



---

### Original Article: ARCHITETTURA DELL'ASSURDO

#### Citation

Fedorov V.V., Levikov A.V. Architettura dell'assurdo. *Italian Science Review*. 2014; 2(11). PP. 71-75.  
Available at URL: <http://www.ias-journal.org/archive/2014/february/Fedorov.pdf>

#### Authors

V.V. Fedorov, Dr. Cult. Sci, Professor, Tver State Technical University, Russia.

A.V. Levikov, Tver State Technical University, Russia.

Submitted: February 14, 2014; Accepted: February 20, 2014; Published: February 28, 2014

Nella vita di tutti i giorni, siamo costantemente confrontati con le cose strane, apparentemente priva di ragione e della logica: non è chiaro ciò che ha creato oggetti, azioni inspiegabili, sviluppo deadlock barriere insormontabili e così illogicamente, contrariamente a tutte le nozioni di ragionevole e praticabile, sono percepiti come eccezioni pregiudizi, incomprensioni. Tuttavia, la scienza non tende a definire tali situazioni come qualcosa di speciale, ma è una caratteristica attributiva della realtà.

Tutti contrariamente al senso comune, la logica non corrisponde al valore - zioni del mondo, sfida la comprensione e la spiegazione, interpretata come ab - Surd - la consapevolezza della perdita, la mancanza di senso, dove chiaramente dovrebbe esserlo. Con questo approccio appare come assurda confine formalizzato il pensiero, a differenza nonsense - l'impossibilità dell'esistenza di senso.

Assurda è apparso con i primi tentativi di concepire essere presenti e in vari fenomeni culturali (letteratura, pittura, architettura, ecc.) Sincroniche e diacroniche nozione di atti assurdi come: a) come categoria estetica (kakofonichno - modi connessi con il mondo infernale, distorce il modello divino), b), elemento logico (negazione della razionalità, la scomparsa

di significato, portando l'argomento all'assurdo), c) un fenomeno metafisica (resa oltre la mente).

In ogni caso, la collisione dell'assurdo non esclude la validità dei contenuti, e siamo in grado di: a) dare un senso alla situazione precedente l'emergere di sentimenti di absurdità, e b) per definire i confini dell'assurdo c) immergersi nella situazione stessa, e d) per risolvere il problema e assumersi la responsabilità personale per ciò che accade.

La possibilità di superare raggiunto attraverso la realizzazione dell'assurdità della situazione (anche se una comprensione soddisfacente è difficile o impossibile ma). Questo potenziale di credenza nell'esistenza e il significato della speranza di diventare la base della sua comprensione per superare l'assurdo.

Tipicamente, una descrizione fenomenologica dell'assurdo realizzato nello spazio pluridimensionale: 1) la familiarità/novità della situazione, e 2) prostoty/slozhnosti 3) misure di benessere sociale e il significato personale di quanto sta accadendo, e 4) auto - coerente con le finalità del soggetto, 5) la stabilità/variabilità; 6) il coinvolgimento diretto/indiretto in eventi e 7) la vicinanza temporale/lontananza della situazione.

Possiamo capire l'architettura dell'assurdo come un locale (in relazione topologica o temporale a) perdita di senso dell'ambiente frammento oggetto materiale di riempimento degli spazi della vita sociale.

La questione di quale "Architettura dell'Assurdo", richiede, prima di tutto, concentrarsi sulla comprensione di come una variante del Caos, opposti Cosmos e di armonia, un'espressione di proprietà non banali dell'ambiente dell'oggetto -spaziale medie. Risposta umana naturale per l'architettura dell'assurdo, alla discrepanza paradossale tra ciò che è noto e familiare a quelli che può essere osservato direttamente, è: a) comprensione (con vari gradi di successo) e b) una risata - i mezzi più radicali di dare sfogo alle emozioni sotto choc.

La tecnologia di produzione di oggetti "Architettura dell'Assurdo", in generale, è semplice e senza complicazioni: l'ambiente frammento sta subendo una trasformazione, se - shennomu (a prima vista) della logica (Tabella1). A volte il risultato viene presentato come qualcosa di nuovo, a volte - qualcosa di ispirato da un famoso, e talvolta - un prodotto dell'ammenda, non percepire immediatamente e comprendere le sfumature.

Evento ("release", "esplosione") assurdità architettonica spesso rappresenta insider simile alla progettazione architettonica e costruttiva creativa. Esso utilizza le tecniche di amplificazione o attenuazione proprietà dell'oggetto, eliminando varie restrizioni, la composizione/scomposizione, associazioni giochi, ecc

Ad esempio, "casa del contadino" (fig.1) in campagna Laufnits Dorf in Austria litografie ispirate al famoso M.K. Escher, che ha usato il suo lavoro in ottica geometrica e gioco di illusioni con la prospettiva, lo spazio, la simmetria [1]. Non vedremo un scalinate che portano, sospeso in aria, senza volumi visibili supporto, superficie verde verticale se prati, o pareti.

In tutto il mondo ci sono decine di edifici assurdi invertiti Destinazione d' significato principalmente un'attrazione turistica (fig.2). Più spesso è solo un guscio, ma all'interno è molto adatto per il funzionamento della struttura. Ma a volte i creatori persistono nel loro tentativo di portare tutta all'assurdo (fino ai mobili attaccato al soffitto). In entrambi i casi (fig.1e2) Architettura dell'assurdo prominente ovvio, "uno schiaffo in testa"...

Al contrario, la percezione degli altri oggetti dell'architettura assurdo (es, molte opere di F. Kunert) richiede concentrazione e sforzo intellettuale noto [2]. Situazione qui inizialmente assurda coesiste con umorismo (fig.3).

L'ironia di organizzare lo spazio indica una cosa: per il sito web reazione all'esposizione al suo pubblico molto più importante di quanto l'oggetto che non ha altro significato.

Tipicamente, l'architettura dell'assurdo rappresentato piccoli oggetti da camera che non richiedono elevati costi e fatica. E 'quindi naturale che i vecchi edifici, rovine, mucchi di immondizia (come simbolo di caos e obessmyslivaniya realtà) sono favoriti all'architettura assurdo (fig.4).

La mancanza di significato, che combina frammenti di epoche culturali in rovina, agisce come una sorta di metafora (e forse inesistenti) valori.

Non abbiamo mai trovato ampi spazi architettonici assurde. Semantic scandalo causato oggetto assurdo (elemento) rapidamente negato dall'ambiente architettonico molto normale che placa facilmente causato smyslosfery indignazione.

Architettura dell'assurdo non è percepito come di consueto elemento normativo del contesto architettonico. Piuttosto, è un materiale dimostrazione, un tipo di pubblicità, studiato per incoraggiare la persona a nuove varianti di comportamento. A fuoco il soggetto di tale impianto devia da altre cose, dotata di senso comune. Ma una tale intensificazione di attenzione ha i suoi limiti - la soglia di percezione. Troppo

porta all'assurdo che le persone cessano di percepire la situazione come unica.

Oggetti e forme in architettura assurda non necessitano di ordinare il testo architettonico, sequenza semplicemente organizzata di transizione da una parte all'altra. Quando la logica dell'architettura dell'oggetto assurda necessariamente distrutto "accidentalmente" che appare dettagli - scale, aperture, i volumi di destinazione sconosciuta (fig.1) di riempimento, la particolare posizione (fig.2) o di prossimità innaturale (fig.3e4). Elemento di assurda inorodendo ambiente architettonico, possono essere facilmente individuati e "rimossi" in quanto priva di contesto. Tuttavia, l'accuratezza della selezione e il solito senso di privazione e ci rimane una sfida creativa manifestazioni "l'oggetto mancante."

Architettura assurda considerato come uno speciale (come le rovine, per esempio), l'elemento del contesto architettonico - continuità semantica, forzatamente e volutamente smembrato oggetto insignificante. Nonsense Significativo compensata qui struttura costruita con attenzione che non permette auto- elementi, così tipiche dell'ambiente costruito "normale". In questo senso, l'architettura e le rovine e assurdo che agire come una sorta di "patologia" prima che l'ambiente oggetto spaziale.

Scontro tra significativo (l'architettura dell'assurdo) e ricerca del significato è un processo di interpretazione, atto ermeneutico che non può essere completata. Così, l'architettura dell'assurdo è la dissonanza di forma e contenuto, significato e significativo, e il percipiente non può sbarazzarsi di esso. Nella migliore delle

ipotesi, il risultato della comprensione è quello di trovare corrispondenze tra oggetto e soggetto di ambiente spaziale assurda pieno (non possiamo chiamarlo un contesto, come assurdo inorodendo testo architettonico). L'oggetto di assurda architettonica non entra in relazione polylogical senza eco, non è responsabile e non si mescola con l'ambiente. Tuttavia, egli è in grado di rimanere nella ben nota unicità architettonica e la certezza del testo [3], anche se non è la forza dominante nelle caratteristiche generiche già osservato - miniatura.

E' possibile che qualche oggetto, inizialmente percepita come assurda, può effettivamente realizzare e qualche idea "folle" o la funzionalità che non è disponibile al momento comprensione del soggetto individuale o collettivo. Molte strutture moderne (grandi dighe idroelettriche, la costruzione di spaziorporti, Hadron Collider, ecc), senza dubbio, sarebbero percepiti come le precedenti generazioni di architetture dell'assurdo - chiamare comprensione. In realtà percepita assurda degli oggetti osservati, esperienze, e spero profondo (fino a fede) e il rilevamento della presenza di significato e, insieme, costituiscono una presenza paradossale fecondo nel mondo dell'architettura assurda.

#### References:

1. Absurdity for absurdity [Web] <http://hghltd.yandex.net>.
2. Kunert F., Architectural absurdity [Web] <http://www.outshoot.ru>.
3. Fedorov V.V., 2013. Architectural environment in the structure of spaces of social life. European Social Science Journal. #9. Volume 2. pp. 8 - 16.

Tabella 1

## Formazione di assurdità architettonica

Genesi	Metodi di formazione	
Oggetti Shaping assurdo	Proporzioni esagerate, le dimensioni, l'uso illogico di texture, luce, colore	Prevalentemente mirato, significativo situazione formazione architettonica assurda
Posizione spaziale	La rotazione, rivoluzione, deformazione, e altre tecniche atektonika	
Giustapposizione di oggetti e assurdo "normale" adiacente	Collegare estranei, gli elementi si escludono a vicenda (come in termini topologici e temporali)	Pari opportunità: formazione come propositivo e l'aspetto spontaneo delle situazioni assurde



Fig. 1. La casa di Farmer in Laufnitsdorfe (Architector.ua)



Fig. 2. In casa invertito può entrare solo attraverso la porta nel timpano (<http://nibler.ru>)



Fig. 3. House by the Railroad "di F. Kunert  
(<http://www.outshoot.ru>)



Fig. 4. Rovine - l'architettura dell'assurdo  
(<Http://foto.ua/galleria/foto/html>)