

چشم‌های دیجیتالی



نویسنده: آرتور کروکر

مترجم: کامبیز پارتازیان

منبع: باشگاه اندیشه ۸۴/۱۱/۱۶

هنر تئوری الکترونیک

سه کد زیبایی شناختی برای درک چشم دیجیتالی وجود دارد. البته باید بگوییم سه آنتی کد، زیرا من برای فتح طبیعت و ماهیت آدمی خود را به سخنرانی های باشکوه گفتمان تکنولوژیکی، با چشم دیجیتالی چونان یک گفتمان اصلی، یک فضای شبکه بندی شده مربوط نمی کنم، بلکه به محدوده سایه وار مکملیت زیبایی شناختی آنتی کدهای زیبایی شناختی پایا می پردازم که مانند ریتم تپش قلب سرگردان آدمی یا چونان اشکان چشمانی هستند که گرد و خاک دیجیتالی داخلشان می رود. من هیچ توهم مدرنیته ای ندارم: قوانین را می دانم. هایدگر خوانده ام. می فهمم زمانی که می گفت در مارپیچ به هم پیچیده دیالکتیک زندگی و هنر و تکنولوژی و روح آدمی، غیریت حتی غیریت دیالکتیک و آنتی کدهای زیبایی شناختی تلاش می کنند هستی کدها را تایید کنند، و اینکه آنتی کدها تنها یک عملکرد هنجارساز بزرگ دارند - می کوشند به کدها انرژی دهند، محدودیتهای آن را تثبیت کرده و در عین حال مقاومتش را بالا ببرند - چقدر حق داشت. ژان بودریلار نیز این مساله را قبول دارد، و آن را تروریسم کد در لجستیک تولید می خواند. رولاند بارت تا لحظه مرگ و تا حد معلولیت ذهنی و زیبایی شناختی بواسطه شوک ناشی از تلاش برای درک معانی ضمنی بازی کد و آنتی کد سردرگم بود. وی آن را امپراطوری نشانه ها، و امپراطوری نشانه بدبینانه نامید، و همچنان که در کتابش - بارت به قلم بارت - با خود زمزمه میکند: من یک ذهنیت نابهنگام هستم. من زیر صفر هستم. چطور می توان از تصویر من گریخت؟ امروزه این امر درباره پل ویریلو صدق می کند که در نخستین فصل کتابش به نام آسمان باز به بینشی درباره معانی ضمنی اساسی فیزیک کوانتوم و تئوری نسبیت دهه سی برای درک فرهنگ فرامدرن می رسد، که تکنولوژی دیجیتالی در

حقیقت به سرعت نور حرکت می کند، و سرانجام بر مقاومت زمان و مکان محلی فایق آمده، و ما را به درون زمان نوری و فضای نوری «فرهنگ حدقه چشم» پرتاب می کند. ما به بالا شیرجه می زنیم، به سمت بالا، به درون فضای بدون بعد و شهر جدید بینایی الکترونیکی سقوط می کنیم. ویریلو در تمامی کتابهایش توسط - جنگ و سینما، ماشین بینش، هنر و موتور، سرعت و سیاست، جنگ خالص - تسخیر شده است، همانطور که پیش از او بودریلار، بارت و اکتاوو پاز توسط الکترونیک ادراک تسخیر شده، سراسیمه از طریق خروجی های دوگانه به نام اصول اخلاقی مذهبی سنتی و سکس سنتی به خارج از بزرگراه فرهنگ تسریع شده پناه بردند که با سکس مجازی و حضور از راه دور گوشت انسان را غارت می کند. اما چرا وحشت از فرهنگ شتاب گرفته است؟ چرا عکس این موضوع صادق نباشد. اگر همانطور که مارشال مک لوهان همیشه می گفت، بینش هنری «حساسیت بیشینه» در برابر انفجار تغییر تکنولوژیکی است، بنابراین چرا نمی بایست شیوه درک تکنولوژی های در حال ظهور، شیوه های نظری الکترونیک ادراک جدید عمیقاً توسط فرا زیبایی شناختی هنرمند الکترونیک آلوده، مغلوب و کدگذاری شود؟ بنابراین برای درک کدهای بصری الکترونیک ادراک واقعی در زمان نوری و مکان نوری فرهنگ تحت لوای بصری چشم دیجیتال، نه به نظریه هنر الکترونیک، که به هنر نظریه الکترونیک نیازمند است.

چرا که نه؟

کد را از درون منفجر کنید.

یک زیبایی شناختی فرا ادراک

یک هنر افراط برای زمان تعادل

یک هنر پایان ناپذیری برای فرهنگ سریع چرخه با مدهای متغیر.

یک هنر الکترونیک که کد و آنتی کد را با هم ادغام کرده، و از تخصیص قطبیتها امتناع می کند.

هنر همچون آسفالت الکترونیک در حال جوشیدن در یک روز داغ تابستانی

بنابراین، سه آنتی کد برای هنر نظریه الکترونیک وجود دارد:

هستی شناسی آن: گرد و خاک دیجیتال

تمرکز سیاسی آن: تکنولوژی ها در سایبرنتیک روزمره

زیبایی شناختی آن: قیاس ناپذیری دیجیتال در عصر تکنولوژی آرام

نخستین آنتی کد:

گرد و خاک دیجیتال

بوی خونی که از راههای دیجیتال به مشام می رسد چیست؟ صدای استاتیکی که از سیمها بگوش می رسد چیست؟ رنگ دشارژهای الکترونیک چنان که گوشت را به ماشین وصل میکنند کدام است؟ سرعت جسم، زمانی که توسط تکنولوژی تحت فشار قرار می گیرد چیست؟ نرخ سوختن اعصاب دیجیتال که از میدان جاذبه حواس آدمی بیرون می زند چه میزان است؟ توهم حاکم بر واقعیت دیجیتال پاکیزگی گند زایانه آنست. یک جنبش بهداشت مجازی که سبک تکنولوژی جهانی پاکیزه، سرد و خنکی را آغاز میکند. مجازیتی که بصورت دیجیتال جهان را میسابد تا تمیز شود. اراده معطوف به بهداشت مجازی می تواند بسیار قدرتمند باشد زیرا نیروی حیات بخش واقعی زندگی دیجیتال گرد و خاک است. صدای ماشینها، مایع درون سیمها، تصادفات کدها، تحریف فایل های تصویری، جهش طراحی، و خرابی داده ها. در حقیقت این فقدان گرد و خاک است که بر ماشین بهداشت مجازی سایه افکنده است و بدون آن سیستم به عنوان یک کل، انرژی خود را از دست داده و دچار افت می شود. ماشین بهداشت مجازی برای تولید مثل به آنتی کد گرد و خاک دیجیتال نیاز دارد. دیجیتال چرکنویس، رباتهای منحرف، موسیقی الکترونیک گوشخراش، رقص گونه های زیستی جهش یافته، انحراف مصنوعی، نوشته های سیخ مانند، گرافیکهای مولتی مدیا که حافظه را میسوزانند - اینها گرد و خاک دیجیتال هستند. یک سطح خام، ناتمام و احشایی از انرژی حیات بخش که به دیجیتال جان می بخشد، و کدهای چشم دیجیتال را می فریبد تا مانع از سقوط آن در سترونی جنبش بهداشت مجازی شود.

آنتی کد دوم:

سایبرنتیک روزمره

گرد و خاک دیجیتال از طریق رجحان بخشیدن سایبرنتیک روزمره - نه روزمره حال و آینده، که گذشته روزمره با گوش فرا دادن به پیشگویی های کهن برای شنیدن آنچه درباره دیگر تکنولوژیها به ما می گویند - پاد بینش هایی در برابر کد دیجیتال خلق می کند.

سو گولدینگ در کتاب خود به نام هشت تکنولوژی راه دیگری برای تکنولوژی هستی نظریه پردازی می کند. تکنولوژی چونان میدان خشونت بار منطق ابزاری نیست، بلکه بیشتر شبیه آنچه فوکو در کتاب روزهای دره مرگ به آن اشاره کرده است، می باشد. تکنولوژی چونان راهی برای فرار از پوشش سیاستهای هویت با رجحان بخشی های منطق دوتایی، و سخن گفتن نه از تفاوتها، بل از بی علاقگی هاست. گولدینگ می گوید «اگر ما استرلیزه کردن زخمها را متوقف کنیم چه می شود؟ اگر اقرار کنیم که برش خشن و عمیق معنا، حقیقت، مرگ، هویت - پرسش های ما که هستیم و که خواهیم شد است، علوم و زندگی - در زیر وزن بی خون و بی جنسیت خویش سقوط کرده اند؟» بنابراین، تکنولوژی های آوارگی، آلودگی، تحرک، سر و صدا، کنجکاو بودن، بی رحم بودن، چندگانه بودن در دره سایبرنتیک روزمره هستند. بنابراین چرا نمی بایست تکنولوژی های ناپدید می شوند نگاه داشتن خاطره و زمان، و نظریه منسجم پیشگویی یک فرهنگ الکترونیک خشن را در نظر بگیریم؟ نباید از روح گرایی شرمنده بود، دانشی سرکوب شده است، چشم ممنوعه است، دستیابی به حقیقت پیشگویی، بیان اسطوره ای است. از این روست که چنین توسط ارواح پلید تجسم بخشندگان بی اعتبار شده است. هنر نظریه الکترونیک نیز با روح گرایی دیجیتال آغاز می شود، این همان چیزی است که ما در آگاهی از محرومیت از دینام تکنولوژیکی براستی از آن محروم شده ایم. اخیرا در آن حادثه مهم تاریخی در دروازه های پارک ملی یلواستون - سایبرنتیک روزمره رخ داد. ناگهان در اوایل روز ۱۰۰ سرخپوست برای نخستین گردهمایی عمومی ۱۰۰ سال اخیر گرد هم آمدند تا رقص احترام به بوفالوها را اجرا کنند. اکنون ضرورت، کاملا سیاسی و متوجه تغییر سیاست کنونی خدمات پارک به نفع دامداران غربی بود، جایی که می شد به بوفالوها - که هیچ چیز درباره رفتار پارک و محدودیتهای پارک و بوفالو بودن برای صنعت توریسم نیاموخته بودند - در صورتی که از مرزها عبور کردند شلیک کرد، و شلیک شد. بوفالو بانکر در باد سرد، در سایه طاق سنگی ایستاده بوده و به بازدیدکنندگان خوشامد می گفت، دیگر اعضای قبیله اش با تیغ

جراحی دو شکاف در پشتش ایجاد کرده، چوبی در هر زخم فرو کردند و جمجمه بوفالو را به هر چوب بستند.

سپس ۱۰۰ سرخپوست خواندند و طبل زدند و در فلوتی از استخوان عقاب نواختند، و آقای سیلک در حالیکه جمجمه ها را پشت سرش روی علف و گل می کشید دور دایره ای می رقصید. پس از نیم ساعت رقص، آقای سیلک ایستاد و شخصی روی جمجمه ها نشست. آقای سیلک دم اسبی را کشید، اسب رم کرد و چوبها را از پشتش بیرون کشید. سپس وی در میان گریه افرادش به آواز خوانی و طبل زنی پرداخت. اما بوفالوی ذبح شده و لاکوتا سیوکس چه ربطی به چشم دیجیتالی دارند؟ مشخص شد ارتباط زیادی دارند. چشم دیجیتالی همچون چشم شکارچیان سرزمین های غربی چیزی جز جنبش بی قرار خود نمی بیند. لاکوتا سیوکس در چشمان بوفالو نگاه می کند و گذشته آنها، و شاید آینده ما را می بیند. بنابراین سایبرنتیک روزمره به بهبود یافتن زبان روح گرایی و اسطوره شناسی و پیشگویی برای هنر ادراک الکترونیکی می پردازد. راهنمایی های آن چنین هستند: ناپدید شده را عزت بگذار، بیهودگی را احترام کن. با صدای تمامی پیشگویان با چوبها و پشتهای چاک چاک و جمجمه های له شده و خونین، با روح جنگ بینایی الکترونیکی - فرهنگ حدقه چشم - بستیز. امروزه این روح گرایی است که در گردهمایی گرگ و میش دیجیتالی پناه می گیرد.

آنتی کد سوم:

قیاس ناپذیری دیجیتالی در عصر تکنولوژی آرام

از آزمایشگاههای تحقیقاتی گزروکس پارک در پالو آلتو بینش جدیدی از آینده دیجیتالی بیرون میاید که تکنولوژی آرام خوانده می شود. طبق گفته های مارک وایزر - تکنولوژیست گزروکس پارک - کامپیوتریزه کردن سه جریان اصلی داشته است، نخست روند اصلی که افراد بسیاری از یک کامپیوتر استفاده می کردند؛ کامپیوتر شخصی با رابطه یک به یک میان کامپیوتر و کاربر. اکنون نوبت امکانات کامپیوتری توزیع شده روی نت و وب، و رسانه دیجیتالی سه بعدی «کامپیوتریزه شدن حاضر در همه جا» و «پردازش نسبی» است. طبق گفته های مارک وایزر

«بسیاری کامپیوترها ما را تقسیم خواهند کرد». تبلیغ تکنولوژی چنین خواهد بود: کامپیوتریزه کردن موج سوم همه جا حاضر خواهد بود، که نقطه جایگزینی اش با کامپیوتریزه کردن شخصی ۲۰۰۵ تا ۲۰۲۰ خواهد بود. در عصر UCها که همانامیکرو کامپیوترها هستند، کامپیوترهای بسیاری ما را با یکدیگر سهیم خواهند شد. در جریان مرور اینترنت می توانیم به صدها کامپیوتر دسترسی پیدا کنیم. دیگر کامپیوترها در دیوارها، صندلی ها، لباسها، کلید برق، اتومبیل ها و جسم جاسازی خواهند شد. UCها اساسا بواسطه ارتباط اشیاء درجهان از طریق کامپیوتر شناخته میشوند. این امر در مقیاسهای گوناگون، حتی مقیاس میکروسکوپی رخ خواهد داد. امروزه بحث و گفتگوی زیادی درباره کامپیوترهای شخصی ارزان قیمت و وسایل اتصال به اینترنت که تنها چند صد دلار هزینه در بر دارند، وجود دارد. اما میکرو کامپیوترها ایجاد سرورهای ارزان قیمتی را در نظر دارند که تنها ده ها دلار هزینه داشته و سرور اینترنتی کاملی را درون هروسيله خانگی و تجهیزات کاری قرار می دهد. نسل بعدی پروتکل های اینترنتی می توانند هزاران وسیله برای هر اتم روی سطح زمین را در شبکه جای دهند، و ما به آنها نیاز خواهیم داشت. ممکن است تاثیر اجتماعی کامپیوترهای جاسازی شده نسبت به دو تکنولوژی دیگری که همه جا حاضر شده اند قیاسی باشد. نخستین این تکنولوژی ها نوشتن است. دومی الکتریسیته است که بطور نامرئی در دیوارهای هر خانه، دفتر کار یا اتومبیلی جریان دارد. با پردازشگرهای جاسازی شده و شبکه، کامپیوتریزه کردن همه جا استارت آینده دیجیتال را خواهد زد. گرچه زمانی آدمی درمی یابد که «کامپیوترهای بسیاری ما را میان خود سهیم میشوند»، و ما دقیقا بدل به همان چیزی شده ایم که مک لوهان پیشگویی کرده بود. در آن زمان به ارگانهای جنسی سیم کشی شده ماشین های مجازی مبدل می گردد که آن را قادر می سازند تا به کمک افزایش ثروت فردی، تولید مثل کرده و گسترش یابد. زمانی که انسان دریابد بدل به آنچه ویریلو پیش بینی کرده بود - موجودی با بینایی الکترونیک چونان یک انگل شکارچی سوار بر وسیله نقلیه متابولیک گوشت آدمی، که با چنان شدت و حدتی از خارج و درون حواس آدمی را با دوشاخه های مصنوعی به هم وصل می کند - چه خواهد کرد؟ ما در کامپیوتریزه کردن همه جا بدل به پیکره ای از تکنولوژی و محیطهای جسمی در مرکز حواس الکترونیکی شده ایم. جسم ما در گروکس پارک به واسطه های دیجیتال مبدل شده اند. بنابراین این ضرورت فوری در گروکس پارک، تکنولوژی آرام ساختن آخرین واسط میان ماشین و گوشت، نه بصورت دیوانه وار بلکه آرام و راحت است که خود را مستقیما به ادراک

آدمی متصل کرده، مرکز و پیرامون توجه ما را به خود جلب می کند و در حقیقت بین این دو در حرکت است. تکنولوژی آرام به عنوان یک منطق، تاکتیک و استراتژی برای دگرسان کردن ادراک آدمی در عصر کامپیوتریزه کردن، سه هدف عمده دارد: واسطه‌های کامپیوتری واقعی را به پیرامون مرکز توجه آدمی منتقل کرده، یا چنان که برخی محققان در پارک می گویند: چیزها در محیط اطراف توسط میزان گسترده‌ای از توجه ما که صرف پردازش محیطی می شود هماهنگ می شوند. بنابراین محیط بدون تحمیل بار بیش از حد آگاه کننده است. دوم، ما با متمرکز کردن چیزی در پیرامون خود آن را تحت کنترل در میاوریم.

در آخر، تکنولوژی آرام با آرامش بخشیدن به ادراک آدمی با بردار انتقالی در آرایشی از داده های سایبرنتیک و غرق شدن در جریان سایبر، ما را آرام می کند و در محیطی آشنا قرار می دهد. تکنولوژی آرام تکنیک تجسم اطلاعات در جهان دیجیتالی را فراهم می آورد.

اکنون می خواهیم نظریه گزروکس پارک درباره تکنولوژی آرام را از تحقیقات آینده دیجیتالی به مرکز توجه منتقل کنیم، زیرا نشانه تحذیر کننده استراتژی جنگ الکترونیکی است که چشم الکترونیک از طریق آن بطرز فریبنده ای ادراک آدمی را استثمار می کند.

امروزه چشم، واسطه کلیدی است که نه تنها ابژه های ادراک را استثمار می کند، بل هنگامی که هستی شناسی ادراک در هم می شکند و توسط چشم دیجیتالی گزروکس بهم متصل می گردد، ادراک را بصورت درونی به مستعمره خود بدل می سازد. تکنولوژی آرام، کد بصری اصلی برای پرورش چشم دیجیتالی هزاره بیوتکنولوژی است. پاد هستی شناسی در برابر آرام ساختن ادراک آدمی در کامپیوتریزه کردن چیست؟ ژان فرانسو لیوتار در تعمق مهیج خود روی هنر مجازی مارسل دوشام - خاصه روی شیشه دوشام مبتنی بر اینکه دو آینه کنار هم با زاویه مناسب می توانند در بینهایت واپس گرایی بصری ناممکن خود، پیش آگاهی ای از انکسار ما در فضای واقعیت مجازی را تسخیر کنند - از موجودیت ما چونان تجربه مفصلی سخن گفت: جهان، بینایی الکترونیکی چندگانه، نامتجانس و قیاس ناپذیر است، جهانی که تماماً فرافکنی های غریب، دروازه های ناپدید شونده، دیوارهای متحرک، تصاویر غریب و تغییر شکل دهنده است، جهانی مفصلی است. لیوتار همواره بینش هنری را چونان ماتریس دگرگونی در نظر میگرفت که از سیاست نوینی از قیاس ناپذیری خبر می داد. وی می گفت: اگر کشف نامتجانس و قیاس ناپذیر بودن را از فضای هندسی به فضای شهروندی بیاوریم، مجبور می شویم در بیشتر اصول متعارف ناخودآگاه اندیشه و شیوه های سیاسی تجدید نظر کنیم. اگر به

این بهانه که با از دست رفتن قیاس ناپذیری، عدالت نیز از دست رفت از زندگی خود ناامید نشده اید، اگر سعی نکرده اید اضطراب فرومایه خود را زیر اصالت دلالت کننده بزرگ پنهان کنید که قادر است این هندسه را احیا کند، اگر گمان می کنید زمان آن فرا رسیده است که این هندسه را تماماً بی اعتبار ساخته، تباهی آن را سرعت بخشید و عدالتی توپولوژیک اختراع کنید، بنابراین هم اکنون دریافته اید هدف یک فیلیستین از جستجو میان یادداشتهای و بدیهه گویی های دوشام چیست: مواد اولیه، ابزارها، و اسلحه هایی برای قیاس ناپذیری. اکنون، بسیاری کوچ نشین های ذهنی نیز این راه را دنبال کرده اند: صدای خالکوبی شده دیوید کریستین؛ تصویر تراژنتیک استیو گیسون از تله بادی؛ تیم موری با نظریه اش درباره غیرقابل فهم بودن دیجیتال؛ کتی آکر با نوشته هایش چونان یک ماتریس دگرگونی. من با توجه به پیشنهاد گزروکس پارک برای آرام ساختن ادراک آدمی با ظهور تکنولوژی آرام، درخواست لیوتار برای سیاست قیاس ناپذیری را تایید می کنم، زیرا ما ناگهان در میانه جهان چشمی لیوتار هستیم که گمان می کردیم تنها آن را نظریه پردازی می کنیم، با این تفاوت که این مرتبه ستون های بصری براستی افراشته شده اند. عصر کامپیوتریزه کردن از طریق تاکتیک مایه کوبی بصری پیشگیرانه، ادراک آدمی را به جهان الکترونیک واقعی از فرافکنیهای غریب، دروازه های ناپدید شونده، دیوارهای متحرک و تصاویر غریب و دگرگون شونده متصل میکند تا بلادرنگ از طریق ایدئولوژی بینایی الکترونیک تکنولوژی آرام، خطر و خلاقیت این ناحیه بینایی جدید را از بین برد. زیبایی شناسی دیجیتالی قصاص سیاسی واقعی خود را در تکنولوژی آرام می یابد. تکنولوژی آرام بطور همزمان چشم ادراک آدمی را بسته و گوشت آدمی را به روی جذب منفعلانه در چشم دیجیتالی می گشاید. من لیوتار را دنبال می کنم؛ به دلالت کننده جدید، سیاست گذاری بینایی باشکوه، و ادراک آرام چشم دیجیتالی آرام نه می گویم، من با اندیشه لیوتار مبنی بر اینکه زمان آن فرا رسیده است تا این هندسه را تماماً بی اعتبار ساخته، تباهی آن را سرعت بخشیده و عدالتی توپولوژیک اختراع کنیم هم رای ام. گرچه برخلاف لیوتار و دوشام، این لحظه دشوارتر است زیرا امروزه ما مجبور نیستیم فرصتهای از دست رفته برای عدم تجانس ها و قیاس ناپذیری ها را برجسته جلوه دهیم، بلکه می بایست زبان هنر و تکنولوژی چونان یک ماتریس دگرگون شونده را از بینایی دیجیتالی پس گیریم، که لبریز از فرافکنیهای غریب، خلاء های الکترونیکی، دروازه های مجازی، تصاویر دگرگون شونده دیجیتال است.

چشمی که می شنود

بیوتکنولوژی کاری اساسا متفاوت با تکنولوژی های سابق انجام می دهد، یعنی تنها به دنبال مختل کردن نسبت حواس نیست، بلکه حواس را مجددا پیکربندی کرده، جهش ها و دورگه هایی از نسبت سابقا مجزای حواس خلق می کند. این بدان معنی نیست که حس شنوایی انسان طوری تنظیم شود که به حد شنوایی یک گربه یا موش، یا قدرت بویایی سگ برسد، بلکه چشم انسان چونان یک چشم دیجیتالی گردد که آسمان را همچون پرند مهاجری اسکن کرده، در افق خورشید و ماه را به دنبال خطوط ناگهان پدیدار شونده قطب های مغناطیسی در نظر گیرد، یا سیستم عصبی انسان به چنان حدی از پذیرش برسد که همچون احشام بتوانند در صورت وقوع زلزله وی را مطلع سازند. چشمی که می شنود، پوستی که سخن می گوید، گوشی که می بیند. او ترکیبی از یک جسم نوآمیخته با بویایی بساوشی، شبکه سخن گو و صدایی که از خون جاری می شود، چشمهای لیزری، - چشمی که می بیند اما بینشی ندارد - می شود.

پریان دریایی و گرگ نماها

البته سخن گفتن از آینده ای پر از ارگان های ترکیبی ادراک، بازگشت به اضطراب عمیقی در روح آدمی، ایزه اضطراب آوری است که به طرز شیوایی در داستانهای قدیمی از دورگه هاو جهش یافته ها بیان شده است؛ پریان دریایی و گرگ نماها و مینوتورها و سانتورها، موجودات جهش یافته نیم انسان - نیم گاو، نیم گوشت - نیم ماشین اند. اما چرا این اضطراب درباره گوشت جهش یافته وجود دارد؟ شاید بخاطر ترسی ابتدایی از مجازات اجتناب ناپذیر اسطوره ای که به دنبال مبارزه طلبی در برابر خدایان در قالب تخطی از زبان گونه های متفاوت نازل خواهد شد. ایکاروس نه بخاطر غرور و گستاخی اش در گریختن از فشار روی پوست و گوشت آدمی، که بخاطر طغیان قلب بی قرارش و بخاطر موجودی دیگر محکوم به فنا شد؛ موجودی که بخشی انسان و بخشی پرند است. تفاوت گونه های خاطی، تجربه محدود اسطوره شناسی کلاسیک است، آن میانه، واسط سوم قرار دارد، چشمی که در توده نرم سپید و مدار تاریک

حفره جمجمه به سمت بالا می چرخد. چیزی است که می بایست مضطربانه از آن ترسید و با اینحال مخفیانه با شهوت تخطی از محدوده های ممنوع آن را آرزو کرد. اما اگر بتوان ترس اسطوره ای از دگرگون کردن مرزها را به واسطه آنچه هست و همواره بوده است، به صورتی روانکاوانه درک کرد؟ جنبشی غریب از آرزوی مرزهای ممنوعه و فراتر از آن بودن: گرگ بودن، گربه بودن، غریب بودن، دورگه بودن، کلون بودن، پیوندی بودن، گروهی ماهی و گله ای حیوان و گربه ی وحشی بودن در کوهستانهای مزارع الکترونیکی، پوست خورشیدی و چشمان فتوستنتزی و حافظه ۴ گیگابایتی و کلام فلش و بینش سیال داشتن. شخصیتی با زبانی فاقد چشایی با گوش های لینکس و پروفایل نرم افزاری گربه سان که با سرعت نور هماهنگ شده باشد. شاید گذشته اسطوره ای با قهرمانان افسانه ای و ملاقات تراژدی وار و مبهم خدایان و انسان و تاریخ، آینده نوآمیخته ما باشد. پس از خواب طولانی مدرنیسم منطق گرا که اعتبار ابدی اسطوره را خدشه دار کرد، سرانجام می توانیم دوباره صدای دیگر مسافران را در دروازه آینده بشنویم. مینوتورها، گرگ نماها، سانتورها، کلاغها و عقابها دوباره از خواب سرکوبی بلند شده اند. داستانهای ممنوع سرخپوستان تاکوئستا در دهانه رود میامی دوباره با بینش های فراموش نشدنی خود - که اعتقاد دارند میبایست روح را در سایه ها، انعکاس و چشم یافت - بازگشته اند.

چشم بیوتکنولوژی

چشم آینده همانا چشم بیوتکنولوژی است

ماشین ماتریس

ماه آینه وار که زائد می شود

چشمی آرام در ناحیه سریع - یک گیرنده داده

چشم فراموش کردن - چشم خور

**نکته: چشم دیجیتالی کد زیبایی شناختی آنتی کد گرد و خاک دیجیتالی چشم
بیوتکنولوژیک سایبر تکنولوژی**