertungsprobleme das stoßen könnte, lässt sich an der Bewertung von Ähnlichkeitsproduktionen ablesen.

Beteiligte an Similarisierungen bewerten musikalische Ähnlichkeit, indem sie unsichere Grenzziehungen mit ästhetischen, rechtlichen, wissenschaftlichen und wirtschaftlichen Bewertungen adressieren.

7.3 Praktiken der Produktion von Ähnlichkeit und liminaler Kreativität

Schließlich stelle ich die Frage, *welche Praktiken bei der Produktion von Ähnlichkeit eine Rolle spielen und wie Akteurinnen mit diesen Praktiken Unsicherheiten begegnen*. Im Mittelpunkt stehen die Praktiken von annähern und entfernen, die als Praktikenbündel (Schatzki, 2005) die beobachteten kreativen Prozesse der Fremd- und Selbstsimilarisierung, sowie die Bewertungen der Beteiligten an Gerichtsurteilen anleiten. Während in den Produktionsprozessen annähern und entfernen miteinander verschränkt sind, um liminale Kreativität herzustellen, zeigen die Gerichtsurteile, dass annähern und entfernen Perspektiven sein können, um in Streit stehende Musikproduktionen zu bewerten. Erst durch das Zusammenspiel von annähern und entfernen als *versionieren* stellen die Beteiligten in den betrachteten Produktionsprozessen musikalische Ähnlichkeit her (Hebdige, 2003 [1987]), woraus sich das generative Potential liminaler Kreativität ableitet (Csikszentmihalyi & Getzels, 1971).

Annähern und entfernen schließt an Untersuchungen zu assoziieren und dissoziieren in der Kreativwirtschaft an (Ibert et al., 2019; Pike, 2013). Während diese auf die voneinander unterschiedenen Stoßrichtungen der verwandten Praktiken aufmerksam macht, zeigt die Analyse von Similarisierungen wie beide miteinander verschränkt wirksam werden und erst durch diese Verschränkung der Praktiken liminale Kreativität entsteht. Annähern und entfernen setzt Artefakte in räumliche Verhältnisse zueinander. Damit unterstreichen diese Praktiken eine materielle Perspektive (Shove, 2017) auf immaterielle Objekte, wie sie gegenwärtig Forschung zu intellektuellem Eigentum in der Kreativwirtschaft anregt, die intellektuelles Eigentum als liminal objects analysiert (Townley et al., 2019).

Die räumliche Analyse der Praktiken annähern und entfernen verweist auf Praktiken der Umgehung, die in urheberrechtssensibler Kulturproduktion regelmäßig anzutreffen ist (Dobusch et al., 2018; Fischer, 2020). Zwar können mit Hilfe der verschränkten Praktiken Ähnlichkeitsproduktionen entstehen, die eine Referenz kreativ *umgehen*, indem sie an ihr *vorbeikomponieren*. Sie verbleiben aber letztlich immer in einem potentiell rechtverletzenden Zustand, einer andauernden Liminalität (Johnsen & Sørensen, 2015). Die Analyse der Praktiken von Ähnlichkeitsproduktionen ergänzt Literatur zu Umgehungspraktiken um die Bedeutung der Liminalität, die Grenzziehungen und Arbeit an diesen auszeichnet. Die Praktiken der Beteiligten an Produktionen musikalischer Ähnlichkeit sind daran ausgerichtet, unscharfe Grenzziehungen mittels kleinster Transformationen auszuloten. Wenn sie an diesen unsicheren Grenzziehungen arbeiten und mitunter substantielle persönliche Gefahren eingehen, sind die Komponistinnen musikalischer Ähnlichkeit die *Edgeworker* (Lyng, 2004a) des Musikgeschäfts. Damit erschließt die Studie das Edgework-Konzept für die Kreativindustrie, die zwar vielfältige Unsicherheiten kreativer Arbeit kennt (Eikhof & Haunschild, 2006; Manske & Schnell, 2010; Menger, 2014), die Arbeit an Grenzziehungen aber noch nicht als Lokus dieser Unsicherheiten analysiert wird.

Auf eine bisher kaum beachtete Schattenseite urheberrechtlicher Regulation weist Fremdsimilarisierung hin: die Zweischneidigkeit des starken Urheberpersönlichkeitsrechts. Sich nie und unter keinen Umständen von seinen Urheberrechten lossagen zu können, als Stärkung des Schöpfenden

gedacht (Pierson et al., 2011), nimmt sich in meinen Fällen als Fallstrick aus, der Komponistinnen in unsicherer Liminalität hält. Denn während die Produktionen musikalischer Ähnlichkeit in Auftragszusammenhängen der Fremdsimilarisierung von den Aufträgen der Auftraggeberinnen abhängen und von diesen gefordert werden, sind es die Komponistinnen, die für ihre geistigen Schöpfungen die rechtliche Verantwortung haben. Dieser rechtlichen Verantwortung für eine Ähnlichkeitsproduktion können sie sich aufgrund des Urheberpersönlichkeitsrechts nicht entziehen, selbst wenn sie es wollten. An dieser Stellschraube des Urheberrechts sollte eine praktikenorientierte, kritische Urheberrechts- und auch Kreativwirtschaftsforschung ansetzen, um den Wirkungszusammenhängen des urheberrechtlichen Persönlichkeitsrechts im Zusammenhang von Auftragskreativität nachzuspüren.

Das Versionieren von Referenzen durch annähern und entfernen fördert Kombinationen kleinster Transformationen, mit deren Hilfe Akteurinnen unsicherer Grenzziehungen begegnen.

7.4 Ausblick: Hörmarken, Tributebands und AI Musikgeneratoren

Neben den theoretischen Anschlussmöglichkeiten können empirische Kontexte Untersuchungen zu liminaler Kreativität anregen: *Hörmarken*, *Tributebands* oder *AI Musikgeneratoren*. Diese deuten über die beschriebenen Soundalike-Produktionen hinaus, befinden sich am Rand dessen, was unter Soundalike verstanden wird, und sind relevante empirische Fälle der Produktion musikalischer Ähnlichkeit.

Audio-Branding, ein Bereich der Auftragskomposition, hat die Produktion von *Hörmarken* zum Ziel (Bronner & Hirt, 2016). Hörmarken sind meist nur wenige Sekunden kurze, aus kaum mehr als vier Tönen oder wenigen Klängen bestehende Signations, die als auditiver Reiz für die Kommunikation einer Marke nach außen dienen. Um ihren Effekt zu erzielen, müssen Hörmarken notwendigerweise kurz sein. Kürze hat zur Folge, dass nur wenige Töne umfassende Kompositionen als Hörmarken in Frage kommen. Das Problem des Soundalikes tritt für Hörmarken schon rein kombinatorisch

risch auf, da bei Vier-Töne-Kompositionen die Anzahl möglicher Rekombinationen eingeschränkt ist.

Wenn die Leute sich um drei Töne streiten, dann streiten sie sich um drei Töne. (...) Oft geht es bei solchen Streitigkeiten, gerade so im Bereich Werbung, Marketing, weil Firmen viel Geld ausgeben, um sich eine Corporate Identity verpassen zu lassen mit ein paar Tönen und dann plötzlich heißt es, das könnte geklaut sein. (Interview, m-17.04.11iNS, Paragraph 33)

Einerseits ist in Frage zu stellen, ob das Urheberrecht für eine Komposition von Hörmarken anwendbar ist. Ob eine Komposition von vier Tönen als individuelles Werk mit Schöpfungshöhe gilt oder nicht, ist keine triviale Bewertung. Andererseits sind Musikakteurinnen wochen- oder monatelang mit der Gestaltung von Hörmarken befasst. In wenige Töne kann der zeitliche Aufwand mehrerer Album-Produktionen geflossen sein. Kleinste musikalische Transformationen spielen eine Rolle und entscheiden darüber, ob eine Hörmarke von einer Kundin akzeptiert wird oder nicht. Musikalische Kreativität und womöglich Originalität bei Hörmarken kann nicht mit der Länge der Musikstücke argumentiert werden.

Um urheberrechtliche Schutzbestimmungen zu umgehen, bietet sich das Markenrecht an, der dritte große Schutzbereich des geistigen Eigentums (Cornish, Llewelyn, & Aplin, 2003). Als gewerbliches Schutzrecht ist es dem Patentrecht näher als dem Urheberrecht. Das Markenamt prüft eine Hörmarke in einem offiziellen Bewertungsvorgang ähnlich dem einer Patentierung und testet sie hinsichtlich ihrer Unterscheidungskraft, dem Prüfkriterium des Markenrechts. Problematisch an der Verquickung von Urheberrecht und Markenrecht ist die unbegrenzte zeitliche Schutzfähigkeit von Markenrechten. Mittels Hörmarken könnten Rechtsinhabende kurze Musiken auf unbestimmte Zeit schützen. Forschung zu musikalischer Ähnlichkeit sollte an dieser Temporalität des Schutzes geistigen Eigentums ansetzen.

Wird eine Hörmarke durch das Markenamt als nicht schutzwürdig bewertet, kann es zu rechtlichen Streitigkeiten kommen. Der Fall *Globo* gegen die EUIPO, das Amt für geistiges Eigentum der europäischen Union, wurde 2016 vor dem europäischen Gerichtshof entschieden. Die Firma *Rede Globo*

ist das größte brasilianische Medienunternehmen. Es wollte sein Markenlogo in der europäischen Union als Hörmarke eintragen und schützen lassen. Das Markenamt wies den Antrag ab. Das Logo – auch in meinem Hörerlebnis ein generisches Telefonläuten – wäre nicht ausreichend unterscheidungskräftig. Als ich meiner brasilianischen Kollegin das Telefonringen vorspielte, wusste sie allerdings sofort, um welches spezifische Ringen es sich handelte. Für sie hat das Logo Unterscheidungskraft. Zwar hängt Unterscheidungskraft in der Markenkommunikation mit dem Territorium zusammen, in dem eine Marke aktiv ist. Da globale Unternehmen weltweit agieren (wollen), offenbaren sich spannende Abgrenzungsschwierigkeiten – man könnte an die enge kulturelle Verflechtung zwischen Brasilien und Portugal denken. Während Hörmarken in den Bereich des Markenrechts fallen und damit nur an bestimmten Punkten und unter bestimmten Umständen mit dem Urheberrecht in Berührung kommen, könnten rechtsfeldübergreifende Aspekte zur bisherigen Diskussion beitragen.

Hörmarken könnten im Zusammenhang des Musikstreaming betrachtet werden, wo die Bedeutung kürzester Musiktteile zunimmt und den ersten Sekunden eines Tracks immer mehr Bedeutung zukommt. Diese entscheiden, ob ein Song weiter angehört oder *geskippt* wird. Nur für ersteres erhalten Rechtsinhaberinnen eine Vergütung. Das hat ein Schrumpfen von musikalischen Intros zur Folge, das schnell einsetzenden Hooks und Vocals weicht (Léveillé Gauvin, 2018). Wenige Töne sind entscheidend für Erfolg oder Misserfolg eines Musikstückes. Ob sich Streitigkeiten der urheberrechtlichen Zukunft an dieser Stelle abzeichnen, ist nicht eindeutig zu beantworten. Wenn sich allerdings in den ersten Sekunden eines Songs die wertvolle *Originalität* eines Musikstückes abbildet, lässt das einen schmäler werdenden Spielraum für Musikschaffende befürchten. Den rechtlichen Unsicherheiten aus dem Nischenbereich der Hörmarken könnte so zukünftig eine Zentralstellung zukommen, die eng mit der Produktion musikalischer Ähnlichkeit verwoben ist.

Tributebands sind Musikgruppen, die noch oder nicht mehr aktive Bands imitieren. Tributebands stehen im Zusammenhang von Cover-Versionen und verdanken ihre Existenz maßgeblich den regulatorischen Freiräumen der Cover-Lizenzen (Penzich, 2004). Im Unterschied zu Covers ist ihnen

aber nicht daran gelegen, mit Hilfe eigener Authentizität und Kreativität ein Original zu transformieren (Solis, 2010). Hingegen kopieren sie das Original bestmöglich und sind am performativen Live-Auftritt ausgerichtet, was sich an musikalischen Praktiken wie der Imitation spezieller Liveaufnahmen, aufwendig choreografierten Performances und detailreichen Kostümen nachvollziehen lässt (Homan, 2006). Tributebands sind der Verdopplung des Sounds einer Referenzband verschrieben und erreichen unterschiedliche Grade an *Imitationsperfektion*. In Großbritannien, wo Tributebands besonders beliebt sind (Homan, 2006), werden offizielle Wettbewerbe ausgetragen, um die besten Tributebands zu küren.

Tributebands aus dem Blickwinkel der Produktion musikalischer Ähnlichkeit zu untersuchen, trägt zu Praktiken der Produktion von Sound bei (Pinch & Bijsterveld, 2012), welche Bewertungen eine Rolle spielen und wie beides von sozialen Prozessen der Kanonisierung von Originalen geprägt und begleitet wird. Zudem sind Tributebands durch die eigenen kleinsten Transformationen oder die Programmgestaltung an diesen historisch wandelbaren Dimensionen beteiligt (Homan, 2006). Diese Mikroperspektive auf musikalische Ähnlichkeitsproduktion, die aber auf Makrostrukturen zwischen Bands, musikwirtschaftlichen Bereichen und Fans sowie Fan-Sein verweist, erweitert sowohl das Wissen über die Produktion musikalischer Ähnlichkeit als auch über die Musikwirtschaft allgemein.

Schließlich sind *AI Musikgeneratoren* und damit verbunden alle Technologien generativer künstlicher Intelligenz zu nennen. Das sich derzeit rasant entwickelnde, disruptive Phänomen wirft vielfältige, nicht zuletzt rechtliche Fragen auch für die Kreativwirtschaft und das Musikgeschäft auf (Drott, 2021; Sturm, Iglesias, Ben-Tal, Miron, & Gómez, 2019). Ein Kernproblem bilden Unsicherheiten rund um Produktionen von Ähnlichkeit und inwiefern künstliche Intelligenz vorrangig dazu geeignet sein könnte, Ähnlichkeitsprodukte herzustellen (Forde, 2023). Die Plattform MusicStar.AI, die AI-basierte Musikgeneration ermöglicht, beschreibt sich im Grunde als Soundalike-Maschine:

Are you an artist looking for inspiration? Or a fan that wants to know what it feels like to be a star? Our music generator software will help you

create original songs in the style of your favorite artists. (MusicStar.AI, 2023)

Die Verknüpfung des »original songs« mit der Ähnlichkeit zu einer berühmten Referenz erinnert frappierend an die Aufgabe, denen Komponistinnen in Auftragskompositionen begegnen. Interessante Veränderungen deuten sich auf der Auftraggeberinnenseite an, da Künstlerinnen selbst und sogar Fans als potentielle Plattformnutzerinnen adressiert werden. Damit einher könnte eine Verschiebung der Beweggründe für die Produktion von Ähnlichkeit gehen, die weniger wirtschaftlich und mehr ästhetisch ausgerichtet sein könnten. Großer Bedeutung dürfte der Frage der Bewertung von Ähnlichkeit zukommen, insbesondere im Vergleich von menschlich- und AI-geschaffener Ähnlichkeit zwischen Kulturproduktionen.

Im abschließenden Fazit fasse ich die Überlegungen der Arbeit zusammen, um mich über diese hinaus der Frage zu widmen, inwiefern Verwechslung in einer auf Singularität und Individualität abstellenden Gesellschaft legitim sein kann.

7.5 Fazit: Legitimität der Verwechslung und eine Gesellschaft der Similaritäten?

Ich habe mich mit der Produktion musikalischer Ähnlichkeit beschäftigt und untersucht, wie diese organisiert ist, bewertet wird und welche Praktiken bei ihrer Produktion zu beobachten sind. Dafür analysiere ich empirisches Datenmaterial aus den Perspektiven von Auftragskompositionen, Produktionsmusik und Gerichtsfällen. Für die Auftragskompositionen habe ich Interviews mit beteiligten Akteurinnen geführt, um den Herstellungsprozess einer Ähnlichkeitsproduktion in und um Musikstudios nachzuzeichnen. Für Produktionsmusik habe ich die kommunikativen Bewertungen musikalischer Ähnlichkeit einer Community auf einer Online-Plattform für Produktionsmusik gesammelt und Praktiken der Herstellung von Ähnlichkeit auf der Plattform herausgearbeitet. Die Analyse von Gerichtsurteilen ergänzt und erweitert die Argumentation um Streitfälle zu musikalischer

Ähnlichkeit von internationaler Bedeutung und vermittelt, wie Gerichte Unsicherheiten musikalischer Ähnlichkeit verhandeln.

Im Musikgeschäft können Akteurinnen damit beschäftigt sein, Räume zwischen Musikstücken mit Versionen zu bestücken. Sie bearbeiten mit Hilfe liminaler Kreativität Grenzziehungen und suchen nach Kombinationen kleinster Transformationen, um in den geschaffenen Ähnlichkeiten ausreichend Differenz zu erzeugen und keine Urheberrechte zu verletzen. Sowohl der distribuierte, organisierte Schaffensprozess in den Medienmusikstudios als auch die *community of practice* der Online-Plattform machen den Eindruck, nicht aufgelöste Zustände des Übergangs als ein Ergebnis organisierten Handelns zu begreifen. Nicht inhärente Ambiguität von rechtlichen oder ästhetischen Regeln, sondern erst das auf vielfältige Weise gerechtfertigte Bewerten von Praktiken regt Liminalität in den untersuchten Produktionsumgebungen an. Für Forschung zur Kreativwirtschaft, die sich immer zwischen Neuheit und Bekanntheit orientiert, beleuchtet meine Arbeit die vernachlässigte Perspektive der Bekanntheit. Für Forschung zu Kreativität zeige ich, wie Kreativität Prozesse begleitet, die sich bewusst an keiner Neuheit im Sinn einer Innovation orientiert und dennoch Neues produziert.

Ich habe vorgestellt, wie Akteurinnen Ähnlichkeit produzieren, bin aber weniger auf Verwechslung aus einer gesellschaftlichen Warte eingegangen. Die Produktion von Ähnlichkeit hat aber in einer Gesellschaft, die Singularität fordert und fördert (Reckwitz, 2018), geradezu subversiven Charakter. Sie muss sich, auch in Form reflektierender Akteurinnen, kontinuierlich rechtfertigen. Berichterstattungen zu Soundalikes drehen sich um das Thema des Diebstahls, in sozialen Netzwerken wird Ähnlichkeit sanktioniert, Schöpferinnen musikalischer Ähnlichkeit wollen selbst *einfach* nur kreativ sein.

Gesellschaftlich stellt sich die Frage, ob ein Verständnis von musikalischer Kreativität als erlebter Andershaftigkeit im Sinne einer Singularität nicht den Blick verstellt auf mitunter nur feingliedrige Unterschiede, die im Wahrnehmungsfeld der Similaritäten zu finden sind und auf eine *Legitimität der Verwechslung* hindeuten. Da den Similaritäten allgemein der Plural besser zu Gesicht steht als der Singularität könnte hier Spielraum für positive Bewertungen von Vielfalt (Lamont, 2012) und mögliche Umgehungspraktiken von Winner-take-all Märkten zu finden sein. *Versionieren* kann

als kulturelle Praktik begriffen werden, die zu sozialer Diversität und ästhetischem Reichtum beiträgt (Hebdige, 2003 [1987]). Trotzdem scheint sie unter den Bedingungen romantisch motivierter Singularisierungstendenzen schwer zu rechtfertigen. Für die Produktion musikalischer Ähnlichkeit wirft das Fragen auf, inwiefern eine ikonische und aufgrund ihrer Berühmtheit affizierende Musik hinsichtlich ihrer urheberrechtlichen Qualität bewertet wird. Der Fall *Eminem Esque* verdeutlicht, dass Berühmtheit und Originalität näher beisammen liegen, als man womöglich guteißen mag. Eine algorithmische Datensammlung könnte helfen, hier Abhilfe zu schaffen.

In der Singularität kulminieren mit ästhetischer Kreativität, individueller Leistung und ökonomischem Erfolg zentrale Bewertungen des kreativen Kapitalismus, der vor Trittbrettfahrerinnen zu schützen ist. In den Winner-take-all Märkten der Singularitäten bewerten als Rechtsinhabende identifizierte Akteurinnen nachahmendes Verhalten als persönlichen Diebstahl, der aus Profitgier der Nachahmenden geschieht. Was im Einzelfall zutrifft, hat gesamtgesellschaftlich zur Folge, dass die kulturelle Kraft der Ähnlichkeit, das Spielen mit dem Bekannten, das *Karnevaleske* (Bachtin & Leupold, 1987) und eben das *Versioning* (Hebdige, 2003 [1987]) keinen Platz hat. Musikstücke werden zu Markenträgerinnen, denen es darum geht ihre Unterscheidungskraft und damit verbunden ihre Marktposition zu erhalten. Dafür verlieren gemeinfrei verfügbare Elemente an Strahlkraft, obwohl die technologischen Möglichkeiten gerade Verfügbarkeit von kombinierbaren Inhalten suggerieren. *Kulturen der Version* oder eine *Gesellschaft der Similaritäten* sind eine Alternative. Sie sind dort zu finden, wo Kulturschaffen die Grenzen der Künstlerin als Genie überschreitet und zur gesellschaftlichen Praktik wird. Versionen sind eine Antithese zu Individualisierung und ein Weg, sich den singularisierenden Dynamiken auf den von wenigen dominierten Kreativmärkten zu entziehen.

8 Danke

Wie an jeder Produktion von Ähnlichkeit und an kreativen Prozessen im Allgemeinen, sind an der Entstehung des vorliegenden Buches viele Menschen beteiligt gewesen, die ich namentlich nicht genannt habe. Diesen Menschen gilt mein Dank, denn ohne sie wäre dieses Buch nicht entstanden. Ich bedanke mich bei all jenen im Text anonymisierten Personen, die ihr Wissen und ihre Zeit mit mir geteilt haben. Ohne sie wäre sozialwissenschaftliches Arbeiten nicht möglich. Ganz besonders bedanke ich mich daneben bei meiner Partnerin Katharina, die mich über den gesamten Entwicklungsprozess des Buches unheimlich entlastet und unterstützt hat, indem sie den Text immer wieder nach Rechtschreib- und anderen Sprachfehlern abgesehen hat. Auch bei meiner Frida-Amalia und meinem Pino-Konstantinos bedanke ich mich. Sie haben oft erstaunliches Verständnis für »Koki arbeitet«, wie sie sagen.

Prof. Dr. Sigrid Quack danke ich für die zahlreichen klugen und weit-sichtigen Kommentare, mit denen sie mir sowohl Richtungen aufgezeigt und zugleich Freiheit gelassen hat, meine eigene Richtung zu finden. Ich danke Sigrid, dass sie mich 2016 nach Duisburg geholt hat. Das hat meiner intellektuellen Entwicklung und meinem gesamten Leben gutgetan. An der Universität in Duisburg-Essen haben viele weitere Kolleginnen und Kollegen Anteil an der Entstehung des Buches. Ich bedanke mich bei Dr. Glauca Peres da Silva für die guten Tipps, Dr. Laurens Lauer für die entlastenden Gespräche über die Belastungen des Promovierens, Gülay Yildirim für alles und auch meinen Kolleginnen Patrick Witzak, Laura Gerken und Andres Lopez Rivera für ihre Kommentare bei Lehrstuhlkolloquien.

Bedanken möchte ich mich bei der DFG-Forschergruppe Organized Creativity, in der ich tätig war und deren Rahmen meine Forschung angelei-

tet hat. Im Besonderen bedanke ich mich bei Prof. Dr. Leonhard Dobusch und Dr. Katharina Zangerle, die beide im Parallelprojekt an der Universität Innsbruck beteiligt waren. Die Doktorandinnen der Teilprojekte, Dr. Alice Melchior, Dr. Benjamin Schiemer, Dr. Tobias Theel, Dr. Lukas Vogelsgang, sowie die Post-Doktorandin Dr. Birke Otto haben eine kollegiale Gruppe gebildet, wofür ich mich herzlich bedanken will. Die beteiligten Professorinnen, Prof. Dr. Jörg Sydow, Prof. Dr. Elke Schüssler, Prof. Dr. Gernot Grabher, Prof. Dr. Oliver Ibert, Prof. Dr. Gregory Jackson und Prof. Dr. Jana Costas haben mich mit ihren Kommentaren bei Forschergruppentreffen oft inspiriert. Vielen Dank! Schließlich gilt mein Dank auch dem Böhner-Verlag, der mich im Entstehungsprozess des Buches großartig unterstützt hat.

9 Anhang

9.1 Überblicke Datenmaterial

Zu den gesammelten Datenmaterialien zeige ich, mit welchen Akteurinnen ich Interviews geführt habe, den Überblick zum Feld für Online-Produktionsmusik, meine Archivarbeit und Beobachtungen auf der Plattform sowie die analysierten Gerichtsurteile. Aufgrund der Datenmenge gehe ich nicht in letzter Konsequenz detailliert vor. Sowohl Interviewtranskriptionen, Dokumenten- und Screenshot Sammlungen sowie Erhebungen auf der Plattform können von mir eingefordert werden. Die Dokumente der Gerichtsurteile sind online auffindbar.

9.1.1 Geführte Interviews

Die Interviewkürzel sind aus dem Organized Creativity Projekt übernommen. Für das Dissertationsprojekt geführte Interviews gehören zum Datensatz des Gesamtprojektes, für das Projekt geführte Interviews sind ebenso für meine Dissertation relevant.

Interview mit	Datum	Kürzel	Akteurin	Länge in min
E.	30.09.16	m-16.09.30iFM	Managerin	01:03:28
S. B.	04.10.16	m-16.10.04iFL	Anwalt	01:59:10
C. B.	07.10.16	m-16.10.07iFM	Manager	01:42:25
C. B.	20.10.16	m-16.10.20iFL	Anwalt	01:09:43
B. L.	09.11.16	m-16.11.09iFL	Anwalt	01:20:49
M. S.	19.11.16	m-16.11.19iNA	Komponist	02:30:43

M. P.	14.12.16	m-16.12.14iFL	Anwalt	01:16:29
H. F.	15.12.16	m-16.12.15iNS	Gutachter	00:35:48
R. M.	16.12.16	m-16.12.16iNA	Komponist	01:24:07
M. R.	27.12.16	m-16.12.27iNA	Komponist	00:53:57
D. L.	30.01.17	m-17.01.30iFL	Anwältin	00:56:13
U. G.	08.02.17	m-17.02.08iFL	Anwalt	00:55:53
P. P. S.	13.03.17	m-17.03.13iNO	Manager	02:18:31
J. K.	10.04.17	m-17.04.10iFL	Anwalt	01:12:00
M. D.	11.04.17	m-17.04.11iNS	Anwalt	01:34:56
G. B.	11.04.17	m-17.04.11iFL	Anwalt	01:04:13
C. S.	12.04.17	m-17.04.12iFM	Manager	02:02:43
L. P.	12.04.17	m-17.04.12iNA	Komponist	01:04:32
S. P.	26.05.17	m-17.05.26iNA	Komponist	01:36:17
M. M.	09.11.17	m-17.11.09biNA	Komponist	01:20:33
S. v. L.	06.12.17	m-17.12.06.iNA	Komponist	01:30:06
M. S.	26.01.18	m-18.01.26.iFA	Komponist	00:59:08
D. B.	30.01.18	m-18.01.30.iFA	Komponist	01:13:52
F. W.	12.03.18	m-18.03.12iFA	Komponist	01:42:57
M. H.	26.07.18	m-18.07.26iNA	Komponist	01:51:19
D. K.	31.07.18	m-18.07.31iFA	Komponist	02:48:54
M. G.	03.09.18	m-18.09.03iNA	Komponist	00:42:35
H. M.	01.10.18	m-18.10.01iNL	Gutachter	01:30:06
N. F.	05.10.18	m-18.10.05iFM	Komponist	01:06:17
D. M.	16.11.18	m-18.11.16iNL	Gutachter	00:32:00
K. F.	16.11.18	m-18.11.16iNL(b)	Gutachter	01:06:43
P. H.	20.11.18	m-18.11.20iFA	Komponist	02:11:36
D. B.	23.11.18	m-18.11.23iNA	Komponist	00:46:38

Tabelle 13: Übersicht Interviews

9.1.2 Online-Plattformen für Produktionsmusik

Der Überblick zeigt Online-Plattformen im Feld der Produktionsmusik. Insbesondere unterscheidet sich die Lizenzierungsformen GEMA, Royalty-free (RF) und Creative Commons (CC).

Name	Typ	Beschreibung	Kosten	Land	Community
AudioJungle ²²	RF	Riesige Plattform für Stock-Music mit sehr aktiver Community, Teil der Envato-Märkte für kreative Komponenten	Musik ab 5\$, Artist-driven pricing	AUS	Ja
Dewolfe Music ²³	GEMA	Sehr ausgewählt; Verweis auf „History“ – erste Production Music Company	individuelle Lizenzen	GB	Nein
Universal-production-music ²⁴	GEMA	Search-Engine zentral; keine berühmten Künstlerinnen	komplexe Lizenzlisten	USA	Nein
Sonoton ²⁵	GEMA	Masse: über 500.000 Tracks, aber „Originals“; Exclusive-Tracks	komplexe Kosten	D	Nein
Audionetwork ²⁶	GEMA	Original Musik; interne „Top 40“; Zahl der verfügbaren Tracks auf Startseite sichtbar	8€ für YouTube bis €599 für Online-Ads	GB	Nein
Extrememusic ²⁷	GEMA	High End Musik – werben mit Superstars von Hans Zimmer bis Snoop Dog	abhängig vom Projekt, individuelle Lizenzen	GB	Nein
Freeplaymusic ²⁸	RF	Suchmaschine unterscheidet Tracks für Ereignisse	Komplexes Lizenzschema	USA	Nein
Intervox ²⁹	RF	teureres AudioJungle	Preisliste zwischen 0 und 999€	D	Nein
Epidemic-sound ³⁰	RF	Werben mit 30.000 + Tracks und mit Customers, nicht mit Artists	Mix aus Subscription (13€ - 130€) + Licenses (99€ - 2400€)	SWE	Blog

²² <http://www.audiojungle.net/>, Zugriff: 18.09.2020.

²³ <https://www.dewolfemusic.com/>, Zugriff: 18.09.2020.

²⁴ <https://www.universalproductionmusic.com/>, Zugriff: 18.09.2020.

²⁵ <http://www.sonoton.de/>, Zugriff: 18.09.2020.

²⁶ <http://www.audionetwork.com/>, Zugriff: 18.09.2020.

²⁷ <https://www.extrememusic.com/>, Zugriff: 18.09.2020.

²⁸ <https://freeplaymusic.com/>, Zugriff: 18.09.2020.

²⁹ <http://www.intervox.de/>, Zugriff: 18.09.2020.

³⁰ <http://www.epidemicsound.com/>, Zugriff: 18.09.2020.

<u>Audiodraft</u> ³¹	RF	Online-Plattform für Audiobrandings; „One-Stop“ Online Shop	Bis zu 20.000€ für ein „multisited audiobranding“	F+ USA	Blog
<u>Art-List</u> ³²	RF	Licensing für Video, Film und YouTube	Subscription-Modell für 16,60\$ pro Monat	ISR	Nein
<u>Premiumbeat</u> ³³	RF	Lizenzverträge zum Download	Lizenzen Standard 59\$, Premium 199\$	CN	Blog
<u>Massivetracks</u> ³⁴	RF	Royalty-free als Verkaufsargument	Lizenzen zwischen 29€ und 200€	D	Nein
<u>Audeeyah</u> ³⁵ <u>Audiohub</u> ³⁶	RF	Produzieren alle Tracks „in-house“	Lizenzen um 3€ und 13€	D	Nein
<u>Stockmusic</u> ³⁷	RF	Kuratierte Stock-Musik hat einen „Royalty-Free Music Blog“	Lizenzen (39,95\$), 3 Subscription-Raten und Credit System	USA	Nein
<u>Bensound</u> ³⁸	RF	Einfache Seite, acht „Genres“	Single Tracks 29\$ - 580\$; Subscription 129\$	F	Nein
<u>Tunetank</u> ³⁹	RF	„Mood“, „Category“ und „Genre“ als 3 Suchkriterien	19\$, 79\$, 189\$ - 3 Lizenzen	USA	Nein
<u>Pond5</u> ⁴⁰	RF	Masse an Medieninhalten, sehr ähnlich zu AudioJungle“	verschiedene Preise, u.a. 28\$, 47\$, 46\$, 33\$, Ranges wie von 28-47\$	USA	Ja
<u>Soundstripe</u> ⁴¹	RF	Ausgewählte Künstlerinnen; RF als Reaktion auf Copyright-Komplexität;	Simple Pricing; 15 pro Monat; 135\$ pro Jahr	USA	Ja
<u>Free-Stock-Music</u> ⁴²	RF + CC	Insgesamt 1.154 Tracks verfügbar; klare und ausführliche Suchmaschine	Keine Kosten, Attribution	BGR	Nein
<u>Jamendo</u> ⁴³	RF + CC	Produktionsmusikarchiv mit 240.000 Tracks; zusätzlich Streaming-Plattform	Lizenzen zwischen 49€ und 299€ + Abos	LUX	Nein

Tabelle 14: Übersicht Plattformen für Produktionsmusik

³¹ <http://www.audiodraft.com/>, Zugriff: 18.09.2020.

³² <http://www.artlist.io/>, Zugriff: 18.09.2020.

³³ <http://www.premiumbeat.com/>, Zugriff: 18.09.2020.

³⁴ <http://www.massivetracks.net/>, Zugriff: 18.09.2020.

³⁵ <http://www.audeeyah.de/>, Zugriff: 18.09.2020.

³⁶ <http://www.audiohub.de/>, Zugriff: 18.09.2020.

³⁷ <http://www.stockmusic.com/>, Zugriff: 18.09.2020.

³⁸ <http://www.bensound.com/>, Zugriff: 18.09.2020.

³⁹ <http://www.tunetank.com/>, Zugriff: 18.09.2020.

⁴⁰ <http://www.pond5.com/>, Zugriff: 18.09.2020.

⁴¹ <http://www.soundstripe.com/>, Zugriff: 18.09.2020.

⁴² <https://www.free-stock-music.com/>, Zugriff: 18.09.2020.

⁴³ <https://licensing.jamendo.com/de/katalog?mm=catalog>, Zugriff: 18.09.2020.

9.1.3 Netnographische Beobachtungen und Archivarbeit auf AudioJungle

Für mein netnographisches Vorgehen auf der Plattform habe ich Screenshots angefertigt, Diskussionen-Threads kopiert und veröffentlichte Blogbeiträge gesammelt. Neben zwei Hauptbeobachtungsphasen habe ich ein Jahr jeden Morgen zwischen vier und fünf Screenshots der Plattform gemacht. Die Startseite der Homepage habe ich von 02.01.2019 an täglich fotografiert. Ähnlich ging ich bei der Suche für Musikstücke vor, die sich mittels »Happy Ukulele« finden lassen, für ein paar Monate folgte ich »Upbeat Coporate« Tracks. Auch die »Top Authors« fotografierte ich täglich, um einen Einblick in Verkaufsentwicklung zu erhalten. Hier die Screenshots der Homepage vom 02.01.2019 sowie von 16.12.2019, auf denen die Entwicklung der Anzahl der angebotenen Tracks nachvollziehbar wird:

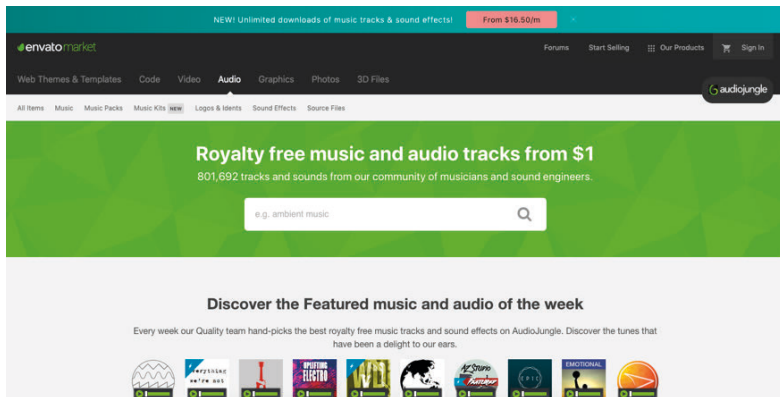


Abbildung 13: Screenshot Titel AudioJungle, 19.01.02

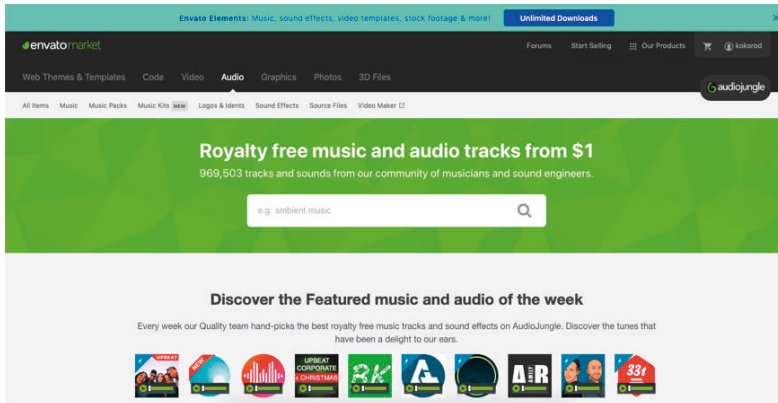


Abbildung 14: Screenshot Titel AudioJungle, 19.12.16

9.1.4 Überblick analysierte und gesichtete Gerichtsurteile

Fallname	Urteil	Instanz	Jahr	Thema	Land	Kommentar
Brown Girl II	I ZR 72/89⁴⁴	BGH	1991	Plagiat	D	Frage nach abhängiger Bearbeitung eines Musikstücks, das selbst auf einem Volkslied beruht
Superstring	29 U 3513/96⁴⁵	OLG München	1999	Plagiat	D	Verwendung von ähnlichen Sound-Teilen in elektronischer Musik
Still go the Blues	21 O 23120/00⁴⁶	LG München	2005	Plagiat	D	Verwendung einer Blues-Melodie in Form eines Soundalikes
	21 O 23120/00⁴⁷	LG München	2008			
Ich liebe es I + II	21 O 177/09⁴⁸	LG München	2010	Plagiat	D	Unautorisierte Verwendung von Musik in einer Werbung
	6 U 4362/10⁴⁹	OLG München	2011			

⁴⁴ <https://www.recht.help/i-zr-72-89/>, Zugriff: 18.09.2020.

⁴⁵ https://www.judicialis.de/Oberlandesgericht-M%C3%BCnchen_29-U-3513-96_Urteil_20.04.1999.html, Zugriff: 18.09.2020.

⁴⁶ <http://www.urheberrecht.org/news/2178/>, Zugriff: 18.09.2020.

⁴⁷ <https://openjur.de/u/473250.html>, Zugriff: 18.09.2020.

⁴⁸ <https://openjur.de/u/486112.html>, Zugriff: 18.09.2020.

⁴⁹ <https://openjur.de/u/493290.html>, Zugriff: 18.09.2020.

Blurred Lines	Plaintiff's Brief ⁵⁰	District Court of California	2014	Plagiat	USA	Urteil zu Plagiat und Soundalike
	Defendant's Brief ⁵¹	District Court of California	2014			
	Plaintiff's Reply Brief ⁵²	District Court of California	2014			
	Summary Judgment Decision ⁵³	US District Court	2014			
	Jury Instructions ⁵⁴	District Court of California	2015			
	Special Verdict (Jury Decision Sheet) ⁵⁵	District Court of California	2015			
	Notice of Motion ⁵⁶	District Court Central District of California	2015			
	15-56880 ⁵⁷	9 th Circuit, Court of Appeal	2018			
Globo Comunicação e Participações	T-408/15 ⁵⁸	EuGH	2016	Eigentum an Sound	EU	Alltäglicher Sound als Hörmarke in der EU
Emine-Esque	CIV-2014-485-11220 [2017] NZHC 2603 ⁵⁹	High Court of New Zealand	2017	Soundalike-Lizenzierung	Neuseeland	Soundalike von einer Stock-Music oder Production-Music Plattform
	CA663/2017 [2018] NZCA 596 ⁶⁰	Court of Appeal of New Zealand	2018			

ausführlich in der Arbeit dargestellte Gerichtsfälle

Tabelle 15: Übersicht Gerichtsfälle und -urteile

⁵⁰ https://web.law.duke.edu/cspd/pdf/Williams-%28Blurred-Lines%29_plaintiffs-brief.pdf, Zugriff: 18.09.2020.

⁵¹ <https://pitiptechblog.com/wp-content/uploads/2015/03/03119649208.pdf>, Zugriff: 18.09.2020.

⁵² https://web.law.duke.edu/cspd/pdf/williams-blurred-lines_plaintiffs-reply-brief.pdf, Zugriff: 18.09.2020.

⁵³ https://web.law.duke.edu/cspd/pdf/williams-blurred-lines_summary-judgment-order.pdf, Zugriff: 18.09.2020.

⁵⁴ <https://de.scribd.com/doc/258437531/Blurred-Lines-jury-instructions>, Zugriff: 18.09.2020.

⁵⁵ https://web.law.duke.edu/cspd/pdf/williams-blurred-lines_special-verdict.pdf, Zugriff: 18.09.2020.

⁵⁶ https://cpb-us-w2.wpmucdn.com/blogs.law.gwu.edu/dist/a/4/files/2018/12/Williams-v.-Gaye_MOTION-FOR-JMOL.pdf, Zugriff: 18.09.2020.

⁵⁷ <https://law.justia.com/cases/federal/appellate-courts/ca9/15-56880/15-56880-2018-03-21.html>, Zugriff: 18.09.2020.

⁵⁸ <http://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?text=&docid=183262&pageIndex=0&doclang=DE&mode=req&dir=&occ=first&part=1>, Zugriff: 18.09.2020.

⁵⁹ <https://forms.justice.govt.nz/search/Documents/pdf/jdo/31/alfresco/service/api/node/content/workspace/SpacesStore/1d6ea148-11c2-4174-a105-391a62667d39/1d6ea148-11c2-4174-a105-391a62667d39.pdf>, Zugriff: 18.09.2020.

⁶⁰ <https://forms.justice.govt.nz/search/Documents/pdf/jdo/44/alfresco/service/api/node/content/workspace/SpacesStore/8da01bb9-9fcd-42ab-8682-3011873de047/8da01bb9-9fcd-42ab-8682-3011873de047.pdf>, Zugriff: 18.09.2020.

9.2 Leitfäden und Entwicklung der Leitfäden der narrativen Interviews

Untenstehend mein Fragebogen, den ich bei Gesprächen mit Komponistinnen verwendet habe:

**Dissertationsprojekt »Composing the composed?«
rechtliche und vertragliche Einflüsse auf kreative Schaffensprozesse in der Musik**

Mich interessieren Auftragsarbeiten in der Musik, die Arbeit mit/an Referenzen und besonders das Thema Soundalikes (bzw. was das ist oder was das sein könnte). Am liebsten würde ich mit dir die »Biographie« einer Auftragskomposition an einem Beispiel so detailliert wie möglich bzw. so detailliert du möchtest nachzeichnen. Vielleicht können wir ja mit einer Geschichte anfangen, das würde mich freuen.

Musikalisches

- Wie sieht der Austausch zwischen Unternehmen und Komponisten aus? Welche Intermediäre sind da wichtig?
- Welche Rolle spielt schon existierende Musik im Prozess?
- Welche Rolle spielt Verwechslung und welche Bedeutung haben dabei Emotionen?
- Wie erkennt ihr welche Emotionen ein Song hat bzw. haben muss?
- Welche musikalischen Praktiken sind für die Komposition von Auftragsmusiken relevant?
- Welche musikalischen Praktiken gibt es um den Abstand zu anderen Musikwerken möglichst klein zu machen?
- Was macht ein gelungenes (kreatives?) Soundalike aus?
- Welche Möglichkeiten habt ihr, bei Auftragsmusiken Soundalikes zu umgehen?
- Was ist Sound bzw. was am Sound ist für die Produktion von Soundalikes entscheidend?

Rechtliches

- Welche rechtlichen Fragen treten bei der Komposition/Produktion von Auftragsmusik auf?

- Inwieweit spielt Geheimhaltung eine Rolle bei Auftragsmusik?
- Welche Risiken übernimmst du als Künstler*in?
- Wie bewertest du, ob etwas zu ähnlich oder nicht zu ähnlich ist?
- Kam es nach Veröffentlichung der Musik schon zu rechtlichen Auseinandersetzungen?
- Hast du bestimmte Auftragsarbeiten aufgrund (rechtlicher) Unsicherheiten nicht realisiert?
- Welche Rolle spielen Gutachter in euren Schaffensprozessen?
- Wenn du an »ungeschriebene Gesetze« denkst: Gibt es solche bei Auftragsmusik? Gibt es informelle Regeln, die Kreativität beeinflussen?

Kreativität

- Wie passen Kreativität und Auftragswerk zusammen?

Zum Vergleich der Leitfaden, an dem ich mich bei Interviews mit Gutachterinnen orientiert habe (Rechtliches und Kreativität sind identisch und deshalb nicht ein zweites Mal angeführt):

Dissertationsprojekt »Composing the composed?« rechtliche und vertragliche Einflüsse auf kreative Schaffensprozesse in der Musik Musikberater

Mich interessieren Auftragsarbeiten in der Musik, die Arbeit mit/an Referenzen und besonders das Thema Soundalikes (bzw. was das ist oder was das sein könnte). Ich versuche herauszuarbeiten, wie diese Schaffensprozesse ablaufen, welche Rolle dabei Kreativität spielt und wie Beteiligte mit rechtlicher Unsicherheit umgehen. Am liebsten würde ich anhand von Beispielen, die so detailliert wie möglich sein dürfen, über die Prozesse sprechen, die sich rund um Musikberater und Soundalikes abspielen. Vielleicht können wir ja mit einer Geschichte anfangen, das würde mich freuen.

Musikalisches

- Wie sehen konkrete Fragen aus der Auftragsmusik aus?
- Welche Rolle spielen dabei Soundalikes?
- In welchen Phasen von Musikprojekten werden Berater hinzugezogen?

- In welchen unterschiedlichen Rollen werden Musikberater hinzugezogen?
- Welche Formen von Beratertätigkeit gibt es im Bereich von Soundalikes?
- Welche musikalischen Praktiken wenden Komponisten bei der Schaffung von Soundalikes an?
- Welchen praktischen Einfluss nehmen Vorschläge oder Gutachten von Musikberatern?
- Wie bewerten Musikgutachter, ob etwas zu ähnlich oder nicht zu ähnlich ist?
- Mit welchen Beteiligten stehen Musikberater im Austausch und wie?
- Was macht ein gelungenes (kreatives?) Soundlike aus?
- Was ist Sound bzw. was am Sound ist für die Produktion von Soundalikes entscheidend?
- Wie passen Kreativität und Auftragswerk zusammen?

9.3 Analyse des Datenmaterials in MAXQDA

Zunächst stelle ich eine exemplarische Dokumentenanalyse einer Passage eines Gerichtsurteils vor. Die inhaltliche Dichte dieser Dokumente führt zu vielschichtigem Kodieren.



Abbildung 15: Kodierung einer Passage aus dem Fall Still got the Blues

Im Vergleich dazu die Analyse einer Interviewpassage. Diese sind gewöhnlich weniger dicht konstruiert, immerhin handelt es sich um gesprochene Sprache:

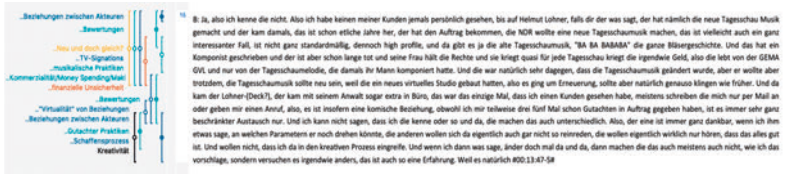


Abbildung 16: Kodierung eines Interviews mit einem Musikgutachter

Die Kodierungen von MAXQDA bilden ein Kodierungssystem, das der Entwicklung der Forschungsergebnisse und ihrer Abstraktion dient. Die zeitlich markierten Screenshots zeigen die Entwicklung meines Kodierungssystems und die Zirkularität meines Vorgehens, in dem sich Analyse und Verschriftlichung abwechseln.

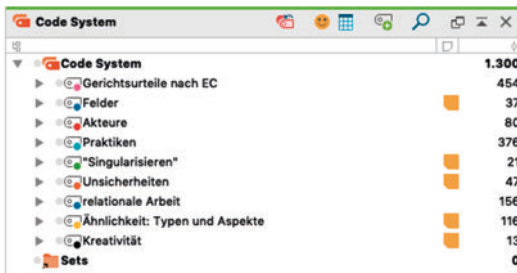


Abbildung 17: Kodierungssystem Stand 19.04.15



Abbildung 18: Kodierungssystem Stand 19.12.16

Code System	Count
Code System	20.943
RED	1
YELLOW	514
Felder	908
Akteurinnen	1.456
Praktiken	8.793
Bewertungen	2.729
Singularität - Similarität - Liminalität - Identität	3.503
Unsicherheiten - Zwänge	2.599
Kreativität	440
Sets	0

Abbildung 19: Kodierungssystem Stand 20.05.30

Im Detail fächern sich die Kategorien weiter auf, zumeist verfügt eine Kategorie über zwei, selten drei Ebenen. Über die Kategorien hinweg war es möglich, die herausgearbeiteten ästhetischen, rechtlichen, wissenschaftlichen und wirtschaftlichen Bewertungen zu kodieren.

Code System	Count
Akteurinnen	9
allgemein Intermediäre	10
ästhetisch involvierte Akteurinnen	0
Künstler/Komponist/Author	199
Sound-Engineer	8
Produzent (Hybrids - Äst/Öko)	24
Manager	6
Regisseur	36
Cutter	15
rechtlich involvierte Akteurinnen	2
Gerichte	0
copyright agent	2
Copyright Office	23
Anwalt	39
wirtschaftlich involvierte Akteurinnen	0
Auftraggebende/Kunden	369
Target Group	48
Rechteinhaber	7
Production music library/Gebrauchsm...	30
GEMA/Collecting Societies	67
Label	11
Vertrieb	1
Verlag	30
wissenschaftlich involvierte Akteurinnen	0
Gutachter/Experts (eher Hybrids - Ju...	170
Berater	15

Abbildung 20: beteiligte Akteurinnen Stand 20.05.30

Für die Praktiken lässt sich der Kode-Baum zwar weiter auffächern, aber dann nicht mehr gut abbilden. Darum hier nur auf der ersten Kodierungsebene:

▼	Praktiken		2
	annähern/approximieren/assoziiieren		37
	entfernen/distanzieren/dissoziieren		30
	musikalische/ästhetische Praktiken		1.397
	rechtliche Praktiken		1.664
	wirtschaftliche Praktiken		1.814
	wissenschaftliche Praktiken		182
	Ähnlichkeitspraktiken		561
	Aneignungspraktiken		321
	relationale Praktiken		2.027
	Prozess-Aspekte		685

Abbildung 21: Praktiken Stand 20.05.30

▼	Bewertungen		53
	ästhetische Bewertungen		1.398
	rechtliche Bewertung		669
	wirtschaftliche Bewertungen		397
	wissenschaftliche Bewertungen		137

Abbildung 22: Bewertungen Stand 20.05.30

Wichtig für meine Analyse war die Auseinandersetzung mit den Begriffen Singularität, Similarität, Liminalität und Identität. Diese Kategorien habe ich folgendermaßen kodiert, wobei ich darauf hinweisen will, dass sich unter *liminaler Kreativität* die Bewertungen einer ästhetischen, rechtlichen, wissenschaftlichen und wirtschaftlichen Liminalität ausdifferenzieren ließ.

▼	☞ Singularität - Similarität - Liminalität - Identität	49
▼	☞ Singularität/Singularisieren	54
>	☞ Einzigartigkeit	90
>	☞ Kern/essence of the copyrighted work	62
	☞ minimum skill and labor/low threshold	5
	☞ Borrowing with interest	3
	☞ Musical elements of (un)originality	29
>	☞ Levels von Originalität	18
▼	☞ Similarität	23
>	☞ Similarisierung	0
	☞ Justlike	4
>	☞ Vibealike	196
>	☞ Soundalike	365
>	☞ Bewertung von Ähnlichkeit	612
>	☞ Sound/Sound-Ähnlichkeit	675
▼	☞ Liminalität	144
▼	☞ liminale Kreativität	126
>	☞ ästhetische Liminalität	397
>	☞ wissenschaftliche Liminalität	48
>	☞ legale Liminalität	152
>	☞ wirtschaftliche Liminalität	22
>	☞ Unterschiede/Ähnlichkeiten	284
▼	☞ Identität	47
	☞ identical/identisch	47
	☞ emulate (don't imitate)	4
	☞ Imitation	15
	☞ Identifizierung? Identifikation	17
	☞ Doppelschöpfung	11
	☞ Neu und doch gleich?	4

Abbildung 23: Singularität – Similarität – Liminalität – Identität
Stand 20.05.30

Über alle Dokumentenarten verteilen sich die Kodierungen einheitlich. Zwar sagen die einzelnen Zahlen wenig, sie zeigen aber über die Dokumente hinweg die Detailliertheit und vergleichbare Intensität der Analyse der Fälle. Allerdings schlugen die Kodierungen zu den Soundalike-Requests hier aus. Diese habe ich sehr genau analysiert, da ich entschieden hatte, keine Auftraggebenden-Interviews durchzuführen.

▼	Documents	20.943
>	Interviews	4.243
>	Audiojungle + AJ legal terms	3.852
>	Sound-Alike Requests	7.612
>	Gerichtsurteile	4.513
>	Beobachtungen	272
>	Hörmarken	140
>	Zeitungsartikel/Blogs/Feldmaterial/weiteres	311

Abbildung 24: Dokumente und Kodierungen Stand 20.05.30

10 Literaturverzeichnis

- Adeney, E. (2012). The sampling and remix dilemma: what is the role of moral rights in the encouragement and regulation of derivative creativity. *Deakin Law Review*, 17, 335–348.
- Alvesson, M., & Sköldbberg, K. (2017). *Reflexive methodology: New vistas for qualitative research*. London: Sage.
- Amabile, T. M. (1983). The social psychology of creativity: A componential conceptualization. *Journal of Personality and Social Psychology*, 45(2), 357–376.
- Amabile, T. M. (1998). How to kill creativity. *Harvard Business Review*, 87, 77–87.
- Amabile, T. M. (2018 [1996]). *Creativity in context: Update to the social psychology of creativity*. London & New York: Routledge.
- Anderson Jr, H. E. (2011). No Bitin' Allowed: A Hip-Hop Copying Paradigm for All of Us. *Texas Intellectual Property Law Journal*, 20, 115–178.
- Antal, A. B., Hutter, M., & Stark, D. (2015). *Moments of valuation: Exploring sites of dissonance*. Oxford: Oxford University Press.
- Arewa, O. B. (2006). From JC Bach to hip hop: Musical borrowing, copyright and cultural context. *North Carolina Law Review*, 84(2), 547–645.
- Aristoteles. (2006). *Poetik* (M. Fuhrmann Hg.). Stuttgart: Reclam.
- Asche, S. (1985). *Die Liebe, der Tod und das Ich im Spiegel der Kunst: die Funktion des Weiblichen in Schriften der Frühromantik und im erzählerischen Werk ETA Hoffmanns*. Königstein: Athenäum.
- Aspers, P. (2011). *Markets*. Cambridge: Polity.
- Augé, M. (1995). *Non-lieux*. London & New York: verso.
- Austin, R. D., Devin, L., & Sullivan, E. E. (2012). Accidental innovation: Supporting valuable unpredictability in the creative process. *Organization Science*, 23(5), 1505–1522.
- Autio, E., Nambisan, S., Thomas, L. D. W., & Wright, M. (2018). Digital affordances, spatial affordances, and the genesis of entrepreneurial ecosystems. *Strategic Entrepreneurship Journal*, 12(1), 72–95.
- Bachtin, M. M., & Leupold, G. (1987). *Rabelais und seine Welt: Volkskultur als Gegenkultur*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

- Bahle, J. (1947). *Der musikalische Schaffensprozess: Psychologie der schöpferischen Erlebnis- und Antriebsformen* (Vol. 1). Konstanz: Christiani.
- Bania, D. (2015). Apportioning copyright damages: the case of 'Blurred Lines'. *Journal of Intellectual Property Law & Practice*, 10(12), 940–946.
- Barthes, R. (2000). Der Tod des Autors. In: J. L. Fotis, Gerhard; Martinez, Matias; Winko, Simone (Hg.), *Texte zur Theorie der Autorschaft* (S. 185–193). Frankfurt a. M.: Reclam.
- Barthes, R. (2014 [1989]). *Die helle Kammer: Bemerkungen zur Photographie*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Battalio, R., & Schultz, P. (2011). Regulatory uncertainty and market liquidity: The 2008 short sale ban's impact on equity option markets. *The Journal of Finance*, 66(6), 2013–2053.
- Bauer, W. A., Eibl, J. H., & Deutsch, O. E. (1975). *Wolfgang Amadeus Mozart, Leopold Mozart: Briefe und Aufzeichnungen: Gesamtausgabe. 1777–1779*. Salzburg: Internationale Stiftung Mozarteum.
- Baur, N., & Blasius, J. (2014). *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung*. Wiesbaden: Springer.
- Baxandall, M. (1984). *Die Wirklichkeit der Bilder: Malerei und Erfahrung im Italien des 15. Jahrhunderts* (H. G. Holl, Übers.). Frankfurt a. M.: Athenäum.
- Beck, U. (2016). *Risikogesellschaft: Auf dem Weg in eine andere Moderne*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Becker, H. S. (2008 [1982]). *Art worlds*. Berkeley & Los Angeles: University of California Press.
- Beckert, J., & Aspers, P. (2011). *The worth of goods: Valuation and pricing in the economy*. Oxford: Oxford University Press.
- Bellido, J. (2013). Popular music and copyright law in the sixties. *Journal of Law and Society*, 40(4), 570–595.
- Bellido, J. (2016). Forensic technologies in music copyright. *Social & Legal Studies*, 25(4), 441–459.
- Bellido, J. (2017). *Landmark Cases in Intellectual Property Law*. London: Bloomsbury Publishing.
- Benjamin, W. (2012 [1935]). *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit: drei Studien zur Kunstsoziologie*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Bennett, J. (2011). Collaborative songwriting—the ontology of negotiated creativity in popular music studio practice. *Journal on the Art of Record Production*, (5).
- Bennett, J. (2012). Constraint, collaboration and creativity in popular songwriting teams. In: *The act of musical composition: Studies in the creative process. SEMPRES Studies in the Psychology of Music*. (S. 139–169). Farnham: Ashgate.
- Berger, P. L., & Luckmann, T. (1991). *The social construction of reality: A treatise in the sociology of knowledge*. London: Penguin.

- Bergman, M. M. (2010). Hermeneutic content analysis: Textual and audiovisual analyses within a mixed methods framework. In: A. Tashakkori & C. Teddlie (Hg.), *SAGE Handbook of Mixed Methods in Social and Behavioural Research*. (S. 385–394). Thousand Oaks: Sage.
- Bhabha, H. (1984). Of mimicry and man: The ambivalence of colonial discourse. *October*, 28, 125–133.
- Bhardwaj, V., & Fairhurst, A. (2010). Fast fashion: response to changes in the fashion industry. *The international review of retail, distribution and consumer research*, 20(1), 165–173.
- Bhatti, A., Kimmich, D., Koschorke, A., Schlögl, R., & Wertheimer, J. (2011). Ähnlichkeit. Ein kulturtheoretisches Paradigma. *Internationales Archiv für Sozialgeschichte der deutschen Literatur (IASL)*, 36(1), 233–247.
- Birnbaum, P. H. (1984). The choice of strategic alternatives under increasing regulation in high technology companies. *Academy of Management Journal*, 27(3), 489–510.
- Bittman, M., Brown, J. E., & Wajcman, J. (2009). The mobile phone, perpetual contact and time pressure. *Work, Employment and Society*, 23(4), 673–691.
- Blacking, J. (1969). The value of music in human experience. *Yearbook of the International Folk Music Council*, 1, 33–71.
- Bloom, H. (1997). *The anxiety of influence: A theory of poetry*. Oxford: Oxford University Press.
- Blythe, M. (2001). The work of art in the age of digital reproduction: the significance of the creative industries. *Journal of Art & Design Education*, 20(2), 144–150.
- Bode, A., & Mueller, C. (2010). *Mit Medienmusik erfolgreich in der Kreativwirtschaft: ein praxisorientierter Leitfaden für die professionelle Musikknutzung in der Kreativwirtschaft*. München: Musikmarkt Verlag.
- Boden, M. A. (1996). Creativity. In: M. A. Boden (Hg.), *Artificial Intelligence. Handbook of Perception and Cognition*. (S. 267–291). London & New York: Elsevier.
- Bogner, A., Littig, B., & Menz, W. (2005). *Das Experteninterview*. Wiesbaden: Springer.
- Bohnsack, R. (2003). *Rekonstruktive Sozialforschung*. Wiesbaden: Springer.
- Boltanski, L., & Chiapello, È. (2003). *Der neue Geist des Kapitalismus*. Konstanz: UVK
- Boltanski, L., & Esquerre, A. (2019). *Bereicherung: Eine Kritik der Ware*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Boltanski, L., & Thévenot, L. (1999). The sociology of critical capacity. *European Journal of Social Theory*, 2(3), 359–377.
- Boltanski, L., & Thévenot, L. (2007). *Über die Rechtfertigung. Eine Soziologie der kritischen Urteilskraft*. Hamburg: Hamburger Edition.

- Booth, G. D. (2017). A Long tail in the digital age: music commerce and the mobile platform in India. *Asian Music*, 48(1), 85–113.
- Bosse, H. (2014). *Autorschaft ist Werkherrschaft: über die Entstehung des Urheberrechts aus dem Geist der Goethezeit*. Paderborn: Wilhelm Fink.
- Bostwick, H. (2009). Selling a Patent, Copyright, or Trademark. Abgerufen von <https://www.legalzoom.com/articles/selling-a-patent-copyright-or-trademark>, 30.05.2023.
- Bourdieu, P. (1983). The field of cultural production, or: The economic world reversed. *Poetics*, 12(4–5), 311–356.
- Bourdieu, P. (1987). *Die feinen Unterschiede: Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Bourdieu, P. (1993). *The field of cultural production: Essays on art and literature*. New York: Columbia University Press.
- Bourdieu, P. (1996). *The rules of art: Genesis and structure of the literary field*. Cambridge: Polity Press.
- Bourdieu, P. (1999). *Die Regeln der Kunst: Genese und Struktur des literarischen Feldes*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Bourdieu, P. (2015 [1979]). *Entwurf einer Theorie der Praxis auf der ethnologischen Grundlage der kabyrischen Gesellschaft*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Bourdieu, P., Boltanski, L., Castel, R., Chamboredon, J.-C., Lagneau, G., & Schnapper, D. (1981). *Eine illegitime Kunst. Die sozialen Gebrauchsweisen der Photographie*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Bowler Jr, G. M. (2010). Netnography: A method specifically designed to study cultures and communities online. *The Qualitative Report*, 15(5), 1270–1275.
- Braithwaite, J., & Drahos, P. (2000). *Global business regulation*. Cambridge: Cambridge university press.
- Breckner, R. (2010). *Sozialtheorie des Bildes: zur interpretativen Analyse von Bildern und Fotografien*. Bielefeld: transcript.
- Brennen, J. S., & Kreiss, D. (2016). Digitalization. In: K. B. Jensen, E. W. Rothenbuhler, J. D. Pooley, & R. T. Craig (Hg.), *The International Encyclopedia of Communication Theory and Philosophy* (S. 1–11). Hoboken: Wiley.
- Brilliant, R., & Kinney, D. (2011). *Reuse Value: Spolia and Appropriation in Art and Architecture from Constantine to Sherrie Levine*. Farnham: Ashgate.
- Bronner, K., & Hirt, R. (Hg.). (2016). *Audio-Branding. Entwicklung, Anwendung, Wirkung akustischer Identitäten in Werbung, Medien und Gesellschaft*. Baden-Baden: Nomos.
- Brown, A. S., & Murphy, D. R. (1989). Cryptomnesia: Delineating inadvertent plagiarism. *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition*, 15(3), 432–442.

- Brown, H. M. (1982). Emulation, competition, and homage: imitation and theories of imitation in the Renaissance. *Journal of the American Musicological Society*, 35(1), 1–48.
- Bude, H. (2005). Die Kunst der Interpretation. In: U. Flick, E. v. Kardorff, & I. Steinke (Hg.), *Qualitative Forschung. Ein Handbuch* (Vol. 4, S. 569–578). Reinbek: Rowolth.
- Bundesministerium für Wirtschaft und Energie. (2019). *Monitoringbericht Kultur- und Kreativwirtschaft 2019*. Frankfurt a. M.: Zarbock. Abgerufen von https://www.bmwk.de/Redaktion/DE/Publikationen/Studien/monitoringbericht-kultur-und-kreativwirtschaft-2019.pdf?__blob=publicationFile&v=6, 30.05.2023.
- Bundesverband der Musikindustrie. (2020). *Musikindustrie in Zahlen 2019*. Berlin.
- Burkholder, J. P. (1994). The uses of existing music: Musical borrowing as a field. *Notes*, 50(3), 851–870.
- Callon, M., & Muniesa, F. (2005). Peripheral vision: Economic markets as calculative collective devices. *Organization Studies*, 26(8), 1229–1250.
- Canaris, A. (2012). *Melodie, Klangfarbe und Rhythmus im Urheberrecht*. Baden-Baden: Nomos.
- Canetti, E. (1960). *Masse und Macht*. Hamburg: Claassen.
- Caniëls, M. C. J., & Rietzschel, E. F. (2015). Organizing creativity: Creativity and innovation under constraints. *Creativity and Innovation Management*, 24(2), 184–196.
- Catalini, C., & Gans, J. S. (2019). *Some simple economics of the blockchain*. Abgerufen von National Bureau of Economic Research, Cambridge: <https://www.nber.org/papers/w22952>, 30.05.2023.
- Caves, R. E. (2000). *Creative industries: Contracts between art and commerce*. Cambridge: Harvard University Press.
- Chester-Taxin, S. (1992). Will the Real Bette Midler Please Stand up-The Future of Celebrity Sound-alike Recordings. *University of Miami Entertainment & Sports Law Review*, 9, 165–178.
- Chikofsky, E. J., & Cross, J. H. (1990). Reverse engineering and design recovery: A taxonomy. *IEEE software*, 7(1), 13–17.
- Cohen, A. B. (1986). Masking Copyright Decisionmaking: The Meaninglessness of Substantial Similarity. *University of California Davis Law Review*, 20, 719–767.
- Cole, S. J. (2011). The prosumer and the project studio: The battle for distinction in the field of music recording. *Sociology*, 45(3), 447–463.
- Cooke, C. (2018). Blurred Lines song-theft ruling stands as Supreme Court deadline passes. Abgerufen von <https://completemusicupdate.com/article/blurred-lines-song-theft-ruling-stands-as-supreme-court-deadline-passes/>, 30.05.2023.

- Corbin, J. M., & Strauss, A. (1990). Grounded theory research: Procedures, canons, and evaluative criteria. *Zeitschrift für Soziologie*, 19(6), 418–427.
- Cornish, W., Llewelyn, D., & Aplin, T. (2003). *Intellectual Property: Patents, Copyright, Trade Marks and Allied Rights*. London: Sweet & Maxwell.
- Couldry, N. (2004). Theorising media as practice. *Social Semiotics*, 14(2), 115–132.
- Court Listener. (2022). *Beatbox Music Pty, Ltd. v. Labrador Entertainment, Inc.* (2:17-cv-06108), District Court, C.D. California. Abgerufen von https://www.courtlistener.com/docket/6147215/beatbox-music-pty-ltd-v-labrador-entertainment-inc/?filed_after=&filed_before=&entry_gte=&entry_lte=&order_by=desc, 30.05.2023.
- Cropley, D. H., Cropley, A. J., Kaufman, J. C., & Runco, M. A. (2010). *The dark side of creativity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Crosby, M., Pattanayak, P., Verma, S., & Kalyanaraman, V. (2016). Blockchain technology: Beyond bitcoin. *Applied Innovation Review*(2), 6–19.
- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Finding flow: The psychology of engagement with everyday life*. New York: Basic Books.
- Csikszentmihalyi, M., & Getzels, J. W. (1971). Discovery-oriented behavior and the originality of creative products: A study with artists. *Journal of Personality and Social Psychology*, 19(1), 47–52.
- Csikszentmihalyi, M., & Sawyer, K. (2014). Shifting the focus from individual to organizational creativity. In: M. Csikszentmihalyi (Hg.), *The systems model of creativity* (S. 67–71). Dordrecht: Springer.
- Cunningham, S. (2002). From cultural to creative industries: theory, industry and policy implications. *Media International Australia incorporating Culture and Policy*, 102(1), 54–65.
- D'Amato, A. (1983). Legal uncertainty. *California Law Review*, 71(1), 1–55.
- Dainow, J. (1966). The civil law and the common law: some points of comparison. *American Journal of Comparative Law*, 15(3), 419–435.
- Darbyshire, P., MacDougall, C., & Schiller, W. (2005). Multiple methods in qualitative research with children: more insight or just more? *Qualitative research*, 5(4), 417–436.
- Davies, R., & Sigthorsson, G. (2013). *Introducing the Creative Industries: From Theory to Practice*. Thousand Oaks: Sage.
- De Rentiis, D., & Kaminski, N. (1998). Imitatio. In: G. Ueding (Hg.), *Historisches Wörterbuch der Rhetorik* (Vol. 4, S. 235–303). Tübingen: Niemeyer.
- De Tarde, G. (2009 [1890]). *Die Gesetze der Nachahmung* (J. Wolf, Übers.). Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- De Vaan, M., Stark, D., & Vedres, B. (2015). Game changer: The topology of creativity. *American Journal of Sociology*, 120(4), 1144–1194.

- Demers, J. T. (2006). *Steal this music: How intellectual property law affects musical creativity*. Athens & London: University of Georgia Press.
- Demers, J. T. (2014). Sound-Alikes, Law, and Style. *University of Missouri-Kansas City Law Review*, 83, 303–311.
- Dempster, A. M. (2006). Managing uncertainty in creative industries: lessons from Jerry Springer the Opera. *Creativity and Innovation Management*, 15(3), 224–233.
- Dempster, A. M. (2014). *Risk and uncertainty in the art world*. New York: Bloomsbury Publishing.
- Denison, R. (2011). Anime fandom and the liminal spaces between fan creativity and piracy. *International Journal of Cultural Studies*, 14(5), 449–466.
- Dequech, D. (2011). Uncertainty: a typology and refinements of existing concepts. *Journal of Economic Issues*, 45(3), 621–640.
- Der Manuelian, M. (1988). The Role of the Expert Witness in Music Copyright Infringement Cases. *Fordham Law Review*, 57, 127–147.
- Dettering, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011). *Gamification. Using game-design elements in non-gaming contexts*. Paper präsentiert auf der CHI, Vancouver. <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/1979742.1979575>, 30.05.2023.
- Dewey, J. (1939). *Theory of Valuation*. (Vol. II). Chicago: The University of Chicago Press.
- Diaz-Bone, R. (2011). *Soziologie der Konventionen: Grundlagen einer pragmatischen Anthropologie*. Frankfurt a. M.: Campus.
- Diaz-Bone, R. (2015). Recht aus konventionentheoretischer Perspektive. In: L. Knoll (Hg.), *Organisationen und Konventionen: Die Soziologie der Konventionen in der Organisationsforschung* (S. 115–133). Wiesbaden: Springer.
- Dinwoodie, G. B. (2000). New Copyright Order: Why National Courts Should Create Global Norms. *University of Pennsylvania Law Review*, 149(2), 469–580.
- Dittrich, W., Gilbert, F., Green, P., McGregor, P., & Grewcock, D. (1993). Imperfect mimicry: a pigeon's perspective. *Proceedings of the Royal Society of London. Series B: Biological Sciences*, 251(1332), 195–200.
- Dobusch, L., Hondros, K., Quack, S., & Zangerle, K. (2018). Shaping Competition, Cooperation and Creativity in Music and Pharma: The Role of Legal Professionals, Intellectual Property and Regulatory Uncertainty. *Organized Creativity Discussion Paper Series*, 18(3).
- Dobusch, L., Hondros, K., Quack, S., & Zangerle, K. (2021). Between Anxiety and Hope? How Actors Experience Regulatory Uncertainty in Creative Processes in Music and Pharma. In: E. Schuessler, P. Cohendet, & S. Svejenova (Hg.), *Organizing Creativity in the Innovation Journey* (Vol. 75, S. 137–160): Emerald.
- Döhl, F. (2013). Urteilen über Musikwerke: Ästhetische Erfahrung und Urheberrecht im Plagiatsprozess. In: F. Döhl, D. M. Feige, T. Hilgers, & F. McGovern (Hg.), *Konturen des Kunstwerks* (S. 229–248). München: Wilhelm Fink.

- Döhl, F. (2016). *Mashup in der Musik: Fremdreferenzielles Komponieren, Sound Sampling und Urheberrecht* (Vol. 19). Bielefeld: transcript.
- Döhl, F. (2018). The Concept of »Pastiche« in Directive 2001/29/EC in the Light of the German Case Metall auf Metall. *Media in Action*(2), 37–64.
- Dostojewski, F. M. (2000). *Der Doppeltgänger. Frühe Romane und Erzählungen*. München: Piper.
- Drazin, R., Glynn, M. A., & Kazanjian, R. K. (1999). Multilevel theorizing about creativity in organizations: A sensemaking perspective. *Academy of Management Review*, 24(2), 286–307.
- Drott, E. (2021). Copyright, compensation, and commons in the music AI industry. *Creative Industries Journal*, 14(2), 190–207.
- Eco, U. (1977). *Das offene Kunstwerk*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Edelman, L. B. (1992). Legal ambiguity and symbolic structures: Organizational mediation of civil rights law. *American Journal of Sociology*, 97(6), 1531–1576.
- Ehrlich, E. (1888). Über Lücken im Rechte. *Juristische Blätter*, 17(38), 447–449.
- Eikhof, D. R., & Haunschild, A. (2006). Lifestyle meets market: Bohemian entrepreneurs in creative industries. *Creativity and Innovation Management*, 15(3), 234–241.
- Elias, N. (1976). *Über den Prozeß der Zivilisation: Soziogenetische und psychogenetische Untersuchungen*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Eliezer, C. (2017). Eminem's NZ copyright case leads to a separate lawsuit in the U.S. Abgerufen von <https://themusicnetwork.com/eminems-nz-copyright-case-leads-to-a-separate-lawsuit-in-the-us/>, 30.05.2023.
- Engberg, J. (1997). *Konventionen von Fachtextsorten: kontrastive Analysen zu deutschen und dänischen Gerichtsurteilen* (Vol. 36). Tübingen: Gunter Narr.
- Envato. (2017). Envato By The Numbers On Our 11th Birthday. Abgerufen von <https://envato.com/blog/envato-by-the-numbers/>, 30.05.2023.
- Envato. (2018a). AudioJungle and Pastiche Imitation Tracks. Abgerufen von <https://help.author.envato.com/hc/en-us/articles/360000470746-AudioJungle-and-Pastiche-Imitation-Tracks>, 30.05.2023.
- Envato. (2018b). Remix Policy for AudioJungle Music. Abgerufen von <https://help.author.envato.com/hc/en-us/articles/360000471423-Remix-Policy-for-AudioJungle-Music>, 30.05.2023.
- Envato. (2019). Envato Market Intellectual Property Policy. Abgerufen von <https://help.market.envato.com/hc/en-us/articles/202500514-Envato-Market-Content-Policy>, 30.05.2023.
- Envato. (2020). Author Terms. Abgerufen von <https://audiojungle.net/legal/author>, 30.05.2023.
- Eriksson, M., Fleischer, R., Johansson, A., Snickars, P., & Vonderau, P. (2019). *Spotify takedown: Inside the black box of streaming music*. Cambridge: MIT Press.

- EuGH. (2020). Urteil vom 29.07.2019 - C-476/17. Abgerufen von <https://openjur.de/u/2177465.html>, 31.05.2023.
- Fann, K. T. (1970). *Peirce's theory of abduction*. Den Haag: Martinus Nijhoff.
- Faulkner, R. R. (1983). *Music on demand*. New Brunswick & London: Transaction Publishers.
- Faulkner, R. R. (2017). *Hollywood studio musicians: Their work and careers in the recording industry*. London & New York: Routledge.
- Feighery, W. (2009). Tourism, stock photography and surveillance: a Foucauldian interpretation. *Journal of Tourism and Cultural Change*, 7(3), 161–178.
- Feldman, M. S. (2000). Organizational routines as a source of continuous change. *Organization Science*, 11(6), 611–629.
- Feldman, M. S., Pentland, B. T., D'Adderio, L., & Lazaric, N. (2016). Beyond routines as things: Introduction to the special issue on routine dynamics. *Organization Science*, 27(3), 505–513.
- Ferguson, R. A. (1990). The judicial opinion as literary genre. *Yale Journal of Law and the Humanities*, 2, 201–220.
- Fichte, J. G. (1964 [1793]). Beweis der Unrechtmäßigkeit des Büchernachdrucks. Ein Raisonement und eine Parabel. In: E. Fuchs, H. Gliwitzky, R. Lauth, P. K. Schneider (Hg.), *Gesamtausgabe der Bayerischen Akademie der Wissenschaften*, (S. 1791–1794). Stuttgart: Friedrich Frommann.
- Fischer, G. (2020). *Urheberrecht und Kreativität in der samplingbasierten Musikproduktion*. Marburg: Böhner-Verlag.
- Fischer-Lichte, E. (2012). *Ästhetik des Performativen*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Fishman, J. P. (2014). Creating Around Copyright. *Harvard Law Review*, 128, 1333–1404.
- Fishman, J. P. (2018). Music as a Matter of Law. *Harvard Law Review*, 131, 1861–1921.
- Fitzpatrick, W. M., & DiLullo, S. A. (2006). Attack of the Clones: Reverse Engineering, R & D and the Law. *Competition Forum*, 4(2), 501–514.
- Flath, C. M., Friesike, S., Wirth, M., & Thiesse, F. (2017). Copy, transform, combine: exploring the remix as a form of innovation. *Journal of Information Technology*, 32(4), 306–325.
- Flick, U. (2010). Triangulation. In: G. Mey & K. Mruck (Hg.), *Handbuch qualitative Forschung in der Psychologie* (S. 395–407). Wiesbaden: Springer.
- Flick, U. (2013). *The SAGE handbook of qualitative data analysis*. Thousand Oaks: Sage.
- Flick, U. (2019). Gütekriterien qualitativer Sozialforschung. In: N. Baur & J. Blasius (Hg.), *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung* (S. 473–488). Wiesbaden: Springer.

- Flick, U., von Kardoff, E., & Steinke, I. (2012). *Qualitative Forschung: Ein Handbuch* (Vol. 9). Reinbek: Rowohlt.
- Florida, R. (2014 [2002]). *The rise of the creative class--revisited: Revised and expanded*. New York: Basic Books.
- Forde, E. (2023). Intelligence Test: Techno-Plagiarism and the Battle for Music in a New Age of AI. Abgerufen von <https://www.synchtank.com/blog/intelligence-test-techno-plagiarism-and-the-battle-for-music-in-a-new-age-of-ai/>, 25.02.2023.
- Forderer, C. (1999). *Ich-Eklipsen: Doppelgänger in der Literatur seit 1800*. Wiesbaden: Springer.
- Fortwengel, J., Schüßler, E., & Sydow, J. (2017). Studying organizational creativity as process: Fluidity or duality? *Creativity Innovation Management*, 26(1), 5–16.
- Foster, P., Borgatti, S. P., & Jones, C. (2011). Gatekeeper search and selection strategies: Relational and network governance in a cultural market. *Poetics*, 39(4), 247–265.
- Fourcade, M. (2011). Cents and sensibility: economic valuation and the nature of »nature«. *American Journal of Sociology*, 116(6), 1721–1777.
- Frank, R. H., & Cook, P. J. (2010). *The winner-take-all society: Why the few at the top get so much more than the rest of us*. New York: Random House.
- Friedländer, M. (1902). *Das deutsche Lied im 18. Jahrhundert: Quellen und Studien* (Vol. 1). Stuttgart: Cotta.
- Friedrichs, J. (2014). Forschungsethik. In: N. Baur & J. Blasius (Hg.), *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung* (S. 81–91). Wiesbaden: Springer.
- Frieler, K., & Riedemann, F. (2011). Is independent creation likely to happen in pop music? *Musicae Scientiae*, 15(1), 17–28.
- Frimmel, S., & Traumane, M. (2018). *Kunst vor Gericht: Ästhetische Debatten im Gerichtssaal*. Berlin: Matthes & Setz.
- Frisch, T. (2019). Digitale Bewertungskultur im Tourismus 2.0. In: J. Kropf & S. Laser (Hg.), *Digitale Bewertungspraktiken. Für eine Bewertungssoziologie des Digitalen*. (S. 41–70). Wiesbaden: Springer.
- Frith, S. (2013). The value of live music. In: D. Helms & T. Phleps (Hg.), *Ware Inszenierung. Performance, Vermarktung und Authentizität in der populären Musik* (S. 9–22). Bielefeld: transcript.
- Fritzenkötter, T. (2020). Gary Moore in den Singlecharts. Abgerufen von <https://www.chartsurfer.de/artist/gary-moore/hrpg.html>, 31.05.2023.
- Fröhlich, G. (2006). Plagiate und unethische Autorenschaften. *Information Wissenschaft & Praxis*, 57, 81–89.
- Froschauer, U., & Lueger, M. (2009). *Interpretative Sozialforschung. Der Prozess*. Wien: Facultas WUV.
- Frosh, P. (2001). Inside the image factory: stock photography and cultural production. *Media, Culture & Society*, 23(5), 625–646.

- Frosh, P. (2002). Rhetorics of the Overlooked: On the communicative modes of stock advertising images. *Journal of Consumer Culture*, 2(2), 171–196.
- Funk, G., Mattenklott, G., & Pauen, M. (2001). *Ästhetik des Ähnlichen*. Frankfurt a. M.: Fischer.
- Galuszka, P. (2015). Music aggregators and intermediation of the digital music market. *International Journal of Communication*, 9, 254–273.
- Galuszka, P., & Bystrov, V. (2014). The rise of fanvestors: A study of a crowdfunding community. *First Monday*, 19(5).
- Garsten, C. (1999). Betwixt and between: Temporary employees as liminal subjects in flexible organizations. *Organization Studies*, 20(4), 601–617.
- Gelke, E. (2013). *Mashups im Urheberrecht*. Baden-Baden: Nomos.
- GEMA Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte. (2018). *Geschäftsbericht mit Transparenzbericht*. Abgerufen von GEMA, Berlin: https://www.gema.de/fileadmin/user_upload/Gema/geschaeftsberichte/Gesch%C3%A4ftsbericht-2018.pdf, 31.05.2023.
- Gibson, C. (2005). Recording studios: relational spaces of creativity in the city. *Built Environment*, 31(3), 192–207.
- Gibson, J. J. (2014 [1979]). The theory of affordances. In: J. J. Giesekind, W. Mangold, C. Katz, S. Low, & S. Saegert (Hg.), *The People, Place, and Space Reader* (S. 56–60). London & New York: Routledge.
- Giddens, A. (1979). Agency, structure. In: A. Giddens (Hg.), *Central Problems in Social Theory. Action, Structure and Contradiction in Social Analysis* (S. 49–95). Houndsmills & London: MacMillan.
- Gill, R. (2010). »Life is a pitch«: managing the self in new media work. In: M. Deuze (Hg.), *Managing Media Work* (S. 249–262). London: Sage.
- Gillespie, T. (2010). The politics of 'platforms'. *New Media & Society*, 12(3), 347–364.
- Gino, F., & Ariely, D. (2012). The dark side of creativity: original thinkers can be more dishonest. *Journal of Personality and Social Psychology*, 102(3), 445–459.
- Gioia, D. A., Corley, K. G., & Hamilton, A. L. (2012). Seeking qualitative rigor in inductive research: Notes on the Gioia methodology. *Organizational Research Methods*, 16(1), 15–31.
- Glaser, B. G., & Strauss, A. L. (2017 [1970]). *Discovery of grounded theory: Strategies for qualitative research*. London & New York: Routledge.
- Glinka, H.-J. (2016). *Das narrative Interview*. Weinheim: Beltz Juventa.
- Glückler, J., & Panitz, R. (2016). Unpacking social divisions of labor in markets: Generalized blockmodeling and the network boom in stock photography. *Social Networks*, 47, 156–166.
- Goehr, L. (1992). *The Imaginary Museum of Musical Works: An Essay in the Philosophy of Music: An Essay in the Philosophy of Music*. Oxford: Clarendon Press.

- Goffman, E. (1961). *Encounters: Two studies in the sociology of interaction* (Vol. 3). Cambridge: Ravenio Books.
- Gold, B. K. (Hg.) (2012). *Literary and artistic patronage in ancient Rome*. Austin: University of Texas Press.
- Goldstein, P. (1982). Derivative rights and derivative works in copyright. *Journal of the Copyright Society of the USA*, 30, 209–252.
- Gracyk, T. (2012). Covers and communicative intentions. *JMM: The Journal of Music and Meaning*, 11, 22–46.
- Graf, M. (2013 [1947]). *From Beethoven To Shostakovich-The Psychology Of The Composing Process*. Redditch: Read Books Ltd.
- Granata, C. L. (2003). *Sessions with Sinatra: Frank Sinatra and the art of recording*. Chicago: Chicago Review Press.
- Grant, B. K. (2007). *Film genre: From iconography to ideology*. London & New York: Wallflower.
- Green, B. (1998). Haven't I Heard This Song Before?: Subconscious Plagiarism in Pop Music and the Infringement of Copyright-Towards a Partial Defense of Cryptomnesia. *Intellectual Property Journal*, 13, 53–81.
- Greenberg, B. A. (2011). More Than Just a Formality: Instant Authorship and Copyright's Opt-Out Future in the Digital Age. *University of California, Los Angeles Law Review*, 59, 1028–1074.
- Greenberg, C. (1959). Collage. In: C. Greenberg (Hg.), *Art and culture: critical essays* (S. 70–83). Boston: Beacon Press.
- Griffiths, D. (2002). Cover versions and the sound of identity in motion. In: D. Hesmondhalgh & K. Negus (Hg.), *Popular music studies* (S. 51–64). London: Arnold.
- Grossberg, M. (2008). History and the disciplining of plagiarism. In: C. Eisner & M. Vicinus (Hg.), *Originality, imitation, and plagiarism: Teaching writing in the digital age* (S. 159–172). Ann Arbor: The University of Michigan Press
- Guerzoni, G. (2011). *Apollo and Vulcan. The Art Markets in Italy, 1400–1700*. Lansing: Michigan State University Press.
- Habermas, J. (1995). *Theorie des kommunikativen Handelns. Band 1. Handlungsrationalität und gesellschaftliche Rationalisierung*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Hamlen Jr, W. A. (1991). Superstardom in popular music: Empirical evidence. *The Review of Economics and Statistics*, 729–733.
- Hanson, N. R. (1958). *Patterns of discovery: An inquiry into the conceptual foundations of science* (Vol. 251). Cambridge: CUP Archive.
- Hargadon, A. B. (1998). Firms as knowledge brokers: Lessons in pursuing continuous innovation. *California Management Review*, 40(3), 209–227.

- Hargadon, A. B., & Bechky, B. A. (2006). When collections of creatives become creative collectives: A field study of problem solving at work. *Organization Science*, 17(4), 484–500.
- Hatten, R. S. (2006). The troping of temporality in music. In: B. Almén & M. Pearsall (Hg.), *Approaches to meaning in music* (S. 62–75). Bloomington: Indiana University Press.
- Hebdige, D. (2003 [1987]). *CutniMix: Culture, Identity and Caribbean Music*. London & New York: Routledge.
- Heffernan, J. A. W. (1985). *The Re-Creation of Landscape*. Lebanon: University Press of New England.
- Hegel, G. W. F. (2015 [1823]). *Vorlesungen über die Philosophie der Kunst I. Nachschriften zu den Kollegien der Jahre 1820/21 und 1823*. Hamburg: Felix Meiner.
- Helfferich, C. (2019). Leitfaden- und Experteninterviews. In: N. Baur & J. Blasius (Hg.), *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung* (S. 669–686). Wiesbaden: Springer.
- Hennion, A. (1989). An intermediary between production and consumption: The producer of popular music. *Science, Technology, & Human Values*, 14(4), 400–424.
- Herbst, J.-P., & Holthaus, J. (2017). Music studio operators from Germany's »Ruhrpott«: Role, services and resources. *Etnomusikologian Vuosikirja*, 29, 1–30.
- Hering, L., & Schmidt, R. J. (2014). Einzelfallanalyse. In: N. Baur & J. Blasius (Hg.), *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung* (S. 529–541). Wiesbaden: Springer.
- Hesbacher, P., Anderson, B., Snyderman, P., & Koppel, R. (1982). Record world and billboard charts compared: singles hits, 1970–1979. *Popular Music & Society*, 8(2), 101–112.
- Hilliard, T. E. (1989). Advertisers Beware: Bette Midler Doesn't Want to Dance. *Loyola of Los Angeles Entertainment Law Journal*, 9, 43–55.
- Hindrichs, G. (2013). *Die Autonomie des Klangs: Eine Philosophie der Musik*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Hitzler, R., & Honer, A. (1991). Qualitative Verfahren zur Lebensweltanalyse. In: U. Flick, E. v. Kardoff, H. Keupp, L. v. Rosenstiel, & S. Wolff (Hg.), *Handbuch qualitative Sozialforschung* (S. 382–385). Weinheim: Beltz.
- Hoesterey, I. (2001). *Pastiche: Cultural memory in art, film, literature*. Bloomington: Indiana University Press.
- Hoffmann, V. H., Trautmann, T., & Schneider, M. (2008). A taxonomy for regulatory uncertainty—application to the European Emission Trading Scheme. *Environmental Science & Policy*, 11(8), 712–722.
- Holst, N. v. (1934). Nachahmungen und Fälschungen altdeutscher Kunst im Zeitalter der Romantik. *Zeitschrift für Kunstgeschichte*, 17–45.

- Homan, S. (Hg.) (2006). *Access All Eras: Tribute Bands And Global Pop Culture: Tribute Bands and Global Pop Culture*. London: Open University Press.
- Homann, H.-J. (2007). *Praxishandbuch Musikrecht: ein Leitfaden für Musik- und Medienschaffende*. Berlin: Springer Science & Business Media.
- Hondros, K. (2013). *Spiegel und Mensch*. (Master-Thesis). Universität Wien, Wien. 10.25365/thesis.28181
- Hondros, K. (2018). Zwischen Realität und Virtualität-Memet_innen im Schwebestand des Doing Meme. *kommunikation@gesellschaft*, 19, 12.
- Hondros, K. (2020a). Justifying Music Practices under Regulatory Uncertainty: The Temporal Unfolding of »Metall auf Metall«. *Organized Creativity Discussion Paper Series*, 20(1).
- Hondros, K. (2020b). Online-Märkte für Musiksamples und die Kommodifizierung flüchtiger Objekte. In: S. Schrör, G. Fischer, S. Beaucamp, & K. Hondros (Hg.), *Tipping Points. Interdisziplinäre Zugänge zu neuen Fragen des Urheberrechts des Urheberrechts*. Baden-Baden: Nomos.
- Hondros, K., & Vogelsgang, L. (2022). Emerging Novelty through Imitation? Discovering Emulation in Processes of Creating A likeness. In: G. Cattani, D. Deichmann, & S. Ferriani (Hg.), *The Generation, Recognition and Legitimation of Novelty* (Vol. 77, S. 89–110): Emerald.
- Honneth, A. (1994). *Kampf um Anerkennung. Zur moralischen Grammatik sozialer Konflikte*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Hopf, C. (2000). Forschungsethik und qualitative Forschung. In: U. Flick, E. v. Kardoff, & I. Steinke (Hg.), *Qualitative Forschung. Ein Handbuch*. (S. 589–600). Reinbek: Rowohlt.
- Hopf, C. (2012). Qualitative Interviews—ein Überblick. In: U. Flick, E. v. Kardoff, & I. Steinke (Hg.), *Qualitative Forschung: Ein Handbuch* (S. 349–360). Reinbek: Rowohlt.
- Hopf, C. (2016). Soziologie und qualitative Sozialforschung. In: *Schriften zu Methodologie und Methoden qualitativer Sozialforschung: Herausgegeben von Wulf Hopf und Udo Kuckartz* (S. 13–45). Wiesbaden: Springer.
- Horkheimer, M., & Adorno, T. W. (2010 [1944]). *Dialektik der Aufklärung: Philosophische Fragmente*. Frankfurt a. M.: Fischer.
- Hounshell, D. (1985). *From the American system to mass production, 1800–1932: The development of manufacturing technology in the United States*. Baltimore & London: John Hopkins University Press.
- Howard, E. (1671). *The six days adventure, or, The new Utopia a comedy as it is acted at his Royal Highness the Duke of York's theatre*. London: Printed for Tho. Dring at the White Lyon in Fleet-street, over against the Inner-Temple-Gate.
- Howard-Grenville, J., Golden-Biddle, K., Irwin, J., & Mao, J. (2011). Liminality as cultural process for cultural change. *Organization Science*, 22(2), 522–539.

- Howard-Grenville, J., & Rerup, C. (2016). A process perspective on organizational routines. In: A. Langley & H. Tsoukas (Hg.), *The SAGE handbook of organization process studies* (S. 323–337). London: Sage.
- Hracs, B. J. (2012). A creative industry in transition: the rise of digitally driven independent music production. *Growth and Change*, 43(3), 442–461.
- Hull, G. P. (2004). *The music business and recording industry*. London & New York: Routledge.
- Husserl, E. (2008). *Die Lebenswelt: Auslegungen der vorgegebenen Welt und ihrer Konstitution. Texte aus dem Nachlass (1916–1937)* (R. Sowu Hg.). Dordrecht: Springer.
- Hutcheon, L. (2012). *A theory of adaptation*. London & New York: Routledge.
- Huttenlauch, A. B. (2010). *Appropriation Art-Kunst an den Grenzen des Urheberrechts*. Baden-Baden: Nomos.
- Hutter, M. (2011). Infinite surprises: on the stabilization of value in the creative industries. In: J. Beckert & P. Aspers (Hg.), *The worth of goods. Valuation and pricing in the economy* (S. 201–220). Oxford & New York: Oxford University Press.
- Ibert, O., Hess, M., Kleibert, J., Müller, F., & Power, D. (2019). Geographies of dissociation: value creation, 'dark' places, and 'missing' links. *Dialogues in Human Geography*, 9(1), 43–63.
- Ibert, O., Jackson, G., Theel, T., & Vogelsgang, L. (2018). Uncertainty as an Asset for Creativity? Dynamic Shifts between Embracing, Ignoring and Fixing Uncertainty: The Cases of Music and Pharma. *Organized Creativity Discussion Paper*, 18(1).
- Irmen, H.-J. (2007). *Joseph Haydn: Leben und Werk*. Köln, Weimar & Wien: Böhlau.
- Irvin, S. (2005). Appropriation and authorship in contemporary art. *The British Journal of Aesthetics*, 45(2), 123–137.
- Issacharoff, S., & Loewenstein, G. (1990). Second thoughts about summary judgment. *The Yale Law Journal*, 100(1), 73–126.
- Jacques, S. (2016). Parody Exception: Why trademark owners should get the joke. *European Intellectual Property Review*, 38(8).
- Jagd, S. (2004). Laurent Thévenot and the French Convention School: a short introduction. *Economic Sociology: European Electronic Newsletter*, 5(3), 2–9.
- James, W., Burkhardt, F., & Thayer, H. S. (1975). *Pragmatism* (Vol. 1). Cambridge: Harvard University Press.
- Jandt, S., Kieselmann, O., & Wacker, A. (2013). Recht auf Vergessen im Internet. *Datenschutz und Datensicherheit-DuD*, 37(4), 235–241.
- Jaszi, P. (1991). Toward a theory of copyright: the metamorphoses of authorship. *Duke Law Journal*, 455–502.
- Jeffery, C. (2015). *The artist as curator*. Chicago: Intellect Books.

- Joas, H. (1992). *Die Kreativität des Handelns*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Johnsen, C. G., & Sørensen, B. M. (2015). 'It's capitalism on coke!': From temporary to permanent liminality in organization studies. *Culture and Organization*, 21(4), 321–337.
- Jones, S. C., & Schumacher, T. G. (1992). Muzak: On functional music and power. *Critical Studies in Media Communication*, 9(2), 156–169.
- Jordan, L., Hausmann, J., & Gagnon, N. (2019). Forget Me Not. Abgerufen von <http://www.forgotify.com/>, 17.12.2019.
- Karpik, L. (2010). *The economics of singularities*. Princeton: Princeton University Press.
- Karpik, L. (2011a). *Mehr Wert: Die Ökonomie des Einzigartigen* (Vol. 74). Frankfurt a. M.: Campus.
- Karpik, L. (2011b). What is the price of a scientific paper. In: J. A. Beckert, Patrick (Hg.), *The worth of goods: Valuation and pricing in the economy* (S. 63–85). Oxford: Oxford University Press.
- Kellaris, J. J., & Cox, A. D. (1989). The effects of background music in advertising: A reassessment. *Journal of Consumer Research*, 16(1), 113–118.
- Kessler, F. (1834). *Das Gesangbuch von seiner musikalischen Seite betrachtet: ein Wort vornehmlich für Prediger und für Alle, denen dieser Gegen-Stand lieb und theuer ist*. Elberfeld: Lucas.
- Khan, B. Z. (2008). An Economic History of Copyright in Europe and the United States. *EH. Net Encyclopedia, March*, 16.
- Kharchenkova, S., & Velthuis, O. (2017). How to become a judgment device: valuation practices and the role of auctions in the emerging Chinese art market. *Socio-Economic Review*, 16(3), 459–477.
- Kidder, J. L. (2006). »It's the job that I love«: Bike messengers and Edgework. *Sociological Forum*, 21, 31–54.
- Kjellberg, H., Mallard, A., Arjaliès, D.-L., Aspers, P., Beljean, S., Bidet, A., . . . Geiger, S. (2013). Valuation studies? Our collective two cents. *Valuation Studies*, 1(1), 11–30.
- Knight, F. H. (2012 [1921]). *Risk, uncertainty and profit*. Mineola: Dover.
- Knobel, M., & Lankshear, C. (2008). Remix: The art and craft of endless hybridization. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 52(1), 22–33.
- Knöbl, H. P. (2002). *Die »kleine Münze« im System des Immaterialgüter- und Wettbewerbsrechts: eine rechtsvergleichende Analyse des deutschen, schweizerischen, französischen und US-amerikanischen Rechts*. Hamburg: Kovač.
- Knorr-Cetina, K. (2005). Objectual practice. In: K. K. Cetina, Theodore R. Schatzki, and Eike Von Savigny. (Hg.), *The practice turn in contemporary theory*. (S. 175–188). London & New York: Routledge.
- Knorr-Cetina, K., Schatzki, T. R., & Von Savigny, E. (2005). *The practice turn in contemporary theory*. London & New York: Routledge.

- Koestler, A. (1964). *The act of creation*. London: Hutchinson.
- Kohn, A., & Kohn, B. (2002). *Kohn on music licensing* (Vol. 3). New York: Aspen
- Kopytoff, I. (1988). The cultural biography of things: commoditization as process. In: A. Appadurai (Hg.), *The social life of things: Commodities in cultural perspective* (S. 64–91). Cambridge: Cambridge University Press.
- Kozinets, R. V. (2002). The field behind the screen: Using netnography for marketing research in online communities. *Journal of Marketing Research*, 39(1), 61–72.
- Krämer, H. (2012). Kreativarbeit in spätmodernen Ökonomien. In: B. Kubicek, M. Miglbauer, J. Muckenhuber, & C. Schwarz (Hg.), *Arbeitswelten im Wandel. Interdisziplinäre Perspektiven der Arbeitsforschung* (S. 167–192). Wien: facultas.wuv.
- Krauss, R. E. (2000). *Die Originalität der Avantgarde und andere Mythen der Moderne*. Dresden: Verlag der Kunst.
- Kretschmer, M., Klimis, G. M., & Wallis, R. (2001). Music in electronic markets: An empirical study. *New Media & Society*, 3(4), 417–441.
- Kronengold, C. (2005). Accidents, hooks and theory. *Popular Music*, 24(3), 381–397.
- Kropf, J. (2019). Recommender Systems in der populären Musik. In: J. Kropf & S. Laser (Hg.), *Digitale Bewertungspraktiken. Für eine Bewertungssoziologie des Digitalen*. (S. 127–163). Wiesbaden: Springer.
- Krüger, A. K., & Reinhart, M. (2016). Wert, Werte und (Be) Wertungen. Eine erste begriffs- und prozesstheoretische Sondierung der aktuellen Soziologie der Bewertung. *Berliner Journal für Soziologie*, 26(3–4), 485–500.
- Kuckartz, U. (2012). *Qualitative Inhaltsanalyse*. Weinheim: Beltz Juventa.
- Kuckartz, U. (2014). *Mixed Methods: Methodologie, Forschungsdesigns und Analyseverfahren*. Wiesbaden: Springer.
- Kuckartz, U., & Rädiker, S. (2010). Computergestützte Analyse (CAQDAS). In: G. Mey & K. Mruck (Hg.), *Handbuch qualitative Forschung in der Psychologie* (S. 734–750). Wiesbaden: Springer.
- Kuhn, T. S. (2012). *The structure of scientific revolutions*. Chicago: University of Chicago Press.
- Künast, H.-J. (2013). »Getruckt zu Augspurg«: *Buchdruck und Buchhandel in Augsburg zwischen 1468 und 1555* (Vol. 8). Berlin: Walter de Gruyter.
- Lafley, A. G., & Charan, R. (2008). *The game-changer: How you can drive revenue and profit growth with innovation*. New York: Crown Business.
- Lamnek, S., & Krell, C. (2006). *Qualitative Sozialforschung* (Vol. 6). Weinheim: Beltz.
- Lamont, M. (2012). Toward a comparative sociology of valuation and evaluation. *Annual Review of Sociology*, 38, 201–221.
- Lampel, J., Honig, B., & Drori, I. (2014). Organizational ingenuity: Concept, processes and strategies. *Organization Studies*, 35(4), 465–482.

- Lampel, J., Lant, T., & Shamsie, J. (2000). Balancing act: Learning from organizing practices in cultural industries. *Organization Science*, 11(3), 263–269.
- Landes, W. M., & Posner, R. A. (1989). An economic analysis of copyright law. *The Journal of Legal Studies*, 18(2), 325–363.
- Lange, B., & Bürkner, H.-J. (2010). Wertschöpfung in der Kreativwirtschaft. *Zeitschrift für Wirtschaftsgeographie*, 54(1), 46–68.
- Lanza, J. (2004). *Elevator Music: A Surreal History of Muzak, Easy-Listening, and Other Moodsong; Revised and Expanded Edition*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Lash, S. M., & Urry, J. (1993). *Economies of signs and space* (Vol. 26). London: Sage.
- Latour, B. (2007). *Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Lee, S.-K. (1971). Barocktheater und Kabuki. *Maske und Kothurn*, 17(1), 48–72.
- Lemley, M. A. (2010). Our Bizarre System for Proving Copyright Infringement. *Stanford Public Law Working Paper Nr. 1661434*, 1–32.
- Lena, J. C., & Peterson, R. A. (2008). Classification as culture: Types and trajectories of music genres. *American Sociological Review*, 73(5), 697–718.
- Lessig, L. (2008). *Remix: Making art and commerce thrive in the hybrid economy*. London: Penguin.
- Lester, T. (2014). Blurred Lines—Where Copyright Ends and Cultural Appropriation Begins—The Case of Robin Thicke versus Bridgeport Music, and the Estate of Marvin Gaye. *Hastings Communications and Entertainment Law Journal*, 36(2), 217–242.
- Léveillé Gauvin, H. (2018). Drawing listener attention in popular music: Testing five musical features arising from the theory of attention economy. *Musicae Scientiae*, 22(3), 291–304.
- Leyshon, A. (2009). The Software Slump?: Digital Music, the Democratisation of Technology, and the Decline of the Recording Studio Sector within the Musical Economy. *Environment and Planning A*, 41(6), 1309–1331.
- Lichtenberg, J. (2011). In from the edge: The progressive evolution of publishing in the age of digital abundance. *Publishing Research Quarterly*, 27(2), 101–112.
- Lindqvist, K. (2011). Artist entrepreneurs. In: M. Scherdin & I. Zander (Hg.), *Art entrepreneurship* (S. 10–22). Cheltenham & Northampton: Edward Elgar.
- Lindsay, D. M. (2010). Organizational liminality and interstitial creativity: The fellowship of power. *Social Forces*, 89(1), 163–184.
- Lingo, E. L., & O'Mahony, S. (2010). Nexus work: Brokerage on creative projects. *Administrative Science Quarterly*, 55(1), 47–81.
- Löhr, W.-D. (2011). Werk/Werkbegriff. In: U. Pfisterer (Hg.), *Metzler Lexikon Kunstwissenschaft: Ideen, Methoden, Begriffe* (S. 484–489). Stuttgart: Metzler.

- Lunau, K. (2011 [2002]). *Warnen, Tarnen, Täuschen. Mimikry und andere Überlebensstrategien in der Natur. Wissenschaftliche Buchgesellschaft*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Lupton, D., & Tulloch, J. (2002). 'Life would be pretty dull without risk': voluntary risk-taking and its pleasures. *Health, Risk & Society*, 4(2), 113–124.
- Lyng, S. (1990). Edgework: A social psychological analysis of voluntary risk taking. *American Journal of Sociology*, 95(4), 851–886.
- Lyng, S. (2004a). *Edgework: The sociology of risk-taking*. London & New York: Routledge.
- Lyng, S. (2004b). Sociology at the edge: Social theory and voluntary risk taking. In: S. Lyng (Hg.), *Edgework: The sociology of risk-taking* (S. 33–66). London & New York: Routledge.
- Maßen, W. (2013). Plagiat, freie Benutzung oder Kunstzitat? Erscheinungsformen der urheberrechtlichen Leistungübernahme in Fotografie und Kunst. In: M. Weller, N. Kemle, & T. Dreier (Hg.), *Raub - Beute - Diebstahl*, (S. 191–246). Baden-Baden: Nomos.
- Madison, A., & Lombardi, P. (2019). Blurred Justice. *Loyola of Los Angeles Entertainment Law Review*, 39, 145–204.
- Magnus, C., Magnus, P. D., & Mag Uidhir, C. (2013). Judging covers. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 71(4), 361–370.
- Manning, S., & Sydow, J. (2007). Transforming creative potential in project networks: How TV movies are produced under network-based control. *Critical Sociology*, 33(1–2), 19–42.
- Manske, A., & Schnell, C. (2010). Arbeitsmarkt und Beschäftigung: Arbeit und Beschäftigung in der Kultur- und Kreativwirtschaft. In: F. Böhle, G. G. Voß, & G. Wachtler (Hg.), *Handbuch Arbeitssoziologie*. (S. 699–727). Wiesbaden: Springer.
- Martial. (2018). *Epigramme* (N. Holzberg, Übers.). Stuttgart: Reclam.
- Masciadri, V. (1996). *Die antike Verwechslungskomödie. »Menaechmi«, »Amphitruo« und ihre Verwandtschaft*. Stuttgart: M&P.
- Mastai, M.-L. d. O. (1976). *Illusion in art: trompe l'oeil: a history of pictorial illusionism*. London: Secker & Warburg.
- Mattheson, J. (1739). *Der vollkommene Capellmeister*. Kassel: Bärenreiter.
- Maus, H. (2018). Gerichtsentscheidungen. Abgerufen von <http://www.musikgutachter.de/urteile.html>, 31.05.2023.
- Mauthner, N. S., & Doucet, A. (2003). Reflexive accounts and accounts of reflexivity in qualitative data analysis. *Sociology*, 37(3), 413–431.
- May, C., & Sell, S. K. (2006). *Intellectual property rights: A critical history*. Boulder: Lynne Rienner Publishers.

- Mayer, R. E. (1999). Fifty Years of Creativity Research. In: R. J. Sternberg (Hg.), *Handbook of creativity* (Vol. 449–460). Cambridge: Cambridge University Press.
- Mayring, P. (2010). Qualitative Inhaltsanalyse. In: G. Mey & K. Mruck (Hg.), *Handbuch qualitative Forschung in der Psychologie* (S. 601–613). Wiesbaden: Springer.
- McGill, S. (2010). Plagiarism or Imitation?: The Case of Abronius Silo in Seneca the Elder's *Suasoriae* 2.19–20. *Arethusa*, 43(1), 113–131.
- McHaffie, K. (2017). The High Court's *Eminem* decision will burn in the ears of the sound-alike industry. Abgerufen von <https://thespinoff.co.nz/society/26-10-2017/the-high-courts-eminem-decision-will-burn-in-the-ears-of-the-sound-alike-industry/>, 31.05.2023.
- McLaren, R. B. (1993). The dark side of creativity. *Creativity Research Journal*, 6(1–2), 137–144.
- McLeod, K., & DiCola, P. (2011). *Creative license: The law and culture of digital sampling*. Durham & London: Duke University Press.
- McLuhan, M. H., & Fiore, Q. (2016 [1967]). *Das Medium ist die Massage. Ein Inventar medialer Effekte*. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Melchior, A. (2019). Moments of (De)Valuation. Confirmation and Devaluation of Ideas in Creative Processes. *Organized Creativity Discussion Paper No. 3, No. 19/2*.
- Melville, H. (1850). *Hawthorne and his Mosses*. New York: The Literary World.
- Menger, P.-M. (2014). *The economics of creativity*. Cambridge: Harvard University Press.
- Merton, R. K. (1968). The Matthew effect in science: The reward and communication systems of science are considered. *Science*, 159(3810), 56–63.
- Miller, D., & Shamsie, J. (1999). Strategic responses to three kinds of uncertainty: Product line simplicity at the Hollywood film studios. *Journal of Management*, 25(1), 97–116.
- Mimler, M. (2017). 'Metall Auf Metall'—German Federal Constitutional Court Discusses the Permissibility of Sampling of Music Tracks. *Queen Mary Journal of Intellectual Property*, 7, 119–127.
- Moeran, B., & Pedersen, J. S. (2011). *Negotiating values in the creative industries: Fairs, festivals and competitive events*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Mopas, M., & Curran, A. (2016). Translating the Sound of Music: Forensic Musicology and Visual Evidence in Music Copyright Infringement Cases. *Canadian Journal of Law & Society/La Revue Canadienne Droit et Société*, 31(1), 25–46.
- Morgan, G., & Wood, J. (2014). Creative accommodations: The fractured transitions and precarious lives of young musicians. *Journal of Cultural Economy*, 7(1), 64–78.
- Moz. (2023). The Moz Top 500 Websites. Abgerufen von <https://moz.com/top500>, 31.05.2023.

- Müllensiefen, D., & Frieler, K. (2004a). Cognitive adequacy in the measurement of melodic similarity: Algorithmic vs. human judgments. *Computing in Musicology*, 13(2003), 147–176.
- Müllensiefen, D., & Frieler, K. (2004b). *Optimizing Measures Of Melodic Similarity For The Exploration Of A Large Folk Song Database*. Paper präsentiert auf der ISMIR, Barcelona. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.109.399&rep=rep1&type=pdf>, 31.05.2023.
- Müllensiefen, D., & Frieler, K. (2020). Kleine Münze, große Fragen. Musikalische Schöpfungshöhe aus der Perspektive empirischer Musikforschung. In: S. Schrör, G. Fischer, S. Beaucamp, & K. Hondros (Hg.), *Tipping Points. Interdisziplinäre Zugänge zu neuen Fragen des Urheberrechts des Urheberrechts*. Baden-Baden: Nomos.
- Müller, M. R. (2012). Figurative Hermeneutik. Zur methodologischen Konzeption einer Wissenssoziologie des Bildes. *Sozialer Sinn. Zeitschrift für hermeneutische Sozialforschung*, 13(1), 129–161.
- Murphy, S., & Patterson, M. (2011). Motorcycling edgework: A practice theory perspective. *Journal of Marketing Management*, 27(13–14), 1322–1340.
- MusicStar.AI. (2023). About. Abgerufen von <https://musicstar.ai/about/>, 24.02.2023.
- Natorp, P. (2012 [1903]). *Platons Ideenlehre*. Altenmünster: Jazzybee Verlag.
- Negus, K. (2013 [1999]). *Music genres and corporate cultures*. London & New York: Routledge.
- Newman, S. (2011). The development of copyright and moral rights in the European legal systems. *European Intellectual Property Review*, 33(11), 677–689.
- Nicolae, S., Endreß, M., Berli, O., & Bischur, D. (2019). *(Be) Werten. Beiträge zur sozialen Konstruktion von Wertigkeit*. Wiesbaden: Springer.
- Nicolini, D. (2016). Is small the only beautiful? Making sense of ‘large phenomena’ from a practice-based perspective. In: A. Hui, T. Schatzki, & E. Shove (Hg.), *The nexus of practices* (S. 110–125). London & New York: Routledge.
- Nolte, N. (2011). Zum Recht auf Vergessen im Internet: von digitalen Radiergummis und anderen Instrumenten. *Zeitschrift für Rechtspolitik*, 236–240.
- Noy, C. (2008). Sampling knowledge: The hermeneutics of snowball sampling in qualitative research. *International Journal of Social Research Methodology*, 11(4), 327–344.
- O’Doherty, B. (1999). *Inside the white cube: the ideology of the gallery space*. Berkeley: University of California Press.
- officialcharts.com. (2014). The Top 40 biggest singles of 2013 on the Official Chart. Big million sellers dominated 2013’s year-end chart. Abgerufen von https://www.officialcharts.com/chart-news/the-top-40-biggest-singles-of-2013-on-the-official-chart__3658/, 31.05.2023.
- Order, S. (2016). The liminal music studio: between the geographical and the virtual. *Critical Arts*, 30(3), 428–445.

- Orlikowski, W. J., & Scott, S. V. (2013). What happens when evaluation goes online? Exploring apparatuses of valuation in the travel sector. *Organization Science*, 25(3), 868–891.
- Ortmann, G. (2010). On drifting rules and standards. *Scandinavian Journal of Management*, 26(2), 204–214.
- Ortmann, G. (2015). *Noch nicht/Nicht mehr: Wir Virtuosen des versäumten Augenblicks* (1 ed.). Weilerswist: Velbrück Wissenschaft.
- Ortmann, G., & Sydow, J. (2018). Dancing in chains: Creative practices in/of organizations. *Organization Studies*, 39(7), 899–921.
- Owen, L. (2019). *Selling rights*. London & New York: Routledge.
- Palmer, J. (2015). Blurred Lines Means Changing Focus: Juries Composed of Musical Artists Should Decide Music Copyright Infringement Cases, Not Lay Juries. *Vanderbilt Journal of Entertainment & Technology Law*, 18, 907–934.
- Parhami, P. (2019). Williams v. Gaye: Blurring the Lines of Copyright Infringement in Music. *Berkeley Technology Law Journal*, 34, 1113–1144.
- Parr, R., & Schöner, J. (2008). *Autorschaft: eine kurze Sozialgeschichte der literarischen Intelligenz in Deutschland zwischen 1860 und 1930*. Heidelberg: Synchron.
- Parry, M. (1987). *The making of Homeric verse: The collected papers of Milman Parry*. Oxford: Oxford University Press.
- Peirce, C. S. (1931–1935). *The Collected Papers of Charles Sanders Peirce* (Vol. I-VI). Cambridge: Harvard University Press.
- Pendzich, M. (2004). *Von der Coverversion zum Hit-Recycling: historische, ökonomische und rechtliche Aspekte eines zentralen Phänomens der Pop- und Rockmusik* (Vol. 11). Münster: LIT Verlag.
- Pentland, B. T., & Rueter, H. H. (1994). Organizational routines as grammars of action. *Administrative Science Quarterly*, 484–510.
- Pentzold, C. (2015). Forschungsethische Prämissen und Problemfelder teilnehmenden Beobachtens auf Online-Plattformen. In: A. Maireder, J. Ausserhofer, C. Schumann, & M. Taddicken (Hg.), *Digitale Methoden in der Kommunikationswissenschaft* (S. 61–85). Berlin: Digital Communication Research.
- Peotta, L. (1998). *Kontrastive Fachtextpragmatik: deutsche und italienische Gerichtsurteile im Vergleich*. Frankfurt a. M.: Lang.
- Peres da Silva, G., & Hondros, K. (2019). *Music Practices Across Borders:(E) Valuating Space, Diversity and Exchange* (Vol. 35). Bielefeld: transcript.
- Perry, E. E. (2002). Rhetoric, literary criticism, and the Roman aesthetics of artistic imitation. *Memoirs of the American Academy in Rome. Supplementary Volumes, 1*, 153–171.

- Perry-Smith, J. E., & Shalley, C. E. (2003). The social side of creativity: A static and dynamic social network perspective. *Academy of Management Review*, 28(1), 89–106.
- Peterson, R. S. (2016). *Imitation and Praise in the Poems of Ben Jonson*. London & New York: Routledge.
- Pierson, M., Ahrens, T., & Fischer, K. (2011). *Recht des geistigen Eigentums: Patente, Marken, Urheberrecht, Design*. München: Vahlen.
- Pigman, G. W. (1980). Versions of Imitation in the Renaissance. *Renaissance Quarterly*, 33(1), 1–32.
- Pike, A. (2013). Economic geographies of brands and branding. *Economic Geography*, 89(4), 317–339.
- Pinch, T. (2002). Emulating sound: what synthesizers can and can't do: explorations in the social construction of sound. In: C. Zittel (Hg.), *Wissen und soziale Konstruktion* (S. 109–127). Berlin: Akademie.
- Pinch, T., & Bijsterveld, K. (2012). *The Oxford handbook of sound studies*. Oxford: Oxford University Press.
- Plasketes, G. (2016). *Play it again: cover songs in popular music*. London & New York: Routledge.
- Platon. (2017). *Der Staat* (G. Krapinger, Übers.). Stuttgart: Reclam.
- Polth, M. (2002). Zur Bedeutung der Stilkopie. *Musik, Wissenschaft und ihre Vermittlung. Bericht über die internationale Musikwissenschaftliche Tagung Hannover 2001*, 221–223.
- Pope, R. (2005). *Creativity: Theory, history, practice*. London & New York: Routledge.
- Popper, K. (2005 [1934]). *The logic of scientific discovery*. London & New York: Routledge.
- Posner, R. A. (2007). *The little book of plagiarism*. New York: Pantheon.
- Poteete, A. R., Janssen, M. A., & Ostrom, E. (2010). *Working together: collective action, the commons, and multiple methods in practice*. Princeton: Princeton University Press.
- Przyborski, A., & Wohlrab-Sahr, M. (2014). Forschungsdesigns für die qualitative Sozialforschung. In: N. Baur & J. Blasius (Hg.), *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung* (S. 117–133). Wiesbaden: Springer.
- Rabionet, S. E. (2011). How I Learned to Design and Conduct Semi-Structured Interviews: An Ongoing and Continuous Journey. *Qualitative Report*, 16(2), 563–566.
- Radano, R. M. (1989). Interpreting Muzak: Speculations on musical experience in everyday life. *American Music*, 7(4), 448–460.
- Rahmatian, A. (2015). The elements of music relevant for copyright protection. In: A. Rahmatian (Hg.), *Concepts of Music and Copyright: How Music Perceives Itself and How Copyright Perceives Music* (S. 78–122). Cheltenham: Edward Elgar.

- Raju, M. A., Sundaram, B., & Rao, P. (2003). *Tansen: a query-by-humming based music retrieval system*. Paper präsentiert auf der Proceedings of the national conference on communications, Madras. <https://www.ee.iitb.ac.in/course/-daplab/publications/international-conference/papers/ar-pr-ncc03.pdf>, 31.05.2023.
- Rank, O. (1925). *Der Doppelgänger*. Wien: Internationaler Psychoanalytischer Verlag.
- Raustiala, K., & Sprigman, C. (2012). *The knockoff economy: How imitation sparks innovation*. Oxford: Oxford University Press.
- Reckwitz, A. (2002). Toward a theory of social practices: A development in culturalist theorizing. *European Journal of Social Theory*, 5(2), 243–263.
- Reckwitz, A. (2003). Grundelemente einer Theorie sozialer Praktiken/Basic Elements of a Theory of Social Practices. *Zeitschrift für Soziologie*, 32(4), 282–301.
- Reckwitz, A. (2012). *Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Reckwitz, A. (2016). Das Kreativitätsdispositiv und die sozialen Regime des Neuen. In: W. Rammert, A. Windeler, H. Knoblauch, & M. Hutter (Hg.), *Innovationsgesellschaft heute* (S. 133–153). Wiesbaden: Springer.
- Reckwitz, A. (2018). *Die Gesellschaft der Singularitäten. Zum Strukturwandel der Moderne*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Reichertz, J. (2007). *Abduction: The logic of discovery of grounded theory*. London: Sage.
- Reichertz, J. (2019). Empirische Sozialforschung und soziologische Theorie. In: N. Baur & J. Blasius (Hg.), *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung* (S. 31–48). Wiesbaden: Springer.
- Reidel, M. (2011). Jetzt bestätigt: Eminem verklagt Audi. Abgerufen von <https://www.horizont.net/marketing/nachrichten/-Jetzt-bestaetigt-Eminem-verklagt-Audi-100579>, 31.05.2023.
- Reißmann, W., & Hoffmann, D. (2018). Selbstbestimmung in Fan Fiction-Kulturen. Transformative Medienpraxis und Urheberrecht als Antagonisten? *M&K Medien & Kommunikationswissenschaft*, 66(4), 466–484.
- Resnikoff, P. (2017). 'Sound Alike' Industry Freaking Out After \$400,000 Eminem Court Decision. Abgerufen von <https://www.digitalmusicnews.com/2017/10/25/sound-alike-eminem-court/>, 31.05.2023.
- Rewak, M. (2019). Recreating Radiohead's »Everything In Its Right Place« with Arturia's Pigments. Abgerufen von <https://splice.com/blog/recreating-radiohead-arturia-pigments/>, 31.05.2023.
- Ritter, D. P. (2009). *Über Männer und Schatten*. Wien: Sonnberg.
- Ritzer, G. (2015). Prosumer capitalism. *The Sociological Quarterly*, 56(3), 413–445.
- Roberts, R. M. (1989). *Serendipity: Accidental discoveries in science*. New York: Wiley.

- Rodgers, T. (2003). On the process and aesthetics of sampling in electronic music production. *Organised Sound*, 8(3), 313–320.
- Rogers, C. R. (1954). Toward a theory of creativity. *ETC: A review of general semantics*, 249–260.
- Rose, M. (1993). *Authors and owners: The invention of copyright*. Cambridge: Harvard University Press.
- Rosen, S. (1981). The economics of superstars. *The American Economic Review*, 71(5), 845–858.
- Rosenblatt, E. L. (2010). A Theory of IP's Negative Space. *Columbia Journal of Law and the Arts*, 34(3), 317–365.
- Roser, D. (2017). The irrelevance of the risk-uncertainty distinction. *Science and Engineering Ethics*, 23(5), 1387–1407.
- Rosso, B. D. (2014). Creativity and constraints: Exploring the role of constraints in the creative processes of research and development teams. *Organization Studies*, 35(4), 551–585.
- Runco, M. A. (2014). »Big C, little c« creativity as a false dichotomy: Reality is not categorical. *Creativity Research Journal*, 26(1), 131–132.
- Runco, M. A., & Albert, R. S. (2010). *Creativity research: A historical view*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Salheiser, A. (2019). Natürliche Daten: Dokumente. In: N. Baur & J. Blasius (Hg.), *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung* (S. 1119–1134). Wiesbaden: Springer.
- Samuels, E. (1988). The idea-expression dichotomy in copyright law. *Tennessee Law Review*, 56, 321–462.
- Samuelson, P. (1994). Will the copyright office be obsolete in the twenty-first century? *Cardozo Arts & Entertainment Law Journal*, 13, 55–69.
- Santiago, J. M. (2017). The Blurred Lines of Copyright Law: Setting a New Standard for Copyright Infringement in Music. *Brooklyn Law Review*, 83, 289–321.
- Schäfer, H. (2012). Kreativität und Gewohnheit. Ein Vergleich zwischen Praxistheorie und Pragmatismus. In: R. Kurt & U. Göttlich (Hg.), *Kreativität und Improvisation. Soziologische Positionen*. (S. 17–43). Wiesbaden: Springer.
- Schäfer, H. (2016). *Praxistheorie: ein soziologisches Forschungsprogramm*. Bielefeld: transcript.
- Schatzki, T. R. (1996). *Social practices: A Wittgensteinian approach to human activity and the social*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Schatzki, T. R. (2005). Introduction: practice theory. In: T. Schatzki, K. Knorr-Cetina, & E. Von Savigny (Hg.), *The practice turn in contemporary theory* (S. 1–14). London & New York: Routledge.

- Schatzki, T. R. (2016). Praxistheorie als flache Ontologie. In: H. Schäfer (Hg.), *Praxistheorie. Ein soziologisches Forschungsprogramm* (S. 29–44). Bielefeld: transcript.
- Schelling, F. W. J. (2018 [1796–1805]). *Philosophie der Kunst und weitere Schriften*. Stuttgart: Frommann-Holzboog.
- Scherer, F. M. (2001). The evolution of free-lance music composition, 1650–1900. *Journal of Cultural Economics*, 25(4), 307–319.
- Schiemer, B., Schüßler, E., & Grabher, G. (2019). Collaborative Innovation Online: Entanglements of Making Content, Skills, and Community on a Songwriting Platform. In: J. Sydow & H. Berends (Hg.), *Research in the Sociology of Organizations* (Vol. 64, S. 293–316). Bingley: Emerald Publishing Limited.
- Schlapp, O. (1901). *Kants Lehre vom Genie und die Entstehung der 'Kritik der Urteilskraft'*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Schlinger, K. (2011). Audi einigt sich mit Eminem. Abgerufen von <http://beta.musikwoche.de/details/308081>, 31.05.2023.
- Schmidt, S., Brinks, V., & Brinkhoff, S. (2014). Innovation and creativity labs in Berlin: Organizing temporary spatial configurations for innovations. *Zeitschrift für Wirtschaftsgeographie*, 58(1), 232–247.
- Schnapp, D. A. (2020). Good times, bad times: Ninth Circuit does away with »Inverse Ratio Rule« in Led Zeppelin copyright case and questions need to prove »access«. Abgerufen von <https://www.nixonpeabody.com/en/ideas/articles/2020/03/10/inverse-ratio-ruling-in-zeppelin-copyright-case>, 31.05.2023.
- Schrör, S. (2019). Die Auswirkungen rechtlicher Unsicherheit auf Produktionskonventionen in der Low-Budget Musikindustrie. *Organized Creativity Discussion Paper 19*(1).
- Schulze, G. (1983). *Die kleine Münze und ihre Abgrenzungsproblematik bei den Werkarten des Urheberrechts*. Zürich: Hochschul-Verlag.
- Schütz, A. (2010). *Zur Methodologie der Sozialwissenschaften*. Konstanz: UVK.
- Scott, A. J. (1999). The US recorded music industry: on the relations between organization, location, and creativity in the cultural economy. *Environment and Planning A*, 31(11), 1965–1984.
- Seabrook, J. (2015). *The song machine: Inside the hit factory*. New York: WW Norton & Company.
- SecondHandSongs. (2020). Discover The Original. Listen to The Cover. Abgerufen von <https://secondhandsongs.com/>, 31.05.2023.
- Seeman, S. (2020). Blurred Lines of Copyright. Abgerufen von <https://ethicsunwrapped.utexas.edu/case-study/blurred-lines-copyright>, 31.05.2023.
- Sell, S., & May, C. (2001). Moments in law: contestation and settlement in the history of intellectual property. *Review of International Political Economy*, 8(3), 467–500.

- Seufert, W., Schlegel, R., & Sattelberger, F. (2015). *Musikwirtschaft in Deutschland. Studie zur volkswirtschaftlichen Bedeutung von Musikunternehmen unter Berücksichtigung aller Teilspektoren und Ausstrahlungseffekte*. Hamburg: Bundesverband Musikindustrie e. V.
- Sherratt, T. N. (2002). The evolution of imperfect mimicry. *Behavioral Ecology*, 13(6), 821–826.
- Shifman, L. (2014a). The cultural logic of photo-based meme genres. *Journal of Visual Culture*, 13(3), 340–358.
- Shifman, L. (2014b). *Memes in digital culture*. Cambridge: MIT press.
- Shove, E. (2017). Matters of practice. In: T. R. Schatzki, A. Hui, & E. Shove (Hg.), *The nexus of practices: Connections, constellations, practitioners* (S. 155–168). London & New York: Routledge.
- Sigman, M. (2011). *Steal this Sound*. Milwaukee: Hal Leonard Corporation.
- Simmel, G. (1919). *Philosophische Kultur*. Leipzig: Alfred Körner Verlag.
- Simmel, G. (2004 [1978]). *The philosophy of money*. London & New York: Routledge.
- Simmel, G. (2015 [1908]). *Soziologie: Untersuchungen über die Formen der Vergesellschaftung*. Villingen-Schwenningen: Nexx.
- Simon, H. A. (1973). The structure of ill structured problems. *Artificial Intelligence*, 4, 181–201.
- Simon, J. (2004). Edgework and insurance in risk societies: Some notes on Victorian lawyers and mountaineers. In: S. Lyng (Hg.), *Edgework: The sociology of risk-taking* (S. 203–226). London & New York: Routledge.
- Simon, R. (2000). Romantische Verdopplungen–komische Verwechslungen: von der romantischen Reflexionsphilosophie über die Verwechslungskomödie zur Posse und zurück. In: U. Japp, S. Scherer, & C. Stockinger (Hg.), *Das romantische Drama : produktive Synthese zwischen Tradition und Innovation*. Tübingen: Max Niemeyer.
- Simonton, D. K. (2013). What is a creative idea? Little-c versus Big-C creativity. In: K. Thomas & J. Chan (Hg.), *Handbook of research on creativity*. Cheltenham: Edward Elgar.
- Sisario, B. (2018). 'Blurred Lines' Verdict Upheld by Appeals Court. Abgerufen von <https://www.nytimes.com/2018/03/21/business/media/blurred-lines-marvin-gaye-copyright.html>, 31.05.2023.
- Sisario, B. (2020). Led Zeppelin Prevails in 'Stairway to Heaven' Appeal. Abgerufen von <https://www.nytimes.com/2020/03/09/arts/music/led-zeppelin-lawsuit-stairway-to-heaven.html>, 31.05.2023.
- Skaggs, R. (2019). Socializing rejection and failure in artistic occupational communities. *Work and Occupations*, 46(2), 149–175.

- Smith, C. W. (2005). Financial edgework: Trading in market currents. In: S. Lyng (Hg.), *Edgework: The sociology of risk taking* (S. 187–200). London & New York: Routledge.
- Smudits, A. (2008). Soziologie der Musikproduktion. In: G. Gensch, E. M. Stöckler, & P. Tschmuck (Hg.), *Musikrezeption, Musikdistribution und Musikproduktion. Der Wandel des Wertschöpfungsnetzwerks in der Musikwirtschaft.* (S. 241–265). Wiesbaden: Springer.
- Soeffner, H.-G. (1989). *Die Auslegung des Alltags.* Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Solis, G. (2010). I did it my way: rock and the logic of covers. *Popular Music and Society*, 33(3), 297–318.
- Sonenshein, S. (2010). We're changing—Or are we? Untangling the role of progressive, regressive, and stability narratives during strategic change implementation. *Academy of Management Journal*, 53(3), 477–512.
- Sonenshein, S. (2016). Routines and creativity: From dualism to duality. *Organization Science*, 27(3), 739–758.
- songfacts.com. (2020). Got To Give It Up by Marvin Gaye. Abgerufen von <https://www.songfacts.com/facts/marvin-gaye/got-to-give-it-up>, 31.05.2023.
- Stacey, R. D. (1992). *Managing the unknowable: Strategic boundaries between order and chaos in organizations.* Chichester: Wiley.
- Stark, D. (2009). *The sense of dissonance: Accounts of worth in economic life.* Princeton: Princeton University Press.
- Stark, D. (2011). What's valuable? In: J. Beckert & P. Aspers (Hg.), *The worth of goods: Valuation and pricing in the economy* (S. 319–338). Oxford & New York: Oxford University Press.
- Sternberg, R. J. (1999). *Handbook of creativity.* Cambridge: Cambridge University Press.
- Stokes, P. D. (2005). *Creativity from constraints: The psychology of breakthrough.* New York: Springer.
- Stokes, P. D. (2007). Using constraints to generate and sustain novelty. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 1(2), 107–113.
- Stone, C. (2012). *Audio recording for profit: The sound of money.* Boston: Focal Press.
- Storper, M., & Salais, R. (1997). *Worlds of production: The action frameworks of the economy.* Cambridge & London: Harvard University Press.
- Strauss, A., & Corbin, J. (1994). Grounded theory methodology. In: N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Hg.), *Handbook of qualitative research* (Vol. 17, S. 273–285). Thousand Oaks: Sage.
- Strübing, J. (2019). Grounded theory und theoretical sampling. In: N. Baur & J. Blasius (Hg.), *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung* (S. 525–544). Wiesbaden: Springer.

- Sturdy, A., Schwarz, M., & Spicer, A. (2006). Guess who's coming to dinner? Structures and uses of liminality in strategic management consultancy. *Human Relations*, 59(7), 929–960.
- Sturm, B. L., Iglesias, M., Ben-Tal, O., Miron, M., & Gómez, E. (2019). Artificial intelligence and music: open questions of copyright law and engineering praxis. *Arts*, 8(3), 115.
- Sugiura, L., Wiles, R., & Pope, C. (2017). Ethical challenges in online research: public/private perceptions. *Research Ethics*, 13(3–4), 184–199.
- Surowiecki, J. (2005). *The wisdom of crowds*. New York: Doubleday.
- Szakolczai, A. (2014). Living permanent liminality: the recent transition experience in Ireland. *Irish Journal of Sociology*, 22(1), 28–50.
- Szollós, A. (2009). Toward a psychology of chronic time pressure: Conceptual and methodological review. *Time & Society*, 18(2–3), 332–350.
- Taylor, T. D. (2007). The commodification of music at the dawn of the era of »mechanical music«. *Ethnomusicology*, 51(2), 281–305.
- The George Washington University Law School. (2018). Pharrell Williams, et al. v. Bridgeport Music, et al. [INPLAY] No. 15–56880 (9th Cir. July 11, 2018). Abgerufen von <https://blogs.law.gwu.edu/mcir/case/pharrell-williams-et-al-v-frankie-gaye-et-al/>, 31.05.2023.
- Théberge, P. (2004). The network studio: Historical and technological paths to a new ideal in music making. *Social Studies of Science*, 34(5), 759–781.
- Thierbach, C., & Petschick, G. (2019). Beobachtung. In: N. Baur & J. Blasius (Hg.), *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung* (S. 1165–1181). Wiesbaden: Springer.
- Thierse, W. (1985). Thesen zur Problemgeschichte des Werk-Begriffs. *Zeitschrift für Germanistik*, 6(4), 441–449.
- Thomas, W. (1954). »Der Doppelgänger« von Franz Schubert. *Archiv für Musikwissenschaft*, 11(3), 252–267.
- Thomassen, B. (2009). The uses and meanings of liminality. *International Political Anthropology*, 2(1), 5–27.
- Thompson, N. (2018). Hey DJ, don't stop the music: Institutional work and record pooling practices in the United States' music industry. *Business History*, 60(5), 677–698.
- Toepfer, G. (2011). Mimikry. In: *Historisches Wörterbuch der Biologie: Geschichte und Theorie der biologischen Grundbegriffe. Band 2: Gefühl — Organismus* (S. 592–605). Stuttgart: Metzler.
- Toffler, A. (1980). *The third wave*. New York: Bantam Books.
- Torres, L. (2020). 35 artists whose hits were accused of ripping off other songs. Abgerufen von <https://www.insider.com/songs-that-allegedly-stole-from-other-songs-2018-3>, 31.05.2023.

- Toulmin, S. E. (1958). *The philosophy of science*. London: Hutchinson House.
- Townley, B., Beech, N., & McKinlay, A. (2009). Managing in the creative industries: Managing the motley crew. *Human Relations*, 62(7), 939–962.
- Townley, B., Roscoe, P., & Searle, N. (2019). *Creating Economy: Enterprise, Intellectual Property, and the Valuation of Goods*. Oxford: Oxford University Press.
- Towse, R. (2010). Creativity, copyright and the creative industries paradigm. *Kyklos*, 63(3), 461–478.
- Treiger-Bar-Am, K. (2007). Kant on Copyright: Rights on Transformative Authorship. *Cardozo Arts & Entertainment Law Journal*, 25, 1059–1103.
- Tschider, C. (2014). Automating Music Similarity Analysis in 'Sound-Alike' Copyright Infringement Cases. *Entertainment, Arts and Sports Law Journal*, 25(2), 60–68.
- Turner, V. (1979). Frame, flow and reflection: Ritual and drama as public liminality. *Japanese Journal of Religious Studies*, 6(4), 465–499.
- Turner, V. (1987). Betwixt and between: The liminal period in rites of passage. In: L. C. Mahdi, S. Foster, & M. Little (Hg.), *Betwixt and between: Patterns of masculine and feminine initiation* (S. 3–19). La Salle: Open Court.
- Turner, V. (1997 [1969]). *The ritual process: Structure and anti-structure* (Vol. 94). London & New York: Routledge.
- Turville, T. (2017). Emulating vs. Infringement: the Blurred Lines of Copyright Law. *Whittier Law Review*, 38, 199–222.
- Vaidhyathan, S. (2003). *Copyrights and copywrongs: The rise of intellectual property and how it threatens creativity*. New York & London: New York University Press.
- Van Gennep, A. (2013 [1960]). *The rites of passage*. London & New York: Routledge.
- Vasari, G. (2007). *Die Leben der Bildhauer des Cinquecento* (S. Feser & V. Lorini, Übers.). Berlin: Wagenbach.
- Vietta, S. (2010). Die Frühromantik. In: W. Bunzel (Hg.), *Romantik. Epoche, Autoren, Werke*. Darmstadt: WBG.
- von Fischer, K. (1972). *Die Beziehungen von Form und Motiv in Beethovens Instrumentalwerken* (Vol. 30). Hildesheim: Georg Olms.
- Waldron, J. (2009). Exploring a virtual music community of practice: Informal music learning on the Internet. *Journal of Music, Technology & Education*, 2(2–3), 97–112.
- Walker, F. (1952). Orazio: the History of a Pasticcio. *The Musical Quarterly*, 38(3), 369–383.
- Walter, M. (2000). *Richard Strauss und seine Zeit*. Lilienthal: Laaber.
- Walzer, D. A. (2017). Independent music production: how individuality, technology and creative entrepreneurship influence contemporary music industry practices. *Creative Industries Journal*, 10(1), 21–39.

- Wang, A. X. (2019). Why All Your Favorite Songs Are Suddenly Being Sued. Abgerufen von <https://www.rollingstone.com/music/music-features/katy-perry-led-zeppelin-ed-sheeran-music-lawsuits-865952/>, 31.05.2023.
- Watson, A. (2014). *Cultural production in and beyond the recording studio*. London & New York: Routledge.
- Watzlawick, P., Beavin, J. H., & Jackson, D. D. (2007). *Menschliche Kommunikation*. Bern: Huber.
- Weber, M. (2002 [1920]). *Wirtschaft und Gesellschaft: Grundriss der verstehenden Soziologie*. Tübingen: Mohr Siebeck.
- Wegener, P. (2003). *Musik & Recht*. Berg: Keller.
- Weick, K. E. (1995). *Sensemaking in organizations* (Vol. 3). Thousand Oaks: Sage.
- Weitzman, E., & Miles, M. B. (1995). *Computer programs for qualitative data analysis*. Thousand Oaks: Sage.
- Welch, E. (1997). *Art and society in Italy 1350–1500*. Oxford: Oxford University Press.
- Welch, L. (1946). Recombination of ideas in creative thinking. *Journal of Applied Psychology*, 30(6), 638.
- Wenger, E. (1999). *Communities of practice: Learning, meaning, and identity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wenger, E. (2011). *Communities of practice: A brief introduction*. Abgerufen von National Science Foundation: <http://hdl.handle.net/1794/11736>, 31.05.2023.
- White, H. O. (2006 [1935]). *Plagiarism and Imitation during the English Renaissance: A Study in Critical Distinctions*. London & New York: Frank Cass.
- Whyte, W. H. (2013 [1956]). *The organization man*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Wicke, P. (2004). Über die diskursive Formation musikalischer Praxis. Diskurs-Strategien auf dem Feld der populären Musik. *Festschrift Prof. Dr. Rienäcker zum, 65*, 163–174.
- Wickham, M., & Woods, M. (2005). Reflecting on the strategic use of CAQDAS to manage and report on the qualitative research process. *The Qualitative Report*, 10(4), 687–702.
- Wickler, W. (1968). *Mimikry. Nachahmung und Täuschung in der Natur*. München: Kindler.
- Wilke, D. (2016). Bewertung unter Vorbehalt. Zur Praxis der Bewertungskommunikation in einem Streichquartett. *Berliner Journal für Soziologie*, 26(3–4), 403–431.
- Williamson, J., & Cloonan, M. (2007). Rethinking the music industry. *Popular Music*, 26(2), 305–322.

- Williamson, O. E. (1993). Calculativeness, trust, and economic organization. *The Journal of Law and Economics*, 36(1, Part 2), 453–486.
- Winckelmann, J. J. (1756). *Gedanken über die Nachahmung der griechischen Werke in der Malerey und Bildhauerkunst*. Dresden & Leipzig: Walther.
- Wittmann, R. (2019 [1991]). *Geschichte des deutschen Buchhandels*. München: Beck.
- Woodman, R. W., Sawyer, J. E., & Griffin, R. W. (1993). Toward a theory of organizational creativity. *Academy of Management Review*, 18(2), 293–321.
- Wunberg, G., & Braakenburg, J. J. (1981). *Die Wiener Moderne: Literatur, Kunst und Musik zwischen 1890 und 1910*. Stuttgart: Reclam.
- Young, E., & Richardson, S. (1759). *Conjectures on original composition: In a letter to the author of Sir Charles Grandison*. London: Printed for A. Millar.
- Zernay, R. (2017). Casting the First Stone: The Future of Music Copyright Infringement Law After Blurred Lines, Stay with Me, and Uptown Funk. *Chapman Law Review*, 20, 177–224.
- Ziff, B. H., & Rao, P. V. (1997). *Borrowed power: Essays on cultural appropriation*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Zinn, J. O. (2008). Heading into the unknown: Everyday strategies for managing risk and uncertainty. *Health, Risk & Society*, 10(5), 439–450.
- Zwick, D. (2005). Where the action is: Internet stock trading as edgework. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(1), 22–43.