

Film im Zeitalter der digitalen (Re-)Produktion

Autor(en): **Kasten, Jürgen**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Filmbulletin : Zeitschrift für Film und Kino**

Band (Jahr): **38 (1996)**

Heft 205

PDF erstellt am: **22.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-866590>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Film im Zeitalter der digitalen (Re-)Produktion

Jürgen Kasten,
Geschäftsführer des Verbands
Deutscher Drehbuchautoren e.V.



Das Wesen seiner Technik und Reproduzierbarkeit ist dem Film eingeschrieben, diktiert seine Mittel, Aesthetik und Rezeption. Vielleicht hat sich Walter Benjamin nicht träumen lassen, dass Filme jenen einzigartigen Kultwert des Kunstwerks besitzen können, den er als «Aura» bezeichnet. Dass auch ein Film, trotz seines massenmedialen Charakters, auf die unversehrte Einzigkeit eines Kunstwerks rekurriert, wird spürbar, wenn etwas unternommen wird, was diese nachhaltig versehrt. So etwa, wenn John Hustons *ASPHALT JUNGLE* colorisiert werden soll (was Gott sei Dank in letzter Instanz untersagt wurde). Oder wenn Filme durch ein halbes Dutzend Werbeblöcke unterbrochen und ihr Rhythmus verstümmelt wird (was moderne Rezipienten immer weniger zu stören scheint, worüber in Deutschland aber gerade Urheberrechts-Experten gerichtlich befragt werden).

Dem Film wird zur Zeit eine neue Technik eingeschrieben, die ihn aus der Ahnenreihe der Bilder-Medien heraustreten lässt. Digitale Filme (wie *TOY STORY*) bestehen nicht mehr aus (an-)fassbaren Bildern, sondern aus Daten. Sie sind Zahlenkolonnen und damit unkörperlich geworden. Einerseits ist das ein technischer Entwicklungsprozess wie andere auch in der Geschichte des Films. Andererseits verändert er das Medium in bisher kaum absehbarer Weise. Zwar werden auch digitale Filme noch in Kinos gezeigt, als Videokopie verkauft und im Fernsehen (in Programmen oder als pay-per-view-Nutzung) ausgestrahlt. Doch das ist nur ein Teil der Auswertung. Der andere muss wohl als Dekonstruktion oder weniger vornehm ausgedrückt: als Ausschlachtung des Filmwerks bezeichnet werden. Die digitale Technik ermöglicht nämlich, im Gegensatz zu dem fester gefügten ästhetischen Materialcharakter von Geschichte und Bildern belichteter Filme, eine beliebige Neu-Kombination der Werkbestandteile. Genau das sehen die Verträge vor, die jetzt Drehbuchautoren und Regisseure von Produzenten und Sendern abbedungen werden. Das von den Urhebern zu schaffende geistig-schöpferische, individuell ausgeformte Werk (welches das kontinentaleuropäische Urheberrecht fordert und schützt) wird zum disponiblen Baukasten. Die

Vertrags- und damit Arbeitsbedingungen der Filmschaffenden von heute deuten die Rezeptionsformen von morgen an. Bald werden aus Filmwerken herausgelöste Bestandteile wie Plots, Figuren, Dialoge, Bildmotive, Kamerafahrten, Lichteffekte, Tricks oder ähnliches in Datenbanken zur Verfügung stehen. Der digitale Film könnte langfristig eine Art Recycling-Verfahren werden, in dem erzählerische und visuelle Versatzstücke am Computer immer wieder neu zusammengesetzt, kombiniert und variiert werden. Der gesamte Korpus digital erzeugter oder eingescannter Filme steht den Filmdatenwerkern als Fundus in etwa so zur Verfügung wie dem bösen Sid in *TOY STORY* die hilflosen Spielzeuge. Sid nimmt ihre Einzelteile und baut sie ohne Rücksicht auf die ursprüngliche Gestalt wieder zusammen: Was er erschafft sind androide Monster.

Wie bereits die Nutzungsgewohnheiten im Internet nahelegen, ist alles Datenmasse, zur beliebigen Kommunikation und Anwendung freigegeben. Selbst wenn sich die urheber- und nutzungsrechtlichen Probleme lösen lassen, etwa durch elektronische Codierung jedes Filmbildes, so dass die Urheber an den Nutzungen ihrer Werke und Werkteile partizipieren. (Vorkehrungen zur Identifizierung und Authentifizierung jeglicher Werknutzungen sind dringend geboten.) So bleibt ein kaum lösbarer Widerspruch: die unbegrenzte Zugriffsmöglichkeit auf digital erstellte Produktionen löst den bei Filmen ohnehin schon schwer bestimmbaren Werk-, Autor- oder Originalitätsbegriff vollends auf. Kein Regisseur oder Drehbuchautor kann sich trotz Urheberpersönlichkeitsrechte mehr sicher sein, wie sein Werk präsentiert oder wie die Neuordnung von Teilen seines Werks erfolgt. Eine Signatur, die Bindung des Autors an sein Werk, das er als ästhetisches Ganzes geschaffen hat, müsste unterbleiben, weil dessen Integrität nicht mehr gewährleistet und ein Original nicht mehr auszumachen ist.

TEHND