



**CLARA RUIPÉREZ  
DE AZCÁRATE**

Directora de Estrategia Jurídica  
de Contenidos, Marcas,  
Patentes y Transformación  
Digital de Telefónica

## LA RENOVACIÓN DE DEBATES CLÁSICOS SOBRE CREATIVIDAD, CULTURA Y REGULACIÓN

# Creatividad y derechos de autor en la era de la IA

La irrupción de la inteligencia artificial generativa ha abierto debates que adquieren una dimensión diferente en el campo de los derechos de autor. ¿Es arte todo lo que se crea? ¿Debe la ley proteger cualquier tipo de creatividad? ¿Deben las inteligencias artificiales recibir el mismo trato regulatorio que las inteligencias humanas?

*Renewing classic debates on creativity, culture and regulation  
CREATIVITY AND COPYRIGHT IN THE AGE OF AI*

*The emergence of generative artificial intelligence has opened up debates that take on a different dimension in the field of copyright. Is everything that is created art? Should the law protect any kind of creativity? Should artificial intelligences receive the same regulatory treatment as human intelligences?*

**Keywords:** generative artificial intelligence, creativity, GenAI, copyrights.

Decía John Keating, el personaje interpretado por Robin Williams, en la inolvidable *El club de los poetas muertos* (Peter Weir, 1989) que “no leemos y escribimos poesía porque es bonita. Leemos y escribimos poesía porque pertenecemos a la raza humana y la raza humana está llena de pasión. La medicina, el derecho, el comercio, la ingeniería son carreras nobles y necesarias para dignificar la vida, pero la poesía, la belleza, el romanticismo, el amor son cosas que nos mantienen vivos”.

En efecto, es intrínseco al ser humano la necesidad de expresarse y lo hace, desde su más primitiva existencia a través de creaciones que han ido evolucionando estilística y estéticamente a lo largo de los siglos como consecuencia de las circunstancias sociales, históricas y culturales.

Todas estas creaciones tienen en común ser fruto del intelecto y del sentir de un ser humano (o varios en conjunto), y no son más que la plasmación de ideas, experiencias, sensaciones, miedos, frustraciones y sentimientos en un medio expresivo concreto.

De esta forma, las creaciones han servido y sirven como mecanismo de expresión del ser individual y de la sociedad en su conjunto. Son indudablemente un valor en sí para la propia sociedad y la experiencia nos ha enseñado que sirven también de impulso de cambios políticos y sociales, siendo fieles acompañantes y relevantes actores de los movimientos históricos que ha experimentado la humanidad desde que existe como tal.

En los últimos años hemos sido testigos del asentamiento y la democratización de la IA generativa (GenAI, por sus siglas en inglés). Democratización que viene determinada por su accesibilidad, estando ahora al alcance de todos los individuos y permitiendo su interacción con las personas sin necesidad de conocimientos técnicos específicos ni músculos financieros relevantes que soporten dicho diálogo.

Los sistemas de IA generativa son inteligencias artificiales que, gracias a un entrenamiento masivo con datos y creaciones preexistentes, adquieren la capacidad de generar contenidos (textos, imágenes, vídeos, etcétera), en respuesta a unos mandatos (prompts), más o menos desarrollados.

La IA generativa no siente, al menos de momento, la necesidad de expresarse creativamente y el acto de generación responde a una instrucción que le sirve de impulso para crear. No percibe ni experimenta la situación cultural, política y social como lo hacen los

Palabras clave:  
inteligencia artificial generativa, derechos de autor, creatividad, GenAI.



ILUSTRACIÓN: JEFF BENEFIT

humanos y, de esta forma, no genera contenidos condicionada por los contextos en los que habita, sino por las experiencias humanas expresadas en esas creaciones preexistentes con las que se ha entrenado.

## Creaciones humanas y máquinas

La rápida expansión de estas IA generativas en las industrias creativas está provocando un inevitable impacto en las reglas del juego que definen estas actividades y que vienen principalmente cobijadas bajo el paraguas del derecho de autor.

En este contexto, parece innegable que el sector de las industrias culturales, con mayor o menor entusiasmo, está inevitablemente abocado a abrazar esta tecnología que, en materia regulatoria, hace resurgir nuevos cuestionamientos que, aunque no son novedosos, sí adquieren ahora una dimensión diferente.

De esta forma, interrogantes ya clásicos como ¿es arte todo lo que se crea? o ¿deben ser protegidas por

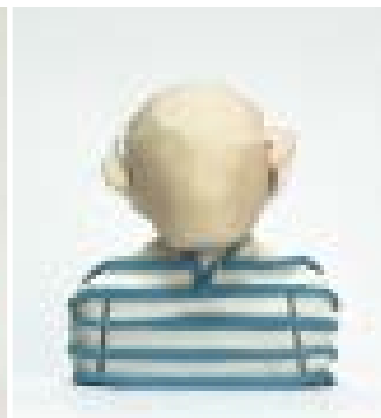
derechos de autor todas las creaciones que se realicen? resurgen hoy con fuerza con la expansión de la IA generativa subrayados por el impacto económico que su respuesta puede llegar a provocar en este nuevo contexto.

Los sistemas de derechos de autor de Europa continental, alejados filosóficamente del *copyright* de los países del *common law*, se configuran con una base profundamente humanista, centrando su articulado en la figura del autor y la protección de la libertad creativa de este.

De esta forma, establecen un principio básico de protección que toma como punto de partida al artista, persona física, definiendo los márgenes de protección expresamente en torno a este. Así, la regulación es clara señalando que solo deben protegerse en el tráfico económico como obras de propiedad intelectual aquellas que han sido realizadas por un ser humano.

A principios del siglo XX, con el desarrollo de expresiones artísticas como el cine o la fotografía y más adelante con el arte digital, ya se puso encima de la mesa el debate sobre si la utilización de elementos no humanos en el proceso creativo debía provocar la exclusión por completo de su protección dentro de los derechos de

# ¿Es arte todo lo que se crea? ¿Deben ser protegidas por derechos de autor todas las creaciones?



autor. Como no podía ser de otra manera, la conclusión a la que se llegó, respetada ahora de forma unánime, es que la utilización de máquinas en el proceso creativo será aceptada siempre y cuando haya existido una intervención humana relevante y la máquina haya sido utilizada de forma instrumental (cámara de fotos, cámara de vídeo, ordenadores, etcétera.) recayendo el peso de las decisiones creativas sobre una persona de carne y hueso.

Si trasladamos este planteamiento al ámbito de las IA generativas, parece que el foco deberíamos ponerlo precisamente en esa falta de espontaneidad en el proceso creativo al que nos referíamos en líneas anteriores, y será la instrucción o prompt uno de los elementos clave que nos podrá ayudar a determinar si detrás del contenido generado hay una intervención humana suficientemente sofisticada o si, por el contrario, ha sido la máquina la que autónomamente ha soportado el peso del control creativo, en cuyo caso el activo generado caerá en los márgenes del derecho de autor y no podrá ser protegido por este.

Una vez planteado el debate en relación con la necesidad de ausencia de autonomía de la IA generativa en la generación del activo, para que este último pueda habitar en el universo de los derechos de autor, es necesario que, adicionalmente, en dicho activo generado se cumplan dos requisitos que conviven de forma simbiótica: debe tratarse de una creación original y debe ser algo más que una mera idea.

La idea es siempre el origen de la obra, pero esta no es tal hasta que el creador no plasma dicho pensamiento en algo perceptible por los sentidos. Para hablar de obra de arte protegida por derecho de autor es, por tanto, necesario que la idea sea expresada, que pase de la vaguedad en la que vive en la mente del autor a la concreción en un material y una forma determinada, y ello se construye sobre el planteamiento básico de que en la creación artística nada es nuevo en términos absolutos y responde siempre a unos contextos históricos, culturales y artísticos sobre los que el nuevo autor se inspira y edifica.

## Ideas, originalidad y creatividad

Esta ausencia de protección de las ideas responde a la necesidad de garantizar su libre circulación para que los futuros creadores puedan inspirarse en las obras artísticas que les preceden. Es evidente que el ser humano crea en respuesta a sus experiencias, sus circunstancias y, sobre todo, gracias al conocimiento previo de obras preexistentes en las que se inspira.

En torno a la dicotomía idea-expresión se han originado numerosos debates durante décadas. Estos han sido muy relevantes en el campo del arte contemporáneo donde en ocasiones se ha cuestionado si determinadas obras, de indudable reconocimiento en el mundo del

arte, debían o no ser protegidas por derechos de autor al tratarse de meras ideas de difícil monopolización.

Un ejemplo de esto lo encontramos en la vanguardia artística del suprematismo de principios del siglo XX, que se caracterizó por la utilización de figuras geométricas como medio expresivo. En concreto, por ejemplo, son conocidas las discusiones sobre si obras como *Blanco sobre blanco* (1918) de Kazimir Malévich es una creación protegida por el derecho de autor y, por tanto, generadora de derechos exclusivos capaces de limitar o prohibir la creación de obras iguales y/o similares o si, por el contrario, su simplificación provoca que pase al mundo de las ideas que, al ser libres, permitirían que otros autores posteriores pudieran, sin necesidad de pedir autorización, crear otras obras consistentes en la superposición de figuras geométricas monocromáticas.

Sonados ejemplos de estos debates los encontramos también en el mundo de la música con obras como la famosa composición *4'33"* (John Cage, 1952), icono cultural en su época, cuya provocativa pretensión era dar protagonismo al valor del silencio durante exactamente cuatro minutos y treinta y tres segundos. ¿Podemos dar protección sobre el silencio o sobre la limitación temporal del mismo a un solo autor y otorgarle derechos para controlar su uso por parte de otros autores posteriores?

Muy relacionado con la necesidad de que la creación, para ser protegida por derechos de autor, sea algo más que una mera idea se edifica la exigencia de que la obra

## Bibliografía

- Azcárate Ristori, J. M. (1973): *Consideraciones sobre el estilo artístico*. Madrid, Colegio Mayor Marqués de la Ensenada.
- Christian, B. (2020): *The Alignment Problem. How Can Artificial Intelligence Learn Human Values?* New York, W. W. Norton & Company.
- Rau, G. (1978): *Antikunst und Urheberrecht*. Berlin, J. Schweitzer Verlag.
- Ruipérez de Azcárate, C. (2012): *Las obras del espíritu y su originalidad*. Madrid, Editorial Reus.