

Título: ¿Robots creativos? El derecho de autor en las obras artísticas creadas por IA

Autor: Yorlano, Elian F.

Publicado en: LA LEY 05/05/2022, 1 - LA LEY2022-C, 194

Cita: TR LALEY AR/DOC/1453/2022

Sumario: I. Introducción.— II. Conceptos sobre un clásico derecho de autor.— III. La disrupción de la IA en la totalidad de lo cotidiano.— IV. ¿Quién es el autor de lo creado por la IA?— V. The Beatles, Shimon y la creatividad.— VI. Frida, AI-DA y el libre albedrío.— VII. El futuro de la propiedad intelectual en un mundo de arte e IA.— VIII. Conclusiones.

(*)

I. Introducción

"La certidumbre de que todo está escrito nos anula o nos afantasma", escribe Jorge Luis Borges en uno de sus más famosos escritos, "La Biblioteca de Babel", donde nos relata sobre una biblioteca donde "sus anaqueles registran todas las posibles combinaciones de los veintitantos símbolos ortográficos (número, aunque vastísimo, no infinito) o sea todo lo que es dable expresar: en todos los idiomas" (1). Es curioso cómo indica la "posibilidad" de la combinación y no hace hincapié en su existencia. Lo existente nos limita y lo posible nos encuentra ante infinitos potenciales panoramas. Y así, se arriba al "arte", en su sentido más amplio, como aquello que se crea en un espacio donde nada había. Lo que no existía, ahora es posible a causa de la creación artística. Y así lo han demostrado desde hace siglos distintas personas que hemos considerado "artistas": músicos, pintores, escultores, poetas, bailarinas, actrices y actores. ¿Y por qué los llamamos "artistas"? Al fin y al cabo, podrían ser con toda tranquilidad meros roles sociales, espacios a llenar en una sociedad que necesita oír música, visualizar danzas que ocupen su ocio y métodos para alienarse de lo rutinario de los oficios cotidianos.

Es allí donde nos adentramos en el sentido de ser artista. Hay tantas definiciones cuantas personas existen en el universo. Sin embargo, a través de los tiempos se han otorgado distintos parámetros para poder resguardar a aquellos y darles protección a sus creaciones, además de que puedan ingresarlas al comercio y tener la posibilidad de sustentarse económicamente con sus expresiones artísticas. El Derecho debe brindar una defensa ante el posible corrompimiento de los derechos de los autores, como por ejemplo la "piratería", que ha sido hoy día naturalizada pero no deja de significar un menoscabo a aquel que pensó, interpretó y plasmó una obra (musical, teatral, lienzos, etc.).

II. Conceptos sobre un clásico derecho de autor

Es de público conocimiento la famosa obra de Bram Stoker de 1897, "Drácula", pero lo que quizás muchos ignoran es la historia detrás de los derechos de autor del escrito. Florence Balcombe fue la esposa y administradora del legado literario de Stoker, y también es conocida por ejercer su herencia como albacea literaria y defender los derechos de autor de la obra mencionada, cuando en 1922, diez años después del fallecimiento del "padre de Drácula", el director de cine Friedrich Wilhelm Murnau estrenó la película "Nosferatu", objeto de juicio por la viuda, alegando que se habían violado los derechos de autor al copiar aquella obra de su difunto esposo. Ganó el juicio que había comenzado y los magistrados ordenaron entregar a Balcombe cada copia de "Nosferatu" a fin de evitar su reproducción masiva. A través de filtraciones y reediciones es que hoy día conocemos la historia original. (2).

De este modo, podemos ver cómo desde hace décadas (e incluso, como veremos, mucho más) se ha implantado un derecho de autor en nuestra sociedad y nuestras regulaciones, el cual se enmarca dentro de la propiedad intelectual. Los derechos de propiedad intelectual protegen los intereses de los inventores, investigadores y creadores, para garantizarles la explotación económica de sus creaciones y resultados. Los titulares de estos derechos pueden licenciar, vender o ceder los derechos de sus creaciones. De esta forma se recompensa la creatividad y el esfuerzo humano, estimulando el progreso de la humanidad.

Siglos atrás, el pueblo romano ya empezaba a dar esbozos de lo que serían nuestros modernos derechos en la temática. Por ejemplo, la obra literaria (scriptura) sigue, como la posesión, la suerte jurídica de la materia (un pergamino, por ejemplo). El dueño material sobre el que se escribe se hace propietario de los caracteres de la escritura. En otro ejemplo, la pintura (pictura), con base en la specificatio, deviene propiedad del pintor si es realizada sobre el material de otro, pero la pintura sobre una pared será del propietario del edificio y es calificada, en caso de reivindicatio, como un gasto suntuario (impensae voluptuariæ). (3). En fin, si bien no existía un derecho de propiedad intelectual como el de hoy en día, ni mucho menos un derecho de autor como el actual, había importantes antecedentes que permitirían vislumbrar la protección actual de las formas de expresión artística.

Ante un siglo XXI que se vio en su comienzo revolucionado por la irrupción del internet, las computadoras, y la digitalización, tan solo dos décadas después nos encontramos ante una infinitud de nuevos dilemas y expresiones de la tecnología, por medio del fenómeno en boga llamado "Inteligencia Artificial".

III. La disrupción de la IA en la totalidad de lo cotidiano

La Inteligencia Artificial (IA) es un término que actualmente ocupa páginas y capítulos enteros de los papers y revistas de investigación e innovación. De un modo por demás simplista podríamos definirla como la combinación de algoritmos encaminados al fin de crear máquinas que presenten las mismas capacidades que el ser humano. De ahí derivan tantos conceptos y desafíos lógicos, filosóficos, y éticos: ¿la máquina puede ser inteligente? ¿lo artificial podrá llegar alguna vez a imitar a lo humano? ¿las inteligencias artificiales serán las que predominen en un mundo donde los "defectos" humanos como el cansancio y el ocio obstruyen la máxima capacidad productiva de un mundo eminentemente capitalista? Ante todos estos interrogantes, es difícil predecir hasta dónde llegará la evolución que pondera en estos tópicos. No nos será extraño en pocos años caminar junto a robots que realicen la limpieza de nuestras ciudades ni tampoco será una locura pensar en máquinas que diagnostiquen nuestras enfermedades (es más, ya las hay), ni mucho menos resultará curioso que las inteligencias artificiales realicen la mayoría de las actividades que en nuestra contemporaneidad llevamos a cabo. Siendo más específicos para el tema que nos atañe en este artículo, hoy por hoy existen robots e inteligencias artificiales que se podrían considerar "artistas".

No se considera descabellado hoy día adquirir un NFT creado por una IA en la Blockchain... palabras que no existían en nuestro léxico diario hasta hace poco tiempo. En los periódicos digitales, podemos apreciar noticias del estilo de "El laboratorio de inteligencia artificial Blockchain Fetch.ai ha lanzado un nuevo mercado NFT para arte generado por IA, que brinda a los usuarios la capacidad de crear coleccionables digitales en un entorno colaborativo a través de la tecnología de aprendizaje automático" (4). Es decir, una inteligencia artificial (en términos sencillos, un sistema/máquina) tendría el potencial de producir un Token No Fungible, el cual puede introducirse al mercado en forma de arte y ser comercializado como tal. Inimaginable para nuestros clásicos retratistas, que no conocían otro método que pasar largas horas para que su trabajo se considere aceptable y de valor para los demás.

En otro orden, encontramos también piezas musicales enteras generadas por IA, bandas sonoras de filmes cinematográficos que son producidos por un sistema y que luego un compositor anexa sus arreglos o le otorga el visto final. El célebre compositor Stephen Sondheim ha manifestado en alguna ocasión "Matemáticas y música están íntimamente relacionados. No necesariamente en un nivel consciente, pero seguro", y esto no es más que ratificar el proceso en el que se involucran los algoritmos para elaborar armonías y melodías que agraden al oído. Ahora bien, ¿tiene más valor lo creado por aquel programador que se ha entrenado y ha fabricado un sistema capaz de originar una canción que ocupe el Nº 1 en las listas de música globales, o aquella sinfonía de Johannes Brahms que ha demorado veintidós años en componer? (5). Ciertamente, los términos de valor en el arte rara vez son objetivos.

En términos legales, ¿quién es el creador de estas expresiones artísticas enumeradas? ¿es posible crear una ficción jurídica donde un robot sea el dueño del copyright de una canción?; el desarrollador de un sistema, ¿puede percibir ventajas monetarias, porque su creación comercializa obras de arte digitales? Diferentes incógnitas se presentan en razón de los enormes avances tecnológicos de nuestra época.

IV. ¿Quién es el autor de lo creado por la IA?

La respuesta a esta pregunta no es nada sencilla de responder. Por un lado, debido a los vacíos legales que hoy día imperan en estos temas. También, conexas a lo expuesto, por razón de la carencia normativa, habrá casi tantas réplicas a la pregunta como expertos en la materia. Lo que colaborará en formar un criterio estructurado para poder otorgar una respuesta que se podría acercar a una ilusión objetiva, será repasar los acercamientos legislativos en el derecho comparado internacional.

En los Estados Unidos de Norteamérica la Oficina de Derechos de Autor ha declarado que "registrará una obra original de autoría, siempre que la obra haya sido creada por el ser humano". La declaración tiene aires de completitud y a simple vista no se podría objetar aduciendo un "derecho de autor artificial". En profundidad, esto es coherente con parte de la jurisprudencia del mismo país, dado que en el caso Feist Publications c. Rural Telephone Service Company (6) se especifica que "el derecho de autor solo protege el fruto del trabajo intelectual que se basa en el poder creativo de la mente".

En un caso más reciente, en Australia, Acohs Pty Ltd c. Ucorp Pty Ltd, el tribunal declaró que una obra generada con la intervención de una computadora no podía estar protegida por el derecho de autor, porque no había sido producida por el ser humano (7).

Cambiando de continente, el Tribunal de Justicia de la Unión Europea se ha pronunciado en su histórica decisión Infopaq, aduciendo que el derecho de autor solo se aplica a las obras originales y que la originalidad debe reflejar la "creación intelectual propia del autor". Por lo general esta expresión se entiende en el sentido de que una obra original debe reflejar la personalidad del autor, lo que significaría que debe haber un autor humano para que exista una obra protegida por el derecho de autor (8).

De manera distinta, la legislación británica sobre el derecho de autor, en el art. 9 inc. 3 de la Ley de Derecho de Autor, Diseños y Patentes, dispone "En el caso de una obra literaria, dramática, musical o artística generada por computadora, se considerará que el autor es la persona que realiza los arreglos necesarios para la creación de la obra". Del mismo modo, el art. 178 de la misma ley define una obra generada por computadora como aquella que "es generada por una computadora en circunstancias tales que no existe

un autor humano de la obra". La idea subyacente a esta disposición es crear una excepción para todos los requisitos de autoría humana, al reconocer el trabajo que entraña la creación de un programa capaz de generar obras, aunque la chispa creativa surja de la máquina.

La casuística reina hoy en día en la jurisprudencia actual, en decisiones como *Nova Productions c. Mazooma Games* de Inglaterra, donde el Tribunal de Apelación tuvo que decidir sobre la autoría de un juego informático y declaró que la intervención del jugador "no es de naturaleza artística y que este no ha aportado ninguna habilidad ni labor de tipo artístico". Por lo tanto, una solución al problema podría ser considerar la actuación del usuario caso por caso (9).

En España, la legislación utilizada para dar respuesta a estas cuestiones es el Real Decreto Legislativo 1/1996, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual. El contenido lo encontramos en su art. 2, cuando indica que "La propiedad intelectual está integrada por derechos de carácter personal y patrimonial, que atribuyen al autor la plena disposición y el derecho exclusivo a la explotación de la obra, sin más limitaciones que las establecidas en la Ley". Por otro lado, el art. 5 expresa que se "considera autor a la persona natural que crea alguna obra literaria, artística o científica".

Se creería entonces, que en estas últimas legislaciones, las obras generadas por la IA deberían tener derecho de autor atribuible a la persona desarrolladora de dicha inteligencia, y no a la inteligencia en sí misma. Esta persona o personas naturales son quienes al fin y al cabo en última instancia se encuentran detrás de su creación. Un argumento contrario a estas ideas sería el planteamiento de que las redes neuronales modernas aprenden por su cuenta y muchas veces se alejan de los parámetros iniciales introducidos por sus creadores; sin embargo, no parece haber una línea de pensamiento única en este sentido que logre separar completamente al creador de la IA de la propia IA. Si quisiéramos otorgar derechos de autor a una IA, primero deberíamos otorgarle personalidad jurídica, para adjudicarle derechos y obligaciones. El derecho de autor, por ejemplo, en el caso de la legislación española, también conlleva decisiones, como las de su art. 14 ("Decidir si su obra ha de ser divulgada y en qué forma; determinar si tal divulgación ha de hacerse con su nombre, bajo seudónimo o signo, o anónimamente; exigir reconocimiento de su condición de autor de la obra, etc."). ¿Cómo podría un sistema decidir (es decir, tomar decisiones morales y con valores) acerca de sus creaciones? Estaríamos ya hablando de una conciencia artificial, tema intrínsecamente complejo que, en caso de que en algún futuro llegara a desarrollarse, cambiaría (entre muchas otras cosas) el derecho de autor en obras artísticas generadas por IA, en su completitud.

En el año 2017, la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (WIPO) emitió un artículo escrito por Andrés Guadamuz, donde explica que una característica importante de la Inteligencia Artificial aplicada al arte es que "si bien los programadores pueden establecer parámetros, el trabajo en realidad es generado por el propio programa de ordenador, denominado red neuronal, en un proceso similar a los procesos de pensamiento de los humanos" (10). Sin embargo, las leyes de propiedad intelectual y derechos de autor ponen a la persona en el centro.

En cuanto al régimen legal argentino, este mismo carece de normativa específica en la materia, como la mayoría de los ordenamientos, aunque podemos inferir distintas cuestiones a través de distintos puntos dispersos en leyes, resoluciones y decretos. La Constitución Nacional reza en su art. 17 "...todo autor o inventor es propietario exclusivo de su obra, invento o descubrimiento por el término que le acuerde..."; los términos "autor" e "inventor" indicarían, a primera vista, que solamente se considera la posibilidad de que una persona de existencia física pueda ser tal.

La legislación específica en materia de Propiedad Intelectual, la ley 11.723, en su art. 4º, especifica "Son titulares del derecho de propiedad intelectual: a) El autor de la obra; b) Sus herederos o derechohabientes...", dejándonos de manera explícita la norma con la certeza de que se refiere a personas humanas, y sin la posibilidad de considerar a la Inteligencia Artificial como creadora de un objeto con propiedad intelectual. Concuerda con esto mismo el siguiente artículo (5º) "La propiedad intelectual sobre sus obras corresponde a los autores durante su vida...", la vida como concepto metafísico es algo que hoy día solamente pertenece a los seres humanos.

Ahora bien, nada quita que hoy día haya desarrolladores argentinos que puedan crear un algoritmo o sistema donde a través de una serie de pasos, un programa, con mecanismos de machine learning y deep learning, pueda generar piezas musicales. En este caso, ¿a quién ampararía la ley?

Distintos interrogantes surgen ante cuestionamientos de este estilo, debido al gran vacío legal que enfrentan nuestros cuadros normativos: ¿cuándo entenderíamos que una obra es generada por la IA y no por los humanos a través de la IA? ¿deberíamos otorgar derechos morales a las obras generadas por IA?; si la IA crea una obra similar a otra ya existente de titularidad de un tercero, ¿constituiría una infracción correspondiente a los mecanismos de redes neuronales del sistema o cabría alguna responsabilidad al desarrollador?

Se han propuesto por parte de la doctrina varias soluciones para determinar en estos casos quién sería el autor de la obra; sin embargo, ninguna termina de satisfacer las necesidades de hoy en día. Persisten las incompatibilidades con el marco regulatorio del derecho de autor. Habría distintos tipos de soluciones, según Lizarralde. La primera solución sería negarles la protección del derecho de autor a todas las obras producidas por robots. Los robots van a producir cada vez más obras, por lo que se convertirán en actores importantes a nivel global. Si ni los programadores ni los usuarios, ni el propio robot, pueden ser considerados autores, entonces la obra quedaría huérfana, pasando a formar parte del dominio público. Las obras de dominio público pueden ser copiadas, distribuidas, adaptadas, interpretadas y exhibidas en público gratuitamente, como si perteneciesen a todos. Esto no devendría en una justa solución, ya que tanto los creadores del robot, como los usuarios y empresas que los compran y utilizan, han invertido grandes sumas de dinero en ellos. Si no obtienen beneficio económico a cambio podrían dejar de tener incentivos para invertir, con lo que se frenaría la investigación, desarrollo e innovación en robótica. Sin embargo, también hay quien defiende que esta posibilidad es la que más beneficia todos los intereses. La segunda solución sería atribuirle el derecho de autor al propio robot. Si un robot es completamente autónomo y produce una obra protegible por el derecho de autor, solamente este sistema podría reclamar dicho derecho. Esta solución bajo el ordenamiento jurídico actual de nuestro país pareciera no tener respaldo. No obstante, en países como Corea del Sur o Japón se están tomando iniciativas para atribuirle derechos de autor a los robots. Es un tema que ha sido no solamente cuestionado desde el punto de vista legal, sino también desde el punto de vista moral. Además, ha sido debatido que, siendo uno de los objetivos del derecho de autor dar incentivos al autor para generar la obra, sería irracional atribuirle el derecho a un sistema o a un robot que no necesita incentivo alguno. También hay autores que se han pronunciado expresamente en contra de esta solución, pues sería atribuirle tanto la autoría como la titularidad original del derecho a una entidad que no tiene personalidad legal. La tercera solución sería crear una ficción legal y atribuirle los derechos sobre las obras o bien al creador del sistema, o bien al usuario que la utiliza. En la primera opción debemos preguntarnos si realmente crear la máquina significa también contribuir a la creación de la obra final. En ambos casos lo problemático es que se estaría atribuyendo la titularidad originaria a una persona que realmente no es creadora de facto. Se trata de decidir si es el robot el que ha creado la obra protegible o si, por el contrario, ha habido intervención humana, aunque sea indirectamente, y entonces la atribución del derecho sería justificable. A favor de atribuirle la titularidad originaria del derecho de autor al programador está el argumento de que sin su actividad la obra nunca hubiese existido, ya que es él quien creó el robot. Aun siendo mínima la contribución del usuario, se podría considerar que asignarle el derecho de autor a él le daría incentivos para seguir invirtiendo en el desarrollo de la IA y así se seguirían produciendo nuevas obras. La cuarta y última solución, relacionada con la anterior, es la de la autoría conjunta/ coautoría entre el usuario y el programador. Si consideramos que ambos han contribuido a la creación de la obra final mediante la realización de diferentes tareas, esta para algunos autores debería ser la mejor solución, puesto que no dejaría a ninguno de los dos sin recompensa por su inversión. Además, se ha llegado a proponer que se considere también coautor al robot. El problema es que para ser considerado autor se requiere cierta "intencionalidad" de contribuir en el resultado final de la obra, requisito que los robots claramente no pueden cumplir. Autores como Timoty Butler promueven esta solución, crear una ficción legal y atribuirle el derecho a la persona física, bien sea el usuario, el programador, o en coautoría. Argumenta que la problemática que se plantea en el derecho de autor no versa únicamente sobre quién ostenta la titularidad originaria, sino de cómo poder explotar la obra y así obtener todos los beneficios que ello tiene no solo para el autor, sino también para la sociedad (11). Para ahondar en estas cuestiones de manera concreta, servirán de manifestación gráfica tres situaciones resueltas en tribunales del mundo sobre estos tópicos:

- El caso *Infosafe Systems: Acohs* es una empresa que se dedica a la producción de fichas de datos de seguridad sobre productos químicos peligrosos. La empresa es propietaria de un software a través del cual se ingresan los datos de productos químicos y el sistema crea fichas técnicas particulares para cada tipo de información. Cada ficha técnica está basada en un código-fuente diferente, escrito autónomamente por su sistema de IA. Oportunamente, Acohs decidió demandar a otra empresa, Ucorp, ante los tribunales de Australia, para impedir que esta última copie las fichas técnicas generadas por su sistema de IA, sobre la base de los derechos de autor que la empresa alegaba sobre el código-fuente de las fichas. Ahora bien, Acohs decidió quitarle relevancia a la IA en la generación de las fichas, argumentando que era simplemente una herramienta, todo esto con la finalidad de evitar que se niegue la existencia efectiva de derechos de autor por falta de inventor. De todos modos, el tribunal entendió que Infosafe Systems era más que una herramienta, y que la intervención de los programadores de Acohs en la generación del contenido de las fichas era prácticamente nula, por lo que no se podía hablar de una obra original, negando así la existencia de derechos de autor sobre los códigos generados por el sistema de IA.

- El caso *Dreamwriter*: en China ocurrió que a comienzos del año 2020 la empresa Tencent decidió llevar a la empresa Shanghai Yingxun Technology Company ante los tribunales de Shenzhen en la provincia de Guangdong por violación de sus derechos de autor. El caso surgió, porque la parte demandada había tomado un artículo periodístico generado de forma autónoma por el sistema de IA "Dreamwriter" (del cual ya hemos hablado) y lo había subido a su sitio web. Es ante estos hechos que el tribunal chino decidió condenar a la parte demandada por daños derivados de la violación del copyright que Tencent tenía sobre la información generada por su sistema de IA. Lo interesante es que el tribunal no entró en detalle sobre el problema de la autoría, sino que basó su decisión en el carácter razonable, lógico y original de la obra generada por la IA, siendo dichos caracteres suficientes para justificar la existencia de derechos de propiedad intelectual sobre las obras.

- El caso "DABUS": DABUS es una red neuronal artificial creada con el propósito de generar inventos. En 2019 creó dos productos, por un lado, un contenedor para alimentos y, por el otro, una luz fractal para alertar en situaciones de emergencia. Lo interesante es que su creador decidió patentar ambos inventos, pero con una particularidad: en vez de presentarse él como el inventor, decidió desafiar a diversas oficinas de patentes del planeta y solicitar una patente a nombre de la IA, quien, a su entender, era el verdadero inventor de los productos. Tan así es que presentó solicitudes en las oficinas de patentes en Reino Unido, la Unión Europea, los Estados Unidos, Sudáfrica y Australia, entre otros países. Tanto en el Reino Unido, la Unión Europea como en los Estados Unidos las solicitudes de patentamiento fueron denegadas, todas por la misma razón: la falta de autor. Ninguna de las entidades negó la patentabilidad del invento en sí, sin embargo las tres argumentaron, por un lado, que la IA no tenía personería jurídica y por lo tanto no podía ser titular de derechos de propiedad intelectual y, por el otro, que cuando sus normas hablan de la necesidad de un autor, lo hacen refiriéndose a un autor humano. Si el creador de DABUS se hubiese presentado como el inventor original, probablemente hubiese obtenido las patentes; pero si bien esconder la relevancia de la IA en

el proceso creativo puede garantizar una patente, también implica tener que ocultar el potencial creativo de la IA y no poder demostrar su verdadero valor. De todos modos, la suerte de DABUS cambió a fines de julio de 2021 cuando la oficina de patentes de Sudáfrica decidió conceder las patentes solicitadas, convirtiéndose en el primer país en otorgar una patente a un inventor basado en IA. A su vez, en Australia, la oficina de patentes originalmente rechazó la solicitud de patentes presentadas, sin embargo, la cuestión fue sometida ante la Corte Federal de Australia, la cual resolvió otorgar las patentes solicitadas y dejó en claro que "un inventor puede ser un sistema de inteligencia artificial."

V. The Beatles, Shimon y la creatividad

Tan solo algunas décadas atrás, la considerada, por algunos, mejor banda musical de la historia, The Beatles, llegó a un punto en que sus miembros tenían que pagar impuestos al derecho de autor por las canciones que ellos mismos habían compuesto. Esto, debido a la compra de los derechos por parte de Michael Jackson en uno de los movimientos patrimoniales más importantes de la época. No fue sino hasta hace tres años que Paul McCartney pudo recuperar el derecho de las canciones, tras una batalla legal en derechos de autor que ha durado largos años.

En otro caso relacionado, hace poco más de un lustro, la estrella mundial del pop Madonna ha ganado una disputa de derechos de autor sobre su famosa canción "Vogue" del año 1990, según ha determinado una Corte de Apelaciones en California. Había sido demandada por la utilización de poco más de veinte segundos de la canción "Love Break" de The Salsoul Orchestra, y la compañía discográfica, que posee los derechos de aquella canción, había demandado a la cantante y su productor por utilizar un fragmento de esa canción sin autorización. Según la jueza, la parte utilizada fue tan corta que ningún escucha podría reconocerla como parte de la canción supuestamente plagiada. Ha habido una disidencia en el jurado diciendo que ha sido un robo, más allá de que sea un fragmento muy corto.

Los mencionados recientemente son tan solo dos casos paradigmáticos que involucran el derecho de autor en las obras musicales, en este caso, de dos de los artistas más importantes del siglo XX. Como se expone en este trabajo, es inevitable pensar cómo, si por la IA el derecho de autor mutará, cambiarían estas historias en el mundo normativo que se avecina con las regulaciones de propiedad intelectual que se avecinan a causa de la irrupción de las inteligencias artificiales.

Para demostrar lo manifestado, resultará esclarecedor presentar el caso de Shimon, "un robot capaz de cantar y componer canciones" (tal como indican los portales de noticias). El sistema ha sido creado en 2017 con una base abundante de datos y redes de machine learning, al principio conectado a la música pudiendo tocar la marimba, y a través de su entrenamiento en la database, ha podido a lo largo de su existencia cantar, bailar, componer canciones y melodías. Se ha entrenado al robot con más de 50.000 letras de canciones de jazz, rock progresivo y hip-hop (12).

Es aquí donde una cuestión esencial para poder pensar en si se debe considerar que las inteligencias artificiales deben ser titulares de la propiedad intelectual y el derecho de autor de las obras generadas. Y es así como algo contrasta de manera radical entre el cuarteto de Liverpool y Shimon, la creatividad, esa "capacidad de creación" (según la definición de la Real Academia Española). Donde en Shimon vemos algoritmos, en The Beatles vemos una idea surgida a través de un sueño epifánico (tal como relata Paul McCartney de donde surgió la idea para crear Let It Be). Eso que algunos llaman "chispa" no lo podrá lograr un robot cuya creación surge solo y exclusivamente desde una database y que se interconecta por nodos y redes neuronales que pueden ser asimilables al aprendizaje humano, pero por el momento, en nuestra historia, no idénticos.

Los derechos de autor, en una de sus instancias, tienen una finalidad económica subyacente: incentivar la creación y la distribución de las obras. Tomando este aspecto, el otorgar el derecho de autor a una inteligencia artificial no cumpliría con estos parámetros, ya que el sistema o robot no puede por sí mismo tener la voluntad de generar una ganancia en su patrimonio (inexistente), aunque quizás la puede haber por parte del desarrollador, donde nos encontraríamos ante una creación mediata, la cual hoy día no está protegida por la mayoría de las leyes de propiedad intelectual.

Sin embargo, podemos encontrar otros factores que alientan la actividad creativa, como el prestigio, los premios, los subsidios, el altruismo, y la sola motivación de expresar el arte. Vislumbrando cada una de estas cuestiones, es difícil pensar cómo podrían enmarcarse en el objeto de la inteligencia artificial.

Según el fallo "Feist Publ'n, Inc. v. Rural Tel. Serv. Co.", para que un trabajo pueda ser pasible de adjudicarse el derecho de autor, debe tener un "mínimo grado de creatividad" y ser original al "autor". Algunos postulan que el arte generado por la IA carece de creatividad, porque el trabajo solo "imita la expresión creativa de eras pasadas, más que crear nuevos trabajos bajo el marco cultural actual". Por otro lado, algunos argumentan que el trabajo generado por la IA no debería ser protegido por los derechos de autor, porque carecería de sentido el incentivo económico que justifica el trasfondo del copyright.

VI. Frida, AI-DA y el libre albedrío

De manera idéntica a lo que ocurre con la música, sucede con las pinturas y el arte en dibujo y pintura. Ai-Da es considerada el primer artista ultrarrealista del mundo. Dibuja usando cámaras en sus ojos, sus algoritmos de Inteligencia Artificial y un brazo robótico. Incluso, la "humanoide" (como sus creadores la definen) tiene cuentas en distintas redes sociales donde se pueden apreciar sus trabajos. Y aún más, recientemente ha sido detenida en Egipto a raíz de que las autoridades creyeron que era un peligro para la seguridad de su país a causa de las cámaras insertas en sus globos oculares para poder pintar. La detención ha ocurrido en el marco de una exposición a presentar en la nación africana (13). En este estado de cosas, se podría inferir que la vida de Ai-Da no dista demasiado de la de un artista como podría ser Frida Kahlo, que ha recorrido el mundo exponiendo sus creaciones. Sin embargo, la robot artista probablemente no sea pasible de ser titular de copyright en la mayoría de los ordenamientos internacionales.

Lo que toma relevancia contrastar entre los dos artistas, el humano y el robot, es la capacidad de uno de poseer un patrimonio y ser capaz de ejercer derechos y cumplir obligaciones. Parece una obviedad mencionarlo, pero a la medida que crece la tecnología en nuestros días, lo que hoy significa dogma, al día siguiente es cuestionable: hoy día no existen robots que tengan la capacidad de tomar decisiones por sí mismos con lo que llamamos en nuestra especie "el libre albedrío".

Si bien los sistemas de aprendizaje automático (machine learning) y aprendizaje profundo (deep learning) son cada vez más sofisticados y avanzados, esto no significa que se haya llegado aún al punto de haberse creado un robot totalmente independiente de su desarrollador hasta la instancia de poder tomar decisiones de cualquier tipo por sí mismo o ejercer esta libertad de elección que solo tiene el humano, lo que nos permite relacionarnos en sociedad y poseer un patrimonio, entre otras cuestiones. Por estos motivos, resulta complejo imaginar cómo Ai-Da podría involucrarse en un litigio denunciando la copia de sus creaciones o cómo podría pagar alguna supuesta multa, si alguno de sus proyectos violara el copyright de otro. Por el momento, la solución parecería que el desarrollador responda por ello.

Donde Frida podía tomar elecciones libremente acerca de si tenía la voluntad de pintar tal o cual obra o de hacerlas de determinada manera, en Ai-Da no existe el libre albedrío, sino que sus algoritmos "deciden" el rumbo de su actuar.

VII. El futuro de la propiedad intelectual en un mundo de arte e IA

¿Cómo deberá tomarse el derecho de autor por obras artísticas en el futuro de nuestro mundo impregnado de Inteligencia Artificial? En principio, es esencial crear una normativa lo suficientemente amplia para no quedar desactualizada a medida que los avances tecnológicos tomen preponderancia.

Asimismo, en un futuro probablemente la normativa internacional se clasifique en cuanto el lugar que se le dé a la inteligencia artificial en su sociedad; y aquí se da la apertura a nuevos interrogantes: ¿llegará la IA a ser considerada una persona jurídica? ¿se alcanzará a crear una "conciencia artificial"?; los robots, ¿se colarán entre los humanos y comenzarán a vivir una vida idéntica a la nuestra? ¿se podrá hablar de un robot con derechos y obligaciones? Cuestionamientos que se dilucidan día a día; y lo que quizás puede tener una respuesta certera en un momento, al día posterior es potencial de replicarse de una manera distinta.

VIII. Conclusiones

Resumiendo lo expuesto, el tema acerca de las obras de arte generadas por una IA genera más cuestionamientos y dudas sobre lo incierto de nuestro porvenir, que conclusiones acerca de ello y doctrina elaborada sobre alguna legislación que casi no existe.

Teniendo en cuenta lo expresado hasta aquí, podemos concluir en que más allá de que la tecnología esté avanzando a pasos agigantados en nuestro cotidiano, aún no podemos hablar de un derecho de autor, de una propiedad intelectual, que se le pueda conferir a un sistema de inteligencia artificial de manera análoga al ser humano. Esto, como ya vimos, se debe a distintas causas: la carencia de creatividad en la máquina, la pérdida del argumento principal cuando fundamentamos la finalidad del derecho de autor, la libre toma de decisiones que podría hacer una persona y no un robot, el disponer de las ganancias que podrían ingresar a su patrimonio o responder por posibles responsabilidades que le podrían caber por violar los derechos de copyright de otros autores, entre más factores que son los que hacen concluir que en la gran mayoría de nuestros sistemas normativos no cabe la posibilidad de adjudicarle este tipo de derechos a la IA.

Sin embargo, tal como se ha mencionado, las circunstancias y los contextos están en constante movimiento. Por lo tanto, esto no significa que deba perdurar de este modo en las décadas siguientes de nuestra existencia. Es un tema que demandará una actualización constante y un trabajo fuertemente interdisciplinar, para actualizarse de las novedades tecnológicas, los últimos desarrollos y demás.

Hace pocos meses un portal de noticias ha publicado que una novela en Japón se ha publicado siendo una Inteligencia Artificial la coautora del más del 80% de su contenido. En otro sitio web, se da la novedad de que Sophia es el primer robot en el mundo donde su país, Arabia Saudita, le ha otorgado la ciudadanía. Algunas de estas primicias podrían tomarse, a simple vista, como esbozos de algún libro que cuenta las peripecias de un mundo distópico, pero son hechos que ocurren en nuestro planeta día a día; y lo que hoy es novedad, mañana será cotidiano, y esto ocurre a pasos agigantados.

Uno de los pioneros en lo que es la Inteligencia Artificial, Alan Turing, ha dicho en alguna ocasión "El futuro puede ser incierto, pero si queremos que sea lo mejor posible, sin duda deberemos trabajar", y allí debemos aunar nuestros esfuerzos: realizar investigaciones exhaustivas en derecho comparado; proponer prototipos de regulaciones en nuestro país; poder ir avanzando de manera conjunta con los avances de la tecnología. Ese debe ser nuestro norte para poder resolver las novedosas cuestiones que atañen a la Inteligencia Artificial.

Hacia dónde vamos nadie puede saberlo con seguridad, sin embargo la profundización de nuestros conocimientos resultará en llegar al futuro mejor preparados y no aguardar una aparición abrupta de disrupciones en nuestra vida. En lo que a este trabajo respecta, podemos estar seguros de que el derecho de autor tiene la utilidad de proteger la propiedad intelectual de un artista; y si en algunos años debemos proteger el intelecto de un sistema o robot, solo el devenir lo dirá.

El arte ha mutado, sin embargo no se puede hablar de avances ni progresos en este aspecto. Pocos años atrás se descubrió que el homo sapiens no fue la primera especie estrictamente "artista", al haberse encontrado pinturas rupestres correspondientes a la época neandertal. Si el arte busca (si es que se puede decir que busca algo) expresar y trascender, lo hace desde miles de años atrás; y en estos días, con robots, humanoides y millones de algoritmos, también lo hará. El interrogante es de qué manera.

(A) Asesor Legal en la Dirección General de Asuntos Jurídicos de la Jefatura de Gabinete de Ministros de la Nación Argentina. Profesor invitado del Seminario de Grado "La Inteligencia Artificial frente al Derecho" (UNLP). Investigador y autor de distintos artículos sobre Derecho e Inteligencia Artificial.

- (1) BORGES, J. L., "La biblioteca de Babel", Bs. As., 1941.
- (2) NORAGUEDA, C. (26 ene. . 2020). Hipertextual. Obtenido de hipertextual.com: <https://hipertextual.com/2020/01/nosferatu-florence-balcombe>
- (3) GARCÍA, E. (s.f.). "El derecho de autor en el derecho romano", Dialnet.
- (4) BOURGI, S. (24 ago. 2021). Cointelegraph. Obtenido de <https://es.cointelegraph.com/news/fetch-ai-launches-nft-platform-for-ai-generated-art>
- (5) Classicfm. (s.f.). Obtenido de An epic first symphony.
- (6) Supreme Court of the United States 1881, "Feist Publications, INC. v Rural Telephone Service CO., Inc. 499 U.S. 340".
- (7) "Acohs Pty Ltd v. Ucorp Pty Ltd & Ors" (Federal Court of Australia 27 de sept. . 2006).
- (8) Tribunal de Justicia Europeo, "Infopaq International a/s v. Danske Dagblades Forening, C-5/08", 16/07/2009).
- (9) "Nova Productions v. Mazooma Games", EWCA Civ 219 (2007).
- (10) GUADAMUZ, A., "La Inteligencia Artificial y el derecho de autor", OMPI Revista, 2017.
- (11) LIZARRALDE, M. D., "Inteligencia Artificial y Robótica: los Nuevos Desafíos del Derecho de Propiedad Intelectual", Universidad de Salamanca, 2018.
- (12) Technology, C. f. (s.f.). Shimon. Obtenido de <https://gtcmt.gatech.edu/shimon>
- (13) Ai-Da. (s.f.). Obtenido de <https://www.ai-darobot.com/>

Información Relacionada

Voces:

[DERECHOS DE AUTOR ~ ACTIVIDAD INTELECTUAL ~ AUTOR DE LA OBRA ~ CREACION INTELECTUAL ~ DERECHO DE PROPIEDAD ~ INTELIGENCIA ARTIFICIAL ~ PROPIEDAD INTELECTUAL](#)