

Architektoniczne memy w świecie informacji.

Architectural memes in a universe of information.

Nikos A. Salingaros

Chapter 12 of: A THEORY OF ARCHITECTURE, Umbau-Verlag, Solingen, Germany, 2006. Translated into Polish by Jakub Kupikowski.

1. Wstęp

Inteligencja jest tym, co wyróżnia ludzi spośród innych form życia. Duża część naszej inteligencji wynika z lub objawia się w naszej zdolności do konstruowania artefaktów. Ludzie przetwarzają informację najlepiej spośród wszystkich zwierząt, ponadto robiąc to w bardzo wyrafinowany sposób. Centralny składnik naszego intelektu poświęcony jest ustalaniu powiązań, takich jak: pomiędzy elementami projektu, co prowadzi do postępu artystycznego, pomiędzy przyczyną i skutkiem, co prowadzi do zrozumienia naukowego, czy pomiędzy ideami i ich zastosowaniem, co prowadzi do postępu technologii. Technologia i kultura sztucznie wzmacnia naszą zdolność przetwarzania informacji o całe rzędy wielkości.

Nasze pragnienie i zdolność do połączenia ze światem fizycznym poprzez dotyk, słuch, węch, smak, wzrok i zrozumienie umysłowe jego struktury otwiera nasz aparat myślenia konceptualnego na świat zewnętrzny. W tym ujęciu, artefakty są sztucznym przedłużeniem naszej pamięci. Komputerowe karty pamięci i dyski twarde są więc jedynie najnowszymi przejawami tendencji, która rozpoczęła się wraz z nacięciami na kościach i rozwijała się poprzez rzeźbienie w drewnie, kamieniu i brązie aż do pisma, druku i mediów, którymi posługujemy się obecnie.

Dzięki rozwijaniu pamięci i zdolności kojarzenia ludzkości udało się zdominować inne formy życia. Rozpoznawanie i zapamiętywanie wzorów jest kluczem do przetrwania, jak również może być uznane za początek postępu naukowego, filozoficznego oraz artystycznego. Gdy powtarzająca się zależność zostanie ustalona pomiędzy kilkoma elementami świata, staje się wzorem w naszej pamięci. Następnie zależność ta może być utrwalona lub skodyfikowana w formie wniosku naukowego. Staje się przez to częścią wspólnej wiedzy, w ten sam sposób, w jaki artefakty są zapisem kultury materialnej. Wzorec może kierować naszym zachowaniem lub produkcją artefaktów. Pewne “wzorce” reprezentują informacyjne byty w naszych umysłach. Służą połączeniu:

(1) organizacji świata,

(2) organizacji naszej wiedzy, artefaktów i ekspresji kultury oraz

(3) organizacji naszych interakcji ze światem.

Obecnie część naszego życia toczy się w świecie informacji, w którym dramatycznie wzrosła ilość magazynowanych i wyszukiwanych informacji. Wygląda na to, iż nie jesteśmy biologicznie wystarczająco przygotowani by poradzić sobie z tą eksplozją pojemności, która grozi zmianą naszego świata w sposób, którego nie możemy przewidzieć. Od czasu wczesnych z lat 20-tych XX wieku świat mediów elektronicznych rozrósł się i otoczył nas. Większość ludzi naiwnie uważa go za odrębny świat, jednak w rzeczywistości zamieszkujemy go tak samo jak namacalny świat fizyczny. Dokładnie rzecz biorąc ludzie zamieszkują hybrydowy świat utworzony przez nakładanie się lub stapianie świata fizycznego ze światem informacji.

Chociaż jest naszym wytworem, nie panujemy nad nim. Naiwnie wydaje nam się, że świat informacji pozostał, jak pierwotnie planowano, jedynie sztucznym bankiem pamięci. Raz po raz okazuje się, że kiedy stworzymy sieć komunikacyjną, zaczynają ją wykorzystywać różne nieprzewidziane istoty.

Należy zadać w takim razie pytanie: Jakie inne istoty inne niż my sami zamieszkują świat informacji? Z pewnością dzielimy świat fizyczny z wszystkimi biologicznymi formami życia, lecz tu mamy do czynienia z dziedziną nie-biologiczną. Jakie byty współzawodniczą z naszymi pomysłami, wiedzą, myślami i wytworami kultury? Odpowiedź jest zarówno prosta jak i niepokojąca: swobodnie rozprzestrzeniające się zbitki informacji, zwane "memami". Są jednostkami informacji, które są bardzo uproszczonymi wersjami wzorów i stopniowo wypierają je w naszym sposobie organizowania interakcji z otoczeniem.

Wraz z początkami ludzkiej komunikacji (tj. kilka tysięcy przed pojawieniem się nowoczesnych technologii informatycznych), memy pojawiły się w świecie informacji określonym przez porozumiewające się ludzkie umysły, przeszły do świata fizycznego w postaci artefaktów, by powrócić jako przekazywane obrazy i idee.

Obraz, ruch czy rytm mogą być przekazywane między osobami. Przybranie przez informację reprezentacji w postaci artefaktu przyspiesza jej przekaz. Wiele artefaktów jest użytecznych bądź posiada głębokie znaczenie, jednak wiele z nich nie posiada tych cech. Pomimo to mogą otrzymać pewne specjalne cechy komunikatywne, które wpływają na ich rozprzestrzenianie się. Dzięki temu mogą istnieć w oderwaniu od ich wyłącznej funkcjonalności, tym samym wypaczając ich wewnętrzną wartość (o ile taką posiadały). Owe dodatkowe własności pomagają w przekazywaniu bezużytecznych artefaktów, mechanizm ten odpowiada za zastępowanie wzorów przez memy. Cykl zamyka się, kiedy reprezentacja fizyczna abstrakcyjnej idei służy rozprzestrzenianiu tej idei.

Czasem powiązanie idei z jej reprezentacją jest niespodziewane i dziwaczne. Idea może być powiązana z rzeczami, które wydają się nie mieć z nią żadnego związku, a mimo to pomagają w jej przekazywaniu. Najprostszym przykładem jest podpis pod obrazkiem: może promować coś szkodliwego lub dyskredytować coś korzystnego. Jednakże raz utworzone, nawet absurdalne skojarzenie, pozostaje w naszej pamięci. A zatem idea

razem ze swoją reprezentacją oraz związkiem pomiędzy nimi tworzy jednostkę przekazu. Tak definiuje się “mem”.

2. Memy i wirusy informacyjne

W świecie artefaktów, obrazów i innych elementów ludzkiej kultury niektóre podmioty zachowują się bardziej jak wirusy niż wyższe organizmy. Tak jak w przypadku biologii rozróżnienie wirus/organizm opiera się na złożoności: wirus ma wyraźne zredukowaną złożoność strukturalną. W biologii jest to osiągnięte przez rezygnację z wielko-skalowej struktury i metabolizmu, pozostawienie jedynie najbardziej podstawowej zdolności replikacji. Z tego powodu wirus ma znacznie lepsze zdolności rozprzestrzeniania się niż najmniejsze organizmy, które muszą jednocześnie replikować się i metabolizować (podobnie pasażerowie samolotu, osoby z bagażem podręcznym przechodzą odprawę znacznie szybciej niż osoby z ciężkimi walizkami).

Podobnie dzieje się z wirusami komputerowymi, które są najprostszymi fragmentami replikującego się kodu: nie wykonują żadnej użytecznej funkcji, tak jak inne programy, więc nie potrzebują balastu złożoności. Sekret memów jest następujący — im są prostsze, tym szybciej się powielają. Proste slogany, melodie i obrazy mają wielką moc mnemoniczną. W świecie wizualnym zjawisko to zostało zanalizowane w rozprawie o komiksie Scotta McClouda. Przejście od skomplikowanego, indywidualnego obrazu do abstrakcyjnego i uproszczonego zwiększa zasięg zastosowań tego obrazu.

Sekret ten został już odkryty przez wczesnych architektów modernistycznych lat 20-tych XX wieku. Usunęli elementy, które czyniły architekturę indywidualną, zgodnie ze swoim kontekstem, redukując budynki do prostych brył i płaszczyzn. Osiągnęli przez to standaryzację architektury, która była ich celem. “Styl międzynarodowy” złożony z sześciątów i prostokątnych płaszczyzn, posługujący się szkłem i stalą był wynikiem usunięcia wszelkich skomplikowanych elementów. Styl ten złożony z architektonicznych memów bez architektonicznych wzorów opanował świat z niesłychaną szybkością.

Wymazanie jakiegokolwiek strukturalnej informacji, która sprawiała, że budynek dopasowywał się do swoich mieszkańców, lokalnego klimatu, architektonicznej i kulturowej tradycji oraz otaczających struktur stworzyło standardowy styl, który mógł być zbudowany gdziekolwiek. Ruch modernistyczny pomylił uniwersalność z standaryzacją.

3. Ekologia memów

Wraz z utworzeniem przez ludzi sieci urządzeń magazynujących zdobytą wiedzę, sieć ta stała się narzędziem dla innych, bezużytecznych bytów. Są to memy, przedstawione przez Richarda Dawkinsa jako fragmenty informacji podróżujące między umysłami (Dawkins, 1989, 1993). Memy rozmnażają się w zbiorowym umyśle społeczności. Memem może być wpadająca w ucho melodia, dzingiel reklamowy, obraz, symbol kultowy lub

religijny, slogan polityczny, idea lub opinia (albo rozsądna bądź zupełnie bezpodstawna) na jakiś temat etc. Memy rozprzestrzeniają się nie dlatego że są pożyteczne, ale dlatego, że jest w nich coś atrakcyjnego, co sprawia, że zapadają w pamięć. Memy oferują kuszące właściwości ludziom, którzy je propagują.

Pomimo tego, że memy nie mają intencji, musimy traktować się jako działające dla własnego dobra. Przewaga memu leży w posiadaniu bardziej wydajnych technik propagacji. Procesy, które umożliwiają memowi propagację, będąc korzystne dla memu, są szkodliwe dla ludzi. W przypadku memów szkodliwych z założenia, takich jak wirusy komputerowe, intencja memu jest zakodowana w jego strukturze. W dużym stopniu można wyjaśnić szkodliwe właściwości memów ich skłonnością do niszczenia i zastępowania innych jednostek mentalnych. W ekosystemie informacyjnym ludzkiego mózgu, obecnie poszerzonym przez nowe technologie informatyczne, memy są po prostu pasożytami. Mają wyłącznie jedną funkcję: powielać się. Normalnie zachodzi to przez odrzucanie innych jednostek konceptualnych czy informacyjnych.

Ewolucyjne otwarcie ludzkich umysłów w celu poszerzenia naszej świadomości na świat zewnętrzny otwiera je również na inwazję mentalnych wirusów. Nie można mieć jednego bez drugiego. Ceną, jaką płacimy za naszą inteligencję jest paradoksalnie nasza skłonność do ulegania wpływom ze strony kultów, reklam i politycznych sloganów. Cały przemysł reklamowy jest poświęcony produkcji memów. Trudno wyobrazić sobie kampanie polityczne bez reklamy. Większość memów reklamowych waha się od łagodnie do bardzo szkodliwych w dłuższym okresie czasu, podczas gdy niektóre memy, które mieszają ekstremizm polityczny z destrukcyjnymi kultami okazały się katastrofalne.

Mem rozprzestrzenia się dzięki temu, że znajduje “receptor” lub miejsce “połączenia” na organizmie odbiorczym. Każdy kopiuje od innych, niezależnie od tego czy konkretny mem jest szkodliwy czy nie. Tu analogia mem/wirus staje się bardzo użyteczna — wiele cech propagacji memu wyjaśnia sposób działania wirusów biologicznych i komputerowych. Skoro rozmnażanie memów jest całkowicie zależne od ludzi to muszą oferować realne lub wyimaginowane korzyści. Najbardziej skuteczne memy posiadają wielki urok psychologiczny (Dawkins, 1989). Memy reklamowe obiecują zaspokoić naszą żądze seksu, atrakcyjności i władzy. Memy polityczne oferują powierzchownie przekonujące rozwiązania głębokich problemów ekonomicznych i społecznych (lub promują wodza, który obiecuje naprawić wszystkie wady systemu politycznego). Memy religijne dotyczące sprawiedliwości po śmierci oferują nadzieję w bylejakiej egzystencji w niesprawiedliwej rzeczywistości. Odkładając religię na koniec tej sekcji, urok psychologiczny większości memów opiera się na oszustwie. Używając taktyki rodem z przemysłu reklamowego czy świata wirusów biologicznych i komputerowych, skuteczny mem prezentuje się w atrakcyjnym opakowaniu lub memetycznej powłoce.

Jak dobrze wiadomo ze świata reklam, memy zaciekle konkurują o naszą uwagę. Wybieramy jeden mem kosztem drugiego na podstawie jego uroku psychologicznego. Paradoksalnie, mamy w zwyczaju brać tę rywalizację za bezpośrednią walkę pożytecznych przeciwko szkodliwym jednostkom informacyjnym (memów przeciwko

wzorom), podczas gdy w większości przypadków wyraźnie rywalizujące ze sobą byty to różne memy, równie dla nas szkodliwe. Prawdziwie pożyteczne memy są nieliczne i jak na razie nic nie wskazuje na to, że istnieją memy korzystne w długim okresie czasu.

Jak długo ludziom nie udaje się dostrzec, że memy wykazują pewne cechy wirusów, tak długo memy mogą się rozprzestrzeniać. Zaraźliwość zależy od ilości kopii obecnych w środowisku, zarówno fizycznie ucieleśnionych przykładów jak i obrazków pokazywanych w magazynach, książkach i innych mediach. Rozprzestrzenianie jest zatem eksponencjalne, podobnie jak wirusa biologicznego bądź komputerowego, ponieważ tempo rozprzestrzeniania jest proporcjonalne do populacji wirusa w danym momencie. Świat jest zaalarmowany, gdy media pokazują rozprzestrzeniającą się infekcję wirusową, mimo to ludzie zwykle ignorują zaraźliwą naturę szkodliwych memów. Biorą je za łagodne lub modne albo też za oznakę postępu kulturalnego i nowoczesności.

W przeciwieństwie do infekcji wirusa biologicznego, która wywołuje fizyczne objawy, analogiczna infekcja memem nie jest łatwa do zdiagnozowania. Stąd nie ma sposobu by zarażeni dowiedzieli się o tym. Ponieważ przebiega niewykryte, zakażenie memem może rozwijać się bez przeszkód. Fizyczne objawy takie jak gorączka, ból i opuchlizna są efektami ubocznymi działania naszego systemu immunologicznego, nie rozwinęliśmy jednak podobnego systemu immunologicznego przeciwko zakażeniu memami. Nie mamy przeciwciał do oznaczenia memów, ani mechanizmu pozbywania się oznaczonych memów. Problem tkwi w niedopasowaniu biologicznej adaptacji do świata informacji.

Darzę Dawkinsa ogromnym szacunkiem jako twórcy pojęcia memu. Mimo tego, uważam, że myli się klasyfikując idee religijne jako szkodliwe memy. Religia jest systemem organizującym wiedzę o wszechświecie (realnym i wyobrażonym), który okazał się zasadniczym dla przetrwania gatunku ludzkiego. Prawdopodobnie rozwój coraz bardziej skomplikowanych rytuałów religijnych podczas najwcześniejszych dni ludzkości odgrywał znaczącą rolę w rozwijaniu naszych zdolności umysłowych. Ponadto postępujący zanik praktyk religijnych, jaki obserwujemy obecnie połączony z nowymi technologiami informatycznymi, mógł przyczynić się do niespotykanego wysypu destrukcyjnych memów w naszym społeczeństwie. Twierdzę, że memy, które “rozwijają się wyłącznie dla siebie”, różnią się znacznie od ludzkich wzorów, które służą powiązaniu nas ze światem i przez to łączą świat fizyczny ze światem duchowym. Jeśli ludzie nie mają uniwersalnych aspiracji i jeśli odrywamy się od fizycznych warunków naszej egzystencji, modele umysłowe zaczynają rozwijać się “wyłącznie dla nich samych” i przez to kończą jako memy.

4. Koewolucja memów i ludzi

Zamiast widzieć tworzenie i propagację memów jako proces jednostronny, Olivier Dyens opisuje go jako tak naprawdę proces dwukierunkowy (Dyens, 2001). Ludzie generują memy, które z kolei zmieniają ludzkie społeczeństwo. Jest to proces koewolucji, gdzie nie da się powiedzieć co wpływa na co. Na tym opiera się cała ewolucja kultury:

kiedy dobroczynny lub szkodliwy mem jest przyjęty przez społeczeństwo, pomaga rozwinąć społeczność na lepsze lub gorsze. Tak wcześniej jak ludzkie umysły otworzyły się na memy, memy, z kolei wymusiły zwielokrotnienie mocy przetwórczych mózgu w celu radzenia sobie ze zwiększoną ilością danych wejściowych. Stworzyło to dodatkowe sprzężenie zwrotne, które mogło doprowadzić do czterokrotnego powiększenia mózgu w czasie naszej niedawnej ewolucji.

Obecnie pojemność ludzkiego mózgu równie łatwo zapełnia się śmieciami jak i użytecznymi informacjami, tak jak dysk twardy można zapełnić milionem kopii tego samego obrazka lub rozprawy doktorskiej. Ten przykład jedynie podkreśla mój nacisk, że nie powinno się zakładać, że informacja jest równie użyteczna. Wbrew twierdzeniom współczesnych filozofów poststrukturalistycznych, postulujących, że wszelka informacja ma taką samą wartość i że jest względna, istnieje kryterium oceny jej użyteczności i jakości. Niestety świat informacji zawiera i transmituje oba typy informacji.

Dyens (2001) elegancko opisuje jak memy potrzebują mózgow (nie koniecznie ludzkich) i języków, by wyłonić się i rozprzestrzeniać. “Stworzenia organiczne i kultury są silnie powiązane ze sobą... Środowiska medialne — a szczególnie Internet i sieci telekomunikacyjne, ale także przemysł wydawniczy, muzyczny czy filmowy — umożliwiają replikatorom kulturalnym wyzwolić się z zależności od stworzeń organicznych. Cyberprzestrzeń jest na przykład środowiskiem, gdzie replikatory mogą się reprodukować i rozsiewać niezależnie od istot żywych. W dodatku z perspektywy ewolucyjnej środowiska medialne są bardziej skuteczne, szybsze i stabilne niż organiczne.” (Dyens, 2001, strony 17-18).

Cześć tego obrazu została już przyjęta przez grupę biologów ewolucyjnych, którzy widzą ewolucję jako zjawisko ekosystemowe, raczej niż izolowany proces działający na jeden typ organizmu. Dla nich ewoluje ekosystem, a nie tylko pojedynczy organizm. Inna część tego wyjaśnienia wiąże się ze spostrzeżeniem, że rozwój człowieka nie jest ograniczony wyłącznie do kanału biologicznego, na przykład genetycznego, ale odbywa się wewnątrz sieci artefaktów (patrz obszerna literatura paleoantropologiczna, która o tym traktuje), neuronów i w zwiększającym się stopniu obwodów elektrycznych.

Nie należy mylić memów ze wzorami. Czyta się na przykład, że śpiew ptaków jest dla ptaków memem. Interpretuję to inaczej: jest raczej wzorem niż memem. Śpiew ptaków jest niezmiernie użyteczny dla ptaków i jest zarazem bardzo piękny dla nas. Co więcej, służy powiązaniu życia ptaków (np. ich zachowania) ze światem fizycznym. Jeśli faktycznie istnieje koewolucja memów i ludzi, nie powinniśmy mylić jej z inną koewolucją, z pewnością bardziej fundamentalną, między ludźmi i wzorami (co zdefiniowałem w części pierwszej tego rozdziału). Wydaje się, że pomyłka taka funkcjonuje w literaturze na temat memów, która wszystkim bytom mentalnym nadaje etykietę “mem”. Tak samo nie wszystkie biologiczne organizmy są wirusami, a jednostki informacji nie są memami. Mimo, że rozdział ten jest głównie poświęcony memom, jednym z jego celów jest pokazać, że dzisiaj memy rozmnożyły się ze szkodą dla innych podmiotów informacyjnych.

5. Memy przebrane za atrakcyjne obrazy w świecie informacji

Egzystencja architektonicznych memów zależy od ludzi i społeczności. Wirus informacyjny jest jedynie wygodnym opisem działań, jakie ludzie podejmują by zredukować zorganizowaną złożoność w różnych mediach. Niektórzy silnie wierzą w propagowanie konkretnego typu struktury na ziemi i poświęcają energię temu zadaniu. Ruchy architektoniczne w dwudziestym wieku były napędzane przez obrazy powiązane z wątpliwymi ideologiami (rozdział 10). Podobnie jak w przypadku ruchu politycznego osoby, które nie wierzą w ideologię mogą wciąż ją popierać, bo zapewnia im środki do życia, dochód lub karierę. Takie memy rozprzestrzeniają się, bo służy to interesom propagującej go grupy. Nawet, jeśli długofalowy efekt w społeczeństwie jest wyraźnie negatywny, niektórzy czerpią krótkoterminowe zyski.

Chociaż powinniśmy uważać, by nie przesadzić w analogii z wirusami, jest z niej jeszcze jeden wniosek. Wirusy biologiczne mają pasywną formę krystaliczną, w której mogą przerwać we wrogim środowisku przez długi czas. Biologiczny wirus staje się aktywny dopiero w środowisku wodnym. Znalazłszy się w nim szuka konkretnej jednostki organicznej, której materialną strukturę dekonstruuje, by użyć jej fragmentów do kopiowania siebie. Coś analogicznego dzieje się w świecie architektury. Archiwalne formy architektonicznego memu to budynki, zdjęcia i projekty komputerowe. Aktywna forma memu jednakże zamieszkuje ludzkie mózgi i kieruje ich ciałami do fizycznego tworzenia kopii obrazu.

Architektoniczne obrazy zamieszkują zarówno świat fizyczny jak i świat informacji jednocześnie. Środowisko to składa się z następujących powiązanych komponentów:

Tabela 12.1. Składniki świata informacji

- (1) Ludzki system sensoryczny, szczególnie oko, które wprowadza informacje do mózgu.
- (2) Mózg, który przetwarza i magazynuje informacje w obwodach neuronalnych.
- (3) Różne media, takie jak Internet, prasa, telewizja, książki i magazyny, które przenoszą informację do ludzkiego oka.
- (4) Informacja zakodowana w budynkach.
- (5) Sposoby magazynowania informacji, takie jak dyski twarde, sieć WWW, książki i magazyny itd. kodujące wizualną i tekstową informację.

Pod tym względem informacja i technologie komunikacyjne są narzędziami rozprzestrzeniania architektonicznych memów po świecie.

Oprogramowanie CAD staje się zasadniczym składnikiem świata informacji. Dzieje się tak, ponieważ wirtualny budynek łatwiej jest prezentować na ekranie komputera niż faktycznie wznosić fizyczną strukturę. Zamiast pożytkować ogromny potencjał medium elektronicznego, używa się go do utrwalania obrazów. Elektroniczny świat projektowania wirtualnego można scharakteryzować jako laboratorium, w którym tworzone są nowe memy przed uwolnieniem do świata zewnętrznego. W interesującym przypadku koewolucji, popularne oprogramowanie CAD przystosowało się do ułatwiania reprezentacji abstrakcyjnych form, poprzez łatwiejsze ich generowanie. Z powodu początkowej niezdolności komputerów do radzenia sobie z dużą ilością danych i dużymi prędkościami obliczeniowymi, reprezentacje były uproszczone, co ograniczało ekspresję architektoniczną. Jednocześnie utrudniało to projektowanie tradycyjnych struktur zawierających spójną złożoność w różnych skalach (co cechuje żyjące struktury).

W ramach wirtualnego laboratorium można nie mieć pojęcia jak destrukcyjną moc posiada rozwijany mem, staje się to dopiero widoczne po tym jak nabiera on fizycznego ucieleśnienia w postaci budynku. Obraz rzadko kiedy zapewnia taką samą odpowiedź sensoryczną jak ostateczna struktura naturalnych rozmiarów. Projektowanie wirtualne jest w dużym stopniu “grą”, w której dąży się do osiągnięcia domniemanej architektonicznej innowacji (w rozdziale 10 wyjaśniam dlaczego to dążenie jest w istocie surowo ograniczone przez zinstytucjonalizowane memy wizualne). Ponieważ studenci i architekci widzą komputerowe obrazy znacznie częściej niż stawiają budynki, jest to bardzo efektywna metoda transmitowania nierealnych struktur do ich mózgow.

Ten sposób pracy okazał się genialny, ponieważ obrazy niezbudowanych projektów mogą być odczytane na wiele sposobów. Oglądający może nadać wieloznacznym obrazom własny sens i dzięki temu może mu się spodobać. Nieduże obrazy na ekranie mogą być kuszące lub ekscytujące, tworząc pozytywny związek emocjonalny z widzami. W ten sposób wygrywa się wiele przetargów i konkursów architektonicznych. Nie można tego powiedzieć natomiast o skończonym budynku, który nie posiada dużego stopnia nieokreśloności, błędne wyobrażenie o formie naturalnych rozmiarów rekompensuje się użyciem dużej ilości szkła i błyszczących płaszczyzn. W rzeczywistości budynek zrodzony z cyfrowej koncepcji może być rozczarowujący (lub nawet drażniący), co jednak łagodzą materiały ukrywające bądź zaprzeczające jego materialności.

Memy architektoniczne składają emocjonalne obietnice — przyciągają naszą uwagę dzięki swojej nowości. Formy, które odchodzą od naszego dziedzicznego pojęcia o wyglądzie budynku, oferują nam zaskoczenie. Jednocześnie zupełne oderwanie form od rzeczywistych potrzeb ludzi pomaga łączyć je z domniemaną innowacją. Sprzedaje nam się mit, iż ten, kto docenia te memy (lub udaje, że to robi) jest osobą wyrafinowaną i nowoczesną. Tym lepiej, jeśli owe formy wywołują niepokój. Jest to znana sztuczka reklamowa — wywołać silne emocje, nie istotne jakie, aby lepiej utrwalić obraz w naszej podświadomości.

Generowanie abstrakcyjnych form na ekranie komputera staje się zatem niewinną grą, ponieważ jest oderwane od fizjologicznych i psychologicznych efektów, jakie będą wywoływać w ludziach zbudowane formy naturalnych rozmiarów. Na tej samej zasadzie

nastolatka może bawić mordowanie wirtualnych postaci w grze komputerowej, podczas gdy w rzeczywistości walka czy terroryzm wymaga dużo mocniejszych nerwów. Rzeczywistość wirtualna stanowi wspaniały poligon treningowy, nie tylko dlatego, że wyostża zdolności, ale głównie dlatego, że trenującemu z czasem wszystko wydaje się grą.

6. Obrazy definiujące abstrakcyjny świat

Nawet pobieżna analiza popularnych obecnie książek i magazynów architektonicznych pokazuje obcy świat obrazów radykalnie oderwanych od rzeczywistego świata i życia ludzi. Obrazy widniejące w magazynach architektonicznych prezentujące budynki, które prawdopodobnie nie mogłyby spełniać swoich funkcji zostają zapisane w naszej pamięci, więc powielamy je nieświadomie. Jak pokazałem wcześniej w tym rozdziale, ten wirtualny świat (świat informacji) zlewa się z realnym, fizycznym wszechświatem, tak, że nie można już ich rozróżnić. Nie jest to z pewnością wybór między dwoma różnymi typami ekspresji architektonicznej — powiedzmy boby na komputerze przeciwko tradycyjnym budynkom rysowanym na papierze — mające równoważną estetyczną zasadność. Chciałbym raczej rozróżnić pomiędzy architektonicznymi wzorami, które sprzyjają ludzkiemu życiu i destruktywnymi memami, które podporządkowują świat fizyczny wirtualnemu.

W większości szkół architektury dzisiaj memy są realizowane albo jako zaakceptowane wzory, przykłady projektów oferowane jako dobre pomysły do skopiowania, albo jako projekty generowane komputerowo. Wszystkie razem definiują alternatywną rzeczywistość. Każda próba projektowa czerpie z memów już zapisanych w pamięci i ten proces przypominania jest podświadomy. Architekci akademicy dostosowują się do tych memów nieświadomie przekonani, że tworzą oryginalne projekty. Ci architekci mają tendencję do życia w izolowanym świecie obrazów. Ich doświadczenie architektoniczne opiera się na obrazach, ponieważ poznawanie prawdziwych budynków z pierwszej ręki jest trudniejsze i droższe. Z powodu tak słabego związku, architekci akademicy często promują architekturę, która ma uderzający wygląd, ale niekoniecznie jest dobra to zamieszkania. Ponadto ich twórcze dokonania są osądzane wyłącznie poprzez wirtualne portfolio. Konkursy architektoniczne i nagrody są przyznawane na podstawie wirtualnych projektów, nie koniecznie mających coś wspólnego z realnym budynkiem.

Wewnątrz świata obrazów architektura jest zredukowana do wizualnej reprezentacji. Kształcenie architektoniczne w dużej mierze polega na zastępowaniu tym sztucznym światem świata realnego. Od pierwszych dni w szkole mówi się studentom by odrzucili instynktowne pojęcie tradycyjnego piękna, naturalnej struktury, spójności i równowagi. Takie pojęcia są uznane za przestarzałe i nieużyteczne dla architekta. Zamiast tych obierają formalne, ikoniczne kryteria. Wielu architektów i studentów jest wyszkolonych w ignorowaniu własnego wyposażenia sensorycznego i interpretowaniu świata zgodnie z tym punktem widzenia. Te uwarunkowane osoby nie są w stanie dłużej interpretować tego, co widzą i dotykają, mogą tylko funkcjonować zgodnie z alternatywnym

wewnętrznie zapisanym oglądem świata. To, co wirtualne zastępuje prawdziwe wewnątrz mózgu.

Jednocześnie ta zamiana wywołuje chęć manifestacji wirtualnego świata w przestrzeni fizycznej. Gdy budynek wznoszony jest według zestawu nienaturalnych obrazów staje się materialną realizacją wirtualnego, obcego świata. Krytycyzm ten nie ma nic wspólnego z samą technologią komputerową, która może być użyta w różny sposób przez programistów. Ta sama technologia właściwie zastosowana, mogłaby pomóc nam tworzyć budynki humanistyczne. Programy CAD rozwijane obecnie zawierają elementy fraktali i starają się automatycznie generować optymalny stopień złożoności projektu.

Badania na temat uczenia się pokazują, że struktura mózgu zmienia się trwale, gdy jest wystawiona na powtarzający się bodziec. Dane wejściowe dzięki plastyczności mózgu wytwarzają długoterminową pamięć. Podświadome procesy myślowe, takie jak te, na których polegamy w projektowaniu, wyraźnie czerpią ze schematów zapisanych w mózgu. Efekt pracy naszego mózgu, który większość osób naiwnie uważa za zupełnie oryginalne, jest zatem ukształtowany przez to, co już jest w środku.

Obce budynki wpływają na ludzkość na wielu różnych poziomach. Po pierwsze tworzą nienaturalne środowisko zamieszkania. Po drugie kłócą z i zastępują inne, bardziej ludzkie i tradycyjne formy architektury. Uniemożliwiają też budowanie nowych, innowacyjnych budynków stanowiących żywe architektoniczne wzory, formy i struktury. Widoczne przykłady wyrządzają znacznie więcej szkód cywilizacji niż samemu środowisku budowlanemu. Obce obrazy przenikają do naszej świadomości i głęboko zmieniają nasz ogląd świata. Ideologiczne memy uproszczonych, łamanych form uzyskały wyraz fizyczny (np. budynki, media wizualne i elektroniczne), które działają jako przekaźniki umożliwiające ich transmisję do umysłów całej populacji. Można dopatrzeć się analogii z wirusem HIV, który prawdopodobnie rozprzestrzenił się z małej grupy małych zamieszkujących lasy środkowoafrykańskie. Dzięki przejściu na ludzką populację z jej międzynarodowymi szlakami podróży HIV skutecznie rozprzestrzenił się na cały glob. Znalazł rozległą populację gospodarzy i bardziej wydajne mechanizmy zarażania.

Obce budynki ucieleśniają fizyczną przypadkowość, co stanowi antytezę zorganizowanej złożoności natury. Zagrożenie polega na tym, że takie budynki podświadomie zapisują się jako mentalne wzorce do rozumienia i tworzenia złożonych porządków fizycznych. Ogląd świata danej osoby jest zapisany w trwałej pamięci mózgu, która jest uszkodzana przez obrazy lśniącej, przezroczystej i pokrzywionej architektury. W następstwie te obrazy wpływają na wszystko, co zaprojektujemy — niwecząc całe nasze osiągnięcia w zrozumieniu złożonych systemów i tego jak działa świat.

Jednocześnie wszystkie pomysły centralne dla współczesnej debaty architektonicznej, takie jak autentyczność, innowacja i kreatywność nabierają nowego znaczenia. Nie możemy dłużej mówić o tych pojęciach w tradycyjny sposób, tak jakbyśmy byli w stanie kontrolować naszą trwałą pamięć, bo pamięć pochodzi teraz częściowo od zewnętrznych memów.

7. Obchodzenie naszego systemu odpornościowego

Mem działający jak wirus używa pakowania i zmienności powierzchniowej. Atrakcyjna otoczka (wyglądająca atrakcyjnie dla organizmu) pozwala biologicznemu wirusowi połączyć się z gospodarzem i wstrzyknąć swoje DNA. W przypadku architektonicznego memu analogiczne opakowanie zawiera pozory estetycznego i społecznego postępu oraz obietnicę prestiżu i sukcesu zawodowego dla przekaznika. Wirus ma zdolność zmieniania opakowania w celu obejścia obrony. Z powodu ciągłych mutacji, służących uniknięciu eliminacji przez naturalny system odpornościowy, wirusy nie są automatycznie rozpoznawane jako niszczący intruzi. Nasz system immunologiczny ewoluował, aby nas chronić. Wirus nie może się rozwijać, jeśli nie wypracuje wyrafinowanych strategii by zmylić nasz system odpornościowy. Nie istnieje jednak ludzki system odpornościowy przeciwko wirusom informacyjnym, każde podejrzenie lub alarm jest obchodzone przez idee wiedzy lub postępu.

Najwidoczniej jedynym mechanizmem obronnym, jaki posiadamy przeciwko szkodliwym memom jest podstawowy konserwatyzm — czujemy niepokój w konfrontacji z memami, które zaprzeczają temu, co naturalne, co działało w przeszłych pokoleniach, co ewoluowało razem z nami. Ten opór przeciw zmianie działa także przeciwko każdej potencjalnej innowacji, więc nauczyliśmy się wyłączać sygnały alarmowe. Memy stworzone przez ludzi realizujących własne cele przekonują nas poprzez obiecujące innowacje, by ignorować nasze wrodzone podejrzenia. Reakcja zarówno na innowacje i szkodliwe memy jest fizyczna, nasze ciało wpada w niepokój i zaalarmowane przygotowuje się na potencjalne zagrożenie ze strony czegoś nieznanego.

Na przykład początkowym hasłem architektury modernistycznej w latach dwudziestych XX wieku było jego postulat “wyzwolenia z przytłaczającej hegemonii tradycyjnej architektury” (i wszelkiej tradycji). Ale kiedy ludzi wprowadzili się do modernistycznych domów, zdali sobie sprawę, że obiecane wyzwolenie było mitem i że mieszkania były tandetnie zbudowane, potwornie nudne, trudne do ogrzania lub utrzymania w chłodzie, były niskie i miały dziwacznie rozmieszczone okna i niemożliwie ciasne kuchnie.

Wtedy powłoka memu zmieniła się na “nowoczesna architektura jest higieniczna i promuje zdrowie”. Wystarczyło to na chwilę, zanim ludzie zorientowali się, że to także była nieprawda. Następnie przyszła kolej na “nowoczesna architektura reprezentuje najnowsze osiągnięcia techniki zastosowane w budownictwie”. Materiały przemysłowe okazały się jednak droższe i mniej trwałe od materiałów tradycyjnych. Istniał jednak kult nowych (w latach dwudziestych) materiałów przemysłowych, a masowa produkcja pasowała ideologicznie do wielu poglądów społecznych owych czasów (rozdział 10).

Te powłoki okazały się bardzo skuteczne i są ciągle używane przez dzisiejsze memy architektoniczne. Niektóre z ostatnich opakowań memów zawierają slogany takie jak “wolne krzywizny wyzwala nas od restrykcyjnej architektury sześcianów i kątów prostych” oraz “współczesna matematyka chaosu i fraktali orzeka, że powinniśmy

budować połamane formy”. Ten drugi jest oczywiście zupełnie nieuzasadniony, ale oba slogany pomagają promować współczesne style budowania.

Mimo tego wciąż okazuje się, że budynki, które nie są dostosowane do użytkowników, ignorują lokalne tradycje i odmawiają użycia lokalnych materiałów, są bardzo kosztowne, obce lokalnej kulturze i często nie funkcjonalne (Salingaros, 2004). Jedynym powodem, dla którego istnieją jest to, że realizują architektoniczny mem. Memy te są tak głęboko wpisane w emocjonalną część naszego mózgu, że jest niesłychanie trudno pozbyć się ich. Sugerowanie architektom, że te ideały są faktycznie przebraniem memów reprezentujących podstępne oszustwa wywołuje panikę, nagle w grę wchodzi cały zamysł modernizmu i społecznego postępu. Ta emocjonalna reakcja jest potwierdzeniem skuteczności przebrania memów.

Sytuacja jest sztuczna i zupełnie różna od analogicznego świata wirusów komputerowych, gdzie każdy zgadza się z określeniem mianem wirusa. Wirus uszkadza system komputerowy i jego twórca jest ścigany przez prawo. Społeczność działa wspólnie by zidentyfikować, oznaczyć i oczyścić zarażone komputery z wirusa jak najszybciej. Przeciwnie memy reklamowe, architektoniczne i polityczne są aktywnie promowane przez poważane przemysły (choć zwykle tworzone indywidualnie jak w przypadku wirusów komputerowych). Akceptujemy te memy, ponieważ są międzynarodowo oznaczone jako “korzystne” (mimo że jest odwrotnie). W ciekawej zamianie ról, osoby, które kwestionują to oszustwo są tymi, które są dyskryminowane przez establishment.

8. Niektóre memy architektoniczne

Niezaprzeczalny sukces dwudziestowiecznych ruchów architektonicznych trudno jest wyjaśnić. Począwszy od wczesnego modernizmu, architektoniczne memy były wyjątkowo skuteczne, zaskarbiając sobie oddane grono wyznawców. Dzisiaj, ruch dekonstruktywistyczny i jego eteryczni, blobopodobni następcy są w modzie w architektonicznym świecie. Gdzie indziej utrzymują, że modernizm i jego postmodernistyczne mutacje (do których zalicza się dekonstruktywizm) są w opozycji do tego, czego naturalnie chcą ludzie (Salingaros, 2004). To sprawia, że powód sukcesu tych stylów staje się jeszcze bardziej tajemniczy.

Osobne rodziny memów architektonicznych zaczęły być tworzone przez architektów na początku dwudziestego wieku. Wszystkie spośród tych informacyjnych wirusów posiadają wspólne cechy, lecz definiują szerokie spektrum wizualnie różnych stylów. Użyteczna byłaby taksonomia dostępnych memów architektonicznych, pokazująca jak jeden szczepek ewoluował z drugiego i który mem przerzucił się z innej dziedziny takiej jak filozofia czy polityka do architektury (analogicznie do biologicznych wirusów przenoszących się ze zwierząt na ludzi). Nie jest jednakże celem tego rozdziału systematyczna klasyfikacja znanych memów architektonicznych. Niektóre oczywiście przykłady można opisać następująco:

Tabela 12.2. Niektóre memy architektoniczne.

(1) Dominacja dużej skali. Kiedy dominuje duża skala, nie ma widocznych różnic w żadnej mniejszej skali. Ten mem generuje gładkie, "czyste" formy, z płaszczyzną lub krzywiznami. Jest także nazywany "odwróceniem hierarchii".

(2) Puste moduły. Kiedy złączy się je razem, całość nie wykazuje żadnej podstruktury. Jest to mem rodowy szklanych ścian kurtynowych, błyszczących arkuszy metalu i płaskich, gładkich, prefabrykowanych paneli betonowych.

(3) Brak grubych granic. Ściany po prostu kończą się ostrą krawędzią, bez odpowiedniej granicy. Brak szerokiego rozróżnienia obramowującego elementy strukturalne. Kolumny kończą się nagle zamiast mieć odróżniający kapitel i bazę.

(4) Ostra geometria. Ten mem zaprzecza często bardzo spokojnym prostokątnym formom tradycyjnej architektury, ale także jej formom zaokrąglonym, których krzywizna wyrasta z geometrii. Normalnie potrzeby tektoniki wyrażone są poprzez łuki i sklepienia, przez krzywiznę, która jest związana z symetrią i prostokątnością reszty budynku. W tradycyjnej architekturze odnajdujemy zakrzywione skale, które ułatwiają człowiekowi działanie i odczuwanie przestrzeni, nałożone na formy, które mogą być prostokątne w innej skali. Wiele granic jest często zakrzywionych. Dwie bardzo różne metody przeciwstawiania się tej naturalnej geometrii: ściśle prostokątne krawędzie i rogi z niepotrzebną precyzją eliminują wszelką krzywiznę lub w całości opuszczają prostokątną geometrię, krawędzie i rogi są ostre i jak najbardziej natrętne, używają kątów ostrych.

(5) Zniekształcona geometria. Idąc dalej i porzucając linearność, zaokrąglone krawędzie i rogi unikają wszelkich linii prostych, a całościowa forma budynku sprawia wrażenie wolnostojącej rzeźby bez strukturalnego sensu.

Oczywiście te pięć metod przeciwstawiania się geometrii związanej z tradycyjną architekturą zaprzecza również sobie nawzajem, ale to, co mają wspólnego, co jest ich celem, to atakować naturalną geometrię wynikającą z potrzeb tektoniki. Czasem wszystkie metody są używane razem, stosowane do różnych części współczesnego budynku. Niektóre z tych architektonicznych memów są zilustrowane poniżej (patrz Rys. 12.1).

Jest to jedynie kilka z pośród bardzo silnych memów wizualnych, ewoluujących od wczesnych lat dwudziestych XX wieku. Co chciałbym powiedzieć to to, że nie ma absolutnie żadnego praktycznego uzasadnienia lub przyczyn estetycznych, by przyjąć któryś z nich, a wielu rozumnych architektów uważa, że degradują one życie, użyteczność i wartość strukturalną budynku.

Memy opisane tutaj pochodzą z ideologii politycznych i nie mają nic wspólnego z zaspokajaniem ludzkich potrzeb architektonicznych. Na przykład, mem ściany kurtynowej jest związany z wolnością. Testy modernistów z lat dwudziestych XX wieku mówią o wyzwoleniu ludzkiego ducha przez użycie szkła jako materiału

konstrukcyjnego. Oczywiście fałszywa idea “przezroczystość = wyzwolenie” mimo tego ma bardzo atrakcyjne właściwości ikoniczne i ideologiczne. Stała się niemal fetyszem. Uwzględniając czasy, w których się narodziła (ruchy rewolucyjne, upadające tradycyjne elity władzy), sukces tego memu opierał się na bardzo silnych siłach społecznych. Po przyjęciu go przez społeczeństwo stał się centralnym credo współczesnej architektury, podczas gdy jego początkowe (sfabrykowane) uzasadnienie zostało zapomniane.

Inny mem jest odpowiedzialny za usunięcie wszelkiego ornamentu z architektury. Jest on również głęboko zakorzeniony w ideologii modernistycznej. Począwszy od roku 1908 mem ten propaguje identyfikację “puste płaszczyzny = postęp intelektualny”. Jego korzenie znajdują się w bezładnej mieszaninie idei dotyczących produkcji przemysłowej i roli wytworów rzemieślniczych w idealnym społeczeństwie egalitarnym. Podobno ornament architektoniczny marnuje pieniądze i stać na niego tylko bogate elity, więc powinno się go zakazać, przez to sprowadzić całą architekturę do poziomu, na który stać zwykłego pracownika fabryki. Ten mem zyskał ogromną dominację dzięki negatywnemu, ale chwytliwemu hasłu “ornament = crime”. Dziś nikt nie uważa by stwierdzenie to miało w sobie cząstkę prawdy, ale jest za późno, gdyż mem jest od dawna włączony do wspólnej architektonicznej podświadomości.

[Figure (12.1)]

Rysunek (12.1) Niektóre memy architektoniczne, pochodzące głównie z modernizmu.

[Figure (12.2)]

Rysunek (12.2) Kolejne memy architektoniczne.

Łatwo dostrzec, jak powyższe memy znalazły nowy idealny ekosystem w świecie informacji. Na przykład, cyfrowe modele budynków na ekranie komputera pokazują jedynie największą skalę. Samo oprogramowanie działa tak, że wypełnia między ustalonymi krawędziami tak gładko jak się da i przez to naturalnie generuje gładkie płaszczyzny. Kolumny i ściany są matematycznie najprostsze w rozszerzaniu linearności zanim napotkają inną strukturę. Najprostsze algorytmy rysowania, wspierają zatem pierwsze trzy memy podane powyżej (Tabela 12.2). Memy (4) i (5) z powyższej listy konkurują ze sobą w świecie informacji, reprezentując ekstremalne odejście w przeciwnych kierunkach od normalnych tektonicznych form wynikających z używania tradycyjnych materiałów budowlanych.

Jak długo buduje się z naturalnych materiałów, które są kruche lub dostępne w modułach małych rozmiarów, jest się zmuszonym to przyjmowania określonej geometrii, by budynek się nie zawalił. Struktura jest częściowo rozwiązaniem problemów wznoszenia budynku przeciw siłom grawitacji i naprężeniom fizycznym. To naturalnie wymusza ograniczony zasób form. Natura materiałów określa język form, który generuje spektrum możliwych struktur: ściany o zgrubsza prostokątnej geometrii, sklepienia, kolumny, łuki itd. (patrz Rozdział 11). Kapitel i baza kolumny są niezbędne z przyczyn tektonicznych, kiedy buduje się z tradycyjnych materiałów. Rozwinięto kilka nie-

tradycyjnych języków form, poszerzających i wzbogacających tradycyjne języki form, używających materiałów przemysłowych.

Architektura modernistyczna i postmodernistyczna jest reakcją przeciwko ograniczeniom geometrycznym tradycyjnego budownictwa. Jednocześnie wiele współczesnych budynków w tradycyjnym stylu jest faktycznie memami, ponieważ są wyrażone z użyciem materiałów przemysłowych, które nie definiują słownictwa form tradycyjnych. Są obrazami zupełnie niezależnymi od sił tektonicznych i przez to fałszują język form, który powierzchownie wyrażają. To, co interesuje mnie w tym rozdziale, to ekspresja obrazów nie mających żadnej racji bytu poza ich opozycją do tradycyjnych form, wizualnych memów motywowanych anty-tradycyjną ideologią.

9. Potwory i roboty.

W kilku filmach science-fiction pozaziemski obcy lub wirus atakuje ludzką pamięć, zastępując ją swoimi kopiami lub instrukcjami do produkcji kopii obcego. Dokładnie tak wygląda działanie pewnych biologicznych pasożytów, które atakują mózg gospodarza, by następnie pokierować organizm do samodestrukcji, w celu wypełnienia cyklu reprodukcyjnego pasożyta. We współczesnym społeczeństwie, nasze własne technologie odgrywają tę samą inwazyjną rolę zastępowania neuronowych banków pamięci w naszych mózgach. Jak twierdzi Dyens: “Maszyny kontrolują nasze wspomnienia, władają podstawowymi materiałami, które nas kształtują i operują strukturami, które generują ludzkie znaczenie i perspektywy.”(Dyens, 2001; strona 38).

Ironicznie, ludzkość obawiała się możliwości inteligentnych, nieczułych robotów dostających amoku. Niebezpieczeństwo to realizuje się w naszym własnym gatunku, przez ludzi scalających się ze światem informacji. To nie mechanicznych robotów powinniśmy się obawiać, ale ludzi ukierunkowanych na nieczułe działanie, podobnych do inteligentnych robotów (przeciwieństwo głupich, mobilnych robotów, które obecnie budujemy). Przez historię, ludzie byli indoktrynowani przez warunkowanie psychologiczne, w celu zablokowania ich podstawowych obwodów sensorycznych mózgu i pozostawienia tylko obwodów operacyjnych wyższego poziomu. Osoby takie są tylko częściowo połączone z otoczeniem. Poprzez celowe blokowanie obwodów niższego poziomu w hierarchii inteligencji, stworzyliśmy nieczułe “ludzkie maszyny” działające z intelektualnymi możliwościami, które mogą być łatwo wykorzystane do destrukcji.

Osoby, których pamięć została zastąpiona przez memy mogą być efektywne w nieprzyjemnych lub niebezpiecznych zadaniach. Są w istocie przykładami ideologicznego “człowieka nowoczesnego”, wyprodukowanego do celów przemysłowych. Takie osoby mogą być skierowane do wznoszenia i zamieszkiwania niewygodnych struktur: coś, co każdy człowiek z bardziej rozwiniętymi uczuciami uważa za emocjonalnie i psychologicznie trudne. Mogą być także skierowane do destrukcji. Zaprogramowane jednostki nie mają skrupułów w związku z niszczeniem żywych struktur w naturze ani żywej struktury obecnej w rzeczach, które inni ludzie skrupulatnie wyprodukowali przez nimi.

Normalnie obiekty, twory i środowisko budowlane ucieleśniające zorganizowaną złożoność są pożywe emocjonalnie dla naszych zmysłów, tak bardzo, że bolesne jest ich usunięcie. Pamięć kulturowa obejmuje te artefakty, które dają schronienie zorganizowanej złożoności, która jest bardzo bliska zarówno biologicznym i nieożywionym naturalnym strukturom. Osoby nie będące zaprogramowane inaczej przez memy wizualne czują bliski związek z takimi artefaktami i z naturą. Ofiary programowania promowanego przez media, ludzie uwarunkowani, by podążać za przemysłowymi i poprzemysłowymi modami bez zastanowienia, są w znacznym stopniu oderwane od tej złożoności i zostały oderwane w fundamentalny sposób od własnego otoczenia. Są idealnymi lokatorami apartamentów w wieżowcach lub biur w pokręconych drapaczach chmur najnowszej architektonicznej mody.

“Nowoczesny człowiek” dalej odgrywa aktywną rolę w przekształcaniu naszego świata. Jest produktem koewolucji między ludźmi i memami kultury postindustrialnej. Ci z nas, którym nie podoba się obecny kierunek ewolucji ludzkości, muszą zrozumieć ten proces zanim spróbują na niego wpłynąć.

10. Wiedza kontra informacja

Ludzka inteligencja zależy od ewolucyjnego rozwoju mózgu i aparatu sensorycznego. Mózg i aparat sensoryczny koewoluowały w hierarchii warstw. Starsze (niższe) warstwy mają dawać natychmiastową odpowiedź na bodziec ze środowiska (rozdział 4). Dane wejściowe i wyjściowe stają się coraz bardziej wyrafinowane wraz z dodatkowymi warstwami, z większą mocą przetwarzania poświęcaną interpretacji bodźca i większym stopniem przetworzenia przed wyjściem. Ostatecznie, posiadliśmy zdolność świadomego przetwarzania i analizy myśli, która odróżnia nas od innych zwierząt. To uwarstwienie odpowiada dość dokładnie czemuś, co znamy jako anatomiczne warstwy wyewoluowanego mózgu. Wyższych warstw albo brakuje u zwierząt niższych albo są obecne w znacznie mniejszych ilościach, widoczny jest za to ich niezwykły rozrost i rozwój w ludziach.

Złożoność współczesnego życia wytwarza ogromne ilości informacji, z którymi jakoś musimy sobie poradzić. Faktyczne mistrzowskie opanowanie wiedzy związanej z budowaniem staje się bardzo trudne. Bezpośredni dostęp poprzez sieci komputerowe do wszystkiego, co ktokolwiek kiedykolwiek powiedział czy zrobił, na jakikolwiek temat, wyostreza problem. Posiadamy mrowie informacji, przez co coraz bardziej jesteśmy zależni od “ekspertów”, którzy wybierają dla nas informacje, bo nie jesteśmy fizycznie w stanie przebrnąć przez nie wszystkie. Sytuacja ta zatem ostatecznie nie różni się od tej, kiedy informacja nie była swobodnie dostępna i władze udostępniały informacje. Jedyne różnica polega na tym, że gdy ktoś zlokalizuje właściwy rodzaj informacji sytuacja może zostać odwrócona z dnia na dzień, a kontrola “ekspertów” odrzucona.

Centralnym punktem mojej pracy jest uznanie, że kultura ewoluuje w pozytywnym kierunku poprzez organizowanie złożonej informacji, która łączy nas ze światem

rzeczywistym. Zwiększanie liczby połączeń pomiędzy jednostkami informacji prowadzi do większej złożoności, i przez to trzeba organizować tę złożoność w zrozumiałym (hierarchicznym) system. Przeciwny proces, zwykle prowadzący do uwstecznienia, polega na utracie zarówno złożoności jak i organizacji, utracie informacji, która była skrupulatnie zbierana i organizowana jako ludzka wiedza lub utracie łączącej struktury, która czyni ją dostępną.

Większość memów jest szkodliwa, ponieważ zastępują złożoność wszechświata i relacje, jakie ustanawiamy z tym światem, fałszywą, chaotyczną rzeczywistością. Memy niosą ze sobą bardzo niewiele połączeń, a te, które niosą są bez znaczenia, zapobiega o tworzeniu prawdziwych połączeń potrzebnych do zrozumienia świata. Mimo, że memy zawsze koegzystują z wiedzą, reprezentują bezużyteczną część sieci tworzącej bazę wiedzy.

Tym fundamentalnym problemem zajął się już architekt Christopher Alexander. Podjął próbę zidentyfikowania prawdziwej wiedzy architektonicznej poprzez rozpoznanie wzorów powtarzających się w historii ludzkości na całym świecie (Alexander et. al., 1977). Te wzory organizują sposób, w jaki traktujemy zbudowaną przestrzeń i nasz związek z nią. Alexander zdecydował uwidocznić wiedzę, która do tej pory pozostawała ukryta i zrobić to w sposób, który zatrzymałby szerzenie nieodpowiednich lub fałszywych poglądów na architekturę. Od początku dwudziestego stulecia, nieuzasadnione pomysły rządziły powstawaniem budynków i miast (co opisałem w tym rozdziale jako inwazję szkodliwych memów). Wyjaśniając ten zbiór wiedzy architektonicznej Alexander zdecydował się na opisanie określonego sposobu organizacji informacji — “język wzorów” jest hierarchiczną strukturą informacji (Salingaros, 2000) złożoną z relatywnie niezależnych wzorów połączonych następująco: (1) ze sobą na różnych poziomach hierarchii, (2) ze światem fizycznym i biologicznym jak również z wzorami życia odpowiednich, ale różnych cywilizacji i (3) z całością ludzkiej wiedzy, empirycznej, naukowej i metafizycznej.

Każdy wzór jest przedstawiony jako proces rozwiązywania powracającego problemu architektonicznego — zależności między pewnym kontekstem, siłami, które pojawiają się w tym kontekście i przestrzenną konfiguracją, która pozwala tym siłom realizować się (Alexander, 1979). Umożliwia to projektantom, budowniczym i mieszkańcom dyskusję o tym, co może służyć jako architektoniczne wzorce i modele. Ogólnie rzecz biorąc metoda ta daje rezultaty, które stanowią prawdziwą architektoniczną wiedzę.

Narzędzie, jakim jest “język wzorów” zostało entuzjastycznie przyjęte przez społeczność informatyków do radzenia sobie ze strukturą i produkcją oprogramowania o coraz większej złożoności (Gabriel, 1996). Zdefiniowali oni dodatkowo pojęcie “anty-wzoru”, oznaczające fałszywe rozwiązanie, które mimo to jest ponownie użyte (patrz rozdział 11). Anty-wzór posiada formalne cechy, które mogą oszukać każdego, kto przyjmie go jako wynik logicznego myślenia. Nie ma praktycznie różnicy między anty-wzorem i memem.

Wiedza jest krucha i znacznie rzadsza od surowej informacji, jako polegająca na odkryciu i potwierdzeniu. Natomiast śmieci informacyjne mogą być generowane w dowolnym kontekście i w dowolnej ilości. Tradycyjne zasoby wiedzy reprezentują wiedzę zwyczajową. Mam na myśli w szczególności wiedzę i wierzenia, które nie są weryfikowalne naukowo, a które są niezbędne do właściwego funkcjonowania społeczeństwa i nawet do utrzymania wiedzy naukowej. Systemy wierzeń nie mogą być uzasadnione w sposób, w jaki uzasadniona jest nauka, polegają na nieformalnych związkach, praktykach i porozumieniach.

Jest wartość i znaczenie w najwyższych ludzkich wytworach w przeciwieństwie do ich surowej zawartości informacyjnej. "Pasja Św. Mateusza" Bacha jest warta znacznie więcej dla cywilizacji niż dwie i pół godziny telewizyjnej opery mydlanej przeplatanej reklamami. Wiem, że post-strukturalni filozofowie próbowali argumentować, że jest odwrotnie, ale wierzę, że są w fatalnym błędzie. Ostatecznie, będziemy musieli odwoływać się do wartości informacji, żeby rozróżnić między memami (dobrymi i szkodliwymi), a prawdziwą wiedzą.

11. Podsumowanie

Ludzie potrafią intuicyjnie rozpoznawać elementy świata i zależności, które je z nim łączą. Połączenia zmysłowe i mentalne zachodzą niemal natychmiast. Ta wrodzona zdolność umożliwiła nam przetrwanie i ewoluowanie. Jednakże bardziej zaawansowane rozwiązywanie problemów wymaga procesu krokowego, który tworzy sekwencję przekształceń od problemu do rozwiązania. Alternatywą do inteligentnego projektowania jest nieracjonalne dopasowywanie do jakiegoś wizualnego lub mnemonicznego prototypu — memu.

W tym przypadku nie ma ani transmisji ani adaptacji do kryteriów problemu. Ogólne rozwiązanie jest podane przez wizualne memy, które są tym samym narzucone sytuacji. Metoda taka polega na zastąpieniu, a nie na rozwiązaniu. Memy zastępują ograniczenia problemu obrazami. Nie wymaga to wysiłku intelektualnego, jedynie zaakceptowania obrazu dostarczonego przez kogoś pod jakimkolwiek pretekstem. Poprzez zastępowanie sekwencji przystosowujących kroków projektu, tłumi się częściowo mechanizmy inteligentnego rozumowania w ogóle. Może to doprowadzić do życia w fałszywej rzeczywistości, podobnie jak w przypadku warunkowania psychologicznego.

Wewnętrzny obraz rzeczywistości może być w całości zastąpiony przez zestaw memów. Zdefiniują one wtedy alternatywny, abstrakcyjny świat dla tej konkretnej osoby. Wraz z tym jak nasze społeczeństwo żyje coraz bardziej w świecie informacji, niebezpieczeństwo zakłamania naszej wewnętrznej rzeczywistości jest zwielokrotnione przez liczbę memów wokół nas. Podczas gdy dawniej, martwić mogły jedynie co bardziej złośliwe kultury, reklamy i kampanie polityczne, dzisiaj jesteśmy zanurzeni w wirtualnym świecie memów, który może z łatwością zastąpić świat fizyczny. Przypomina to alternatywną religię. W tym końcowym rozdziale starałem się wskazać niektóre cechy tej

współzależności i skupić się na zagrożeniach ze strony architektonicznych memów swobodnie rozprzestrzeniających się w świecie informacji.

REFERENCES:

Christopher Alexander (1979), *The Timeless Way of Building* (Oxford University Press, New York).

Christopher Alexander, S. Ishikawa, M. Silverstein, M. Jacobson, I. Fiksdahl-King, and S. Angel (1977), *A Pattern Language* (Oxford University Press, New York).

Richard Dawkins (1989), *The Selfish Gene (New Edition)* (Oxford University Press, Oxford), Chapter 11.

Richard Dawkins (1993), „Viruses of the Mind”, in: B. Dahlbom, Ed., *Dennett and His Critics* (Blackwell, Oxford), pp. 13-27.

Ollivier Dyens (2001), *Metal and Flesh* (MIT Press, Cambridge, Massachusetts).

Richard Gabriel (1996), *Patterns of Software* (Oxford University Press, New York).

Scott McCloud (1993), *Understanding Comics: The Invisible Art* (Harper Perennial, New York).

Nikos Salingaros (2000), „The Structure of Pattern Languages”, *Architectural Research Quarterly*, Vol. 4, pages 149-161. Chapter 8 of: *Principles Of Urban Structure* (Techne Press, Amsterdam, Holland, 2005).

Nikos Salingaros (2004), *Anti-architecture and Deconstruction* (Umbau-Verlag, Solingen, Germany).

Nikos A. Salingaros & Terry M. Mikiten (2002), „Darwinian Processes and Memes in Architecture: A Memetic Theory of Modernism”, *Journal of Memetics — Evolutionary Models of Information Transmission*, Vol. 6, approximately 15 pages. Reprinted in: *DATUTOP Journal of Architectural Theory*, Vol. 23 (2002), pages 117-139. Chapter 10 of: *A Theory Of Architecture* (Umbau-Verlag, Solingen, Germany, 2006).