Algunos fragmentos de *Arte y multitud,* de Toni Negri, son muy pertinentes como base teórica de LDAV:

Porque el proyecto LDAV quiere, como dice Negri, realizar una “poesía como potencia que funde (…) nuevos motivos, arquitecturas, topologías del ser radicalmente contingentes en la segunda naturaleza facticia”. ¿Qué es “la segunda naturaleza facticia? Es una especie de segunda vida ficticia que ocurre en el ciberespacio o en una ficcionalidad alternativa:

El cuerpo maquínico colectivo es una entidad facticia, resueltamente post-humana, tanto un monstruoso cyborg saturado de implantes tecnológicos como una nueva criatura deseante y productiva, poéticamente creada en esta enésima naturaleza de lo facticio. La contingencia y la irreversibilidad subtienden las secuencias de telepresencia, ubicuidad, relación con el otro, discriminación entre opciones, desdoblamiento, sobresaturación signalética, distracción y divertimento. A su vez, la percepción desplaza su polo de dominancia de lo visual a lo táctil, al contacto activo tecnológicamente mediado. La percepción-trabajo no remite a la contemplación visual como prolongación actual de una potencia imaginativa virtual, sino que envuelve el continuum vital, acompaña a la cotidianidad haciendo de cada singularidad una terminal de una mecanosfera subjetiva que opera con todos los registros expresivos. (Toni Negri)

Entonces Lucrecia Daphne Ruhz es una de estas criaturas, monstruo ciborg, cuerpo maquínico, poshumano “poéticamente creada en esta enésima naturaleza de la facticio”. Cada persona que habite o frecuente el ciberespacio puede transformarse en coautora de Daphne, sujeto de la percepción-trabajo cotidiana, terminal-extensión del proyecto LDAV, que es en sí mismo un surtidor de flujos semióticos y signaléticos creados en el mundo análogo que migran hacia lo digital para crear otros flujos digitales nativos, una red de “cooperación y comunicación que participa en la construcción de esa “nueva estética” o “corporeidad colectiva” que, creo, describe Negri. Entonces este proyecto, LDAV, recurre a los medios análogos, pero, fundamentalmente, a los “dispositivos numéricos y telemáticos e interfaces” donde unas “individualidades terminales” se juntan en un grupo percepción-trabajo para crear esta monstruosidad, para ser ellas mismas el monstruo, su arquitectura inestable, sujeta a revolución-flujo constante. Toda esta red de percepción-trabajo es entonces el cuerpo maquínico mismo de Daphne y todos los personajes que pueblan su universo, es decir, un cuerpo maquínico colectivo dentro del gran cuerpo maquínico colectivo que habita el ciberespacio y sus diversos sistemas planetarios. LDAV es “una entidad facticia, resueltamente post-humana, tanto un monstruoso cyborg saturado de implantes tecnológicos como una nueva criatura deseante y productiva, poéticamente creada en esta enésima naturaleza de lo facticio”, tal como la define Negri. LDAV invita al acto creativo colectivo, a la participación e implicación del público, pero en modo autoconsciente, es decir, un público capaz de inscribirse en un proceso creativo ficcional voluntario, consciente, cotidiano, que expanda el universo LDAV mediante dispositivos digitales -y análogos- resignificados, liberados de sus sentidos mercantilistas. Es decir, crear, construir, buscar, suscitar el acontecimiento, pero **desde el arte “el más pleno y bello configurarse del trabajo colectivo liberado** **en la construcción de todos los dispositivos biopolíticos y micropolíticos”**. El proyecto LDAV quiere, como propone Negri, que artistas y espectadores reencuentren “su solidaridad esencial y su territorio común”, o al menos una parte de ellos. Es decir, producción de un territorio propio y de su arquitectura.

LDAV opera entonces como un dispositivo de recuperación colectiva del ciberespacio, del ciberuniverso que, como el universo análogo, se expande hacia todos lados, Big bang sin gobierno, sin puntos de fuga piramidales de control social. En suma, dispositivo que quiere participar en la “dinámica de la democracia absoluta de la multitud, un no-gobierno”. “Metamorfosis que no se detiene, que no acaba”, como el universo o como el relato abierto y en revolución perpetua, puro proceso, que es LDAV.

Desde otro punto de vista, pero que hace línea con lo anterior, hoy ya no son tiempos de la “preminencia del significado, donde teníamos que aprender a leer los mensajes del artista genio. Ahora se trata de negociar el significado con el artista, que ya no busca representar un mundo concreto, cierto y acabado. El mundo no existe; el mundo es resultado de nuestra participación, dice Roy Ascott, así que los artistas de hoy buscan crear mundos, no predeterminados que implican procesos colaborativos. Y si el mundo no está predeterminado, tampoco lo está nuestra mente. Ella no se reduce a una cajita cerrada, como dice Ascott, sino que está distribuida, no se reduce al cerebro, sino que es un campo que la telemática puede distribuir a través de redes. Nuestra percepción también está sujeta a cambios; cambiamos nuestra forma de percibir las cosas, porque el mundo ocurre por contingencia. Ya no hay la certeza que se le atribuía al mundo clásico. Así que nuestra cultura es una cultura de la contingencia, donde nuestra forma de percibir la naturaleza es variable, al igual que nuestras formas de interactuar con ella. Y el arte, dentro de esta cultura, “celebra la contingencia”, dice Ascott, por eso ya no cabe ese deseo de la resolución del conflicto, la dictadura del principio, medio y desenlace que dominaba al arte clásico.

El mundo, entonces, no es algo exterior, dice John A. Wheeler, citado por Ascott, “donde el observador está aislado de él por una gruesa capa de cristal. Incluso para observar un elemento tan diminuto como un electrón, tendrá que destrozar el cristal. Tendrá que penetrar e instalar su equipo de medición. Esa medición ya modifica al electrón. El universo nunca será el mismo. Para describir lo que ha ocurrido es necesario borrar la vieja palabra *observador* y poner en su lugar la de *partícipe*. En cierto extraño sentido, el universo es un universo de participación”. Lo que somos no nos viene dado, sino que lo construimos nosotros mismos. Esto significa, dice Ascott, que podemos crear múltiples yos y ubicarlos en el ciberespacio para que interactúen con otros yos en ejercicios telemáticos donde “cada fibra, cada nodo, cada servidor en la red es parte de mí y me permite una “especie de telepotencialidad que me permite reconfigurarme cada vez que interactúo”. La extensión de mi red me define. Cuando estamos en la red somos el alcance de nuestra conectividad, y eso nos libera de toda dimensión. Así nace, dice Ascott, un nuevo tipo de yo y un nuevo tipo de medio que él llama “medio húmedo”. Es decir, convergencia de la tecnología computacional silícea seca hacia los sistemas biológicos húmedos. No del todo mojado o biológico, ni del todo seco. Un punto medio: medios húmedos. Serían estos medios húmedos los que nos permitirían entrar a la red y realizar esa percepción-trabajo que describe Negri, una especie de cibercepción, en términos de Ascott.