

Dieter Kovačič

Geist und Eigentum

Betrachtungen über das rechtens gehobene Ur

Ich möchte mir erlauben, die Frage nach Sinn und Unsinn des Urheberrechts einmal aus der Perspektive seiner gesellschaftlichen Funktion zu betrachten: Worin besteht die Relevanz von Kunst, die es notwendig macht (oder rechtfertigt), zu regulieren, wer wann welche künstlerischen Werke wofür nutzen darf und wer nicht. Warum macht sich eine Gesellschaft die Mühe, einer Person, die ein »Werk« geschaffen hat, dafür ein wirtschaftliches Monopol einzuräumen und für die Durchsetzung dieses (Verwertungs-)Monopols viel Energie aufzuwenden?

Die klassische Argumentation besagt, dass Kunst für die Gesellschaft wichtig ist, weil sie nicht nur Unterhaltung bietet sondern auch »zum Denken anregt«, »Probleme aufzeigen kann« usw. Nach dieser Argumentation hat die Kunst, ähnlich der Wissenschaft, auch die Funktion, abseits unmittelbarer ökonomischer Verwertbarkeit, Vergangenheit zu bewältigen und Zukunft zu generieren. Daher sind Künstler förderungswürdig und ihre Kunst schützenswert, und das Urheberrecht verleiht ihnen die Möglichkeit, über ihre Werke selbst zu bestimmen und vom Erfolg (= Ertrag) ihrer Kunst zu leben.¹

Ich konnte mich mit dieser Argumentation nicht anfreunden, weil zu viele Aspekte rund um »das Werk« ausgeklammert werden und die paternalistischen Aspekte des Urheberrechts kaum zur Sprache kommen. Zunächst einmal wird der Entstehungsprozess nicht berücksichtigt, sondern in eine black-box namens Kreativität verlagert: Das Urheberrecht lebt immer noch von/in dem Bild eines Künstlers der, mit Genie und umfassenden handwerklichen Fähigkeiten ausgestattet, bei Kerzenlicht ma-

nisch Notenblätter/Staffeleien/Schreibmaschinenseiten mit Inhalt füllt und dabei von nichts anderem als einem Glas Rotwein und einer Handvoll Pfeifentabak inspiriert wird. Das große Kunstwerk entspringt einem genialen Geist und wird, wenn es gereift ist, der Welt geschenkt. Die Hilfsmittel, Einflüsse, Verweise, die in jedem Werk stecken, werden vom Urheberrecht auf handwerkliche Faktoren reduziert oder für illegal erklärt. Die Collage, das Zitat, die Persiflage – oder allgemeiner: die Verweise auf jene halb-bewussten intersubjektiven Gedanken- und Gefühlsströme, aus denen sich die sogenannte Kreativität speist – sind streng reglementiert und in den meisten Kontexten verpönt. Genau dieses Spannungsfeld arbeiten übrigens musikalische Strömungen wie Plunderphonics, mesh-up und Bastard-Pop auf. Sie zelebrieren kunstvoll die Lust am Plagiat und unterminieren damit das Bild vom Künstler als Schöpfer. Der urheberrechtliche Begriff der »Schaffenshöhe« klingt in diesem Kontext nach einem konkaven Hügel.

Weiters definiert das Urheberrecht mit dem oben genannten Monopol nicht nur, was legitime Kunst ist und was nicht, sondern auch und vor allem, wie sie verbreitet zu werden hat. Der Weg der direkten Verbreitung von Musik, der durch die Schallaufzeichnung

1 Folgerichtig wird z. B. auch zwischen »Unterhaltungsmusik« und »ernster Musik« unterschieden und letztere besonders gefördert und »vergütet«, weil erstere sich ja ohnehin leicht selbst vermarkten kann ...



Foto-Essay *Er-Findung* von Arne Reinhardt, Foto 8

möglich und durch das Internet so einfach geworden ist, war im Urheberrecht nie vorgesehen und schon gar nicht die Modifikation und Umdeutung des künstlerischen Originals durch das vormals passive Publikum, die mit Sampling und digitaler Verarbeitung möglich werden.

Das moderne Urheberrecht entwickelte sich parallel zu den technischen Möglichkeiten, Texte, Bilder und Töne zu vervielfältigen. Die Verbreitung der Kunst wurde dabei aber immer als Aufgabe eines spezialisierten Gewerbes oder einer Industrie betrachtet. Diese sollte »authentische Kopien« des Originals schaffen und die Kontrollierbarkeit des Verbreitungsvorganges garantieren. Musik hat nicht von einem Hörer zum nächsten, sondern von einem Urheber zu einer Verbreitungsmaschine und von dort an die einzelnen Konsumenten zu wandern. Diese Verbreitungsmaschine (Labels, Radiostationen, Handel, Verwertungsgesellschaften etc.) verwaltet auch das Monopol auf das Werk. Die Verwaltung der Urheberrechte stellt, mathematisch gesprochen, eine Handlungsebene in der zweiten Ableitung über der künstlerischen Arbeit dar. Sie hat einen Abstraktionsgrad erreicht, der dem des Derivatehandels an der Börse nicht unähnlich ist und funktioniert nach eigenen Spielregeln mit einer eigenen Sprache, weitgehend entkoppelt von der Musik/Kunst, aus der sie ihre Legitimation bezieht. Die Verbreitungsmaschine sorgt auch dafür, dass die Unterscheidung zwischen bezahltem Künstler und bezahlendem Publikum nicht verwässert wird. Sie belohnt alle, die korrekt mitspielen (zum Beispiel sich selbst) und sanktioniert alle, die es nicht tun. »Raubkopierer sind Verbrecher«², wer aber als Künstler brav mitspielt und guten »content« liefert, bekommt die Chance auf Ehre, Reichtum, Autos, Sex.

Ich denke, das ist auch der Grund, warum es ein Urheberrecht gibt und warum sich die

Gesellschaft die Mühe macht, es durchzusetzen. Mit dem Urheberrecht wird eine künstlerische Arbeit in eine wohl definierte Einheit, eine klar abgegrenzte Ware namens »das Werk« umgewandelt, die scheinbar keinen sozialen Kontext braucht, um zu existieren und die – einmal in die richtigen Institutionen gespeist – nicht nur wunderbar gehandelt, sondern auch kontrolliert und, wenn nötig, entschärft werden kann. Man erspart sich den Zensor, solange die beteiligten Institutionen Selbsterhaltungstrieb zeigen und das »Filtern« der Inhalte übernehmen.

Das alles gilt für Musik im speziellen und Kunst im Allgemeinen, aber in ganz ähnlicher Form für jede Art von »geistigem Eigentum«. Die Parallelen zu Patenten liegen auf der Hand und was mit alternativen Lizenzmodellen wie creative-commons³ der rechtlichen Grundlage für die Inhalte von Wikipedia, vieler Netzlabels und ähnlicher Projekte im Bereich der sogenannten kreativen Werke noch relativ jung ist, hat in der Software-Welt, der Heimat der digitalen Kopie, schon in den späten 1970er-Jahren seinen Ausgang genommen. »Open-source« bezieht sich dabei hauptsächlich auf die Art der Entstehung von Software und hat weder Distributoren beseitigt, noch die Idee abgeschafft, Programmierer für ihre Arbeit zu bezahlen, sondern lediglich dafür gesorgt, dass der Quellcode (die für Menschen lesbare Textform) eines Programmes offen liegt und ein »Werk« legal auf der vorangegangenen Arbeit an anderen »Werken« aufbauen kann und gleichzeitig Änderungen und Verbesserungen von allen Seiten möglich werden. Und es scheint, als würde sich die Software dabei sehr wohl fühlen.

Es ist hoch an der Zeit, den gesamten Komplex des »geistigen Eigentums« völlig neu zu denken. Statt panischer Reparaturen an Gesetzen, die in einem geänderten technischen Umfeld nicht mehr greifen, brauchen wir eine echte Neudefinition des Verhältnisses zwischen Produzierenden und Konsumierenden, zwischen künstlerischem Input und Output. Kunstwerke sind keine zusammenhanglosen Erfindungen, sondern sie entstehen aus einem spezifischen sozialen und geistigen Umfeld. Nicht einzelne Werke sollten geregelt und verwaltet, sondern die Infrastruktur und die Verbreitungsmöglichkeiten sollten verbessert werden. Überspitzt formuliert brauchen wir mehr Piraten⁴ und weniger Kontrolle, wenn wir tatsächlich an der Förderung künstlerischer Ideen interessiert sind. Die Warnung vor dem Plagiat und das vorgeschobene Argument der wirtschaftlichen Absicherung der Kunstschaffenden verschleiern oft einfach nur die Angst vor der Innovationskraft der Gedanken und ihrer Verbreitung. ■

4 <http://de.wikipedia.org/wiki/Piratenpartei>

2 Titel einer Kampagne der deutschen Filmwirtschaft

Foto-Essay *Er-Findung* von Arne Reinhardt, Foto 9

