

PABLO CISNEROS ÁLVAREZ
YOLANDA LÓPEZ LÓPEZ
(COORDS.)

Las tecnologías y la inteligencia artificial en la cultura actual

EL NUEVO RETO DE LA SOCIEDAD



Las tecnologías y la inteligencia artificial en la cultura actual

Las tecnologías y la
inteligencia artificial
en la cultura actual
El nuevo reto de la sociedad



PABLO CISNEROS ÁLVAREZ
YOLANDA LÓPEZ LÓPEZ
(coords.)

Ediciones Trea

Todos los trabajos del presente volumen han superado la revisión por pares ciegos. Los autores agradecen la financiación parcial recibida de la Universidad Internacional de La Rioja (UNIR).

© de los textos: los autores de cada capítulo, 2026

© de esta edición: Ediciones Trea, S. L.
C/ Gran Capitán, 52
33213 Gijón · Asturias · España
Tfno. 985 303 801 · Fax 985 303 712
trea@trea.es
www.trea.es

Producción: Patricia Laxague Jordán
Corrección: Almudena Zapatero
Maquetación: Almudena Zapatero

Depósito legal: AS 00870-2026
ISBN: 979-13-88179-24-2

Impreso en España — Printed in Spain

Todos los derechos reservados. No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo por escrito de Ediciones Trea, S. L.

La editorial, a los efectos previstos en el artículo 32.1 párrafo segundo del vigente TRLPI, se opone expresamente a que cualquiera de las páginas de esta obra o partes de ella sean utilizadas para la realización de resúmenes de prensa.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra (www.conlicencia.com; 91 702 19 70 / 93 272 04 47).

Índice

Prólogo	9
ANA CARRO ROSSELL	
Introducción	13
PABLO CISNEROS ÁLVAREZ Y YOLANDA LÓPEZ LÓPEZ	
1. Sobre un posible canon algorítmico: la disputa sobre la mediación cultural	17
VÍCTOR GUTIÉRREZ-SANZ	
2. Los <i>backrooms</i>, los espacios liminales y el #nostalgia-core: una estética para el arte rupestre de la IA	29
MIGUEL ANTÓN MORENO Y ENRIQUE FERRARI NIETO	
3. Ecos del algoritmo: la IA en la música y el desafío de la autenticidad patrimonial	47
BEATRIZ AMORÓS SÁNCHEZ Y VÍCTOR PADILLA MARTÍN-CARO	
4. Cuerpos, códigos y memorias: inteligencia artificial y memoria viva en las artes escénicas	65
ZOE MARTÍN LAGO, MARGA DEL HOYO VENTURA Y DIEGO PALACIO ENRÍQUEZ	
5. Danza e inteligencia artificial: presente y futuro en la creación coreográfica	81
ANA COLOMER-SÁNCHEZ	
6. La luz que permanece: innovaciones tecnológicas en la preservación y difusión del patrimonio cinematográfico	93
YOLANDA LÓPEZ LÓPEZ	
7. Generación de imágenes con inteligencia artificial a partir de fotografías patrimoniales en las prácticas artísticas actuales	107
DANIELA REYES-MARCOS, ALFONSO DA SILVA LÓPEZ Y PABLO MARTÍNEZ MUÑIZ	
8. Procesos artísticos contemporáneos a la luz de la IA	121
JORGE QUIJANO AHIJADO Y LAURA MIER VALERÓN	
9. Auge y desafíos de las proyecciones inmersivas: reflexiones en torno a un nuevo espacio artístico	139
PABLO CISNEROS ÁLVAREZ, YOLANDA LÓPEZ LÓPEZ Y JAVIER ARES YEBRA	

10. Turismo cultural 4.0: museos, inteligencia artificial y experiencias inmersivas	155
TATIANA FERNÁNDEZ LLANES Y MYRIAM FERREIRA FERNÁNDEZ	
11. Retos legales de los sistemas de IA en el patrimonio y la creación cultural españolas	167
CONCEPCIÓN CAGIDE TORRES	
12. Reescribir el museo: inteligencia artificial y nuevas formas de significación social	183
CARMEN ARENAS-CARBELLIDO Y MAR RODRIGUEZ-BRIOSO	
13. Inteligencia artificial y arqueología digital: nuevas formas de conservar, interpretar y difundir el patrimonio	203
CRISTINA DE JUANA-ORTÍN, RAQUEL RUBIO GONZÁLEZ Y ALEJANDRA SÁNCHEZ-POLO	
14. Restauración virtual del patrimonio asistido por IA y experiencia perceptiva el usuario	217
MARÍA ÁVILA RODRÍGUEZ Y JORGE QUIJANO AHIJADO	
15. La inteligencia artificial y el estudio de las emociones en los museos: un camino para mejorar la transferencia y la comunicación	229
TATIANA FERNÁNDEZ LLANES Y CRISTINA DE JUANA ORTIN	
16. Del museo al videojuego y del videojuego al museo: modelado 3D y experiencias inmersivas en la educación del patrimonio	241
RUBÉN GREGORI, MARÍA ÁVILA RODRÍGUEZ Y AIDA FERRI RIERA	
17. La inteligencia artificial como un componente esencial de los museos del futuro	253
PABLO CISNEROS ÁLVAREZ Y LAURA MIER VALERÓN	

Retos legales de los sistemas de IA en el patrimonio y la creación cultural españolas

CONCEPCIÓN CAGIDE TORRES

Universidad Internacional de La Rioja

RESUMEN. Las herramientas de IA que se utilizan actualmente para realizar tareas creativas están planteando cuestiones legales relacionadas con los derechos de las personas autoras y con la protección del patrimonio cultural. Asuntos relacionados con la naturaleza de los materiales generados por IA, ya que se debe analizar si estos pueden ser considerados obras intelectuales. Cuestiones que se plantean desde el mismo momento en que, para hacer estas tareas, la herramienta de IA utiliza todo tipo de contenidos publicados en internet, incluso contenidos digitales con derechos de autor vigentes. También surgen preguntas legales en relación con las reproducciones digitales de bienes culturales, ya que el planteamiento es si esas reproducciones merecen la misma protección que los bienes originales. Las normativas más recientes, como el Reglamento Europeo de Inteligencia Artificial o la Directiva de Protección de Derechos de Autor en el Ámbito Digital, se aplican a ese sector de los sistemas de IA basándose en el principio de respeto pleno a los derechos de autor. En este artículo se analizan estos retos y las soluciones legales provisionales aplicables.

PALABRAS CLAVE: IA, derechos de autor, patrimonio cultural, normativa europea, Reglamento Europeo IA.



¿Somos los seres humanos los que realizamos actualmente tareas creativas? Es un hecho que hoy las herramientas de IA nos ayudan a generar todo tipo de contenidos, imágenes y diseños gráficos, vídeos y efectos visuales, textos y traducciones, sonidos y música, código de programación y elementos interactivos digitales. Los mecanismos de la IA nos ayudan en el diseño y producción de todo tipo de productos culturales.

El uso de IA en estas labores creativas, sin embargo, está cuestionando el sistema actual de derechos de las personas autoras, basadas en la creación humana como requisito imprescindible para que dichas obras tengan una protección legal. Las legislaciones que regulan la propiedad intelectual, por ejemplo, otorgan en origen solo derechos de autoría a las personas físicas creadoras. Una parte de estos, los derechos de explotación, pueden ser ostentados por personas jurídicas, mientras que los derechos morales pertenecen solo a las personas físicas creadoras. Por lo tanto, regulan solo cuestiones relativas a las creaciones humanas.

Si las herramientas de IA intervienen en una creación artística, ¿sigue existiendo una creación humana y, por lo tanto, una obra protegida por la legislación de propiedad intelectual?

Primer reto. ¿El material generado por IA se puede considerar una creación protegida bajo las reglas de la propiedad intelectual?

Este no es un reto nuevo, aunque sí que cambia la tecnología y el contexto en el que se usa. Este desafío relacionado con los instrumentos que nos ayudan en la creación intelectual ya se planteó, por ejemplo, en el sector fotográfico. A este se refiere C. Zirpolic (2025) en su informe ante el Congreso de Estados Unidos sobre inteligencia artificial generativa y derechos de autor. En este informe, explica que el creador de una herramienta de IA podría compararse con el fabricante de una cámara de fotos; y el usuario de la herramienta de IA, con el ejecutor de la foto. Desde este punto de vista, el usuario de una herramienta de IA se puede considerar la persona autora de todos los contenidos generados por la herramienta. Recuerda Zirpolic (2025) el caso resuelto por el Tribunal Supremo en ese país, el caso *Stephen Thaler vs. la Oficina de Derechos de Autor de Estados Unidos*, en el que este órgano jurisdiccional argumenta que las fotografías son creaciones de autores susceptibles de protección, a pesar de provenir de un dispositivo mecánico —este dispositivo reproduciría una imagen de lo que tiene en frente la persona fotógrafa pero el resultado fotográfico representa las concepciones intelectuales originales del autor—.

Las decisiones que toma este autor en relación con la fotografía, como seleccionar al sujeto frente a la cámara y hacerle ponerse en una posición para que el contorno sea uno concreto, seleccionar todos los accesorios, elegir la luz y la sombra, evocar una expresión determinada, y representarla en la fotografía..., «la participación humana en la obra en cuestión y el control creativo final sobre ella fueron clave para concluir que el nuevo tipo de obra estaba amparado por los derechos de autor» (Zirpolic, 2025). Recuerda también el autor y doctor en Derecho en el mismo informe que la Corte Suprema de Estados Unidos sostuvo en el caso *Burrow-Giles* que las fotografías pue-

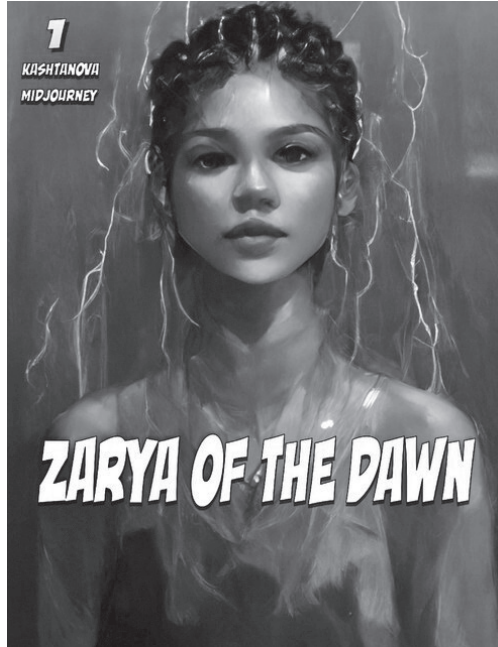


Fig. 1. *Zarya of th dawn*. Fuente disponible en línea en <<https://www.copyright.gov/docs/zarya-of-the-dawn.pdf>>.

den tener protección de derechos de autor cuando el fotógrafo toma decisiones sobre elementos creativos como la composición, la disposición y la iluminación. Algunos solicitantes de derechos de autor argumentan que los programas de IA generativa pueden funcionar como herramientas, de forma análoga a las cámaras fotográficas.

Las legislaciones sobre propiedad intelectual son claras, protegen creaciones «humanas», tal y como indica el art. 5 de actual normativa de propiedad intelectual española (Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril) y así como la persona física puede utilizar instrumentos, herramientas, que faciliten o le asistan en su labor creativa, también podrá usar herramientas de IA generativa, siempre que exista una creación humana previa, que puede ser mejorada, rematada o adaptada con estos sistemas informáticos avanzados. Sin embargo, debemos tener en cuenta el criterio de la aleatoriedad: si genera un material de forma totalmente aleatorio, no habrá creación humana; si la herramienta de IA mejora o adapta un contenido original humano, existirá creación humana con asistencia de dicha herramienta. La diferencia entre material generado por IA o material creado por seres humanos que usan una IA como asistente es crucial: en el primer caso, este material no estará protegido por las reglas de la propiedad intelectual, y quien quiera hacer uso del mismo, no necesitará pedir ningún permiso ya que no hay autoría; en el segundo caso, sí se considera obra intelectual,

que genera derechos para la persona autora, de forma que cualquiera que quiera usar este material protegido, deberá pedir autorización expresa a su autor.

Las primeras resoluciones administrativas, derivadas de las oficinas de registro de propiedad intelectual, así lo han corroborado. La autora Kris Khastanova solicitó en 2023 la inscripción en la Oficina de Copyright de Estados Unidos de una obra gráfica de título *Zarya of th dawn* (Usco, 2023). Dicho organismo público no permitió que se inscribieran los elementos gráficos de la obra por haber sido creados con una herramienta de IA, Midjourney.

Paralelamente, en territorio europeo, el Tribunal de 1.^a Instancia de Praga (República Checa, 2023) establece en el caso *Městský soud v Praze*:

[...] una imagen creada por inteligencia artificial no constituye una obra de autoría según el artículo 2 AZ de la Ley, ya que no reúne las características conceptuales para ser una obra de autor, esto es, ser el resultado único de la actividad creativa de una persona física. El art. 2.1. de la Ley de Derechos de Autor de la República Checa, indica que son objeto del derecho de autor las obras literarias, artísticas o científicas que son resultado de una actividad creativa del autor y expresada en cualquier forma o soporte, incluida la forma electrónica, de forma permanente o temporada, independientemente de su alcance o significado.

Se alegaba en este caso que el demandante había dado a la herramienta de IA el *prompt*¹ que había permitido a la IA desarrollar la imagen, como autor de dicho *prompt*, era también autor de la imagen generada con IA. Concluye el Tribunal señalando que el demandante no había probado sus pretensiones; si no puede probar que es «autor» no puede probar que tiene derechos ni que estos se han vulnerado, por ello desestima la demanda en su totalidad.

En España, solicitudes de inscripción en el Registro de Propiedad Intelectual de Madrid, del año 2023, como *Iris. Primera novela escrita por una inteligencia artificial* o *The Art of the Artificial Intelligence* han tenido también una decisión denegatoria por este mismo argumento, que no existe creación humana, tal y como indica la profesora Caballero Trenado (2025, p. 3).

El principal argumento utilizado por quienes intentan hacer valer derechos de autoría sobre un material generado por IA es que quienes han creado las instrucciones que dan a la herramienta de IA son también autores de lo que genere dicha herramienta. Por el momento, ese argumento no se acepta para probar que las instrucciones dadas por el ser humano a la herramienta de IA son suficientes como para generar una obra también humana. Esta cuestión legal tiene, además, alcance en el ámbito

¹ *Prompt*: petición, instrucción o pregunta (texto) que se le da a la herramienta de IA para que genere una respuesta.

del patrimonio cultural. Ya se están utilizando herramientas de IA para la conservación y recuperación de bienes culturales; por ejemplo, en internet podemos ver desde retratos de Miguel Ángel Buonarroti junto a su compañero Tommaso Cavalieri hasta un chat en la web del museo Ópera del Duomo (Ópera de Santa Maria del Fiore, 2026) donde se puede preguntar al propio artista. En los últimos años han proliferado contenidos digitales creados por IA que usan museos y entidades culturales.

En la web del Museo IA (Museo de Palencia, 2026) se hacen una pregunta similar: ¿puede la IA crear obras de arte originales? Desde el punto de vista legal, la respuesta es que no, en el sentido que da el Tribunal de Justicia Europeo al concepto de originalidad: es obra original la obra propia y no copiada —en decisiones como el asunto Infopaq, el asunto Cofemel o el asunto Brompton—. En este contexto legal, una imagen como la siguiente no es una obra original, sino una reproducción digital de una obra preexistente —la obra lleva por nombre *San Gregorio*, Museo de Palencia, 2026 (véase la figura 2)—.

Las imágenes y materiales generados por una IA, aunque sean idénticos a obras de arte y bienes culturales protegidos por las normativas de patrimonio cultural, no tienen protección. ¿Suplantando en algunos casos, a los bienes culturales originales, especialmente en caso de que estos ya no existan? Tampoco. Y es que estas imágenes y materiales no solo no son bienes culturales, es que pueden ser utilizadas por cualquiera, ya que este uso no vulnera ni derechos exclusivos ni normativas que regulan la protección de los bienes culturales. Además, tal y como consta en las condiciones de uso de este tipo de herramientas de IA,² la empresa desarrolladora de IA podrá utilizar los contenidos que el usuario introduzca como datos de entrada y los contenidos generados como datos de salida para seguir entrenando el sistema de IA, siempre que el usuario de la herramienta no haya denegado este permiso o haya reservado los datos de entrada, por ejemplo. La reserva se convierte así en un elemento imprescindible para hacer valer los derechos de los titulares. A continuación, se analiza esta vía de la reserva de contenidos y las formas que se están desarrollando para poder hacer uso de esta vía de restricción de los contenidos.



Fig. 2. San Gregorio del Museo de Palencia. Fuente disponible en línea en <<https://www.aivirtuallmuseum.com/detail/cuadro-18>>.

² Para más información sobre las condiciones de uso legales aplicables a sistemas de IA, véase el artículo «Derechos de propiedad intelectual y sistemas de IA: acuerdos con titulares de derechos, soluciones alternativas y sus efectos jurídicos en los usuarios» (Cagide, 2024).

Segundo reto. El uso de contenidos culturales protegidos como datos de entrenamiento, la aplicación de límites como la minería de textos y datos y las vías legales para la reserva de contenidos

La escritora y actriz Sarah Silverman, junto a otros dos autores, Richard Kadrey y Christopher Colden, interpone en el año 2023 una demanda colectiva en el Tribunal de Distrito de California contra OpenAI y contra Meta, empresas proveedoras de herramientas de IA —ChatGPT y LLaMA, respectivamente— porque usaron como datos de entrenamiento, no solo información y contenidos libres de derechos, sino también sus libros, en concreto *The Bedwetter: Stories of Courage, Redemption*. Otros autores han seguido el mismo ejemplo, y también el *New York Times*, en el mismo año 2023, demandó a OpenAI y a Microsoft por el mismo motivo: que millones de artículos del periódico habían sido utilizados para entrenar sus herramientas de IA y *chatbots*. Los medios de comunicación no son los únicos, editoras como Merriam-Webster, la coalición de editoras canadienses o plataformas como Reddit o Getty Images han interpuesto denuncias contra empresas desarrolladoras de IA por el mismo motivo: el uso de contenidos sin licencia.

Las empresas desarrolladoras de IA (OpenAI, Meta, Microsoft, etc.) alegan la aplicación de las reglas sobre uso justo (*fair use*) aunque también ofrecen medidas para que la parte autora y titular de derechos pueda excluir voluntariamente sus contenidos como datos de entrenamiento. El sistema de uso justo regulado en la normativa de Estados Unidos permite utilizar todo tipo de obras y contenidos ajenos para determinados fines relacionados con la docencia, la investigación, la cobertura informativa o la crítica. En este mismo país ya se han dado varias decisiones judiciales que han avalado la aplicación del uso justo en casos relacionados con sistemas de IA, como el caso entre Bartz y otros escritores contra Anthropic o el caso Kadrey contra Meta. Esta regla del uso justo exige analizar los requisitos exigidos por la Ley de Copyright de Estados Unidos (artículo 107) para su correcta aplicación:

1. Propósito y carácter del uso, analizando si el uso se realiza con fines comerciales o no comerciales.
2. Naturaleza de la obra con derechos de autor, debe de analizarse si es una obra transformadora de la obra original, es decir, se usa la obra original para crear una obra derivada, para temas o hechos (no ficticios) o para fines no previstos en la obra de origen.
3. La cantidad y sustancialidad de la obra utilizada, por ejemplo, uso de una parte de la obra de origen, o para usos secundarios que no afectan al uso principal.
4. Efecto del uso sobre el mercado potencial o el valor de la obra de origen, que el uso no afecte al mercado de la obra de origen o no genere beneficios económicos.

En Europa la legislación sobre derechos de autor regula un sistema similar al uso justo, es el sistema de límites o excepciones a los derechos de autor, que permite, igualmente, utilizar fragmentos de obras ajenas para fines docentes o de investigación, para informar de cuestiones de actualidad, para su uso con fines de parodia o pastiche, para uso privado o incluso para reproducir sin autorización obras situadas permanentemente en lugares públicos. Lo que se ha denominado la «regla de los tres pasos», que en Europa se aplica desde la primera normativa europea reguladora de los programas de ordenador (Directiva 91/250/CEE) y que recoge también nuestra normativa española (artículo 40 bis Real Decreto-Legislativo 1/1996, de 12 de abril), también se deben cumplir con varios requisitos para su correcta aplicación:

1. Que estas excepciones se apliquen a casos concretos.
2. Que no perjudiquen los intereses legítimos de las personas autoras.
3. Que no entren en conflicto con la normal explotación de la obra intelectual.

El listado de límites y excepciones ha ido evolucionando con el paso del tiempo. La Directiva 2019/790 de la UE, sobre derechos de autor en el ámbito digital, regula por primera vez un límite nuevo, el de la minería de textos y datos, en sus artículos 3 y 4:

Las nuevas tecnologías hacen posible el análisis computacional automatizado de información en formato digital, por ejemplo, de textos, sonidos, imágenes o datos, al que generalmente se denomina minería de textos y datos. La minería de textos y datos posibilita el tratamiento de grandes cantidades de información con el fin de adquirir nuevos conocimientos y descubrir nuevas tendencias [...]. En determinados casos, la minería de textos y datos puede comportar actos protegidos por derechos de autor, por el derecho *sui generis* sobre las bases de datos, o por ambos, en particular, la reproducción de obras u otras prestaciones, la extracción de contenidos de una base de datos, o ambos, lo que sucede, por ejemplo, cuando se normalizan los datos en el proceso de minería de textos y datos. Cuando no se aplica ninguna excepción o limitación, se requiere una autorización de los titulares de derechos para llevar a cabo tales actos [Considerando 8].

Por lo tanto, podemos describir a la minería de textos y datos como una técnica que permite el tratamiento de grandes cantidades de textos y datos, su procesamiento, con la finalidad de generar nuevos conocimientos y nuevos datos. La Directiva 2019/790 regula la posibilidad de que esta técnica se utilice en el ámbito investigador, de forma que se puede aplicar como límite a los derechos de propiedad intelectual, ya que los centros de investigación científica no necesitan pedir autorización a las personas autoras y titulares de derechos de textos y datos, aunque constituyan obras intelectuales con derechos de autoría vigentes, siempre que con esos fines investigadores se ejecute su tratamiento, procesamiento y/o análisis. Esta excepción se puede aplicar

también a las instituciones del patrimonio cultural, indicando la propia directiva en su art. 2 que se entiende por institución del patrimonio cultural «una biblioteca o un museo accesibles al público, un archivo o una institución responsable del patrimonio cinematográfico o sonoro».

Además, el artículo 4 regula de forma genérica la minería de textos y datos, podemos deducir que para fines distintos de los de centros de investigación científica e instituciones del patrimonio cultural, cuyo uso ya está regulado en el artículo 3. Aunque en este artículo 4 se regula un elemento añadido: que dicho contenido intelectual «no esté reservado expresamente por los titulares de derechos de manera adecuada». Los artículos 3 y 4 de la Directiva 2019/790 se han incorporado ya al ordenamiento jurídico español a través del Real Decreto 24/2021, de 2 de noviembre, en su artículo 67.

Que en esta Directiva europea 2019/790 se regula el uso de contenidos ajenos por sistemas de IA lo ha confirmado una nueva decisión judicial, en Alemania, del Tribunal Regional de Hamburgo, del año 2024. En esta sentencia también se destaca lo que indica la Directiva 2019/790 en el artículo 4: la parte autora o titular de derechos sobre un contenido puede optar por reservar o restringir que su contenido sea usado como texto o dato para su tratamiento, procesamiento y/o análisis. Este es el segundo reto legal que se plantea en torno a los sistemas de IA en el ámbito cultural: ¿De qué forma o bajo qué técnica digital se van a poder restringir contenidos intelectuales para que no sean utilizados para entrenar sistemas de IA?

Algunas herramientas de IA facilitan soluciones técnicas; por ejemplo, uno de los sistemas de OpenAI, Dall-e3, permite seleccionar imágenes que los titulares no quieren que se usen como datos de entrenamiento; la empresa facilita también un archivo de texto para insertar en cualquier sitio web que los motores de búsqueda y rastreadores de IA detectan técnicamente y que indica si el contenido de ese sitio web se puede o no incluir como dato de entrenamiento. También conocemos que algunas empresas desarrolladoras están llegando a acuerdos con titulares de derechos de propiedad intelectual, con esta finalidad. Por ejemplo, la compañía Meta ha llegado a acuerdos con los principales medios de comunicación internacionales (CNN, Fox News, Fox Sports, Le Monde Group, USA Today, The Daily Caller, People Inc, etc.) para poder utilizar sus contenidos informativos como datos de entrenamiento de la herramienta MetaAI (Ponsford, 2025). En 2024, el grupo Prisa español y el LeMonde francés alcanzaron un acuerdo con OpenAI para que este entrenara sus modelos con noticias y resúmenes de prensa creados por los grupos de comunicación (Prisa, 2024). También Shutterstock y otras plataformas de contenidos han firmado acuerdos en esta línea.

La estrategia del acuerdo entre titulares de derechos y empresas proveedoras de IA se ha puesto en marcha, evidentemente, estos acuerdos suponen cesiones de derechos de explotación a cambio de regalías o participación en los beneficios derivados del uso de las herramientas de IA. La cuestión que surge en estos momentos es si las

partes deberían hacer públicos los acuerdos y sus condiciones, teniendo en cuenta que, al menos en Europa, disponemos de normativas específicas que obligan a los proveedores de IA a cumplir con principios como el de transparencia, de forma que deben indicar qué tipo de datos están usando para entrenar sus modelos. De estas normativas hablamos en el tercero de los retos legales planteados.

Además, en noviembre de 2025 se ha puesto en marcha, en territorio europeo, el Centro de Conocimiento en Derechos de Autor (Euipo, 2024), en el que se establecen varias líneas estratégicas de actuación, una de ellas, el apoyo a la Comisión Europea

[...] en el estudio de viabilidad para crear un registro digital para las exclusiones voluntarias de la minería de textos y datos (TMD), que permitiría a los titulares de derechos registrar y gestionar su decisión de reservarse sus derechos frente a la TDM de sus obras por parte de los desarrolladores de IA.

Por lo tanto, se prevé la creación de un registro o bases de datos que recoja, bien los contenidos que se han excluido o reservado, bien las personas autoras y entidades titulares de derechos que han restringido sus contenidos como datos de entrenamiento.

La aplicación de la Directiva 2019/790/UE y el límite de la minería de textos y datos plantea cuestiones legales también en la práctica, por ejemplo, en España, se cuestiona la aplicación del límite tras la creación de una herramienta de IA específica, ALIA (Alia, 2024). Según información del Ministerio para la Transformación Digital del Gobierno de España, ALIA es una infraestructura pública de IA, abierta y plurilingüe, que desarrolla un modelo de lenguaje —los denominados LLM, *large language models*— en las lenguas oficiales del territorio español, que permitirá, a cualquier empresa o persona, desarrollar herramientas específicas cuya base sea el idioma español. Este sistema ALIA no ha estado exento de debates y críticas, y uno de los principales está relacionado con el tipo de datos que han sido utilizados para este primer modelo de IA en idioma español, ya que, entre los conjuntos de datos que se han usado, aparece Common Crawl, un repositorio de contenidos web almacenados para su extracción, transformación y análisis con fines de investigación, que, sin embargo, incluye también contenidos publicados sin solicitar licencia a sus autores y titulares de derechos, como, por ejemplo, contenidos de prensa. Desde el propio organismo ministerial, se ha destacado que se aplica la Directiva 2019/790 y el pleno respeto a los derechos de autor, y que el uso de contenidos se realiza bajo la excepción de minería de textos y datos. Sin embargo, debemos tener en cuenta que, si ALIA permite aplicaciones comerciales, no se aplica el artículo 3 de la directiva para fines investigadores, sino que se aplica el artículo 4 para fines comerciales y, por lo tanto, se debe facilitar la posibilidad de reservar contenidos intelectuales, es decir, que se restrinja su uso como datos de entrenamiento. En este proyecto de ALIA, está aún por determinar de qué forma se podrá realizar esta reserva de derechos.



Fig. 3. Proyecto ALIA. Fuente disponible en línea en <https://portal.mineco.gob.es/es-es/digitalizacionIA/Documents/Estrategia_IA_2024.pdf>.

Un apunte final en torno a este segundo reto, relacionado con otro límite indicado en la normativa europea, el de reproducciones digitales de obras visuales en dominio público. Las reproducciones digitales, como postales, tal y como dice el Considerando 53 de la Directiva 2019/790, deben estar permitidas para las instituciones de patrimonio cultural y, como se trata solo de reproducciones digitales de obras de arte visual en dominio público, no afectan a los derechos de autor. El artículo 72 del Real Decreto 24/2021 también introduce en el ordenamiento jurídico español este límite de la reproducción de obras de arte visual en dominio público.

¿Podría aplicarse esta posibilidad de reproducción de obras plásticas y visuales en dominio público a estos proyectos de reproducción con herramientas de IA? La Directiva 2019/790 ya anticipaba esta posibilidad legal, aunque de forma limitada, solo regula la reproducción, es decir, la posibilidad de realizar copias digitales. No incluye otras acciones como la adaptación.³ Será necesario analizar cada material generado por IA para determinar si se trata de una mera reproducción digital o si hay adaptación, transformación y, por lo tanto, una obra derivada, que debe cumplir con otros requisitos y tiene un alcance legal distinto.

³ La adaptación o modificación de una obra de arte visual se considera obra derivada. La legislación española regula la obra derivada en su artículo 11.

Tercer reto. La aplicación del Reglamento Europeo de IA en la práctica

La normativa europea reguladora de los sistemas de IA se aplica a herramientas de IA generativa, por lo tanto, afecta directamente al sector cultural. El Reglamento Europeo de IA 2024/1689 contiene obligaciones de los proveedores de IA, es una normativa basada en la regulación de los riesgos que generan estos sistemas, sin embargo, no ha regulado suficientemente cuestiones relacionadas con los retos ya explicados en apartados anteriores. Organizaciones como OMPI (Organización Mundial de la Propiedad Intelectual), con su guía de 2024 para mitigar los riesgos de la IA generativa (OMPI, 2024), o EUIPO (Oficina Europea de Propiedad Intelectual), con el informe de 2025 (EUIPO, 2025), en la misma línea de aminorar los riesgos que sobre derechos de autoría generan estos sistemas, promueven la transparencia y el respeto a los derechos de las personas autoras en el uso de estos sistemas. También el Reglamento IA establece que los proveedores de IA deben cumplir con el derecho de la UE en materia de derechos de autor y derechos afines, para detectar y cumplir la reserva de derechos establecida por los titulares, conforme al art. 4.3. de la Directiva 790/2019, que regula el límite de la minería de textos y datos. Otra de las obligaciones derivadas del Reglamento IA es la que aparece en el art. 53.1.d), que exige a los proveedores de IA la elaboración de un resumen detallado de contenidos que han sido utilizados como datos de entrenamiento de sus modelos.

Para explicarlo mejor, se ha creado un código de buenas prácticas (Comisión Europea, 2025), que tiene como objetivo proporcionar a los proveedores de IA una serie de instrucciones para el cumplimiento efectivo de los derechos de autor. El respeto de este código de buenas prácticas es sin duda otro reto legal. La Comisión explica que este código ayuda a la industria a cumplir las obligaciones legales de la ley de IA en materia de seguridad, transparencia y derechos de autor. Aunque es voluntario, ya hay un primer dictamen sobre el cumplimiento efectivo de dicho código de buenas prácticas, se ha publicado el listado de proveedores de IA que han firmado el código de buenas prácticas y, recientemente, ha facilitado una plantilla para que los proveedores de IA puedan publicar ese resumen de los contenidos utilizados para entrenar sus modelos de IA, cumpliendo así con el art. 53.1.d) del Reglamento IA.

Conforme a la web de la Comisión Europea, que es donde se proporciona esta plantilla (European Commission, 2026), esta recogerá la información que se divulgará pública y obligatoriamente a partir del 2 de agosto de 2026, en un resumen que aparecerá en la web del proveedor de IA y que consta de varias secciones:

1. Una primera sección con información general sobre el proveedor de IA y sobre los modelos, explicando el tipo de datos de entrenamiento que se utilizan y los contenidos que se incluyen como datos de entrenamiento.

2. Una segunda sección con información y listado de las fuentes de datos utilizadas para el entrenamiento de la IA, si son datos públicos, si se han obtenido de terceros o bajo licencia comercial, si se han obtenido de fuentes en línea o por sistemas de rastreo de webs, etc.
3. Una tercera sección en la que se pide información sobre algunos aspectos del tratamiento de datos, en el que se solicita información, por ejemplo, sobre las medidas implantadas por el proveedor de IA para identificar los contenidos reservados bajo las reglas de la Directiva 2019/790.

Por lo tanto, se están tomando medidas desde la Comisión Europea para hacer cumplir a los proveedores de IA estas obligaciones de transparencia y respeto a los derechos de autoría.

Conclusiones

Los retos legales en torno a las herramientas de IA en el ámbito cultural se centran en tres cuestiones fundamentales que se van resolviendo a medida que avanza el tiempo y se producen decisiones judiciales y administrativas:

- La primera, si los contenidos generados por IA siguen siendo contenidos protegidos; por el momento, y mientras no existan cambios legislativos, las normativas de propiedad intelectual solo protegen contenidos creados por personas físicas; la herramienta de IA puede ayudar, asistir y mejorar el contenido humano, si lo crea aleatoriamente, no se considera creación humana y no tiene protección jurídica como obra creativa.
- La segunda, si una herramienta de IA puede utilizar todo tipo de contenidos digitales, incluso aquellos que están protegidos y con derechos de autoría vigentes, amparándose en límites como el de la minería de textos y datos; actualmente, la misma normativa europea que regula este límite o excepción, la Directiva 2019/790, regula la posibilidad de aplicar restricciones o reservas, aunque las técnicas y vías para proceder a dicha reserva aún se están desarrollando; las expectativas se han puesto en el Centro de Conocimiento de Derechos de Autor de la EUIPO, centro en el que se prevé crear un registro de obras reservadas;
- La tercera está relacionada con la normativa europea de IA, el Reglamento IA 2024/1689, y con la obligación de que las empresas desarrolladoras de IA publiquen una política en torno a los derechos de autor y un resumen, para lo cual la Comisión Europea ha facilitado ya una plantilla que sirva para elaborar este resumen.

Estas cuestiones nos dejan claro que el respeto a los derechos de autoría es una obligación para el correcto y legal desarrollo de estos sistemas digitales avanzados como son los sistemas de IA generativa. A medida que se avance en las vías para el respeto a los derechos de autor, se podrán aplicar soluciones definitivas a los retos legales planteados.

Bibliografía

- CABALLERO TRENADO, Laura (2025). «¿Puede registrarse una obra creada con inteligencia artificial?», *El Notario del Siglo XXI*, 114, p. 3. Disponible en línea en <<https://oai.e-spacio.uned.es/server/api/core/bitstreams/dbbod300-206c-4fc1-b1a6-2d1692f05226/content>>. [Consulta: 19 de enero de 2026].
- CAGIDE TORRES, Concepción (2024). *Derechos de propiedad intelectual y sistemas de IA: acuerdos con titulares de derechos, soluciones alternativas y sus efectos jurídicos en los usuarios*, pp. 7-8. Disponible en línea en <<https://www.intangia.com>>. [Consulta: 15 de diciembre de 2025].
- COMISIÓN EUROPEA (2025). *Código de buenas prácticas sobre IA*. Disponible en línea en <<https://digital-strategy.ec.europa.eu/es/policies/contents-code-gpai#ecl-inpage-the-3-chapters-of-the-code>>. [Consulta: 5 de agosto de 2025].
- EUIPO. EUROPEAN UNION INTELLECTUAL PROPERTY OFFICE (2025). *The development of generative artificial intelligence from a copyright perspective*. ISBN: 978-92-9156-369-2. DOI: 10.2814/3893780.
- MINECO. MINISTERIO DE TRANSFORMACIÓN DIGITAL Y FUNCIÓN PÚBLICA. *Estrategia IA 2024*, p. 23. Disponible en línea en <https://portal.mineco.gob.es/es-es/digitalizacionIA/Documents/Estrategia_IA_2024.pdf>. [Consulta: 2 de enero de 2026].
- MORENO FONTARROSA, Adrián (2023). «Los derechos de autor en la era de la inteligencia artificial: el caso Silverman y OpenAI», *Derecom*, 35, pp. 1-9. Disponible en línea en <<http://www.derecom.com/derecom/>>. [Consulta: 5 de enero de 2026].
- OCDE (2025). «Cuestiones de propiedad intelectual en inteligencia artificial entrenada con datos extraídos», *Documentos de inteligencia artificial de la OCDE*, n.º 33. Disponible en línea en <<https://doi.org/10.1787/d5241a23-en>>. [Consulta: 2 de enero de 2026].
- OMPI (2024). *Generative AI. Navigation Intellectual Property*. Disponible en línea en <<https://tind.wipo.int/record/49471?v=pdf>>. [Consulta: 2 de enero de 2026].
- PONSFORD, Dominic (2025). «Meta signs raft of AI content licensing deals. People Inc is among major publishers whose real-time content will appear on Meta AI», *Pressgazette*. Disponible en línea en <https://pressgazette.co.uk/north-america/people-inc-signs-ai-licensing-deal-with-meta/?utm_source=substack&utm_medium=email>. [Consulta: 5 de enero de 2026].
- THE AIR REVOLUTION (2025). *Polémica legal sobre el uso de obras sin consentimiento explícito para entrenar ALIA*. Disponible en línea en <<https://theairevolution.news/polemica-legal->

sobre-el-uso-de-obras-sin-consentimiento-explicito-para-entrenar-alia/>. [Consulta: 10 de octubre de 2025].

TOBITT, Charlotte (2025). «Who's suing AI and who's signing: NYT and Chicago Tribune sue Perplexity; Meta signs licensing deals», *Pressgazette*. Disponible en línea en <<https://pressgazette.co.uk/platforms/news-publisher-ai-deals-lawsuits-openai-google/>>. [Consulta: 2 de enero de 2027].

ZIRPOLIC, Christopher. *Generative Artificial Intelligence and Copyright Law*. Disponible en línea en <<https://www.congress.gov/crs-product/LSB10922>>. [Consulta: 2 de enero de 2026].

Webgrafía

ALIA. MINISTERIO PARA LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL DEL GOBIERNO DE ESPAÑA (2024). Disponible en línea en <<https://alia.gob.es/>>.

EUIPO (2024). Disponible en línea en <<https://www.euipo.europa.eu/en/copyright-knowledge-centre>>.

EUROPEAN COMMISSION (2026). *Firmantes del código de prácticas*. Disponible en línea en <<https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/contents-code-gpai#ecl-inpage-Signatories-of-the-AI-Pact>>.

EUROPEAN COMMISSION (2026). *Template for the Public Summary of Training Content for General-Purpose AI models (DOC)*. Disponible en línea en <<https://digital-strategy.ec.europa.eu/es/library/explanatory-notice-and-template-public-summary-training-content-general-purpose-ai-models>>.

MUSEO DE PALENCIA (2026). Disponible en línea en <<https://aivirtuallmuseum.com>>.

NEW YORK TIMES (2024). Disponible en línea en <https://nytcassets.nytimes.com/2023/12/NYT_Complaint_Dec2023.pdf>.

OPENAI (2025). Disponible en línea en <<https://openai.com/es-Es/new-york-times/>>.

ÓPERA DE SANTA MARÍA DEI FIORE (2026). Disponible en línea en <<https://duomo.firenze.it/en/home>>.

PRISA (2024). Noticia disponible en línea en <<https://www.prisa.com/es/noticias/noticias-1/openai-anuncia-un-acuerdo-con-prisa-media-y-le-monde>>.

Legislación

España. Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia. *BOE*, núm. 97, de 22/04/1996.

- España. Real Decreto 24/2021, de 2 de noviembre, de transposición de directivas de la Unión Europea en las materias de bonos garantizados, distribución transfronteriza de organismos de inversión colectiva, datos abiertos y reutilización de la información del sector público, ejercicio de derechos de autor y derechos afines aplicables a determinadas transmisiones en línea y a las retransmisiones de programas de radio y televisión, exenciones temporales a determinadas importaciones y suministros, de personas consumidoras y para la promoción de vehículos de transporte por carretera limpios y energéticamente eficientes. *BOE*, núm. 263, de 03/11/2021.
- Estados Unidos. Copyright Act (actualizada a 18 de diciembre de 2025).
- Europa. Directiva 91/250/CEE, de 14 de mayo de 1991, sobre la protección jurídica de los programas de ordenador. *DOCE*, núm. 122, de 17 de mayo de 1991.
- Europa. Directiva 2019/790, del Parlamento Europeo, de 17 de abril de 2019, sobre los derechos de autor y derechos afines en el mercado único digital y por la que se modifican las Directivas 96/9/CE y 2001/29/CE. *DO*, L 130 de 17/5/2019.
- Europa. Reglamento (UE) 2024/1689, de 13 de junio de 2024, por el que se establecen normas armonizadas en materia de inteligencia artificial y por el que se modifican los Reglamentos (CE) n.º 300/2008, (UE) n.º 167/2013, (UE) n.º 168/2013, (UE) 2018/858, (UE) 2018/1139 y (UE) 2019/2144 y las Directivas 2014/90/UE, (UE) 2016/797 y (UE) 2020/1828 (Reglamento de inteligencia artificial). *DOUE*, núm. 1689, de 12 de julio de 2024.

Jurisprudencia

- Alemania. Hamburg Regional Court, Germany [2024]: Robert Kneschke v. Laion e.V., Caso N.º 310 O 227/23. Disponible en línea en <<https://www.wipo.int/wipolex/en/text/592042>>.
- Estados Unidos. Stephen Thaler vs. Oficina de derechos de autor de Estados Unidos. Acción Civil N.º 22-1564 (BAH). Tribunal de Distrito de los Estados Unidos. Distrito de Columbia. 18 de agosto de 2023.
- Estados Unidos. Andrea Bartz, Charles Graeber y Kirk Wallace Johnson vs. Anthropic. Caso 3:24-cv-05417. Tribunal de Distrito de los Estados Unidos. Distrito de California. 19 de agosto de 2024. Disponible en línea en <https://www.classaction.org/media/bartz-et-al-v-anthropic-pbc_1.pdf>.
- Estados Unidos. Burrow-Giles Lithografic Co. vs. Sarony. 1884. Disponible en línea en <<https://supreme.justia.com/cases/federal/us/111/53/>>.
- Estados Unidos. Richard Kadrey vs. Meta Platforms, INC. Caso N.º 23-cv-03417-VC. Tribunal de Distrito de los Estados Unidos. Distrito de California. 25 de junio de 2025. Disponible en línea en <<https://www.courthousenews.com/wp-content/uploads/2025/06/kadrey-et-al-vs-meta-order-motion-partial-summary-judgment.pdf>>.

- Europa. STJUE C-5/08, asunto INFOPAQ. 16 de julio de 2009. Disponible en línea en <https://infocuria.curia.europa.eu/tabs/affair?lang=es&sort=AFF_NUM-DESC&searchTerm=%22C-5%2F08%22&publishedId=C-5%2F08>.
- Europa. STJUE C-683/17, asunto COFEMEL. 12 de septiembre de 2019. Disponible en línea en <https://infocuria.curia.europa.eu/tabs/affair?lang=ES&sort=AFF_NUM-DESC&searchTerm=%22C-683%2F17%22&publishedId=C-683%2F17>.
- Europa. STJUE C-833/18, asunto BROMPTON. 11 de junio de 2020. Disponible en línea en <<https://infocuria.curia.europa.eu/tabs/document?source=document&text=&docid=227305&pageIndex=0&doclang=es&mode=lst&dir=&occ=first&part=1&cid=11682515>>.
- República Checa. Městský soud v Praze (N.º 10 C 13/2023-16 2023). Disponible en línea en <<https://institutautor.org/republica-checa-un-tribunal-se-pronuncia-sobre-la-proteccion-por-el-derecho-de-autor-de-los-resultados-de-inteligencia-artificial/>>.

Otras referencias

- Estados Unidos. USCO. U.S. Copyright Office. Caso Kris Kashtanova y su «Rose enigma» (2023). Disponible en línea en <<https://www.copyright.gov/ai/Copyright-and-Artificial-Intelligence-Part-2-Copyrightability-Report.pdf>>.
- Estados Unidos. USCO. U.S. Copyright Office. Caso Kris Kashtanova y «Darw of the Dawn» (2023). Disponible en línea en <<https://www.copyright.gov/docs/zarya-of-the-dawn.pdf>>.

Este libro expone una reflexión crítica y multidisciplinar sobre el impacto de las tecnologías emergentes, especialmente la inteligencia artificial en la cultura contemporánea. A través de una serie de capítulos escritos por especialistas y doctores en filosofía, derecho, museología, artes visuales, escénicas o digitales se analiza cómo la IA está transformando los procesos de creación, conservación y mediación del patrimonio cultural.

Aborda cuestiones fundamentales como la autoría en la era de la IA, la reconfiguración de la experiencia estética, la preservación del patrimonio sonoro y escénico, la fotografía patrimonial, la educación museística, la inclusión social, las exposiciones inmersivas, la arqueología digital y los desafíos éticos que todo ello supone. Asimismo, se presentan estudios de caso y proyectos innovadores que ya están implementando tecnologías inteligentes. La obra ofrece una mirada crítica y propositiva sobre los retos y oportunidades que plantea la IA en el ámbito cultural, promoviendo un diálogo entre disciplinas y agentes del sector para imaginar juntos los museos y espacios culturales del futuro.