

Usuarios de IA generativa responsables de obras mal atribuidas a grandes artistas

Javier Moyano¹

Imagina que tienes la oportunidad de crear la próxima obra de uno de tus pintores o músicos favoritos. Bien. Sería razonable suponer que esta nueva creación no cumpla con los estándares técnicos ni estéticos de sus obras anteriores y, con cierta probabilidad, que caiga en el olvido. Con esta idea se asume la enorme dificultad que sería imitar el estilo de unas obras o clonar el talento creativo de un gran artista. Pero te pido que consideres lo contrario: que realmente tengas la posibilidad de crear, mediante el uso de tecnología muy avanzada, una obra que se integre a la perfección al trabajo de tu artista favorito.

Ahora, imagina que eres ese artista que tenías en mente. Cada obra que has creado a lo largo de tu carrera es el resultado de tu talento creativo y refleja tu estilo característico e inconfundible. Sin embargo, te encuentras en una situación desconcertante: te das cuenta de que no solo alguien más, sino todo el mundo, puede crear una nueva obra a tu manera, donde se aprecian los elementos distintivos de tu arte y se te atribuya la autoría. Esta situación plantea una potencial confusión para tu público y un posible daño a tu reputación como artista.

Lo que inicialmente parecía un sueño, y luego una pesadilla, ahora se ha convertido en una realidad sumamente preocupante. Todo esto se debe a los considerables avances en inteligencia artificial

¹ Realizador en cine y televisión por la Universidad de Chile. Comunicador Audiovisual, Investigador de Realidad Virtual y Ensayista de Arte e Inteligencia Artificial Generativa. Correo: yosoyjaviermoyano@gmail.com

(IA), especialmente en el campo de la IA generativa. Esta tecnología facilita el proceso creativo de nuevas obras en áreas artísticas como la pintura y la música. Las obras de arte generadas por las distintas herramientas tecnológicas de IA muestran resultados muy convincentes similares a los de los artistas humanos, tanto en términos visuales como sonoros.

Las IA generativas tienen la capacidad de crear nuevas obras mediante la síntesis de grandes cantidades de datos con los que han sido entrenadas y los datos introducidos por los usuarios en forma de texto o *prompt*, imágenes y audios. Estas herramientas realizan análisis de datos y reconocimiento de patrones sobre obras existentes, incluyendo las de grandes artistas, así como las creaciones esperadas. En general, pueden recombinar las características distintivas de la obra de un artista para generar algo nuevo, ya sea un cuadro o una canción. Además, pueden transferir el estilo visual de una imagen a otra o el estilo vocal de un cantante a un nuevo audio.

En la actualidad, existe una amplia variedad de IA generativas que tienen la capacidad de generar obras y contenido infinito a partir de todo lo que ha sido creado (Guerrero-Solé, 2024). Entre estas herramientas, también conocidas como «generadores», destacan Dall-e, Midjourney y Stable Diffusion para creaciones visuales, así como AIVA, Kits AI y Suno para creaciones sonoras y musicales. Todas estas IA están disponibles en la web y son accesibles para cualquier usuario interesado en explorar su potencial creativo. Su uso no requiere de competencias avanzadas en arte y puede compararse con el proceso de encargar una obra. Sin embargo, los usuarios también tienen la opción de involucrarse más en el proceso creativo, pudiendo asumir un rol más propio de un artista al aportar datos elaborados, iterar (es decir, repetir varias veces el proceso generativo hasta alcanzar la creación deseada) y realizar ediciones a la obra generada.

Actualmente, estas obras son generadas con facilidad y se difunden rápidamente por la web sin necesidad de un contexto, una etiqueta o una marca de agua que evidencie su origen, lo que favorece la confusión y el engaño del público. La información sobre el origen

de estas creaciones, que se obtiene a partir del título o la descripción, puede ser incorrecta, manipulada o incompleta, lo que genera preocupación, especialmente cuando se identifican características distintivas que serían atribuibles a artistas específicos. Esta situación puede llevar al público a entenderlas no como lo que realmente son, sino como auténticas obras de los artistas originales o como creaciones falsas, debido a atribuciones erróneas, ya sea por error involuntario o con la deliberada intención de confundir y engañar.

Este escenario, en el cual se imita la obra de un artista o se clona el talento del propio artista, puede compararse con los *deepfakes* o ultrafalsos, que son imágenes, audios y videos modificados mediante IA para cambiar o reemplazar la apariencia o las acciones de una persona. La interpretación como algo real de este contenido, especialmente las obras de arte que parecen auténticas pero que en realidad no lo son, podría seguir en aumento. Sin embargo, también existe la posibilidad de que, debido a la creciente dificultad para distinguir entre lo auténtico y lo falso, todo tipo de contenido, incluso el auténtico, podría ser percibido en adelante como falso (Abd-Almageed, 2023, citado en O'Brien y Lajka, 2023).

Para las próximas décadas se espera una intensa competencia entre la inteligencia humana y la IA, y en este escenario la responsabilidad ética emerge como un pilar fundamental para abordar los desafíos asociados (Terrones, 2018). Desde la difusión del contenido falso y la atribución errónea hasta la devaluación de obras de arte, el reemplazo de los artistas y el descrédito del arte en su totalidad (Albar, 2024). Para los usuarios de IA generativa, tanto la creación como la publicación de obras atribuibles al talento creativo de un artista pueden parecer actividades recreativas e inofensivas. Sin embargo, como dice la conocida frase, «un gran poder conlleva una gran responsabilidad». Y a cada persona le corresponde hacerse responsable tanto de sí misma como de la sociedad a la que pertenece, la humanidad en su conjunto y también el mundo (Polo, 2019).

Frente a esta situación, sería prudente enviar una señal de alerta a la comunidad interesada en la ética de la IA generativa, con el propósito de buscar formas de asegurar la responsabilidad

de los usuarios. En otras palabras, que aquellos que participen en la creación y publicación de obras atribuibles a grandes pintores y músicos deban actuar con responsabilidad, adoptando medidas para evitar posibles consecuencias negativas. Y, además, deban asumir la responsabilidad de sus acciones y omisiones, reconociendo y aceptando las posibles repercusiones que estas puedan tener.

Hasta ahora, ¿tú consideras posible que una nueva obra creada mediante IA pueda competir con un original de Goya o Takashi Murakami, de Beethoven o Kanye West? Hace unos años, antes de que las IA generativas se volvieran populares en la web, ya se observaban casos en los que empresas tecnológicas, experimentando con las IA, comenzaban a entrenarlas con grandes cantidades de datos de ciertos artistas. El objetivo era poder generar con precisión nuevas obras que imitaran sus estilos o clonaran sus talentos creativos, es decir, reflejar su hacer, desde la elección de la paleta de colores y pinceladas hasta la manera de componer y de cantar.

En el ámbito de la pintura, un primer gran ejemplo de creación mediante IA de una obra atribuible a un gran artista fue el cuadro *The Next Rembrandt*, generado en 2016, a cargo de la agencia JWT Amsterdam. Esta obra fue posible gracias al análisis de datos y el reconocimiento de patrones en píxeles de más de trescientos cuadros del pintor barroco Rembrandt, fallecido hace más de tres siglos. Apoyándose en esa información visual, la IA buscó replicar el estilo característico e inconfundible de la obra del artista. En el ámbito musical, un ejemplo comparable ocurrió en 2019, a cargo de Huawei. En este caso, el objetivo fue crear los dos movimientos faltantes de la *Sinfonía n.º 8 en Si menor, D. 759*, de Franz Schubert, compositor clásico y romántico cuya obra había quedado incompleta hace dos siglos.

Para ambos casos, la creación de estas obras mediante IA pudo generar opiniones sobre si son dignas de comparación con las creaciones originales y auténticas, si efectivamente guardan similitud con ellas, si están bien ejecutadas, si logran evocar

emociones o si son del agrado del público, entre otros aspectos. Sin embargo, en general, el hecho de generar estas obras mediante IA y luego publicarlas no parece plantear mayores problemas éticos o legales. Las dos creaciones no deberían ser motivo de controversia debido a una presunta transgresión de valores ni por infringir la ley de algún Estado.

Por un lado, los derechos de autor existen y sirven para preservar el vínculo personal del creador con su obra y regular su explotación y retribución económica, pero también permiten ciertos usos legítimos, como la investigación o la parodia, siempre que se diferencia de la obra original y no signifique una explotación encubierta de ella. Por otro lado, los grandes artistas mencionados ya no están vivos y, tras setenta años de su muerte, los derechos sobre sus obras han expirado. Sin embargo, la situación cambia notablemente al considerar ejemplos de músicos y pintores vivos, cuyas obras además se encuentran protegidas.

Una vez más, te pido que imagines. Imagina un escenario donde tú o un usuario de IA generativa crea un cuadro que es indistinguible de las obras expuestas por un pintor en plena actividad, o bien, una canción que no se pueda diferenciar de las pistas del último álbum de un músico vivo y en activo. ¿Qué implicaciones crees que tendría la publicación de una de estas obras? Permitamos que la realidad misma nos dé una respuesta a partir de los casos que significaron un punto de inflexión en el desarrollo de la IA generativa.

En el ámbito de la pintura, no fue una sola obra, sino miles, las que se dieron a conocer en la web y podrían ser fácilmente atribuidas a un artista, confundiendo a más de alguien. Entre 2022 y 2023, Greg Rutkowski, pintor de cuadros de fantasía épica, se convirtió en el artista más utilizado como *prompt* por los usuarios de IA generativa. Hoy en día, resulta difícil distinguir entre su obra auténtica, como *Secret Pass - Eagle Nest*, y aquellas que no lo son, pero que igualmente aparecen en los resultados de búsqueda de imágenes. En este contexto, es importante recordar que la pintura generada mediante IA imita el resultado de un trabajo manual. Sin embargo, en la música, no se trata solo de replicar una acción particular, como

un intérprete tocando de cierta manera un instrumento, sino que también está abierta la posibilidad de clonar una cualidad única, como el timbre de voz.

En el ámbito musical, dos obras en particular provocaron gran controversia debido a que daban la impresión de ser auténticas colaboraciones entre cantantes populares a nivel mundial. A principios de 2023, como parte del proyecto Ghostwriter, un usuario de IA creó mediante un generador la canción de rap *Heart on My Sleeve*, aunque con letra y producción propias. En ella, se puede escuchar la etiqueta del productor musical Metro Boomin, así como las voces de Drake y The Weeknd, las cuales fueron imitadas o, más bien, clonadas mediante un filtro de transferencia de estilo vocal. Hacia finales del mismo año, otro usuario de IA, bajo el proyecto FlowGPT, llevó a cabo una acción similar en la canción de reguetón *Demo 5: nostalgIA*, incorporando las voces de Justin Bieber, Bad Bunny y Daddy Yankee.

Estas dos canciones se volvieron rápidamente virales en la web, en parte debido a la calidad superior de ambas obras en comparación con los últimos sencillos de los músicos involucrados. Luego de un tiempo, las dos canciones fueron retiradas de YouTube y Spotify debido a reclamaciones de los sellos discográficos por infracción de derechos de autor. A pesar de ello, lograron ser resubidas a varias plataformas web y siguen en línea hasta el día de hoy. Ahora, y aun conociéndose sus orígenes, tanto los creadores como los públicos que difunden las obras han añadido etiquetas como (IA), (versión IA) y ([artista] IA) en los títulos o descripciones, aparentemente como un esfuerzo para contextualizar estas creaciones como claramente separadas del trabajo de los artistas originales.

Esto último guarda similitud con la implementación por parte de TikTok del requisito obligatorio de etiquetar como «Generado por IA» a las obras realistas creadas en gran parte o totalmente por IA. Además, se espera que pronto Meta implemente una etiqueta similar, «Hecho con IA». Estas acciones están en línea con una iniciativa de autenticidad de contenido, en la que participan empresas como Adobe, Canon, Microsoft, Nvidia y Universal

Music Group, que busca un estándar de marca de agua para estas obras, desde su creación hasta cuando son vistas o escuchadas. De momento, emerge la pregunta de si estas medidas serán suficientes o simplemente representan un pequeño avance en el camino hacia la atribución adecuada de las obras, con el fin de evitar la confusión y el engaño.

De todos modos, es fundamental que el usuario de la IA generativa, al crear y publicar obras atribuibles a un artista, lo haga con responsabilidad ética. Lo ideal es que el usuario actúe de manera responsable en lugar de depender de las decisiones de empresas desarrolladoras de IA, de los términos y condiciones de los generadores, de las iniciativas particulares como las del público o de los marcos legales de cada país para abordar todos los desafíos éticos. Además, es crucial que el usuario asuma la responsabilidad por la obra que genera, sin importar su grado de implicación y trabajo en el proceso creativo.

En el mejor de los casos, un usuario responsable debe entrenar la IA generativa con obras o identidades artísticas para las cuales tenga autorización, y comprender los alcances de los derechos de autor. Además, debe evaluar cuidadosamente lo que se genera para asegurarse de que cumpla con estándares de calidad artística y ética, lo que podría requerir ajustes en la obra y la decisión de si compartirla o no. Al publicar la creación, debe ser transparente sobre el uso de generadores y atribuir correctamente lo creado, dando crédito tanto a la IA generativa como a los artistas humanos originales. Y, por último, también considerar el impacto social y cultural que la obra pueda tener, anticipándose a las posibles consecuencias tanto positivas como negativas.

Los usuarios son responsables no solo de sus acciones, sino también de sus omisiones, ya sean deliberadas o inadvertidas. En este sentido, todo depende de las intenciones de la creación y su publicación. Entre los usos bien intencionados de la IA se incluye la creación de una obra como experimentación con el estilo característico e inconfundible de un gran artista, como muestra de homenaje o parodia, y su publicación en esa misma línea. Aunque

esto también pueda parecer un aprovechamiento indebido de la imitación del estilo o la clonación del talento creativo del artista y su reputación para posicionarse como creador, un pintor o músico relevante.

Aunque las intenciones puedan ser buenas, estas no son suficientes. Incluso desde un uso bien intencionado pueden derivarse consecuencias negativas, como la confusión derivada de no proporcionar información necesaria sobre el origen de la obra. Específicamente, entre los usos malintencionados se encuentran: el plagio (es decir, apropiarse del trabajo ajeno y presentarlo como creación propia), omitiendo al artista, y la falsificación (crear una obra falsa para hacerla pasar como auténtica), suplantando al artista.

Todo lo anterior se refiere a las fases de creación y publicación de una obra generada mediante IA, en las que se espera que los usuarios actúen de manera responsable. El mal uso de la IA plantea la pregunta sobre la falta de responsabilidad del usuario. Algunas posibles causas de esto podrían ser la ausencia de valores como el respeto y la honestidad, la indiferencia hacia las implicaciones legales de los derechos de autor e incluso la comprensión insuficiente del rol creativo en el uso de la IA y sus consecuencias.

Con todo lo expresado, se ha querido lanzar una señal de alerta sobre el uso de la IA generativa en la creación y publicación de obras de arte atribuibles a grandes artistas. Este interés surge porque estas obras pueden ser tan convincentes y similares a las creaciones auténticas que resulta difícil distinguirlas, lo que afectaría al artista original y provocaría confusión en el público. Además, el hecho de que estas obras se vuelvan cada vez más populares podría tener un impacto negativo en la valoración del arte y los artistas humanos. Sin embargo, con un enfoque responsable por parte de los usuarios de la IA, se podría evitar en gran parte las repercusiones negativas y contribuir positivamente al campo artístico.

Con el avance y la mayor integración de la IA generativa en la creación artística, es esencial abordar de alguna manera las

preocupaciones éticas que esto conlleva. Esta tecnología brinda a los usuarios la oportunidad de expresar obras imaginativas y muy realistas haciendo uso del estilo o el talento artístico de otros. Esto exige reconsiderar la relación con la herramienta y buscar formas de aprovechar su potencial creativo sin afectar negativamente a los artistas originales ni al público. Además, es importante encontrar un equilibrio en el cual se aprovechen las capacidades de los generadores mientras se respetan los valores fundamentales y los derechos de autor.

En este sentido, no se busca limitar la creatividad o restringir la innovación tecnológica, sino más bien hacer un llamado a los usuarios de IA generativa para que actúen de manera responsable y asuman la responsabilidad, en lugar de imponer cargas adicionales a los artistas. En otras palabras, se pretende dar validez a la creación y publicación de este tipo de obras, siempre y cuando los usuarios actúen con cuidado y atención respecto al artista original. Los usuarios deben ser honestos y transparentes sobre el origen de sus creaciones, informando claramente al público que la obra no es creación del artista original, e implementar etiquetas o marcas claras que indiquen cuando una obra ha sido generada mediante IA y no por el artista original. De esta manera, se evitan confusiones y cualquier forma de engaño mediante el uso de IA generativa.

En síntesis, se ha planteado que la creación y publicación de este tipo de obras artísticas conlleva desafíos éticos y potencialmente legales en cuanto a la atribución creativa y su impacto sobre la identidad artística de los artistas originales y en el público. Además, se ha enfatizado que la responsabilidad ética es fundamental para elaborar alternativas para estos desafíos y sus respectivas consecuencias. Y, en este sentido, tomando como referencia las repercusiones de los casos más destacados tanto en pintura como en música, se ha buscado una manera de asegurar un uso responsable.

¿Te habías imaginado que crear y publicar lo que sería el próximo cuadro de uno de tus pintores favoritos o la nueva canción de uno de tus músicos preferidos pudiera desencadenar tantos desafíos éticos y potencialmente legales? Es posible que lo hayas

considerado, pero nunca está demás comunicarlo. Espero que este texto pueda contribuir tanto a la comunidad interesada en la ética de la IA generativa como a sus futuros usuarios responsables de obras atribuidas a grandes artistas. Además, que pueda ser un aporte para sentar las bases para abordar los desafíos éticos que puedan surgir no solo en la pintura y la música, sino también en diversas expresiones artísticas y formas de entretenimiento. El avance de la IA generativa está transformando el panorama artístico como nunca, con un impacto preocupante también en el ámbito audiovisual.

Como realizador en cine y televisión, me siento con la obligación de destacar el rápido avance de las IA generativas en el sector, con generadores de video como Gen-2, Pika y Sora, y la responsabilidad que debe acompañar su uso. Estas herramientas ofrecen a los usuarios la capacidad de generar escenas imaginativas y muy realistas a partir de un *prompt*. Aunque esta tecnología es reciente, ya promete cambios significativos. En el futuro, podrá facilitar considerablemente el proceso creativo de obras con múltiples escenas y de larga duración, resolviendo todas las variables necesarias para la creación audiovisual a gran escala, ya sea para televisión o cine.

La evolución de estos generadores de video podría llevarnos a un punto en el que la producción de obras televisivas y cinematográficas, con los estilos característicos e indistinguibles de nuestros realizadores y estudios preferidos, esté al alcance de usuarios como tú o yo. Podría llegar el día en que podamos indicarle a una IA: «crea una película o una serie de televisión dirigida por tal director, con tal actor como protagonista y basada en tal historia», y verla hecha realidad en nuestra pantalla. Tareas que usualmente requieren meses o años de trabajo humano se realizarían en segundos, desde la escritura de guion, la selección del elenco y el diseño de producción hasta la dirección de fotografía, la composición musical y el montaje, ya sea para obras de ficción o documental, tanto en formato *live action* como animación. Esto sería fascinante, pero al mismo tiempo, aterrador.

Hoy en día, la distinción entre obras creadas por humanos y aquellas generadas mediante inteligencia artificial es cada vez más difusa. En los próximos años, puede que ya no sea necesario especificar si las obras fueron creadas con la ayuda de IA, sino solo cuando sean creaciones humanas de artistas originales. O, tal vez, ni siquiera importe quién haya creado la obra. ¿Será esta la última oportunidad de revalorizar el modo humano de hacer arte? Para enfrentar este y otros desafíos, será crucial que expertos en arte, ética e inteligencia artificial sostengan un diálogo fructífero y con visión de futuro.

Referencias bibliográficas

- Albar, P. (2024). La inteligencia artificial de generación de imágenes en arte: ¿Cómo impacta en el futuro del alumnado en Bellas Artes? *Encuentros. Revista de Ciencias Humanas, Teoría Social y Pensamiento Crítico*, (20), 145–164. doi: 10.5281/zenodo.10052355
- Guerrero-Solé, F. (2024). La comunicación ante el desafío de la inteligencia artificial generativa. Reflexiones, retos y oportunidades en un escenario disruptivo. Barcelona: Cultura Difusa.
- O'Brien, M., y Lajka, A. (19 de enero de 2023). En las obras de IA, ¿quién es el verdadero artista? *Los Angeles Times*. Recuperado de <https://www.latimes.com/espanol/entretenimiento/articulo/2023-01-19/en-las-obras-de-ia-quien-es-el-verdadero-artista>
- Polo, M. (2019). La responsabilidad ética. *Veritas*, (42), 49–72.
- Terrones, A. (2018). Inteligencia artificial y ética de la responsabilidad. *Cuestiones de Filosofía*, 4(22), 141–170. doi:10.19053/01235095.v4.n22.2018.8311