

¿La implementación de la inteligencia artificial representa una amenaza al sector artístico?

Libélula de Cristal

En la actualidad, el desarrollo de nuevas tecnologías ha transformado de forma acelerada múltiples ámbitos de la vida social, incluido el campo artístico. Una de las herramientas más controversiales es la inteligencia artificial generativa, que ha comenzado a desempeñar un papel significativo en distintas disciplinas creativas como la música, bellas artes y entre otros, dando lugar al surgimiento del campo de la creatividad computacional (Moreno, 2020, p. 10). Si bien esta innovación ha abierto nuevas posibilidades de creación, también ha causado preocupación entre los artistas, diseñadores, músicos, actores y otros profesionales del arte, quienes temen que afecte sus labores creativas debido al riesgo de ser reemplazados laboralmente, la pérdida del valor simbólico del arte, la deshumanización del proceso creativo y falta de transparencia sobre la autoría de las obras.

En este contexto, ha surgido un debate significativo sobre el papel de la IA en ámbito artístico. Algunas posturas sostienen que estas tecnologías representan una oportunidad para ampliar las posibilidades de creación, ya que permiten explorar nuevas formas de expresión y colaboración entre humanos y máquinas. En contraste, autores como Panera señalan que estas herramientas borran la autoría original y limitan la participación creativa de los artistas (2024, p. 18), mientras que Franganillo subraya la necesidad urgente de regular los algoritmos y fomentar una visión crítica de su uso (2023, p. 14). Frente a esta controversia, este ensayo sostendrá que, si bien la IA puede aportar nuevas herramientas al arte, su implementación sin regulaciones representa una amenaza para el sector artístico. Para respaldar dicha postura, se argumentará que, debido al uso de la IA en las creaciones artísticas, se ve comprometida la propiedad intelectual, vulnerando los principios éticos y legales asociados a este derecho. Además, el progreso de los sistemas inteligentes compromete el trabajo de los artistas en diversas ramas del arte, afectando su sustento y desarrollo profesional.

A modo de inicio, la ausencia de un marco normativo claro para el uso de la inteligencia artificial en el ámbito artístico genera conflictos con la propiedad intelectual, pues esta tecnología infringe principios éticos y legales relacionados con dicho derecho. Por un lado, es necesario entender qué se entiende por propiedad intelectual, la cual se refiere al conjunto de creaciones e innovaciones surgidas del intelecto humano que, al materializarse, pueden adquirir valor económico y ser protegidas legalmente (Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, 2023, p. 2). En otras palabras, no se protege la idea en abstracto, sino su manifestación en una obra artística, una invención, una marca u otra manifestación que pueda ser reconocida. Según la Organización Mundial de la

Propiedad Intelectual (OMPI), esta se divide principalmente en dos categorías, la propiedad industrial, que protege patentes, marcas, diseños e indicaciones geográficas, y el derecho de autor, que resguarda obras literarias, artísticas, musicales, audiovisuales y arquitectónicas (2011, p. 3). De ahí la importancia de su protección, ya que estas creaciones representan una fuente de innovación, identidad y competitividad tanto para individuos como para empresas. Además, más allá del valor económico, proteger la propiedad intelectual implica reconocer la dimensión simbólica y cultural de las producciones humanas, muchas veces ligadas a expresiones personales, sociales o históricas. Al reconocer legalmente estos derechos, no solo se impulsa el desarrollo cultural y creativo, sino que también “ayuda a establecer un equilibrio entre los intereses de los innovadores y el interés público, creando un entorno en el que la creatividad y la invención puedan florecer en beneficio de todos” (Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, 2011, p. 4). Esto cobra especial relevancia en la actualidad, con el avance de la tecnología inteligente generativa, ya que plantea nuevos desafíos en torno a la autoría, la originalidad, la legitimidad y la titularidad legal de las obras creadas o asistidas por estos sistemas automatizados.

Por otro lado, la creciente implementación del uso de los programas de creación automatizada en el proceso creativo, no solo replantea quién crea, sino también quién merece ser reconocido como creador. Cuando el proceso de creación no está completamente en manos de una persona, surge la duda sobre quién debe ser considerado el verdadero autor de dicha producción generada. En este sentido, Vásquez (2020) destaca que, para determinar quién debe ser reconocido como autor de una obra creada por algoritmos inteligentes, es necesario analizar el proceso de creación y, en particular, esclarecer el nivel de intervención humana en dicho proceso (p. 222). Esta reflexión se vincula con lo expuesto por McCormack et al. (como se citó en Colmán López, 2025), quienes consideran que el uso de inteligencia artificial en las creaciones artísticas elimina elementos fundamentales del arte, como la intención y la subjetividad humana, lo que produce una desconexión entre la obra y la experiencia personal del autor (p. 55). Desde esta perspectiva, las creaciones producidas por IA se alejan de lo que tradicionalmente se ha entendido como arte auténtico, ya que no surgen de vivencias, emociones ni decisiones conscientes, sino de procesos automatizados sin identidad ni sensibilidad. Este debate adquiere una importancia particular al considerar las tensiones actuales en torno a la propiedad intelectual y la titularidad de las obras, ya que, de acuerdo con Franganillo, los mecanismos digitales de creación “suponen una innovación radical en la forma de producir contenido” (2023, p. 11), lo que complica la atribución clara de autoría y plantea dudas sobre si estas producciones deben considerarse auténticas elaboraciones o meras reproducciones automatizadas sin intervención humana directa. Esta capacidad de reproducción sin intención consciente no solo cuestiona la autenticidad de los contenidos generados por tecnologías propias de la era digital, sino que además debilita los

principios fundamentales sobre los que se sustenta la propiedad intelectual, al diluir la noción de autoría como resultado de un acto creativo humano.

Por último, la irrupción de la tecnología inteligente en el sector artístico plantea tensiones en torno a la legitimidad de los contenidos elaborados mediante estas herramientas. Bajo estas circunstancias, Panera explica que la inteligencia artificial genera contenido a partir de obras existentes creadas por artistas, sin su consentimiento ni reconocimiento, lo que representa una forma de apropiación indebida de su trabajo creativo (2024, p. 6). Esto evidencia que los sistemas generativos no crean de forma verdaderamente autónoma, sino que dependen de grandes volúmenes de datos que, en muchos casos, contienen obras protegidas por derechos de autor. Asimismo, el mismo autor señala que, aunque programas como Midjourney no copian directamente las obras, están diseñados para reconocer patrones y características presentes en las imágenes, sin comprenderlas individualmente. Para aprender estos patrones, se recurre al web scraping, un proceso que permite recopilar masivamente datos de sitios web, incluidos contenidos protegidos por derechos de autor (Panera, 2024, p. 9). Esta práctica desafía los marcos legales vigentes, ya que el uso de obras sin autorización durante las fases de entrenamiento de sistemas de inteligencia artificial no se encuentra claramente regulado y operan al margen de los sistemas de protección existentes. Aunque no se reproduzcan piezas exactas, el aprovechamiento de material protegido sin consentimiento expone importantes vacíos normativos que limitan la capacidad del derecho de autor para responder eficazmente a estos nuevos escenarios. Esto evidencia cómo el marco jurídico actual ha quedado rezagado frente al ritmo acelerado de desarrollo tecnológico, pues fue concebido en un contexto donde no se contemplaba la posibilidad de que una creación pudiera surgir sin la intervención directa del ser humano. Esto se ve reforzado por Guadamuz, quien sostiene que “la creación de obras por medio de la inteligencia artificial podría tener implicaciones muy importantes para el derecho de autor” (2017, p. 1). Su afirmación subraya que no se trata únicamente de un avance tecnológico, sino también de un desafío jurídico que obliga a repensar los marcos normativos con los que se protege la creatividad cuando está ya no proviene exclusivamente del ser humano. En ausencia de una regulación actualizada, los derechos de los creadores pueden verse comprometidos, ya que sus obras pueden ser utilizadas por sistemas automatizados sin garantía de protección ni reconocimiento adecuado. Esto representa una amenaza directa a la propiedad intelectual, al dejar expuestas las creaciones humanas a usos no autorizados.

Si bien este trabajo sostiene que la implementación de la inteligencia artificial sin regulaciones puede representar una amenaza para el sector artístico, también es necesario considerar una postura contraria. Desde esa perspectiva, se plantea que la IA, con o sin regulaciones, no representa necesariamente un riesgo, sino que puede ser una herramienta que fortalezca el trabajo

de los artistas. Esta visión se basa en la idea de que el avance de estas tecnologías permite potenciar y respaldar la labor creativa en distintas disciplinas. En la industria cinematográfica, por ejemplo, se emplean sistemas automatizados en tareas pre y post producción, lo que facilita el montaje, reduce los costos y ahorra tiempo sin que estas herramientas se lleven el reconocimiento total por el trabajo realizado (Vives, 2024, p. 20-21). En el campo musical, el uso de tecnologías complementarias como el blockchain ha sido propuesto como un mecanismo que permitiría distribuir de forma más justa las regalías, garantizando que autores y productores reciban su compensación según los acuerdos establecidos (Maestre, 2025, p. 11928). Por último, en el ámbito del diseño gráfico, se destaca que estas innovaciones permiten identificar patrones visuales a través del análisis de datos, lo que ayuda a personalizar y enriquecer las propuestas creativas a partir de referentes existentes (Sesé, 2020, p. 70).

No obstante, como segundo y último argumento, se expone que la postura mencionada anteriormente carece de sustento suficiente para ser considerada sólida. Aunque se presentan casos en los que las nuevas tecnologías parecen respaldar el trabajo artístico, estos resultan ser ejemplos puntuales que no reflejan los riesgos estructurales que trae su implementación sin regulaciones. En primer lugar, en una entrevista al productor audiovisual Rommel Comeca, advierte que el uso de estas herramientas digitales se ha extendido a múltiples áreas del cine, como los castings automatizados, la creación de personajes digitales, el desarrollo de guiones y la producción de cortometrajes sin necesidad de rodaje (Cabrejo, 2024, p. 46). Si bien es cierto que el cine ha hecho uso de tecnologías digitales desde hace años, su función solía ser limitada, centrada en aspectos técnicos como los efectos visuales. En contraste, lo que hoy se observa es un creciente reemplazo de tareas creativas y artísticas, lo cual debilita el papel del trabajador humano. En este contexto, Willis señala que actores y guionistas han expresado su preocupación mediante huelgas, pues temen ser reemplazados o reducidos a meros asistentes de sistemas automatizados. Los escritores advierten una pérdida de su rol creativo, mientras que los actores temen que su imagen sea replicada sin compensación (2023, p. 1). Esta situación demuestra que lejos de ser una simple herramienta de apoyo, estas soluciones automatizadas están empezando a asumir el protagonismo creativo en la industria, generando un impacto en quienes durante años han dado vida al arte cinematográfico.

En segundo lugar, aunque Maestre (2025) plantea que la tecnología blockchain, un sistema que registra automáticamente los acuerdos y distribuciones de pago entre artistas y productores, podría solucionar el problema de la retribución en la industria musical, lo cierto es que esta alternativa aún no se ha implementado de manera extendida. Como advierten Palacio y Monroy, hoy existen plataformas que imitan voces de cantantes reconocidos, como Eminem o Nicki Minaj, sin necesidad de autorización previa ni remuneración posterior. A través de este tipo de aplicaciones,

se produce contenido nuevo, imitando estilos vocales reales, sin que los artistas originales puedan ejercer control sobre el uso de su identidad sonora (2024, p. 18-19). Además de la clonación de voces, estos recursos computacionales también pueden componer canciones de forma autónoma, así como llevar a cabo procesos técnicos como la mezcla y la masterización, funciones que históricamente han sido realizadas por músicos o productores especializados. Esta automatización, lejos de funcionar como una herramienta de apoyo, está comenzando a sustituir a los profesionales humanos, debilitando su participación en todo el ciclo de producción musical. Además, como Solar ha señalado, un uso desmedido de estas herramientas podría reducir el valor cultural y artístico que se otorga a las obras creadas por compositores e intérpretes, afectando directamente su reconocimiento y relevancia en la industria (2024, p. 3). Así, no solo se pone en riesgo la fuente de ingresos de los trabajadores, sino también su reconocimiento y presencia dentro del sector.

Por último, el argumento contrapuesto es un tanto engañoso, pues la idea planteada por Sesé (2020) señala que, en el diseño gráfico, las nuevas tecnologías funcionan únicamente como herramientas que potencian la creatividad del diseñador, sin reemplazar su labor. Sin embargo, esta afirmación pierde fuerza al considerar lo señalado por Forbes (como se citó en Ascott), quien afirma que, aunque los sistemas inteligentes aún no alcanzan a replicar del todo la creatividad humana, ya es capaz de resolver muchas de las demandas básicas del diseño gráfico. Esto pone en riesgo especialmente a quienes se encuentran en las etapas iniciales de su carrera, ya que las tareas más técnicas o repetitivas son las primeras en ser automatizadas (2023, p. 1). De este modo, el talento personal, la experiencia acumulada y el estilo individual empiezan a volverse prescindibles para ciertas empresas que priorizan soluciones más rápidas y de menor costo. En relación a este planteamiento, Salinas agrega que los sistemas actuales ya son capaces de generar imágenes por sí mismos, sin orientación humana ni decisiones editoriales externas, lo cual vuelve cuestionable la idea de que el rol del diseñador está a salvo (2024, p. 44-45). Ante este panorama, resulta insostenible afirmar que estos desarrollos solo operan como apoyo complementario, pues en la práctica están desplazando funciones esenciales del trabajo gráfico y debilitando la presencia profesional en ese campo.

En síntesis, como se ha podido demostrar a lo largo del presente ensayo, el uso de la inteligencia artificial en el sector artístico se puede presentar como una amenaza cuando no está debidamente regulado. Se ha defendido esta idea con el argumento que afirma que su uso en la creación de obras compromete el respeto a los derechos vinculados a la propiedad intelectual. No obstante, como se ha podido observar, existen autores que sostienen una postura contraria basándose en que la IA puede potenciar la labor creativa. Sin embargo, se refutó dicha postura al demostrar que estas herramientas, lejos de operar como simples apoyos, están empezando a sustituir procesos

creativos esenciales en distintos sectores como el cine, la música y el diseño gráfico, afectando la participación, el reconocimiento y la compensación de los profesionales en esos sectores. Dicho lo anterior, es importante reflexionar sobre las implicancias de integrar la IA en el ámbito creativo sin una regulación clara. Si bien la innovación es una herramienta poderosa, su avance no puede desarrollarse a costa de quienes han sostenido históricamente el arte y la cultura. Por ello, regular su uso no significa limitar el progreso, sino asegurar que este avance no se dé a costa de quienes hacen posible el arte.

BIBLIOGRAFÍA

Ascott, E. (2024). Has Ai killed Graphic Design Jobs? All work.

<https://allwork.space/2024/11/has-ai-killed-graphic-design-jobs/>

Cabrejo, J. C. (2024). ¿La inteligencia artificial se apoderará del cine?: una entrevista a Rommel Comeca. *Ventana Indiscreta*, (032), 44-55.

<https://doi.org/10.26439/vent.indiscreta2024.n032.7477>

Colmán, M. (2025). La inteligencia artificial en la creación artística: Análisis de su influencia en la producción cultural. *I+D Internacional Revista Científica y Académica*, 4(1), 43-64.

<https://revistaid.org/index.php/intenacional/article/view/26>

Franganillo, J. (2023). La inteligencia artificial generativa y su impacto en la creación de contenidos mediáticos. *Methaodos. Revista de ciencias sociales*, 11(2).

<https://www.methaodos.org/revista-methaodos/index.php/methaodos/article/view/710>

Guadamuz, A. (2017). La inteligencia artificial y el derecho de autor. *WIPO Magazine*.

<https://www.wipo.int/web/wipo-magazine/articles/artificial-intelligence-and-copyright-40141>

Maestre, R. (2025). Algoritmos Predictivos y la Tecnología Blockchain en la Distribución Musical: Ecosistema Más Justo y Eficiente. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1), 11913-11940.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.16765

Moreno, M. (2020). *Inteligencia artificial y los artistas* (Serie Documentos de Trabajo No. 752). Universidad del Centro de Estudios Macroeconómicos de Argentina (UCEMA).

<https://www.econstor.eu/bitstream/10419/238377/1/752.pdf>

Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. (2011). *¿Qué es la propiedad intelectual?* (Publicación de la OMPI N.º 450(S)). Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe (CERLALC).

<https://cerlalc.org/publicaciones/que-es-la-propiedad-intelectual/>

Palacio, M. y Monroy, J. (2024). La inteligencia artificial generativa en la música y el derecho de autor colombiano. *Novum Jus*, 18(3).

<http://www.scielo.org.co/pdf/njus/v18n3/2500-8692-njus-18-03-70.pdf>

Panera, I. (2024). *La era de la inteligencia artificial y su impacto en la creación y producción artística: Los derechos de autor y la propiedad intelectual* [Trabajo de fin de grado, Universitat Pompeu Fabra].

<https://repositori-api.upf.edu/api/core/bitstreams/6f55a00a-ac0b-4862-bc06-2873a0dd5f1a/content>

Sánchez, O. (2024). La inteligencia artificial y las obras musicales: Consideraciones para su regulación [Trabajo especial de grado, Universidad Monteávila]. Repositorio Institucional.

<http://34.67.47.54:8080/xmlui/handle/123456789/1323>

Salinas, I. (2025). La prospectiva del diseño gráfico en la era de la inteligencia artificial. *Zincografía*, 9(17), 39-58.

<https://doi.org/10.32870/zcr.v9i17.249>

Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. (2023). *La propiedad intelectual y el derecho de autor*. Repositorio Académico UPC.

<https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/667537>

Vásquez, L. (2020). ¿Autoría algorítmica? Consideraciones sobre la autoría de las obras generadas por inteligencia artificial. *Revista Iberoamericana de la Propiedad Intelectual*, (13), 207–233.

<https://doi.org/10.26422/RIPI.2020.1300.vas>

Vives, V. (2024). El presente de la IA en la actividad cinematográfica. *Ventana Indiscreta*, (032), 16-25.

<https://doi.org/10.26439/vent.indiscreta2024.n032.7474>

Willis, H. (2023). What are Hollywood actors and writers afraid of? A cinema scholar explains how AI is upending the movie and TV business. The Conversation.

<https://theconversation.com/what-are-hollywood-actors-and-writers-afraid-of-a-cinema-scholar-explains-how-ai-is-upending-the-movie-and-tv-business-210360>