

## **INICIATIVA QUE REFORMA Y ADICIONA EL ARTÍCULO 23 DE LA LEY FEDERAL DE CINEMATOGRAFÍA, A CARGO DE LA DIPUTADA CLAUDIA LIZETH PALOS GARCÍA, DEL GRUPO PARLAMENTARIO DE MORENA**

La que suscribe, Claudia Lizeth Palos García, integrante del Grupo Parlamentario de Morena en la LXV Legislatura del Congreso de la Unión, con fundamento en lo dispuesto en el artículo 71, fracción II, de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, así como el numeral 1 fracción I, del artículo 6 y los artículos 77 y 78 del Reglamento de la Cámara de Diputados, somete a la consideración del pleno de esta asamblea la presente **iniciativa con proyecto de decreto, por el que se reforma el párrafo primero y se adiciona un segundo al artículo 23 de la Ley Federal de Cinematografía, en materia de protección de derechos de artistas de doblaje y locución a fin de prescindir de la inteligencia artificial para generar emulación de voces que tengan como origen las voces de los artistas de doblaje y locución**, al tenor de la siguiente.

### **Exposición de Motivos**

El talento de algunas personas, que en muchos casos es producto de una virtud asociada con una habilidad pocas veces vista, es una ventaja competitiva que no todos aprovechan para un beneficio económico.

Por otro lado, existen casos en que, sabiendo de sus habilidades, las personas buscan alguna oportunidad para explotar sus dones y facilidad ya sea para imitar voces o para crear distintos sonidos y voces que sean atractivas para el mundo del entretenimiento como es el caso de personas que tienen la habilidad de imitar o manipular sus cuerdas bucales para emitir un amplio umbral de tonos de su voz para participar ya sea en concursos de imitación o en el doblaje de voces de distintos personajes de películas ya sea de dibujos animados o de producciones cinematográficas que se distribuyen en salas de cine o en sistemas de streaming así como en el mundo del espectáculo creado para la televisión abierta y de paga ya sea en telenovelas nacionales y extranjeras en las que se requiere el proceso de doblaje para la difusión y promoción de producciones cinematográficas de gran alcance.

Lo anterior da forma e importancia a la industria del doblaje, un sector que en América Latina vio sus inicios principalmente en México en el decenio de 1940.

Esta industria ha transitado por diferentes etapas en su historia en las que ha tenido épocas muy prósperas, pero también periodos de debacle e incertidumbre como el que a últimas fechas se ha descubierto y salido a la luz con la llegada o advenimiento de una evolución acelerada de la tecnología, en especial de la inteligencia artificial en su modalidad de inteligencia artificial “generativa” que es la responsable de que se vea amenazada la industria del doblaje debido a que este tipo de tecnología es capaz de obtener de forma muy rápida pero poco ética (ventajosa) las características de las voces de artistas de doblaje y replicarlas sin necesidad de emplear al artista, dejando de lado esa dependencia y con ello transgredir sus derechos a percibir un beneficio de sus habilidades, aptitudes, cualidades o dones innatos propios.

## Problema por resolver

Por ello, esto último representa una problemática que puede ser el principio de múltiples actos de transgresión a los derechos de artistas de doblaje, locutores o de todos y todas aquellas personas que de laguna manera poseen voces y habilidades, aptitudes y cualidades que son únicas o que en un momento dado han sido íconos de medios de comunicación solo por poseer tonos o habilidades bucales que representan una imagen o identidad representativa de alguna marca o personaje con la que las personas ya se identifican o asocian para preferir una marca o producto como lo puede ser un programa de televisión, una caricatura, película o programa de radio, en fin, son muchas las posibilidades de éxito de algún producto en medios de comunicación o difusión masiva gracias a las características de la voz del artista o locutor como lo puede ser un programa de radio en el que la preferencia de la audiencia es por la voz y personalidad de su presentador o presentadora y que con el **advenimiento** de la **inteligencia artificial generativa**, que puede imitar de manera prácticamente perfecta e imperceptible para la audiencia, las características de la voz original y con ello producir programación y producciones artificiales generadas con esta tecnología, ocasionando con esto, que los productores de contenido simplemente dejen de contratar, desempleando a artistas de doblaje, locutores y demás actores que intervienen en dichas producciones.

## Antecedentes de la industria del doblaje y la imitación humana

### *Doblaje*

El término *actor de doblaje* (en femenino, *actriz de doblaje*), también conocido como *doblador(ra)* o *doblajista*, hace referencia a quien trabaja como actor de voz (actriz de voz) y se encarga de sustituir los diálogos originales de una producción audiovisual, a posterior, en un estudio de grabación.

### **Reseña del doblaje en México**<sup>1</sup>

Todos crecimos acompañados de personajes entrañables de las películas series y caricaturas. Aquellos mundos en los que hemos encontrado un escaparate de la realidad.<sup>1</sup>

Detrás de cada personaje, cada risa y cada aventura hay un actor profesional de doblaje.

El sonido en el cine y televisión son inventos relativamente nuevos. En 1927 se proyectó la primera película sonora, *El cantante de jazz*.<sup>1</sup>

Ya que la tecnología de la época no permitía la captura directa de la voz de los actores, una vez terminado el rodaje los actores debían sentarse frente a una pantalla que proyectaba la película y grabar su propia voz tratando de empatar los movimientos de los labios.<sup>1</sup>

Esta técnica sentaría las bases del sonido en el cine y la televisión y con ello impulsaría el inicio de la industria del **doblaje** en México.

México siempre ha estado a la vanguardia del doblaje, fue en nuestro país en donde por primera vez se doblaron series y películas estadounidenses y europeas al español.<sup>1</sup>

Los primeros actores de doblaje en el país, surgieron de las radio-novelas o del Cine. En 1944 la compañía Metro Goldwyn Mayer llegó a México en busca de voces para sus estudios de doblaje. En 1944 y 1945 fueron contratados 2 grupos de actores para trabajar en Nueva York, muchos de ellos provenientes de la XEW.<sup>5</sup>

Durante 1947 y 1948 los actores contratados en Nueva York tuvieron que regresar a México. Los gobiernos de Argentina y México vieron en el doblaje una competencia desleal para el cine local y el doblaje de películas fue prohibido, sin embargo, el doblaje de dibujos animados en cambio siguió realizándose.

La adaptación en el doblaje va más allá de la traducción y la sincronía. El tono neutro del español de Ciudad de México resultó muy atractivo; y gracias a esta peculiaridad la distribución de cine, series y caricaturas por el resto del continente de habla hispana fue un éxito.<sup>1</sup>

En México no sólo se dotó de voz a distintos personajes, también fueron incorporados rasgos culturales que reforzaron la empatía y el éxito, un claro y maravilloso ejemplo de adaptación es el clásico *Top cat* y su traducción al español, *Don Gato y su pandilla*, estrenada en 1961 en Estados Unidos. Al no tener éxito en su país de origen fue cancelada después de 30 capítulos, sin embargo, se trajo a México y puso en manos de actores de primer orden como el famoso Jorge Arvizu, El Tata, la caricatura se convirtió en una de las favoritas.<sup>1</sup>

En estos últimos años el doblaje en nuestro país ha sufrido distintos embates. Por un lado la competencia, pues el doblaje en el resto del continente se ha abaratado y con ello perdido calidad.<sup>1</sup>

Existe un fenómeno que tuvo origen en Estados Unidos: Las voces de celebridades en películas animadas, esto muchas veces no ha tenido buenos resultados pues el doblaje es una especialidad del actor y no cualquiera puede hacerlo bien. La Ley anti doblaje fue otro duro golpe, prohibía el doblaje de películas extranjeras con el argumento de que la posibilidad de ver una película extranjera doblada al español le robaba audiencia al cine nacional.<sup>1</sup>

La industria del doblaje es muy antigua y tuvo su origen en Estados Unidos de América, pero vio un nicho de oportunidad cuando México fue requerido para que participara en proyectos de doblaje de productoras extranjeras para abarcar mayor mercado debido al acento que en el centro de nuestro país prevalece y gracias a esas características nuestro país fue ganando terreno hasta convertirse en el líder del ramo en toda América Latina.

**¿Por qué una persona logra imitar a la perfección la voz de otra? <sup>2</sup>**

La voz de cada uno de nosotros es única. Sin embargo, la práctica, la capacidad para controlar su aparato vocal y una habilidad innata permite a algunas personas imitar casi a la perfección el habla de otros.

... hay quien emula la voz y los ademanes de otros por placer o para divertir al público. Numerosos actores y humoristas se han hecho famosos por su especial don para las imitaciones, mientras que personas no son capaces ni tan siquiera de reproducir un acento voluntariamente (incluso aunque se les pegue sin querer). ¿En qué se fijan estos hábiles imitadores y cómo son capaces de modificar su voz?<sup>2</sup>

Más allá del aspecto puramente lingüístico, hay otros elementos que conforman nuestra identidad fonética. Estos pueden provenir del exterior -derivados de la cultura o los hábitos que tengamos, como el acento- o estar determinados por la anatomía y fisiología del aparato de fonación (donde se incluyen la laringe y las cuerdas vocales) y el resonador (boca, faringe).<sup>2</sup>

Mientras que las oscilaciones de las cuerdas vocales determinan factores como la frecuencia y la armonía del sonido, el también conocido como tracto vocal lo moldea por resonancia. Así, el sonido que producimos al hablar es el resultado de la combinación de estas variables, que determinan el tono e intensidad.

“Las anatomías vocales diferentes producen voces distintas”, señala un estudio sobre imitaciones e identidad vocal elaborado por investigadores argentinos (<https://www.nature.com/articles/srep03407#abstract>).

“Las voces son únicas debido a las características de su timbre”, nos explica el actor e improvisador vocal Enrique Martínez (*Los Hombres de Paco*). Como en un instrumento de música, “el timbre forma la personalidad vocal” de cada individuo. Esta variable viene determinada por el conjunto de armónicos (vibraciones de las ondas) que la constituyen.<sup>2</sup>

“Para lograr emular la voz de otra persona, tienes que saber cómo cambiar tu tracto vocal para producir diferentes sonidos y calidades de voz: controlar los músculos, como la lengua, y aprender cómo articular para producirlos”, nos explica la investigadora en fonética Elisabeth Zetterholm, cuyo campo de estudio se centra en la imitación oral.<sup>2</sup>

Sin embargo, aunque los imitadores sepan controlar ciertos elementos de su aparato de resonancia, hay una parte que responde a la intuición. “Y que no está relacionada con la anatomía ni con cómo sean tus cuerdas vocales”, señala Martínez. Las imitaciones requieren la participación de distintas áreas del cerebro: mientras el hemisferio izquierdo controla el habla, el derecho se especializa en habilidades perceptivas y musicales.<sup>2</sup>

En fin, el mundo del doblaje y la imitación encierra elementos que necesitan una valoración como parte de los derechos de las personas que poseen esas habilidades, aptitudes y dones particulares que forman parte de un activo intangible que es motivo de generación de ingresos y beneficios en el negocio de la producción de obras artísticas y cinematográficas, pues aunque no se aprecie en primera instancia, un artista de doblaje puede imitar voces de

personajes que pueden haber sido creados en otras partes del mundo o, aún más importante, pueden crear las voces exclusivas de múltiples personajes, como por ejemplo (como se mencionó anteriormente) las voces icónicas de diversos personajes de la serie de dibujos animados de Don gato y su pandilla creadas por Jorge Arvizu, El Tata (qepd), o las voces de las películas de *Shrek* por Eugenio Derbez (de Burro) en su versión en español, o las voces de los personajes que interpreta Leonardo DiCaprio realizadas por José Antonio Macías.

Seguro hemos escuchado a “Blas García”, la voz que dobla los libretos al español de Sylvester Stallone, Arnold Schwarzeneger, Optimus Prime y muchos más (en su doblaje en español). Así pueden mencionarse muchos casos donde los personajes se caracterizan por tener traducciones y doblajes con las mismas voces a fin de mantener congruencia para el espectador en favor del entretenimiento de miles de personas.

Enseguida ejemplificamos para fines ilustrativos de la presente exposición de motivos, algunos casos en los que artistas de doblaje han participado en producciones muy representativas y exitosas:

**Pedro de Aguillón Lozano**, mejor conocido como **Pedro D’Aguillón Jr.** (22 de noviembre de 1947-3 de febrero de 2022) fue un locutor, director y actor de doblaje mexicano, hijo del también fallecido actor Pedro D’Aguillón, es conocido como una de las primeras voces de Freddy Krueger en *Pesadilla en la calle del infierno*, la voz habitual de Dan Aykroyd, y la voz de Willie Tanner en *Alf*.<sup>3</sup> Rambo.

En el anime es conocido por ser la voz de Tao Pai Pai en *Dragon Ball*, de Chang Changku/Cyborg 006 en *Cyborg 009* y de Yoruichi Shihouin en su forma de gato en *Bleach*.

Y por ejemplo se ha documentado el reparto de doblaje para la icónica película de Rambo en la que participaron los siguientes actores de doblaje entre los que aparece Pedro de Aguillón Jr. Y una voz inconfundible como la de Rubén Moya:<sup>4</sup>

Imagen	Personaje	Actor original	Actor de doblaje
	John Rambo	Sylvester Stallone	Pedro D'Aguillón Jr.
	Cnel. Samuel Trautman	Richard Crenna	Víctor Guajardo
	Sheriff Will Teasle	Brian Dennehy	Rubén Moya
	Sargento Arthur "Art" Galt	Jack Starrett	Emilio Guerrero
	Teniente Clinton Morgan	Patrick Stack	
	Mitch	David Caruso	Martin Soto
	Lester	Alf Humphreys	Jorge Santos
	Ward	Chris Mulkey	César Soto

Y así como en México, en otras partes del mundo, por ejemplo España, hay un prolífero mercado para este mundo del negocio e industria del doblaje.

En España se manifestaron recientemente distintos sectores los artistas de doblaje y locución para impulsar medidas legales para proteger sus derechos.

### **Caracterización de la problemática que ha surgido con el advenimiento de la inteligencia artificial**

Como se mencionó en párrafos anteriores, existe un fenómeno que se adjudica a la evolución y avance de la tecnología que de forma agigantada y hasta desproporcionada, ha abarcado espacios cada vez más grandes y con ello ha invadido territorios que de alguna forma no le pertenecen aprovechando la ausencia de regulación en materia de derechos de los artistas de doblaje y locución.

Lo anterior se manifiesta y se expone en diferentes artículos periodísticos y de investigación como el que en esa materia, presentó el diario español *Público* en su versión digital por medio de su artículo “**La inteligencia artificial se entrena con el trabajo robado a millones de artistas**”, publicado en su página web el 2 de julio de 2023, donde se lee lo siguiente:

**¿Dónde quedan los derechos de autor de la ingente cantidad de obras artísticas empleadas como materia prima para entrenar a la IA generativa de voz, imágenes y textos?** <sup>5</sup>

“Queremos luchar por que el trabajo de un actor lo haga siempre un ser humano”, sentencia Raúl Lara, presidente del Sindicato de Artistas de Doblaje de Madrid (Adoma).

Su cruzada comenzó esta **primavera**, cuando un estudio de grabación español organizó una “**convocatoria de emociones**”, por encargo de una **multinacional**. En ella, se pedía a actores que expresaran distintas entonaciones y sentimientos con su voz.<sup>5</sup>

“Al principio, no sabíamos para qué era. Hasta que nos dieron un documento de **cesión de derechos** que decía que era para entrenar a una **red neuronal**. En cuanto nos enteramos, paramos la convocatoria. Era la definición de pan para hoy y hambre para mañana”, cuenta Lara a *Público*.

Los actores se movilizaron y se pusieron en contacto con otros **sindicatos** hermanos en distintos puntos de **España**: València, Sevilla, Galicia, Euskadi, Barcelona...<sup>5</sup>

“Todos los compañeros estábamos de acuerdo. Queremos parar esto hasta que no esté regulado y haya unas **reglas** del juego”, señala. Con este fin, crearon la plataforma de Asociaciones y Sindicatos de Artistas de Voz de España (**PASAVE**), que lanza un “mensaje de unidad” delante de las empresas tecnológicas.

**United Voice Artists pidió que se detenga el “entrenamiento y clonado ilegal de sus voces”** <sup>5</sup>

“Hemos pedido a los estudios de grabación que se incluya una **cláusula específica** en nuestros **contratos** donde especifique que no se pueden usar nuestras **voces** para entrenar a **inteligencia artificial**”, recalca Lara.

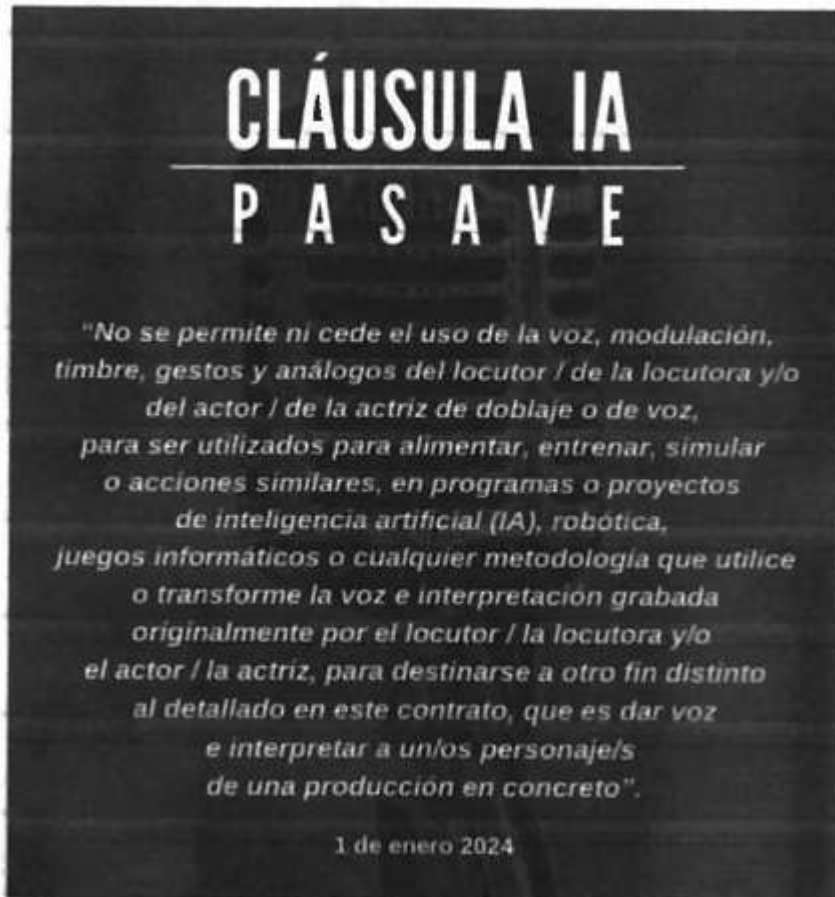
Porque para que la inteligencia artificial generativa produzca voces con la mayor **naturalidad** posible, necesita entrenarse primero con materia prima de **origen humano**.

Toda esta tecnología está muy avanzada en **inglés** y en el español de **Latinoamérica**, pero no en el de **España**”, señala Raúl Lara. “Detrás de esto hay multinacionales que buscan ofrecer paquetes de **IA** generativa de audio en todos los idiomas de la **Unión Europea**”, añade.<sup>5</sup>



Por eso, están a la busca y captura de alimento –**voces reales**– para educar a sus **algoritmos**. Y qué mejor que utilizar **actores de doblaje** profesionales. “La inteligencia artificial se entrena con el **trabajo robado** a millones de artistas”, denuncia Lara.

Derivado de lo anterior en España, se ha impulsado la inclusión en la normativa correspondiente, de la cláusula IA Pasave, que a la letra dice:



La preocupación es genuina, y en el país no es la excepción. Por ello deben tomarse medidas al respecto, sobre todo legislativas, para evitar la trasgresión de derechos de las personas que se están viendo afectadas y en un futuro muy cercano posiblemente sean desplazadas en materia laboral por esta circunstancia y con ello, serán o ya están siendo víctimas de violación a sus derechos humanos.

## **Marco legal en México**

En el país también está pasando lo mismo que en otras partes del mundo en esta materia y como se expuso, se trata de un fenómeno de tipo socioeconómico que ha avanzado de manera muy rápida y de forma casi inesperada porque nadie se imaginaba que la Inteligencia Artificial pudiera ser un factor que perjudicaría de alguna manera a diversos sectores poblacionales y económicos como es el caso que se presenta en la presente iniciativa.



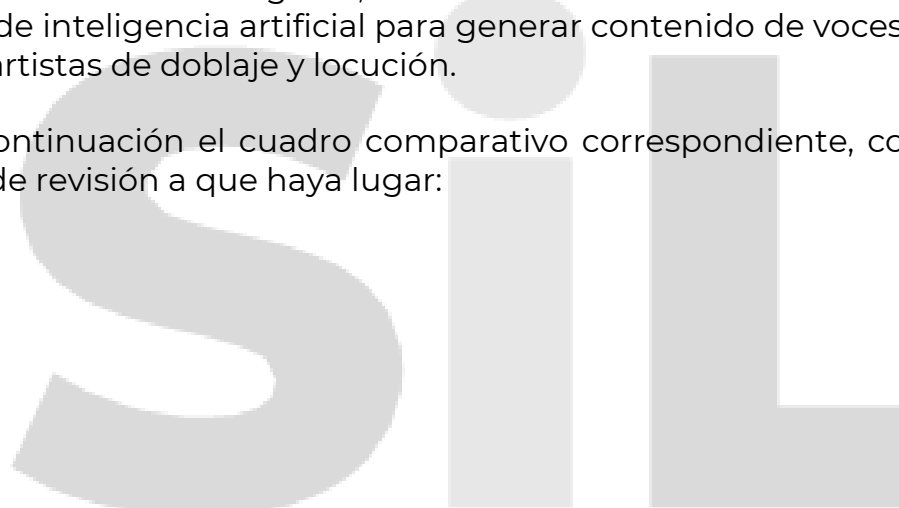
En México, en materia de legislación que aborde este fenómeno específicamente para ofrecer una solución contundente, no existe alguna norma que aborde el problema y sus posibles aristas, es por esa razón que se propone que sea reformado el artículo 23 de la Ley Federal de Cinematografía, para establecer que

**Artículo 23.** Con el fin de conservar la identidad lingüística nacional, **y los derechos de los artistas de doblaje y locutores**, el doblaje de películas extranjeras se realizará en la República Mexicana, con personal y actores mexicanos o extranjeros residentes en el país, salvo las disposiciones contenidas en convenios o tratados internacionales, y en los precisos términos del artículo 8o. de esta ley.

**Para el efecto, se deberá prescindir de tecnología de Inteligencia Artificial para la generación de emulación de voces que tengan como origen las voces de los artistas de doblaje y locución.**

Por lo expuesto se propone reformar el párrafo primero y adicionar uno segundo al artículo 23 de la Ley Federal de Cinematografía, donde se establezca de forma clara la disposición de la no utilización de inteligencia artificial para generar contenido de voces que tengan origen las voces de los artistas de doblaje y locución.

Se presenta a continuación el cuadro comparativo correspondiente, con fines de claridad para el proceso de revisión a que haya lugar:



Texto vigente en la Ley Federal de Cinematografía	Texto propuesto en el proyecto de decreto
<p>ARTICULO 23.- Con el fin de conservar la identidad lingüística nacional, el doblaje de películas extranjeras se realizará en la República Mexicana, con personal y actores mexicanos o extranjeros residentes en el país, salvo las disposiciones contenidas en convenios o tratados internacionales, y en los precisos términos del Artículo 8o. de esta Ley.</p> <p>(Sin Correlativo)</p>	<p>ARTICULO 23.- Con el fin de conservar la identidad lingüística nacional, <b>y los derechos de los artistas de doblaje y locutores</b>, el doblaje de películas extranjeras se realizará en la República Mexicana, con personal y actores mexicanos o extranjeros residentes en el país, salvo las disposiciones contenidas en convenios o tratados internacionales, y en los precisos términos del Artículo 8o. de esta Ley.</p> <p><b>Para el efecto, se deberá prescindir de tecnología de Inteligencia Artificial para la generación de emulación de voces que tengan como origen las voces de los artistas de doblaje y locución.</b></p>

Por lo anteriormente motivado y fundado, someto a la consideración de esta soberanía, el siguiente proyecto de:

**Decreto por el que se reforma el primer párrafo y se adiciona un segundo párrafo al artículo 23 de la Ley Federal de Cinematografía, en materia de protección de derechos de artistas de doblaje y locución para prescindir de la inteligencia artificial para la generación de emulación de voces que tengan como origen las voces de los artistas de doblaje y locución.**

**Único.** Se **reforma** el primer párrafo y se **adiciona** un segundo párrafo al artículo 23 de la Ley Federal de Cinematografía, para quedar como sigue:

**Artículo 23.** Con el fin de conservar la identidad lingüística nacional, **y los derechos de los artistas de doblaje y locutores**, el doblaje de películas extranjeras se realizará en la República Mexicana, con personal y actores mexicanos o extranjeros residentes en el país, salvo las disposiciones contenidas en convenios o tratados internacionales, y en los precisos términos del artículo 8o. de esta ley.

**Para el efecto, se deberá prescindir de tecnología de Inteligencia Artificial para la generación de emulación de voces que tengan como origen las voces de los artistas de doblaje y locución.**

## Transitorio

**Único.** El presente decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el Diario Oficial de la Federación.

## Notas

1 <https://www.mexicodesconocido.com.mx/doblaje-mexico.html>

2 [https://www.lasexta.com/tecnologia-tecnoplora/ciencia/divulgacion/que-persona-logra-imitar-perfeccionvozotra\\_2017030958c1df240cf264516ca8fd8d.html#:~:text=La%20voz%20de%20cada%20uno,pefecci%C3%B3n%20el%20habla%20de%20otros](https://www.lasexta.com/tecnologia-tecnoplora/ciencia/divulgacion/que-persona-logra-imitar-perfeccionvozotra_2017030958c1df240cf264516ca8fd8d.html#:~:text=La%20voz%20de%20cada%20uno,pefecci%C3%B3n%20el%20habla%20de%20otros)

3 [https://doblaje.fandom.com/es/wiki/Pedro\\_D%27Aguill%C3%B3n\\_Jr.](https://doblaje.fandom.com/es/wiki/Pedro_D%27Aguill%C3%B3n_Jr.)

4 <https://doblaje.fandom.com/es/wiki/Rambo>

5 <https://www.publico.es/sociedad/inteligencia-artificial-entrena-robado-millones-artistas.html>

Palacio Legislativo de San Lázaro, a 16 de abril de 2024.

Diputada Claudia Lizeth Palos García (rúbrica)