

Digitale Kunst – eine rechtliche Mindmap

1. Urheberrechtliche Grundlagen

Kunst ist ein relativer Rechtsbegriff, der als solcher nicht genau definiert ist. Der Werkbegriff des Urheberrechts knüpft allgemein an das Vorliegen dreier Kriterien an: Eine **geistige Schöpfung**, die **eigentümlich** ist und die aus dem Gebiet der **Literatur, Tonkunst, bildenden Künste** oder **Filmkunst** stammt. Die rechtliche Definition von Kunst ist somit neuen Kunstformen, die auf stetig ändernden und fortschreitenden Technologien basieren, gegenüber offen.

2. Das digitale Kunstwerk (Beispiel Ian Cheng)

Bei jedem digitalen Werk muss in urheberrechtlicher Hinsicht eine Aufteilung erfolgen: Einerseits zwischen dem zugrundeliegenden Code (der Software), der den §§ 40a ff UrhG für Computerprogramme unterliegt. Andererseits genießen die grafischen, textlichen sowie akustisch wahrnehmbaren Erscheinungen, die Resultat des Codes sind, als Werke der Literatur, der bildenden Künste oder der Filmkunst Schutz. Digitale Inhalte können in vielen Formen auftreten und ein einziges digitales Kunstwerk stellt im künstlerischen Sinn oft mehrere Werke im urheberrechtlichen Sinn dar, die rechtlich unterschiedliche Schicksale haben können.

2.1 *Digitale Technologien als Werkzeug (Beispiel Portrait Edmond Bellamy)*

Das Konzept des Urheberrechts geht vom Schutz jener kreativen Leistung aus, die ein **Mensch** als Schöpfer hervorbringt (vgl § 10 UrhG). Nur ein Erzeugnis **menschlichen Geistes** kann urheberrechtlich geschützt sein. Dient eine Maschine dem Menschen im Rahmen eines urheberrechtlichen Schaffungsprozesses nicht nur als Werkzeug, sondern werden Werke ohne das Eingreifen eines gestaltenden Menschen zB nur vom Computer geschaffen (Computer generated works ieS), wie etwa im Fall maschineller Übersetzungen, liegt nach Auffassung der herrschenden Lehre und Rspr kein urheberrechtlich schützbares Werk vor.¹

Im Beispiel des Porträts des Edmond Bellamy², das diesen Oktober bei Christie's versteigert wurde, entstand ein Werk, indem die dreiköpfige französische Gruppe Obvious 15.000 Portraittbilder auswählte, die sie einem GAN (Generated Adversarial Network) einspeisten, das letztlich ein analoges Kunstwerk erstellte. (Mit-)Urheber ist hier der Schöpfer des Algorithmus, der den Computer schließlich als Werkzeug zur eigenen Werkproduktion einsetzte. Dies gilt auch für den Fall, dass der Künstler selbst gar nicht weiß, welches Werk die Maschine kreieren wird.

2.2 *Digitale Technologien als Medium (Beispiel Amalia Ulman)*

Hier nutzt der Künstler für sein Werk ausschließlich digitale Plattformen, das Werk wird digital verarbeitet und auch künstlerisch auf dem digitalen Medium präsentiert.

¹ *Kucsko* in *Kucsko*, urheber.recht 88; *Walter*, Österreichisches Urheberrecht 76 f je mwN; OGH 20.9.2011, 4Ob105/11m.

² <https://www.sueddeutsche.de/kultur/ki-portraet-kunst-1.4186573>.

2.2.1 *Digitale Inhalte auf Social Media Plattformen*

Durch das Posten eines Werks auf Facebook oder Instagram wird der Plattform eine nicht-exklusive, übertragbare, unterlizenzierbare, gebührenfreie und weltweite Lizenz eingeräumt, das Werk gemäß den jeweiligen Privatsphäre- und App-Einstellungen zu hosten, zu verwenden, zu verbreiten, zu modifizieren, auszuführen, zu kopieren, öffentlich vorzuführen oder anzuzeigen, zu übersetzen und abgeleitete Werke davon zu erstellen. Der OGH sprach jedoch aus (30.3.2016, 6 Ob 14/16a), dass mit dem Posten auf Facebook eine Einwilligung zur kommerziellen Nutzung der geposteten Inhalte durch Dritte nicht verbunden ist.

2.3 *Original (Beispiel Richard Prince)*

Da alles, was digital ist, letztlich nur eine Sequenz von Binärcodes ist, könnten unendlich viele exakte Kopien erstellt werden, die alle dieselbe Qualität aufweisen. Ob ein Original vorliegt ist nicht nur für den Markt und den Wert des jeweiligen Kunstwerks von Bedeutung, sondern auch für die Rechte des Urhebers, die teilweise an das Vorliegen eines Originals anknüpfen. So kann der Künstler nur Folgerechtsvergütung für den Weiterverkauf eines Originals begehren, Zugang nur zu einem Original.

Der **Originalitätsbegriff** im Urheberrecht knüpft daran an, ob das Werk vom Künstler selbst geschaffen worden ist oder von der Allgemeinheit als Original angesehen wird. Exemplare von Kunstwerken, die vom Künstler selbst oder unter seiner Leitung in begrenzter Auflage hergestellt wurden, gelten ebenso als Originale von Kunstwerken (vgl § 16b Abs 3 UrhG).

2.4 *Unikat (Beispiel CryptoPunks und Cryptokitties; fallingfalling.com)*

Eine Blockchain ist eine fortlaufende, digitalisierte Aufzeichnung von Transaktionen, wobei vergangene Transaktionen nicht gelöscht werden, sondern immer nur neue hinzugefügt werden können. Wird zum Beispiel eine gestundete Verbindlichkeit für eine vergangene Transaktion bezahlt, wird der Blockchain ein neuer Eintrag hinzugefügt. Die Blockchain Technologie führt somit dazu, dass auch eine **digitale Datei nur einen einzigen Eigentümer** haben kann und auch digitale Kunstwerke einen **Seltenheitswert** aufweisen können, der sonst nur analogen Kunstwerken vorbehalten ist.

3. **Rechtsfragen der Restaurierung (Beispiel Nam June Paik)**

Hier spielen sowohl der **Erhalt originaler physischer Komponenten** als auch die **Aktualisierung und Speicherung der Software** eine Rolle, was Einfluss auf das optische und akustische Erscheinungsbild des digitalen Kunstwerks hat. Jede **Reproduktion eines Werks ist rechtlich gesehen eine Vervielfältigung**, die der Zustimmung des Urhebers bedarf. Sofern die Einwilligung des Künstlers zur Erstellung von **Sicherheitskopien** oder einer Übertragung des Bildmaterials von einem Datenträger auf den anderen vorliegt, ist die bei der Konservierung hergestellte Vervielfältigung erlaubt.

Für **Computerprogramme** gilt allerdings die Ausnahme, dass die zur Benutzung eines Computerprogramms berechnigte Person Vervielfältigungsstücke für Sicherungszwecke (Sicherungskopien) herstellen darf, soweit dies für die Benutzung des Computerprogramms notwendig ist (§ 40d Abs 3 UrhG).