

# GUÍA DE LA FIA ACERCA DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL



El propósito de esta guía es informar a los afiliados de la FIA sobre el impacto de la inteligencia artificial (IA) en nuestros miembros y en su trabajo, expresar la postura de la FIA sobre cuestiones estratégicas clave en relación con la IA y proporcionar consejos prácticos a los afiliados de la FIA para ayudar a sus miembros en los problemas relacionados con la IA.

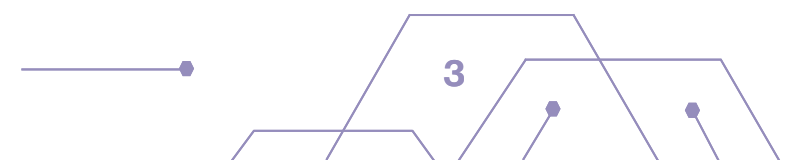
# Introducción

La inteligencia artificial hace referencia a los sistemas informáticos que son capaces de realizar tareas generalmente llevadas a cabo por humanos. La IA «de propósito específico» o «estrecha», que puede desarrollar tareas o aplicaciones específicas, coexiste con la mayoría de nosotros desde hace años. Esta IA es la que hace funcionar los asistentes de voz de nuestros dispositivos móviles, los centros de llamadas virtuales, los softwares para jugar al ajedrez y los motores de recomendación.

Sin embargo, más recientemente, la «IA generativa», que puede ingerir y analizar grandes conjuntos de datos para realizar una amplia variedad de tareas, adaptarse a diferentes situaciones y generar nuevos contenidos basados en algoritmos predictivos muy sofisticados, ha despertado la inquietud en el conjunto de la sociedad y sobre todo en la industria del entretenimiento audiovisual.

Muchas de estas preocupaciones se derivan de la capacidad de la IA generativa para producir y manipular imágenes y voces, con el fin de crear réplicas digitales creíbles de personas reales capaces de pronunciar palabras y realizar acciones que nadie en el mundo real pronunció ni realizó. Desde el punto de vista social, la consiguiente capacidad para generar «deepfakes» y difundir información falsa plantea una serie de retos jurídicos y políticos.

También hay indicios de que el sesgo que incorporan los algoritmos puede desembocar en un trato menos favorable de las personas que forman parte de colectivos protegidos, ya sea por la raza, la discapacidad o el sexo.



Desde el punto de vista de la industria del entretenimiento audiovisual y de nuestros miembros que trabajan en ella, la IA generativa ha permitido a los productores deslocalizar el trabajo realizado por nuestros miembros, expone a nuestros miembros al riesgo de que se manipulen sus interpretaciones sin su consentimiento y hace que pronto nuestros miembros puede que tengan que competir por un puesto de trabajo con sus propias réplicas digitales. Sin embargo, la misma tecnología, si se regula e implementa de forma apropiada y en colaboración con los sindicatos y los gremios, puede ofrecer oportunidades a nuestros miembros, como, por ejemplo, la posibilidad de obtener ingresos pasivos mediante la concesión de licencias de su voz o imagen, y de evitar regrabaciones, tomas extra o trabajo de posproducción que les limitan a la hora de poder aceptar nuevos compromisos y ampliar el alcance de sus interpretaciones a mercados en los que no se emplea el idioma local.

A continuación, se ofrecen algunos ejemplos de cómo se está utilizando la IA generativa en la industria del entretenimiento audiovisual:

- **La síntesis de voz** ya está demostrando ser una alternativa viable a algunos trabajos de voz profesionales. Por ejemplo, la voz de los sistemas de atención al cliente, las aplicaciones de aprendizaje electrónico y los asistentes de voz se producen a menudo utilizando réplicas digitales de voces de intérpretes, muchas veces sin consentimiento ni remuneración. Entre los nuevos ámbitos de aplicación de la síntesis de voz se encuentran los videojuegos, los anuncios y los audiolibros.
- **Videojuegos:** la IA desempeña un papel cada vez más importante en la industria del videojuego. Además de sintetizar voces para juegos, puede utilizarse para desarrollar personajes virtuales inteligentes y personalizables, ofreciendo la posibilidad de asignar voces de intérpretes a personajes que el intérprete no había interpretado, incluidos personajes con los que el intérprete no comparte raza, etnia, sexo ni otros rasgos. Esto conlleva problemas de representación y autenticidad en los castings.

- **Realidad virtual (RV) y realidad aumentada (RA):** las técnicas de IA se utilizan en aplicaciones de RV y RA para mejorar la inmersión, aumentar la calidad visual y lograr interacciones realistas. Los algoritmos de IA pueden hacer el seguimiento de los movimientos, gestos y expresiones faciales del usuario, haciendo que los entornos virtuales sean más interactivos y reactivos.
- **Captura de movimiento:** la IA permite el uso de una sofisticada tecnología que utiliza sensores y cámaras para captar los movimientos y expresiones de los intérpretes, que luego se convierten en animaciones para personajes de juegos o películas. Estas animaciones pueden utilizarse para representar interpretaciones completas sin que el intérprete tenga que hacer nada más.
- **Transcripción, subtitulación cerrada y abierta automáticas:** las tecnologías de IA, como el reconocimiento de la voz y el procesamiento del lenguaje natural, se utilizan para transcribir automáticamente el audio y generar subtítulos para películas, programas de televisión y vídeos en línea. Esto mejora la accesibilidad y permite localizar los contenidos en diferentes idiomas. Sin embargo, esta tecnología también constituye una posible amenaza para muchos profesionales del sector.
- **Doblaje:** los modelos de IA están cada vez más entrenados para imitar voces humanas y producir pistas de voz en diferentes idiomas que pueden asemejarse mucho al tono y la entonación del intérprete original, o incluso para manipular los movimientos de la boca del intérprete original para que coincidan con una pista de voz grabada en otro idioma, de modo que parezca que el intérprete habla en el idioma doblado.
- **Decisiones de reparto:** actualmente existen softwares basados en IA que sugieren a los estudios qué artista podría ser el adecuado para un papel concreto. Dado que la IA se basa en el análisis de datos de interpretaciones anteriores, estos sistemas podrían estar llenos de prejuicios y ahogar la innovación.



- **Deepfakes:** se trata de una técnica que utiliza la IA para manipular o sustituir caras en vídeos. En la industria del entretenimiento, la tecnología deepfake se ha utilizado para introducir digitalmente el aspecto de actores en escenas, por ejemplo, para devolver a la pantalla a actores fallecidos o recrear versiones más jóvenes de algunos intérpretes. Cuando esta tecnología se utiliza sin el consentimiento explícito e informado de los intérpretes, puede tener consecuencias devastadoras para sus carreras y su reputación, por ejemplo, si su imagen o su voz se utilizan en un contexto sexualizado o políticamente delicado.



# Declaración de principios fundamentales de la FIA acerca de la IA

- **Apoyar al trabajo artístico humano:** la FIA cree firmemente que el arte humano debe seguir estando en el centro de la creación de contenidos, ya que es la experiencia vivida por los intérpretes y otros trabajadores culturales la que, en última instancia, aporta autenticidad, emoción y originalidad a todos los contenidos creativos.
- **Usar la IA como herramienta:** la tecnología lleva mucho tiempo fomentando la expresión humana y la IA no será diferente. Los avances tecnológicos pueden ser beneficiosos si se controlan adecuadamente y están sujetos a derechos y protecciones individuales y colectivos apropiados. La IA debe seguir siendo una herramienta que se utilice para potenciar y favorecer a los creadores humanos, pero no para sustituirlos.
- **Regular la minería de textos y datos:** la extracción de contenidos protegidos por derechos de autor y derechos afines con el fin de entrenar la IA generativa debe estar sujeta a la concesión previa de licencias o al consentimiento a través de mecanismos adecuados y legibles por máquina. Las aplicaciones de la minería de textos y datos (TDM, por sus siglas en inglés) no deben extenderse más allá del ámbito de la investigación científica.

Las exenciones existentes para fines comerciales, que en muchos casos son anteriores a la aparición y disponibilidad pública de la IA generativa, deberían revisarse en consecuencia y, como mínimo, exigir el consentimiento informado y explícito, o su denegación, del titular o titulares de los derechos de propiedad intelectual, ejecución y personalidad de los contenidos utilizados para entrenar la IA.

- **Crear registros de autorización:** la FIA pide a los países que establezcan registros oficiales en los que figuren todas las autorizaciones expresamente concedidas o denegadas por los artistas intérpretes y otros titulares de derechos, para explotaciones relacionadas con el entrenamiento de sistemas de IA generativa.
- **Proteger los datos personales:** los marcos jurídicos nacionales que protegen los datos biométricos personales, como la voz y el aspecto de los creadores, deben adaptarse al funcionamiento de la IA generativa y basar claramente la explotación de estos contenidos con fines de entrenamiento en el consentimiento informado y explícito, con vías de recurso accesibles y rápidas, como la indemnización económica, cuando se vulneren estos derechos.
- **Denegar derechos de autor a la IA:** los derechos de autor y derechos conexos solo deben proteger el valor exclusivo de la creatividad intelectual humana. Los contenidos de nueva creación, producidos exclusivamente o predominantemente por la IA, no deberían poder acogerse a dicha protección.
- **Etiquetar el contenido de la IA:** los usuarios de la IA que generen o manipulen contenidos de texto, audio o imagen que parezcan auténticos o veraces, aunque no lo son, y que presenten imágenes de personas que parezcan decir o hacer cosas que no dijeron ni hicieron (ya sea con o sin su consentimiento), deben estar sujetos a una obligación de etiquetado claro y visible, y en el momento oportuno. Cuando dichos contenidos formen parte de una obra cinematográfica, de un videojuego o de una obra o programa análogo de evidente carácter creativo, artístico o de ficción, se basarán siempre en el consentimiento y las obligaciones de etiquetado podrán cumplirse de forma que no se obstaculice la visualización de la obra.



## Consejos para negociar la protección frente a la IA

No todos los afiliados a la FIA estarán en condiciones de negociar protecciones relacionadas con la IA en sus convenios colectivos, lo cual es en parte la razón por la cual en este contexto resulta tan importante la defensa legislativa. Sin embargo, para los sindicatos que pueden negociar sobre este tema, el establecimiento de garantías negociadas colectivamente junto con la labor legislativa pueden ofrecer a los miembros beneficios directos y significativos que se adapten a nuestra industria.

A continuación, figuran algunos de los temas que los afiliados de la FIA han abordado en las disposiciones contractuales relacionadas con la IA:

- **Consentimiento informado:** el consentimiento informado debe ser el eje de cualquier planteamiento de negociación colectiva sobre la IA y este debe aplicarse a las interpretaciones o imágenes pasadas, presentes y futuras. El catálogo de interpretaciones anteriores o históricas o de imágenes (o acuerdos anteriores a la aparición de la IA) solo debe utilizarse con el consentimiento explícito y por escrito del intérprete. Debería exigirse a los empresarios/empleadores que describan por escrito cómo pretenden utilizar la réplica digital en cuestión o qué modificaciones pretenden realizar en la interpretación existente. La información sobre contenidos sensibles y cómo se identifican las características personales protegidas del artista (por ejemplo, raza, sexo, etnia, discapacidad, etc.) a menudo reviste especial importancia para los afiliados.

- **Compensación:** una remuneración adecuada por el uso de la réplica digital de un intérprete puede mitigar el impacto de la pérdida de empleo, compensar la exposición del intérprete e incentivar que se sigan utilizando las interpretaciones humanas. En un contexto en el que cada vez se utiliza más la IA, con el tiempo la negociación de estas tarifas mínimas puede llegar a ser fundamental para que nuestros miembros sean capaces de sostenerse como intérpretes. El derecho a una remuneración justa debe aplicarse no solo durante la vida del intérprete, sino también después de su muerte, y tanto para las interpretaciones futuras como para las grabadas anteriormente.
- **Control:** nos acercamos rápidamente al momento tecnológico en el que un intérprete que acepte que una réplica digital de su voz o imagen se utilice a perpetuidad en todos los medios de comunicación puede verse incapaz de proseguir su carrera. Las garantías negociadas colectivamente que establecen un período máximo de uso, limitan el uso a determinadas aplicaciones o permiten un derecho de revocación pueden ser de gran ayuda para proteger los derechos de nombre, imagen y aspecto de los intérpretes y evitar circunstancias en las que los intérpretes perjudiquen sus perspectivas futuras mediante una concesión excesiva de estos derechos, especialmente en el caso de los intérpretes más noveles que carecen de agentes y representantes que les asesoren.
- **Limitaciones de exclusividad:** en la medida de lo posible, los convenios colectivos deben establecer que cualquier exclusividad exigida a un intérprete se debe indicar de forma clara, remunerar de manera justa y limitar su alcance para permitir que el intérprete continúe realizando otros trabajos.

- **Almacenamiento seguro/protección contra el uso indebido:** dado que los activos digitales son vulnerables al robo y difíciles, si no imposibles, de controlar una vez que han sido robados y son de uso público, con las disposiciones que requieren el almacenamiento seguro y la protección de la voz, la imagen o la interpretación del intérprete y el contenido creado a partir de estas se puede proporcionar una protección fundamental a los miembros.
- **Lenguaje no evasivo/no sustitutivo:** un lenguaje que establezca que la IA no puede utilizarse para eludir las obligaciones contractuales o sustituir a los intérpretes humanos cuando se requiera su empleo o estén cubiertos contractualmente, puede proporcionar una protección adicional frente al uso de la IA que empeora las oportunidades de trabajo de los intérpretes y los estándares de nuestra contratación.

## Otras formas de proteger a los miembros:

- **Abogar por reformas normativas:** abogar por reformas firmes que protejan la creatividad humana y regulen el desarrollo y el uso de la IA centrándose en el ser humano, con el fin de fomentar a los creadores humanos, no de sustituirlos. Estas medidas incluyen medidas sobre transparencia, responsabilidad y cumplimiento de los marcos jurídicos existentes, como las leyes de propiedad intelectual, protección de datos y privacidad, así como medidas de apoyo que exijan la revelación de información sobre el desarrollo y uso de la IA. Estas medidas también deben proteger los datos personales y los derechos de propiedad intelectual, además de los derechos morales, los derechos de ejecución sintetizada y los derechos de imagen, contra la extracción de datos con fines de entrenamiento de la IA generativa y frente a otros usos no autorizados.
- **Oponerse a la protección por derecho de autor para obras de la IA:** rechazar enérgicamente todos los intentos de ampliar la protección por derecho de autor a las obras creadas predominante o exclusivamente por la IA y de introducir o ampliar las excepciones para la minería de textos y datos en los sistemas nacionales de derechos de autor, salvo las que puedan ser estrictamente necesarias para la investigación científica.
- **Crear coaliciones:** colabore con otras partes interesadas del sector creativo para crear coaliciones amplias, visibles y que se hagan oír que hagan campaña contra el desarrollo y el uso no regulados de la IA.

- **Concienciar** a los miembros sobre los riesgos de la IA y los perjuicios de renunciar a su derecho a controlar el uso de sus voces, imágenes e interpretaciones para fines futuros no deseados, como la creación de réplicas digitales contra las que posiblemente podrían entrar en competencia en el futuro.
- **Promover orientaciones sectoriales:** promover la adopción e implementación de principios éticos por parte de nuestra industria para regular el uso de la IA en nuestro sector, que posteriormente puedan servir de modelo eficaz para la regulación de las políticas estatales.
- **Ofrecer asesoramiento contractual:** asesorar a los miembros sobre las cláusulas contractuales que pueden tratar de incluir en sus contratos de trabajo, que preserven su capacidad de mantener el control sobre su voz, imagen o interpretaciones frente a cualquier uso posterior no deseado y oponiéndose a todos los intentos de ceder o renunciar a sus derechos morales.

# **BUENAS PRÁCTICAS DE VARIOS AFILIADOS DE LA FIA**

**MÁS INFORMACIÓN Y RECURSOS EN EL SITIO WEB DE LA FIA**



## Cine y Televisión (SAG-AFTRA y ACTRA)

En 2023, SAG-AFTRA se convirtió en el primer sindicato de artistas intérpretes o ejecutantes del mundo en negociar disposiciones sustanciales que regulan el uso de la IA para crear y explotar réplicas digitales en la producción cinematográfica y televisiva. Estas disposiciones, resumidas brevemente en esta sección, tienen como objetivo proteger la imagen, la voz y la semejanza de los actores contra el uso no autorizado y garantizar que sean compensados en la mayoría de los casos. En 2025, ACTRA siguió de cerca su ejemplo, adoptando un modelo casi idéntico. Desde 2023, SAG-AFTRA ha aprovechado estos logros en negociaciones posteriores con discográficas, estudios de animación y desarrolladores de réplicas digitales de voz.

Los acuerdos de SAG-AFTRA y ACTRA que rigen la producción de contenidos cinematográficos y televisivos incluyen varias disposiciones que regulan cómo la IA puede crear una réplica de un actor (es decir, una versión digital de su voz o imagen) y cómo se puede utilizar dicha réplica. Se aplican normas específicas dependiendo de si la réplica de la voz o la imagen de un artista se crea (A) en el contexto de un proyecto para el que se contrata al artista, o (B) utilizando material preexistente, y por lo tanto independiente de un proyecto específico. Disposiciones adicionales regulan la alteración digital de la interpretación y la creación y uso de un artista sintético.

### Réplicas digitales

A. La creación de una réplica digital **en relación con una contratación** en un proyecto cinematográfico requiere el consentimiento previo, claro y visible por escrito del actor. Como norma general, se debe una compensación cuando estos servicios se prestan en un día en el que el actor no realiza otro trabajo remunerado para el productor. Las normas para el uso de una réplica basada en el empleo varían en función de si dicho uso está destinado a (1) el mismo proyecto o (2) uno nuevo:

(1) El uso de una réplica **en el mismo proyecto** para el que se contrató al actor y en una nueva fotografía o banda sonora no grabada previamente por él está sujeto al consentimiento claro y visible de dicho actor, que debe incluir una descripción razonablemente específica del uso previsto. Este consentimiento sigue siendo válido después de su muerte, a menos que se acuerde lo contrario, y puede ser otorgado por un representante autorizado después de la muerte del actor. El actor debe ser compensado en función del número de días que habría trabajado si hubiera interpretado estas escenas en persona. El productor realiza la estimación de buena fe utilizando criterios objetivos. No se debe ninguna compensación si la compensación inicial hubiera cubierto el trabajo si hubiera sido realizado por el actor o si la réplica digital se utiliza en una escena en la que el actor actuó en persona. Los pagos residuales deberán abonarse por el uso que normalmente los generaría.

(2) Una réplica solo puede utilizarse **en un proyecto diferente** con el consentimiento claro y por escrito del actor en el momento de su uso, junto con una descripción razonablemente específica de cómo se utilizará. Para usos en múltiples proyectos (como una trilogía), este consentimiento puede obtenerse cuando se contrata al actor por primera vez y sigue siendo válido en la medida en que el actor sea contratado posteriormente para los otros proyectos identificados o si el actor ha fallecido cuando esos proyectos entran en producción. La compensación es negociable, pero no puede ser inferior a la tarifa diaria del actor, incluidos los pagos residuales, según corresponda.

B. Cuando se realiza una réplica **sin la participación activa** de un actor (por ejemplo, utilizando material de archivo o banda sonora preexistentes), cualquier uso de esta réplica en un papel interpretativo también está sujeto a un consentimiento previo por escrito, claro y visible, y a una descripción razonablemente específica del uso previsto. La compensación y los pagos residuales se negocian libremente. No se requiere consentimiento para el uso cubierto por excepciones legales (por ejemplo, con fines de comentario, crítica, parodia o sátira, etc.).

## Alteraciones digitales

Cualquier alteración digital de la interpretación audiovisual o de audio de un actor previamente grabado requiere el consentimiento claro y visible del actor, a menos que se mantenga sustancialmente como se escribió, interpretó o grabó. El productor debe proporcionar una descripción razonablemente específica de las alteraciones previstas. Las excepciones al consentimiento incluyen las alteraciones en la postproducción, incluido el doblaje o la duplicación cuando el acuerdo lo permita.

## Artistas sintéticos

Un artista sintético es un personaje generado por IA que se parece o suena como un actor humano, pero sin ser reconocible como alguien en particular. No tiene la voz de una persona real, no es una réplica digital y se utiliza para un papel diferente al de cualquier actor humano contratado en el mismo proyecto.

El productor debe notificar al sindicato y negociar de buena fe si es apropiada una compensación o cualquier otra contraprestación en caso de que se utilice un artista sintético en lugar de un actor que de otro modo podría haber sido contratado para un papel humano.

Si un artista sintético tiene un rasgo facial reconocible que se corresponde con un actor humano específico, ya sea mediante el uso del nombre o la imagen del actor al solicitar el sistema de IA, se requiere el consentimiento previo del actor y la compensación puede negociarse libremente.

Se aplican normas similares a la réplica digital y la alteración de actores de reparto, con restricciones de uso específicas que impiden el uso de réplicas para cumplir con el número de figurantes del día o para eludir la

contratación de los actores de reparto a los que están replicando. Si la réplica digital se utiliza como personaje principal, el actor recibe la tarifa de un personaje principal por los días estimados que habría trabajado. Si se alteran los movimientos labiales o faciales para que parezca que está hablando un actor de reparto y se añaden diálogos, el actor debe ser ascendido a actor contratado por día.

## Cine y Televisión (BFFS y VERDI)

En Alemania, BFFS y Verdi negociaron con éxito y llegaron a un acuerdo con la Alianza de Productores Alemanes a principios de 2025 sobre el uso de la IA en la producción de cine y televisión.

El acuerdo establece el principio de consentimiento informado para la producción, reproducción, distribución o exhibición pública de la réplica digital de un actor, independientemente de si la réplica requiere los servicios del actor e incluso cuando se crea para una producción específica basada en grabaciones de imagen o sonido preexistentes.

Una réplica digital solo puede utilizarse en un proyecto diferente con el consentimiento claro y por escrito del actor en el momento de su uso, junto con una descripción razonablemente específica de su uso previsto. Para usos en múltiples proyectos (como trilogías, precuelas, secuelas, etc.), este consentimiento puede obtenerse cuando se contrata al actor por primera vez y sigue siendo válido siempre que el actor participe posteriormente en los demás proyectos identificados, excepto cuando el actor no esté disponible debido a compromisos incompatibles, enfermedad o fallecimiento.

Cualquier acuerdo independiente entre el actor y el productor que renuncie a los requisitos de consentimiento o compensación será nulo y sin efecto.

Las alteraciones digitales que cambien significativamente la edad, el tamaño corporal, la apariencia y/o la voz del actor también requieren el consentimiento explícito por escrito del actor, a menos que dichos cambios se ajusten al guion original o estén comprendidos en las excepciones estándar de la industria, como la edición, el doblaje o la duplicación posteriores a la producción.

A menos que ya se haya otorgado el consentimiento contractual, se pueden utilizar réplicas digitales por motivos de seguridad en escenas peligrosas de acrobacias o cuando un actor no pueda actuar debido a una lesión o una situación similar incapacitante, siempre que dicho uso se mantenga dentro del alcance del guion y el papel acordados originalmente.

El tiempo que el actor dedica a prestar servicios para la creación de una réplica digital se considera tiempo de trabajo. Se requiere una compensación cuando estos servicios se realizan en un día en el que el actor no está realizando otro trabajo remunerado para el productor.

Los actores tienen derecho a una compensación por consentir el uso de su réplica digital, excepto cuando una actuación ya pagada es sustituida total o parcialmente por la réplica, cuando el alcance del uso es insignificante o cuando la réplica digital se utiliza en una escena en la que el actor actuó originalmente, a menos que el actor hubiera desempeñado un doble papel o un papel adicional en la misma escena. La compensación debe reflejar el número de días que el actor habría trabajado si hubiera interpretado estas escenas en persona, estimado de buena fe por el productor utilizando criterios objetivos.

Todas las partes del acuerdo reconocen la importancia de las actuaciones humanas en las producciones audiovisuales y se comprometen a mantener conversaciones sobre futuros desarrollos, especialmente en lo que respecta a las actuaciones sintéticas. Además, reconocen que si un artista sintético tiene un rasgo facial reconocible que corresponde a un actor humano específico, se requiere el consentimiento previo de dicho actor para su creación y uso. No se requiere que el público en general pueda reconocerlo; el reconocimiento por parte de los allegados del actor humano es suficiente para que se aplique este requisito.



## Grabaciones musicales (SAG-AFTRA)

*Esta sección destaca las características clave de este modelo de 2024, con especial atención a las disposiciones que difieren sustancialmente o van más allá de los logros significativos del acuerdo de cine y televisión de 2023.*

El acuerdo de grabaciones musicales define una «réplica de voz digital» como una réplica de la voz de un artista individual específico creada mediante tecnología digital. Esto podría implicar el uso de algoritmos de IA entrenados en grabaciones de la voz del artista para generar nuevo contenido que imite al artista.

El artista debe dar su consentimiento previo para publicar una grabación musical con una réplica de voz digital. Las discográficas no pueden solicitar consentimientos generales para la réplica digital o de IA y deben obtener el consentimiento para cada proyecto. La compensación para los artistas debe ajustarse a la parte de las regalías que el artista obtendría en otras grabaciones de audio en virtud de su contrato, y los coristas deben recibir un mínimo de tres caras por proyecto.

Se aplican requisitos de compensación específicos para el lanzamiento de una grabación musical que contenga una interpretación vocal sintética utilizando IA generativa. La discográfica debe pagar regalías de streaming a un fondo especial como si un actor humano hubiera puesto voz a la pista. Si se licencia la pista para su uso en cualquier otro medio, la empresa debe informar al sindicato, proporcionar información específica sobre la licencia y negociar con el sindicato de buena fe la compensación por dicho uso.

## Animación para TV (SAG-AFTRA)

*Esta sección destaca las características clave de este modelo de 2023, con especial atención a las disposiciones que difieren sustancialmente o van más allá de los logros significativos del acuerdo de cine y televisión de 2023.*

El acuerdo confirma explícitamente que «la actuación de voz» es y solo puede ser realizada por seres humanos. Elimina el requisito de que una réplica digital debe sonar exclusivamente como la voz reconocible de un actor específico para que este último esté protegido y ajusta los criterios de reconocibilidad para tener en cuenta la naturaleza de la actuación de voz en la animación, donde las voces pueden sonar de manera diferente a la voz natural del actor.

El acuerdo también confirma que los actores de doblaje tienen derecho a los pagos residuales aplicables, cuando su interpretación se altera digitalmente a un idioma extranjero. Los productores deben notificar y negociar con el sindicato cualquier consideración apropiada cuando tengan la intención de utilizar una voz sintética (no solo un personaje humano).

## Réplicas de voz por la IA (SAG-AFTRA)

Varios acuerdos de SAG-AFTRA se refieren al desarrollo y uso de réplicas de voz digitales. Establecen requisitos para obtener el consentimiento de los actores y compensarlos por la creación y el uso de sus réplicas de voz digitales. Las limitaciones de uso restringen el uso de estas réplicas a fines de uso o desarrollo interno, y se requieren acuerdos separados para el uso externo o con licencia.

Los desarrolladores deben tomar medidas razonables para garantizar la seguridad de las réplicas digitales de voz, y están obligados a indemnizar a los actores por la responsabilidad derivada del uso no autorizado o ilegal de sus réplicas digitales de voz.

El uso en anuncios digitales de solo audio requiere el consentimiento informado del actor para cada participación de la marca y se limita a anuncios de audio creados y autorizados a través de plataformas autorizadas (por ejemplo, Narrativ). El actor puede interrumpir su participación en estas plataformas en cualquier momento y todos los materiales de réplica digital basados en ese actor deben ser destruidos. Los miembros pueden negociar las tarifas por el uso de su voz proyecto por proyecto, siempre y cuando la tarifa no sea inferior al mínimo de SAG-AFTRA según su contrato de anuncios publicitarios más reciente con los anunciantes. Por último, se suspende todo nuevo uso de réplicas digitales de voz durante cualquier huelga realizada de acuerdo con el Contrato de SAG-AFTRA para anuncios publicitarios en audio.



FIA - Rue Joseph II 40 B/1000 Brussels, Belgium - [www.fia-actors.com](http://www.fia-actors.com)