

Schutzprobleme beim fotorealistischen Rendering

Die Produktfotografie steht vor tiefgreifenden Veränderungen. So werden beispielsweise Autobilder häufig nicht mehr mit der Kamera aufgenommen, sondern aus den bei den Automobilherstellern vorhandenen 3D-Daten der Modelle per Computer erzeugt. Das fotorealistische Rendering wird kombiniert mit der HDR-Technik, die das Automodell so in eine Landschaft zu setzen vermag, dass ein vollkommen natürlich wirkendes Bild entsteht. Die Frage ist, ob das Ergebnis dieser technischen Prozedur in gleicher Weise geschützt ist wie ein Foto. Manches spricht dafür, dass der urheberrechtliche Schutz bei einem Einsatz der neuen Techniken entfällt oder jedenfalls nicht so leicht zu erreichen ist wie bei Bildern, die mit der Kamera aufgenommen werden.

Die herkömmliche Produktfotografie erfordert einigen Aufwand. Oft benötigt man Studios und teure Lichttechnik, um ein Produkt abzulichten. Manche Produkte (z.B. Autos) müssen erst einmal nach Südfrankreich oder in andere schöne Gegenden transportiert werden. Dort ist man dann auf gutes Wetter, einen findigen Locationscout und andere Unwägbarkeiten angewiesen. Das alles ist kostspielig, zeitaufwendig und manchmal auch riskant, weil das Shooting unter Umständen wiederholt werden muss, wenn die Aufnahmebedingungen nicht stimmen.

Wie einfach ist dagegen die Anfertigung von Autobildern am Computer. Dafür braucht man nur die beim Automobilhersteller vorhandenen 3D-Daten des Modells, die entsprechende Software und das notwendige Know-how, um am Bildschirm ein realistisch wirkendes Abbild des Autos zu erzeugen. Mit Hilfe der 3D-Daten lässt sich das Auto aus jedem Blickwinkel darstellen, wobei die vom Programm bereitgestellten Lack-, Stoff- und sonstigen Materialshader dafür sorgen, dass ein naturgetreues Bild in bester Fotoqualität entsteht. Kombiniert man das Computerbild mit einem Landschaftsbild, das im High-Dynamic-Range-Verfahren aufgenommen wurde und das außer der normalen Farbinformation auch Zusatzinformationen über die Lichtverhältnisse der kompletten Umgebung enthält, dann ist das Ergebnis ein absolut fotorealistisches Bild.

Die neue Technik, die derzeit vor allem bei der Autofotografie zum Einsatz kommt, wird über kurz oder lang auch die anderen Bereiche der Produktfotografie verändern. Denn die Hersteller werden sich fragen, weshalb sie ihre Produkte mit großem Aufwand fotografieren lassen sollen, wenn sich dieselben oder vielleicht sogar noch bessere Ergebnisse mit den 3D-Computerdaten und dem fotorealistischen Rendering erzielen lassen? Die Fotografen müssen sich also umstellen und mit den neuen Techniken der Bildproduktion vertraut machen. Zugleich sollten sie sich aber auch darauf einstellen, dass sie für die am Computer erzeugten Bilder möglicherweise nicht mehr den urheberrechtlichen Schutz beanspruchen können, der bei herkömmlichen Aufnahmen mit der Kamera garantiert ist.

Jede Fotografie, die mit einer Kamera aufgenommen wird, ist als Lichtbildwerk oder als einfaches Lichtbild urheberrechtlich geschützt. Der Lichtbildschutz besteht unabhängig von der jeweiligen künstlerischen Qualität, also auch für das einfache Knipsbild (§ 72 UrhG). Die Frage ist, ob dieser weite Schutz bei Bildern, die ohne Einsatz einer Kamera aus 3D-Daten erzeugt werden, in gleicher Weise in Anspruch genommen werden kann. Diese Frage ist zumindest dann, wenn man der herrschenden Rechtsauffassung folgt, zu verneinen. Denn zu den Lichtbildwerken und Lichtbildern gehören definitionsgemäß nur Abbildungen, die unter Verwendung einer Strahlungsquelle (Licht, Wärme oder Röntgenstrahlen) erzeugt werden. Bilder, die der Computer aus geometrischen Daten rendert, ent-

stehen ohne eine solche Strahlungsquelle. Es handelt sich deshalb auch dann, wenn diese Bilder wie Fotos aussehen, nicht um Lichtbilder. Das bedeutet zwar nicht, dass für die mit dem Computer geschaffenen fotorealistischen Produktabbildungen generell kein Urheberrechtsschutz besteht. Der Schutz ist aber nicht so einfach zu erreichen wie bei einem Lichtbild. Während nämlich Lichtbilder generell und ohne jede Beschränkung geschützt werden, gelten für andere Bilder, die nicht unter Verwendung von Licht oder einer sonstigen Strahlungsquelle erzeugt werden, besondere Schutzanforderungen. Sie stehen nur dann unter dem Schutz des Urheberrechtsgesetzes, wenn es sich um „persönliche geistige Schöpfungen“ (§ 2 Abs. 2 UrhG) handelt, was eine gewisses Maß an eigenschöpferischer Prägung voraussetzt. An dieser individuellen Prägung wird es aber bei Produktabbildungen, die exakt nach vorgegebenen 3D-Daten erstellt werden, oftmals fehlen. Lediglich solche Renderings, die kreativ weiterentwickelt und beispielsweise durch besondere Spiegelungseffekte auf dem abgebildeten Produkt individuell „veredelt“ werden, haben eine Chance, die Hürde der „persönlichen geistigen Schöpfung“ zu überspringen und den urheberrechtlichen Schutz zu erreichen.

Nicht viel besser sieht es bei den Bildern aus, die durch die Kombination eines Computerbildes mit einer HDR-Aufnahme geschaffen werden. Bei den HDR-Aufnahmen handelt es sich zweifellos um Lichtbilder, da sie mit einer speziellen Kamera fotografiert werden. Wenn aber z.B. ein HDR-Landschaftsbild mit der computergenerierten Abbildung eines Autos zu einem neuen Bild verschmolzen wird, dann stellt sich die Frage, wie denn das neu entstandene Bild urheberrechtlich einzuordnen ist. Handelt es sich um ein Lichtbild, für das der weite Schutz des § 72 UrhG in Anspruch genommen werden kann? Oder ist das Bild einer anderen Werkart zuzuordnen mit der Folge, dass ein Urheberrechtsschutz nur besteht, wenn das Kriterium der „persönlichen geistigen Schöpfung“ erfüllt ist?

Wenn man sich dazu die juristischen Kommentare ansieht, findet man keine klare Antwort. Prinzipiell sind bei der urheberrechtlichen Einordnung solcher Kombinationsbilder drei Möglichkeiten denkbar: die Einordnung als Lichtbild, das gemäß § 72 UrhG auf jeden Fall geschützt ist; oder die Einordnung als Darstellung technischer Art (§ 2 Abs. 1 Nr. 7 UrhG), die nur dann geschützt ist, wenn sie ein gewisses Maß an eigenschöpferischer Prägung aufweist; und schließlich die Einordnung als Werk der angewandten Kunst (§ 2 Abs. 1 Nr. 4 UrhG), das einen urheberrechtlichen Schutz nur dann beanspruchen kann, wenn es einen hohen Grad an schöpferischer Eigentümlichkeit aufweist und die Durchschnittsgestaltung deutlich überragt. Welche Zuordnung richtig ist, ist vorläufig eine ungeklärte Frage. Die Diskussion hat gerade erst begonnen. Diejenigen, die mit den neuen Techniken arbeiten, müssen deshalb zunächst einmal damit leben, dass der urheberrechtliche Schutz ihrer Arbeiten ungewiss ist.

Erschienen in ProfiFoto, Heft 11/2006