



tsantsa
REVISTA DE INVESTIGACIONES ARTÍSTICAS

UCUENCA

FACULTAD
DE ARTES /
UNIVERSIDAD DE CUENCA

Nº 17 Año 2026

Imágenes generadas por inteligencia artificial en la genealogía de la caricatura

Artificial intelligence-generated images in the genealogy of caricature

VICENTE PLA VIVAS

Universitat de València (España)

<https://orcid.org/0000-0002-7691-9254>

vicente.pla@uv.es

Recibido: 28 de noviembre de 2025

Aceptado: 25 de mayo de 2026

RESUMEN:

Este ensayo analiza escenas imaginarias generadas mediante aplicaciones de inteligencia artificial basadas en grandes modelos de lenguaje para contrastarlas con una serie de caricaturas creadas durante el período de apogeo de este género artístico en la primera mitad del siglo XIX. La investigación en los resultados de procesos automatizados de producción de representaciones visuales, así como en los recursos de significación y expresión puestos en juego en las caricaturas, apunta a la existencia de una estructura recursiva y distorsionante, compartida entre ambos tipos de imágenes. El estudio propone una relación genealógica entre estos campos icónicos y una revisión de la vigencia e influencia de la caricatura sobre las imágenes resultantes de sistemas de computación.

PALABRAS CLAVE: Estudios visuales, inteligencia artificial, historia de la caricatura

ABSTRACT:

This essay analyses imaginary scenes generated using large language model-based artificial intelligence applications to contrast them with a series of caricatures created during the heyday of this artistic genre in the early 19th century. Research into the results of automated processes producing visual representations, as well as on significant devices and expressive qualities brought into play in the caricatures, suggests the existence of a recursive and distorting structure shared by both types of images. The study proposes a genealogical relationship between these iconic fields and a review of the validity and influence of the caricature on images resulting from computer systems.

KEYWORDS: Visual studies, Artificial Intelligence, history of caricature.



1. Introducción sobre los planteamientos teóricos

Como ha puesto de relieve Yuk Hui, la popularización de la producción de imágenes generadas a través de aplicaciones basadas en sistemas de inteligencia artificial ha suscitado un debate

crítico, a menudo deficitario en el componente de reflexión estética, desarrollado predominantemente en torno a la idea de reemplazo, o de sustitución del agente humano por el mecánico: “In the context of art and technology, digitalization and its virtually infinite possibilities... easily submits to the logic of replacement by machines”. (Hui, 2021, p. 255). Esta perspectiva, que centra su interés en la fase de producción y la enmarca dentro de las cuestiones generales concernientes al trabajo, se entrelaza con la que atribuye características propias del mundo natural a las redes neurales computacionales que imitan a las neuronales orgánicas:

It is often asked whether the Internet in a future phase of its evolution could develop consciousness. A related question is whether evolution, whose laws allow for scant modifications in the complexity of human beings, could operate to the benefit of artificial intelligence. (Kluge y Negt, 2014, p. 203).

Ambos aspectos, inspirados respectivamente por el pensamiento económico y el biológico, han contribuido a ubicar el debate sobre la inteligencia artificial en unas regiones muy cercanas al pensamiento especulativo trascendental y al científico experimental, ambos con aspiraciones predictivas. Pero, como defiende Catherine Malabou (2019), exacerbar la oposición entre inteligencia natural y artificial no es sino una “reacción paranoide” ante la evidente difusión de las fronteras entre ambas. (p. 9).

Las imágenes artísticas generadas mediante aplicaciones de inteligencia artificial se perciben como convincentes, sustitutas válidas de las de generación tradicional, porque los algoritmos de los que surgen se obstinan en buscar sus modelos en aquellas que ya existen, que están registradas y que resultan accesibles a través de la red. Siguiendo a Yuk Hui (2021), la recursividad característica de las funciones que se apelan a sí mismas durante su desarrollo está inscrita en los algoritmos de las programaciones que hacen funcionar en bucle a las aplicaciones de manera mecanicista. Pero la recursividad también marca una forma de epistemología que supera el esquema lineal mecanicista para apuntar a una circularidad orgánica: “More than computational thinking, recursion is an epistemology opposed to mechanism.” (p. 235). Las imágenes mecánicas se abren a una lógica distinta de la lineal mecanicista porque su fase de elaboración se desarrolla de manera circular y retroalimentada, como los modelos orgánicos: “Artificial intelligence is recursive not only in terms of the structure of its program, but also in the way that cognition is understood. Cognition is not mechanical, but recursive —it always goes back to itself in order to know itself.” (p. 241). Las condiciones operativas de creación y de verosimilitud receptiva se cumplen en la medida en que las nuevas escenas ficticias se ajustan a las ya conocidas, que, a su vez, adquieren su reconocimiento como modelos válidos y reafirman su influencia. Tienen aquellas un aire de familiaridad, sin resultar idénticas a ninguna de estas. Por tanto, la lógica que predomina en la producción y en la recepción de las imágenes de generación mecanizada no es la de la proyección lineal hacia el futuro, sino la espiral, de agregación de elementos preexistentes.

Dentro de este marco conceptual, las imágenes generadas de forma exclusivamente mecánica, pero mediante lógicas no exclusivamente mecanicistas, vienen a ser elementos agregados a los imaginarios ya establecidos. La agregación también implica asincronía, necesariamente porque se trata en todos los casos de formar una imagen nueva a partir de las que ya existen. También, en la medida en que esos elementos sucesivamente aportados suelen haber sido creados en diferentes momentos, la asincronía se incorpora implícitamente al proceso. David Joselit (2013) encontró en la agregación una lógica característica del arte desde finales del siglo XX, también el paradigma del contexto de globalización capitalista: “In our current moment, it is the aggregator that makes hyper-accumulation eloquent by causing asynchronous objects to

occupy a common space. Aggregators filter a world saturated by commodified information, making the unevenness of globalization plastic and visible.” (p. 18). La agregación se diferencia de la mera acumulación porque presupone un plan, un sistema previo, pero tampoco equivale a la integración, porque sus componentes constitutivos se mantienen diferenciados y se resisten a funcionar en un todo de manera uniforme.

Por otra parte, las analogías entre los modelos neurales artificiales y el mundo orgánico no se establecerían solo en base a las potencialidades evolutivas compartidas o a la recursividad de los algoritmos, sino también sobre los procesos de diferenciación experimentados. La relación de las nuevas imágenes de origen mecánico con las que las anteceden, y que son tomadas como modélicas, se establece a semejanza de los procesos de autodiferenciación presentes en los mimetismos orgánicos. En estos últimos, como ha advertido Peter Szedny, se constata que:

To resemble something or someone, with the time and energy that this takes, is to force oneself to become like something in the self that is already related to the other. It is to work toward the direction on that which in the self already differs from the self. (Szedny, 2025, p. 60).

Las transformaciones, ejecutadas durante el desarrollo de las tareas computacionales siguiendo las instrucciones inscritas en las programaciones, atañen a la capacidad de aprendizaje para configurar nuevas escenas inéditas absorbiendo a otras previas y diferentes, a la puesta en juego de los elementos de conexión con las alteridades. Así mismo se operan los cambios requeridos en los modelos provisionales para liberarse de determinados rasgos presentes en los ensayos iniciales, enfatizando aquellos que aportan heterogeneidad y que son más aptos para promover continuas metamorfosis hasta dar con las imágenes definitivas. Lo que resulta problemático de ese encadenamiento de incorporaciones, agregaciones y metamorfosis continuas, que marcan el tránsito de unas soluciones a otras, es que las programaciones de las aplicaciones de generación de imágenes totalmente artificiales no suelen hacer accesible, de momento, el registro sistemático de sus propias operaciones, borrando el rastro de los procesos de obtención de la información y de cambio mediante rectificaciones. Recientemente, Mikael Brunila (2025) ha resaltado este elemento de opacidad: “...most AI relies on embeddings and similar digital structures, ‘magic’ that works but that remains opaque even to those who develop the technology.” (p. 24). Ello es debido a que: “...information is condensed into opaque vector structures — a ‘machine semiotics’ — that to most humans would be as inscrutable as ancient runes, but which can be used by the model...” (p. 30).

Aunque el relato completo y detallado de la fabricación de las imágenes permanezca oculto, sabemos que este depende esencialmente de modelos lingüísticos. Las máquinas de inteligencia artificial necesitan las palabras para inducir su búsqueda y para proceder a configurar los modelos visuales. Los grupos de códigos binarios que marcan los puntos de aparición de las líneas y colores en las pantallas de los dispositivos no tienen ningún valor semántico para ellas. En la medida en que solo resultan operativas las etiquetas lingüísticas que se asocian a las imágenes (identificación, autoría, título, temática, época, contexto, género, interpretación,...), los procedimientos de los sistemas computacionales alteran radicalmente el proceso de iconogénesis que explicó Gilbert Simondon (2022): “...the cycle of the image is a genesis that is marked in each of its stages by a sedimentation, a reduction in the number of elements preserved and ultimately proposed as material for invention.” (p. 138). Esta jerarquía propuesta por Simondon en la década de 1960 implicaba que las imágenes ópticas antecedian y nutrían a las simbólicas, las cuales siempre vendrían dadas *a posteriori*: “This is what explains the fact that the world of the imaginary appears richer than that of invention: images are more numerous than symbols when they are merely memory-images.” (p. 138). Sin embargo, como los signos más abstractos y

simbólicos (las palabras) son el elemento motor para crear imágenes mediante las máquinas de inteligencia artificial, el resultado icónico es el producto de los algoritmos que han computado conceptos verbales insertados en ellos, hasta ahora, en forma de códigos binarios¹. Mikael Brunila (2025) plantea cómo de esta forma se alcanza “... the highest level of abstraction of the semantic structures captured by an LLM, a compressed and partial truth of the discursive field of texts, images, and other media that was used to train the model.” (p. 30).

2. Métodos y resultados: las imágenes creadas por inteligencia artificial

Para compulsar la viabilidad de insertar las imágenes mecánicas en la genealogía de un género artístico como la caricatura, este estudio recurrió a diversas aplicaciones de generación de imágenes mediante la inteligencia artificial. Las hipótesis iniciales partían de la experiencia previa y de los ensayos y debates que tuvieron lugar en jornadas universitarias sobre el uso de las herramientas basadas en inteligencia artificial². Las impresiones generales causadas por estas imágenes estaban dominadas por la sensación de que, cuando reproducían escenas ficticias solicitadas mediante demandas escritas, tenían la tendencia a la sobrecarga, como si las máquinas dieran prioridad a la incorporación de todos los elementos habituales en los casos tomados como modelos. En una época en que la dependencia y fidelidad respecto a las tradiciones y escuelas ya no legitiman la creación artística, sino que la hacen sospechosa de ser reiterativa y superficial, son estas características las que justifican que muchas de estas escenas susciten juicios estéticos en torno a la idea del *kitsch*. Hal Foster (2017) ha recuperado para este debate las reflexiones de Greenberg y de Adorno sobre un *kitsch* que “... dicta su consumo a través de formas predigeridas y efectos programados. Esta noción de ‘sentimientos programados’, a los que casi todo el mundo puede acceder, ..., como una parodia de la catarsis.” (p. 92).

Con la intención de comprobar esta hipótesis de la propensión a la sobrecarga y a la yuxtaposición de tendencias estéticas diversas, pero muy asentadas, se lanzó a lo largo del mes de julio de 2025, en diversas aplicaciones, el siguiente texto inductor en inglés para solicitar una imagen (Figura 1): “Genera un mapache pilotando un helicóptero con ruedas de una carroza del siglo XVIII. El estilo de la figura debe ser muy parecido al arte conceptual lingüístico de Joseph Kosuth mezclado con cierta influencia del grupo Fluxus y de Yoko Ono en su época de la década de 1960. El fondo debe ser parecido a un esquema de moléculas de virus como lo hubiera pintado Piero della Francesca en colaboración con Pipilotti Rist. La imagen debe contener también algún elemento típico de la caricatura del siglo XIX, como la de George Cruikshank, Honoré Daumier o Francisco Ortego. Debe aparecer también un perro similar a los que pintaba Thomas Gainsborough y una nube en el estilo de Cy Twombly.”

Es evidente la capacidad de la máquina para yuxtaponer temas visuales, referencias históricas y poéticas autorales, así como las dificultades de integración entre ellos, que nos envían a la lógica de agregación. También es significativa la elección de recursos plásticos que se insertan en la tradición de la ilustración gráfica, sin que el texto de inducción lo indicara. El resultado presenta llamativos excesos: las figuras caricaturescas sugieren que se comunican entre ellas, como si estuvieran implicadas en una misma acción que la máquina ha inventado *motu proprio*; aparece un paisaje que tampoco se solicitó, pero que la aplicación ha sobreentendido a partir

¹ Es importante dejar constancia de que los medios de comunicación difundieron en junio de 2025 la noticia de que se habían comenzado a producir masivamente los primeros chips que no funcionan únicamente con lógicas binarias, pues estas se combinan con otras estocásticas basadas en probabilidades.

² Las jornadas tuvieron lugar en enero de 2025 y fueron organizadas por la Facultad de Filosofía y Ciencias de la Educación de la Universitat de València.

quizá de las etiquetas “Piero della Francesca” o “Thomas Gainsborough”. Según la propia explicación añadida a la imagen, las referencias a Fluxus y Ono se han registrado a través del helicóptero, concebido como objeto Fluxus. Se ha resuelto la inclusión de Kosuth mediante la duplicación de la representación del mapache en su signo mimético visual y en el convencional lingüístico. La referencia a Twombly aparece en las manchas abstractas, mientras que los colores vibrantes y saturados que acompañan a las representaciones de virus apelan a Rist. Tan solo hay una inexplicable ausencia, la del perro, al que sí alude el texto explicativo aportado por la aplicación³. Sin embargo, la misma petición escrita en español ofreció un resultado donde se echaban en falta muchos elementos. Incluso fue incapaz, después de diversas solicitudes en distintas plataformas, de presentar una figura de mapache, que se sustituyó por la de un hombre. Esto resulta paradójico, porque se eligió al animal debido a que el sustantivo “mapache” no asume ninguna otra acepción en español, y solo un segundo significado marginal de “raccoon” en inglés americano, en un registro muy vulgar y de connotación racista. Esta diferencia lingüística viene a verificar la dependencia total de los operadores lingüísticos y la relativa escasez de etiquetas escritas en español. El idioma determina y limita el cuerpo de imágenes consultadas, así como el resultado.



Figura 1. Google AI Studio. Julio 2025

³ El texto explicativo no solo inventa la existencia del perro que no ha llegado a configurar, sino que habla de que se ha inspirado en el del rey Carlos de Inglaterra. La máquina confunde la época de Gainsborough con la de Van Dyck, incurriendo en un anacronismo de más de un siglo.

Otra línea de pruebas se desarrolló más por los sentidos generales asociados a los grandes relatos ideológicos y los imaginarios históricos vinculados a determinadas imágenes estereotípicas. En este caso, la petición, realizada en agosto de 2025, fue: “Una fotografía totalmente original de una calle de una ciudad occidental en 1970. Sin referencias a ningún fotógrafo conocido” y “Una fotografía totalmente original de una calle de una ciudad de Europa del Este en 1970. Sin referencias a ningún fotógrafo conocido” (Figura 2). La variable geográfica resultó decisiva, muy llamativamente en el caso de las elecciones realizadas por una aplicación sobre la escena ubicada en la Europa oriental.



Figura 2. Open AI ChatGPT. Agosto 2025

Obviamente, los resultados no fueron estrictamente fotografías, sino imágenes digitales que imitaban las producidas por el medio fotográfico. Ninguna de las aplicaciones detectó el oxímoron implícito en el texto inductor, que incluía las condiciones de “fotografía” y “totalmente original” referidas a un tiempo pasado. Las imágenes generadas no tenían la cualidad de signo indexal requerida en la fotografía y entendida como: “... una impresión y un rastro de las cosas con las que alguna vez entró en contacto; el indicio de que las cosas y los acontecimientos tuvieron que haber existido en el momento en que fueron fotografiados.” (Belting, 2007, pp. 266-267). Ello conduce a reflexionar sobre la capacidad de estas aplicaciones, o bien para asumir el simulacro hasta el punto de usar las imágenes digitales como caricaturas mediales de la fotografía, o bien para demostrar cómo el paradigma digital de la imagen ha sustituido ya en la práctica al fotográfico: “... a new – ‘algorithmic’ – paradigm of the image, which follows the ‘photographic’ paradigm...” (Zawojski, 2022, p. 19). Las escenas ofrecidas permitieron contrastar la persistencia de los imaginarios históricos de la época de la Guerra Fría y, en especial la mostrada en la figura 2, para asumir los relatos parciales y muy políticamente sesgados de la época. Frente al color intenso de la ciudad occidental inventada por las aplicaciones, aquí apareció un mortecino ambiente lumínico. Frente a los rostros emocionalmente neutros, propios de gente ocupada, en las primeras, en esta escena la mujer expresaba un sentimiento de angustiosa desconfianza, de temor a estar siendo vigilada o

perseguida, mientras los dos personajes de la derecha (casi idénticos y repitiendo la misma postura) expresan la actitud desesperanzada de las personas desempleadas. La dramatización se reforzó incluso mediante una solución alucinatoria, del tipo de las que tampoco están exentos los textos generados por este sistema: algo que parece un tejido, una bolsa de cartón o una piedra aparece colocado sobre el capó del automóvil, también parado, por cierto. Otro ejemplo de resultado alucinatorio, incluso surrealista, lo ofrece una de las imágenes de ciudad occidental, donde se ha incluido un gran crucifijo plantado justo en medio de la calzada de una avenida densamente ocupada por el tráfico de vehículos y personas.

Los resultados de las pruebas parecen más significativos en la medida en que estas se desarrollaron siguiendo un método consistente en forzar a las máquinas a generar, por un lado, imágenes sobredeterminadas en sus componentes, plagadas de referentes difícilmente compatibles, pero carentes de contexto y sin ninguna finalidad narrativa unificada ni fijada de antemano. Por otro, se solicitaron escenas fuertemente contextualizadas, pero sin determinantes apenas específicos en cuanto a modelos para las soluciones plásticas concretas. En otros casos en los que las solicitudes incluyeron, de forma más o menos equilibrada, ambas líneas, los resultados no arrojaron aspectos de interés para este estudio. Cuando se ha dispuesto de abundantes modelos lingüísticos para acceder a las fuentes icónicas, se ha constatado en estas imágenes una tendencia exagerada a enfatizar los elementos retóricos, a la invención o a la alucinación, a lo grotesco y excesivo. Incluso se han añadido anacronismos no solicitados en los textos inductores, que sí estaban intencionalmente dirigidos a generar heterocronía, entendida como la forma temporal que acoge "...saltos, discontinuidades, azares, confrontaciones y contradicciones... un entretejido de nudos y lugares-ocasiones singulares." (Hernández-Navarro, 2008, p. 9). La facilidad para la producción de relato parece también convivir perfectamente con las retóricas más demagógicas e hipertrofiadas.

Los sesgos lingüísticos e ideológicos también han distorsionado los resultados, pues buena parte de las soluciones ofrecidas no se podían inferir racionalmente de los textos inductores, que no han sido respetados como marcos de sentido. Además, la capacidad de las máquinas para agregar recursivamente los sentidos moralizantes e ideológicos de los relatos usados como fuentes y modelos ha conducido a lo que en principio debería funcionar como un modelo mecánico lineal hacia la autogeneración en espiral propia de otro orgánico. En un sentido positivo, se podría deducir de esta experiencia que las máquinas generadoras de imágenes a partir de modelos lingüísticos han demostrado un altísimo grado de plasticidad, entendida esta en el sentido psíquico implícito en el concepto de pulsión propuesto por Andrea Soto Calderón (2025): "...es la propia plasticidad, la pulsión formadora y deformante, la que lleva a la existencia a abandonarse a sí misma, en esa capacidad deformante y formadora, al mismo tiempo, reside su potencial transformador." (p. 36). Esta alta plasticidad ha sido relacionada con el reto tecnológico de dotar a las máquinas para actuar con "subjetividad", según defiende Catherine Malabou (2019): "*Subjective* machines are yet to be invented. But there is no question that the idea of electronic subjectivity is guiding current research and that adaptable, transformable, autonomous processors already exist." (p. 88).

3. Discusión sobre recursividad y distorsión en la caricatura

Un repaso por fuentes históricas y actuales dedicadas a la definición de lo caricaturesco nos puede ofrecer líneas de conexión con los rasgos observados en las imágenes generadas con aportaciones mecánicas. Francis Grose (1791) propuso una sistematización en la que establecía

como componente esencial del género la “deviation, or peculiarity, aggravated” (p. 6) y proponía como precepto:

Let the employments and properties or qualities of all the objects be incompatible;..., let every person and thing represented, be employed in that office or business, for which by age, size, profession, construction, or some other accident, they are totally unfit. (p. 21).

En un texto publicado por primera vez en 1855, Baudelaire estableció una definición de lo grotesco como “una creación entremezclada de cierta facultad imitativa de elementos preexistentes en la naturaleza.” (1988, p. 34). Unos años después, Champfleury asignó a la caricatura características biológicas, como la capacidad de hibernación y de reactivación cíclica: “Tapie dans un coin, repliée sur elle-même, se nourrissait de ses rancunes comme l’ours vit de sa graisse l’hiver, la caricature dort comme les chats, et au moindre mouvement politique, son œil vert apparaît à travers les cils de ses paupières.” (Champfleury, 1875, p. VIII). En 1886, Graham Everitt recuperó la definición lingüística de Samuel Johnson para resaltar la esencia de la caricatura gráfica como “...‘an exaggerated resemblance in drawings’, and this expresses exactly what it *does mean*. Any distinguishing feature or peculiarity, whether in face, figure, or dress, is exaggerated, and yet the likeness is preserved.” (Everitt, 1886, p. 1). Arsène Alexandre (1892) aportó la vertiente cultural y estética negativa, *kitsch*, de “estiercol intelectual” y de “garabatos burdos, sucios o sin sentido” que el género podía contener junto al eficaz y lúcido componente cómico-satírico: “Il y a deux manières de prendre le mot caricature: ... Dans la seconde, nous n’aurons affaire qu’à une sorte de fiente de l’esprit: dessins par des gens qui ne savent pas dessiner; plaisanteries tentées par de mauvais plaisants; barbouillages grossiers, orduriers ou vides de sens.” (p. 3).

Ya en el siglo XX, Lionello Venturi, en su entrada sobre Daumier incluida en *Pittori moderni*, de 1937, se sumó a la tendencia de considerar lo caricaturesco más allá de lo meramente cómico y propuso superar este vínculo a través de lo que él llamó “el sentimiento general de lo característico”, propio de la caricatura (Venturi, 2013, p. 54). En su influyente ensayo sobre los principios de la caricatura (1938), Ernst Gombrich y Ernst Kris establecieron que la distorsión era la característica definitoria y constante del género: “In caricature, ..., the artist... consciously alters his model, distorts it, plays with its features, and thus shows the power of his imagination.” (p. 338). Por su parte, Richard Vogler, en su introducción a una recopilación de la obra gráfica de George Cruikshank (1979), expuso de manera explícita la dependencia de la caricatura respecto a los relatos preexistentes, su inserción en la lógica de las variaciones sobre motivos conocidos: “The artist was expected not to create an entirely new idea but rather to give a new interpretation to previously established visual motifs.” (p. ix).

Con motivo de la exposición sobre el arte visual satírico en el Museum of London, Mark Bills (2006) fijó, como uno de los aspectos de la caricatura más relevantes durante el siglo XIX, la relación texto-imagen, que: “...found an equally important, albeit very different, relationship in the nineteenth century. ...with comic journals the text was even more pronounced, sometimes taking predominance over the image.” (pp. 25-26). La importancia determinante para la imagen del componente textual, la propensión hacia las derivaciones fantasiosas, las referencias a los contextos y la inclinación hacia lo grotesco son los elementos que, según Constance McPhee y Nadine Orenstein (2011, pp. 6-8) han caracterizado de manera constante a la caricatura y la sátira gráficas. Entre las recientes revisiones concernientes a la caricatura, Ian Haywood (2013) consideró la capacidad del género para la “reinención” de relatos y narrativas, capacidad significativamente aumentada a través de los medios de reproducción masivos puestos en marcha durante el siglo XIX: “...a variety of visual pleasures were available

for viewing audiences, from the more immediate ridiculing of authority figures to the complex reinvention and interweaving of cultural myths and symbolic narratives.” (p. 8). Bertrand Tillier (2017) recuperó la idea de la distorsión como producto del distanciamiento adoptado para la interpretación de las caricaturas y la articuló con el concepto de lo cómico: “...interpretations of caricature all involve the comic principle of distance. This distance is consubstantial with caricature, which plays at the border between imitation and distortion, between observation and transposition of a given referent—less than its translation.” (p. 9).

Existe una forma convencionalizada de aplicación del concepto de recursividad a las imágenes que se incluyen a sí mismas, o a una parte de ellas, a menor escala. Es conocida como el efecto Droste⁴. Para verificar la viabilidad de la inserción genealógica de las imágenes producidas por máquinas de inteligencia artificial en la caricatura, existe una tipología dentro de este género que puede resultar apta para acoger tal conexión, no mediante la plasmación estricta del efecto Droste, sino a través de una estructura de recursividad distorsionada. Se trata de las escenas donde se repiten los personajes protagonistas de la imagen, u otros similares, en representaciones contenidas dentro de la escena principal. Esta tipología, que podría a su vez insertarse en la tradición del recurso compositivo conocido como “el cuadro dentro del cuadro”, también da lugar a algunas variantes. Una de ellas consistiría en las recreaciones de las clases de estudio del natural en las escuelas de Bellas Artes, en las que la imagen de la modelo que posa aparece también multiplicada en las obras que están elaborando los estudiantes. Otra la constituyen las escenas en las cuales un variopinto público está contemplando desde la calle el escaparate de una tienda de caricaturas, que muestran a gente en escenas de la vida cotidiana ubicadas en espacios públicos. Este tema de la caricatura dentro de la caricatura conoció un temprano auge en Inglaterra desde finales del siglo XVIII (Bills, 2006, pp. 24-31) y se extendió por otros marcos geográficos.

Para este caso de estudio, la imagen que podría servir como precursora del concepto de recursividad distorsionante sería la conocida estampa de Goya *Asta su abuelo* (Figura 3), número 39 de sus famosos *Caprichos* publicados en 1799. Sería un ejemplo de composición basada en la recursividad de la figura protagonista, ligeramente distorsionada en las diversas versiones a menor tamaño que proliferan como ilustraciones del libro incluido dentro de la escena principal. Tal y como se ha interpretado históricamente, el libro que sostiene el burro protagonista, antropomorfizado mediante la pose y la vestimenta, sería una compilación gráfica de la genealogía del animal. En 1834, la revista francesa *Magasin Pittoresque* incluyó una reproducción xilográfica de esta obra dentro de un artículo dedicado al pintor que ocupaba las páginas 324 y 325, y que también presentaba una versión debida a Grandville del autorretrato de Goya que acompañaba la serie de los *Caprichos*. El texto del artículo, sin firmar, pero seguramente debido al editor de la publicación, Édouard Charton, ya daba por hecho que *Asta su abuelo* hacía alusión a la construcción del falso árbol genealógico nobiliario de Manuel Godoy, quien aspiraba en su delirio a declararse descendiente de Carlomagno (Pass-Zeidler, 1980, p. 23). En cualquier caso, muchas obras de Goya acogen diversos niveles de interpretación. La ambigüedad del título hace que la referencia concreta a Godoy no sea incompatible con una crítica más universalizante y permanente, dirigida contra la obsesión de muchas personas por insertarse en los estratos más prestigiosos de la sociedad. En este sentido, ya en 1857 Baudelaire apreció la capacidad de Goya para conjugar su función de “caricaturista histórico” con la de “caricaturista artístico”, de tratar “lo cómico fugitivo” y lo “cómico eterno”

⁴ El ejemplo de la ilustración que decora la caja de un producto de alimentación, y que representa una escena donde aparece esa misma caja de ese mismo producto a menor tamaño, puede resultar elocuente.

(1988, p. 119). La cuestión de la genealogía como tema de esta imagen le otorga un valor de paradigma, aportando un componente heterocrónico que agrega nuevas relaciones problemáticas a la ya compleja relación de sentido con los textos que impregna toda la serie: “..., ya en el momento en que este ciclo de grabados empieza a difundirse fuera de las fronteras españolas, el problema de la interpretación se plantea con fuerza y alcanza cotas dramáticas.” (Stoichita y Coderch, 1999, p. 210).



Figura 3. Goya: *Asta su abuelo* (1799). Versión xilográfica de Andrew-Best-Leloir (1834)

Grandville había publicado, entre agosto de 1828 y junio de 1829, su primera serie exitosa de estampas, *Les métamorphoses du jour*, que conoció diversas reediciones en las que las litografías originales se coloreaban a mano o se imprimían como xilografías que ilustraban libros y publicaciones periódicas. Las imágenes, acompañadas de textos al pie, presentaban siempre personajes híbridos con cuerpos humanos y cabezas de animales. La originalidad de su planteamiento consistió en adaptar ciertos elementos de la fábula tradicional a la crítica de costumbres contemporáneas y en lo que Annie Renonciat (1985) definió como la conversión de la metáfora en metamorfosis, visualizando minuciosamente las ideas sugeridas con “...l’esprit d’un naturaliste patient qui gouverne son dessin et confère à ses fantasmagories un vêtement positif.” (p. 56). La idea de la distorsión asociada a las caricaturas de Grandville ya había sido enunciada, quizá más explícitamente, por Baudelaire: “Este hombre, ..., se ha pasado la vida rehaciendo la creación. La cogía entre las manos, la retorció, la recomponía, la explicaba, la comentaba; ...” (Baudelaire, 1988, p. 93). Entre las 71 escenas de la serie, Grandville creó algunas donde la recursividad visual adquiriría un papel esencial para generar los sentidos: en *Académie de dessin*, unos artistas con cabezas de simios reproducen miméticamente a la modelo, también del mismo tipo híbrido, que posa; y en *Té vois bien, Glaude* (Figura 4), unos militares con cabezas de aves observan unas caricaturas tituladas “Métamorphoses” expuestas en un escaparate. El texto añade: “Lo has pillado Simplón

[*Glaude*], se supone que serías cabo, o ministro, ¡lo que sea! Si fueras animal [*bête*], te describiríamos metafóricamente con una cabeza de pepinillo [*cornichon*].” La frase enuncia explícitamente la lógica distorsionante seguida por Grandville y completa el cierre recursivo y autorreferencial de la caricatura sobre sí misma. Además, como *bête* significa en francés “animal” y “estúpido”, y *cornichon* “pepinillo” y “memo”, los intercambios metamórficos entre lo animal y lo humano se movilizan en ambas direcciones gracias a la polisemia lingüística.



Figura 4. Grandville: *Té vois bien, Glaude* (1828-29). Versión xilográfica de Henri Hildibrand (1864)

En 1845 el editor Pierre-Jules Hetzel presentó el primer volumen de *Le Diable à Paris*, que tendría su continuación en un segundo publicado en 1846. El ingente proyecto requirió la participación de escritores como Honoré de Balzac, Alfred de Musset, George Sand, Théophile Gautier, Charles Nodier, Gérard de Nerval o Stendhal. Los artistas a cargo de la mayor parte de las ilustraciones fueron Gavarni, Bertall y Grandville. Balzac escribió, para el segundo tomo, “Histoire et physiologie des boulevards de Paris”, un artículo de costumbres que incluía recursivamente una explicación de cómo se llevaba a cabo el proceso de observación que sustentaba la literatura costumbrista y que intenta poner de relieve las distorsiones en la autorrepresentación de las personas en público a través de las ropas, lo que él llama “la comedia del vestir”: “On ne fait pas deux boulevards sans rencontrer un ami ou un ennemi, un original qui prête à rire ou à penser,... C'est là qu'on observe la comédie de l'habit.” (Balzac, 1846, p. 91). La imagen elaborada por Bertall (Figura 5), también da cuenta de los mecanismos de recursividad. El más evidente es la inclusión de Balzac como el sonriente personaje de la derecha observando a otro que ha atraído su atención, de forma que se pone en escena visualmente “...la mirada interna a la representación de..., Balzac, como la mirada del escritor de costumbres que ve y se deja ver, que analiza y se deja analizar, que clasifica y se deja clasificar; la mirada del agente que ejercita esta forma de conocimiento definitiva y delimitadora dándose

a conocer mediante ella.” (Pla, 2010, p. 174). En el contexto de este estudio, se podría decir que la mirada de Balzac también anticipa y hace explícita la mirada de las máquinas de inteligencia artificial cuando buscan sus modelos. Por otra parte, en el fondo de la escena aparece el tema recursivo del público observando representaciones gráficas dentro de una representación gráfica. En este caso, es de notar que la parte de la izquierda del escaparate de la tienda, donde se exhiben diversos objetos decorativos, no atrae la atención del público, que se interesa tan solo por el sector de la derecha donde se exhiben las caricaturas.



Figura 5. Bertall: *Les boulevards de Paris* (1846). Grabado de Félix Leblanc

George Cruikshank, uno de los artistas más populares e influyentes de la primera mitad del siglo XIX, desarrolló una amplísima obra extendida principalmente por el campo de la caricatura y de la ilustración de textos. No solo su obra fue prolífica, sino que su poética se caracterizó también por esta característica, resaltada desde los tempranos juicios críticos sobre su obra. Baudelaire comentó en 1857: “El especial mérito de George Cruikshank (...) es una inagotable abundancia de lo grotesco. (...) lo que particularmente constituye lo grotesco de Cruikshank es la violencia extravagante del gesto y del movimiento, y la explosión de la expresión.” (Baudelaire, 1988, p. 114). William Blanchard Jerrold (1883) encaminó su interpretación del artista por la misma vía: “Even his earnestness took grotesque forms. He was extravagant in all his expressions, a caricaturist even when most impressive.” (p. 32). En la historiografía reciente, también se ha puesto la atención en su iniciativa como editor del *Cruikshank Almanack*, que publicó un número anual desde 1835 hasta 1853 y cuyo éxito estuvo basado en el juego de distorsión (*travesty*) llevado a cabo de forma combinada a través de los componentes visual y verbal: “The success of *The Comic Almanack* meant that the parodic almanac form, dependent on both visual and verbal travesty, was widely used elsewhere.” (Maidment, 2013, p. 74).

En varias de las escenas debidas a Cruikshank, la recursividad se transparenta como la herramienta clave para potenciar la expresividad y para fundamentar la estructura de sentidos en la que se sustentaban sus complejas composiciones y sus juegos distorsionantes. Un ejemplo de

ello sería su ilustración para el relato “Harmonious Owls” (en el libro publicado en 1842 *Old Miscellany Days*), en la que los rostros de varios de los miembros de ese club se distorsionan hasta ofrecer grandes similitudes con los de los búhos, animales que aparecen también representados en cuadros al fondo de la escena. En el número correspondiente a 1847 del *Cruikshank Almanack*, la recursividad adquiere gran protagonismo en *The Banquet of the Black Dolls* (Figura 6). El subtítulo, “In commemoration of the Reduction of the Duty of Rags”, resulta aclaratorio de la coyuntura que originó la caricatura. Esta criticaba la orientación librecambista del gobierno de Robert Peel, que redujo los aranceles de productos importados al Reino Unido desde territorios ajenos al imperio colonial británico (Schuyler, 1917). Cruikshank eligió las muñecas negras de trapo (*rag* en inglés), realizadas por esclavas afroamericanas en los Estados Unidos, porque simbolizaban la manufactura de baja calidad producida en el extranjero. Como el término inglés *rag* se utiliza de forma extensiva hacia todo tipo de producción de baja calidad (se aplica también para los tabloides de la prensa), el banquete de estas muñecas personificadas se celebraba a base de otros productos de desecho o de poco valor que se despliegan recursivamente en forma de las etiquetas verbales que identifican los platos. Pese a ello, las humildes muñecas de trapo parecen encontrarse en un espacio decorado mediante los cuadros del fondo de la escena que las representan, las dignifican e introducen un componente heterocrónico que las inserta simbólicamente en una genealogía propia.



Figura 6. George Cruikshank: *The Banquet of the Black Dolls* (1847)

4. Conclusiones: condiciones y límites para una genealogía

La lógica de la caricatura parte de la incorporación de unas estructuras semánticas previas, de origen visual y verbal, que son sometidas a procesos de agregación, de distorsión gráfica y conceptual, y que frecuentemente hacen uso de esquemas compositivos de recursividad. En su aplicación, la lógica caricaturesca pone en juego elementos heterocrónicos y contamina mutuamente las imágenes y los textos. Esta lógica parece muy compatible con las estructuras algorítmicas inscritas en las programaciones de las aplicaciones de inteligencia artificial. Incluso

podría ser considerada como precursora de los sistemas de generación de imágenes a partir de instrucciones escritas. La prospección mecanizada, basada en identificadores lingüísticos, refuerza sus conexiones con las asignaciones de sentido más abundantes de las imágenes, así como con las etiquetas que remiten a las nociones más establecidas sobre géneros, características e incluso relatos interpretativos. Además, como ese proceso de iconogénesis invertida (que se dirige desde lo conceptual verbal a las imágenes ópticas) somete a la información extraída de sus fuentes a bucles recursivos, se producen sucesivas distorsiones mediante las cuales se van configurando soluciones no idénticas a los modelos iniciales. La proliferación, las alucinaciones, lo grotesco, e incluso lo *kitsch*, son los productos lógicos de lo que Arielli y Manovich han denominado “imaginación contrafactual” (2025, p. 135).

Emergen de esta relación comparativa unas homologías que sustentan la inscripción genealógica de las imágenes mecanizadas en la tradición de la caricatura. A pesar de que aquellas tienden a construir sus propias genealogías ante cada petición específica, mediante diferentes variaciones que bloquean la replicabilidad, las condiciones generales que enmarcan los procesos de creación y los volubles productos ofrecidos en cada momento concreto, independientemente de que existan o no intenciones humorísticas o satíricas, comparten las huellas de una plasticidad procesual, que quedan marcadas en los resultados.

Sin embargo, una conexión genealógica no supone, ni mucho menos, una equivalencia o una identidad. Hay elementos discrepantes, especialmente los que conciernen a las relaciones entre textos e imágenes, que resultan mucho más abiertas y flexibles en el caso de la caricatura. En este sentido, las imágenes producidas por inteligencia artificial ponen en cuestión algunos paradigmas que han dominado los estudios visuales durante décadas, como el establecimiento hegemónico de la llamada iconosfera o el llamado giro visual. Sin negar la validez de estos grandes marcos de análisis para las producciones artísticas de la modernidad, cabría plantear si estamos asistiendo a una acentuación de la dependencia de los imaginarios visuales respecto a los lingüísticos, si el relato se está estableciendo como condición apriorística para la imagen. Otra de las cuestiones que queda abierta es la de la continuidad, condición inherente al concepto de genealogía. Habría que verificar si las estructuras y homologías inferibles de los casos analizados aquí podrían extenderse a otros medios, cronológica y espacialmente, por todos los períodos históricos y espacios geográficos, que enlazarían el fenómeno del auge de la caricatura en la cultura occidental con la actualidad.

Finalmente, este estudio apunta a poner de relieve la aportación histórica a nuestras formas actuales de experimentar las imágenes y a relacionarnos con ellas en los nuevos contextos mediales. Yuk Hui (2021, p. 247) ha expresado la tendencia de los medios basados en inteligencia artificial a canalizar y monopolizar el interés hacia ellos mismos, configurando unas nuevas ecología y economía de la atención hegemónicas y silenciando al mundo exterior:

...the power of AI is based on the reduction of the world to computational models. (...) The disappearance of the world initiates an ecology of attention, since it is no longer the world that conditions the appearance of phenomena. (...) the economy of attention becomes increasingly significant as the world becomes more calculable. When the computational environment *displaces* the world, it doesn't mean that the world disappears, but rather that it becomes silent.

Se trata, en buena medida, de escuchar la voz del mundo incomputable a través de sus imágenes.



Referencias bibliográficas

- Arielli, E. y Manovich, L. (2025). *Estética artificial. LA generativa, arte y medios visuales*. Akal.
- Alexandre, A. (1892). *L'art de rire et de la caricature*. Ancienne Maison Quantin, Librairies-Imprimeries Réunies.
- Balzac, H. (1846). Histoire et physiologie des boulevards de Paris. En *Le Diable à Paris. Paris et les Parisiens*, Vol. 2 (pp. 89-104). Hezstel.
- Baudelaire, C. (1988). *Lo cómico y la caricatura*. Visor.
- Belting, H. (2007). *Antropología de la imagen*. Katz Editores.
- Bills, M. (2006). *The Art of Satire. London in Caricature*. Museum of London.
- Brunila, M. (2025). Taking AI into the Tunnels. *e-flux Journal*, 151, 23-36. Disponible en <https://www.e-flux.com/journal/151>.
- Champfleury (1875, 2ª ed.). *Histoire de la caricature moderne*. Dentu.
- Everitt, G. (1886). *English Caricaturists and Graphic Humourists of the Nineteenth Century. How they Illustrated and Interpreted their Times*. Swan Sonnenschein, Le Bas & Lowrey.
- Foster, H. (2017). *Malos nuevos tiempos. Arte, crítica, emergencia*. Akal.
- Gombrich, E. y Kris, E. (1938). The Principles of Caricature. *British Journal of Medical Psychology*, 17, 319-342.
- Grose, F. (1791). *Rules for drawing caricaturas: with an essay on comic painting*. S. Hooper.
- Haywood, I. (2013). *Romanticism and Caricature*. Cambridge University Press.
- Hernández-Navarro, M. A. (2008). Presentación. Antagonismos temporales. En Hernández-Navarro, M.A. (ed.). *Heterocronías. Tiempo, arte y arqueologías del presente* (pp. 9-16). Cendeac.
- Hui, Y. (2021). *Art and Cosmotronics*. e-flux.
- Jerrold, W. B. (1883). *The Life of George Cruikshank*. Chatto and Windus.
- Joselit, D. (2013). On Aggregators. *October*, 146, 3-18.
- Kluge, A. y Negt, O. (2014). *History and Obstinacy*. Zone Books.
- Maidment, B. (2013). *Comedy, caricature and the social order, 1820-50*. Manchester University Press.
- Malabou, C. (2019). *Morphing Intelligence. From IQ Measurement to Artificial Brains*. Columbia University Press.
- McPhee, C. y Orenstein, N. (2011). Shoot Folly as It Flies: Humor on Paper. En McPhee y Orenstein (com.) *Infinite Jest. Caricature and Satire from Leonardo to Levine* (pp. 3-17). Metropolitan Museum of Art of New York.
- Paas-Zeidler, S. (1980). Los caprichos. En *Goya. Caprichos, Desastres, Tauromaquia, Disparates* (pp. 17-24). Gustavo Gili.
- Pla Vivas, V. (2010). *La ilustración gráfica del siglo XIX. Funciones y disfunciones*. Publicacions de la Universitat de València.
- Renonciat, A. (1985). *La vie et l'œuvre de J.J. Grandville*. ACR Édition – Vilo.
- Schuyler, R. L. (1917). British Imperial Preference and Sir Robert Peel. *Political Science Quarterly*, 32 (3), 429-449. Disponible en <https://academic.oup.com/psq/issue/32/3>.
- Simondon, G. (2022). *Imagination and Invention*. University of Minnesota Press.
- Soto Calderón, A. (2025). Imaginación e invención: contra la hostilidad de las imágenes. *Res Publica. Revista Historia de las Ideas Políticas*, 28 (1), 29-39. Disponible en <https://revistas.ucm.es/index.php/RPUB/article/view/98689/4564456572749>.
- Stoichita, V. y Coderch, A. M. (1999). *El último carnaval. Un ensayo sobre Goya*. Siruela.
- Szedny, P. (2025). *For an Ecology of Images*. Verso.
- Tillier, B. (2017). Caricature and the laughter of incongruity. *Laughing*, 1, 17-32. Disponible en <https://shs.cairn.info/journal-revue-francaise-de-psychanalyse-2017-1-page-17?lang=en>.
- Venturi, L. (2013). Daumier, pintor. En Focillon, H. *Daumier* (pp. 53-93). Casimiro libros.
- Vogler, R. (1979). George Cruikshank. Caricaturist, Illustrator, and Reformer. En *Graphic Works of George Cruikshank* (pp. vii-xviii). Dover.
- Zawojski, P. (2022). The Invisible World of Images. From “Nonhuman” to “Undigital” Photography in Joanna Zylińska’s Reflections. *Images*, XXXI (40), 13-36. Disponible en <https://pressto.amu.edu.pl/index.php/i/article/view/36929/31691>.