

Digitale Kunst – künstliche und künstlerische Intelligenzen

Urheberrecht 2:

**Das digitale Werk als «Kopie ohne Original»?
– Das Urheberrecht im Zeitalter der digitalen Technologie**

Mischa Senn

- A. Einleitung**
- B. Werkbegriff und Wahrnehmbarkeit**
- C. Werkkategorien nach URG**
- D. Verhältnis Werk – Werkexemplar**
- E. Digitale Kunstwerke als hybride Gesamtwerke**
- F. Fazit**

Inhalte:

- Fokus auf urheberrechtliche Fragen am Werk und Werkexemplar in Bezug auf digitale Kunstwerke (dKW) / digitale Datensätze
- Fragen der (rechtlichen) Qualifikation von digitalen Daten
- Einordnung von dKW in den Katalog der Werkkategorien
- von KI "erstellte" dKW als Besonderheit
- Prämisse für nachfolgende Ausführungen

Werkbegriff – Merkmale (URG 2.1):

Geistige Schöpfung

(s. Ausführungen Thouvenin)

"Akteure" und ihre Kreationen:

Mensch: => Geistige Schöpfung

KI: => "maschinelle Schöpfung"

Individualität («individueller Charakter»)

(s. Ausführungen Thouvenin)

Wahrnehmbarkeit

(folgt)

1. Übersicht (Werke der Kunst, URG 2.1)

Auswahl und Beispiele

Sprachwerke (URG 2.2.a *)

Beispiel für visuelle Sprachwerke (= *Schriftwerke*):

Texte, aber auch (ausformulierter) *Code/Quellcode*

(= in Programmiersprache geschriebener Text eines Computerprogramms)

Werke der bildenden Kunst (URG 2.2.c)

z.B. Gemälde (Malerei) oder deren Reproduktion

Computerprogramme (URG 2.3)

Programm = formale Anweisung/Vorschrift

Beispiel: "Min G Max D ..." = Zeile aus Programmcode für "Belamy"

"Computerwerk"

= Ergebnis eines Computerprogramms (CP)

- ein von einem «Computer (...) in eigener Regie ohne menschliche Steuerung» ... produziertes "Werk"

- «maschinell unterstützte ästhetische Produktion» [SABINE HIMMELSBACH]

* hier verwendete *Kurz-Zitierweise*: URG 2.2.a = Art. 2 Abs. 2 lit. a URG

Hybride Werke

Begriff:

Werkkategorie-übergreifende Werke, bestehend aus *Komponenten* wie:

- Bild / Gemälde (URG 2.2.c)
- Computerprogramme (URG 2.3)
- Informationen (Daten) – bei dKW: *Grafikdatei*

Schutz:

- als Gesamtwerk, z.B. als andere (audio-)visuelle Werke (URG 2.2.g)
- eigenständiger Schutz der einzelnen Komponenten, z.B. CP oder Bild (sofern Voraussetzungen je erfüllt, vgl. "Prämisse")

Beispiele:

Game als Gesamtwerk

Einzelkomponente z.B. Figur ("Charakter") als Werk der bildenden Kunst (URG 2.2.c)

digitales Kunstwerk als Gesamtwerk

Einzelkomponente CP oder Bild

1. Werkbegriff (URG 2.1)

(s. Ausführungen Thouvenin)

2. Werkexemplar (vgl. u.a. URG 8 und 12)

- materialisiert eine Geistesschöpfung (i.S. des Merkmals *geistige Schöpfung*)
- *körperliche Sache*:
(geistiges) Werk in einer Sache "verkörpert" bzw. gegenständlich gemacht
- künstlerisch/gestalterische Umsetzung des (geistigen) Werkes
- macht das (geistige) Werk aufgrund der (analogen) Gegenständlichkeit erst *wahrnehmbar*
- Verwendungsrechte (wie Vervielfältigungs- und Verbreitungsrecht, URG 10.2.a und b):
an Werkexemplar geknüpft

Bei *digitalen Datensätzen*:

"Verkörperung" in Form von (digitalen) Informationen vorhanden
(für Menschen in *dieser* Form aber noch nicht direkt wahrnehmbar)

3. Wahrnehmbarkeit

- = Ermöglichung des sinnlichen Wahrnehmens des Werkes ("Sichtbarkeit")
- ist Voraussetzung der "realen Existenz" eines Werkes

4. Arten von Werkexemplaren

"**Original**" (*Originalexemplar*)

= direkte, **einmalige** Umsetzung (Vervielfältigung); einziges Werkexemplar

Beispiel: Gemälde

Vervielfältigung

= **mehrfache** Vergegenständlichung des Werks

Beispiel: Reproduktion des Gemäldes

Verhältnis Werkexemplar – Vervielfältigung – Kopie:

Vervielfältigung des (geistigen) Werkes ergibt (gegenständliches) Werkexemplar:

- bei nur *einem* Werkexemplar: "**Original**"
- bei *mehreren* Werkexemplaren: "**Vervielfältigungsstücke**"
- bei **digitalen Datensätzen** (z.B. Grafikdateien von digitalen Kunstwerken):
(oft) Entstehung von **gleichzeitig mehreren** Werkexemplaren
beispielsweise durch parallel laufende Backups (s. sogleich)

Kopie

= Reproduktion einer Vorlage (Vorlage hier = Werkexemplar)

- daher: Kopie kein (neues) Werkexemplar

Beispiel: Kopie der Reproduktion (des Gemäldes)

5. Digitale Daten

Definition(en):

- maschinenlesbar codierte Information (semiotische Ebene),
«die in Daten enthaltene Information» [MARC AMSTUTZ]
- Folge von Zeichen (syntaktische Ebene)
- Speicherung digitaler *Werte* / Daten als Medium [MARC AMSTUTZ]
- nicht Sache im sachenrechtlichen Sinne

Eigenschaften (u.a.):

- digital existent, aber nur analog wahrnehmbar,
damit Übersetzungsleistung / Ausdrucksmittel (Medium/Träger) notwendig

mögliche *Formen* der Wahrnehmung:

- *Druck* des digitalen Kunstwerks (Beispiel: "**Belamy**")
- *Projektion* eines Films

Digitale Daten als Werkexemplare?

=> ja, sofern

- als *Grafikdatei* (digitaler Datensatz) vorliegend
- möglich als eigene Werkkategorie, da URG 2.2 keine abschliessende Aufzählung enthält («insb.»)
aber:
- Grafikdatei ≠ Datensammlung i.S.v. Sammelwerken (URG 4)
- einzelne Daten ≠ Werkexemplar

"Digitalkunst"

Zuordnungen hinsichtlich

- *Medium:*

z.B. *Computerkunst* oder *Netzkunst* (Beispiel: net.art generator / CORNELIA SOLLFRANK)

- *Technik:*

"digitalisierte" Kunst:

Digitale Weiterbearbeitung ("Digitalisierung") von *analogen* Vorlagen (z.B. Fotografie, Bilder)

Vorlage: analog

"digitale" Kunst:

digitale Bearbeitung von *digitalen* Inhalten (Informationen/Daten) durch Anwendung von CP

Vorlage: digital («genuin digital» [VERONIKA FISCHER]), in Form von: *Datensatz / Grafikdatei*

- daher: "Original" nur digital vorhanden

- Wahrnehmbarkeit erst aufgrund technischer/gestalterischer Umsetzungen in analoge

Vorlagen

=> «Angewiesenheit» auf analoges Medium [THOMAS DREIER]

Wahrnehmbarkeit von dKW einer KI

Ausgangslage bei von **KI** bzw. *maschinell* Lernen erstellten "Werken":

- Code/Algorithmus weder/nicht mehr bekannt noch nachvollziehbar (bzw. verständlich)
- damit sind die von der KI erstellten Befehle nicht (mehr) darstellbar ("blackbox"-Problem)

Zusammenfassung

Ausgangslage:

- digitale Kunstwerke = digitale Datensätze
- digitale Kunstwerke als Werkexemplare in Form digitaler Datensätze (Grafikdateien)
- meist entstehen *gleichzeitig mehrere* Werkexemplare

Folgerungen und Fragen:

Zustand:

- «Kopien ohne Original» (BAUDRILLARD), bzw.
- «expanded original» (HIMMELSBACH, Sollfrank)

damit:

- welches Werkexemplar (in welcher Form) soll als "Original" *gelten*?
- wann wäre das relevant?
- wie lassen sich *nicht* urheberrechtlich schutzfähige Werke (dKW von KI) sonst "schützen"?
- => Beispiel "**Belamy**"

Beispiel "Belamy":

- wie "sichert" man das digitale (Werk-)Exemplar:
nur die analoge Vervielfältigung (verkauftes Bild) oder auch ein (autorisierter) Datensatz?
(analoge Anwendung wie bei Vintage Prints von Fotografien?)
- wie wird ein *Exklusivitätsschutz* erlangt?

und da kein UR besteht:

- wie lässt sich ein Exklusivitätsschutz rechtlich sonst absichern?
- Übertragungen der (welcher) Rechte?

ferner:

- worin bzw. wo überhaupt liegt die *Authentizität* bei dKW von KI?

Vielen Dank!

Mischa Senn

Prof. Dr. iur.

Zentrum für Kulturrecht (ZKR) / Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK)

mischa.senn@zhdk.ch / www.zkr.ch

Hinweis Aufsätze und Quellennachweise beim Autor, oder:

<https://www.zhdk.ch/kreativwirtschaft/zentrum-fuer-kulturrecht-665/zeitschriften-3515>