

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS SECCIONAL TUNJA

**INTELIGENCIA ARTIFICIAL, AMENAZA O INNOVACIÓN PARA LA INDUSTRIA
MUSICAL Y SUS REPERCUSIONES EN LOS DERECHOS DE AUTOR**

JHON LENNON GRIZALES MORENO¹

Centro de Investigaciones Jurídicas y Sociojurídicas - CIS

2026

¹ Egresado no graduado de la Facultad de Derecho, Universidad Santo Tomás Seccional Tunja, Bachiller, jhon.grizales@usantoto.edu.co, Inteligencia artificial, amenaza o innovación para la industria musical y sus repercusiones en los derechos de autor, artículo de investigación.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL, AMENAZA O INNOVACIÓN PARA LA INDUSTRIA MUSICAL Y SUS REPERCUSIONES EN LOS DERECHOS DE AUTOR

RESUMEN

La presente investigación va a desarrollar en su primer capítulo la inteligencia artificial, su concepto, su clasificación, sus alcances, la regulación al respecto, en el segundo capítulo se va a introducir el tema de los derechos de autor, que son, cuales son, sus clases, su regulación, su progreso legislativo y jurisprudencial, y quien tiene derecho a las regalías, es decir, la producción monetaria dirigida a los titulares, en el tercer capítulo se va a explicar la relación que tiene la inteligencia artificial con la industria musical, el proceso de creación de una canción, cómo se adquieren ganancias, que plataformas se emplean para su monetización, además del análisis del caso de artistas que han tenido conflictos con la inteligencia artificial, como en el caso de The Weeknd y Drake, así como se realizará este capítulo desde la perspectiva de la inteligencia artificial como inspiración artística y un artista desarrollado con inteligencia artificial, finalmente las conclusiones expresarán que si bien es algo que debe tener una regulación para evitar la incertidumbre en los casos de controversia, tiene la capacidad de cambio en la industria musical, en la forma de producción de la música y como conocemos la música hoy en día.

ABSTRACT

This research will develop in its first chapter the artificial intelligence, its concept, its classification, its scope, its regulation; in the second chapter it will introduce the subject of copyright, which are, what are, their classes, its regulation, its legislative and jurisprudential progress, and who has the right to royalties, that is, the monetary production directed to the holders, in the third chapter we are going to explain the relationship between artificial intelligence and the music industry, the process of creating a song, how profits are earned, what platforms are used to monetize it, as well as analyzing the case of artists who have had conflicts with artificial intelligence, such as The Weeknd and Drake, as this chapter will be carried out from the perspective of artificial intelligence as an artistic inspiration and an artist developed with artificial intelligence, finally the conclusions will express that while it is something that should have a regulation to avoid uncertainty in cases of controversy, it has the capacity for change in the music industry, in the way music is produced and as we know music today.

PALABRAS CLAVE

Inteligencia artificial, Producción musical, Derechos de autor, Monetización.

KEY WORDS

Artificial intelligence, Music production, Copyright, Monetization.

INTRODUCCIÓN

Esta investigación es relevante debido a que la inteligencia artificial ha progresado con el paso del tiempo y consecuentemente ha creado nuevos desafíos que se han extendido en diferentes ámbitos, para el caso en concreto se va a delimitar tanto a los derechos de autor como a la producción musical, así entonces este artículo podrá servir para estudiar la problemática o posible ayuda en la industria musical.

El tema de los derechos de autor está ampliamente desarrollado, y se puede evidenciar con la normativa y jurisprudencia existente, pero persiste una dificultad latente respecto de cómo regular la inteligencia artificial, cuestiones como: ¿Cómo proteger los derechos de autor en la creación con inteligencia artificial?, ¿Cómo se pueden prevenir las violaciones a los derechos de autor?, ¿A quién se le atribuye la responsabilidad en caso de las infracciones?, ¿Es posible limitar o sancionar el uso indebido de la inteligencia artificial?.

Con esta investigación se prevé anticipar, estudiar y dar una posible solución respecto de los conflictos que han surgido y potencialmente pueden surgir entre los integrantes de la industria musical, y los desarrolladores de la inteligencia artificial programada para crear contenido, esto al margen de la innovación tecnológica y la protección a los derechos de autor en Colombia, de esta manera evitando incertidumbres y contribuir al uso responsable de estas herramientas.

A lo largo de la historia, se ha buscado la manera de proteger los productos del intelecto, imaginación, creatividad de los autores, pero, ¿Cómo se protege una idea?, por lo que el derecho ha desarrollado una ficción para reconocer su existencia y consecuentemente protegerlo, es la protección de un intangible, en el cual se ha encontrado desarrollo en su regulación, y surge la pregunta si acaso esta normativa será suficiente para el tema de la inteligencia artificial y su uso puntual en la producción musical.

METODOLOGÍA

La presente investigación va a desarrollar un método cualitativo y deductivo, con el objetivo de analizar el impacto que tiene la inteligencia artificial en la industria musical y sus efectos respecto de los derechos de autor, será cualitativo debido a que se realizará un estudio del caso de The Weeknd ft Drake, y será deductivo porque parte de la premisa general de la industria musical y se aborda el caso en los que la inteligencia artificial se ve inmersa, este análisis permitirá identificar los desafíos actuales que tiene el derecho respecto de la aplicación de la inteligencia artificial en el ámbito de la música.

OBJETIVO GENERAL

Determinar el impacto de la aplicación de la inteligencia artificial con relación a los derechos de autor en la producción musical en Colombia.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Contextualizar las generalidades de la inteligencia artificial y su ámbito jurídico en Colombia.
2. Explicar los aspectos principales de los derechos de autor y su protección jurídica en Colombia.
3. Comparar la creación de una canción con respecto de la producción con inteligencia artificial.

1. INTELIGENCIA ARTIFICIAL

1.1 ¿QUÉ ES?

La inteligencia artificial es un tema complejo de definir por su impacto a lo largo de estos años, sin embargo, muchos autores proponen conceptos complementarios que guardan relación los unos con los otros, es el caso que, según la Real Academia Española (2014) la inteligencia artificial es: “Disciplina científica que se ocupa de crear programas informáticos que ejecutan operaciones comparables a las que realiza la mente humana, como el aprendizaje o el razonamiento lógico.”(p. 1), y estas actividades propias del razonamiento del ser humano se pueden encontrar como capacidades similares en ámbitos sociales, económicos, científicos e incluso podríamos llegar a considerar que también creativos.

Así mismo, la Oficina de Información Científica y Tecnológica para el Congreso de la Unión (2018), afirma que la inteligencia artificial en la actualidad puede imitar funciones cognitivas como la creatividad, el aprendizaje, el

entendimiento, la percepción del ambiente y uso del lenguaje, y esta ciencia busca que las máquinas puedan hacer trabajos que hoy en día hacen los seres humanos, lo que nos lleva a pensar que los expertos en este tema convergen sus conceptos de inteligencia artificial a un sistema alimentado por algoritmos que tiene la capacidad de realizar tareas que recibe a través de instrucciones u órdenes, y entregar un producto asimilando el obtenido por el razonamiento humano.

1.2 ¿CUÁL ES SU CLASIFICACIÓN?

Para comprender la clasificación de los modelos de IA que se va a desarrollar a continuación, se adoptará un enfoque en el que la inteligencia artificial es el conjunto que contiene cada subclase, y así sucesivamente se profundizará en la que contiene Grandes Modelos de Lenguaje (LLMs - Large Language Models), en atención a la clasificación propuesta por Galicia (2024), teniendo en cuenta que no existe por el momento una forma de clasificar la inteligencia artificial de manera unificada.

Así como lo expone Galicia (2024), la inteligencia artificial contiene el aprendizaje automático (ML) “Machine Learning”, el cual, hace referencia a los algoritmos que aprenden de las órdenes y de los datos que recopilan, es decir, son aquellos que están en una mejora constante conforme a los datos obtenidos, posteriormente dentro de éste, se encuentra al aprendizaje profundo (DL) “Deep Learning”, que constan de las redes neuronales que procesan información así como la machine learning, con el detalle adicional que manejar cantidades mayores de información, estos dos solo cuentan con la capacidad de recopilar información y aprender de ella.

En esta unidad, se encuentra el modelo de Inteligencia Artificial Generativa (GenAI), el cual produce contenido nuevo en diferentes formatos, los cuales son texto, imágenes y videos, a partir de la recopilación de datos reconoce patrones en su búsqueda, y genera un producto que guarda cierto grado de similitud con lo solicitado y finalmente se llega a los Grandes Modelos de Lenguaje (LLMs) “Large Language Models”, en los que su característica principal será realizar tareas que giren en torno al lenguaje, crear texto y comprenderlo con capacidades similares a como lo haría un ser humano.

1.3 ALCANCES

Entre los conjuntos anteriormente mencionados, encontramos que la inteligencia artificial atendiendo a sus clasificaciones, hay modelos que recopilan datos, otros que crean a partir de ello, y los que realizan tareas a partir del

lenguaje, sin embargo, la inteligencia artificial es limitada, a continuación se desarrollará este enfoque respecto del cumplimiento de tareas.

Cuando se habla de la búsqueda de información, la inteligencia artificial tiene una limitación estructural y determinante: carece de criterio para evaluar y corroborar la veracidad de los datos obtenidos. En el evento que el usuario cuestione la certeza de su resultado, la IA procederá a descartar lo automáticamente, todo lo anterior, sin verificación previa. Adicionalmente tiene la dificultad de discernir de las fuentes científicas y confiables que aquellas que no lo son.

En lo referente a la parte de creación, la inteligencia generativa se basa en la consulta de la base de datos, la actividad mencionada anteriormente, y al momento de crear se basa en patrones ya establecidos, intentar comprender cuales son las bases y sus características, y, a partir de ello generar algo parecido a lo encontrado inicialmente, que guarde relación, la mayor limitación de la inteligencia generativa consiste en que no puede crear algún producto sin bases previas, que se puede ver reflejado con el siguiente ejemplo, Handley (2025), registró un suceso que sucedió en internet, generar la imagen de un huevo frito con la yema azul, y más allá de lo absurdo que puede sonar la petición, reveló una de las mayores deficiencias de la inteligencia artificial generativa, a pesar de referirse a una orden sencilla, la IA no podía recrear exactamente esa imagen, ¿Por qué?, porque en su búsqueda encontraba una imagen de un huevo frito y el color azul, sin embargo, no existía ninguna imagen con esas condiciones, siendo una tarea imposible de completar para la inteligencia artificial.

En el ámbito de la realización de tareas a partir del lenguaje, su limitante son las órdenes que recibe, las cuales se denominan “Prompt”, así como lo desarrolla Fernández (2025) aquel texto que usa el usuario para interactuar con la inteligencia artificial tiene mayor importancia de la que consideramos, ya que, el prompt define el resultado y la capacidad que tendrá la inteligencia artificial, en el sentido que los usuarios deben aprender a usar el lenguaje de máquina, en tanto que mientras mayor sea la descripción y el manejo de los códigos de uso de la IA, se cuenta como mayor posibilidad de que el modelo comprenda que es lo que se le pide y de qué manera se quiere que se realice, todo esto para que, dentro de lo posible, se obtenga el mejor producto.

En resumen, la dificultad del uso de la inteligencia artificial se puede ver en los sesgos que tiene en la búsqueda y la recopilación de información, su falta de criterio, la carencia de capacidad creativa y la difusa comprensión del lenguaje utilizado por los usuarios, las limitantes en el uso de los prompts, conllevan a un motor imperfecto, que potencialmente puede realizar las tareas que se le asignen, pero que requiere una verificación, un contraste de información, de fuentes, de análisis y una corrección por parte de los usuarios.

1.4 REGULACIÓN

En Colombia hay una inexistente regulación acerca de la inteligencia artificial, por lo cual el Senado de la República ha tenido la iniciativa de crear leyes acerca del uso y tratamiento de esta misma, entre los cuales podemos enunciar el Proyecto de Ley 253 de 2022 y el Proyecto de Ley 059 de 2023, los anteriores proyectos no han sido aprobados, lo que representa un vacío legal en este tema, los proyectos los desarrollaremos a continuación.

1.4.1 PROYECTO DE LEY 253 DE 2022

Está fue la primera iniciativa legislativa por parte del Senado de la República, (Proyecto de Ley 253, 2022) respecto de la regulación del uso e implementación de la inteligencia artificial, se pueden distinguir tópicos como que el Senado coincide en definir inteligencia artificial de la misma manera que lo hace la Real Academia Española, como se enunció anteriormente, además busca crear una Comisión de Tratamiento de Datos y Desarrollos con Inteligencia Artificial, y sus funciones entre otras hacen referencia a avalar las solicitudes de implementación de estos programas, proyectar reglamentos y generar iniciativas para su reglamentación, es decir, esta comisión sería un órgano de control inicial para las instituciones y sus desarrollos, y en adición ser la vigilancia permanente a toda la gama de inteligencias artificiales que se desarrollen e implementen en Colombia.

En la construcción de sus valores considera el Senado importante que prevalezca la inteligencia humana sobre la inteligencia artificial, es decir, desde un inicio le designa a la inteligencia artificial la calidad de herramienta orientada a la producción de una tarea y no como un reemplazo de la labor humana como temen muchas personas en la actualidad, además de considerar el impacto ambiental que la creación de softwares que puede generar se orientará por la conservación del ser humano y su ambiente.

También añade el desarrollo orientado en el diseño seguro, esto significa que se debe considerar el impacto que esta inteligencia artificial puede generar en los diferentes ámbitos como los sociales, económicos, políticos, entre otros, si por ejemplo se diseña una inteligencia artificial que entrene su algoritmo logrando clonar las voces de las personas se deben tener en cuenta los potenciales daños que esta puede causar, como posibles consecuencias se podría utilizar esta inteligencia artificial para cometer delitos, o afectar significativamente a personas que monetizan con su voz, tal es el caso de los cantantes, y todos los posibles riesgos para lo cual también se establece que se realice una prueba previa con el fin de evitar todos los posibles daños con su implementación, y en el momento que

cumplan los requisitos anteriores, deben inscribirse en lo que fue denominado Registro Nacional de Inteligencia Artificial, el cual estará a cargo de la comisión.

Otro aspecto importante consta en la protección a los datos generales y personalísimos, en los cuales los datos generales se podrán proteger en caso de que se usen para monetización sin su consentimiento, en este caso se considera como contraprestación las ganancias obtenidas y la indemnización de perjuicios, y los datos personalísimos son los que le pertenezcan al ser humano, tal es el caso de la voz entre otros, y el consentimiento otorgado por las personas debe ser renovado periódicamente, sin embargo a pesar de que no se establezca alguna protección o consecuencia a su violación, se puede llegar a entender que tendrá el mismo tratamiento que el de los datos generales.

En resumen, el Proyecto de Ley 253 de 2022 tenía aspectos como definiciones, principios, interés en la preservación de la inteligencia humana y del medio ambiente, un órgano de control, vigilancia y registro, y políticas sobre la protección de los datos, y la construcción orientada a un diseño seguro, tal parecía que está sería la ley que cimentará las bases de su regulación, pero solo quedó en proyecto de ley debido a que se retiró con el motivo de realizarle cambios y mejoras en la redacción.

1.4.1 PROYECTO DE LEY 059 DE 2023

El año siguiente llegó el Senado de la República, (Proyecto de Ley 059, 2023), el cual prometía ser la primera solución al vacío de su regulación, y como se había enunciado en el título anterior se retiró el proyecto anterior motivado en sacar este proyecto con las respectivas mejoras y correcciones, las cuales fueron inexistentes, como se detalla en el documento obtenido de la página oficial del Senado, el Proyecto de Ley 059 de 2023 es una copia en su integridad del Proyecto de Ley 253 de 2022, y un problema adicional radica en que ninguno de los proyectos llegó a ser aprobado, lo que conlleva al vacío jurídico respecto de la inteligencia artificial.

2. DERECHOS DE AUTOR

2.1 ¿QUÉ SON?

Los derechos de autor se pueden definir como lo expresa la CAN (Decisión 351, 1993, art 1), son los productos del ingenio que se desarrolla en los ámbitos literario, artístico o científico, concepto que será un poco problemático cuando se desarrolle junto con las creaciones con inteligencia artificial más adelante, ya que la palabra “Ingenio”, solo es propio de los seres humanos a partir de un ejercicio

mental de creación, además que define “Autor” como una persona física, un ser humano.

El concepto que yo propongo, consta en que los derechos de autor son aquellos bienes comerciales inmateriales susceptibles de protección debido a su ineditud y novedad, producto del ingenio del creador o autor, y cuya titularidad la puede tener el autor y/o una persona diferente al mismo, con lo anterior se quiere decir que todas estas creaciones que surgen del intelecto, si bien es necesario, no llega a ser suficiente, también requiere tener un componente de creatividad que sea diferente a los productos ya creados, para que puedan ser objeto de protección.

2.2 CLASES

Los derechos de autor se pueden dividir en dos grandes ramas, como lo explica la CAN (Decisión 351, 1993), en sus capítulos cuarto y quinto, estos pueden ser de índole moral y por otro lado, patrimonial, sobre los primeros cabe recalcar, que son esa gama de derechos que tiene únicamente el autor de la obra, que se ven representados en su conservación, el reconocimiento de su autoría, y la facultad de oposición a sus modificaciones que puedan afectar su buen nombre y el de su creación, ahora bien, los derechos patrimoniales atienden al lucro económico que se desprenden de estos, de los cuales pueden ser titulares tanto el creador de la obra como otros terceros a los cuales tendrán derechos a partir de la cesión o transmisión de los derechos del autor, este punto va a ser de nuestro mayor interés, ya que la producción musical es una industria, busca ser una fuente de ingresos para artistas, productores y todos los demás participantes en el diseño, producción y posterior monetización.

2.3 REGULACIÓN EN COLOMBIA

2.3.1 LEGISLACIÓN

Se debe partir del fundamento constitucional, ya que de ese se desprende toda la regulación existente en esta materia, establece la Constitución política de Colombia: “El Estado protegerá la propiedad intelectual por el tiempo y mediante las formalidades que establezca la ley.” (Const., 1991, art. 61), este artículo es el fundamento por el cual existen leyes que puedan proteger los derechos de autor, de lo anterior, se desprenden fuentes normativas que modifican, adicionan, derogan y lo más importante, regulan la propiedad intelectual, por lo que, nos detendremos en las de mayor relevancia.

2.3.1.1 LEY 23 DE 1982

La Ley 23 de 1982, se podría decir que es la base de la regulación de los derechos de autor, ya que todas las demás normativas posteriores la modifican y adicionan, en la cual trata el tema de los derechos de autor, sobre a quiénes y cuáles producciones son aquellas que protege, y algo de bastante relevancia para este artículo, las obras independientes sin perjuicio de las producciones originales de los autores o productores de la obra, en estos casos un acto tal como una adaptación, o modificación respecto de la obra original.

Lo que significa que en la actualidad se tiene a la (Ley 1915, 2018, art 11), la cual modifica algunos aspectos de la anterior ley 23 de 1982, es importante aclarar que en la actualidad la duración de los derechos de autor tienen un tiempo variable en torno al tipo de persona que cuenta con el derecho y cual es el tipo de obra, un plazo que puede ser de 80 años, 70 años o 50 años, para el caso en específico de la industria musical, el productor cuenta con un máximo de 70 años desde de publicación, y las tendencias actuales han modificado la forma en la que se producen las canciones, ya que no solo se reducen a producir un contenido auditivo conocido como fonograma, sino que se ha extendido a realizar contenido en audio y video, que ahora se considera una obra audiovisual.

Continuando con este hilo, la (Ley 1915, 2018, art 8), expresa que los productores de fonogramas cuentan con un derecho que los habilita para permitir o no, entre otras facultades, que se reproduzcan, distribuyan y se pongan a disposición del público aquellos productos de los cuales tienen derechos conexos que fueron transmitidos por medio de un contrato de cesión con el artista o artistas, sin embargo, deberíamos preguntarnos entonces, si esta protección aplica a los productores actualmente, ya que como se intuye con este formato, no se refiere única y exclusivamente a un producto sonoro, sino audiovisual, ahora, debemos tener en cuenta que los artistas realizan diferentes tipos de contratos con los productores, que pueden ser de edición, de representación, de inclusión de fonogramas y la variedad que se esté desarrollando.

2.3.1.1 INDEMNIZACIÓN POR USO INDEBIDO DE LOS DERECHOS DE AUTOR

Para este apartado, la CAN (Decisión 351, 1993, art 47), establece que se pueden establecer sanciones tales como la amonestación, la multa, la suspensión y las demás que fijen sus legislaciones, por lo tanto, a nivel interno en Colombia dentro de las consecuencias del uso indebido o violación de los derechos de autor, se encuentran sanciones que pueden ser de índole patrimonial, administrativo e incluso penal, y cabe la probabilidad de la sanción en otros ámbitos, sin embargo serán variables conforme a la situación en específico, para lo cual desarrollaremos a continuación las sanciones contra el patrimonio del infractor.

Tomando en consideración, que la reclamación por daños y perjuicios se da por medio de un proceso de responsabilidad civil contractual o extracontractual, o, dentro del proceso penal por la infracción a los derechos de autor, tal y como se expresa en la (Ley 23, 1982, art 238), dentro de los que se pueden encontrar diferentes ejemplos, tanto como de vulneración de derechos patrimoniales como morales, cuando se realiza una modificación en la obra original, cuando se registra como propia la obra de otro autor, su fijación y su circulación al público, y lo más grave es que se incluya un fin de lucro, todo lo anterior sin la autorización de los titulares, sería una infracción que da lugar a la causación de los daños y perjuicios, adicionalmente, dentro de estos procesos rigen las medidas cautelares, como el secuestro de los ejemplares y la suspensión de su comercio, reproducción o exhibición de la obra.

Las sanciones administrativas que se pueden ordenar están a cargo de la Dirección Nacional de Derecho de Autor (DNDA), así como están presentes sus atribuciones (Ley 44, 1993, art 38), que pueden ser desde la amonestación, multa de hasta 50 salarios mínimos legales mensuales, suspensión hasta por 6 meses o cancelación de la personería jurídica, lo cual será variable dependiendo de la gravedad de la conducta.

Se puede decir que, dentro de un proceso de violación de derechos de autor, (Ley 1915, 2018, art 31), el juez ordenará la destrucción del producto y de todas las herramientas utilizadas para la creación del mismo, o su retiro del comercio, significando que los infractores no podrán percibir el lucro anteriormente obtenido, ni tampoco el lucro a futuro que se podría generar, sin embargo, entra un papel importante el de la víctima, la cual puede decidir dentro de un margen si se conserva la obra o se destruye, en todo caso, el infractor no tendrá una compensación.

Y todas aquellas sanciones que se puedan presentar, serán variables entorno a las circunstancias específicas de cada caso, siendo consecuencias adicionales como el proceso disciplinario dentro del ámbito académico o investigador y su consecuente expulsión, el proceso disciplinario en el contexto laboral y su posterior despido, siendo entonces que, cometer una sanción a los derechos de autor puede acarrear consecuencias bastante graves.

2.3.1.2 DELITOS CONTRA LOS DERECHOS DE AUTOR

La violación de los derechos de autor tienen diversas responsabilidades, entre ellas la responsabilidad penal, a la cual el Código Penal, califica como delito las conductas descritas a continuación:

Cuando se refiere a los derechos morales de autor, este artículo del Código Penal (Ley 599, 2000, art. 270), se puede configurar el delito de tres maneras, la

primera consta de publicar la creación del autor sin el consentimiento del mismo, la segunda requiere registrarse como autor de la creación de otra persona, prácticamente se configura el delito en el momento que una persona que no es el autor se apropia de la obra, a la cual se le pueden hacer modificaciones o deformar el texto o la creación, la tercera consta de modificar o transformar la obra sin el consentimiento del autor, como se puede evidenciar la mayoría de estas faltas radica en desconocer la calidad del autor de la obra y atribuirse la a si mismo no siendo el autor de la obra inédita, ya que los derechos morales de autor son aquellos de la autoría de una creación inédita.

Ahora bien, este artículo del Código Penal (Ley 599, 2000, art. 271) protege los derechos patrimoniales de autor y sus derechos conexos, en el cual se puede cometer el delito cuando se distribuye la obra o creación de cualquier manera, en el caso de exhibir públicamente obras de contenido artístico o literario, comercializar o alquilar todo componente en la producción cinematográfica, reproducir obras teatrales o musicales, disponer estas obras, retransmitir o reproducir contenido audiovisual o sonoro y distribuir contenido producto de las emisiones de televisión, todas estas modalidades en las que se puede cometer este delito ha sido redactado con el fin de que se puedan proteger todas las formas conocidas en las que los autores pueden monetizar sus creaciones.

Pero entonces nos deberíamos preguntar, ¿Es un delito la profesión de la industria de la producción o la promoción de creadores?, la respuesta es no, es un negocio totalmente viable y legal en tanto se tenga la autorización expresa y escrita del autor, esa es la razón en el que hoy en día existan industrias dedicadas a la producción, tal es el caso de la musical, la cinematográfica, literaria y la científica.

Y por último, el Código Penal (Ley 599, 2000, art. 272) hace referencia a la forma de violar los mecanismos de protección de derecho de autor, derechos conexos y otras defraudaciones, entonces situaciones como eludir las medidas de protección a dichos sistemas tecnológicos, realizar maniobras encaminadas a eludir los controles, modificar la información de estos derechos y comercializar dichas modificaciones, sus copias, comercializar un dispositivo para la decodificación de la señal, distribuir una señal portadora de la información, falsificar etiquetas diseñadas para demostrar la autenticidad de las creaciones, y distribuir estas falsificaciones, resulta que este artículo protege las faltas que se pueden hacer en las diferentes etapas cuando ya existe la creación literaria, científica o artística, ese es el motivo en el cada conducta guarda relación con la siguiente.

Las anteriores son las medidas por las cuales ha implementado el Senado de la República para procurar que se eviten estas conductas y sancionar a quien las cometa, los tres artículos anteriores tienen penas de multa y de prisión, siendo que estos delitos van dirigidos a que la persona infractora en cualquier caso va a

buscar un provecho económico o un perjuicio para el autor de la creación correspondiente.

2.3.2 JURISPRUDENCIA

Respecto del desarrollo jurisprudencial, la información sobre la utilización de inteligencia artificial y la configuración de alguno de los delitos contra los derechos de autor anteriormente mencionados es bastante limitada, o posiblemente nula, un factor para tomar en consideración consta de que, la inteligencia artificial generativa no había podido ser tan avanzada como es ahora, a continuación se analizarán lo que han dicho las altas cortes y las autoridades administrativas con función jurisdiccional al respecto.

La DNDA (Dirección Nacional de Derecho de Autor, Subdirección de Asuntos Jurisdiccionales, 1-2022-80917, 2025), de manera tajante ha dicho, que solo se puede predicar autoría de las personas físicas, en otros términos, sólo son susceptibles de autoría los seres humanos que por medio de un ejercicio intelectual hayan creado una obra, lo que significa que en un primer momento, toda aquella de creación que se realice por medio de inteligencia artificial no tendrá protección alguna, a pesar de que la inteligencia artificial se encuentre realizando esfuerzos por imitar lo que es un ejercicio creativo.

Desarrollando este punto, la DNDA diferencia la idea y la expresión, en el sentido que si esta idea no se plasma de alguna forma, no se podría proteger y consecuentemente reconocer la autoría, incluso siendo una persona física, además que esta idea debe de ser original, que se plasme un rasgo del autor, que tenga su componente característico, ahora, pensemos en lo siguiente, si el autor de la obra (una persona humana en su actividad creativa) constituye la idea y por medio del uso de la IA realiza la expresión de esa idea, cabría entonces, la posibilidad del reconocimiento de autoría a está persona humana teniendo en cuenta que usó la IA como una herramienta, tal como un pintor refleja su ingenio sobre un lienzo como la ayuda de pinceles y pinturas, o un dibujante que plasma sus ideas en papel y lápiz, lo que nos hace pensar que la línea de reconocimiento o desconocimiento de derechos de autor se desdibuja constantemente.

Otro aspecto relevante de esta sentencia recalca que en el evento de una obra colectiva, en la cual, no es posible determinar cuál es el aporte de cada autor, la solución propuesta, aplicable y vigente para este caso, corresponde a que tendrá derechos aquella persona, sea natural o jurídica, la cual sufragó los gastos, que mantuvo el riesgo para la creación de esta obra colectiva, incluso en el evento tema que guardará nuestro enfoque cuando se desarrolle la idea de a quién le pertenecen las regalías que llegue a generar la obra.

Los casos anteriores, se desarrollan en un ámbito hipotético en el que se pueda probar más allá de toda duda razonable el uso de la inteligencia artificial, por tanto, no cubrir con la protección que otorgan los derechos de autor, y su entrada en el dominio público o la destrucción del contenido creado, según sea el caso. Quiero que se piense el escenario en el que por un momento en el eventual escenario en el que se use la inteligencia artificial con grados o porcentajes, en un punto que sea prácticamente imperceptible determinar que un artista y/o productora haya realizado su uso,

Se puede considerar que, en la industria musical hay una probabilidad que ya se haya implementado el uso de IA, no como un elemento que realice todas las etapas de creación musical, ya que como se ha mencionado anteriormente, comete varios errores, su uso íntegro resulta ser fácilmente detectable, pero si en vez de ello, se utiliza como una herramienta para el perfeccionamiento de determinada etapa en la creación, surgirían entonces, dos preguntas de relevancia, ¿sería posible diferenciar si una canción fue realizada o no con ayuda de inteligencia artificial?, y, ¿cómo se puede saber qué parte fue creada por IA y cuál fue creada por un ser humano?.

Por otro lado, en el area penal (Corte Suprema de Justicia, Sala de Casación Penal, SP331-2023, 2023), en la que se analiza el caso en el que, el sujeto activo de la presunta conducta, fue condenado por la realización del delito de violación a los derechos patrimoniales de autor, lo anterior, debido a que realizaba imitaciones de las obras artisticas de escultura y de pintura de un artista reconocido, además, añadir estos productos al comercio, todo lo anterior, sin contar con la autorización del maestro en vida o de sus herederos en la actualidad, de esto no podemos decir, que tendrán una sanción que pertenezcan todas aquellas personas que mediante un ejercicio artístico, pertenezcan a una corriente, movimiento artistico o estilo de arte, como lo delimitó la Corte, solo será susceptible de sanción la imitación de obras de los artistas sin su consentimiento, respecto de esto, podemos decir que en la industria musical nadie cuenta con la facultad de prohibir que otras personas, artistas o productoras generen un producto bajo los parametros de un genero musical, el que marca el ritmo, las composiciones y demás aspectos característicos.

Tal como lo establece esta Sala, los “usos honrados” son aquellos que no sean lesivos a tal punto de interferir con la obra original, puede verse desde el enfoque del comercio y el acceso al público, y eviten ser un perjuicio irrazonable, en ese orden de ideas, la dificultad radica en determinar en qué momento la creación de un producto hecho con base en la copia o la inspiración lesiona a la obra original, para el caso de la legislación colombiana, para que llegue a configurarse todos los presupuestos de un delito, deben ser de tal gravedad que lesionen el bien jurídico, que lo coloquen en un peligro real, y finalmente aplicando un filtro como una graduación de la pena conforme a su lesividad, es decir, que incluso si nos encontramos con una conducta que se puede encasillar con un

delito, si no se acredita el daño que este ocasiona, o si no es razonable, no existirá responsabilidad penal como se encuentra en esta sentencia.

2.4 ¿QUIÉN TIENE DERECHO A LAS REGALÍAS?

Las regalías son todo tipo de remuneración que percibe una persona por ser está la titular de los derechos patrimoniales y realizar la explotación de la obra, con su reproducción, fijación, exhibición, entrada al comercio o distribución al público, en un inicio se puede decir que el titular es el propio autor o creador de la obra, sin embargo, los derechos patrimoniales de autor pertenecen a la gama de derechos que se pueden ceder o negociar en caso que desee el autor, por medio de un contrato de cesión o cualquier análogo, son titulares el productor, el editor, el representante, aquella persona que lo fija y otros que lo comercialicen, según sea el caso.

Con todo lo anterior discutido, resulta sencillo afirmar que los titulares del derecho de autor son los creadores, los productores, los editores, los representantes y todas aquellas personas naturales o jurídicas, pero la cuestión importante en este momento se refiere a si la inteligencia artificial puede ser sujeto de derechos, si pueden serlo sus creadores, o si por otro lado únicamente son las personas que usan directamente esa herramienta, podríamos decir que, en ningún escenario la inteligencia artificial puede ser sujeto de derechos al carecer del cumplimiento del requisito de ser un humano y llegar al producto por medio de un ejercicio creativo, propio de su ingenio, a la IA no se le puede atribuir ingenio alguno.

Una aplicación que cuenta con bastantes usuarios, principalmente en la creación de contenido que se sube a las plataformas, puede ser por medio de producción musical, visual o audiovisual se trata de Wondershare (2026) con Filmora, un editor de videos que cuenta con herramientas alimentadas con inteligencia artificial, como el editor, un corrector que realiza sugerencias, el generador de texto, de imágenes y la creación de un video a partir de el prompt, a pesar de ello, todas aquellas personas que usen estas herramientas pueden estar realizando sus obras, sean titulares y las exploten económicamente, estos productos que tienen o pueden tener contribuciones de la inteligencia artificial en un cierto grado o porcentaje, igualmente cabe recalcar que la elección de su uso queda a arbitrio de las personas involucradas en la producción.

3. INDUSTRIA MUSICAL E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Seguramente muchas personas se preguntarán si la creación musical es un producto que únicamente pueden producir los humanos al ser una expresión de arte y de cultura, sin embargo, en esta investigación no se propondrá debatir si la creación de la música a partir del aprendizaje y recolección de datos por parte de

la inteligencia artificial se puede considerar arte o música, por lo que entonces se desarrollará la viabilidad de implementar el uso de la inteligencia artificial en el ámbito de la industria musical.

3.1 ¿CÓMO SE PRODUCE UNA CANCIÓN?

Decir que existe un proceso que inequívocamente sigan todos los productores sería una afirmación incorrecta y arbitraria, más aún, cuando algunos puntos se deben añadir u omitir conforme las reglas del género musical, sin embargo, con GuitarRec (2023) clasifica de forma detalladas 7 fases para la producción de una canción: La composición del tema; La preproducción musical, La instrumentación, arreglo musical o beat; La grabación de voz y producción vocal; La mezcla de audio, El mastering y por último, la distribución y la promoción, a partir de lo anterior, se puede decir que la creación musical es un proceso riguroso, que podemos clasificar en 3 momentos: el diseño de estructura de la canción, la ejecución de la idea de la estructura con sus arreglos, y la comercialización del producto.

Cuando se piensa en respecto del uso de la inteligencia artificial, puede ser añadida con mayor facilidad respecto de algunas fases en comparación de las otras, como la composición de una letra, se puede pedir una temática, que entregue rimas consonantes, cualquier inteligencia artificial podría generar algún tipo de contenido y su calidad dependerá del tipo de inteligencia artificial y del prompt que le de el usuario, si se busca crear una base puede ser una tarea de una aplicación más especializada, sin embargo, tendría la capacidad igualmente.

Así mismo, como los arreglos musicales los cuales la IA a partir de la búsqueda y análisis de datos puede asemejarse a las composiciones ya realizadas, en contraparte, para la realización de la estructura sería algo con mayor dificultad, debido a que es una tarea que necesita de ingenio y creatividad, que los sonidos suenen limpios, que se evite que suene forzado, los aspectos de preproducción, mezcla de audio y el diseño final atienden más a un trabajo que realiza una herramienta de edición bajo la supervisión y uso de un ser humano, y el marketing sería referente a la forma en la que se comercializa el producto, un trabajo humano en principio, siendo que en todos los casos de su aplicación, cada usuario debe ser consciente que la IA comete errores.

Seguramente uno de los aspectos o fases más preocupantes con el uso de la inteligencia artificial se refiere a la grabación de voz y su uso, con un tema que se ha estado gestando desde inicios de los 2000, Delgado (2021) introduce el tema de lo que se denomina "VOCALOID", el cual es un software que tiene la capacidad de generar la melodía solicitada y acompañarla con la voz, todos estos aspectos son personalizables, y el vocaloid de mayor trascendencia ha sido "Hatsune Miku", esencialmente es una cantante que no existe físicamente, sin

embargo, pudo llegar a monetizar con la divulgación de sus canciones a las plataformas, tal es el caso de “Levan Polka”, al cual con la ayuda de este software se realizó un cover (una nueva interpretación, modificando algunos aspectos, pero conservando la estructura de un producto musical ya existente), y al no ser una excepción a los derechos de autor, se debe contar con la licencia del titular o terminar indemnizando, con esto se puede decir que el uso de otras voces que se pueden considerar artificiales, han existido desde bastante tiempo sin representar una amenaza a los productores musicales ni a los artistas.

En atención a este proceso de producción musical, algunas industrias musicales han optado por el conocimiento especializado, en el que las personas se vuelven productores, compositores, arreglistas, beatmaker, cantantes, técnicos de mezcla, distribuidores, marketing. Todos estos roles los pueden tener personas distintas o incluso converger en una sola, ya que la música no se produce de manera tradicional cuando se tenían que grabar todos y cada uno de sus componentes, sus instrumentos, la base, la voz de los cantantes, y todo ello en un cuarto aislado del sonido, o con características especiales, sin embargo, con las nuevas posibilidades que traen la tecnología, se pueden omitir ciertos pasos, incluso haciendo que aspectos como el conocimiento, la preparación y el presupuesto dejen de ser requisitos esenciales, y pasen a ser opcionales.

En un lenguaje jurídico, se puede discriminar la industria musical en tres puntos: el primero, respecto de la fijación de interpretación o ejecución, lo que significa, grabar el producto musical en un soporte, puede ser en un disco, en una usb; el segundo, reproducir la fijación, que atiende a la realización de copias del producto, el ejemplo más claro para esta fase es la creación de discos en masa, sin embargo, con las nuevas tendencias de la actualidad, es un método que poco a poco se ha vuelto obsoleto; y por último, la transmisión, que es difundir el producto al público, generar el acceso para que las personas lo empiezan a consumir, si pensamos en estas etapas, no atienden a momentos de creación musical, ya que omiten pasos, sino que se refiere a el proceso de comercialización propiamente dicho de la producción musical.

3.2 GANANCIAS ECONÓMICAS DERIVADAS DE SU CREACIÓN

El punto más importante de la producción musical atiende a la generación de un lucro, la obtención de ganancias que generen la rentabilidad suficiente para dedicarse a este arte profesionalmente, por lo que Rodríguez (2023) señala que las formas más comunes utilizadas por las industrias se componen de la distribución de tiendas físicas y virtuales, a las que las virtuales se denominan plataformas, por otro lado el artista tiene la posibilidad de realizar concierto para la reproducción de sus obras en vivo, y ámbitos como la creación de mercancía o la publicidad con algunas marcas, todo esto diseñado para el consumo del público, lo

equivalente a su reproducción por algún medio, a continuación, se verá con mayor profundidad las plataformas.

3.2.1 PLATAFORMAS Y MONETIZACIÓN

Resulta curioso pensar en que la atención, tal y como la conocemos, se constituye como materia prima para la generación de dinero, ¿De qué forma?, a partir del modelo de la publicidad junto con los creadores, mientras los espectadores consumen el contenido, mientras que eventualmente dan su atención a la publicidad, generando un ciclo en el que los creadores generan un porcentaje de ganancias a partir de su trabajo, es importante señalar que el uso de publicidad no es el único medio de monetización, pero sí el más común dentro de estas plataformas, estas que se hablarán a continuación, no son necesariamente tiendas virtuales a las cuales los creadores de contenido generan exclusivamente producción de música, tampoco en aquellas que su contenido se restrinja a audio, sino aquellas que generan ingresos con la subida de contenido.

Youtube, es quizás la plataforma más conocida para la generación de contenido de manera profesional, lo que significa que las ganancias tienen la capacidad de ser suficientes por lo menos para la subsistencia de un creador de contenido, Google (2026) nos muestra su esquema de monetización se basa en “Youtube Partners Program (YPP)”, en la que cualquier persona que haya creado una cuenta en Youtube, potencialmente puede generar un lucro, se empieza con una solicitud desde la misma cuenta, en la cual se deben acreditar unos requisitos previos (como tener un número mínimo de suscriptores, cumplir una meta de visualizaciones en los 12 meses anteriores), y otros requisitos que se deberán cumplir permanentemente (como el cumplimiento de las Políticas de Youtube, Normas de la Comunidad, Términos del Servicio, Política de derechos de autor y la Política de ajustes en la liquidación de derechos de Youtube).

En caso de no cumplir los requisitos previos o de no seguirlos cumpliendo, no se podrá monetizar, y el creador de contenido perderá toda monetización de sus videos a futuro, en términos económicos, los creadores percibirán ingresos de manera mensual, con un monto sujeto a variables, como lo son las plazas que oferta Youtube a los anunciantes, la oferta de los anunciantes, la cantidad de personas que vieron la publicidad y desde qué lugar consumieron el contenido y consecuentemente la publicidad, cabe aclarar que, no es la única forma de monetización del canal de Youtube, se encuentran otras funciones como Miembros del canal, Super Chat, Super Stickers y la venta de mercancías.

La plataforma con el mayor número de usuarios en consumo de contenido en audio en la actualidad es referente a Spotify AB (2026), que al igual que Youtube coloca los parámetros de monetización, incluso recibe el nombre de “Spotify Partner Program (SPP)”, siendo exigencias como un número mínimo de

reproducciones durante un determinado tiempo, y el requisito con el que se diferencia del resto atiende a que los productos musicales en audio consta en que requiere lo que denomina “oyentes únicos”, así como políticas que están en contra de las creaciones artificiales, y queda la pregunta ¿Artificiales en qué sentido?, se refieren a prácticas de mala fé con el único objetivo de generar ingresos, incluso a tal punto, que Spotify sancionará a aquellas personas que infrinjan las reglas, lo que la coloca como la plataforma con los mayores filtros y un mayor control de calidad respecto del contenido que se encuentra.

Este contenido sólo puede encontrarse en forma de audio, por lo que resulta que productos como canciones, podcast y sonidos hayan preferido implementarse por este medio, también la publicidad se encuentra en formato de audio en caso de optar por el plan gratuito de su uso, o el pago de una suscripción, por otro lado, los artistas recibirán un pago mensual en función al total de visualizaciones en Spotify convertido a un porcentaje de ganancias que se generó en dicho mes.

En contraparte, existe Apple Music, una plataforma que no monetiza a base de presentar publicidad a sus usuarios, en el que, AFFINCO (2025) presenta un esquema diferente, en el que carece de una forma gratuita de acceder a estos servicios, para poder escuchar la música por este medio, requiere que todos sus usuarios paguen una suscripción, la cual les dará acceso ilimitado y sin anuncios por la suscripción, a pesar de lo que puede considerar, el pago que reciben los artistas y las productoras musicales por cada reproducción es mayor al que pueden percibir subiéndolo a las otras programas, lo equivalente a un promedio de 0.01 dólares por cada reproducción, Apple Music tiene un valor fijo y una remuneración fija a diferencia del resto, que se someten a otras variables que generan dificultad para si quiere colocar un valor, sin embargo, las políticas de monetización, de derechos de autor y las demás existentes tienen una información limitada, lo anterior, debido a tener un mayor enfoque a sus suscriptores.

Cabe aclarar que, no se ha encontrado restricción alguna de las tiendas virtuales para subir su contenido, en el sentido en el que no se tiene la obligación de exclusividad en cada plataforma, dicho de otra manera, un producto musical se puede subir simultáneamente a Youtube, Apple music, Spotify y cualquiera de las demás, sin tener consecuencias negativas y pudiendo monetizar en cada una, correspondiendo estas, a diferentes formas de ingresos, todas viables y permitidas.

3.3 CASO

A continuación se verán un caso de actualidad, que aunque pudo ser llevados ante un tribunal y fijar un precedente para las situaciones que se pudieran presentar, no se llegó a su conocimiento principalmente debido a la voluntad de la

partes, sin embargo, es de relevancia fundamental para el desarrollo de la solución de problemas a futuro, ya que es la base de la bola de nieve que se puede convertir en una avalancha de infracciones a los derechos de autor con el uso de inteligencia artificial.

3.3.1 CASO THE WEEKND Y DRAKE

Este caso no solo se puede abordar desde la perspectiva de las noticias, Ventura (2024) nos narra que un usuario subió una canción titulada “Heart on My Sleeve”, lo anterior, desarrollada con el uso de la inteligencia artificial, la que pudo replicar en cierto sentido el timbre vocal de The Weeknd y Drake, este caso fue conocido no por haber sido el primer video musical en el que se genera un producto con inteligencia artificial, sino por haber llegado a un público tan amplio, por llegar al umbral de la monetización en las plataformas, y consecuentemente que el usuario haya percibido las regalías de la canción, que a oído de los espectadores simplemente se trataría de una colaboración de estos dos artistas.

Hace poco se creía impensable que se pudiera replicar el tono de la voz de una persona al punto de hacer prácticamente imperceptible la diferencia entre el cantante original y la voz que puede generar la inteligencia artificial, pero es que directamente que se haya creado y subido esa canción no infringe los derechos de autor de ninguno de los artistas, ya que no existe un plagio sobre una obra producto de su ingenio.

Sin embargo, llega a infringir la propiedad intelectual, ya que se usa el nombre de los artistas y se muestra al público como si ellos fueran los creadores, ya que los artistas originales registran sus nombres como las marcas, todo esto, a fin de evitar que personas se presenten como ellos y para sancionar a aquellos que los usen, además que el uso de la voz y el nombre de una persona, incluso siendo el nombre artístico se acerca aún más a la suplantación de identidad de los titulares, lo que se considera bajo la legislación colombiana (Ley 599, 2000, art. 272), como “falsedad personal”, no obstante, este caso no escaló ya que con la queja que interpuso a las plataformas, la decisión que tomaron fue retirar la canción directamente junto con sus ganancias.

3.4 INSPIRACIÓN ARTÍSTICA

Resulta entre imposible e inalcanzable impedirle a un cantante que encuentre inspiración en otro artista, ya que el simple hecho de la inspiración, no configura una infracción a los derechos de autor, más adelante cuando el cantante realice una obra, que para estos fines, es de índole artístico, deberá tener la marca propia del artista, su originalidad, su toque, su sello, su marca, algo que determine que se trata de un producto propio, original e inédito; cuando se trata el

tema de la industria musical se tiene en consideración que los géneros musicales cuentan con reglas preestablecidas en el ritmo, el beat, la base, la temática y cualquiera de estos componentes de un producto musical.

Si se piensa en alimentar la inspiración de un algoritmo generativo a base de análisis de datos, se debe tener en cuenta que existen diferentes grados en los que se puede aplicar la inteligencia artificial, se puede usar para acciones básicas como la letra de la canción, la edición, y la producción de una canción, sin embargo, se puede usar para crear una canción en su integridad, o emular la voz de una persona, situaciones en las cuales son más cercanas a la configuración de una infracción.

La creación de una parodia no se puede afirmar que es una obra enteramente original, pero bajo este caso, goza de protección al ser una excepción a los derechos de autor (Ley 1915, 2018, art 16), se deja la salvedad que la obra derivada cumpla con el requisito de no generar la confusión con la obra original, que a criterio de los consumidores se encuentre la diferencia, cuando se realiza una parodia sobre una canción, significa necesariamente cambiar sus componentes como toda su letra, su temática, algunas creaciones optan por generar arreglos musicales, alterar algunos aspectos, y sería algo totalmente viable, en este sentido, se podría generar inspiración musical a tal punto de llegar a hacer una obra derivada de la original.

Cuando se habla sobre excepciones y limitaciones a los derechos de autor, realmente se pone en duda los fines altruistas, sociales, científicos, tecnológicos, de enseñanza y de préstamo de cualquier persona que realice estas creaciones, debido a que, todos sus intereses convergen en un ánimo de lucro, es el fin de la industria y de todos aquellos artistas profesionales por un lado, y emergentes por el otro.

Otra forma de acceder y utilizar el contenido protegido por los derechos de autor, se encuentra por medio de la cita, (Ley 23, 1982, art 31), en el que se evita lesionar en un primer punto, los derechos morales de autor, debido a reconocer la autoría del titular de la obra original, si se fija la cita en la cual dice que se utilizó determinado algoritmo, y este, ha sido alimentado con la siguiente lista de artistas, sus canciones, sus discos, su trayectoria, parece ser que sería suficiente, sin embargo, se pueden generar daños y perjuicios, sanciones económicas dependiendo en parte la nueva creación tenga componentes de la originaria.

3.5 ARTISTA DESARROLLADO POR IA

Si llega a surgir un artista que tenga un mayor porcentaje de uso de inteligencia artificial, o que esté en su integridad sea creado por el algoritmo conlleva bastantes problemáticas, como el hecho que la inteligencia no se

constituye en sujeto de derechos, que su uso no se encuentra en ninguna de las limitaciones y excepciones a los derechos de autor, por cuanto que, no es perceptible diferenciarlo de la original, y con el uso de la cita no sería suficiente para toda la información que recoge, y que en gran parte replica, lo que conlleva a que no se puede hacer un artista en su totalidad con inteligencia artificial, ni este ser susceptible de protección.

¿Y si esta herramienta tiene la capacidad de replicar una voz?, cabe aclarar que, la voz, tal y como la conocemos, no es y nunca será objeto de protección por los derechos de autor, ¿Por qué?, debido a que esta no es una obra, no es producto del ingenio de una persona, únicamente la voz se considera un dato, (Ley 1581, 2012, art 5), y adquiere un estatus de dato sensible, así entonces, tendría un manejo de datos aún más riguroso.

La problemática se genera en que los artistas dejan su timbre de voz en las plataformas, es un dato público, y para usar lo, debe contar con la autorización del titular; en la actualidad tampoco se puede registrar la voz de un artista, porque nunca se llegó a considerar que se pudiera replicar a tal punto de no poder discernir entre la voz derivada y la originaria, en el pasado, la existencia de imitadores de cantantes no se consideraba una amenaza en sí misma, ya que era suficiente con que hubieran estipulado que eran imitadores como para evitar cometer infracciones.

3.6 INTELIGENCIA ARTIFICIAL CREADORA DE CANCIONES

En la actualidad existen diferentes algoritmos mediante los cuales se pueden crear canciones, para lo que a criterio personal se pueden dividir de dos maneras, en un primer punto, aquellos que a partir de la orden conocida como prompt producen un producto, y en un segundo punto, aquellos que funcionan de manera más cercana a una herramienta de edición a las obras con algunas funciones alimentadas por inteligencia artificial, se pueden mencionar plataformas como SUNO.AI, FLOWVERSO, Moises AI, y todas las que se están volviendo formas emergentes de crear música, la raíz de la problemática planteada durante todo el artículo de investigación, por lo que a continuación se van a plantear sus posibles soluciones.

3.7 POSIBLE SOLUCIÓN A LA PROBLEMÁTICA

Con el auge de la inteligencia artificial generativa, han surgido diferentes aplicaciones, como podemos encontrar a Moises AI (2025), una herramienta de edición diseñada principalmente para la producción musical, con aspectos como subir la grabación, las bases, los beats, las mezclas, los arreglos, en otras palabras, no como la creación total de una canción a partir de un prompt, sino

como un complemento para la edición de productos musicales, el detalle de relevancia consta de que cuenta con funciones alimentadas con inteligencia artificial, como la generación de beats a partir de la base subida por el usuario, la posibilidad de modificación de la voz subida o la generación de voces, la mezcla y la separación de sus componentes, lo que funciona a partir del pago de créditos o su suscripción.

Resultan importante lo que estipula Moises AI en sus términos y condiciones, como establecer que es únicamente responsable el usuario de la aplicación en tener todos los permisos o licencias para el uso del contenido que sube a la plataforma, que de una manera u otra es titular de los derechos, por tanto todos esos datos que suba se eximirá de responsabilidad está aplicación, dentro de estos, no se encuentra información amplia sobre la cesión de derechos de autor o su licencia, ya que internamente reconocen que Moises AI no es un sujeto de derechos, y lo que produzca no es susceptible de protección, y el uso que le den las personas estará bajo su propio riesgo.

Aunque se incluya el monitoreo por parte del soporte de está herramienta, con fines tendientes a evitar una infracción a los derechos de autor, estipulan que no están obligados a realizarlo, si bien, la revisión y el monitoreo de su propia aplicación es necesaria, por la razón de ser espontánea y ni siquiera periódica no llega a ser suficiente, debido a que estipulan que no es su obligación controlar lo que hace el usuario, lo que se traduce en un control limitado de su propia herramienta por parte de los desarrolladores.

Por otro lado, se ha diseñado una inteligencia artificial orientada a la creación de canciones, esta inteligencia artificial recibe el nombre de SUNO AI, esta inteligencia artificial es generativa, ¿cómo se usa?, el usuario inserta un comando dando órdenes sobre cuál es el tema de la canción, cual es el ritmo y género de preferencia, a lo cual se denomina "PROMPT", en la cual SUNO AI realizará una búsqueda en la base de datos existentes, replicará patrones y modificará a partir de las órdenes la letra, el ritmo y el género musical.

Si bien no podemos decir con certeza cuál es la clave que determina que una creación musical sea exitosa o no, tomando de referencia componentes como la voz, el cual es una atribución personalísima de los artistas y protegida debidamente por los derechos de autor, ya que los artistas cuentan con la fama y su trayectoria en la industria musical, la forma más sencilla de reconocer un cantante consta del el timbre de voz, a pesar de eso se evidencia que no todas las canciones de un artista serán indiscutiblemente exitosas, el ritmo no es determinante en el éxito, y eso lo podemos contrastar con que no todas las canciones de un genero en especifico sean éxitos, ni los temas que trate terminan siendo la causa de la fama y la fortuna, en resumen, el éxito de una producción musical es algo que tiene en gran parte un componente de aleatoriedad.

Es así entonces que resulta un debate complicado determinar la autoría y consecuentemente, quién tiene derecho a los derechos patrimoniales y los conexos que se perciban de una canción creada con inteligencia artificial, temas que son de total importancia en la industria musical, eso nos remonta a SUNO AI, la cual se puede usar de manera gratuita y también presenta una opción de pago como se evidencia en los términos y condiciones de uso (2024), en la cual establece que aquel usuario que tenga versiones de pago tendrá la facultad de usos comerciales.

Es decir, poder monetizar las creaciones y percibir sus frutos, con la acción de pagar a los creadores de la inteligencia artificial se puede entender como una cesión de los derechos patrimoniales de autor, lo cual es totalmente viable, igualmente se reconocería que los creadores de SUNO AI son los autores al tener los derechos morales de autor, entonces no habría controversias con su uso debido a que estos son en diferentes derechos, y como se evidenció en el caso de Drake y The Weeknd en la industria musical y los derechos de autor, lo más importante radica en determinar a quien se le atribuye el derecho de su monetización.

En el ámbito musical podemos encontrar diferentes opiniones, como en el caso que la inteligencia artificial (IA) no debería usarse y debería sancionarse cualquier forma de uso dentro de la producción, pero también se pueden encontrar posturas como la de Boucher (2023), una cantante con el nombre artístico de “Grimes”, la cual más allá de las cuestiones éticas y problemáticas de uso, mediante Twitter otorgó su consentimiento para que se use su voz en un producto musical o que se pueda usar para alimentar un algoritmo de (IA) para sus usos comerciales sin tener consecuencias legales.

Grimes es una artista que está consciente que un producto musical tiene muchos aspectos variables que pueden determinar el éxito o el fracaso de un producto musical y consecuentemente su monetización, tales como el género, la composición, el nombre de un artista famoso, y algo que no se puede predecir, el interés y patrones de consumo de las personas, y que estas herramientas generativas se basan replicar y modificar patrones ya establecidos, ya que anteriormente como se menciona en la normativa de los derechos de autor, al menos en Colombia no se puede renunciar a los derechos morales de autor, pero dentro de la industria musical lo más importante son los derechos patrimoniales y los conexos, para la obtención del lucro por el producto musical, a lo cual la artista Grimes presenta la mejor solución, que condiciona su autorización del uso de su voz si aquellos productores reparten a la mitad sus ganancias, lo equivalente a si hubiera realizado una colaboración con otro cantante o una productora musical.

Entonces resulta que, partiendo de estos puntos de vista, por un lado, la cesión de derechos patrimoniales y conexos a cambio de una contraprestación mediante el pago para usos comerciales de una IA generativa de música, de

edición, de escritura de la letra, generativa de la voz, entrenamiento de la IA, entre los diversos aspectos que se pueden encontrar con esta, y el consentimiento por parte de los artistas del uso de su voz más que su música o género musical.

4. CONCLUSIONES

A modo de conclusión, el éxito de un producto musical se debe a la suma de diferentes factores, dentro de los cuales no se puede determinar a ciencia cierta que el producto llegue a un umbral de visualizaciones para llegar a su monetización, por así decirlo, existe una aleatoriedad en cada canción, en la que no se encuentra una relación directamente proporcional en razón a su inversión y ganancia, por esta misma razón, los usuarios de la inteligencia artificial generativa deben pagar las licencias para su uso, lo cual los habilita para su explotación con fines comerciales, este pago se puede asimilar a un contrato de cesión de derechos, lo que evita pleitos entre las desarrolladoras y sus usuarios.

Actualmente, en Colombia se tiene una legislación nula en materia de derechos de autor, por lo que no existe aún algún caso de infracción a los derechos de autor con el uso de inteligencia artificial, y en caso de presentarse esa situación, existiría un vacío y una falta de precedente para la decisión de un juez, teniendo en cuenta adicionalmente que, será un debate probatorio extenuante para acreditar el uso de inteligencia artificial, más en el caso de un uso entre moderado y leve de inteligencia artificial, y la dificultad en discernir qué parte hizo cada persona o herramienta, se pierde la cadena de creación, en el que el derecho buscará estar a la vanguardia que las existentes y futuras problemáticas que se generan en el día a día, por lo que en Colombia se deben crear políticas que orienten el uso responsable, consciente y ético de la inteligencia artificial, en tal punto de legislar y reglamentar para evitar estos vacíos y la incertidumbre que genera.

La inteligencia artificial potencialmente es una amenaza para la industria musical, sin embargo, con un uso responsable y ético de estos algoritmos generativos tiene la capacidad de mejorar la eficiencia en la producción musical, en ciertos ámbitos que puede ayudar, y más como una herramienta que como un sistema resolutivo absoluto, la inteligencia artificial comete errores, y quizá llega a infringir derechos, y ahí entra el rol de los productores musicales y los artistas, en evitar que estos daños se generen, o en tal caso, corregirlos, ya que creer que la inteligencia artificial puede solucionar todo problema existente crea una burbuja, que en cualquier momento se puede estallar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AFFiNCO. (2025). Estadísticas de Apple Music 2026: Las cifras detrás del gigante del streaming. <https://affinco.com/es/apple-music-statistics/>

Boucher, C. [Grimezs] (2023, 24 abril). "I'll split 50% royalties on any successful AI generated song that uses my voice. Same deal as I would with any artist i collab with. Feel free to use my voice without penalty. I have no label and no legal bindings". [Tuit]. Twiter/X

Código Penal Colombiano. (2000, 24 de julio) Ley 599 de 2000, Artículo 270 [Libro Segundo], Título VIII. Diario Oficial No. 44.097 de 24 de julio de 2000. http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_0599_2000_pr010.html#270

Código Penal Colombiano. (2000, 24 de julio) Ley 599 de 2000, Artículo 271 [Libro Segundo], Título VIII. Diario Oficial No. 44.097 de 24 de julio de 2000. http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_0599_2000_pr010.html#271

Código Penal Colombiano. (2000, 24 de julio) Ley 599 de 2000, Artículo 272 [Libro Segundo], Título VIII. Diario Oficial No. 44.097 de 24 de julio de 2000. http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_0599_2000_pr010.html#272

Comunidad Andina de Naciones (CAN). (1993). Decisión 351 de 1993: Régimen común sobre derecho de autor y derechos conexos. Gaceta Oficial del Acuerdo de Cartagena, No. 145. <https://cdr.com.co/wp-content/uploads/2016/03/decisin-andina-351-de-1993.pdf>

Congreso de Colombia. (2018, 12 de julio). [Ley 1915 de 2018]. Artículo 8. Diario Oficial No. 50.652 de 12 de julio de 2018. http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1915_2018.html#8

Congreso de Colombia. (2018, 12 de julio). [Ley 1915 de 2018]. Artículo 11. Diario Oficial No. 50.652 de 12 de julio de 2018. http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1915_2018.html#11

Congreso de Colombia. (2018, 12 de julio). [Ley 1915 de 2018]. Artículo 31. Diario Oficial No. 50.652 de 12 de julio de 2018. http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1915_2018.html#31

Congreso de Colombia. (1993, 5 de febrero). [Ley 44 de 1993]. Artículo 38.
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=3429>

Congreso de Colombia. (1982, 28 de enero). [Ley 23 de 1982]. Artículo 238.
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=3431>

Congreso de Colombia. (2012, 17 de octubre). [Ley 1581 de 2012]. Artículo 5.
http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1581_2012.html#5

Constitución política de Colombia [Const.]. (1991, 20 de julio) Artículo 61 [Título II].
Gaceta Constitucional No. 116 de 20 de julio de 1991.
http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/constitucion_politica_1991_pr001.html#61

Delgado, A (2021). *HATSUNE MIKU Y FENÓMENO VOCALOID: FACTORES SOCIOCULTURALES DEL AUGE DE LOS IDOLS VIRTUALES*. (Tesis doctoral). Universidad de Sevilla.
<https://idus.us.es/server/api/core/bitstreams/42e0460f-1733-4465-a928-da117bc98b28/content>

Fernández, Y. (2025). Qué es un prompt y por qué son tan importantes para usar la Inteligencia Artificial.
<https://www.xataka.com/basics/que-prompt-que-importantes-para-usar-inteligencia-artificial>

Galicia, B. (2024). Descifrando los LLMs. Medium.
<https://medium.com/@brendagalicia/descifrando-los-llms-ed5153549a79>

Google. (2026). Políticas de monetización de canales de YouTube. Ayuda de Youtube. <https://support.google.com/youtube/answer/1311392>

GuitarRec Estudio de Grabación Online. (2023, 13 de abril). 7 Fases de una PRODUCCIÓN MUSICAL (paso a paso). [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=cMS8LLxU5jA>

Handley, T. (2025) La absurda batalla por el huevo frito de yema azul que enfrenta a humanos contra la IA.
<https://es.gizmodo.com/la-absurda-batalla-por-el-huevo-frito-de-yema-azul-que-enfrenta-a-humanos-contra-la-ia-2000188669>

Moises AI. (2025). Terms & Conditions.
<https://help.moises.ai/hc/en-us/articles/7401394754962-Terms-Conditions>

Oficina de Información Científica y Tecnológica para el Congreso de la Unión, (2018). Inteligencia Artificial. <https://www.foroconsultivo.org.mx/INCyTU/documentos/Completa/INCYTU18-012.pdf>

Proyecto de Ley 253 de 2022. (2022, 29 de noviembre) Senado de la República. <https://leyes.senado.gov.co/proyectos%20/index.php/textos-radicados-senado/p-ley-2022-2024/2840-proyecto-de-ley-253-de-2022>

Proyecto de Ley 059 de 2023. (2023, 1 de agosto) Senado de la República. <http://leyes.senado.gov.co/proyectos/index.php/textos-radicados-senado/p-ley-2023-2024/2964-proyecto-de-ley-059-de-2023>

Real Academia Española. (2014). Inteligencia - Definición. Diccionario de la lengua española, 23.^a ed., [versión 23.8 en línea]. <https://dle.rae.es/inteligencia>

Rodríguez, A. (2023, 8 de agosto). Cómo funciona la Industria Musical en 2 minutos 2025. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=M8rX2ZSYKM4>

Sentencia SP331-2023. (2023, 9 de agosto). Corte Suprema de Justicia, Sala de Casación Penal. (Luis Hernández, M.P). [https://cortesuprema.gov.co/corte/wp-content/uploads/relatorias/pe/b1sep2023/SP331-2023\(56944\).pdf](https://cortesuprema.gov.co/corte/wp-content/uploads/relatorias/pe/b1sep2023/SP331-2023(56944).pdf)

Sentencia 1-2022-80917. (2025, 1 de agosto). Dirección Nacional de Derecho de Autor, Subdirección de Asuntos Jurisdiccionales (Carlos Corredor, Subdirector Técnico de Asuntos Jurisdiccionales). <https://www.derechodeautor.gov.co/sites/default/files/2025-08/1-2022-80917%20Beatriz%20Vasquez%20vs%20El%20Tiempo%20SA%20y%20otros.pdf>

Spotify AB. (2026). Elegibilidad para la monetización de canciones. <https://support.spotify.com/us-es/artists/article/track-monetization-eligibility/>

Suno AI. (2024). Terms of Service. <https://suno.com/terms/>

Ventura, J. (2024). Música, Inteligencia Artificial y derechos de autor: el caso de “Heart on My Sleeve”. <https://vaventura.com/cultura/musica/ia-derechos-autor?utm>

Wondershare. (2026). Editor de video con tecnología de inteligencia artificial. <https://filmora.wondershare.es/ai-features.html>