

# *Singin' in the RAM: los derechos conexos en la época de los artistas híbridos y los productores sintéticos*

\* \* \* \*

**Vanessa Jiménez Serranía<sup>1</sup>**

Universidad de Salamanca (España)

vjserrania@usal.es

<https://orcid.org/0000-0002-2078-5648>

**Recibido:** 01/03/2026

**Aceptado:** 13/04/2026

<https://doi.org/10.26422/RIPI.2026.esplA.jim>

## **Resumen**

Este artículo analiza el impacto disruptivo de la inteligencia artificial generativa sobre los derechos de los artistas intérpretes y ejecutantes y los productores en los

---

1 Profesora permanente laboral de Derecho Mercantil y responsable de la Unidad de la Protección de la Innovación y de la Propiedad Intelectual en la Universidad de Salamanca. Doctora por la USAL en 2016. Premio Extraordinario de Doctorado 2017 y Premio José Manuel Gómez Pérez a la Excelencia Académica en 2018 por la tesis doctoral “Las entidades de gestión de derechos de propiedad intelectual y el derecho de la competencia”. Posee varios títulos de máster en España y Francia en Comercio Internacional, Propiedad Intelectual y Derecho de la Competencia. Hasta 2020, compaginó su actividad docente como profesora asociada con la práctica jurídica. Ha centrado tanto su práctica jurídica como su labor investigadora en el derecho de la competencia, la propiedad intelectual e industrial y las nuevas tecnologías, contando con numerosas publicaciones sobre estos temas. Por otro lado, colabora en numerosos cursos de especialización en universidades europeas y latinoamericanas y es miembro de varios grupos de expertos internacionales, siendo presidenta segunda del grupo español de International Competition League y secretaria de la Red Académica de Derecho de la Competencia.

sectores fonográfico y audiovisual. Utilizando como metáfora la transición del cine mudo al sonoro, el texto explora cómo la tecnología actual está desplazando el proceso creativo hacia sistemas capaces de emular la voz, la imagen y las prestaciones humanas de manera casi indistinguible.

El estudio se articula en torno a dos ejes principales. En primer lugar, aborda la figura de lo que hemos denominado “artista híbrido”, examinando los conflictos derivados del uso no autorizado de imágenes y voces para el entrenamiento de modelos de IA (fase de *input*) y la creación de clones digitales o *deepfakes*. Se debate si estos procesos constituyen una infracción del derecho de reproducción de los derechos conexos del artista intérprete o ejecutante o si pueden ampararse en excepciones como la minería de textos y datos bajo el marco jurídico europeo. Asimismo, se destaca la creciente importancia de la protección de datos personales y los derechos de la personalidad frente a la mercantilización de la identidad biométrica. En segundo lugar, se analiza la emergencia de una especie de “productor sintético”, cuestionando conceptos tradicionales vinculados a las figuras de los productores de fonogramas y grabaciones audiovisuales. El artículo concluye con una reflexión sobre las recientes propuestas de la Unión Europea, subrayando la necesidad de garantizar una “soberanía creativa” que proteja la diversidad cultural frente a modelos de negocio puramente extractivos.

**Palabras clave:** inteligencia artificial generativa, derechos conexos, artista híbrido, productor sintético, clones digitales, minería de textos y datos, soberanía creativa e identidad biométrica.

## **Singin' in the RAM: Neighboring Rights in the Era of Hybrid Artists and Synthetic Producers**

### **Abstract**

This article analyzes the disruptive impact of generative artificial intelligence (GAI) on the rights of performers and producers within the phonographic and audiovisual sectors. Using the transition from silent to sound film as a metaphor, the text explores how current technology is shifting the creative process toward systems capable of emulating human voice, image, and performance in an almost indistinguishable manner.

The study is structured around two main pillars. First, it addresses the figure of the “hybrid artist,” examining conflicts arising from the unauthorized use of images and voices for training AI models (input phase) and the creation of digital clones or deepfakes. It debates whether these processes constitute an infringement of the performer’s right of reproduction or if they can be covered by exceptions such as text and data mining (TDM) under the European legal framework. Likewise, it highlights the growing importance of personal data protection and personali-

ty rights against the commodification of biometric identity. Secondly, the article analyzes the emergence of the “synthetic producer,” questioning traditional concepts linked to the figures of phonogram and audiovisual recording producers. The article concludes with a reflection on recent European Union proposals, emphasizing the need to guarantee “creative sovereignty” that protects cultural diversity against purely extractive business models.

**Key words:** generative artificial intelligence, related rights, hybrid artist, synthetic producer, digital clones, text and data mining, creative sovereignty and biometric identity.

## ***Singin’ in the RAM: os direitos conexos na época dos artistas híbridos e dos produtores sintéticos***

### **Resumo**

Este artigo analisa o impacto disruptivo da inteligência artificial generativa (IAG) sobre os direitos dos artistas intérpretes e dos produtores nos setores fonográfico e audiovisual. Utilizando como metáfora a transição do cinema mudo para o sonoro, o texto explora como a tecnologia atual está a deslocar o processo criativo para sistemas capazes de emular a voz, a imagem e as prestações humanas de forma quase indistinguível.

O estudo articula-se em torno de dois eixos principais. Em primeiro lugar, aborda a figura do “artista híbrido”, examinando os conflitos derivados do uso não autorizado de imagens e vozes para o treino de modelos de IA (fase de input) e a criação de clones digitais ou deepfakes. Debate-se se estes processos constituem uma infração do direito de reprodução do artista intérprete ou executante ou se podem ser amparados por exceções como a mineração de textos e dados (TDM) sob o quadro jurídico europeu. Da mesma forma, destaca-se a crescente importância da proteção de dados pessoais e dos direitos da personalidade face à mercantilização da identidade biométrica. Em segundo lugar, analisa-se a emergência do “produtor sintético”, questionando conceitos tradicionais vinculados às figuras dos produtores de fonogramas e gravações audiovisuais. O artigo conclui com uma reflexão sobre as recentes propostas da União Europeia, sublinhando a necessidade de garantir uma “soberania criativa” que proteja a diversidade cultural perante modelos de negócio puramente extrativos.

**Palavras-chave:** inteligência artificial generativa, direitos conexos, artista híbrido, produtor sintético, clones digitais, mineração de textos e dados, soberania criativa e identidade biométrica.

## 1. Introducción

*Singin' in the Rain* (o *Cantando bajo la lluvia*) es uno de los grandes clásicos del cine, que ha dejado una huella indeleble en la historia del cine. Como es sabido, esta película fue impulsada por el productor Arthur Freed, quien la concibió como un musical basado en su catálogo de canciones compuestas junto a Nacio Herb Brown durante la transición del cine mudo a los *talkies* en Hollywood. Recordemos que la trama de esta película discurre en esa apoteósica transición del cine mudo al sonoro, lo que supuso una transformación radical de la forma de concebir el cine y planteó numerosos problemas tanto en el entorno actoral como en la propia producción de las películas.

En la actualidad, debido a la proliferación de la inteligencia artificial generativa (en adelante, IAG), estamos viviendo un salto disruptivo que genera un aluvión de cuestiones e interrogantes. Si a finales de la década de 1920 el reto era la sincronización, un siglo después nos encontramos con que el proceso creativo parece que se está desplazando a la generación de resultados por parte de los sistemas de IAG. En aquel momento, ciertos actores y actrices tuvieron que usar “dobles” sonoros y se vieron progresivamente desplazados; en este momento, nos encontramos con la emergencia de clones de voz y con el uso de la voz y/o de la imagen de los artistas intérpretes y ejecutantes en el entrenamiento de los modelos de IAG, no estando por el momento, en la mayoría de las ocasiones, autorizado por ellos.

Entonces se produjo una carrera hacia la sonorización de los estudios de cine, en la que muchos desbarraron y se quedaron en la cuneta. En la actualidad, estamos ante un cambio de paradigma, dado que el “productor sintético” ya no necesita grandes sets de grabación ni orquestas; necesita *datasets* y capacidad de cómputo.

Teniendo en cuenta este panorama actual, tan inquietante como sugerente, este trabajo pretende plantear, de manera sucinta y (esperamos) clara, algunos de los muchos interrogantes que plantea esta nueva realidad respecto a los artistas intérpretes y ejecutantes, así como a los productores fonográficos y audiovisuales en el contexto europeo y español.

Desde luego, este artículo no pretende agotar las cuestiones que se derivan de tan complejas problemáticas, debido tanto a las propias limitaciones espaciales de esta publicación como al contexto actual

de estas cuestiones, que están en pleno desarrollo y cuyas ramificaciones han estado incrementándose de manera exponencial en los últimos meses. Es por ello que dejaremos meramente enunciadas algunas de las problemáticas que mencionaremos para profundizar en ellas en próximas e inmediatas publicaciones.

Empezaremos por la figura del artista intérprete y ejecutante (apartado 2) para luego abordar ciertos aspectos relativos a los productores fonográficos y audiovisuales (apartado 3).

## 2. El artista híbrido: los artistas intérpretes y ejecutantes frente a la IAG

La fascinación por la inteligencia artificial y sus aplicaciones ha existido desde hace más de setenta años —básicamente, desde las primeras propuestas por parte de Turing en la década de 1950 (*Computing Machinery and Intelligence*, Turing, 1950)—; pero será a partir de 1982, con la potenciación de las redes neuronales —debido a la propuesta de David Parker sobre un algoritmo que proporcionaba una solución práctica para su aprendizaje y entrenamiento—, cuando empieza un desarrollo prácticamente ininterrumpido de esta tecnología, que ha implosionado entre un público más amplio, en los últimos años, debido a los avances en IA generativa.

Hemos de tener en cuenta que la IA acompaña nuestras vidas desde hace décadas en distintas aplicaciones (desde editores de texto predictivos hasta *chatbots*, programas de edición y generación de melodías, programas de traducción automática de textos, etc.); no obstante, en la actualidad nos encontramos ante un cambio de paradigma: la IA no solo se utiliza como herramienta o instrumento de apoyo, sino que también puede llegar a *generar* autónomamente (por no utilizar la palabra *crear*) textos, melodías y canciones, videos, etc. y reproducirlos sin necesidad de recurrir a autores, intérpretes o ejecutantes (llegando incluso a imitar de una manera prácticamente indistinguible el timbre y los matices de las voces de intérpretes y actores conocidos).

Ciertamente, en determinados sectores culturales la IA se ha introducido como una herramienta de colaboración en la creación desde mucho antes de que pudiéramos imaginarlo. Así, por ejemplo, la música ha sido una de las disciplinas en la que la IA ha tenido

un mayor impacto y donde se ha desarrollado un mayor interés por parte de compositores, intérpretes y productores desde sus orígenes.<sup>2</sup>

No obstante, en la actualidad, debido al salto tecnológico experimentado en la IAG, se ha pasado a contemplar un nuevo paradigma disruptivo en el que los elementos y actores “tradicionales” se ven desplazados por sistemas de IAG capaces de “clonar” y “emular” a los seres humanos.

Respecto a la figura de los artistas intérpretes y ejecutantes, en la actualidad encontramos una multitud de interrogantes, entre los que podemos destacar:

- La cuestión de la existencia o no de infracciones en el entrenamiento de sistemas de IAG por el uso no expresamente autorizado de las imágenes, voces y prestaciones de estos artistas (*inputs*).
- La existencia de lo que podríamos denominar “artistas híbridos”, esto es, el resultado de la “clonación” de un artista, intérprete o ejecutante cuyas nuevas “prestaciones” son generadas por IAG (“ultrasuplantación” o, en terminología inglesa, *deepfake*).
- El tema de la propia protección de las prestaciones de los artistas intérpretes y ejecutantes por sus derechos conexos en el caso de que su prestación se vincule a un guion, composición u otro tipo de resultado generado por una IAG que no reciba una consideración o protección como obra.
- La posibilidad de la generación de nuevos “artistas intérpretes y ejecutantes” mediante la IAG en forma de avatares, en los que podrán reconocerse o no características de artistas o ejecutantes humanos preexistentes.

---

2 Así, ya en 1957, Lejaren Hiller y Leonard Isaacson sorprendieron al mundo de la música al presentar la primera composición generada por un primitivo sistema de IA —el sistema computacional ILLIAC—, conocida como *Illiac Suite*. En esta obra, experimentaron con los llamados “procesos de decisión markovianos”, que siguen siendo la base de muchas iniciativas de generación de música por ordenador e implicaban el uso de factores aleatorios en la composición musical. Por otro lado, y con el fin de salvar la distancia entre la música producida por humanos, introdujeron estructuras de la tradición musical clásica (por ejemplo, movimientos como presto, andante y allegro), utilizando intérpretes humanos e instrumentos clásicos para dar una calidad emocional reconocible a su música. Para más información sobre esta cuestión, ver <https://distributedmuseum.illinois.edu/exhibit/illiac-suite/>

Dada la amplitud analítica y la complejidad de las dimensiones señaladas, un tratamiento exhaustivo de todas ellas excedería los límites espaciales del presente artículo y, desde luego, se proyecta su desarrollo pormenorizado en estudios ulteriores. Nos centraremos, pues, en dos aspectos clave: el uso no expresamente autorizado de las imágenes, voces y prestaciones para el entrenamiento de sistemas de IAG (apartado 2.1) y la protección autónoma de las prestaciones que se realicen sobre *outputs* (por ejemplo, un guion) generados por sistemas de IAG (apartado 2.2).

## 2.1 El entrenamiento de sistemas de IAG por el uso no expresamente autorizado de las imágenes, voces y prestaciones

El caso de “Fake Drake”, como se apodó rápidamente a la canción generada por inteligencia artificial que sacudió la industria musical, es un ejemplo claro del fenómeno que hemos contemplado en los últimos meses. Hoy es posible escuchar una versión de Bruce Springsteen interpretando *Born in the U.S.A.* a ritmo de bossa nova o a una supuesta Taylor Swift cantando su éxito *Shake it off* en una versión heavy metal. Desde principios de 2023, el auge de las aplicaciones de IA generativa de voz ha sido exponencial. Empresas como ElevenLabs, fundada por antiguos empleados de Google y Palantir, ofrecen herramientas capaces de clonar no solo la propia voz, sino la de cualquier artista con una precisión asombrosa en 29 idiomas y más de 50 acentos. En la misma línea, Suno AI y su generador Bark permiten crear archivos de audio y música con una fidelidad que desdibuja la frontera entre lo humano y lo sintético.<sup>3</sup>

Desde luego, las reacciones por parte de la industria no se han hecho esperar y encontramos numerosas demandas contra sistemas de IA en todo el mundo.<sup>4</sup>

---

3 <https://musicbusinessresearch.wordpress.com/2024/05/27/ai-in-the-music-industry-part-17-fake-drake-and-the-problem-of-deep-fakes/>

4 A fecha de 25 de febrero de 2026, encontramos 112 demandas por infracción de derechos de autor planteadas por distintos titulares de derechos frente a diferentes empresas como OpenAI, Stability AI, Meta, Anthropic y Perplexity, entre otras, quienes enfrentan estos litigios en múltiples jurisdicciones no sólo en Estados Unidos, sino

Ciertamente, muchas de estas demandas se han centrado más en la infracción por el uso ilícito de las obras en el entrenamiento y no tanto en las prestaciones. No obstante, encontramos numerosas reivindicaciones<sup>5</sup> e incluso soluciones creativas<sup>6</sup> a las que han llegado los artistas intérpretes y ejecutantes.

La problemática jurídica en este caso es compleja y radica en la propia naturaleza del objeto de la protección supuestamente vulnerado en el entrenamiento de herramientas de propiedad intelectual. En este caso, no hablamos de las obras, sino de las prestaciones de los artistas intérpretes y ejecutantes. Como es sabido, la protección a través de la propiedad intelectual de los derechos de los artistas intérpretes o ejecutantes es relativamente reciente y surge de la mano del nacimiento de los fonogramas y del cine. Con anterioridad, esta protección se vehiculizaba esencialmente a través de los derechos de la personalidad (Cámara Águila, 2017, p. 1663), ya que la prestación realizada por los artistas implica instrumentalizar su voz y su imagen, lo que implica esta vinculación personal del artista con su prestación. Son estos dos cuerpos normativos —la propiedad intelectual y el derecho a la propia imagen— los que en la actualidad van a verse compelidos por los nuevos desarrollos derivados de la IAG.

Estas prestaciones se encuentran intrínsecamente vinculadas, como ya indicamos, a elementos personalísimos de sus titulares, como son su voz y su imagen.

---

también en Canadá, Brasil y distintos países de la Unión Europea y del continente asiático. Para un listado exhaustivo, ver Chat GPT Is Eating the World (2026) y Grimes (2023).

- 5 Un ejemplo llevado a cabo por cientos de cantantes y músicos de renombre internacional fue la carta abierta emitida en abril de 2024, en la que artistas como Billie Eilish, Katy Perry, Raphael, Luis Fonsi, Manuel Carrasco, Luz Casal, Lola Índigo y Juanes, entre otros, denunciaron el uso no autorizado de su música para entrenar modelos de inteligencia artificial y advirtieron sobre los riesgos que representa el uso irresponsable de estas tecnologías para sabotear la creatividad y socavar a los artistas, compositores, músicos y titulares de derechos. Cfr. <https://artistrightsnow.medium.com/200-artists-urge-tech-platforms-stop-devaluing-music-559fb109bbac>
- 6 Un ejemplo conocido es el de la cantante canadiense Grimes (Claire Elise Boucher), quien en 2023 se posicionó a favor del uso de IA al permitir que cualquiera utilizara su voz para generar canciones mediante esta tecnología, ofreciendo compartir el 50% de las regalías en caso de éxito comercial (Grimes, 2023).

Esto lleva a plantearnos, como está sucediendo en el momento actual, qué herramienta jurídica es la más adecuada para la defensa frente al uso no autorizado en su entrenamiento por parte de los sistemas de IAG, ya que concurren varios cuerpos normativos potencialmente aplicables: la propiedad intelectual, la protección de datos personales y la protección del honor y la propia imagen. Analizaremos a continuación estos aspectos a la luz del derecho europeo, con una especial referencia al derecho español.

### 2.1.1 Los derechos conexos frente a la IAG en el contexto europeo

Partiremos de la premisa de que el derecho conexo del artista nace “por el solo hecho de la interpretación o ejecución, sin que sea necesario el cumplimiento de ningún otro requisito” (Saiz García, 2022, p. 240), siendo reconocidos a nivel internacional (OMPI, 1996)<sup>7</sup> tanto derechos patrimoniales como morales derivados precisamente de esa interpretación y ejecución. Estos derechos morales (esencialmente atribución y oposición a la deformación, mutilación u otra modificación de sus interpretaciones o ejecuciones que cause perjuicio a su reputación) y patrimoniales (referidos tanto a sus prestaciones fijadas como no fijadas) implican un *ius prohibendi* que se verá mitigado, al menos en su vertiente patrimonial, por las presunciones *iuris tantum* existentes en las distintas legislaciones nacionales de autorización para su explotación a ciertas entidades, tales como productores fonográficos o audiovisuales o entidades de radiodifusión.<sup>8</sup>

Centrándonos en la cuestión de la potencial infracción de estos derechos conexos en el entrenamiento de IAG, nos encontramos ante una cuestión interesante que en la vertiente autoral está siendo ampliamente debatida: ¿existe una reproducción no autorizada de las prestaciones de los titulares de derechos?

---

7 Tratado de la OMPI sobre Interpretación o Ejecución y Fonogramas (WPPT, por sus siglas en inglés).

8 En este sentido, ver Sentencia del Tribunal de Justicia de la Unión Europea (STJUE)

*El entrenamiento de los sistemas de IAG: reproducción expresiva o no expresiva de los inputs y la minería de textos y datos*

Como ha sido señalado por la doctrina (Carbajo Cascón, 2025, pp. 35-42), la fase de entrenamiento de los modelos de IAG plantea un conflicto fundamental entre la arquitectura técnica de los algoritmos y el marco jurídico de la propiedad intelectual. El proceso se inicia con la extracción masiva de contenidos mediante técnicas de *web scraping* o *crawling*, seguida de la transformación de estos activos en representaciones numéricas o *tokens* binarios almacenados en bases de datos de entrenamiento. Desde una perspectiva estrictamente técnica, estas acciones constituyen actos de reproducción que no pueden calificarse como temporales o provisionales bajo las excepciones tradicionales. Sin embargo, emerge un debate doctrinal sobre si estas copias son jurídicamente relevantes, dado que no son accesibles ni perceptibles para los seres humanos, sino que operan como “reproducciones no expresivas” destinadas exclusivamente al consumo de máquinas. La distinción entre un almacenamiento memorístico — que permitiría una reproducción parcial o total en el *output*— y un proceso de abstracción basado en datos es crítica para determinar la existencia de una infracción del derecho exclusivo de reproducción.<sup>9</sup>

Hemos de tener en cuenta que uno de los ejes centrales de la investigación contemporánea en este tema se sitúa en la dicotomía entre el uso de la obra “como obra” (*work as a work*) y el uso de la obra “como dato” (*work as a data*). Esta corriente (Ducato y Strowel, 2021, pp. 322-324) sugiere que los procesos de IAG realizan un uso “desintelectualizado” de los contenidos, centrándose en la extracción de ideas, hechos, géneros o estilos que, por definición, carecen de

---

de 14 de noviembre de 2019, asunto C-484/18, *Société de perception et de distribution des droits des artistes-interprètes de la musique et de la danse (Spedidam) and Others v Institut national de l'audiovisuel*, (ECLI:EU:C:2019:970).

9 Este aspecto ha sido puesto de manifiesto en el reciente caso del tribunal regional de Múnich (Landgericht München) en su sentencia de 11 de noviembre de 2025, en el asunto 42 O 14139/24, que enfrentaba a la entidad de gestión GEMA contra Open AI. En este caso, el tribunal distingue entre las copias transitorias o analíticas que pueden estar cubiertas por la excepción TDM y la memorización permanente que permite reproducir en el *output* obras casi íntegras (como sucedía en el caso en cuestión). Vid. <https://aifray.com/wp-content/uploads/2025/11/42-O-14139-24-Endurteil.pdf>

protección bajo el derecho de autor. Bajo esta premisa, la transformación de contenidos protegidos en códigos binarios para el entrenamiento algorítmico constituiría un uso técnico no comunicativo que no interfiere con la explotación normal de la obra, ya que el público no percibe ni disfruta de la expresión original en los resultados finales generados por sistemas avanzados. Este enfoque requiere una validación caso por caso para verificar si existe un vínculo causal expresivo entre el *input* de entrenamiento y el resultado ofrecido al usuario.

No obstante, este planteamiento no es el reflejado en el estudio realizado a petición del JURI Committee de la Unión Europea, donde se entiende como “la internalización y recombinación probabilística de elementos expresivos —como la estructura, el estilo o la composición— derivados de obras protegidas, de una manera que emula la forma perceptible del original” (Lucchi, 2025, 31, nota 71).

Por otro lado, cabe considerar que, en el contexto europeo (y, por ende, en el contexto español) nos encontramos con la ya famosa excepción de “minería de textos y datos”. Como es sabido, la Directiva (UE) 2019/790 (DDAMUD) introdujo la obligación para los Estados miembros de integrar en sus leyes nacionales dos excepciones al derecho de reproducción sobre la minería de textos y datos (TDM, por sus siglas en inglés). Esta se define como cualquier técnica analítica automatizada para analizar textos y datos digitales con el fin de generar información, como pautas, tendencias o correlaciones.

La primera de estas excepciones, recogida en el artículo 3 de la DDAMUD, tiene un carácter obligatorio y específico para organismos de investigación e instituciones del patrimonio cultural. Permite la reproducción y extracción de contenidos a los que tengan acceso lícito, siempre que se realicen con fines de investigación científica. Las copias generadas deben almacenarse con niveles de seguridad adecuados y pueden conservarse para verificar resultados científicos, aunque los titulares de derechos mantienen la facultad de aplicar medidas para garantizar la integridad de sus redes.

Por otro lado, el artículo 4 de la Directiva establece una excepción más amplia para fines generales, incluidos los comerciales. Esta permite la minería sobre obras accesibles de forma legítima, pero está condicionada a que los titulares de derechos no hayan realizado

una reserva expresa de estos (conocida como *opt-out*). En el caso de contenidos en línea, esta reserva debe hacerse por medios de lectura mecánica. Si el titular ejercita esta reserva, el límite no aplica y el derecho exclusivo del autor a prohibir el uso recupera su pleno vigor (García Vidal, 2020; Jiménez Serranía, 2020).

Existe, en la actualidad, un debate doctrinal intenso sobre si este marco legal es aplicable al entrenamiento de la IAG. Ciertos autores (Carbajo Cascón, 2025, pp. 52-53) sostienen que la voluntad del legislador europeo, reflejada tanto en el considerando 18 de la DDA-MUD como en el reciente Reglamento de Inteligencia Artificial (RIA) de 2024, es aplicar el régimen de TDM al entrenamiento de modelos de IA. El RIA les recuerda explícitamente a los proveedores de modelos de IA de uso general la obligación de adoptar directrices para cumplir con el derecho de autor, mencionando específicamente la detección y respeto de la reserva de derechos (*opt-out*) prevista en la Directiva de 2019. Por consiguiente, según esta posición, la definición de TDM es intrínsecamente “abierta”, ya que busca generar información incluyendo, “sin carácter exhaustivo”, pautas o correlaciones, lo que permite dar cabida a nuevas tecnologías como la IAG. El régimen jurídico busca así un equilibrio: fomentar el desarrollo tecnológico y la computación analítica, mientras se les otorga a los titulares de derechos la facultad de decidir si permiten el uso de sus obras de forma gratuita o si exigen una autorización y el pago de regalías por su explotación comercial (Carbajo Cascón, 2026, pp. 26-27).

No obstante, tanto otra corriente doctrinal (Rosati, 2024, pp. 851-852; Stober y Dornis, 2026, pp. 4-14) como el reciente informe adoptado por el Parlamento de la Unión Europea sobre derecho de autor e IAG (Voss, 2026), mantienen una posición contraria. Así, ya en el estudio realizado a petición del JURI Committee de la Unión Europea (Lucchi, 2025, p. 12) se afirma que las normas sobre minería de textos y datos no están adaptadas a la inteligencia artificial: los artículos 3 y 4 de la Directiva sobre derechos de autor en el mercado único digital (CDSM) no fueron concebidos para el entrenamiento de modelos a gran escala y, por tanto, no garantizan seguridad jurídica, transparencia ni un control efectivo de los derechos. Se plantea, además, que la IAG introduce una lógica distinta a la contemplada

por las excepciones de minería de textos y datos. A diferencia del enfoque analítico propio de la TDM, centrado en la extracción de información, los modelos generativos —como los basados en arquitecturas *transformer* o de difusión— internalizan rasgos expresivos del contenido y los recombinan para producir nuevas obras. Este desplazamiento hacia la reproducción expresiva cuestiona la adecuación de los artículos 3 y 4 de la Directiva CDSM, concebidos para fines analíticos y no para procesos de replicación creativa a gran escala o de naturaleza comercial (Lucchi, 2025, p. 31).

En este mismo sentido, son muy interesantes las reflexiones que apuntan Stober y Dornis (2026, p. 7) respecto a los *music information retrieval* (MIR).<sup>10</sup> Muchos conjuntos de datos en la comunidad de MIR se crearon inicialmente para tareas tradicionales de TDM (como, por ejemplo, clasificación o reconocimiento —de tonalidad, acordes, ataques, compases, tempo, instrumentos y etiquetado—, la extracción —de melodía, voz cantada, letras y percusión—, la descomposición, la separación de fuentes y la segmentación estructural, así como la transcripción y la estimación de múltiples frecuencias fundamentales — $f_0$ —, la sincronización y alineación con la partitura, la generación de huellas digitales —*fingerprinting*— y la indexación y recuperación basadas en el contenido, como la búsqueda por canto o tarareo). Sin embargo, como señalan estos autores, reutilizar estos conjuntos de datos para el entrenamiento de sistemas de inteligencia artificial generativa (GenAI) puede dejar de estar amparado por dichas excepciones. Esto hace necesario obtener la autorización de los titulares de derechos para esos nuevos usos.

Por consiguiente, vemos que el debate en el fondo se centra en dos elementos fundamentales: la noción de reproducción de elementos protegidos por propiedad intelectual en el entrenamiento de sistemas de IAG y la aplicación del límite de TDM al entrenamiento de la IAG.

---

10 La Recuperación de Información Musical (Music Information Retrieval, MIR) es un campo interdisciplinario que se centra en extraer, analizar y organizar datos relacionados con la música, como señales de audio, letras y metadatos. Este ámbito combina el procesamiento de señales, el aprendizaje automático y la musicología para desarrollar herramientas que permiten la clasificación automática, los sistemas de recomendación y la indexación de contenido sonoro. <https://ismir.net/>

De hecho, encontramos reflejo de estas discusiones y de los distintos modos de interpretar estos elementos en los intentos recientes por parte de distintos legisladores europeos de abordar esta problemática. Así, por ejemplo, encontramos el fallido intento de instaurar una licencia extendida en España para la explotación masiva de obras y prestaciones protegidas por derechos de propiedad intelectual para el desarrollo de modelos de IAG de uso general,<sup>11</sup> que partía de la previsión del ejercicio masivo por parte de los titulares de derechos del ejercicio del *opt-out* de la excepción para usos comerciales del TDM. Según el artículo 2 de este proyecto de Real Decreto:

estas licencias colectivas ampliadas sólo podrían ser concedidas para las reproducciones y extracciones de obras y prestaciones protegidas por los derechos de propiedad intelectual contemplados en el artículo 4.1 de la Directiva (UE) 2019/790 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 17 de abril de 2019, con fines de desarrollo de modelos de inteligencia artificial de uso general, incluidos los grandes modelos de inteligencia artificial generativa, cuando para ello se requiera un uso masivo de obras y prestaciones protegidas y, por tanto, la obtención de autorizaciones de los titulares de derechos de propiedad intelectual de manera individual resulte tan oneroso y dificultoso que haga improbable la operación requerida.

Por otro lado, en Francia, en abril de 2026 se aprobó una proposición de ley relativa al establecimiento de una presunción de explotación de los contenidos culturales por los proveedores de inteligencia artificial. El texto, emitido en primera lectura en el Senado por la Comisión de la Cultura, de la Educación y del Deporte, establece

---

11 Este proyecto de Real Decreto, presentado a finales de 2024, pretendía desarrollar el artículo 163 del TRLPI (relativo a la concesión de autorizaciones no exclusivas para el uso del repertorio de las entidades de gestión), con el objetivo de facilitar la concesión de dichas autorizaciones no exclusivas (o licencias colectivas) en el contexto de desarrollo tecnológico de la Inteligencia Artificial (y, en particular, para el desarrollo de modelos de IA de uso general) (vid. <https://www.cultura.gob.es/dam/jcr:95c986c7-893f-46c6-81d4-3ba822a6696e/proyecto-rd-licencias-colectivas.pdf>). Fue retirado de la tramitación el 28 de enero de 2025 ante “la falta de consenso” que generó en el sector cultural (EFE, 2025).

una modificación del artículo L.331-4-1 del Código de Propiedad Intelectual que versa de la siguiente manera:

Salvo prueba en contrario, en toda controversia en materia civil, la obra o el objeto protegido por un derecho de autor o por un derecho conexo, en el sentido del presente código, se presume que ha sido utilizado por el proveedor del modelo o del sistema de inteligencia artificial, desde el momento en que un indicio relativo al desarrollo o al despliegue de dicho sistema, o al resultado generado por este, haga verosímil dicha utilización.

Este texto busca, según Laure Marcos, la senadora encargada de hacer el informe sobre esta propuesta en nombre de la Comisión de la cultura, la educación, la comunicación y el deporte,<sup>12</sup> plantear un mecanismo jurídico destinado a reforzar la efectividad de los derechos de autor y conexos frente al uso de contenidos protegidos por sistemas de inteligencia artificial. Su finalidad principal es reequilibrar la carga de la prueba, que actualmente recae íntegramente sobre los titulares de derechos y se ve obstaculizada por la opacidad estructural de los modelos de IA.

Para ello, se introduce una presunción de utilización de la obra protegida por parte del proveedor del modelo o sistema de IA cuando existan indicios verosímiles de dicha explotación. En lugar de exigirles a los titulares demostrar directamente el uso de sus contenidos —algo casi imposible sin transparencia empresarial—, se les permite basar su reclamación en hechos fácilmente acreditables. Entre los elementos que pueden activar la presunción se incluyen: la generación de contenidos que imiten el estilo o la forma de un autor, la reproducción (parcial o total) de obras protegidas, similitudes sustanciales entre el resultado producido por la IA y el objeto protegido, o indicios técnicos derivados de peritajes sobre la cadena de desarrollo o el funcionamiento del modelo. La presunción es simple o refutable, lo que implica que los proveedores de IA pueden desvirtuarla mediante prueba en contrario, demostrando que no se ha utilizado el contenido protegido. No se consideraría válido

---

12 <https://www.senat.fr/rap/l25-496/l25-496.html>

el argumento de una supuesta imposibilidad técnica para aportar tal prueba, teniendo en cuenta que se trata de empresas cuya actividad se centra precisamente en el procesamiento masivo de datos.

Vemos, por tanto, que en este caso la solución planteada se centra en la presunción de uso y no en una presunción de infracción de los derechos de propiedad intelectual, y que le corresponderá, por tanto, al juez apreciar si la utilización del objeto protegido constituye o no una infracción de dichos derechos.

Lo realmente interesante que aporta este texto a la temática del presente artículo es que no restringe esta presunción a las obras, sino que lo extiende al objeto de protección de los derechos conexos. Si en el caso de los artistas intérpretes y ejecutantes consideramos que existe una presunción de uso de sus prestaciones por parte de los proveedores de sistemas de IAG, la prueba se desplaza a si ese uso realizado es lícito o no, lo cual simplifica uno de los elementos de debate que abordaremos a continuación.

### *La reproducción de las prestaciones en el entrenamiento de sistemas de IAG*

Como sabemos, ya desde la Convención de Roma se reconoce la protección de los artistas intérpretes o ejecutantes frente a ciertos actos para los que no hayan dado su consentimiento, entre los que se encuentran: la reproducción de dicha fijación si ésta se realizó originalmente sin su consentimiento o si la reproducción se realizó con fines distintos de aquellos para los cuales se había dado el consentimiento. Por otro lado, en el Tratado de la OMPI sobre Interpretación o Ejecución y Fonogramas (OMPI, 1996) se reconoce para el artista, intérprete o ejecutante el “derecho a oponerse a cualquier deformación, mutilación u otra modificación de sus interpretaciones o ejecuciones que cause perjuicio a su reputación”.

Vemos, por tanto, que en este caso nos encontramos con la problemática que planteábamos en las páginas anteriores: ¿se puede entender que lo que hace un sistema de IAG al entrenar sus modelos estaría integrado en el concepto de reproducción?; ¿esta reproducción ha de ser expresiva para ser considerada como infracción?; ¿sería aplicable el límite de la TDM a esta actividad de entrenamiento del sistema de IAG?

Además, hemos de tener en cuenta que, en el caso de las prestaciones de los artistas intérpretes y ejecutantes, encontramos un vínculo que podríamos calificar como “expresivo” claro entre el *input* y el *output*, pero no se trata (al menos por regla general) de un vínculo entre la prestación del artista (como *input*) y el *output*; sino que lo que reconocemos en este *output* es la voz, la imagen o determinados gestos o manierismos del artista, intérprete o ejecutante. Además, a nivel técnico, no podemos hablar de una reproducción, sino de lo que se ha denominado como “clonación”.

Este proceso técnico de la “clonación” de voz o de imagen se apoya en tres pilares técnicos básicos: modelos generativos (GAN, VAE, *transformers*) que “digieren” patrones sonoros complejos y permiten reproducir timbres, acentos y tonos de una manera muy precisa; modelos de reconocimiento del habla (ASR, por sus siglas en inglés) para segmentar y transcribir audio y modelos de síntesis (TTS, por sus siglas en inglés) que convierten texto o representaciones acústicas en voz sintética; y, por último, el aprendizaje a partir de datos reales que permite extrapolar los elementos expresivos fundamentales de la voz y de la imagen de una persona.

Por consiguiente, serán estos datos los que serán extraídos y utilizados por parte del sistema de inteligencia artificial, siendo obtenidos, generalmente, de las “fijaciones” de las prestaciones de estos artistas intérpretes y ejecutantes.

Resumiendo todo lo anterior, podemos establecer varios interrogantes:

- ¿Puede considerarse que existe un uso no autorizado por parte del sistema de IAG de las prestaciones de artistas intérpretes y ejecutantes a la hora de realizar el entrenamiento?
- ¿La “clonación” por parte de un sistema de IAG de la voz o de la imagen de un artista intérprete y ejecutante y su posterior explotación (directa o indirecta) puede ser considerada como ilícita?
- ¿Qué sucedería en el caso de que el entrenamiento permita la obtención de voces o imágenes “sintéticas” (esto es, voces que no permitan una vinculación directa con el *input*)?

Respecto a la primera de las cuestiones, como ya hemos mencionado, no encontramos en el momento de escribir estas líneas una

solución pacífica. De hecho, ni en la propia Guía sobre los Tratados de Derecho de Autor y Derechos Conexos Administrados por la OMPI, recién publicada en 2026, si bien se indica que para el entrenamiento se “utiliza una gran cantidad de material y datos, incluidas obras protegidas” (p. 32), esto puede requerir “autorización, o bien puede justificar la aplicación de determinadas excepciones o limitaciones de conformidad con la prueba de los tres pasos” (p. 32).

En todo caso, la tendencia actual (incluso en países anglosajones, como en el Reino Unido, como puede comprobarse en el Report on Copyright and Artificial Intelligence publicado el 18 de marzo de 2026<sup>13</sup>) parece inclinar la balanza hacia la consideración de que el entrenamiento por parte de los sistemas de IAG supone un uso de materiales protegidos que necesita una autorización específica que, en principio, en el caso de la Unión Europea no quedaría cubierta por la excepción de TDM.

Es fácilmente deducible que la problemática que puede derivarse de la tercera cuestión quedaría subsumida en la primera, ya que habríamos de plantearnos la licitud de la fuente de entrenamiento.

La segunda cuestión enunciada tiene una respuesta mucho más amplia y compleja que las anteriores. Como ya hemos mencionado, en muchos de los casos en los que se utilizan fuentes preexistentes que contienen voces e imágenes de artistas, lo que se pretende es esa clonación de la voz o de la imagen, aspecto que será, en general, claramente reconocible en el *output*, por lo que podremos trazar de manera clara el vínculo entre el *input* y el *output*, no teniendo que ser el *input* forzosamente una prestación (por ejemplo, la voz o la imagen pueden ser extraídas de una entrevista, de apariciones en ceremonias u otras fuentes que no se puedan calificar jurídicamente como una prestación).

En este caso, el interés económico subyacente se encuentra en obtener resultados concretos vinculados a la voz o a la imagen del artista intérprete y ejecutante: crear una especie de “artista híbrido”.<sup>14</sup>

---

13 Vid. <https://www.gov.uk/government/publications/report-and-impact-assessment-on-copyright-and-artificial-intelligence/report-on-copyright-and-artificial-intelligence>

14 Hemos utilizado la denominación de “artista híbrido” para distinguirlo de los resultados puramente sintéticos. El resultado obtenido es producto de elementos de

Ciertamente, podríamos encontrarnos casos en los que se identifique de manera clara en el *output* una prestación del *input*, con lo que podríamos plantear la existencia de una reproducción de la prestación; no obstante, no es infrecuente —al menos en el momento de escribir estas líneas— que la identificación de la fuente de la que se ha podido realizar la clonación puede ser compleja y, como mencionábamos antes, ésta puede ser distinta a una prestación protegida.

Es por esto que, en la actualidad, el centro del debate se ha desplazado a la propia protección de la voz y de la imagen tanto en su vertiente de datos personales como de elementos protegidos por el derecho constitucional, así como su explotación comercial.

### 2.1.2 La imagen y la voz como datos personales

Como ya ha sido apuntado desde hace años por los estudios realizados en el ámbito audiovisual (European Audiovisual Observatory, 2024, pp. 20-27), resulta imperativa una escrupulosa valoración de las tensiones derivadas del procesamiento masivo de materiales fonográficos y audiovisuales a la luz del Reglamento (UE) 2016/679, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de datos personales —conocido como RGPD—. Este instrumento, de alcance extraterritorial conforme al artículo 3, califica como datos personales paradigmáticos las imágenes, vídeos y grabaciones de voz que hagan referencia a una persona física identificada o identificable (artículo 4.1), incluyendo rasgos biométricos procesados con fines de reconocimiento facial (considerando 51). La jurisprudencia del Tribunal de Justicia de la Unión Europea (TJUE), cristalizada en precedentes como *Breyer* (C-582/14, de 19 de octubre de 2016), precisa que la “identificabilidad” no postula certeza absoluta, sino mera posibilidad objetiva de reidentificación, abarcando incluso datos anonimizados susceptibles de revertir su estatus mediante avances técnicos (considerando 26).

Dentro de estos datos, tanto la imagen como la voz de una persona constituyen datos de carácter personal que, como tales, están so-

---

distinta naturaleza, ya que mezcla elementos obtenidos de la realidad y los convierte en herramientas que permiten obtener *outputs* específicos.

metidos a y protegidos por la normativa en materia de protección de datos.<sup>15</sup> Por otro lado, las fotografías y grabaciones de vídeo se consideran datos personales cuando permiten identificar a una persona, ya que contienen información biométrica sensible regulada por el RGPD. La Autoridad Italiana de Protección de Datos (Garante) lo confirmó en su sanción de 20 millones de euros contra Clearview AI en marzo de 2022, ordenando la eliminación de datos biométricos de individuos italianos obtenidos mediante *scraping web*.<sup>16</sup>

Ciertamente, la obtención de una base legal para el *web-scraping* y el entrenamiento de modelos generativos emergen como eje de esta problemática, toda vez que cualquier tratamiento de datos personales —recopilación, almacenamiento, cesión o reproducción— demanda justificación expresa bajo el artículo 6 del RGPD. El consentimiento (artículo 6.1.a), teóricamente idóneo, se revela impracticable en *datasets* masivos por los prohibitivos costes transaccionales y la imposibilidad de recabar acuerdos granulares de innumerables titulares, como han reiterado análisis doctrinales sobre *machine learning* en contextos como la salud (Mourby et al., 2021).

Ciertamente, podría esgrimirse en este caso un interés legítimo del responsable del tratamiento como una base jurídica para el uso de estos datos. No obstante, aquí encontramos dos aspectos que, a nuestro entender, son determinantes: en primer lugar, la entidad de ese interés legítimo y, en segundo lugar (como se señala en el considerando 47 del RGPD), “los intereses o los derechos y libertades del interesado, teniendo en cuenta las expectativas razonables de los interesados basadas en su relación con el responsable”.

Hay que tener en cuenta que, como se recoge en el propio RGPD, la existencia de un interés legítimo requeriría una evaluación metódica, inclusive si un interesado puede prever de forma razonable, en

---

15 Así se afirma en el fundamento de derecho cuarto de la conocida sentencia del Tribunal Supremo español nº 815/2020, de 18 de junio de 2020, en un caso sobre bromas telefónicas que: “(L)a voz de una persona constituye dato de carácter personal, tal y como se deduce de la definición que del mismo ofrece el artículo 3.a de la LOPD, como ‘cualquier información concerniente a personas físicas identificadas o identificables’, cuestión ésta que no resulta controvertida”.

16 “Ordinanza ingiunzione nei confronti di Clearview AI”, 10 febrero de 2022, Caso 9751362, Punto 3.4.

el momento y en el contexto de la recogida de datos personales, que pueda producirse el tratamiento con tal fin. En particular, los intereses y los derechos fundamentales del interesado podrían prevalecer sobre los intereses del responsable del tratamiento cuando se proceda al tratamiento de los datos personales en circunstancias en las que el interesado no espere razonablemente que se realice un tratamiento ulterior (Trujillo Cabrera, 2024, pp. 100-104).

Por consiguiente, en los casos del entrenamiento de sistemas de IAG utilizando voces e imágenes de personas físicas, en nuestra opinión, la infracción relativa a la protección de datos parece evidente si el consentimiento no ha sido debidamente recabado para tales fines.<sup>17</sup>

### **2.1.3 La nueva dimensión de la mercantilización de la voz y de la imagen: el artista “híbrido”**

Como mencionábamos en un apartado anterior, la protección de la imagen y la voz se encuentra en un proceso de reinterpretación profunda a raíz del impacto de las tecnologías de simulación y generación algorítmica. La dimensión económica y creativa asociada a la imagen y a la voz ha propiciado su progresiva mercantilización, especialmente en el ámbito audiovisual y publicitario, donde se configuran como bienes jurídicos susceptibles de explotación mediante licencias y cesiones contractuales. Al mismo tiempo, su estrecha vinculación con la esfera más íntima de la persona hace que sigan siendo objeto de tutela como derechos de la personalidad, orientados a preservar la dignidad y el honor del individuo. El resultado es un entramado normativo cada vez más complejo, en el que la intensidad y el enfoque de la protección varían de forma notable según el contexto jurídico y cultural, oscilando entre la lógica patrimonial de los derechos de explotación y la lógica personalista de los derechos fundamentales.

---

17 Para dimensionar la magnitud de esta cuestión y los permisos y medidas en el uso de IAG respecto a la voz, son muy ilustrativas las pautas indicadas por la Agencia Española de Protección de Datos para una aplicación tan “simple” como es la transcripción de voz con IA (Agencia Española de Protección de datos, 2026).

A partir de 2020, el debate internacional se ha intensificado con la irrupción de la inteligencia artificial generativa y los *deepfakes*, lo que ha revelado las carencias del marco tradicional. Independientemente de su impacto en los mercados audiovisuales, estos materiales, cada vez más frecuentes y verosímiles, están provocando daños personales y sociales de considerable gravedad: desde la proliferación de pornografía no consentida hasta la manipulación política, la desinformación y la erosión de la confianza pública en los medios, la ciencia y las instituciones democráticas. En este contexto, tanto la Unión Europea como Estados Unidos y diversos Estados miembros han comenzado a intervenir legislativamente.

En el ámbito estadounidense, encontramos normas como la TAKE IT DOWN Act,<sup>18</sup> que se centra en retirar contenidos sexuales sintéticos, y la NO FAKES Act, orientada a otorgarles a los individuos el control de sus réplicas digitales<sup>19</sup> (Murray, 2025). En Europa, el artículo 50.4 del Reglamento de Inteligencia Artificial (AI Act) les exige a los usuarios de tecnologías generativas indicar que el contenido fue creado artificialmente, aunque sin restringir su producción o difusión.

Junto con estas medidas más orientadas a la transparencia y vinculadas con el respeto de los derechos humanos, encontramos otras iniciativas en la Unión Europea, a nivel nacional, que pretenden abordar esta problemática teniendo en cuenta sus implicaciones desde la perspectiva de la propiedad intelectual.<sup>20</sup> Así, en Dinamarca y

---

18 <https://www.congress.gov/bill/119th-congress/senate-bill/146>

19 <https://www.congress.gov/bill/119th-congress/senate-bill/1367>

20 Además de los elementos abordados en este punto, haremos una breve mención a la posibilidad del recurso a la competencia desleal. En nuestra opinión, y desde la perspectiva del derecho español, una eventual reacción frente a la clonación de voces e imágenes de artistas intérpretes y ejecutantes no puede construirse sobre la sola semejanza perceptiva, sino sobre la concurrencia de los presupuestos típicos de los arts. 11 y 12 de la Ley de Competencia Desleal. En efecto, el art. 11.1 proclama que “[l]a imitación de prestaciones e iniciativas empresariales o profesionales ajenas es libre, salvo que estén amparadas por un derecho de exclusiva reconocido por la ley”, y solo la reputa desleal cuando “resulte idónea para generar la asociación por parte de los consumidores respecto a la prestación o comporte un aprovechamiento indebido de la reputación o el esfuerzo ajeno”, añadiendo que la “inevitabilidad” de tales riesgos excluye la deslealtad. Por su parte, el art. 12 tipifica el “aprovechamiento indebido, en

los Países Bajos, encontramos sendos proyectos de ley que buscan proteger a las personas —y en particular a los artistas— frente a los *deepfakes* no consentidos.

El aspecto sorprendente, como subraya Hugenholtz (2025), es que ambas iniciativas nacionales se insertan dentro del derecho de la propiedad intelectual y no dentro del derecho de la personalidad o del régimen de protección de datos. Tanto el proyecto danés como el neerlandés conciben la imagen digital de las personas como un bien explotable a través de derechos afines (*neighbouring rights*).

En concreto, en Dinamarca, en junio de 2025 el Gobierno propuso modificaciones a la Ley de Derecho de Autor del país para hacer frente a los *deepfakes*. Las reformas cuentan con apoyo multipartidista y se espera que entren en vigor el 31 de marzo de 2026.<sup>21</sup> De manera significativa, las enmiendas abordan tanto las imitaciones digitales de personas como las de las interpretaciones artísticas. Estas enmiendas introducen esencialmente dos nuevas salvaguardias: (i) el proyecto de ley incorpora en la Ley de Derecho de Autor una nueva disposición, el artículo 65a, que establece que no podrán ponerse a disposición del público imitaciones digitales realistas de la interpretación de un artista sin su consentimiento. Un apartado adicional prevé que esta protección tendrá una duración de 50 años contados desde el año del fallecimiento del artista, intérprete o ejecutante; (ii) el proyecto añade el artículo 73a, conforme al cual las imitaciones digitales realistas de las características personales y físicas de una persona natural —tales como su apariencia o su voz— no podrán ponerse a disposición del público sin el consentimiento de la persona imitada. Esta protección también se extiende durante 50 años tras el fallecimiento del individuo. No

---

beneficio propio o ajeno, de las ventajas de la reputación industrial, comercial o profesional adquirida por otro en el mercado”. De ahí que la clonación tecnológica solo pueda subsumirse en dichos preceptos cuando se acredite, con un juicio de mercado, una auténtica captación parasitaria de la prestación o de la reputación ajena, idónea para generar asociación o transferencia indebida de valor competitivo y no una mera evocación o similitud externa. Por otro lado, encontramos en la actualidad una proliferación del recurso a la protección marcaría (mediante marcas sonoras) por parte de ciertos artistas conocidos de grabaciones de su voz declamando determinadas frases o expresiones propias o muy características asociadas a su persona.

21 [https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document/EPRS\\_ATA\(2026\)782611](https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document/EPRS_ATA(2026)782611)

obstante, el artículo 73 contempla una excepción aplicable a las reproducciones que constituyan “una expresión principalmente de caricatura, sátira, parodia, pastiche, crítica del poder, crítica social, etc.”, salvo cuando la imitación constituya una desinformación que pueda poner gravemente en peligro los derechos o intereses de terceros.

La propuesta neerlandesa es una iniciativa de la diputada Rosemarijn Dral, basada en un artículo del profesor Dirk Visser publicado en octubre de 2024 que busca incorporar nuevas disposiciones en la Ley de Derechos Conexos (*Wet op de naburige rechten*)<sup>22</sup> para ampliar su ámbito de protección a los *deepfakes*, aprovechando la estructura ya existente en materia de derechos de los artistas intérpretes o ejecutantes (Visser, 2024). En primer lugar, se introduce una definición jurídica de *deepfake* inspirada en la terminología del RIA, definiéndolo como cualquier material visual, sonoro o audiovisual generado o manipulado por inteligencia artificial que guarde semejanza con una persona natural viva o fallecida y que pueda ser erróneamente percibido como genuino o veraz.

El nuevo artículo propuesto (7c) le otorga a toda persona un derecho exclusivo sobre el uso digital de su imagen o voz cuando estas sean generadas artificialmente. Dicho derecho abarca la autorización para: (a) crear un *deepfake* de su persona; (b) reproducirlo; (c) distribuirlo (por venta, alquiler u otros medios); y (d) comunicarlo públicamente o ponerlo a disposición del público. También reconoce un derecho moral permanente a oponerse a cualquier *deepfake* que pueda perjudicar la honra o reputación del individuo, incluso si se hubiese otorgado consentimiento previo o transferido parte del derecho. Estos derechos no pueden transmitirse por herencia ni cesión —salvo en casos específicos— y cualquier consentimiento debe otorgarse por escrito, circunscribiéndose a los actos expresamente contemplados. No obstante, si el *deepfake* se crea con consentimiento para una película o un fonograma determinado, los derechos patrimoniales pueden transferirse al productor exclusivamente para los fines de explotación de la obra para la que se generó.

El texto amplía la aplicación de las limitaciones tradicionales de los derechos afines (como las excepciones por parodia, caricatura, sá-

---

22 <https://wetten.overheid.nl/BWBR0005921/2026-01-01>

tira, cita o cobertura informativa) a los *deepfakes*, siempre que el uso sea conforme con las normas sociales o el interés público. En cuanto a la duración, los derechos sobre los *deepfakes* se extienden durante 70 años a partir del 1 de enero siguiente al fallecimiento de la persona representada, aunque si el *deepfake* está incluido en una obra cinematográfica o fonográfica con consentimiento, su protección concluye junto con los derechos conexos de dicha obra. Además, se aplican las disposiciones relativas a la responsabilidad de los intermediarios digitales, permitiendo exigir su actuación frente a contenidos ilícitos, así como las cláusulas penales previstas en los artículos 21, 22 y 24. Finalmente, estos derechos se les reconocen a todas las personas, independientemente de su nacionalidad o residencia, aunque la compensación económica prevista solo se les concede a ciudadanos de la Unión Europea o del Espacio Económico Europeo cuando el *deepfake* forme parte sustancial de una obra comercial.

Ambas propuestas son claramente innovadoras, pero coincidimos con Hugenholtz (2025) cuando afirma que, aunque resulta razonable garantizarles a los artistas interpretativos un derecho de control sobre las réplicas digitales de sus actuaciones, la disposición nuclear de ambos proyectos de ley, que le concede a toda persona física un derecho relacionado sobre sus rasgos personales, merece una reconsideración seria; si las preocupaciones primordiales giran en torno a la privacidad y a la reputación, las nuevas reglas deberían anclarse en el derecho a la intimidad, no siendo adecuado el derecho de autor como instrumento para combatir este tipo de *deepfakes*.

Por otro lado, en el contexto español encontramos dos propuestas normativas que se focalizan directamente en este tema: una emanada del Ministerio de Trabajo y Economía Social y otra formulada por el Ministerio de la Presidencia.

La primera de las propuestas es el polémico “Real Decreto \_\_\_/2025 por el que se regula la relación laboral especial de las personas artistas que desarrollan su actividad en las artes escénicas, audiovisuales y musicales, así como de las personas que realizan actividades técnicas o auxiliares necesarias para el desarrollo de dicha actividad”.<sup>23</sup> Este texto contiene un artículo 13 titulado “Uso de la

---

23 <https://expinterweb.mites.gob.es/participa/listado?tramite=1&estado=2>

inteligencia artificial generativa en el contrato artístico para generar contenidos”, que busca regular el uso de la inteligencia artificial generativa en los contratos artísticos. Asimismo, establece una serie de usos permitidos bajo contrato así como determinadas restricciones, otorgando un papel fundamental a la negociación colectiva. Concretamente, dispone que el empleo de IAG para generar contenidos basados en la imagen, la voz o el trabajo de un artista debe limitarse estrictamente al objeto del contrato y a la obra específica para la que se le contrató, incluyendo su explotación y promoción. En consecuencia, queda prohibida la creación de réplicas digitales o nuevos contenidos reconocibles que excedan el ámbito de dicho contrato, a menos que exista un acuerdo expreso, por escrito y con una remuneración específica y diferenciada para el trabajador (art.13.1). En el caso de una amplia variedad de artistas y creadores,<sup>24</sup> la norma impone restricciones adicionales para proteger su identidad y labor creativa. Solo se permite generar réplicas o nuevos contenidos siempre que la interpretación original se mantenga de forma significativa y el uso de la tecnología no sustituya o elimine la participación real del artista en la obra. Asimismo, se contempla su uso para procesos internos de producción que no estén destinados a la comunicación pública o explotación comercial directa (13.2). Cualquier uso de IA generativa que se salga de los puntos anteriores requerirá un acuerdo por escrito expreso entre el artista y la empresa y una compensación económica específica y diferenciada (13.3). Por último, es reseñable el poder que otorga este texto a la negociación colectiva a la hora de: (i) establecer garantías adicionales de privacidad y derechos digitales; (ii) definir cómo se comunicará el uso de la IA y cómo se remunerará; y (iii) añadir nuevos usos permitidos o criterios de aplicación (art. 13.2).

Ciertamente, la propuesta de reforma del Estatuto del Artista revela una ambición loable por delimitar el uso de la IAG en con-

---

24 “Actores, actrices, músicos y músicas, cantantes, bailarines y bailarinas, artistas de circo, de magia, de variedades, ilusionistas, marionetistas, manipuladores de teatro de objetos, narradores orales, o esté relacionada con la interpretación, ejecución o composición de la obra musical o coreográfica, la creación circense o con la creación de la obra escrita o el guion”.

tratos artísticos, pero peca de una imprecisión conceptual que debilita su eficacia protectora y no termina de contemplar de manera íntegra los problemas actuales del sector. El artículo 13.1 prohíbe réplicas digitales o contenidos “reconocibles” más allá del contrato, condicionándolos a acuerdo expreso y remuneración diferenciada; sin embargo, la vaguedad del término “reconocible” (ausente de criterios objetivos como umbrales de similitud biométrica o tests de percepción media) invita a litigiosidad innecesaria y diluye la tutela de la identidad artística frente a extracciones ilimitadas de datos personales. Asimismo, el énfasis en la negociación colectiva (art. 13.2 y 13.3) empodera a los agentes sociales, pero subordina derechos individuales fundamentales a dinámicas colectivas potencialmente asimétricas. Por otro, como ya ha sido apuntado en ciertos comentarios (GenAI, 2026), en el texto no se exige información precontractual clara sobre el uso de IA —solo se menciona en convenios colectivos, lo cual es insuficiente—, las excepciones quedan demasiado abiertas y el legislador delega excesivamente en la negociación colectiva temas clave como remuneraciones o nuevos usos, sin asumir su tutela primaria. Además, al ser una propuesta que se vincula a las relaciones contractuales, quedan fuera todos aquellos contratos no laborales (frecuentes en la práctica), por lo que no puede considerarse como una solución íntegra a la cuestión.

Por su parte, el Ministerio de la Presidencia, en el artículo 7.f del “Anteproyecto de Ley Orgánica de protección civil del derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen”,<sup>25</sup> tipifica como intromisión ilegítima la creación o difusión de imágenes y voces simuladas mediante sistemas de inteligencia artificial que alcancen un umbral de “apariencia extremadamente realista”. Esta disposición no es baladí, pues busca frenar el fenómeno de los *deep-fakes* que, al suplantar la esencia biométrica del individuo, vulneran el núcleo duro del derecho a la propia imagen, incluso en ausencia de una captación original previa.

No obstante, el sistema de equilibrios se desplaza en el artículo 8,

---

25 <https://www.mpr.gob.es/servicios/participacion/audienciapublica/paginas/2026/2025-1206%20aplo%20honor/anteproyecto-de-ley-org-nica-de-proteccion-civil-d.aspx>

donde a la clásica excepción relativa a la “captación, reproducción o difusión por cualquier medio cuando se trate de personas que ejerzan un cargo público o una profesión de notoriedad o proyección pública y la imagen se capte durante un acto público o en lugares abiertos al público” se extiende a los supuestos contemplados en el apartado c:

La utilización de imágenes o voces extremadamente realistas de dichas personas generadas o manipuladas tecnológicamente, cuando este contenido forme parte de una obra o programa manifiestamente creativos, satíricos, artísticos, de ficción o análogos, y el responsable de su divulgación haga pública la existencia de dicho contenido generado o manipulado artificialmente de una manera adecuada que no dificulte la exhibición o el disfrute de la obra.

El texto de esta provisión reproduce parcialmente el texto recogido en el artículo 50.4 del RIA que transcribimos a continuación:

Los responsables del despliegue de un sistema de IA que genere o manipule imágenes o contenidos de audio o vídeo que constituyan una ultrasuplantación harán público que estos contenidos o imágenes han sido generados o manipulados de manera artificial. Esta obligación no se aplicará cuando la ley autorice su uso para detectar, prevenir, investigar o enjuiciar delitos. Cuando el contenido forme parte de una obra o programa manifiestamente creativos, satíricos, artísticos, de ficción o análogos, las obligaciones de transparencia establecidas en el presente apartado se limitarán a la obligación de hacer pública la existencia de dicho contenido generado o manipulado artificialmente de una manera adecuada que no dificulte la exhibición o el disfrute de la obra.

No obstante, en el considerando 134 de este Reglamento se hace una puntualización importante:

El cumplimiento de esta obligación de transparencia no debe interpretarse como un indicador de que la utilización del sistema de IA o de sus resultados de salida obstaculiza el derecho a la libertad

de expresión y el derecho a la libertad de las artes y de las ciencias, garantizados por la Carta, en particular cuando el contenido forme parte de una obra o programa manifiestamente creativos, satíricos, artísticos, de ficción o análogos, con sujeción a unas garantías adecuadas para los derechos y libertades de terceros.

Como vemos, este Anteproyecto complica aún más este panorama con un equilibrio precario entre protección y expresión. El artículo 7.f tipifica como intromisión ilegítima las simulaciones de “apariencia extremadamente realista” por IAG, un umbral intuitivo, pero jurídicamente endeble: ¿quién calibrará la ‘extrema’ similitud en ausencia de estándares técnicos armonizados, como los del Reglamento de IA (RIA)? La excepción del artículo 8, que replica el art. 50.4 RIA para obras “manifiestamente creativas, satíricas o artísticas”, mitiga los riesgos de encontrarnos con *deepfake* al condicionar la divulgación a una transparencia “adecuada” (considerando 134 RIA), preservando la libertad de expresión (art. 20 de la Constitución Española) sin obstaculizar el disfrute artístico. No obstante, esta transposición parcial desatiende la tensión con derechos de personalidad no patrimoniales: extender la notoriedad pública a manipulaciones tecnológicas equivale a mercantilizar la “esencia biométrica” del individuo, vulnerando el núcleo irreductible de la propia imagen y entrando en contradicción a nivel de aplicación práctica con la propuesta de reforma del Estatuto del Artista, al menos en lo que se refiere a los artistas con notoriedad o proyección pública.

## **2.2 ¿Cabe una protección “autónoma” de las prestaciones cuando la “obra” (*output*) es generada por una IAG? Especial referencia al derecho español**

El Convenio de Roma de 1961 sobre la protección de los artistas intérpretes o ejecutantes, los productores de fonogramas y los organismos de radiodifusión, así como el Tratado de la OMPI sobre Interpretación o Ejecución y Fonogramas de 1996, parten de una definición amplia y funcional de artista intérprete o ejecutante. En ambos instrumentos, se entiende por “artistas intérpretes o ejecutantes” a todos los actores, cantantes, músicos, bailarines y, en general,

a cualquier persona que represente un papel, cante, recite, declame, interprete o ejecute en cualquier forma obras literarias o artísticas o expresiones del folclore (aunque este último aspecto solo se recoge en el WPPT).

En la legislación española se recoge esta protección en el artículo 105 del Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual (en adelante, TRLPI) con el siguiente tenor: “Se entiende por artista intérprete o ejecutante a la persona que represente, cante, lea, recite, interprete o ejecute en cualquier forma una obra”.

La protección de la prestación del artista aparece, en consecuencia, estructuralmente vinculada a la existencia de una obra (Sánchez Arísti, 2017, pp. 1551-1552), no obstante, tanto jurisprudencia como fuentes doctrinales han ido modulando esta exigencia en supuestos límite, excepciones y escenarios en los que la relación con una obra de creación no resulta evidente o, sencillamente, no existe.

En primer lugar, el artículo 105 del TRLPI define al artista intérprete o ejecutante como aquel que interpreta o ejecuta una obra de ingenio, de modo que quedan en principio excluidos quienes desarrollan su actividad al margen de una obra literaria o artística preexistente. Esta exclusión afecta, por ejemplo, a los deportistas o incluso a los acróbatas, payasos o trapevistas, pues en tales casos no hay una obra de base sobre la que proyectar la prestación.

Ahora bien, el propio sistema internacional prevé una facultad de flexibilidad. El artículo 9 del Convenio de Roma habilita a los Estados contratantes para extender la protección a artistas cuyas prestaciones no recaen sobre obras, como sucede, por ejemplo, en España con artistas de variedades, de circo o marionetas. Sin embargo, la doctrina y la jurisprudencia españolas excluyen aquellos otros en cuya interpretación, pese a referirse a una obra, se limitan a “leer” sin actividad interpretativa o creativa (Saiz García, 2022, p. 243). Esta situación discrepa con la existente en otros países del entorno europeo, como es el caso de la legislación belga, donde existe una protección autónoma de la prestación sin vinculación expresa a una obra previa.<sup>26</sup>

---

26 Cfr. arts. XI.204 a XI.208 del Code de Droit Economique.

En este contexto se sitúan los espectáculos deportivos y la tauromaquia, que se califican de forma prácticamente unánime como actividades no basadas en obras. La jurisprudencia del Tribunal Supremo ha negado expresamente la condición de “obra” a la faena taurina, subrayando que las reglas del espectáculo y, sobre todo, la intervención del animal impiden una identificación precisa y objetivable del resultado y no dejan un margen suficiente de libertad creativa en sentido jurídico-autoral.<sup>27</sup> Al faltar la obra, no puede hablarse de interpretación protegible ex artículo 105 del TRLPI. Con todo, se admite que disciplinas como la natación sincronizada o la gimnasia rítmica, en la medida en que constituyen auténticas coreografías, puedan reconducirse al concepto de obra y, por esa vía, abrir el acceso a la protección de los ejecutantes.

El requisito de la obra se flexibiliza, asimismo, en relación con el folclore. En este ámbito, aunque no todas las expresiones folclóricas cumplen estrictamente los estándares de obra de ingenio,<sup>28</sup> los tratados internacionales sobre interpretaciones y ejecuciones imponen la protección de sus intérpretes, razón por la cual estas manifestaciones deben considerarse comprendidas, de facto, en el ámbito del artículo 105 del TRLPI.

La jurisprudencia ha introducido, además, un tamiz cualitativo adicional en cuanto a la configuración de la prestación protegida, incluso cuando concurre una obra o un guion de base. Como se indicó en el conocido asunto *Cifras y Letras*,<sup>29</sup> se exige la concurrencia de tres elementos acumulativos para que la actividad del sujeto pueda calificarse como artística: en primer término, una impronta personal reconocible, esto es, una originalidad subjetiva manifestada mediante recursos expresivos como gestos, matices de voz, silencios o modulaciones; en segundo lugar, una auténtica intención artística, entendida como la voluntad de dotar al papel de una dimensión emocional y física que excede la mera transmisión neutra de un con-

---

27 Sentencia Tribunal Supremo nº 82/2021 de 16 de febrero de 2021, ECLI:ES:TS:2021:497.

28 Guía de la Convención de Roma y del Convenio Fonogramas (OMPI, 1981, p. 26).

29 Sentencia de la Audiencia Provincial de Madrid nº 540/2020 de 6 de noviembre de 2020, ECLI:ES:APM:2020:12989. En el mismo sentido, más recientemente, encontramos en el caso *Malas pulgas* la Sentencia de la Audiencia Provincial de Madrid nº 258/2025, de 17 de octubre de 2025, ECLI:ES:APM:2025:13296.

tenido; y, finalmente, una percepción pública de la actuación como tal. En el caso del experto del programa, la protección se denegó precisamente porque este se mostraba como él mismo, actuando de forma natural y espontánea, sin encarnar un personaje de ficción ni ofrecerle al espectador la impresión de estar ante una actuación artística (Saiz García, 2023, pp. 1136-1141).

Quedan, en coherencia con lo anterior, fuera del ámbito de protección aquellas actividades calificables como auxiliares, marginales o puramente técnicas. Se trata de intervenciones de extras, figurantes o locutores que se limitan a leer un texto sin aportar una contribución creativa o interpretativa propia. En estos supuestos no se aprecia una verdadera impronta personal ni una intención artística, sino una ejecución funcional subordinada a la obra, que el ordenamiento no eleva al rango de prestación protegida.

Teniendo en cuenta lo anterior, ¿podríamos plantear la protección de una prestación realizada por un artista intérprete o ejecutante humano de un determinado *output* (por no denominarlo obra) generado por un sistema de IAG? En nuestra opinión, sí, por dos razones. La primera ya ha sido esgrimida por la profesora Saiz García (2023) en varias publicaciones. Teniendo en cuenta la jurisprudencia reciente del TJUE, así como la evolución doctrinal sobre el artículo 105 del TRLPI, no se establece realmente que la existencia de una ejecución esté condicionada a que recaiga sobre una obra “original”. En efecto, como ya se ha señalado, los tratados internacionales actualmente vigentes amplían este ámbito de protección a las obras caídas en el dominio público y a las manifestaciones del folclore. Sostener lo contrario significaría excluir de la protección no sólo estos supuestos, sino también las ejecuciones de obras total o parcialmente plagiadas, cuando el verdadero conflicto no radica en la inexistencia de una “ejecución” en sentido jurídico, sino en la ilicitud de la explotación de la obra interpretada.

Sería posible, pues, encontrar una solución equilibrada si se ancla la noción de ejecución en el concepto de “obra”, no tanto a partir del requisito de originalidad —que, como se ha explicado, tampoco resulta esencial en el caso de las ejecuciones de obras del dominio público o de expresiones del folclore—, sino desde la perspectiva conceptual elaborada por el Tribunal de Justicia de la Unión Euro-

pea en el asunto *Levola Hengelo*.<sup>30</sup> En dicho caso, rechazó considerar el sabor de un queso como una obra literaria, artística o científica en el sentido del artículo 2.1 del Convenio de Berna y de la Directiva 2001/29. Según el Tribunal, el objeto protegido por el derecho de autor debe ser expresado de manera que resulte identificable con suficiente precisión y objetividad, aunque tal expresión no tenga necesariamente una forma permanente (Saiz García, 2023, p. 1138).

Si se otorga preeminencia a este segundo elemento (esto es, la identificabilidad objetiva del contenido expresado), es posible sostener que la ejecución puede referirse tanto a obras protegidas o de dominio público como a cualquier otro resultado que pueda encuadrarse objetivamente en la noción de “obra”, con independencia de su carácter original, incluyendo los *outputs* de IAG.

En segundo lugar, como hemos visto, la protección de las prestaciones de los artistas no es uniforme, incluso a nivel europeo, siendo más amplio e independiente de la existencia de una “obra” en algunas legislaciones. En nuestra opinión, esta opción resulta jurídicamente adecuada si se ancla en la literalidad flexible de los convenios internacionales, que priorizan la existencia de una “obra” interpretada sobre su carácter original, pero exige matices para preservar la coherencia sistémica. En primer lugar, la finalidad protectora de la figura del artista intérprete o ejecutante se centra exclusivamente en la contribución del intérprete humano, no en procesos automatizados. Así, no toda interacción con IAG constituye prestación artística: el simple *prompting* o refinamiento textual no activa derechos conexos; solo la ejecución artística cualificada y humana genera la “impronta personal” protegida. Por otro lado, un *output* IAG solo calificaría como “obra” interpretable si es perceptible y reproducible independientemente por terceros, excluyendo flujos algorítmicos efímeros, estados intermedios de procesamiento o resultados subjetivamente dependientes del *prompt* específico.

En definitiva, podríamos considerar como amparables las prestaciones sobre obras IAG, siempre que: (i) exista un sustrato expresivo (“obra” en sentido amplio) identificable objetivamente; (ii) la pres-

---

30 STJUE, asunto C-310/17, *Levola Hengelo BV v. Smilde Foods BV*, de 13 de noviembre de 2018 (ECLI:EU:C:2018:899).

tación aporte contribución creativa humana personal; y, evidentemente, (iii) no se vulneren terceros derechos por el sistema de IAG.

### **3. El productor sintético: la producción fonográfica y audiovisual en la era de la IAG**

En el ámbito de la producción, la irrupción de los distintos modelos de IAG no solo ha supuesto una revolución, sino que también podríamos decir que han sembrado la anarquía en el ámbito de la producción fonográfica, especialmente en la producción audiovisual.

Un ejemplo paradigmático de la problemática actual lo encontramos en Seedance,<sup>31</sup> que en su versión lanzada en febrero de 2026 (Seedance 2.0) ha conseguido epatar tanto al público como a la industria audiovisual y ha sido considerada por expertos del sector como un nuevo capítulo en la evolución tecnológica de la generación de vídeo (Chia y Tewari, 2026). Desde su lanzamiento el 12 de febrero de 2026, esta IAG se ha viralizado, inundando redes como TikTok, Instagram, X (Twitter) y Reddit por su capacidad para crear clips hiperrealistas de hasta 15 segundos, con coherencia en personajes, movimientos complejos (peleas, bailes) y audio sincronizado (como, por ejemplo, los combates ficticios entre Tom Cruise y Brad Pitt, Superman contra Thanos o Deadpool contra Darth Vader).<sup>32</sup>

Frente a este entusiasmo por parte de los usuarios, las principales productoras estadounidenses —como Disney, Warner Bros., Netflix y Paramount, así como la Motion Picture Association (MPA)— han reaccionado con una oposición frontal ante el despliegue de Seedance 2.0, denunciando su uso no autorizado de obras protegidas por derecho de autor.<sup>33</sup>

---

31 Seedance 2.0 es un modelo de inteligencia artificial generativa especializado en crear vídeos a partir de texto y otros elementos como imágenes, audio y clips de vídeo, es decir, una IA multimodal enfocada en la síntesis de vídeo de alta calidad, desarrollada por ByteDance (la compañía tecnológica china conocida por ser la propietaria de TikTok). <https://www.seedance.ai/>

32 Vid. Erard (2026).

33 De hecho, como recogen varios medios, el 20 de febrero de 2026, la MPA envió una notificación a la empresa china, reflejando la respuesta colectiva de sus miembros a la “violación generalizada de los derechos de autor por parte de ByteDance”. La MPA

En este caso, los aspectos problemáticos son casi más intrincados en la figura anteriormente analizada. En primer lugar, como es bien sabido, para la protección por el derecho conexo del productor fonográfico o audiovisual no es necesaria la preexistencia de una obra autorizada, por consiguiente, aunque los *outputs* de IAG no fueran obras siempre que pudiéramos calificarlos como “sonidos” o “imágenes” y considerásemos que estos son “fijados” por una persona física o jurídica bajo su “iniciativa y responsabilidad”, podríamos considerar que existe un derecho conexo bien del productor de fonogramas en el primer caso, bien del productor audiovisual en el segundo.

Este aspecto puede llegar a implicar resultados cuanto menos paradójicos, ya que podríamos llegar a considerar, por ejemplo, que cualquier usuario que —utilizando un sistema de IAG— genera una melodía o un video no tendrá *a priori* derechos de autor sobre estos, pero podrá tener derechos como productor fonográfico en el primer caso o audiovisual en el segundo. Por consiguiente, se genera una paradoja estructural: mientras que una parte relevante de la música o el contenido generado por IA puede quedar extramuros del derecho de autor *stricto sensu* (por falta de “creación intelectual propia” humana), las fijaciones siguen generando derechos para los productores que son susceptibles de ser licenciados. La consecuencia práctica es que el productor se convierte, por consiguiente, en un nodo crítico en la monetización de contenidos sintéticos.

Por otro lado, se plantea, naturalmente, la titularidad de estos derechos: ¿quiénes serán considerados como la persona física o jurídica

---

sostiene que el uso no autorizado de materiales protegidos por derechos de autor por parte de Seedance es una “característica, no un error”. Por otro lado, a medida que el nuevo generador de IA creaba finales ficticios para *Juego de Tronos* y peleas ficticias entre Thanos y Superman, Disney, Paramount, Warner Bros., Netflix y Sony Pictures lanzaron sus propias amenazas legales en la semana siguiente al lanzamiento de la nueva versión de Seedance. En las cartas de cese y desistimiento, Netflix calificó a Seedance como “un motor de privacidad de alta velocidad”; Warner Bros. argumentó que ByteDance utilizó los materiales del estudio para entrenar su modelo de IA, citando “una elección de diseño deliberada”; y Disney afirmó que el uso era un “robo virtual” de su propiedad intelectual. Vid. Davies (2026). <https://www.latimes.com/entertainment-arts/business/story/2026-02-23/motion-pictures-association-raises-stakes-over-bytedances-illegal-ai>

que tenga la iniciativa y asuma la responsabilidad de las correspondientes fijaciones (fonograma o grabación audiovisual)?

Y, por último, se puede plantear otras cuestiones de índole más tecnológica: ¿la generación de un resultado por un sistema de IAG equivale a una fijación? o, dicho de otra manera, ¿qué ha de entenderse como “fijación” en estos casos?; o incluso, más allá, ¿los “*outputs*” de IAG pueden realmente considerarse como sonidos e imágenes susceptibles de ser fijados?

Profundizaremos a continuación en algunos aspectos de estas complejas e importantes cuestiones.

### **3.1 Reflexiones iniciales sobre la figura del productor en la era de la IAG**

Recordemos que la Convención de Roma de 1961 define como fonograma en su artículo 3 a “toda fijación exclusivamente sonora de una ejecución o de otros sonidos”. Esta definición, imperfectamente introducida (Bercovitz Rodríguez-Cano, 2017, p. 1685) en la legislación española en el artículo 114,<sup>34</sup> refleja una dimensión amplísima. Como vemos, “fonograma es toda fijación de sonido, cualquiera que sea el procedimiento técnico empleado y el soporte o medio de la fijación”, y esta fijación ha de ser exclusivamente sonora, puesto que, si comprende además imágenes (fijación audiovisual), se tratará de una grabación audiovisual (Bercovitz Rodríguez-Cano, 2017, p. 1684).

Por su parte, encontramos una noción de “fijación audiovisual” en el Tratado de Beijing de 2012 sobre Interpretaciones y Ejecuciones Audiovisuales, donde se define como “la incorporación de imágenes en movimiento, independientemente de que estén acompañadas de sonidos o de la representación de éstos, a partir de la cual puedan percibirse, reproducirse o comunicarse mediante un dispositivo”.

El productor de fonogramas viene definido por la Convención de Roma como la persona natural o jurídica que “fija por primera vez los sonidos de una ejecución u otros sonidos”. En el artículo 114

---

34 “Se entiende por fonograma toda fijación exclusivamente sonora de la ejecución de una obra o de otros sonidos”.

del TRLPI se indica que “es productor de un fonograma la persona natural o jurídica bajo cuya iniciativa y responsabilidad se realiza por primera vez la mencionada fijación”. Como señala la mejor doctrina, es importante señalar que el fonograma es esta primera fijación, por lo que habría que diferenciar entre el fonograma y la reproducción de fonogramas y, por ende, entre la figura del productor de fonogramas y el productor de reproducciones de fonogramas (Bercovitz Rodríguez-Cano, 2017, p. 1686).

En la legislación española, el apartado primero del artículo 120 indica que “se entiende por grabaciones audiovisuales las fijaciones de un plano o secuencia de imágenes, con o sin sonido, sean o no creaciones susceptibles de ser calificadas como obras audiovisuales en el sentido del artículo 86 de esta Ley”.

Como indica la doctrina, la grabación audiovisual es la “primera fijación de una secuencia de imágenes”, dando lugar las posteriores reproducciones de esta primera fijación a copias o ejemplares de la grabación audiovisual. No obstante, “sólo cuando, partiendo de la primitiva grabación, se altera la sucesión de imágenes, puede hablarse de una nueva fijación y, por tanto, de una grabación audiovisual” (González Gozalo, 2017, p. 1722). Es indiferente que estas imágenes estén o no animadas, mientras tengan un “cierto carácter secuencial, en el sentido de que se agrupen en planos o secuencias ordenadas” (p. 1723).

Es sobre estas fijaciones (que, como aparece claramente enunciado, no tienen por qué ser obras) donde respectivamente se anclan las nociones de productor fonográfico y audiovisual, entendiéndose por “productor de un fonograma” a la persona natural o jurídica bajo cuya iniciativa y responsabilidad se realiza por primera vez la mencionada fijación (art. 114.2) y por “productor de una grabación audiovisual” a “la persona natural o jurídica que tenga la iniciativa y asuma la responsabilidad de dicha grabación audiovisual” (art. 120.2 del TRLPI).

Por consiguiente, el productor audiovisual viene definido por tener la iniciativa y la responsabilidad de la grabación audiovisual, no siendo necesario que sea un empresario (González Gozalo, 2017, p. 1725).

Podríamos decir, pues, que las categorías clásicas de productor de fonogramas o productor audiovisual descansan en una premisa

de relativa estabilidad: quien asume la responsabilidad económica y organizativa de la fijación obtiene un haz robusto de derechos exclusivos sobre la grabación, con independencia del “carácter” de los sonidos o imágenes fijados.

### **3.2 A vueltas con el objeto de la protección (fijación del fonograma y obra audiovisual)**

La Real Academia Española (s.f.) define el sonido, en sentido físico, como una sensación producida en el oído por la vibración de los cuerpos, transmitida por un medio elástico. Es decir, el sonido tiene una base física-mecánica, no digital.

En el ámbito jurídico, particularmente en propiedad intelectual, el fonograma se entiende (art. 105 del TRLPI) como toda fijación exclusivamente sonora de la ejecución de una obra o de otros sonidos. Para que exista fonograma, por tanto, debe producirse una fijación de sonidos reales o recreados en un soporte.

Las creaciones generadas por IAG (como pistas musicales producidas por sistemas de aprendizaje automático) no necesariamente surgen de una vibración física ni de una ejecución humana, sino de un proceso algorítmico de síntesis digital de ondas sonoras. No obstante, el resultado final puede materializarse en una secuencia de ondas audibles y fijarse en un archivo (por ejemplo, WAV o MP3).

Críticamente, lo generado por IAG puede constituir un sonido o fonograma en sentido físico y funcional, en cuanto es percibido como tal y fijado. Sin embargo, el fonograma tradicional presupone intervención humana directa para su fijación, mientras que el sonido generado por IAG es el resultado de una simulación estadística de patrones acústicos cuya fijación depende del propio programa de IAG que se esté utilizando.

En el caso de las grabaciones audiovisuales, encontramos una situación similar. Lo generado por IAG —sean sonidos, imágenes o textos— es el resultado de un proceso de inferencia estadística a partir de datos preexistentes. No implica vibración física (como el sonido natural) ni proyección lumínica (como la imagen óptica), sino síntesis digital de información codificada.

Por ello, puede afirmarse que la IAG produce representaciones

perceptivamente equivalentes al sonido o a la imagen, sin compartir su modo físico de generación. En términos fenomenológicos, son análogos funcionales; en términos ontológicos y jurídicos, son entidades artificiales que imitan los efectos sensoriales del sonido y la imagen. Dicho de otra manera, en nuestra opinión, las creaciones de IAG no necesariamente constituyen fonogramas ni obras audiovisuales en sentido jurídico.

Sin embargo, dicha equivalencia se limita al plano fenomenológico, pues tales resultados no comparten necesariamente el mismo modo físico de generación ni la misma causalidad material que caracteriza al sonido emitido por una fuente acústica o a la imagen captada por un dispositivo óptico. En consecuencia, desde una perspectiva ontológica, deben concebirse como entidades artificiales producidas mediante procesamiento computacional. Desde el punto de vista jurídico, su calificación como fonogramas o grabación audiovisual no puede darse por supuesta, ya que depende del cumplimiento de los requisitos normativos específicos previstos para cada categoría, de modo que la mera similitud perceptiva, en nuestra opinión, no basta para integrar automáticamente dichas creaciones en esos tipos jurídicos. Así, la eventual calificación de una salida generada por IAG como fonograma o como grabación audiovisual exige verificar, de manera autónoma, si concurren los elementos estructurales y normativos que el ordenamiento anuda a cada una de esas categorías: la naturaleza del objeto, su modo de producción y su concreta fijación. Por consiguiente, un *output* de IAG puede no quedar automáticamente comprendido en la categoría de fonograma o de grabación audiovisual porque se trata de un elemento generado por un procedimiento técnico diferente al de la captación de una imagen o un sonido y, en muchas ocasiones, su fijación será inherente a su generación. Dicho de otra manera, tanto el fonograma como la grabación audiovisual, conforme a la normativa de propiedad intelectual, presuponen la existencia de una fijación derivada de la captación de sonidos o imágenes de la realidad. Por el contrario, los *outputs* de IAG no proceden de un acto de captación, sino de un proceso técnico de generación algorítmica basado en el tratamiento de datos preexistentes, lo que implica una lógica ontológica distinta. Además, en estos sistemas, la fijación no constituye un momento posterior e independiente (como ocurre en las grabaciones

tradicionales), sino que se integra en el propio proceso generativo, de modo que la obra o contenido nace ya fijado. Esta doble diferencia, tanto en el origen como en la estructura del proceso técnico, cuestiona su encaje automático en las categorías clásicas de fonograma o grabación audiovisual.

Por otro lado, como ha sido apuntado en ciertos estudios sobre el sector musical (Bulayenko et al., 2022, p. 98), determinadas plataformas (como Endel, EōN de Jarre o Reflection de Eno) generan flujos sonoros que son transmitidos en tiempo real sin una grabación previa. Se trataría de *outputs* “no fijados” que no solo desafían la definición tradicional de soporte, sino que también alteran directamente las reglas del juego sobre la remuneración por comunicación pública, ya que, al no existir técnicamente un fonograma, desaparece el objeto que obliga al pago de la remuneración equitativa por parte de los usuarios.

Como señalan dichos autores, este escenario plantea un riesgo disruptivo para las prácticas industriales y el sistema de gestión colectiva. Cuando un establecimiento comercial utiliza estos servicios de IA para su hilo musical, se desvincula de las tarifas oficiales al no utilizar fonogramas comerciales grabados, permitiendo a los proveedores de estos sistemas operar con costes significativamente menores. Existe una demanda latente por tarifas más bajas que estos servicios de IAG están listos para capitalizar, aprovechando un vacío legal donde la tecnología ha avanzado más rápido que la norma, dejando a los productores y artistas tradicionales ante una competencia que no está sujeta a los mismos gravámenes de propiedad intelectual.

No obstante, dejando al margen estas reflexiones anteriores sobre las que profundizaremos en próximas publicaciones, ¿qué sucede si consideramos que el resultado *output* de la IAG sí puede ser considerado como un fonograma o grabación audiovisual?, ¿quién sería, en este caso, el productor fonográfico o audiovisual?

### **3.3 A vueltas con el sujeto de la protección (el productor fonográfico y audiovisual)**

En la Guía sobre los Tratados de Derecho de Autor y Derechos Conexos Administrados por la OMPI, se indica que la definición más

general y actualizada de “productor de un fonograma” se encuentra en el artículo 2.d del Tratado de la OMPI sobre Interpretaciones y Ejecuciones y Fonogramas. Este lo define como la persona natural o jurídica que toma la iniciativa y tiene la responsabilidad económica de la primera fijación de los sonidos de una ejecución o interpretación u otros sonidos o las representaciones de sonidos. Por su parte, el productor audiovisual se concibe como la persona o entidad jurídica que toma la iniciativa y asume la responsabilidad de la realización de una obra audiovisual (Ficsor, 2026, p. 275).

Ambas definiciones giran en torno a dos elementos esenciales: iniciativa y responsabilidad. Sin embargo, incluso antes de la irrupción de la IAG, la correcta identificación de la figura del productor podía resultar compleja. González Gozalo (2017, p. 1724) apunta varios supuestos: grabaciones en las que la iniciativa parte de una persona, pero la responsabilidad recae en otra; coproducciones en las que intervienen múltiples agentes; o grabaciones realizadas por encargo. Estas zonas grises reflejan que la noción de “productor” ya era relacional y contextual, dependiente de la naturaleza de la contribución y del control ejercido sobre la creación.

La emergencia de la IAG añade un nuevo marco: la responsabilidad del despliegue prevista en el RIA. El artículo 3.4 define al responsable del despliegue como la persona física o jurídica, autoridad, órgano u organismo que utilice un sistema de IA bajo su propia autoridad, salvo que lo haga en una actividad personal y no profesional.

Este desplazamiento conceptual revela un cambio sustancial: la responsabilidad ya no deriva del control exclusivo sobre una fijación o producción materiales, sino de la capacidad de supervisión, decisión y uso de un sistema algorítmico. La “responsabilidad de despliegue” introduce una dimensión técnica y ética —no solo económica—, aludiendo al deber de garantizar un uso seguro, transparente y conforme a derecho de la IAG. Así, mientras la noción clásica de productor se centraba en la iniciativa creativa y el riesgo financiero, la del responsable de despliegue gira en torno a la diligencia en el uso y control del sistema generativo.

El artículo 50.2 del RIA refuerza esta línea al imponerles a los proveedores de sistemas de IA —incluidos los de uso general— que generen contenido sintético (audio, imagen, vídeo o texto) la obliga-

ción de marcar los resultados en un formato legible por máquina que permita detectar su origen artificial. Se les exige también garantizar la eficacia, interoperabilidad y fiabilidad de las soluciones técnicas de identificación, salvo en los casos en que estas herramientas sean meramente auxiliares o estén amparadas por excepciones legales (por ejemplo, usos policiales o judiciales).

De igual modo, el Reglamento les impone a los responsables del despliegue que generen o manipulen contenidos audiovisuales o sonoros la obligación de advertir públicamente que dichas imágenes o sonidos son artificiales, especialmente en casos de ultrasuplantación (*deepfakes*). No obstante, atenúa estas exigencias cuando el contenido pertenece al ámbito artístico, satírico o de ficción, limitando la transparencia a una indicación formal que no distorsione el disfrute estético de la obra.

Estas normas reflejan que, para la Unión Europea, la responsabilidad técnica y comunicativa recae tanto sobre quien provee el sistema como sobre quien lo utiliza. El productor clásico —figura unitaria y centralizada— se diluye aquí en una constelación de responsabilidades distribuidas: el proveedor que diseña el modelo y el usuario que acciona su despliegue.

No obstante, la problemática va más allá. En estos nuevos escenarios ¿quién ostenta la condición de productor?, ¿el usuario —persona física o jurídica— que introduce un *prompt* o secuencia de *prompts* cuyo resultado estará fijado automáticamente por el sistema utilizado en un archivo o la empresa que ofrece la infraestructura técnica?

En la práctica contractual actual, los proveedores de IA musical —como AIVA, Boomy, Score o SOUNDRAW— tienden a blindar su posición mediante contratos de licencia (EULAs) que les atribuyen amplias prerrogativas sobre el contenido generado. Casos como el de Boomy ilustran esta tendencia al incorporar cláusulas inspiradas en la figura anglosajona del *work made for hire*, que le permite a la plataforma reclamar la titularidad plena sobre las grabaciones resultantes (MP3, WAV o MIDI).<sup>35</sup>

Así, por ejemplo, el análisis de los términos de uso de Suno con-

---

35 <https://makebestmusic.com/terms>

firma el desequilibrio estructural de este modelo:<sup>36</sup> (i) el usuario le concede a Suno una licencia gratuita, irrevocable y sublicenciable para cualquier uso, incluido el entrenamiento ulterior de sus modelos; (ii) solo los usuarios de pago obtienen supuestamente la titularidad sobre los resultados, si bien la plataforma advierte que no garantiza que el derecho de autor llegue a consolidarse; respecto a los usuarios gratuitos, el uso queda circunscrito a fines personales, no comerciales, con atribución obligatoria a la plataforma. En los casos de *remix*, se difuminan aún más los derechos al configurarse como “obra en colaboración”.

Esta arquitectura contractual configura un tipo de “feudalismo” tecnológico (Ezrachi y Stucke, 2022), donde el control de la cadena de valor creativa permanece en manos de las plataformas. El usuario opera más como licenciatario precario que como creador o productor jurídico. Técnicamente, activa el proceso generativo, pero no asume la iniciativa ni la responsabilidad económica o técnica que, según la OMPI, caracterizan al productor fonográfico o audiovisual.

Por tanto, la IA desestabiliza la estructura clásica de la autoría y la producción, generando una figura híbrida: el “productor sintético”, en el que la iniciativa humana coexiste, de manera subordinada, con la autonomía técnica del sistema. En este escenario, la responsabilidad ya no se mide tanto por la fijación de un sonido o una imagen, sino por el dominio efectivo sobre el sistema generativo, su programación, sus fines y su trazabilidad.

En definitiva, el marco jurídico vigente evidencia una asimetría creciente entre la retórica de democratización creativa y la concentración del poder real en las plataformas tecnológicas.

#### 4. Reflexiones finales

En el momento de concluir este texto, la Comisión de Asuntos Jurídicos (JURI) del Parlamento Europeo acababa de aprobar (con 17 votos a favor, 3 en contra y 2 abstenciones) el titulado “Derechos de autor e inteligencia artificial generativa: oportunidades y retos”, liderado por el eurodiputado alemán Axel Voss.

---

36 <https://suno.com/terms-of-service>

Este documento subraya que el desarrollo de la IAG debe respetar plenamente el marco legal actual, advirtiendo que los avances tecnológicos no pueden justificar la infracción de derechos establecidos. Se señala que los sistemas actuales de “exclusión voluntaria” (*opt-out*), para proteger contenidos, son a menudo poco prácticos y carecen de la transparencia necesaria para ser efectivos. Por ello, se propone reforzar el control de los titulares de derechos sobre el uso digital de sus obras, no solo para el entrenamiento de modelos, sino también para usos posteriores como la inferencia y la generación aumentada por recuperación (RAG).

Una de las propuestas centrales es la creación de un marco legal adicional que aclare las reglas de concesión de licencias para la IA generativa, buscando restaurar el poder de negociación de los creadores. El informe sugiere que la Oficina de Propiedad Intelectual de la Unión Europea (EUIPO, por sus siglas en inglés) actúe como un intermediario de confianza para gestionar un registro de exclusiones en formatos legibles por máquina y facilitar acuerdos de licencia colectiva voluntaria por sectores, y alaba la iniciativa de creación del Centro de Conocimientos sobre Derechos de la EUIPO.

En cuanto a la transparencia, se exige que los proveedores de IA proporcionen listas detalladas de todo el contenido protegido por derechos de autor utilizado en el entrenamiento de sus modelos. Además, se defiende el principio de territorialidad, planteando que la legislación de la UE sobre derechos de autor debe aplicarse a cualquier modelo de IA comercializado en la Unión, independientemente de dónde se haya realizado el entrenamiento. Aquellos sistemas que no cumplan con estos requisitos de protección y remuneración justa deberían tener prohibida su operación en el mercado europeo.

El enfoque de este informe se encuadra en el rechazo a la idea de que la innovación tecnológica deba cimentarse sobre la erosión de los derechos de autor, estableciendo una suerte de “soberanía creativa” europea frente a modelos de negocio extractivos. No obstante, Voss se centra, esencialmente, en la transparencia del *input* —exigiendo listas detalladas de contenidos utilizados para el entrenamiento—, la realidad descrita en este artículo demuestra que los desafíos son más amplios. Así, por ejemplo, la emergencia de clones de voz y productores sintéticos no solo utiliza datos protegidos, sino que des-

plaza la esencia misma de la interpretación humana, convirtiendo la creación en un proceso automatizado donde el artista original ya no es solo una fuente de inspiración, sino un competidor directo frente a su propio “doble” digital.

Por otro lado, la implementación de un sistema de gestión centralizado a través de la EUIPO, aunque busca restaurar el equilibrio en la negociación de licencias, podría devenir en una estructura excesivamente burocrática que no logre seguir el ritmo de la inferencia en tiempo real. Además, la insistencia de Voss en la territorialidad y en la imposición de tasas compensatorias necesita, en nuestra opinión, ir acompañada de una precisión jurídica sobre ciertos aspectos básicos que en la actualidad distan, como hemos visto a lo largo del artículo, de ser pacíficos. Queda todavía mucho por discutir y sobre lo que reflexionar hasta que lleguemos a una solución definitiva, ya que, en la actualidad, los interrogantes son múltiples, las respuestas son variadas y el consenso no se ha alcanzado; más bien al contrario, dado que parece que las posiciones de los actores interesados (incluyendo a las instituciones europeas) se encuentran profundamente distanciadas.

Estamos ante un salto disruptivo que está transformando, lo queramos o no, las industrias creativas; un salto que es sustantivamente mayor que aquel de la sonorización del cine y que hace cuestionarnos muchos aspectos que sustentan la protección del derecho de autor y los derechos conexos. En aquel momento, la innovación supuso el fin de una forma de hacer cine, pero permitió generar nuevas formas de expresión creativa. ¿Supondrá la IAG lo mismo o estamos ante el fin de las industrias creativas tal como las conocemos?

Por ahora, ante todo lo que viene, no puede ser más adecuado evocar la exclamación de *El cantor de jazz*: “Un momento, un momento, ¡aún no han oído nada!”.

## Bibliografía

Agencia Española de Protección de Datos. (14 de enero de 2026). *Transcripción de voz con IA: implicaciones para la protección de datos*. <https://www.aepd.es/prensa-y-comunicacion/blog/transcripcion-de-voz-con-ai>

- Artist Rights Alliance. (1 de abril de 2024). *200+ Artists Urge Tech Platforms: Stop Devaluing Music*. Medium. <https://artistrightsnow.medium.com/200-artists-urge-tech-platforms-stop-devaluing-music-559fb109bbac>
- Bercovitz Rodríguez-Cano, R. (2017). Artículos 114-119. En Bercovitz Rodríguez-Cano, R. (Coord.), *Comentarios a la ley de propiedad intelectual* (pp. 1679-1718). Tirant lo Blanch.
- Bontcheva, K., Pedreschi, D., Riess, S., Bechmann, A., De Gregorio, G. y Botan, M. (2025). *First Draft Code of Practice on Transparency of AI-Generated Content*. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/first-draft-code-practice-transparency-ai-generated-content>
- Bulayenko, O., Quintais, J. P., Gervais, D. J. y Poort, J. (2022). *AI Music Outputs: Challenges to the Copyright Legal Framework*. ReCreating Europe. <https://ssrn.com/abstract=4072806>
- Cámara Águila, P. (2017). Artículo 113. En Bercovitz Rodríguez-Cano, R. (Coord.), *Comentarios a la ley de propiedad intelectual* (pp. 1661-1675). Tirant lo Blanch.
- Carbajo Cascón, F. (2025). Inteligencia artificial generativa y derechos de propiedad intelectual. Problemas y posibles soluciones en la fase de entrenamiento y aprendizaje. En Guerrero Lebrón, M. J. y Alvarado, L. (Dirs.), *Cuestiones actuales de Derecho mercantil digital* (pp. 27-75). Colex.
- Carbajo Cascón, F. (2026). Sobre la aplicación de los límites de minería de textos y datos al proceso de entrenamiento de modelos de inteligencia artificial generativa de uso general. En López Ortega, R. y Pachecho Cañete, M. (Dirs.), *Nuevos horizontes del Derecho mercantil en un entorno tecnológico* (pp. 15-52). Atelier.
- Chat GPT Is Eating the World. (25 de febrero de 2026). *Latest World Map of Copyright Suits v. AI cos. Total = 112 (Feb 25, 2026)*. <https://chatgptiseatingtheworld.com/2026/02/25/latest-world-map-of-copyright-suits-v-ai-cos-total-112-feb-25-2026>
- Chia, O. y Tewari, S. (19 de febrero de 2026). The Chinese AI app sending Hollywood into a panic. *BBC*. <https://www.bbc.com/news/articles/ckg1dl410q9o>
- Davies, C. (23 de febrero de 2026). Hollywood studios escalate dispute over ByteDance's 'pervasive copyright infringement' with its AI tools. *Los Angeles Times*. <https://www.latimes.com/entertainment-arts/business/story/2026-02-23/motion-pictures-association-raises-stakes-over-bytedances-illegal-ai>
- Ducato, R. y Strowel, A. (2021). Ensuring Text and Data Mining Remaining Issues with the EU Copyright Exceptions and Possible Ways Out, *European Intellectual Property Review*, (1/2021), 322-324.
- EFE. (28 de enero de 2025). *Cultura retira el real decreto de licencias para la IA y dialogará con el sector*. <https://efe.com/ciencia-y-tecnologia/2025-01-28/cultura-licencias-ia-inteligencia-artificial-decreto/>
- Erard, G. (21 de febrero de 2026). *Seedance 2.0: la IA de ByteDance que crea vídeos*

- realistas y enfurece a Hollywood*. Hipertextual. <https://hipertextual.com/inteligencia-artificial/seedance-2-0-ia-viral-tiktok-hollywood/>
- European Audiovisual Observatory. (2024). *AI and the audiovisual sector: navigating the current legal landscape*, IRIS. Council of Europe.
- Ezrachi, A. y Stucke, M. E. (2022). *How Big-Tech Barons Smash Innovation—and How to Strike Back: Market Experts on Tech Giants, Competition, and Democracy*. Harper Business.
- Ficsor, M. (2026). *Guide to the Copyright and Related Rights Treaties Administered by WIPO* (2ª ed.). WIPO.
- García Vidal, A. (2020). Propiedad intelectual y minería de textos y datos. Estudios de los artículos 3 y 4 de la Directiva (UE) 2019/790. *Actas de Derecho Industrial*, 40, 99-124.
- GenAIE. (2026). *La IA en la reforma del Estatuto del Artista*. <https://genaie.es/ia-reforma-del-estatuto-del-artista/>
- González Gozalo, A. (2017). Artículos 120-125. En Bercovitz Rodríguez-Cano, R. (Coord.), *Comentarios a la ley de propiedad intelectual* (pp. 1721-1740). Tirant lo Blanch.
- Grimes [@Grimezs]. (23 de abril de 2023). *I'll split 50% royalties on any successful AI generated song that uses my voice. Same deal as I would with...* [Tweet] X. <https://x.com/Grimezs/status/1650304051718791170>
- Hughenoltz, P. B. (2025). *Deepfake Bills in Denmark and the Netherlands: Right idea, wrong legal framework*. Kluwe Copyright Blog. <https://legalblogs.wolterskluwer.com/copyright-blog/deepfake-bills-in-denmark-and-the-netherlands-right-idea-wrong-legal-framework/>
- Jiménez Serranía, V. (2020). Data, mining and innovation: qvo vadis, Europe? Analysis on the new exceptions for text and data mining. *Cuadernos de derecho transnacional*, 12(1), 247-258. <https://doi.org/10.20318/cdt.2020.5188>
- Lucci, N. (2025). *Generative AI and Copyright - Training, Creation, Regulation*. Think Tank, European Parliament. [https://www.europarl.europa.eu/think-tank/en/document/IUST\\_STU\(2025\)774095](https://www.europarl.europa.eu/think-tank/en/document/IUST_STU(2025)774095)
- Mourby, M., Cathaoir, K. O. y Bjerre Collin, C. (2021). Transparency of machine-learning in healthcare: The GDPR & European health law. *Computer Law & Security Review*, 43, 105611.
- Murray (2025). Deceptive Exploitation: Deepfakes, the Rights of Publicity, and Trademark. *IDEA Law Review. Franklin Pierce Law School*, 65(2), 124-210.
- Music Business Research. (27 de mayo de 2026). *AI in the Music Industry – Part 17: 'Fake Drake' and the Problem of Deep Fakes*. <https://musicbusinessresearch.wordpress.com/2024/05/27/ai-in-the-music-industry-part-17-fake-drake-and-the-problem-of-deep-fakes/>
- Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. (1961). *Convención de Roma sobre la protección de los artistas intérpretes o ejecutantes, los productores de fonogramas y los organismos de radiodifusión*. <https://www.wipo.int/es/web/treaties/ip/rome/index>

- Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. (1981). *Guía de la Convención de Roma y del Convenio Fonogramas*. <https://doi.org/10.34667/TIND.35090>
- Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. (1996). *Tratado de la OMPI sobre Interpretación o Ejecución y Fonogramas*. <https://www.wipo.int/es/web/treaties/ip/wppt/index>
- Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. (2026). *Guía sobre los Tratados de Derecho de Autor y Derechos Conexos Administrados por la OMPI*. [https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/copyright/891/wipo\\_pub\\_891.pdf](https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/copyright/891/wipo_pub_891.pdf)
- Real Academia Española. (s.f.). Sonido. *Diccionario de la lengua española*. <https://dle.rae.es/sonido?m=form>
- Rosati, E. (2026). Is text and data mining synonymous with AI training? *Journal of Intellectual Property Law & Practice*, 19(12), 851-852. <https://doi.org/10.1093/jiplp/jpae092>
- Saiz García, C. (2022). El concepto de artista intérprete o ejecutante del artículo 105 TRLPI. *Actas de Derecho Industrial*, (42), 237-2629.
- Saiz García, C. (2023). Is the Script of a Television Programme the Crux of Being a Legal Performer. *GRUR International*, 72(12), 1132-1142.
- Sánchez Artista, R. (2017). Artículos 105-110. En Bercovitz Rodríguez-Cano, R. (Coord.), *Comentarios a la ley de propiedad intelectual* (pp. 1533-1623). Tirant lo Blanch.
- Singh Josan, H. (2024). *AI and Deepfake Voice Cloning: Innovation, Copyright and Artists' Rights*. Digital Policy Hub Working Paper, Centre for International Governance Innovation.
- Stober, S. y Dornis, T. W. (2026). Generative AI Training and Copyright Law. *Transactions of the International Society for Music Information Retrieval*. <https://arxiv.org/abs/2502.15858>
- Trujillo Cabrera, C. (2024). El derecho a la propia imagen (y a la voz) frente a la inteligencia artificial. *InDret*, (1), 74-113.
- Turing, A (1950). Computing Machinery and Intelligence, *Mind*, (49), (pp. 433-460).
- Visser, D. J. G. (1 de octubre de 2024). *Deepfakes under a neighbouring right*. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.5046493>
- Voss, A. (2026). *Report on copyright and generative artificial intelligence- opportunities and challenges*. Parlamento Europeo, A10-0019/2026. [https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/A-10-2026-0019\\_EN.html](https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/A-10-2026-0019_EN.html)

\* \* \* \*

#### **Roles de autoría y conflicto de intereses**

La autora manifiesta que cumplió todos los roles de autoría del presente artículo y declara no poseer conflicto de interés alguno.