



Inteligencia Artificial en el arte

Curso: Computación y Sociedad

Estudiantes:

Antonio Fernández García

Alejandro Campos Paredes

Josué Mena González

Marco Rodríguez Vargas

Leonardo Mora Chacón

Yarman Charpentier Castellón

Profesor: Jaime Gutierrez Alfaro

Metodología

La metodología utilizada se caracteriza por un enfoque de investigación, cuyo objetivo principal fue la búsqueda y análisis exhaustivo de documentos y artículos relacionados con el tema de la inteligencia artificial aplicada al arte. Se establecieron criterios especiales para la selección de los materiales investigados, que incluían limitar el período de publicación a un máximo de diez años. Este límite de tiempo se basó en el interés de centrar la investigación en el estado actual del campo tratando de mantener la relevancia y validez de los resultados. Además de la revisión de fuentes académicas tradicionales, también se investigaron plataformas especializadas en estándares y regulaciones, como el Portal Regulatorio de la Unión Europea, con el objetivo de enriquecer el análisis con perspectivas legales y regulatorias relevantes. Gracias a este riguroso enfoque metodológico, recibimos una visión integral y actualizada del tema investigado, lo que contribuyó a la creación de conocimiento en el campo de la intersección de la inteligencia artificial y el arte.

Hallazgos

Regulaciones	País	Tipo de regulación	Entidad que regula	Año de aprobación	Proponentes de la regulación
LEY FAIR	Estados Unidos	Derecho Federal	Constitución de los Estados Unidos	Pendiente	Adobe
Ley de derechos de autor en la IA	Estados Unidos	Ley en contra	La corte del distrito de Columbia	2023	Copyright Office
Ley de derechos de autor en la música	Europa	Ley	Parlamento Europeo	2021	Legisladores Europeos
Approach to AI and Copyright	Japón	Ley	Consejo de Asuntos Culturales	2024	Consejo de Asuntos Culturales (CAA)
Reglamento general de protección de datos (GDPR)	Europa	Ley	Unión Europea	2018	Legisladores Europeos
Reglamento Provisional sobre la Gestión de Servicios de Inteligencia Artificial Generativa (Generative AI Regulation)	China	Reglamento	Diferentes instituciones del gobierno chino	2023	Gobierno de la República Popular de China

Conclusiones

- En el caso de la Ley de derechos de autor establecida en la corte del distrito de Columbia en Estados Unidos se puede ver una clara posición en contra ante formalizar derechos a una persona que “generó” una imagen por medio de una IA. La CO argumentó que “no existía un contrato de por medio que estableciera a la máquina como un ‘trabajador’, de la misma manera una IA no sería un ente legal que pueda formar parte de un contrato laboral.” (Esqueda y Vargas, 2023). Viendo esto se concluye que la corte sentenció que las obras artísticas que se generan de forma autónoma por medio de inteligencias artificiales no pueden ser protegidas por derechos de autor.
- Sobre la ley de la Unión Europea para proteger los derechos de autor en la música se imponen obligaciones legales y de transparencia a las empresas tecnológicas y desarrolladores de IA, asegurando que se proporcionen resúmenes detallados de las obras con derechos de autor utilizadas en sistemas de IA, marcando los conjuntos de datos utilizados para así permitir un rastreo. Gracias a estas acciones se puede crear un equilibrio entre innovación y transparencia, donde el desarrollo de estas tecnologías sea ético y respetuoso con el trabajo de las personas. Esta acción se puede interpretar como un intento de la Unión Europea por gobernar alrededor de la tecnología, previendo futuros conflictos y ayudando a encontrar justicia en un tema hasta ahora desconocido.
- Sobre la ley de reglamento general de protección de datos (GDPR), garantiza el derecho de que los datos de un individuo le pertenecen solo a él o a las personas/entidades que se las quiera otorgar, esto es una regulación directa a inteligencia artificial ya que no deberían ser capaces de ser entrenadas con los datos masivos de millones de usuarios, esto afecta drásticamente inteligencia artificial en el arte, ya que esta es una de las áreas de la inteligencia artificial que más usa datos masivos de usuarios para su mejora y esto tiene que estar regulado y gracias al GDPR podemos garantizar que por lo menos en Europa lo está.

- La ley FAIR lo que propone es proteger a los artistas contra el plagio y ataques de IA, haciendo responsable a aquellos que hagan un mal uso de la IA. Establece que los artistas son capaces de actuar directamente contra los usuarios que utilicen de manera incorrecta la IA, por ejemplo para imitar o suplantar el estilo u obras de otro artista, excusándose con que el AI fue el que realizó dicha acción. No solamente protege sus obras si no también su imagen pública, evitando que se utilice el AI para crear imágenes de su imagen con fines de lucro, por ejemplo vender cuadros de un artista generados por AI. Se pretende que esta Ley sea creada federalmente para evitar conflictos con las leyes estatales. Si bien este derecho está apenas en ser una propuesta, nos hace ver derechos fundamentales que son violados por el AI. Por ejemplo, una persona que sea fanática de Leonardo Di Caprio, puede estar dispuesta a pagar por fotos de él, si la persona no está lo suficientemente educada puede ser estafada por vendedores que generen estas fotos por medio del uso de IA y aprovecharse de estas personas.
- El Reglamento Provisional sobre la Gestión de Servicios de Inteligencia Artificial Generativa marca un hito en cuanto al control de la inteligencia artificial en varios campos, incluido el arte. Al exigir que quienes desarrollan y utilizan IA sigan ciertas normativas éticas y legales, esta regulación busca prevenir la difusión de información falsa y proteger la privacidad de los usuarios. En el contexto del arte, esto significa que las obras generadas por IA deben cumplir con ciertos estándares, como no infringir los derechos de autor y promover valores positivos. Aunque puede haber preocupaciones sobre cómo esta regulación podría afectar la creatividad artística, también ofrece una oportunidad para fomentar un uso más responsable y ético de la IA en la creación artística. también plantea interrogantes sobre cómo afectará el arte en términos de originalidad y creatividad. Si bien las herramientas de IA pueden ser una fuente de inspiración y facilitar el proceso creativo, su uso excesivo o indebido podría conducir a la homogeneización del arte o incluso a la pérdida de la autoría artística. Además, la necesidad de cumplir con regulaciones estrictas podría limitar la experimentación y la innovación en el ámbito artístico. Sin embargo, al mismo tiempo, esta regulación puede promover un debate sobre el papel de la IA en el arte, lo que podría generar

una reflexión más profunda sobre la intersección entre la tecnología y la expresión creativa. En última instancia, cómo esta regulación afectará el arte dependerá de cómo los artistas, las instituciones y el público se adapten a estos cambios en el panorama artístico. En el futuro, esto podría llevar a un mayor desarrollo de herramientas de IA diseñadas específicamente para el arte, lo que podría abrir nuevas fronteras creativas mientras se protegen los derechos y la integridad del artista y del público.

- Acerca del proyecto de ley “Approach to AI and copyright”, se pretende lograr una protección más reforzada para los artistas mediante la implementación de derechos para los mismos, que los protegerá de la influencia de la inteligencia artificial y las posibles consecuencias que esta pueda tener en el ámbito artístico. El proyecto de ley, creado en Japón, permite el uso y estudio de los proyectos artísticos vistos desde un punto de vista de inteligencia artificial, siempre y cuando estos usos no perjudiquen la reputación, ganancias o intereses de los autores originales. Es así, que Japón pretende generar un acercamiento de la IA al arte, permitiendo que la misma se acerque al mundo artístico, pero siempre pensando en los autores principales de los proyectos, los cuales se verán también beneficiados por esta ley ya que sus intereses personales se verán protegidos mientras sus trabajos son promovidos y estudiados.

Referencias

Esqueda Luna, J., & Vargas Hernández, A. (2023). Derechos de autor en obras producidas por inteligencia artificial: un análisis jurídico.

Smirke, R. (2024, 13 marzo). European Union passes 'World First' AI legislation that would safeguard copyrighted music. *Billboard*.

<https://www.billboard.com/business/business-news/european-union-ai-legislation-laws-copyrighted-music-passes-1235631846/>

GDPR: Lo que debes saber sobre el reglamento general de protección de datos. (s.f.). <https://www.powerdata.es/gdpr-proteccion-datos>

Dana Rao: The FAIR Act: A new right to protect artists in the age of AI

(s.f.). <https://blog.adobe.com/en/publish/2023/09/12/fair-act-to-protect-artists-in-age-of-ai>

Latham & Watkins Privacy & Cyber Practice. (2023). *China's New AI Regulations*.

<https://www.lw.com/en/admin/upload/SiteAttachments/Chinas-New-AI-Regulations.pdf>

Grasser, S. W., Joseph. (2024, March 12). Japan's New Draft Guidelines on AI and Copyright: Is It Really OK to Train AI Using Pirated Materials? Privacy World.

<https://www.privacyworld.blog/2024/03/japans-new-draft-guidelines-on-ai-and-copyright-is-it-really-ok-to-train-ai-using-pirated-materials/>