

Licenciada en Comunicación Audiovisual y Máster en Investigación en Comunicación Social por la Universidad Pompeu Fabra. Desde 2017, investiga el impacto de la Inteligencia Artificial en las artes. Actualmente es co-directora del +Rain Film Festival, el primer festival europeo de cine e IA, una iniciativa coorganizada por la Universidad Pompeu Fabra y el Sónar +D.

## Anna Giralt Gris

Es cofundadora de Artefacto, centro de investigación, producción e innovación en cine y tecnología, desde donde promueve la beca OpenDocs en colaboración con RunwayStudios. También coordina el curso de posgrado "Cine, algoritmos e inteligencia artificial" en la Universitat Autònoma de Barcelona y es profesora asociada en la Universitat Pompeu Fabra. Ha colaborado con el CCCB, la Fundació Foto Colectania, MediaLab Prado, y Sónar+D, entre otros. Sus películas y proyectos new media han sido seleccionados y premiados en festivales como CPH:DOX, Visions du Réel, HotDocs, SXSW, IDFA, Málaga o DocsBarcelona entre otros.

Cineasta e investigadora



Licenciado en ingeniería técnica de telecomunicaciones y comunicación audiovisual. Tiene un máster en medios interactivos y actualmente realiza el doctorado en Cine e Inteligencia Artificial. Es profesor de la Universidad Autónoma de Barcelona, de la Universidad Pompeu Fabra y BAU. Trabaja habitualmente en el comité de selección de IDFA Bertha e IDFA Forum.

## Jorge Caballero

Es cofundador de Artefacto y GusanoFilms. Ha dirigido y producido varias películas y proyectos interactivos e inmersivos, que han sido seleccionados y premiados en importantes festivales de todo el mundo como IDFA, HotDocs, SXSW, Mar del Plata, BAFICIO, Guadalajara, DocsBCN o Málaga entre otros. Ha ganado en dos ocasiones el Premio Nacional de Documental en Colombia.

Cineasta e investigador



# LA IA EN LAS INDUSTRIAS CREATIVAS:

## ni es una caja negra ni hace magia

Anna Giralt Gris y Jorge Caballero

**L**a irrupción de la inteligencia artificial (IA) en la industria cinematográfica marca un hito comparable a la invención de la cámara fotográfica en el siglo XIX: un avance tecnológico que generó un nuevo arte, la fotografía.

Este artículo se adentra en la manera en que esta tecnología redefine el cine, señalando un punto de inflexión en la creación y distribución de las obras audiovisuales. ¿Quizás estamos frente a un nuevo medio artístico que todavía no tiene nombre?

1

### Vocabulario esencial

**E**mpezaremos con un vocabulario básico creado para este artículo que nos permite simplificar términos complejos.

**Inteligencia Artificial:** la IA es un campo de las ciencias de la computación que se enfoca en la creación de sistemas capaces de realizar tareas tales como el reconocimiento de patrones. Este término, ampliamente

utilizado fuera del campo computacional, induce a la confusión, ya que la "inteligencia" exhibida por las máquinas no implica conciencia o comprensión autónoma en el sentido humano, y como muy bien subraya la investigadora Kate Crawford<sup>1</sup> y el escritor Evgeny Morozov<sup>2</sup>: la IA ni es inteligente, ni es artificial. Así que la súper poderosa IA es en realidad estadística avanzada, aunque este nombre no suene tan *fancy*.

**Aprendizaje de máquina:** es una rama de la IA que desarrolla técnicas para hacer que las máquinas *aprendan*, pero no en el sentido humano de aprender y comprender, sino en el sentido de haber sido entrenadas para tomar decisiones -buenas y rápidas- basadas en grandes bases de datos. Para un algoritmo, aprender significa mejorar su rendimiento en una -o varias tareas- a través de la exposición a más datos relacionados con esa tarea, sin necesidad de estar explícitamente programado para cada situación.

**Entrenamiento:** exponer a los algoritmos a grandes volúmenes de datos para que aprendan a reconocer patrones. El proceso se asemeja mucho a cómo los humanos aprendemos a través de la experiencia y la corrección. Se inicia exponiendo el algoritmo a una gran cantidad de datos, como imágenes o textos, cada uno etiquetado con información relevante, enseñándole a reconocer patrones y diferencias. Por ejemplo, al entrenar un modelo para identificar frutas, se le muestran miles de imágenes de manzanas y peras,

<sup>1</sup> <https://www.theguardian.com/technology/2021/jun/06/microsofts-kate-crawford-ai-is-neither-artificial-nor-intelligent>

<sup>2</sup> <https://www.theguardian.com/commentisfree/2023/mar/30/artificial-intelligence-chatgpt-human-mind>



Foto: Pexels / Luis Quintero

indicándole cuáles son cuáles. A medida que el algoritmo hace sus propias predicciones, se corrige cuando se equivoca (puede ser una corrección humana o algorítmica), ajustando sus parámetros internos para mejorar su precisión en futuras identificaciones. Este proceso iterativo, donde la máquina aprende de sus errores y ajusta su enfoque, refleja la esencia del aprendizaje automático y del denominado entrenamiento.

**La IA generativa** se centra en crear contenido nuevo: texto, imágenes, música, etc.; utiliza lo que ha aprendido de un vasto corpus de datos para producir algo nuevo que responde a las indicaciones específicas dadas por el usuario. Este proceso se lleva a cabo sin buscar coincidencias directas dentro de su conjunto de datos de entrenamiento, sino a través del aprendizaje de los datos iniciales.

**La discriminativa** se enfoca en clasificar o predecir basándose en patrones aprendidos de un conjunto de datos de entrenamiento. A diferencia de los modelos generativos, que pueden generar nuevos datos basados en lo aprendido, los discriminativos realizan predicciones lo más exactas posible. Son particularmente útiles en tareas de reconocimiento, como la identificación de imágenes o la clasificación de textos.

2

### *Los humanos piensan y crean, no los algoritmos*

**E**n el campo artístico, uno de los debates más candentes alrededor de su uso está en la autoría y los derechos asociados al concepto de autor: el copyright. Pero estos algoritmos, de momento, no crean nada por

3

### *Impacto de la IA generativa en la industria del cine*

**L**a capacidad de estos sistemas estadísticos para generar automáticamente imágenes, textos, sonidos y otros elementos, está transformando las formas tradicionales de hacer cine. Este cambio no solo afecta a la eficiencia y costos de producción, sino que también

sí solos. No tienen una comprensión de lo que están ejecutando ni una intención, no son autónomos -aunque sirvan para automatizar tareas-. La toma de decisiones en la implementación de estos sistemas recae en nosotros, los humanos. La IA no es mágica ni es una caja negra, pero actualmente está delimitada por una narrativa que fomenta que tengamos esta percepción totalmente errónea. Vincular la IA con la magia o con cajas negras es una manera de eludir responsabilidades y de no hablar de uno de los temas más importantes sobre esta tecnología: la concentración de poder y las condiciones laborales bajo las que opera<sup>3</sup>. Actualmente son muy pocas las compañías que tienen la capacidad de entrenar estos modelos porque se necesita una capacidad computacional enorme, hablamos de grandes granjas de ordenadores que sirven para poder procesar todo lo que erróneamente se denomina nube. Estas empresas: Microsoft, Amazon, Meta, Google, y todas sus filiales, operan bajo la lógica extractivista del capitalismo, es decir, ligada al beneficio económico, pero no social. Adentrémonos en el impacto de esta tecnología en el sector de la imagen en movimiento.

<sup>3</sup> <https://www.dair-institute.org/blog/letter-statement-March2023/>

---

*Cada vez hay más startups que sacan al mercado nuevos productos para automatizar la producción, si se usan bien, la producción independiente de cine, puede empezar a jugar con los mismos juguetes que usan los big players*

---

nos hace reabrir debates sobre temas fundacionales como la originalidad, la creatividad o el concepto de autor, y otros fundamentales como las condiciones laborales de los trabajadores del sector.

Cuando nos referimos al impacto de esta tecnología en el cine (y por extensión a las industrias creativas), desde nuestro punto de vista, hay dos maneras de pensar e implementar estos algoritmos. Una, puramente basada en la mejora de la eficiencia y la productividad, que responde a la lógica del sistema capitalista *more and faster* a costa de todo, y un enfoque artístico que busca en esta tecnología una exploración creativa de los nuevos espacios que se abren con ella.

**Desde la lógica de la eficiencia y la productividad**, estos algoritmos ya hace años que operan en el mercado de la imagen. En el ámbito de las plataformas de *streaming*, los algoritmos de identificación y clasificación, ya hace tiempo que predicen el comportamiento de los usuarios y la toma de decisiones sobre proyectos. Un ejemplo paradigmático es la creación de la serie *House of Cards*<sup>4</sup> en 2013 basada en el análisis del *Big Data*.

Otros usos más recientes en el terreno de la producción son para predecir el éxito de taquilla de una película, decidir las actrices que funcionarán mejor o dar luz verde a proyectos, basándose solamente en el guión. Estos análisis cada vez son más accesibles a través de

plataformas que ofrecen estos servicios, como Cynelitic en Estados Unidos o LargoAI en Europa, y pueden llevar a una estandarización de las producciones mucho más rápida que la que sucede ya de manera natural. El problema es que solo se basan en los éxitos económicos, y sabemos que, desafortunadamente muchas veces, el valor cultural de muchas películas no está ligado a un éxito de taquilla.

También se usan para automatizar ciertas tareas de pre-producción como desglosar guiones, ajustar presupuestos o preparar calendarios de rodaje, y eso puede proporcionar mucha más agilidad a la producción independiente de cine. Cada vez más *startups* sacan al mercado nuevos productos para automatizar la producción. Estas herramientas, bien usadas por los productores y creadores de cine independiente, les puede permitir competir al mismo nivel que los *big players*. Así que el momento actual no puede ser más interesante.

**En el terreno del cine independiente**, y hurgando en las posibilidades creativas y estéticas que nos propone esta nueva tecnología, encontramos películas que tensionan el medio.

*Fairytale*<sup>5</sup> del cineasta Alexander Sukorov, es una película de 2022, que a través de *deepfakes* revive a figuras históricas como Hitler, Stalin, Mussolini, Churchill, Napoleón y Jesucristo, y los sitúa en un limbo indefinido en las proximidades del paraíso. Una suerte de archivo audiovisual generado a través de fotografías y textos reales que genera un ambiente inquietante y revelador. De 2023 es la película *Aggro Dr1ft*<sup>6</sup>, dirigida por Harmony Korine, que usa IA generativa en algunas secuencias. Korine se refiere a esta tecnología como una mera herramienta creativa a la que no hay que temer, de momento<sup>7</sup>.

Y en un contexto todavía más experimental e independiente hay varios proyectos que también juegan con las posibilidades de esta tecnología. La serie *Nothing, Forever*, inspirada en la sitcom *Seinfeld*, se transmitió en Twitch ininterrumpidamente desde diciembre de 2022, hasta que fue censurada<sup>8</sup>. Pese a los entresijos del caso, lo interesante del planteamiento es la idea de generación infinita automatizada. En este sentido, en 2023, realizamos un experimento audiovisual, *Generative Rain*<sup>9</sup> que pretendía cuestionar la obra cerrada audiovisual y plantear el concepto de generación infinita que permite esta tecnología.

Para seguir estas experimentaciones menos convencionales con el medio, es muy interesante analizar los varios festivales de cine que nacieron en 2023 centrados

---

<sup>4</sup> <https://bigdatamagazine.es/house-of-cards-el-exito-que-netflix-creo-gracias-a-la-inteligencia-artificial>

<sup>5</sup> <https://www.imdb.com/title/tt21227108/>

<sup>6</sup> <https://www.imdb.com/title/tt28494518/>

<sup>7</sup> <https://www.latimes.com/entertainment-arts/movies/story/2023-09-13/harmony-korine-aggro-dr1ft-tiff>

<sup>8</sup> <https://es.wired.com/articulos/nothing-forever-es-censurada-en-twitch-por-transfobia>

<sup>9</sup> <https://www.artefactofilms.com/cine/generative-rain>



Foto: Pexels / Kyle Loftus

únicamente en el cine hecho con IA. El primero fue el AIFF<sup>10</sup>, que se celebró en Nueva York en febrero de 2023, organizado por la *startup* pionera en la IA generativa *runway*. El festival tiene como objetivo posicionar esta tecnología en los circuitos cinematográficos, un claro ejemplo es que su segunda edición empieza en Los Ángeles. Otro de los ejemplos que cabe destacar en Europa es el +RAIN Film Festival<sup>11</sup>. Con un objetivo más ambicioso, ya que está co-organizado por la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona y el Sónar+D, quiere ser un evento que impulse el debate y la reflexión alrededor de los usos e impactos de esta tecnología.

## 4

### *Los términos se difuminan*

**U**no de los aspectos más fascinantes de esta tecnología es que las fases cinematográficas y la terminología que hemos estado usando hasta ahora, mutan y se difuminan.

¿Cuándo empieza la filmación y termina la edición, si se puede generar un plano en la sala de postproducción? ¿Cómo cambia el concepto de versión original si puedo hacer que un actor hable en otro idioma, con su misma voz, usando solo un algoritmo? ¿Y qué pasará con el concepto de distribución cuando

## *Las fases cinematográficas y la terminología que hemos estado usando hasta ahora, mutan y se difuminan*

lleguemos a casa y generemos un thriller de 1 hora ambientado en España en tiempo real? Estaremos ante un cine hiper-personalizado para consumo casi individual, una experiencia que seguro transformará nuestra relación con el cine, o quizás tendremos que hablar ya directamente de otro medio.

Muchas preguntas, muchos retos por resolver y muchas oportunidades también.

## 5

### *Abramos el debate sobre el copyright*

**D**estacadas figuras como la fotógrafa Annie Leibovitz reconocen el valor de la IA como una herramienta más en el arsenal creativo. Para Leibovitz, la intervención digital, como la que ofrece Photoshop, es ya una extensión de la creatividad en la fotografía<sup>12</sup>, un medio

<sup>10</sup> <https://aiff.runwayml.com/>

<sup>11</sup> <https://www.upf.edu/es/web/rainfilmfest>

que, en esencia, no captura la realidad de manera pura, y cuestiona la supuesta representación de la realidad que hace la fotografía. Pero para la escritora y gran intelectual Naomi Klein, cuando hablamos de IA, lo que está pasando es el robo más grande de la historia.

Cuando Naomi Klein habla del robo más grande la historia hace referencia a las bases de datos usadas para los entrenamientos, en un artículo publicado en el diario *The Guardian* en mayo de 2023 dice:

*what we are witnessing is the wealthiest companies in history (Microsoft, Apple, Google, Meta, Amazon ...) unilaterally seizing the sum total of human knowledge that exists in digital, scrapable form and walling it off inside proprietary products, many of which will take direct aim at the humans whose lifetime of labor trained the machines without giving permission or consent.*<sup>13</sup>

Klein argumenta que la capacidad de crear productos con esta tecnología ahora es tan rápida, que cuando la regulación llega -dirimida normalmente en los juzgados-, ya es muy difícil deshacer el camino andando, porque la tecnología ya ha pasado a ser necesaria e incuestionable. Como pasó con *Google Maps* o *Google Books*. Lean todo el artículo porque es muy interesante ver cómo el mantra de pedir perdón en lugar de pedir permiso, es una técnica recurrente en Silicon Valley.

## 6

### Las bases de datos de entrenamiento y el copyright

Si nos adentramos en terrenos estrictamente legales, y bajo la noción de copyright, varios académicos defienden que pese a haber usado estas imágenes o textos (o cualquier dato), para los entrenamientos, esto no supone haber infringido el copyright. Argumentan que las afirmaciones sobre el uso indebido de imágenes para crear

copias o derivados son incorrectas, ya que la tecnología de IA generativa visual no opera con archivos reales, sino que solamente aprende de estos datos. Una de las bases de datos más famosas es LAION-5B<sup>14</sup>, una colección de 5,85 mil millones de pares de imágenes y textos filtrados por CLIP<sup>15</sup>. LAION en realidad es un índice de imágenes que proviene de otro índice: el web Common Crawl, que ofrece solo enlaces a contenido público en la web. Esta argumentación técnica sigue y expone que la IA permite generar nuevas imágenes, basadas en las indicaciones textuales de los usuarios que usan estos modelos, sin copiar trabajos preexistentes. Y aquí viene lo más interesante: que los verdaderos demandados en un juicio serían los usuarios finales, ya que son estos quienes podrían crear imágenes que son sustancialmente similares a las obras cuyos datos de imagen fueron incluidos en el entrenamiento de datos del sistema de IA<sup>16</sup>.

Aquí volvemos a la importancia del vocabulario y la comprensión del funcionamiento de esta tecnología. Los sistemas basados en IA aprenden o copian? Tendremos que seguir muy al detalle cómo evoluciona la legislación en Europa, y cómo se dirimen las causas abiertas en los juzgados de Estados Unidos, como la demanda de *New York Times* contra OpenAI y Microsoft, a la que se le sumaron otros medios<sup>17</sup> o la demanda de Getty Images contra Stable Diffusion<sup>18</sup>, entre otras. Pero, en Estados Unidos, si nos basamos en casos anteriores y en la aplicación de doctrina del *fair use*, es posible que el entrenamiento entre dentro del *fair use*. Los tribunales de Estados Unidos han abordado situaciones similares durante más de 30 años en decenas de casos, permitiendo el uso de datos sin consentimiento en casos con un propósito socialmente beneficioso<sup>19</sup>. También está permitido en la Unión Europea amparado en la minería de datos<sup>20</sup>. Hasta la fecha, ningún tribunal ha considerado que el entrenamiento de IA constituya una infracción de derechos de autor, pero en 2023 la oficina de Copyright de USA, empezó una profunda revisión del concepto de copyright<sup>21</sup>. Así que tendremos que esperar a ver cómo evoluciona el término.

<sup>12</sup> <https://www.digitalcameraworld.com/tutorials/photography-itself-is-not-really-real-i-use-all-the-tools-available-says-annie-leibovitz-in-her-lacademie-des-beaux-arts-induction>

<sup>13</sup> <https://www.theguardian.com/commentisfree/2023/may/08/ai-machines-hallucinating-naomi-klein>

<sup>14</sup> <https://laion.ai/blog/laion-5b/>

<sup>15</sup> CLIP es una tecnología basada en aprendizaje profundo utilizada para capacitar redes neuronales en la identificación y categorización de imágenes, utilizando descripciones en lenguaje natural: <https://openai.com/research/clip>.

<sup>16</sup> Murray, Michael D. "Generative AI Art: Copyright Infringement and Fair Use". *SMU Sci. & Tech. L. Rev.* 26, 2023, pp. 259.

<sup>17</sup> <https://www.nytimes.com/2024/02/28/technology/openai-copyright-suit-media.html>. <https://www.nytimes.com/2023/12/27/business/media/new-york-times-open-ai-microsoft-lawsuit.html>.

<sup>18</sup> <https://newsroom.gettyimages.com/en/getty-images/getty-images-statement>.

<sup>19</sup> <https://knowingmachines.org/knowing-legal-machines/legal-explainer/questions/can-gen-ai-companies-train-their-systems-on-things-i-made#fn-3>.

<sup>20</sup> <https://blogs.ifa.org/lpa/2020/06/10/text-and-data-mining-articles-3-and-4-of-the-eu-dsm/>.

<sup>21</sup> <https://issues.org/generative-ai-copyright-law-crawford-schultz/>.

# 7

## El copyright a lo largo de los siglos

**E**n la Antigua Grecia, la ausencia de un concepto de propiedad intelectual permitía la copia manual de obras por esclavos, valorando más a los autores por la difusión de sus trabajos que por las ganancias individuales. Esta práctica de copia se perpetuó en monasterios, que se convirtieron en centros de preservación y difusión del conocimiento. La fundación de universidades en el siglo XII aumentó la necesidad de replicar textos, conduciendo a la invención de la imprenta por Gutenberg en el siglo XV. Este avance revolucionó la producción y distribución de literatura, facilitando el acceso masivo a los textos y permitiendo una selección de ideas a propagar, marcando un punto de inflexión en la conservación y diseminación del conocimiento cultural.

En 1710, el Parlamento británico estableció un precedente en la historia de la propiedad intelectual con la aprobación del primer estatuto de derechos de autor durante el reinado de Anne de Gran Bretaña. Este estatuto otorgó a los autores derechos exclusivos de reproducción, distribución y venta de sus obras, con una protección inicial de 14 años, renovable por otro periodo similar. Este marco legal marcó un hito al reconocer por primera vez a los autores como legítimos titulares de derechos sobre sus creaciones, estableciendo así una duración limitada para dichos derechos. Posteriormente, la Ilustración francesa reforzó la relación entre el autor y su obra, lo que condujo a la creación de las primeras leyes y organizaciones en defensa de los derechos de los autores, como la Ley de Derechos de Autor de 1790 en Estados Unidos, que introdujo principios similares influenciados por el estatuto de la reina Anne<sup>22</sup>.

El término "autor" es esencial en el contexto de los derechos de autor, aludiendo a la persona física que crea una obra original. Es vital comprender que la protección legal no se aplica a ideas generales, sino a la forma concreta en que estas ideas se materializan y manifiestan, y esta es una de las problemáticas actuales en torno a la IA. Tanto en Estados Unidos como en Europa, de momento no se pueden registrar las obras con IA porque la línea entre idea y expresión de la idea no está clara. Es decir, los registradores de propiedad intelectual entienden que el uso de herramientas de IA conlleva un grado elevado de azar y aleatoriedad en el que la autoría humana deja de tener peso y su intervención es más conceptual, es decir, solo a nivel de idea, no de expresión de la idea.

*El término "autor" es esencial en el contexto de los derechos de autor, aludiendo a la persona física que crea una obra original. Es vital comprender que la protección legal no se aplica a ideas generales, sino a la forma concreta en que estas ideas se materializan*

El artista Mario Klingemann opina que

*what it's ok for humans is ok for machines, we can all go to the library. Copyright is not up for this new way of discovery. I do not believe in creativity, everything is there you just need to find it. Copyright is like a colonization. Everything influences everything<sup>23</sup>.*

Klingemann también menciona que la escala humana y la escala maquina obviamente son muy diferentes, y esta comparación quizás se queda pequeña, pero permite repensar términos. De hecho, esta aportación es una actualización de la idea que ya planteó Aby Warburg con su Atlas Mnemosyne, que cada imagen nueva es deudora de una imagen anterior.

Y también existe un proyecto fundamental que propone herramientas a los artistas para saber si sus obras han sido utilizadas para el entrenamiento de estos modelos fundacionales es *Spawning*. Una iniciativa liderada por Holly Herndon y otros artistas, que busca establecer un registro para el "no entreno". Su objetivo es ofrecer una opción de exclusión para aquellos que entrenan modelos de IA, subrayando la importancia del consentimiento informado de los titulares de derechos cuyas obras se utilizan en el entrenamiento de IA<sup>24</sup>. Hecho que abre otro debate alrededor del hecho de entrenar modelos solamente con bases de datos de pago, ¿quién podría permitirse eso? De nuevo, las mismas empresas que ya tienen el monopolio. Esto impediría que la mayoría de proyectos *open-source* pudieran competir, y también limitaría mucho el avance de nuestra creatividad.

<sup>22</sup> [https://avalon.law.yale.edu/18th\\_century/anne\\_1710.asp](https://avalon.law.yale.edu/18th_century/anne_1710.asp)

<sup>23</sup> <https://youtu.be/TT3e670hC0g?si=TvJ4U2LWwTCEFzOT&t=2230>

<sup>24</sup> <https://spawning.ai/>

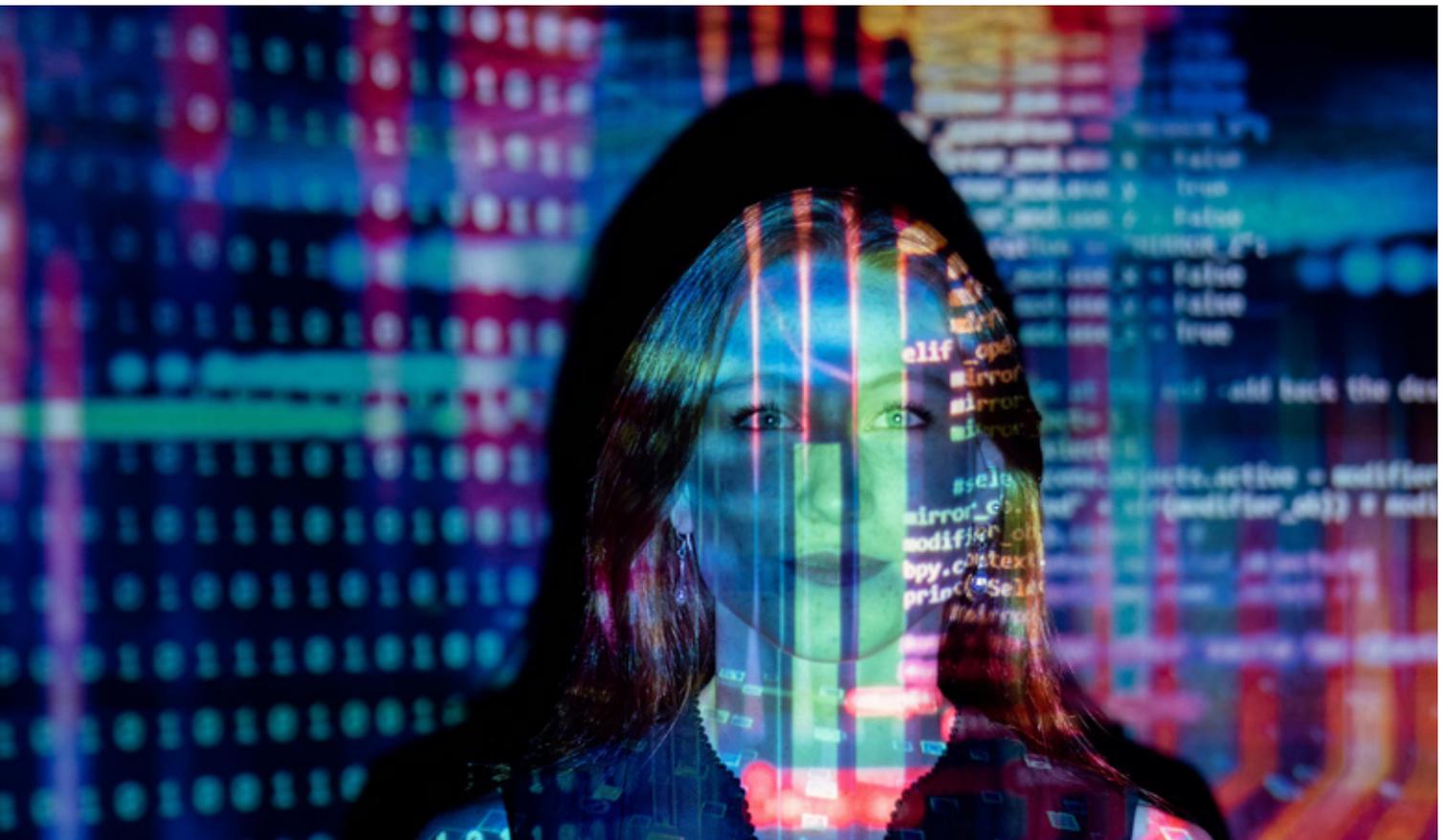


Foto: Pexels / This Is Engineering

Sin duda, un tema que promueve un análisis muy profundo sobre cómo queremos que sea el concepto de copyright en la industria cultural, ¿uno más basado en la creatividad y menos en los incentivos económicos? Quizás es una buena oportunidad para que repensemos los marcos sociales, legales y culturales que sustentan la producción creativa<sup>25</sup>.

## 8

### *Derechos de autor y derechos laborales*

**E**n 2023 el sindicato de escritores, la Writers Guild of America y el de actores SAG-AFTRA, se declararon en huelga por diversos motivos laborales, pero entre ellos estaba la adopción de la IA y las consecuencias en su trabajo. Después de meses de huelga llegaron a varios acuerdos<sup>26</sup> entre los que es interesante destacar que los productores no pueden obligar a los guionistas a utilizar IA

o que la IA no tiene lugar en el “Writer’s Room” ni en los créditos de cualquier producción. En el acuerdo con el Sindicato de Actores Americano destaca la autorización expresa de los actores para la digitalización de su imagen y la creación de imágenes no rodadas, asegurando que se especifiquen claramente los usos permitidos de estas digitalizaciones.

Ambos sindicatos buscaron establecer límites y protecciones legales sobre el uso de la IA, reconociendo su inevitable integración en la producción cinematográfica y televisiva. Mientras, sigue el debate sobre cómo la IA puede servir como herramienta para las profesiones creativas sin necesidad de suplantar sus roles o de degradar sus trabajos, ya que, por ejemplo, si se permite que una idea original sea generada por un sistema de IA, entonces, los escritores se vuelven en meros correctores de estilo, y con ello, se degrada su trabajo y su salario.

Lo importante e interesante de estas tecnologías es que nos puedan facilitar el trabajo y expandir horizontes creativos, y no desplazarnos del mercado laboral o reducir nuestros derechos.

<sup>25</sup> <https://issues.org/generative-ai-copyright-law-crawford-schultz/>

<sup>26</sup> <https://www.nytimes.com/2023/11/08/business/media/actors-strike-deal.html>

<https://www.wgacontract2023.org/wgacontract/files/memorandum-of-agreement-for-the-2023-wga-theatrical-and-television-basic-agreement.pdf>