

**Anlage zum
Manteltarifvertrag des TV FFS
Einsatz generativer Künstlicher Intelligenz in Filmproduktionen
(„Anlage KI-Einsatz“)**

Vorbemerkung:

Die Tarifparteien regeln in der Anlage KI-Filmproduktion Bedingungen zu Anwendungsmöglichkeiten von generativer Künstlicher Intelligenz („KI“) in Filmproduktionen, die die speziellen Produktionsbedingungen in der Filmwirtschaft berücksichtigen.

Der Einsatz von generativer KI bei audiovisuellen Produktionen birgt Chancen, aber auch Risiken. Die Tarifparteien sehen die Einsatzpotenziale generativer KI als ein hilfreiches Werkzeug zur Optimierung von Produktionstätigkeiten und -prozessen. Im Bemühen um einen verantwortungsvollen Umgang mit generativer KI soll daher nach dem Willen der Tarifparteien einerseits auf den künstlerischen Gestaltungsspielraum und andererseits auf die Berufsausübungsfreiheit im Interesse der bei der Herstellung des Filmwerkes beteiligten Filmschaffenden und Filmhersteller Rücksicht genommen werden.

Die vertragsschließenden Parteien erkennen zugleich an, dass die Kunstfreiheit – und letztlich auch die Verwendung generativer KI – ihre Grenze insbesondere im Persönlichkeitsrecht der Schauspielerinnen¹ findet (d. h. v. a. dem Recht am eigenen Bild gemäß der §§ 22ff. KUG). Spielfilme leben von menschlicher Kreativität. Es sind vor allem Schauspielerinnen mit ihrer einzigartigen Fähigkeit, Emotionen und Geschichten zum Leben zu erwecken, die Realfilmen ihre emotionale Tiefe und Authentizität verleihen. Die Tarifparteien betonen daher ausdrücklich die Bedeutung und Einzigartigkeit schauspielerischer Darbietungen bei der audiovisuellen Filmproduktion.

Die Parteien halten ferner fest, dass mit generativer KI dabei ausdrücklich nicht herkömmliche KI-Technologie-Anwendungen gemeint sind (z. B. CGI, audiovisuelle Effekte), die die Filmhersteller schon bislang etwa zur Nachbildung oder Veränderung der Stimme oder der Bildaufnahmen einer / eines Filmschaffenden in allen Phasen der Filmproduktion (z. B. Pre-Visualisierung, Pre-Production, Produktion, Postproduktion, Vertrieb, Marketing) eingesetzt haben.

Den Tarifparteien ist bewusst, dass die Auswirkungen generativer KI und die potenziellen wirtschaftlichen Folgen sowohl für Schauspielende als auch Filmhersteller derzeit nicht absehbar sind. Sie haben sich daher darauf verständigt, diese Anlage KI-Filmproduktion generativer KI halbjährlich gemeinsam zu evaluieren, um eine rasche Reaktion auf technische Entwicklungen zu ermöglichen.

¹ Die Bezeichnung Schauspielerin steht im Folgenden für alle Geschlechtsformen.

Dies vorausgeschickt, haben sich die Tarifparteien auf folgende Bestimmungen zum Einsatz generativer KI in Filmproduktionen geeinigt:

1. Laufzeit

Diese Anlage KI-Einsatz unterliegt wie folgt abweichenden Regelungen zur Laufzeit des Manteltarifvertrags sowie qualifizierten Kündigungs- und Nachwirkungsbestimmungen, um auf technische und wirtschaftliche Entwicklungen reagieren zu können.

Diese Anlage KI-Einsatz tritt am 01.03.2025 in Kraft. Sie gilt unbefristet und ist frühestens und nach abgeschlossener Evaluation zum 30.06.2026 mit einer Frist von 4 Monaten kündbar. Eine Nachwirkung der tarifrechtlichen Regelungen der KI-Anlage besteht, bis die Nachwirkung durch einseitige oder beidseitige Erklärung beendet wird; unbeschadet davon gelten die Regeln der Anlage KI-Einsatz für solche Produktionen fort, die ihren Produktionsbeginn vor Erklärung des Endes der Nachwirkung hatten.

2. Definitionen

2.1. Generative KI

Generative KI ist eine Unterform der Künstlichen Intelligenz, die aus Trainingsdaten Muster erlernt und nach den Gesetzen der Wahrscheinlichkeit unter Einsatz von Algorithmen neue Inhalte wie zum Beispiel digitale Texte, Musik, Stimmen, Bilder oder Videos erzeugt („**generative KI**“).

Mit generativer KI sind dabei ausdrücklich nicht herkömmliche (KI-)Technologie-Anwendungen gemeint (z. B. CGI, VFX / audiovisuelle Effekte), die die Filmhersteller schon bislang etwa zur Nachbildung oder Veränderung der Stimme oder der Bildaufnahmen einer / eines Filmschaffenden in allen Phasen der Filmproduktion (z. B. Pre-Visualisierung, Pre-Production, Produktion, Postproduktion, Vertrieb, Marketing) eingesetzt haben. Die Filmhersteller sollen diese „traditionellen“ digitalen (KI-)Technologien auch weiterhin unter Wahrung der gesetzlichen Rechte der beteiligten Filmschaffenden nutzen können.

2.2. Schauspielerische Darbietung

Eine schauspielerischere Darbietung umfasst das körperliche Erscheinungsbild und dessen schauspielerische Gestaltung (etwa durch Mimik, Gestik, Gang, Körperhaltung, aktives wie reaktives Handeln etc.) sowie die akustische Darbietung der Stimme mit einer schauspielerischen Stimm- und Sprachführung. Ziffer 1.3. und Ziffer 1.4. des Schauspielertarifvertrags bleiben unberührt.

2.3. Digitale Veränderung

„Digitale Veränderung“ ist die mit generativer KI durchgeführte Bearbeitung und Umgestaltung des Erscheinungsbildes oder der visuellen und / oder akustisch wahrnehmbaren Darbietung einer Schauspielerin.

2.4. Digitale Teilverkörperung

Mittels generativer KI können auch nur bestimmte einzelne Körperteile oder Aspekte des Erscheinungsbildes oder der visuell oder akustisch wahrnehmbaren Darbietung der Schauspielerin bearbeitet oder umgestaltet werden (sog. „Digitale Teilverkörperung“). Dies kann im Rahmen einer audiovisuellen Produktion

2.4.1. mit dem Ziel erfolgen, einzelne Körperbereiche (etwa das Gesicht) einer Schauspielerin auf andere Personen (z. B. Stunt- oder Nacktdouble) zu übertragen

2.4.2. oder mit dem Ziel, die visuell und / oder akustisch wahrnehmbare Darbietung der Schauspielerin teilweise oder ganz mittels generativer KI erzeugte Elemente zu ersetzen (z. B. Hände einer Schauspielerin, die nicht Klavier spielen kann, werden durch generative KI zu virtuosen Klavierhänden).

2.5. Digitale Nachbildung (auch „Digitales Replikat“ genannt)

Als „Digitale Nachbildung“ wird eine mittels generativer KI erstellte digitale Nachbildung der Stimme und / oder des äußeren Erscheinungsbilds einer Schauspielerin bezeichnet, die dazu dient, (i) die Schauspielerin virtuell in Szenen einer audiovisuellen Produktion einzusetzen, die tatsächlich nicht mit ihrer Mitwirkung gedreht wurden und die (ii) den Eindruck erweckt, es handle sich bei der digital nachgebildeten Stimme und / oder der digital nachgebildeten Doppelgängerin um die Schauspielerin selbst.

2.6. Digitale Bewegungserfassung zur Schaffung einer Digitalen Nachbildung oder einer Digitalen Teilverkörperung

Die „Digitale Bewegungserfassung“ ist ein spezielles technisches Verfahren zur Erfassung der Gesichts- und / oder Körperbewegungen einer Schauspielerin, um zu Referenz- oder Kompositionszwecken eine Aufzeichnung des jeweiligen Vorbilds zu erstellen. Die im Zuge eines solchen „digitalen Scans“ generierten digitalen Daten können ggf. auch in einen generativen KI-Prozess eingespeist werden.

2.7. Durch digitale Vermischung erzeugte „Künstliche Darsteller“

Als „Künstliche Darsteller“ bezeichnet werden

- (i) mittels generativer KI erzeugte digitale Wesen, die den eindeutigen Eindruck erwecken sollen oder erwecken, dass es sich dabei um eine natürliche Person handelt,
- (ii) und bei deren Erschaffung bestehende Bild- / Tonaufnahmen von mehreren Schauspielerinnen zu einem neuen digitalen Wesen vermengt werden, das nicht länger erkennbar ist als irgendeine bestimmte identifizierbare natürliche Person.

3. Schauspielbereich

3.1. Grundsatz

3.1.1. Einwilligung

Die Tarifparteien stellen klar, dass das Anfertigen, Vervielfältigen, Verbreiten oder öffentliche Zurschaustellen der Digitalen Nachbildung einer Schauspielerin, grundsätzlich der Einwilligung im Sinne von § 22 KUG der Schauspielerin bedarf, sofern eine solche nicht ohnehin bereits vertraglich vereinbart wurde oder gemäß diesem Tarifvertrag entbehrlich ist. Auch im Übrigen bleiben stets die gesetzlichen Regelungen, insbesondere § 22 und § 23 KUG, unberührt.

3.1.2. Einwilligung unabhängig von verwendeter Quelle erforderlich

Die Einwilligung gemäß Ziffer 3.1.1. ist unabhängig davon erforderlich, ob die Digitale Nachbildung während des Engagements der Schauspielerin für eine konkrete audiovisuelle Produktion erstellt wird, ob sie unter physischer Mitwirkung der Schauspielerin entsteht (etwa durch sog. „Digitale Bewegungserfassung“) oder ohne eine solche, oder ob sie losgelöst von einer konkreten audiovisuellen Produktion auf Grundlage von vorbestehenden Bild- / Tonaufnahmen erstellt wird.

3.1.3. Vorgaben für die Weiterverwendung der Digitalen Nachbildung in anderen Produktionen

Die Verwendung der mittels generativer KI produzierten Digitalen Nachbildungen für anderweitige audiovisuelle Produktionen (als im Zusammenhang mit der Produktion, für die ursprünglich das jeweilige Engagement erfolgt ist), bedarf der ausdrücklichen Einwilligung der Schauspielerin.

Zum Schutz der Schauspielerinnen muss diese Einwilligung

- (i) die Vereinbarung eines separaten Entgelts für die Einwilligung zur anderweitigen Verwendung der Digitalen Nachbildung enthalten,
- (ii) schriftlich erfolgen,
- (iii) die beabsichtigte anderweitige bestimmte Verwendung der Digitalen Nachbildung darlegen (Zweckbestimmung z. B. welche Produktion und welche Rolle), und
- (iv) die erforderliche Einwilligung muss von der Schauspielerin in einer gesonderten Vereinbarung erfolgen, die von der Schauspielerin unterzeichnet wird.

Die Einholung einer Einwilligung (etwa für Serien-, Prequel-, Sequel- oder Remakeproduktionen) bereits mit Abschluss des Vertrages für die initiale Produktion mit der Schauspielerin ist nur zulässig, sofern die Schauspielerin grundsätzlich auch für das anderweitige Projekt engagiert wird. Davon ausgenommen sind die Fälle, in denen die Schauspielerin aufgrund anderweitiger Verpflichtungen ein Engagement nicht eingehen will, oder bei Beginn der Produktion wegen Krankheit oder Tod verhindert ist. Das Folgeengagement ist auch dann entbehrlich, falls sich die jeweiligen Vertragsparteien gegen Zahlung eines Engelts für die Einwilligung zur anderweitigen Verwendung der Digitalen Nachbildung individualvertraglich verständigen. Vertragliche Regelungen, nach denen dieses Entgelt mit der Vergütung für die initiale Produktion abgegolten oder umfasst sein sollen, sind unzulässig.

3.1.4. Umgehungsverbot

Weiterhin unzulässig sind solche Klauseln oder Vereinbarungen, die der Filmhersteller mit der Schauspielerin abseits vom Arbeitsvertrag, aber im unmittelbaren Zusammenhang mit dem Arbeitsverhältnis schließen will, um das Einwilligungserfordernis und die Vorgaben gemäß der Ziffer 3.1.3. zum Nachteil der Schauspielerin gänzlich abzubedingen.

3.2. Digitale Veränderungen

3.2.1. Digitale Veränderungen im Sinne des Drehbuchs

Jede wesentliche Digitale Veränderung des Alters, des Körpermaßes, des Aussehens und / oder der Stimme der Darbietung einer Schauspielerin, unter Anwendung von generativer KI bedarf grundsätzlich der ausdrücklichen schriftlichen Einwilligung (E-Mail genügt) der Schauspielerin zur konkreten Veränderung, sofern eine solche Einwilligung nicht ohnehin bereits vertraglich vereinbart wurde.

Die Einwilligung ist entbehrlich, (i) wenn mit der Digitalen Veränderung im Wesentlichen dem Sinngehalt oder der jeweiligen Rolle des Drehbuchs gefolgt wird² oder (ii) falls eine der gesetzlichen oder tarifvertraglichen Ausnahmeregelungen gemäß dieser Ziffer 3 Anwendung findet.

3.2.2. Digitale Veränderungen abweichend vom ursprünglichen Drehbuch

Jede wesentliche Digitale Veränderung des Alters, des Körpermaßes, des Aussehens und / oder der Stimme der Darbietung einer Schauspielerin unter Anwendung von generativer KI abweichend vom ursprünglichen Drehbuch oder schwerwiegende Digitale Veränderungen an der Darbietung unter Anwendung von generativer KI, die wegen einer wesentlichen nachträglichen Änderung der ursprünglich geschriebenen und gedrehten Handlung vorgenommen werden, bedürfen grundsätzlich der ausdrücklichen schriftlichen Einwilligung (E-Mail genügt) der Schauspielerin zur konkreten Veränderung.

² Ohne entsprechende Einwilligung unzulässig wäre es etwa, wenn in schwerwiegender wesentlicher Abweichung von Drehbuch und Vertrag eine Verkehrung ins (visuelle) Gegenteil vorgenommen würde, wenn also mit den Mitteln der Technik beispielsweise die Hautfarbe wesentlich verändert wird, d. h. etwa aus einer dunkelhäutigen Person nachträglich eine hellhäutige Person gemacht würde oder umgekehrt (sog. „Reskinning“).

Die Einwilligung ist entbehrlich, (i) wenn mit der Digitalen Veränderung im Wesentlichen dem Sinngehalt oder der jeweiligen Rolle des Drehbuchs gefolgt wird, das dem Vertragsschluss zugrundelag oder (ii) falls eine der gesetzlichen oder tarifvertraglichen Ausnahmeregelungen gemäß dieser Ziffer 3 Anwendung findet.

3.2.3. Zulässige digitale Anpassungen

Die Tarifparteien stellen klar, dass in den Grenzen des gesetzlichen Entstellungsschutzes branchenübliche Bearbeitungen und Umgestaltungen der Darbietungen und Digitalen Nachbildungen und Digitalen Teilverkörperungen ohne gesonderte Einwilligung zulässig sind. Dies gilt insbesondere, soweit es sich um branchenübliche Anpassungen in der Postproduktionsphase handelt wie zum Beispiel Bearbeitungen, Schnitt oder andere Umgestaltungen zum Zwecke

- der Reparatur oder der qualitativen Verbesserung des aufgenommenen Filmmaterials (z. B. Color Grading),
- des Kostüms,
- der Kürzung, des Timings oder der Geschwindigkeit,
- der „Continuity“,
- der Lärmreduzierung,
- der Verständlichkeit,
- des (O-)Tons, des Sounddesigns, der Tonmischung,
- des Hinzufügens von VFX-Effekten oder Filtern,
- erforderlicher Änderungen zur Einhaltung sonstiger (strengerer gesetzlicher) Vorgaben und (branchenüblicher) Praktiken,
- des (Jugendschutz-) Ratings (für ein größeres Publikum) sowie
- unwesentlicher Anpassungen von Dialogen oder Handlung.

3.2.4. Zulässig ohne gesonderte Einwilligung sind Digitale Veränderungen auch zur Nachsynchronisierung („Dubbing“), bei Verwendung eines Doubles oder bei Anpassungen der Lippen- und / oder anderen Gesichts- oder Körperveränderungen und / oder der Stimme, die für die Synchronisierung des Filmwerkes in eine andere Sprache und die hierfür erforderliche Anpassung der Gesichtsmimik erforderlich werden (einschließlich ggf. Anpassungen des Dialogs oder der Aufnahmen für den Vertrieb in bestimmte Lizenzmärkte).

3.3. Typischer Einsatz Digitaler Nachbildungen oder Digitaler Teilverkörperungen Anwendungsfälle

Die Tarifparteien erkennen an, dass der Einsatz Digitaler Nachbildungen oder Digitaler Teilverkörperungen im Interesse aller Beteiligten liegen kann, wie insbesondere bei gefahrgeneigten (Stunt-) Szenen, einer (z. B. krankheitsbedingten) Verhinderung der engagierten Schauspielerin oder je nach Einzelfall auch aus künstlerischen Gründen:

3.3.1. Gefahrgeneigte (Stunt-) Szenen:

Der Einsatz Digitaler Nachbildungen oder Digitaler Teilverkörperungen zum Zweck, die Schauspielerin, die für eine Produktion engagiert ist, in gefahrgeneigten Spielsituationen zu zeigen bzw. doublen zu lassen, ist zulässig. Die Schauspielerin wird angemessen auf die Interessen der Filmhersteller Rücksicht nehmen und darf die Einwilligung in diesen Fällen nicht entgegen Treu und Glauben verweigern, sofern eine solche nicht ohnehin bereits vertraglich vereinbart wurde.

3.3.2. Verhinderung der engagierten Schauspielerin:

Die Tarifparteien erkennen ferner an, dass der Einsatz einer Digitalen Nachbildung oder einer Digitalen Teilverkörperung (ggf. auch nur von einzelnen Körperteilen oder nur für einzelne Szenen) auch unter Verwendung generativer KI im Interesse aller Beteiligten liegt und zulässig ist, wenn die Schauspielerin zur Erbringung der vertraglichen Verpflichtungen vor der Kamera verhindert ist (z. B. durch ein gebrochenes Bein während der Dreharbeiten) und eine Einwilligung gemäß Ziffer 3.1.1. vorliegt. Die Einwilligung ist im Falle der Verhinderung entbehrlich, wenn der Einsatz der Digitalen Nachbildung oder Digitalen Teilverkörperung nicht wesentlich über den Umfang der vertraglich vereinbarten realen Mitwirkung der Schauspielerin hinausgeht.

3.4. Vergütung für Digitale Bewegungserfassung zur Schaffung einer Digitalen Nachbildung

Stellt sich die Schauspielerin zum Zwecke der Digitalen Bewegungserfassung zur Verfügung, so werden die für diese Tätigkeit aufgewendeten Arbeitstage der Schauspielerin bei der Berechnung der anzurechnenden Drehtage als vergütungspflichtige Drehtage berücksichtigt.

Leistet die Schauspielerin an dem jeweiligen Arbeitstag noch weitere schauspielerische Arbeit vor der Kamera oder anderweitige (vergütete) Tätigkeiten, werden sämtliche Tätigkeiten zusammen als ein anzurechnender Drehtag berücksichtigt.

3.5. Entgelt für die Verwendung Digitaler Nachbildung oder Digitaler Teilverkörperung

Für die Einwilligung zur Verwendung der Digitalen Nachbildung oder Digitalen Teilverkörperung einer Schauspielerin ist ein Entgelt zu vereinbaren, es sei denn,

- (i) die Schauspielerin hat bereits einen Anspruch auf eine Gage oder eine Lohnersatzleistung für die Mitwirkung in der Produktion, die durch die Digitale Nachbildung oder Digitale Teilverkörperung ganz oder teilweise ausgetauscht wird, und der Einsatz der Digitalen Nachbildung oder Digitalen Teilverkörperung geht nicht wesentlich über den Umfang der vertraglich vereinbarten Mitwirkung der Schauspielerin hinaus, oder
- (ii) die Digitale Nachbildung oder Digitale Teilverkörperung wird in einer Szene verwendet, in der die Schauspielerin ohnehin selber auftritt. Davon ausgenommen sind Fälle, in denen die Schauspielerin in der betreffenden Szene eine Doppelrolle oder eine zusätzliche Rolle gespielt hätte.

Zur Bemessung des Entgelts dienen sogenannte „**Fiktive Drehtage**“³ die für die Herstellung der Produktion erforderlich gewesen wären, hätte die Schauspielerin die Rolle in der betreffenden Szene persönlich erbracht. Die Anzahl dieser Fiktiven Drehtage orientiert sich an objektiven Kriterien wie insbesondere der vom Produzenten nach Treu und Glauben geschätzten Länge der Szene auf Basis des Drehbuchs (sog. „gestoppte Scriptlänge“).

Die Vereinbarung über die **Höhe des Entgelts** orientiert sich entsprechend und unter Berücksichtigung des Einzelfalles an der gemäß Ziffer 4.1. des Schauspielertarifvertrages individuell verhandelten bzw. zu verhandelnden Drehtagsvergütung.

3.6. Künstliche Darsteller

3.6.1. Die Tarifparteien unterstreichen die Bedeutung menschlicher Darbietungen in audiovisuellen Produktionen. Sie sind sich der potenziellen Auswirkungen des Einsatzes künstlicher Darsteller auf die Beschäftigungssituation der Filmschaffenden bewusst und werden sich über die technische Entwicklung und insbesondere Art und Umfang des Einsatzes künstlicher Darsteller im Rahmen der Evaluation gemäß nachstehender Ziffer 4. austauschen.

3.5.2. Die Tarifparteien erkennen an, dass es hinsichtlich der Erschaffung und Verwendung Künstlicher Darsteller auf Grundlage der einschlägigen Gesetze und Rechtsprechung der Einwilligung der Schauspielerin bedarf, wenn diese in dem künstlichen Darsteller identifiziert werden kann. Ausreichend hierfür ist bereits eine Erkennbarkeit durch den Bekanntenkreis des Abgebildeten; eine Erkennbarkeit auch durch die allgemeine Öffentlichkeit ist nicht erforderlich.

4. **Evaluierung**

Die Tarifparteien werden sich jeweils halbjährlich über möglicherweise notwendige Ergänzungen, Änderungen und / oder Zusätze zu dieser Anlage KI-Einsatz austauschen. Dabei werden insbesondere auch zukünftige technologische und wirtschaftliche Entwicklungen, etwaige Änderungen einschlägiger Gesetzgebung und Rechtsprechung sowie im Interesse der Erhaltung der internationalen Wettbewerbsfähigkeit der deutschen Kreativwirtschaft auch Entwicklungen in wesentlichen Filmmärkten berücksichtigt.

(Unterschriftenseite folgt.)

³ Drehtage i.S.v. Ziff. 3.1. Satz 1 des Schauspielertarifvertrags. Anstelle eines Entgeltmodells basierend auf den „fiktiven Drehtagen“ präferiert die Produktionsallianz den sog. „Screentime Ansatz“. Die Screentime ist die Gesamtdauer der Sicht- und Hörbarkeit der jeweiligen digitalen Nachbildung in virtuellen Szenen der audiovisuellen Produktion, die ohne die tatsächliche Mitwirkung der Schauspielerin erstellt wurde. Die Parteien sind sich einig, das Entgeltmodell gemeinsam im Sinne von Ziffer 4. weiterzuentwickeln und zu evaluieren.

Berlin, den 12. Oktober 2024

Allianz Deutscher Produzentinnen und
Produzenten – Film, Fernsehen und
Audiovisuelle Medien e.V., (Berlin)

Vereinte Dienstleistungsgewerkschaft – ver.di,
Bundesvorstand, (Berlin)

Björn Böhning

Christoph Schmitz-Dethlefsen

Janine Jackowski

Matthias von Fintel

Laura Machutta

Wiebke Wiesner

Bundesverband Schauspiel e.V. (BFFS), (Berlin)

Leslie Malton (Vorstand)

Heinrich Schafmeister

PRODUKTIONS
ALLIANZ