



Hijas de Lococante

UT PICTURA POESIS
Darío Alva

Darío Alva

Alejandro Lozano*

Las creaciones de Darío Alva producen un efecto que podría describirse, con leves variaciones, recuperando las palabras de Mark Fisher sobre *Burial*, el LP homónimo de 2006 con el que debutó el icónico productor británico. Decía Fisher: «Me choca sentir que el LP es muy “Londres Ahora” —es decir, que sugiere una ciudad acechada no solo por el pasado, sino también por futuros perdidos—»¹. La atmósfera es clave para entender la analogía, y Fisher precisaba que escuchaba el álbum mientras caminaba «a través de las lluviosas y húmedas calles del área sur de la ciudad en esta abortiva primavera». El trabajo de Darío Alva se puede ver en su perfil de Instagram @cavecanems, que comparte espacio en el monitor de mi escritorio junto con el procesador de textos. A mi izquierda, el portátil encendido muestra una tercera ventana con un visor de PDF, e incluso una cuarta del explorador de archivos. Son imágenes únicas, con figuras que comparten una realidad inverosímil que no les corresponde, como si sobre ellas hubiese operado el proceso de descontextualización y desplazamiento que provocaba el *shock* de las creaciones surrealistas. A pesar del extrañamiento, lo que veo me resulta de alguna forma familiar y no puedo evitar una punzada de melancolía, cuyo foco no sé identificar con exactitud.

Reconozco en las publicaciones que Darío Alva ha compartido generosamente con *Laocoonte* figuras que encuentro con frecuencia cuando utilizo mi ordenador o mi smartphone. Hay una joven sonriente, con un estilo Corporate Memphis desenfadado y anodino que decora las webs de correo electrónico y los formularios online. Estoy familiarizado con ese diseño que me recibe cada vez que navego por la fachada amable y productiva con la que se presentan en internet las grandes corporaciones tecnológicas, por lo que sorprende ver que, en la imagen de Darío Alva, la joven está duchando a su mascota, un dóberman zombificado que parece sacado de un videojuego de terror. En sus creaciones son recurrentes los motivos videolúdicos, a veces mascotas de franquicias famosas como Crash Bandicoot o Spyro el dragón. En otras, aun no habiendo nada directamente vinculado con videojuegos, predomina una atmósfera digital de paisaje renderizado con algún motor gráfico de generaciones pasadas. No he podido explorar ninguno de esos mundos y al mismo tiempo siento haber habitado fragmentos de todos ellos en los escenarios de mis incontables experiencias en entornos digitales: *Myst*, *Lineage*, *Diablo*, versiones de aplicaciones obsoletas como Windows Messenger, y estilos gráficos bautizados póstumamente por comunidades nostálgicas, como el «Frutiger Aero» del que Windows Vista es máximo exponente.

A diferencia del Londres de Fisher, en internet no hay calles lluviosas ni húmedas, aunque durante mucho tiempo se imaginó que el futuro de las nuevas

1 Fisher, Mark. Londres después de la rave: *Burial*. En *Los fantasmas de mi vida: escritos sobre depresión, hauntología y futuros perdidos* (P. Schanton, trad.). Caja Negra, 2018, p. 146.

* Universidad de Salamanca
alejandro.lm@usal.es
ORCID: 0000-0002-6831-0000

tecnologías conduciría a una excitante transformación de lo material en lo virtual («de átomos a bits», decía Nicholas Negroponte²). De aquellas fantasías del porvenir digital quedan en nuestras interfaces rastros de sitios web abandonados o poco actualizados. Se vaciaron las aldeas virtuales para converger en el *social media*, hoy a todas luces «enmierdificado»³: los *media* han sometido a lo social. En nuestros días se habla de la cultura de internet en términos médicos poco halagüeños: hay personas «crónicamente online», gana fuerza la popular teoría del internet muerto, que asegura que la actividad en línea de bots y otros agentes de *software* excede ya a la humana, y hace algún tiempo que lo digital se declaró superado; el actual es un tiempo post-digital o post-internet⁴.

Ciertamente, las obras de Darío Alva son muy «Internet Ahora», es decir, paisajes acechados no solo por el pasado, sino también por futuros perdidos. Sus universos se entretejen con las quiméricas demos de animación por ordenador (CGI) que Jan Nickman compiló en 1990 para *The Mind's Eye*, donde la belleza equivalía al despliegue técnico y se manifestaba en *horror vacui*, texturas geométricas pulidas y superficies líquidas reflectantes. También se cruzan con propuestas como el *Dream Journal 2016-2019* de Jon Rafman (con quien ha colaborado), donde recrea sus propios sueños utilizando *software* para aficionados de modelado en 2D, y pone de relieve la injerencia del lenguaje digital en nuestra codificación de la realidad. Desde *Laocoonte* queremos manifestar nuestro agradecimiento a Darío Alva por esta colaboración que es, sin duda, idónea para un volumen consagrado a una relación, la de la estética con el juego, que ya no puede pensarse al margen del influjo ejercido por la tecnología y los nuevos medios.

2 Negroponte, Nicholas. *El mundo digital* (M. Abdala, trad.). Ediciones B, 1995.

3 Doctorow, Cory. Social Quitting, *Medium*, 2022, <https://doctorow.medium.com/social-quitting-1ce85b67b456>.

4 Vierkant, Artie. «The Image Object Post-Internet», *JstChillin*, 2010, <https://jstchillin.org/artie/pdf/TheImageObjectPost-Internetus.pdf>.

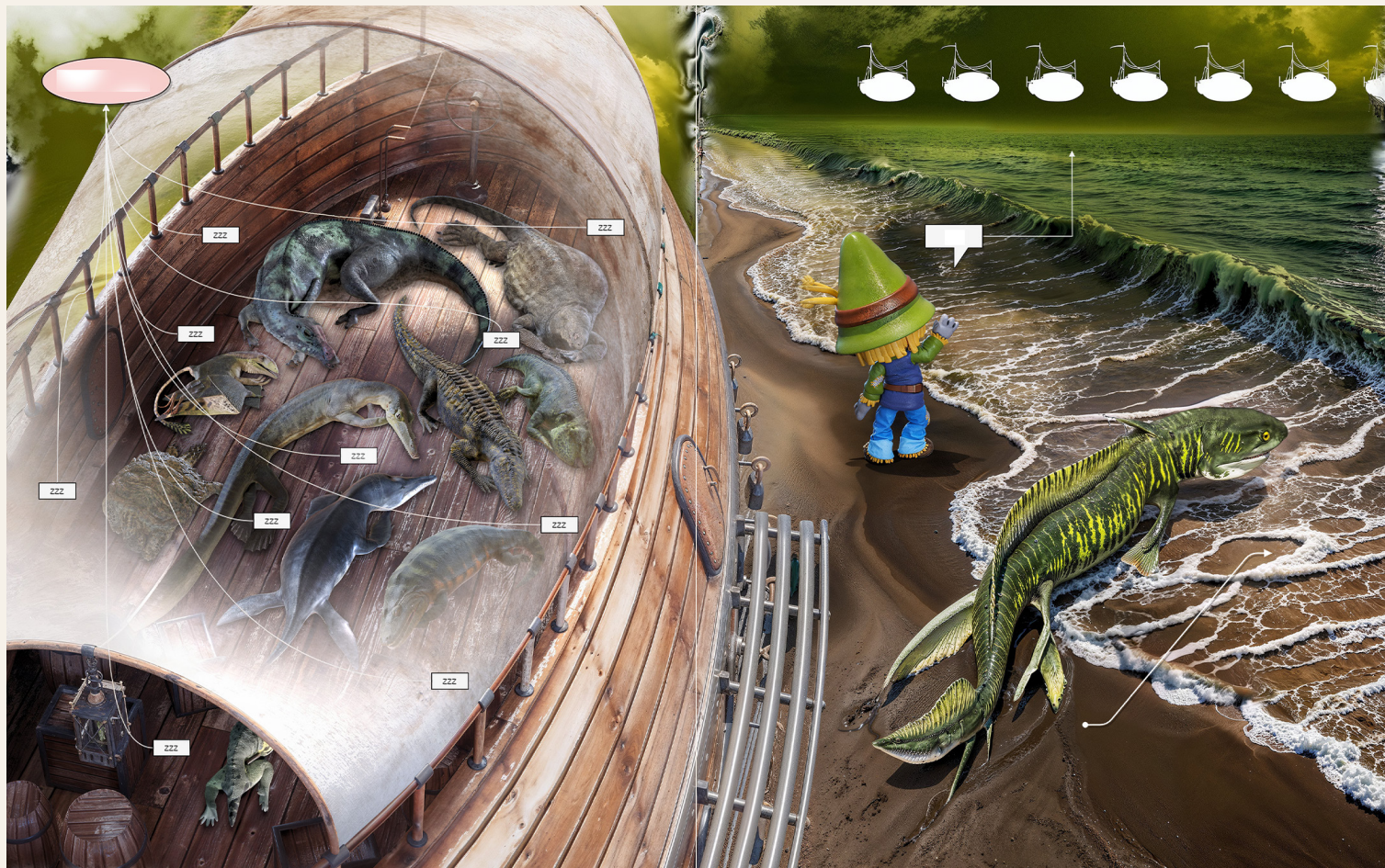
Darío Alva*



-
- * Darío Alva es un artista digital residente en Madrid, que desarrolla una investigación orientada a la creación audiovisual y las CGI. Su práctica artística está influenciada por una amplia serie de medios y disciplinas, principalmente enfocada a los estudios de la imagen-tiempo o las economías atencionales. Ha colaborado con creativos, como Holly Herndon o Jon Rafman, y en la producción de obras y diseño para artistas como Lady Gaga, 100 Gecs, Travis Scott o Yves Tumor, entre otros. Para medios digitales ha realizado proyectos audiovisuales producidos por clientes como Adult Swim, Braindead o MTV.







































EDITA

SEyTA.
SOCIEDAD ESPAÑOLA
DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

CON LA COLABORACIÓN DE

VNIVERSITAT
ID VALÈNCIA | DEPARTAMENT DE
FILOSOFIA

Departamento de
Filosofía
1943
Universidad Zaragoza

UAM | Departamento de
Filosofía

UNIVERSIDAD
DE GRANADA

VNIVERSIDAD
ID SALAMANCA | FLE
CAMPUSES DE EXCELENCIA INTERNACIONAL
DEPARTAMENTO DE FILOSOFÍA,
LÓGICA Y ESTÉTICA

MINISTERIO
DE CIENCIA, INNOVACIÓN
Y UNIVERSIDADES

UNIÓN EUROPEA
FONDO EUROPEO DE
DESARROLLO REGIONAL
"Creando Empleo Juntos"

VNIVERSITAT
ID VALÈNCIA | Institut de Creativitat
i Innovacions Educatives

PID 2022-140020NB-I00. Réplicas de la investigación artística a la crisis histórica