

Bogotá D.C., Julio de 2025

Señor  
**DIEGO ALEJANDRO GONZÁLEZ GONZÁLEZ**  
Secretario General  
Senado de la República

107

**Ref.** Presentación Proyecto de Ley “Por medio de la cual se modifican la Ley 23 de 1982 y la Ley 397 de 1997 y se dictan otras disposiciones”.

Conforme con lo previsto en los artículos 139, 140 y subsiguientes de la Ley 5ª de 1992, presentamos a consideración del Congreso de la República el Proyecto de Ley “Por medio de la cual se modifican la Ley 23 de 1982 y la Ley 397 de 1997 y se dictan otras disposiciones”.

Por tal motivo, se anexa el original y dos copias.

Atentamente,



**FABIAN DIAZ PLATA**  
Senador de la República



fabian.diaz.legislativo@gmail.com  
Carrera 7 No. 8-68  
Edificio Nuevo del Congreso  
Oficina 530B-531B



(+57) 313 377 4142



fabian.diaz.comunidad



fabian.diaz.plata



@FabianDiazPlata



**FABIAN  
DIAZ**

**PROYECTO DE LEY N° \_\_ DE 2025 SENADO**

“Por medio de la cual se modifican la Ley 23 de 1982 y la Ley 397 de 1997 y se dictan otras disposiciones”.

**El Congreso de Colombia,**

**DECRETA:**

**Artículo 1º. Objeto.** La presente Ley tiene por objeto reconocer el arte digital como expresión artística, propendiendo su inclusión en igualdad de condiciones con otras manifestaciones creativas; igualmente, regular la protección de las obras y creaciones desarrolladas con la asistencia de sistemas informáticos con intervención humana, con el fin de fomentar la innovación, la producción artística y el fortalecimiento de las industrias culturales y creativas en el territorio nacional.

**Artículo 2º. Definiciones.** Para los efectos de la presente Ley se adoptan las siguientes definiciones:

- a. **Arte digital:** Aquella expresión artística que utiliza herramientas tecnológicas para crear, presentar o difundir obras, en cuya elaboración implica la asistencia de sistemas informáticos bajo control humano, manifestada artísticamente a través de ilustración digital, modelado 3D, animación, arte generativo, realidad aumentada, videoarte y cualquier forma emergente de expresión digital.
- b. **Asistencia de sistemas informáticos con intervención humana:** El uso de herramientas tecnológicas, incluidas aquellas basadas en inteligencia artificial, que operan conforme a parámetros, instrucciones o decisiones definidas y supervisadas por un ser humano.

En ningún caso se considerará como asistencia de sistemas informáticos, la introducción de instrucciones simples, comandos o solicitudes automáticas, sin la participación de un ser humano en el proceso de creación, supervisión o de selección.

**Artículo 3º.** Modifíquese el literal A del artículo 8 de la Ley 23 de 1982, así:

A. Obras artísticas, científicas y literarias, entre otras, los: libros, obras musicales, pinturas al óleo, a la acuarela o al pastel, dibujo, grabado en madera, obras caligráficas y crisográficas, obras producidas por medio de corte, grabado, damasquinado, etc., de metal, piedra, madera u otros materiales, estatuas, relieves, escultura, fotografías artísticas, pantomimas, u otras obras coreográficas, arte digital y otras expresiones asistidas por sistemas informáticos, siempre que exista una intervención humana.

**Artículo 4º.** Adiciónese el párrafo 5 al artículo 30 de la Ley 23 de 1982, así:

**Parágrafo 5.** *La protección de los derechos morales se aplicará en los sistemas informáticos con intervención humana, debiendo reconocerse la autoría en toda reproducción, adaptación, modificación o circulación de la obra.*

**Artículo 5º.** Adiciónese el literal O y el párrafo 3 del artículo 18 de la Ley 397 de 1997:



(...)

**O. Arte digital y otras formas de expresión con asistencia de sistemas informáticos con intervención humana.**

(...)

**Parágrafo 3.** El Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes, en coordinación con las entidades territoriales, promoverá el fomento, la investigación y la difusión del arte digital como expresión artística.

*En este sentido, impulsará la implementación de un programa nacional de promoción, que incluirá actividades pedagógicas, talleres, exposiciones y festivales integrados en la agenda cultural del país, con el fin de fomentar la innovación, la producción artística y el fortalecimiento de las industrias culturales y creativas en el territorio nacional.*

**Artículo 6º.** El Gobierno nacional fomentará la creación y difusión de arte digital, con el propósito de ofrecer espacios de formación, experimentación y exhibición de estos, en museos, galerías, centros culturales, festivales, ferias y otros espacios culturales, garantizando su integración en el fortalecimiento de las industrias culturales y creativas en el territorio nacional.

**Artículo 7º.** El Gobierno nacional promoverá incentivos o estímulos para la creación de arte digital, incluyendo exposiciones, talleres, programas, cursos y festivales, a fin de estimular el desarrollo de la creatividad digital y su integración con la cultura nacional.

**Artículo 8º.** La Dirección Nacional de Derechos de Autor, en coordinación con el Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes, expedirá la reglamentación necesaria para definir los criterios, procedimientos y mecanismos aplicables al reconocimiento de la autoría intelectual o moral en las obras de arte digital asistidas por sistemas informáticos con intervención humana. Hasta tanto no se expida dicha reglamentación, no procederá el registro de este tipo de obras ante la Dirección Nacional de Derecho de Autor, en el marco de la presente Ley.

**Parágrafo.** La protección de las obras generadas con asistencia de sistemas informáticos con intervención humana, se otorgará únicamente a la persona natural o jurídica que intervenga y aporte creativamente en el proceso de creación o cocreación. Las obras producidas por sistemas informáticos sin intervención de una persona natural o jurídica, no serán susceptibles de protección bajo la presente ley.

**Artículo 9º.** Autorízase al Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes para incorporar dentro de su Presupuesto, las asignaciones necesarias para adelantar actividades de interés público, que tengan como finalidad la consolidación de exposiciones, talleres, programas, cursos y festivales, con el fin de fomentar la innovación, producción artística y el fortalecimiento de las industrias culturales y creativas en el territorio nacional.

**Artículo 10º.** Autorízase al Gobierno nacional para realizar traslados presupuestales a los que haya lugar en el marco de esta Ley. A su vez, autorizase al Gobierno nacional para celebrar contratos y



convenios interadministrativos necesarios con los Distritos y/o Municipios que cuenten con las capacidades para ejecutar acciones tendientes a la finalidad de esta Ley.

**Artículo 11º. Vigencia.** La presente ley entrará a regir a partir de su sanción, promulgación y publicación en el Diario Oficial y deroga disposiciones que le sean contrarias.

Atentamente,



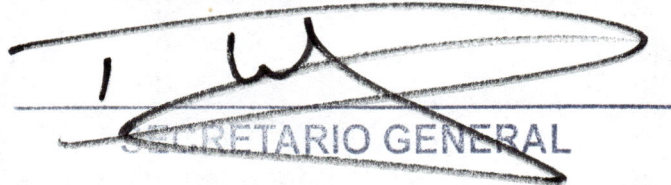
**FABIAN DIAZ PLATA**  
Senador de la República

# SENADO DE LA REPÚBLICA

Secretaría General ( Art. 139 y ss Ley 5ª de 1.992)

El día 30 del mes Julio del año 2025

se radicó en este despacho el proyecto de ley N° 107 Acto Legislativo N° \_\_\_\_\_, con todos y cada uno de los requisitos constitucionales y legales por: H. Fabian Diaz Plata



SECRETARIO GENERAL



**EXPOSICIÓN DE MOTIVOS**  
**PROYECTO DE LEY \_\_\_\_ DE 2025 SENADO**

“Por medio de la cual se modifican la Ley 23 de 1982 y la Ley 397 de 1997 y se dictan otras disposiciones”.

La presente exposición de motivos está compuesta por 5 apartes principales:

Contenido

I.	OBJETO DEL PROYECTO.....	5
II.	JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO.....	5
III.	CONSTITUCIONALIDAD Y LEGALIDAD .....	12
IV.	IMPACTO FISCAL.....	18
V.	CAUSALES DE IMPEDIMENTO .....	19

**I. OBJETO DEL PROYECTO**

El presente proyecto de Ley tiene como propósito el reconocimiento del arte digital como una expresión artística, con el fin de propender su inclusión en condiciones de igualdad frente a otras formas tradicionales de manifestaciones creativas.

Con esta ley se busca, además, fomentar la innovación, fortalecer la producción artística y consolidar las industrias culturales y creativas como sectores estratégicos para el desarrollo económico y cultural del país. En tal sentido, el proyecto armoniza y desarrolla los lineamientos establecidos en la Ley 23 de 1982 “Sobre derechos de autor” y la Ley 1915 de 2018 “Por la cual se modifica la Ley 23 de 1982 y se establecen otras disposiciones en materia de derecho de autor y derechos conexos”, adaptando el marco normativo colombiano a los desafíos que plantea el uso de sistemas informáticos en el campo del arte, incorporando expresamente la protección de obras y creaciones desarrolladas con la asistencia de sistemas informáticos con intervención humana.

El proyecto parte del principio de que la intervención creativa de una persona natural o jurídica es un requisito esencial para el reconocimiento de la autoría y la protección jurídica de estas obras. En esa medida, se propone regular los criterios que permitan particularizar las creaciones asistidas por sistemas tecnológicos, las cuales serán susceptibles de protección.

**II. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO**

El presente Proyecto de Ley parte de la necesidad de reconocer el arte digital como una expresión artística susceptible de reconocimiento, protección y fomento en Colombia. Para comprender esta iniciativa, es dable conocer cuál es marco histórico y normativo, así:

A lo largo de la historia, la función de las artes, han desempeñado un papel fundamental, principalmente como vehículo que conduce a los seres humanos para plasmar y comprender las perspectivas de vida, ya que las artes contienen representaciones de realidades sociales que



contribuyen a la comprensión social y cultural en el que habita cada individuo (Efland, 2004, p. 229). (Abad, 2006, p. 19)<sup>1</sup>.

Sobre el arte también se ha manifestado que, "(...) como experiencia liberadora ha de contribuir a canalizar la energía social y a crear nuevas formas de comunicación intercultural, de convivencia y de cambio social (...)" (Jiménez, Aguirre y Pimentel, 2006, p. 11)<sup>2</sup>.

Igualmente, en su evolución adopta nuevas herramientas y medios de expresión que amplían sus formas de percibirla. Así, el arte digital emerge como una manifestación contemporánea que combina la creatividad humana con las capacidades tecnológicas.

A nivel internacional, la historia del arte digital ha sido marcada por pioneros que, desde distintos contextos, han contribuido a la configuración de nuevas estéticas, lenguajes y formas de interacción entre el arte y la tecnología. Entre los referentes se encuentran los siguientes artistas:

- "George Nees: Nació en Alemania en el año de 1926. Es considerado uno de los primeros artistas del arte y teoría digital. En 1956 realizó su primera exposición fue de gráficos junto a Michael Noll.
- Manfred Mohr: Nació en Alemania en el año 1938. Su primera gran exposición fue en el museo d'Art Moderne de la Ville, de París. Sus trabajos se centraron en la estructura de cubos e hipercubos, sumados a las relaciones entre planos y líneas de estos.
- Myrn Krueger: Nació en Indiana en 1942. Es conocido como el primer artista que utilizó la interactividad con fines artísticos, generando además interacción entre los espectadores y la obra.
- Yves Netzhammer: Nació en Suiza en el año 1970. Artista digital y arquitecto que centró su creación en las animaciones 3D. Sus obras mezclan elementos gráficos con efectos musicales"<sup>3</sup>.

Estos referentes no solo ampliaron los lenguajes visuales y conceptuales del arte, sino que también abrieron camino para reconocer el arte digital como una forma legítima de expresión artística y de creación.

Igualmente, no puede dejar de señalarse el creciente protagonismo de la asistencia de sistemas informáticos con intervención humana. Esta intersección ha suscitado debates significativos en torno a la autoría, la originalidad y la protección legal de las obras generadas con tal asistencia. Un caso es el proyecto, "The Next Rembrandt"<sup>4</sup> (2016), en donde, un equipo de científicos y expertos en tecnología desarrollaron un algoritmo que analizó más de 300 obras de Rembrandt para generar

<sup>1</sup> Título: Arte y resiliencia. Los relatos de la mediación artística en los contextos de vulnerabilidad y exclusión, desde el propio sujeto. Extraído de: <https://mediacionartistica.org/wp-content/uploads/2021/06/tesis-arte-y-resiliencia-maria-paczkowski.pdf>

<sup>2</sup> Abstract/La expresión artística: Otro desafío para la educación rural/Álvarez y Domínguez. Extraído de: [https://www.academia.edu/3702911/V\\_16\\_3\\_2012\\_Abstract\\_La\\_expresi%C3%B3n\\_art%C3%ADstica\\_Otro\\_desaf%C3%ADO\\_para\\_la\\_educaci%C3%B3n\\_rural\\_%C3%81lvarez\\_y\\_Dom%C3%ADnguez](https://www.academia.edu/3702911/V_16_3_2012_Abstract_La_expresi%C3%B3n_art%C3%ADstica_Otro_desaf%C3%ADO_para_la_educaci%C3%B3n_rural_%C3%81lvarez_y_Dom%C3%ADnguez)

<sup>3</sup> ¿Qué es el arte digital?. Extraído de: <https://colombia.universidadeuropea.com/blog/que-es-el-arte-digital/>

<sup>4</sup> The Next Rembrandt. Extraído de: <https://www.vml.com/work/next-rembrandt>



una nueva pintura en su estilo. Y sobre el cual, la inteligencia artificial<sup>5</sup> creó una imagen original con la apariencia de una obra auténtica del pintor neerlandés, lo que impulsó el debate sobre la capacidad para innovar dentro del arte digital sin intervención directa de un artista humano.

Este tipo de desarrollos ha llevado a los sistemas jurídicos a replantearse los criterios de autoría, como el caso "Thaler v. Perlmutter"<sup>6</sup> (2023); caso en el cual, **las autoridades de los Estados Unidos reafirmaron que solo las creaciones que evidencien intervención humana pueden recibir protección bajo las leyes de derecho de autor.** La sentencia enfatizó:

“Derivado de lo anterior, según lo dispuesto en la sentencia y como informó el Instituto Autor, en febrero de 2022 la USCO, en aplicación de la jurisprudencia del Tribunal Supremo de los Estados Unidos (Supreme Court of the United States), denegó el registro de la imagen determinando que es presupuesto esencial que el autor sea una persona natural, siendo necesario aportar evidencias suficientes sobre la intervención creativa de un ser humano. Por su parte el demandante solicitó una reconsideración de su solicitud de registro, la cual fue denegada por la Oficina. De nuevo, el demandante solicitó la reconsideración, confirmando la Junta de Revisión de la Oficina la denegación de registro, **recordando que la protección por el derecho de autor no se extiende a creaciones de entidades no humanas**”.

Tal posición también la refiere la Oficina Europea de Patentes (OEP) y la Oficina de Patentes y Marcas de los EE.UU. (USPTO), quienes han rechazado solicitudes de patentes que designaban a la inteligencia artificial DABUS como inventor, argumentando que solo una persona física puede ostentar dicha calidad<sup>7</sup>.

En 2019, la Oficina Europea de Patentes rechazó las solicitudes EP 18 275 163 y EP 18 275 174<sup>8</sup>, y en 2020, la Oficina de Patentes y Marcas de Estados Unidos hizo lo propio con la Application No. 16/524,350<sup>9</sup>, **reafirmando que la legislación vigente solo reconoce a personas físicas como inventores. Ambas concluyeron que, dado que las máquinas no tienen personalidad jurídica ni**

<sup>5</sup> La “Inteligencia artificial” es definida por la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), como una “disciplina informática cuyo objeto es elaborar máquinas y sistemas que puedan llevar a cabo tareas que requieran inteligencia humana, con una intervención humana limitada o nula”, luego entonces, podría decirse que es una herramienta tecnológica, la cual es definida como “programas o aplicaciones que brindan acceso a información y están disponibles para cualquier persona que las necesite, y en la mayoría de los casos son gratuitas. El uso y aplicación de estas herramientas dependerá de las necesidades y características de cada usuario individual”, es decir, constituyen el medio instrumental que permite la creación, modificación, procesamiento, presentación o difusión de obras mediante estas herramientas. No obstante, no sustituyen a la persona, sino que la potencian.

<sup>6</sup> EE.UU.: Un tribunal se pronuncia sobre la protección por el derecho de autor de una imagen creada con inteligencia artificial. Extraído de: <https://institutoautor.org/ee-uu-un-tribunal-se-pronuncia-sobre-la-proteccion-por-el-derecho-de-autor-de-una-imagen-creada-con-inteligencia-artificial/>

<sup>7</sup> Nuevo revés para DABUS: Un sistema de inteligencia artificial no puede ser un inventor. Extraído de: <https://blogip.garrigues.com/patentes-secretos-empresariales/dabus-un-sistema-de-inteligencia-artificial-no-puede-ser-un-inventor>

<sup>8</sup>La EPO rechaza las solicitudes del inventor de la IA. Extraído de: <https://patentlawyermagazine.com/epo-rejects-applications-from-ai-inventor/>

<sup>9</sup>USPTO: Los sistemas de inteligencia artificial no pueden inventar legalmente. Extraído de: <https://www.mwe.com/insights/uspto-artificial-intelligence-systems-cannot-legally-invent/>



**pueden poseer derechos de propiedad intelectual, no pueden figurar como inventoras en el sistema de patentes.**

Así mismo, el jurista mexicano José Manual Magaña Rufino<sup>10</sup>, también argumenta que las creaciones producidas por una inteligencia artificial (IA) no pueden ser consideradas obras bajo el marco legal actual<sup>11</sup>.

Otro país que se refiere al tema es Brasil, quien respondiendo a las tendencias actuales articula un proyecto de ley conocido como Marco de Inteligencia Artificial, así:

- “El Proyecto de Ley 2338/2023, representa una importante iniciativa legislativa y sigue la preocupación de la comunidad internacional por regular el uso adecuado de la Inteligencia Artificial, especialmente la IA Generativa, con el fin de mantener los derechos de terceros y la plena transparencia de su desarrollo”<sup>12</sup>.
- “Con la eventual aprobación del proyecto, se regulará más claramente el uso de obras protegidas por derechos de autor para fines de entrenamiento de IA, promoviendo una mayor seguridad jurídica y protección para los autores”<sup>13</sup>.

Estos precedentes internacionales resultan relevantes para el caso colombiano, en donde, a través del presente proyecto de Ley, se permitiría el reconocimiento explícito al arte digital como una forma de expresión artística, siempre que exista una intervención humana. En consecuencia, las obras generadas de forma completamente autónoma por sistemas informáticos no serían objeto de protección legal. De esta forma, se previene que en Colombia ocurran vacíos jurídicos como los que se han presentado en otros países, donde la ausencia de una definición clara sobre la autoría ha generado conflictos sobre el reconocimiento de derechos en obras creadas por sistemas informáticos.

En este punto, es pertinente exponer el concepto de arte digital, el cual, según la respuesta a una consulta realizada a la Dirección Nacional de Derechos de Autor la define como "aquella expresión

---

<sup>10</sup> Licenciado en Derecho por la Universidad Panamericana. Doctor en Derecho por la Universidad Complutense de Madrid. Árbitro autorizado para dirimir controversias por el Instituto Nacional del Derecho de Autor (Indautor). Profesor de Maestría en Propiedad Industrial e Intelectual en las Universidades Panamericana (México), Carlos III de Madrid y Universidad de los Andes de Colombia. Autor de los libros Las marcas notoria y renombrada en el derecho internacional y mexicano” (Porrúa, 2010), Derecho de la Propiedad Industrial en México (Porrúa, 2011), Curso de derechos de autor en México (Novum, 2013), Panorama del Derecho de Autor en México (Reus 2020) y coautor de varios libros. Actualmente es Director del Programa del Propiedad Industrial, Derechos de Autor y Nuevas Tecnologías de la Facultad de la UP.

<sup>11</sup> En México las creaciones producidas por animales o por una IA no pueden ser consideradas obras. Extraído de: <https://forojuridico.mx/en-mexico-las-creaciones-producidas-por-animales-o-por-una-ia-no-pueden-ser-consideradas-obras/>

<sup>12</sup> Brasil: El Senado aprueba el Proyecto de Ley 2338/2023 sobre el uso de la inteligencia artificial, Instituto de Derecho de Autor. Extraído de: <https://institutoautor.org/el-senado-de-brasil-aprueba-el-proyecto-de-ley-2338-2023-sobre-el-uso-de-la-inteligencia-artificial/>

<sup>13</sup> Estilo artístico e inteligencia artificial, los límites de la protección de los derechos de autor en la era de los algoritmos, Logo Lexlatin. Extraído de: <https://lexlatin.com/opinion/estilo-artistico-inteligencia-artificial-limites-proteccion-derechos-autor-algoritmos>



artística (*acción*) que utiliza las herramientas tecnológicas (*medio*) para crear, presentar o difundir obras (*consecuencia*).<sup>14</sup> Además, señala que estas obras podrán inscribirse en la página web, bajo la categoría que corresponda, por ejemplo, como obra artística si se trata de ilustraciones o imágenes, o como obra audiovisual si se trata de animaciones formadas por secuencias de imágenes. (*Resaltado fuera de texto*).

El concepto anteriormente expuesto es claro en cuanto a que reconoce el arte digital como una categoría dentro del registro de obras, y que puede inscribirse bajo la categoría que corresponda según el tipo de obra (imagen, audiovisual, etc.). Además, establece que el proceso de registro es igual para las obras digitales que para las tradicionales. Sin embargo, esa claridad en la inscripción **NO** aborda directamente el tema de la autoría y la intervención humana en la creación de la obra, en tanto, se enfoca en el registro, no en delimitar quién puede ser reconocido como autor. Tampoco existe reconocimiento explícito del arte digital.

Entonces, esto no resuelve el debate legal ni conceptual sobre la protección de obras creadas por sistemas informáticos bajo control humano. Por lo que es pertinente considerar los precedentes internacionales y la necesidad de un marco legal más específico que establezca con claridad la intervención humana como requisito para proteger una obra.

Ahora bien, el Ministerio de las Culturas, las Artes y lo Saberes, reconoce el arte digital “como una forma de expresión artística contemporánea y como una herramienta fundamental para la innovación cultural”<sup>15</sup>.

En este contexto, a continuación, se presentan algunos ejemplos de artistas y colectivos que han incursionado en el arte digital en Colombia:

- UNICEF Colombia relanza “PixHelp”, una plataforma innovadora que combina arte digital con tecnología Blockchain y Bitcoin para recaudar fondos destinados a la prevención y atención de la desnutrición aguda en niños y niñas menores de cinco años en los departamentos de La Guajira y Vichada<sup>16</sup>.

Inspirada en la unión de pixeles que conforman una imagen digital, esta iniciativa invita a la comunidad artística, así como a entusiastas del blockchain y las criptomonedas, a unirse en una travesía solidaria que permitirá brindar alimento terapéutico especializado a más de 1.500 niños y niñas en situación de vulnerabilidad nutricional.

“A través de esta iniciativa tecnológica y canal de donación, ‘PixHelp’ contribuirá a que UNICEF llegue a más personas y genere cambios positivos en la vida de los niños y niñas de La Guajira y Vichada. Para UNICEF, la tecnología es una herramienta fundamental para

<sup>14</sup>Anexo 01. Esta definición se encuentra en la respuesta emitida en el documento - Respuesta Congreso Fabian Díaz,1-2025-20161.pdf).

<sup>15</sup> Anexo 02. En atención a la solicitud con número de radicado MC06789E2025, nos permitimos remitir la correspondiente respuesta y anexo a su solicitud – Respuesta MC06789E2025, Ministerio de las Culturas, las Artes y lo Saberes.

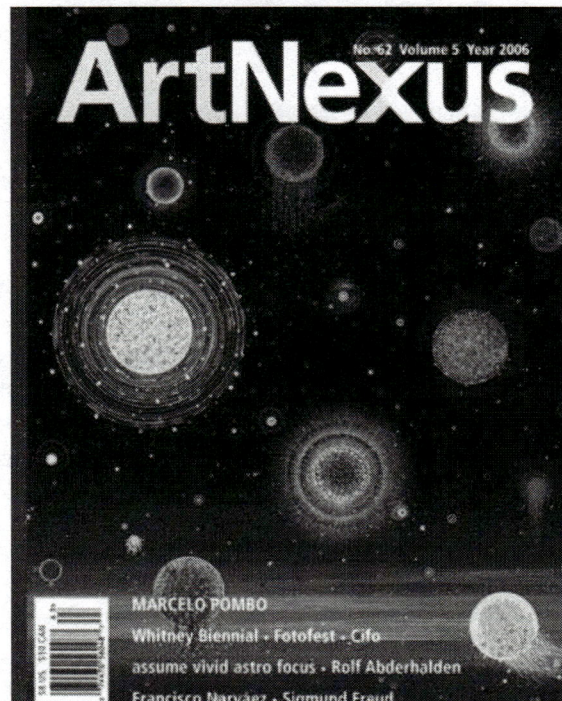
<sup>16</sup> Regresa “PixHelp”, arte digital para prevenir la desnutrición aguda de niños y niñas de La Guajira y Vichada. Extraído de: <https://www.unicef.org/colombia/comunicados-prensa/regresa-pixhelp-arte-digital-para-prevenir-la-desnutrici%C3%B3n-aguda-de-ni%C3%B1os-y>



apoyar a la niñez más desfavorecida y vulnerable del país, fomentando su bienestar integral”, afirmó Gustavo Ugalde, gerente de Recaudación y Movilización de Fondos de UNICEF Colombia.

- Así mismo, Colombia ha sido escenario de múltiples manifestaciones de arte digital. Por ejemplo, en Bogotá D.C., seleccionaron treinta (30) artistas de propuestas inscritas en categorías como Estática 2D, Animación 2D y 3D, Interactivos, Net Art y Proyectos especiales<sup>17</sup>.

Igualmente, un estudiante egresado de la Universidad Nacional de Colombia, ganó el primer premio con su obra Zerrfalten (Desplegamientos). También se otorgaron menciones a los colectivos Dumminación, Colectivo Exp Media y Huge Harry. Además, se ofrecieron proyecciones y espacios de discusión sobre los nuevos medios en el arte contemporáneo. La exposición estuvo abierta del 19 de julio al 18 de agosto en la Fundación Gilberto Alzate Avendaño.



Fuente: ArtNexus 62 - Arte en Colombia 108 - Oct - Dec 2006.

Por su parte, el Museo de Arte y Cultura, en colaboración con el Festival Loop, presentó una exposición que abarcó disciplinas como video, música, pintura digital, multimedia, internet y mapping. Aunque la muestra cerró en noviembre de 2014, este documento se conserva como un homenaje a la memoria del arte, tanto digital como análogo<sup>18</sup>.

<sup>17</sup>ArtNexus 62. Arte en Colombia 108. Oct - Dec 2006 Arte Digital en Bogotá. Fundación Gilberto Alzate Avendaño. Extraído de: <https://www.artnexus.com/es/magazines/article-magazine-artnexus/5d632cc190cc21cf7c0a01cd/62/arte-digital-en-bogota>

<sup>18</sup> <https://bacanika.com/articulo/arte-digital-colombiano?page=64>





"Arte digital Colombia en Píxeles" se expone en el Museo de Arte y Cultura Colsubsidio en Bogotá.

Fuente: *Arte digital colombiano*<sup>19</sup>.

### Conclusión.

Por lo anterior y a manera de conclusión, el proyecto de ley parte de una premisa clara, el arte digital debe ser reconocido como una manifestación artística, al mismo nivel que las formas tradicionales de creación, como sí ocurre con el cine<sup>20</sup> y el teatro<sup>21</sup>, que cuentan con Leyes específicas para su promoción y regulación.

Este reconocimiento no solo supone un avance cultural, ya que, de acuerdo con Departamento Administrativo Nacional de Estadística - DANE, "Durante el 2022 se realizaron 90.994 registros de obras, actos y contratos en las diferentes categorías, en donde las obras literarias inéditas representaron un 44% del total de registros, seguido por las obras musicales con un 23%, siendo estas categorías las mayormente inscritas ante la entidad", sino que también facilitaría la adopción de criterios claros en materia de derechos de autor frente al uso de herramientas tecnológicas y sistemas informáticos con intervención humana, asegurando protección legal efectiva y evitando los vacíos jurídicos.

<sup>19</sup> Arte digital colombiano. Extraído de: <https://www.youtube.com/watch?v=bT1m-79Odi0>

<sup>20</sup> Ley 814 de 2003. Extraído de: <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=8796>

<sup>21</sup> Ley 1170 de 2007. Por medio de la cual se expide la ley de teatro colombiano y se dictan otras disposiciones. Extraído de: <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=33193>



fabian.diaz.legislativo@gmail.com  
Carrera 7 No. 8-68  
Edificio Nuevo del Congreso  
Oficina 530B-531B

(+57) 313 377 4142  
fabian.diaz.comunidad

fabian.diaz.plata  
@FabianDiazPlata



FABIAN  
DIAZ

■ **Tabla 3. Participación por categoría de registros de obras, actos y contratos**

**2022**

Categoría	Registros	Porcentaje (%)
Contratos y demás actos	2839	3%
Fonogramas	16003	18%
Obras artísticas	6359	7%
Obras audiovisuales	1709	2%
Obras literarias editadas	763	1%
Obras literarias inéditas	39901	44%
Obras musicales	20826	23%
Soporte lógico	3594	3%
<b>TOTAL</b>	<b>90.994</b>	<b>100%</b>

Fuente: Dirección Nacional de Derecho de Autor (DNDA).

22

También el presente proyecto de Ley establecería un criterio fundamental para la protección de las obras digitales, en donde la participación creativa con intervención humana estaría regulada, frente a las creaciones producidas por una inteligencia artificial (IA), las cuales no pueden ser consideradas obras bajo el marco legal actual.

Igualmente, se destaca la creación de una legislación acompañada de políticas educativas y de sensibilización para que creadores, gestores culturales, instituciones y ciudadanía comprendan el alcance y los límites del nuevo marco legal.

Como lo expresó el escultor Eduardo Chillida<sup>23</sup>, “*El arte está ligado a lo que todavía no se crea*”, en esa medida, este proyecto no solo responde a los desafíos actuales, sino que prevé desarrollos futuros, posicionando a Colombia como un referente normativo.

### III. CONSTITUCIONALIDAD Y LEGALIDAD

#### CONSTITUCIÓN POLÍTICA

- **Artículo 67.** “La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura”<sup>24</sup>.

<sup>22</sup> Departamento Administrativo Nacional de Estadísticas – DANE. Extraído de: <https://www.dane.gov.co/files/operaciones/CSECC/inf-CSECC-XReporte-dic2023.pdf>

<sup>23</sup> Eduardo Chillida Juantegui, escultor y grabador español. Extraído de: <https://www.eduardochillida.com/es>

<sup>24</sup> Artículo 67 de la Constitución Política. Extraído de: [http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/constitucion\\_politica\\_1991\\_pr002.html#67](http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/constitucion_politica_1991_pr002.html#67)



El presente proyecto de ley busca alinear de manera indirecta la educación con la evolución tecnológica, fomentando alianzas para concertar el arte digital en espacios académicos y fortaleciendo el acceso a herramientas digitales para la creación artística.

- **Artículo 70.** “El Estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades, por medio de la educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad nacional.

La cultura en sus diversas manifestaciones es fundamento de la nacionalidad. El Estado reconoce la igualdad y dignidad de todas las que conviven en el país. El Estado promoverá la investigación, la ciencia, el desarrollo y la difusión de los valores culturales de la Nación”<sup>25</sup>.

En este sentido, el presente proyecto de ley busca garantizar el reconocimiento y la equidad en el acceso a la promoción y difusión del arte digital, alineándose con el mandato constitucional de fomentar el desarrollo y la difusión de la cultura en todas sus formas.

- **Artículo 71.** “La búsqueda del conocimiento y la expresión artística son libres. Los planes de desarrollo económico y social incluirán el fomento a las ciencias y, en general, a la cultura. El Estado creará incentivos para personas e instituciones que desarrollen y fomenten la ciencia y la tecnología y las demás manifestaciones culturales y ofrecerá estímulos especiales a personas e instituciones que ejerzan estas actividades”<sup>26</sup>.

Así, el presente Proyecto de Ley, respondería al mandato constitucional de promover la ciencia, la tecnología y el arte, asegurando que el Estado brinde estímulos específicos para la producción y difusión del arte digital en igualdad de condiciones con otras manifestaciones culturales.

## NORMATIVIDAD

### Ley 23 de 1982, “Sobre derechos de autor”<sup>27</sup>

- **“ARTÍCULO 2.-** Adicionado por Art. 67, Ley 44 de 1993. Los derechos de autor recaen sobre las obras científicas literarias y artísticas las cuales se comprenden todas las creaciones del espíritu en el campo científico, literario y artístico, cualquiera que sea el modo o forma de expresión y cualquiera que sea su destinación , tales como: los libros, folletos y otros escritos; las conferencias, alocuciones, sermones y otras obras de la misma naturaleza; las obras dramáticas o dramático-musicales; las obras coreográficas y las pantomimas; las composiciones musicales con letra o sin ella; las obras cinematográficas, a las cuales se asimilan las obras expresadas por procedimiento análogo a la cinematografía, inclusive los

<sup>25</sup>Artículo 70 de la Constitución Política. Extraído de: [http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/constitucion\\_politica\\_1991\\_pr002.html#70](http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/constitucion_politica_1991_pr002.html#70)

<sup>26</sup>Artículo 71 de la Constitución Política. Extraído de: [http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/constitucion\\_politica\\_1991\\_pr002.html#71](http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/constitucion_politica_1991_pr002.html#71)

<sup>27</sup> Extraído de: <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=3431>



videogramas; las obras de dibujo, pintura, arquitectura, escultura, grabado, litografía; las obras fotográficas o las cuales se asimilan las expresadas por procedimiento análogo a la fotografía a; las obras de arte aplicadas; las ilustraciones, mapas, planos croquis y obras plásticas relativas a la geografía, a la topografía, a la arquitectura o a las ciencias y, en fin, toda producción del dominio científico, literario o artístico que pueda reproducirse, o definirse por cualquier forma de impresión o de reproducción, por fonografía, radiotelefonía o cualquier otro medio conocido o por conocer:

Al definir el alcance de los derechos de autor, reconoce la protección de todas las creaciones del espíritu en el campo científico, literario y artístico, sin importar su forma de expresión o medio de reproducción. La norma menciona expresamente diversas categorías de obras, como las cinematográficas, fotográficas, de arquitectura, música, escultura y artes aplicadas, así como aquellas expresadas por “cualquier otro medio conocido o por conocer”.

Sin embargo, a pesar de esta amplitud, el artículo no incluye explícitamente el arte digital ni las obras generadas mediante herramientas tecnológicas o inteligencia artificial. Dado el avance tecnológico y la creciente producción de contenido en entornos digitales, es necesario adicionar la obra digital como una categoría autónoma dentro de la norma, tal como se hizo con el cine y el teatro, como se ha expuesto anteriormente.

- **“ARTÍCULO 30.-** El autor tendrá sobre su obra un derecho perpetuo, inalienable, e irrenunciable para:

A. Reivindicar en todo tiempo la paternidad de su obra y, en especial, para que se indique su nombre o seudónimo cuando se realice cualquiera de los actos mencionados en el artículo 12 de esta Ley.

B. A oponerse a toda deformación, mutilación u otra modificación de la obra, cuando tales actos puedan causar o acusen perjuicio a su honor o a su reputación, o la obra se demerite, y a pedir reparación por esto;

C. A Conservar su obra inédita o anónima hasta su fallecimiento, o después de él cuando así lo ordenase por disposición testamentaria;

D. A modificarla, antes o después de su publicación;

E. A retirarla de la circulación o suspender cualquier forma de utilización aunque ella hubiere sido previamente autorizada.

**PARÁGRAFO 1.-** Los derechos anteriores no pueden ser renunciados ni cedidos. Los autores al transferir a autorizar el ejercicio de sus derechos patrimoniales no conceden sino los de goce y disposición a que se refiere el respectivo contrato, conservando los derechos consagrados en el presente artículo.

**PARÁGRAFO 2.-** A la muerte del autor corresponde a su cónyuge y herederos consanguíneos el ejercicio de los derechos indicados en los numerales a) y b) del presente artículo. A falta del autor, de su cónyuge o herederos consanguíneos el ejercicio de estos derechos



corresponderá a cualquier persona natural o jurídica que acredite su carácter de titular sobre la obra respectiva.

**PARÁGRAFO 3.-** La defensa de la paternidad, integridad y autenticidad de las obras que hayan pasado al dominio público estará a cargo del Instituto Colombiano de Cultura cuando tales obras no tengan titulares o causahabientes que puedan defender o tutelar estos derechos morales.

**PARÁGRAFO 4.-** Los derechos mencionados en los numerales d) y e) solo podrán ejercitarse a cambio de indemnizar previamente a terceros los perjuicios que se les pudiere ocasionar.

**PARÁGRAFO.** Adicionado por el art. 2, Ley 1915 de 2018<sup>28</sup>.

El marco legal vigente en Colombia, representado principalmente por la Ley 23 de 1982 no aborda de manera específica el arte digital ni las obras generadas solo con intervención humana.

Si bien, reconoce los derechos morales del autor sobre toda obra, sin importar el medio en que se exprese. La mención de “cualquier otro medio conocido o por conocer” en el Artículo 2 sugiere que el arte digital ya está implícitamente protegido dentro del marco normativo actual, sin embargo, la evolución tecnológica ha generado nuevos desafíos que no existían en el momento de su promulgación. La facilidad con la que las obras digitales pueden ser copiadas, alteradas y distribuidas sin autorización plantea la necesidad de una regulación más detallada para garantizar la protección efectiva de los derechos morales del autor.

**Ley 397 de 1997.** “Por la cual se desarrollan los Artículos 70, 71 y 72 y demás Artículos concordantes de la Constitución Política y se dictan normas sobre patrimonio cultural, fomentos y estímulos a la cultura, se crea el Ministerio de la Cultura y se trasladan algunas dependencias”<sup>29</sup>

- **“ARTÍCULO 18.- De los estímulos.** El Estado, a través del Ministerio de Cultura y las entidades territoriales, establecerá estímulos especiales y promocionará la creación, la actividad artística y cultural, la investigación y el fortalecimiento de las expresiones culturales. Para tal efecto establecerá, entre otros programas, bolsas de trabajo, becas, premios anuales, concursos, festivales, talleres de formación artística, apoyo a personas y grupos dedicados a actividades culturales, ferias, exposiciones, unidades móviles de divulgación cultural, y otorgará incentivos y créditos especiales para artistas sobresalientes, así como para integrantes de las comunidades locales en el campo de la creación, la ejecución, la experimentación, la formación y la investigación a nivel individual y colectivo en cada una de las siguientes expresiones culturales:

<sup>28</sup> Ley 23 de 1982. Sobre derechos de autor. Extraído de: <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=3431>

<sup>29</sup> Ley 397 de 1997. Por la cual se desarrollan los Artículos 70, 71 y 72 y demás Artículos concordantes de la Constitución Política y se dictan normas sobre patrimonio cultural, fomentos y estímulos a la cultura, se crea el Ministerio de la Cultura y se trasladan algunas dependencias. Extraído de: <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=337>



- a. Artes plásticas;
- b. Artes musicales;
- c. Artes escénicas;
- d. Expresiones culturales tradicionales, tales como el folclor, las artesanías, la narrativa popular y la memoria cultural de las diversas regiones y comunidades del país;
- e. Artes audiovisuales;
- f. Artes literarias;
- g. Museos Museología y Museografía;
- h. Historia;
- i. Antropología;
- j. Filosofía;
- k. Arqueología;
- l. Patrimonio;
- m. Dramaturgia;
- n. Crítica;
- ñ. Y otras que surjan de la evolución sociocultural, previo concepto del Ministerio de Cultura.

**PARÁGRAFO 1.** El Gobierno Nacional promoverá el acceso a líneas de crédito preferencial para el sector cultura, teniendo en cuenta las características de su actividad particular de gestores, creadores, cultores y artistas.

(Parágrafo 1, Adicionado por el Art. 17 de la Ley 2070 de 2020)

**PARÁGRAFO 2.** El Ministerio de Cultura podrá establecer en sus convocatorias criterios diferenciales para promocionar la creación, la actividad artística y cultural, la investigación y el fortalecimiento de las expresiones culturales de grupos cuyos miembros sean población vulnerable.

(Parágrafo 2, Adicionado por el Art. 17 de la Ley 2070 de 2020)”

El arte u obra digital ha evolucionado como una forma de expresión legítima con identidad propia, diferenciándose de las artes plásticas, audiovisuales o literarias tradicionales. Su reconocimiento explícito en la Ley aseguraría que sea considerado en los programas de fomento y estímulos culturales.

La inclusión del literal O y el Parágrafo 3 en el Artículo 18 de la Ley 397 de 1997 es una medida necesaria para garantizar la integración del arte digital en las políticas culturales del país. Su reconocimiento explícito y el establecimiento de programas de promoción asegurarán su desarrollo y consolidación como una forma legítima de expresión artística en la actualidad.

Por su parte, atendiendo al bloque de constitucionalidad, nos remitimos a la **Decisión 351 Régimen Común sobre Derecho de Autor y Derechos Conexos**<sup>30</sup>

<sup>30</sup>Decisión 351 Régimen Común sobre Derecho de Autor y Derechos Conexos. Extraído de: <https://cdr.com.co/wp-content/uploads/2016/03/decisin-andina-351-de-1993.pdf>



La Decisión Andina 351 de 1993, que rige la propiedad intelectual en los países de la Comunidad Andina, establece la protección de las obras literarias y artísticas en soportes tangibles e intangibles.

#### En el ámbito jurisprudencial nacional:

- **La Sentencia C-276 de 1996**<sup>31</sup> de la Corte Constitucional contiene que:

“El derecho de autor protege toda clase de obras intelectuales, en tanto creaciones originarias o primigenias (literarias, musicales, teatrales o dramáticas, artísticas, científicas y audiovisuales, incluyéndose también en los últimos tiempos los programas de computador), o creaciones derivadas (adaptaciones, traducciones, compilaciones, arreglos musicales etc.). En la legislación colombiana, se incorporó la Decisión 351 del Acuerdo de Cartagena, Régimen Común sobre Derecho de Autor y Derechos Conexos, cuyo artículo 4 contiene una enumeración ejemplificativa, no taxativa, de la(s) obras protegidas, la cual incluye, en el literal f), las obras cinematográficas y demás obras audiovisuales expresadas por cualquier procedimiento (...)”<sup>32</sup>

Por lo anterior, el derecho de autor es un mecanismo de protección de la obra en tanto reflejo de la creatividad humana, lo que implica que las creaciones digitales deben ser reconocidas dentro de este marco. Sin embargo, la ausencia de regulación específica para obras digitales, más aún cuando existen obras realizadas por o con inteligencia artificial, genera lagunas jurídicas que pueden afectar los derechos patrimoniales y morales de los artistas que emplean herramientas digitales para expresar manifestaciones artísticas.

#### En el ámbito jurisprudencial internacional encontramos que:

- A nivel internacional, existen esfuerzos como la **Directiva 2019/790** del Parlamento Europeo sobre derechos de autor. La Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) ha señalado en múltiples informes la necesidad de actualizar las legislaciones nacionales para incluir la protección de obras digitales y aquellas creadas con inteligencia artificial.

Aprobada el 17 de abril de 2019, esta directiva establece normas para armonizar la protección de derechos de autor en entornos digitales dentro de la Unión Europea.

Introduce disposiciones sobre minería de textos y datos (TDM), un aspecto clave en la formación de modelos de IA, y exige transparencia en el uso de contenido protegido en plataformas digitales.

- **En 2022, la Oficina de Propiedad Intelectual del Reino Unido (IPO)** “publicó los resultados de consultas sobre IA y propiedad intelectual, concluyendo que las obras generadas por IA sin intervención humana no recibirán protección por derechos de autor

<sup>31</sup>Corte Constitucional. Sentencia C-276/96. Extraído de:  
<https://www.corteconstitucional.gov.co/relatoria/1996/c-276-96.htm>

<sup>32</sup> Ibídem.



Sin embargo, el Copyright, Designs and Patents Act 1988 ya incluye una disposición específica (Artículo 9(3)) que otorga autoría a la persona que haya tomado las medidas necesarias para la creación de una obra generada por computadora”.<sup>33</sup>

#### IV. IMPACTO FISCAL

Sobre el contenido y alcance de la previsión del impacto fiscal en los proyectos de ley la Honorable Corte Constitucional ha precisado:

“Las obligaciones previstas en el artículo 7º de la Ley 819/03 constituyen un parámetro de racionalidad legislativa, que está encaminado a cumplir propósitos constitucionalmente valiosos, entre ellos el orden de las finanzas públicas, la estabilidad macroeconómica y la aplicación efectiva de las leyes. Esto último en tanto un estudio previo de la compatibilidad entre el contenido del proyecto de ley y las proyecciones de la política económica, disminuye el margen de incertidumbre respecto de la ejecución material de las previsiones legislativas. El mandato de adecuación entre la justificación de los proyectos de ley y la planeación de la política económica, empero, no puede comprenderse como un requisito de trámite para la aprobación de las iniciativas legislativas, cuyo cumplimiento recaiga exclusivamente en el Congreso. Ello en tanto (i) el Congreso carece de las instancias de evaluación técnica para determinar el impacto fiscal de cada proyecto, la determinación de las fuentes adicionales de financiación y la compatibilidad con el marco fiscal de mediano plazo; y (ii) aceptar una interpretación de esta naturaleza constituiría una carga irrazonable para el Legislador y otorgaría un poder correlativo de veto al Ejecutivo, a través del Ministerio de Hacienda, respecto de la competencia del Congreso para hacer las leyes. Un poder de este carácter, que involucra una barrera en la función constitucional de producción normativa, se muestra incompatible con el balance entre los poderes públicos y el principio democrático.

Si se considera dicho mandato como un mecanismo de racionalidad legislativa, su cumplimiento corresponde inicialmente al Ministerio de Hacienda y Crédito Público, una vez el Congreso ha valorado, mediante las herramientas que tiene a su alcance, la compatibilidad entre los gastos que genera la iniciativa legislativa y las proyecciones de la política económica trazada por el Gobierno. Así, si el Ejecutivo considera que las cámaras han efectuado un análisis de impacto fiscal erróneo, corresponde al citado Ministerio el deber de concurrir al procedimiento legislativo, en aras de ilustrar al Congreso sobre las consecuencias económicas del proyecto. El artículo 7º de la Ley 819/03 no puede interpretarse de modo tal que la falta de concurrencia del Ministerio de Hacienda y Crédito Público dentro del proceso legislativo, afecte la validez constitucional del trámite respectivo.

<sup>33</sup>La Oficina de la Propiedad Intelectual del Reino Unido publica una consulta sobre inteligencia artificial y propiedad intelectual. Extraído de: <https://www.legalarmy.net/blog/la-oficina-de-la-propiedad-intelectual-del-reino-unido-publica-una-consulta-sobre-inteligencia-artificial-y-propiedad-intelectual>



...Así, pues, el mencionado art. 7° de la Ley 819 de 2003 se erige como una importante herramienta tanto para racionalizar el proceso legislativo como para promover la aplicación y el cumplimiento de las leyes, así como la implementación efectiva de las políticas públicas. Pero ello no significa que pueda interpretarse que este artículo constituye una barrera para que el Congreso ejerza su función legislativa o una carga de trámite que recaiga sobre el legislativo exclusivamente.

...Precisamente, los obstáculos casi insuperables que se generarían para la actividad legislativa del Congreso de la República conducirían a concederle una forma de poder de veto al Ministro de Hacienda sobre las iniciativas de ley en el Parlamento. El Ministerio de Hacienda es quien cuenta con los elementos necesarios para poder efectuar estimativos de los costos fiscales, para establecer de dónde pueden surgir los recursos necesarios para asumir los costos de un proyecto y para determinar la compatibilidad de los proyectos con el Marco Fiscal de Mediano Plazo. A él tendrían que acudir los congresistas o las bancadas que quieren presentar un proyecto de ley que implique gastos. De esta manera, el Ministerio decidiría qué peticiones atiende y el orden de prioridad para hacerlo. Con ello adquiriría el poder de determinar la agenda legislativa, en desmedro de la autonomía del Congreso.”<sup>34</sup>

V. CAUSALES DE IMPEDIMENTO

Conforme al artículo 3 de la ley 2003 de 2019, que modificó el artículo 291 de la ley 5 de 1992, este proyecto de ley reúne las condiciones del literal a y b, de las circunstancias en las cuales es inexistente el conflicto de intereses del artículo 286 de la ley 5 de 1992, toda vez que es un proyecto de Ley de interés general, que puede coincidir y fusionarse con los intereses del electorado.

Atentamente,

*[Signature]*  
**FABIAN DIAZ PLATA**  
Senador de la República

Secretaría General ( Art. 139 y ss Ley 5ª de 1.992)

El día 30 del mes Julio del año 2025  
se radicó en este despacho el proyecto de ley  
Nº. 107 Acto Legislativo N°. \_\_\_\_\_, con todos y  
cada uno de los requisitos constitucionales y legales  
por: H.S. Fabian Diaz Plata

<sup>34</sup> Sentencia C-315/08, Corte Constitucional de Colombia. Extraído de: <https://www.corteconstitucional.gov.co/relatoria/2008/C-315-08.htm>



fabian.diaz.legislativo@gmail.com  
Carrera 7 No. 8-68  
Edificio Nuevo del Congreso  
Oficina 530B-531B

*[Signature]*  
(+57) 313 377 4112  
fabian.diaz.plata  
fabian.diaz.plata  
@FabianDiazPlata  
SECRETARIO GENERAL



FABIAN DIAZ