

La imagen codificada

CHEMA PALACIOS*

Chema Palacios (Ciudad de México, 1987) desarrolla una serie de investigaciones relacionadas con la producción de imágenes a través de tecnologías, como el aprendizaje automático y las redes neuronales. De estas prácticas han surgido diversos proyectos estéticos y pedagógicos como *All hail [] who shall be [] hereafter* (2023), que explora las implicaciones del patrón tecnológico actual en la concepción de lo humano, y *As we may think* (2023), proyecto editorial donde se propone narrar la interacción con la IA como herramienta y posible interlocutor en el proceso creativo.

Las imágenes de este artículo corresponden a la muestra **La imagen codificada**, de Chema Palacios y el colectivo Interspecifics —Leslie García, Paloma López, Emmanuel Anguiano, Alfredo Lozano y Felipe Rebolledo—, curada por Maika Vera Domínguez, que se presentó en **Patricia Conde Galería** (Ciudad de México) del 8 de junio al 17 de julio de 2024, donde fueron exhibidas piezas de la primera iteración formal del proyecto de investigación y creación artística *All hail [] who shall be [] hereafter*. Este proyecto explora la producción visual a través de redes neuronales y modelos generativos, así como sus posibles interacciones con las artes escénicas y la narrativa literaria como formas de exploración estética y producción poética.

Chema XIV surge como una entidad de producción imaginal en el contexto de la Zona Metropolitana del Valle de México a partir de una serie de exploraciones acerca de la territorialidad de las tecnologías involucradas en la producción de imágenes técnicas¹ y de los aspectos simbólicos que modifican esa misma materialidad.

Con énfasis en modelos generativos texto-a-imagen a partir de redes neuronales artificiales se han producido los proyectos *All hail [] who shall be [] hereafter*² y *Precluded Fossils/Fósiles impedidos*. El primero gira en torno a una interrogación sobre las posibilidades de traducción del texto dramático a la imagen y los efectos comunicativos de la inserción en este tránsito entre códigos, donde el personaje de Macbeth representa la relación humana con las imágenes y promesas de contacto con un orden sobrenatural e ideal, desde el que se dirime el devenir de nuestro mundo aparente.

¹ En el sentido utilizado por Vilém Flusser (República Checa, 1920-1991) en *El universo de las imágenes técnicas* como “mosaicos ensamblados a partir de partículas”.

² El título refiere a la enunciación profética con la que los agentes sobrenaturales se presentan a Macbeth (William Shakespeare, *La tragedia de Macbeth*, 1606). En el original, la frase completa es: “*All hail, Macbeth, who shall be King hereafter*” (“¡Salud a ti, Macbeth, que serás rey!”). Los corchetes indican una posible inserción de cualquier pensamiento convertido en diseño.

* **CHEMA PALACIOS** | Artista visual. Disciplinas: teoría de la imagen, filosofía de la técnica, inteligencia artificial y geología medial • Instagram: @chemaxiv • interpolo.cp@gmail.com •

Citar este artículo como: PALACIOS, C. (2025). La imagen codificada. Revista *Nodo*, 18(38), enero-junio, pp. 73-79. doi: 10.54104/nodo.v19n38.2113

El segundo proyecto reflexiona sobre la figura de la huella dejada por aquello condenado a la virtualidad, y se interroga sobre los posibles vestigios de lo impedido, de aquello que, al haber sido obstruido, parece fallar en cumplir la condición mínima de todo rastro.

La imagen es una condensación temporal del circuito transductivo entre signo y materia; su detención instantánea implica la producción de visualidad; su aparición, en tanto “diferencia que produce una diferencia” —como Gregory Bateson definió la información—, corresponde a una potencial polémica con lo actual, a una aptitud para la producción de lo posible residente en lo virtual.

La fragmentación de la imagen en elementos con los que opera la lógica digital posibilita la producción de imágenes a partir de la extracción de los datos que las conforman y del propio lenguaje natural mediante el aprendizaje maquínico. Estos procesos permiten explorar la facultad generativa de imágenes que, de esta manera, hablan de sí mismas desde el logos no-verbal propuesto por el giro icónico.

Las preguntas formuladas por las imágenes presentadas no se agotan en la documentación de un modo de producción; en cambio, penetran y hablan desde el habitar dentro de éste: exploración de las redes socio-técnicas como entornos fabricantes de conductas, mensajes y formas de relación; espacios, también, para la producción de percepciones alternas donde el antropoceno, la simbiogénesis, la mitología del progreso y la espectralidad de la materia entran en comunicación.

Los entornos generativos en que se producen las obras expuestas están poblados por entidades cognitivas asociadas a formas divergentes de inteligencia. Son convocados para emprender reflexiones sobre la tecnoestética y sus contenidos místicos, acompañantes imaginables en busca de una crítica de la inflación icónica que clama el registro visual totalizado del mundo y del sacrificio tecnófilo de la presencia en nombre del sentido.

Las obras que componen estos proyectos confluyen —desde su insistencia en la narrativa como necesidad—

en la función poética como impugnación de lo real presentado como verdadero y necesario. La apertura performática hacia las potencias residentes en las imágenes, en los procesos en que éstas se ven inscritas desde su producción hasta la ejecución de su función medial deriva de un posicionamiento ambiguo entre objeto y sujeto, animismo e instrumentalidad, naturaleza y artificio.

All hail [] who shall be [] hereafter

Un elemento se mueve y otro observa, el acto teatral ha ocurrido. Macbeth torna en designio el augurio, la barbarie se ha consumado. El teatro es la información de un espacio, percepción de una perturbación en el ruido entrópico de lo probable. La tragedia es la representación de aquello que, para estructurar, desgarrar, existencia que sólo puede darse mediante la aniquilación. La traducción como puesta en marcha, la imagen como grieta en la totalidad.

El proceso de escenificación visual de Macbeth es un proceso de extracción y reconstrucción del elemento que desata la lucha encarnizada que este personaje emprende contra el tiempo, al que pretende transformar en continuo cumplimiento de su esbozado reinado. La información —y su origen inhumano— son las armas gnósticas que el guerrero blande contra lo mundano, del designio que ha convertido en principio ordenador del mundo.

Las escenas que componen esta primera etapa del proyecto han sido producidas con la plataforma para generación de imágenes a través de inteligencia artificial Midjourney. La selección de esta herramienta —a la vez de análisis y de producción— implica también la exploración del designio fabricado por la ideología del solucionismo técnico.

Aquí es donde Macbeth se convierte en imagen reflejante de nosotros mismos como seres arrasados por ideales y promesas siempre violentas, a toda hora indescifrables. ●



El yermo. La imagen del yermo, el lugar donde Macbeth queda sepultado por la perplejidad que le ocasiona la temporalidad esterilizada del diseño, se presenta como elemento visualmente dominante del espacio expositivo. La escala arquitectónica a la que se presenta esta imagen responde al objetivo de impedir una visualización completa de la escena representada como evocación a la confusión en la que Macbeth queda sumergido. De manera simultánea, el tamaño de la obra impresa en papel tapiz permite observar la economía visual del medio en el que esta es producida. La red neuronal generativa busca cumplir con un efecto visual, no con la representación mimética del objeto. Fotografía © Sara Inguaggiato Fonseca.

Impresión en papel tapiz de 350 × 500 cm. Imagen producida a través de la plataforma Midjourney, pieza única, 2023.



Fotografía © Sara Inguagiato Fonseca

Exeunt Omnes. Tres imágenes giran en torno al caldero que es también la corona. La visión absoluta del futuro y el poder incontestable exigen la expulsión; el escenario vacío es la condición genética del orden concebido que desprecia el espacio sensible. Las imágenes, vistas primero como láminas inertes, espejos de metal, escenifican la perplejidad de Macbeth ante la imagen de su eficacia realizada, del diseño que lo instrumentaliza para totalizar el mundo.

Instalación compuesta por tres placas de aluminio impresas mediante sublimación de 100 × 100 cm, que cuelgan sobre un espejo terminado en color cobre grabado de 200 cm de diámetro. Imágenes producidas a través de la plataforma Midjourney, pieza única, 2024.



Fotografías © Sara Inguaggiato Fonseca

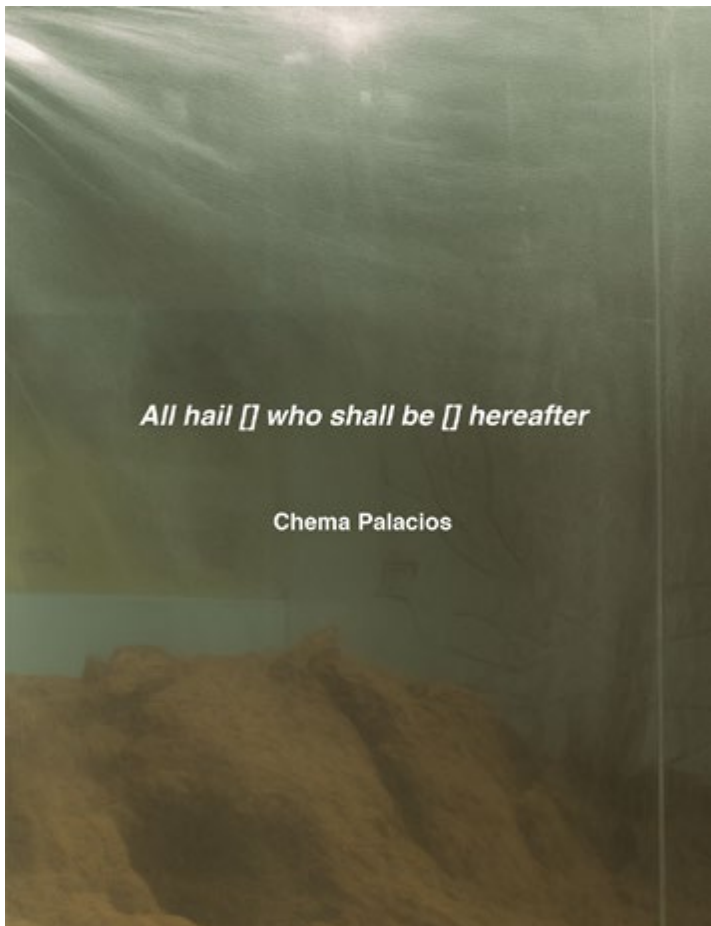


Fotografías © Sara Inguagiato Fonseca



La gnosís. Obra en la que se mezclan la materialización metálica como testimonio del origen concreto de las tecnologías utilizadas en su producción, y la reproducción de una variedad potencialmente infinita de movimientos denotativos existentes en la virtualidad de la imagen. Las posibilidades de la representación se desdoblan, el origen es negado a través de la multiplicación. La imagen, a la manera de la poética, habla de sí misma al cambiar e iterar sobre sí misma, “una acción sin nombre”, como las entidades sobrenaturales que describen a Macbeth su ritual.

Placa de aluminio impresa mediante sublimación, 100 × 100 cm; pantalla para la transmisión de video generativo a partir de variaciones de la imagen impresa, pieza única, 2024.



Prompt book. Libro-archivo donde el proceso se presenta como contraparte al diseño. Aquí las anotaciones marginales, los bocetos incompletos y las anotaciones olvidadas comparten los detalles cotidianos de una producción que rechaza la finalización en beneficio de una incompletud donde el cuestionamiento constante revoca la validez del vaticinio. Fotografías © Sara Inguaggiato Fonseca.

Libro-objeto artesanal encuadernado en tela, impresión digital, 27.9 × 21.6 cm, 2024.

