

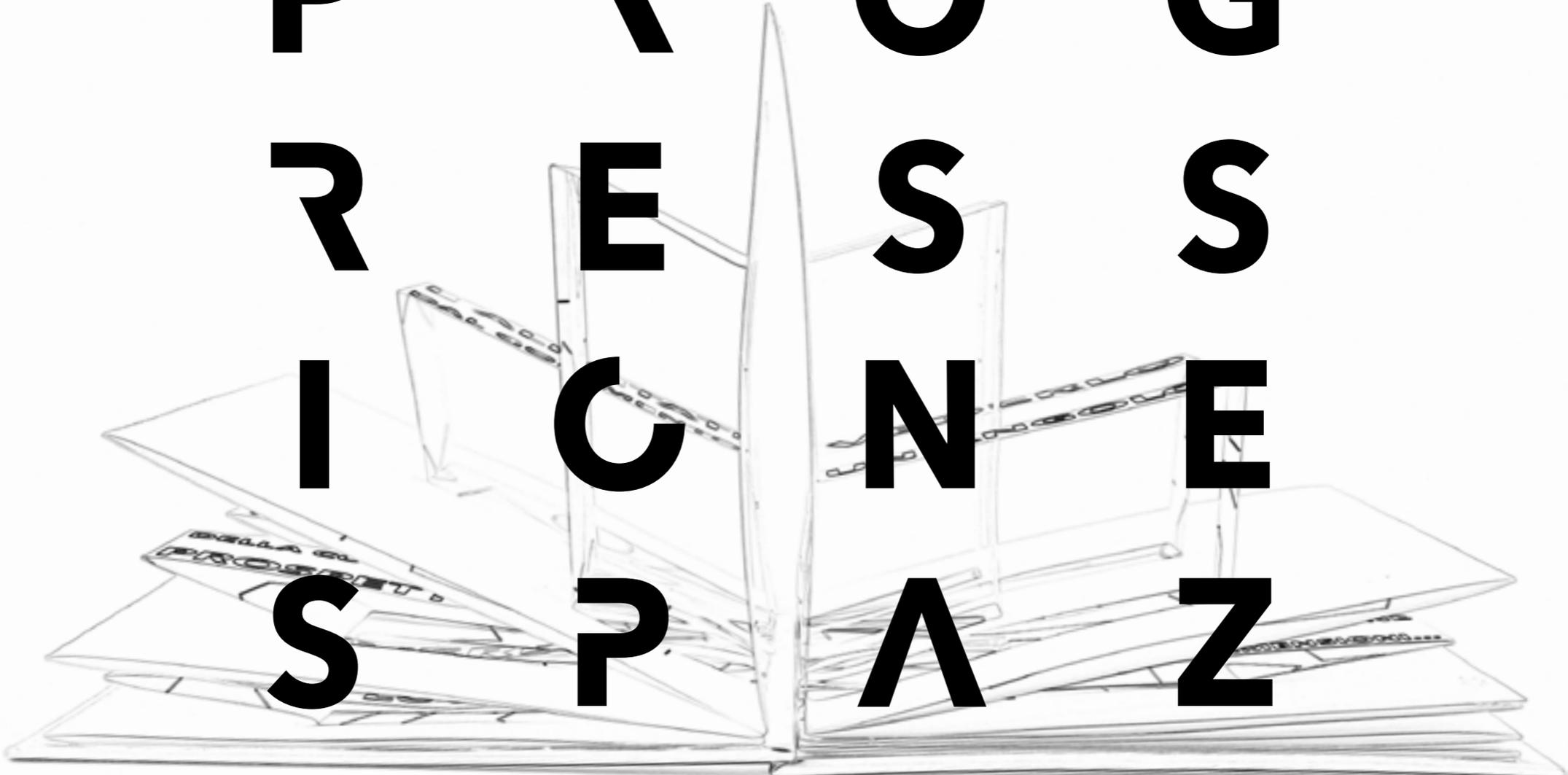
**P R C G**

**R E S S**

**I C N E**

**S P A Z**

**I A L E**



# PROGRESSIONE SPAZIALE

## Significato

### **progressione**

[*dal lat. progressio -onis, der. di progredi «avanzare»*]

Avanzamento, passaggio graduale da uno stadio a quello successivo, di solito in modo regolare e costante; è per lo più implicita l'idea d'un accrescimento (di forza, d'intensità, d'efficacia, di valore, e sim.)

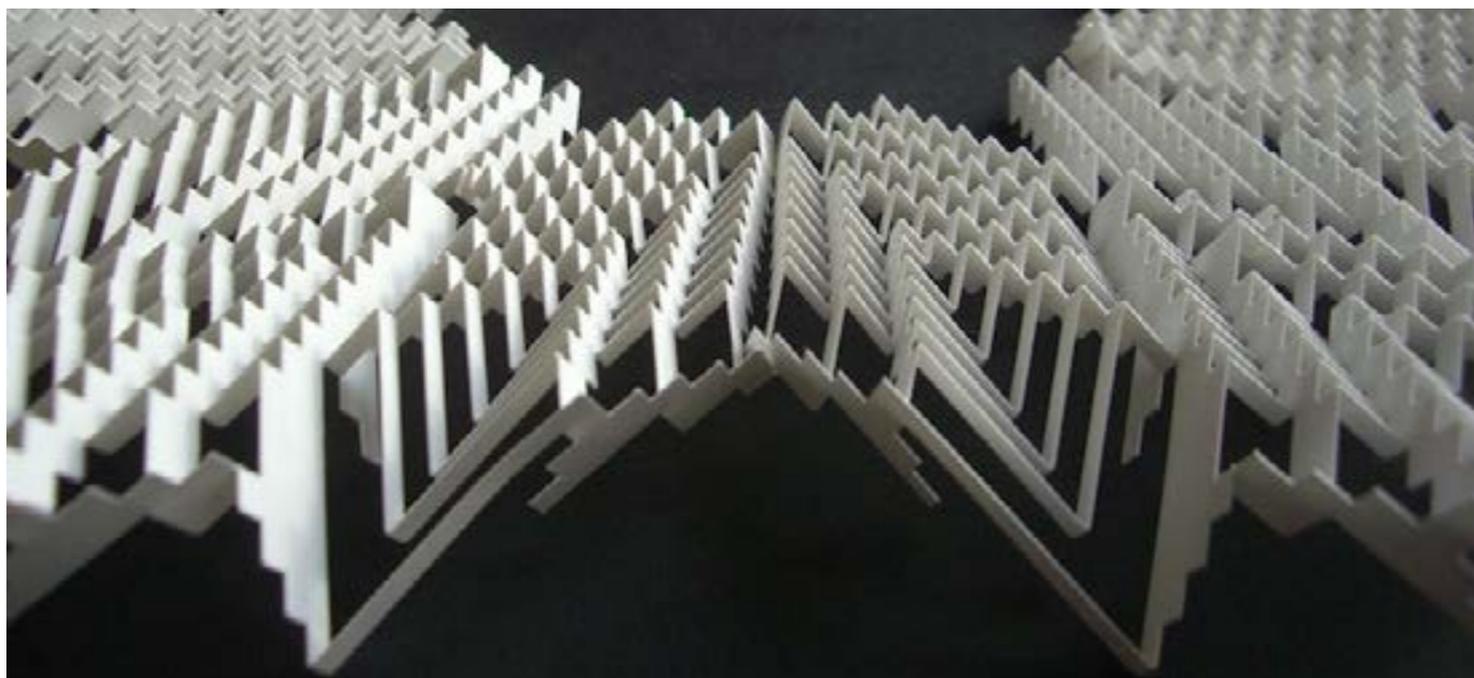
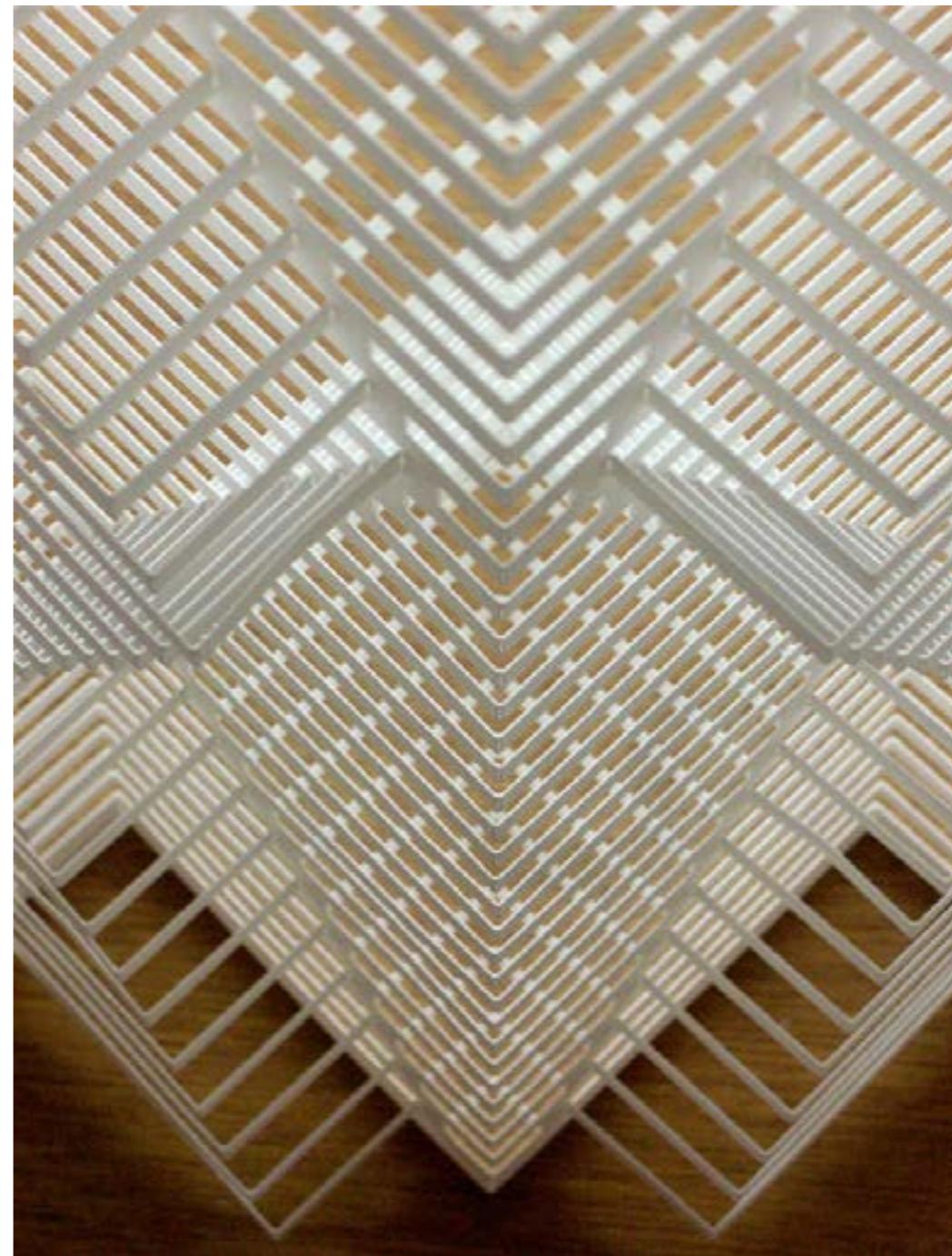
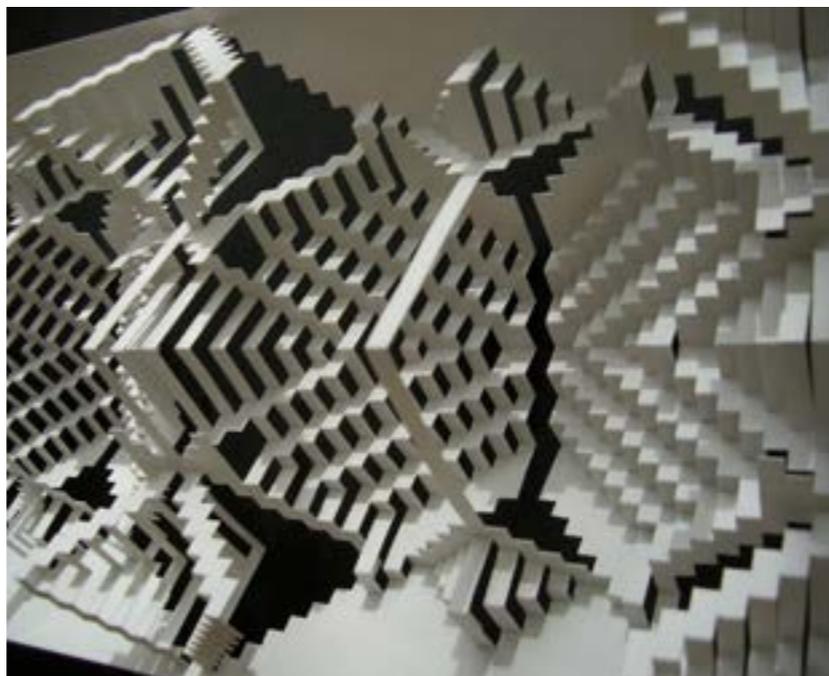
### **spazio**

[*dal lat. spatium, forse der. di patere «essere aperto»*]

Il luogo disponibile per gli oggetti della realtà in quanto si considerino individuati da una collocazione o posizione, dotati di dimensioni, e suscettibili di spostamento.

# ISPIRAZIONE

Origamic architecture



# ISPIRAZIONE

Segni e spazio

**THIS IS YOUR LIFE.**  
DO WHAT YOU LOVE, AND DO IT OFTEN.  
IF YOU DON'T LIKE SOMETHING, CHANGE IT.  
IF YOU DON'T LIKE YOUR JOB, QUIT.  
IF YOU DON'T HAVE ENOUGH TIME, STOP WATCHING TV.  
IF YOU ARE LOOKING FOR THE LOVE OF YOUR LIFE, STOP;  
THEY WILL BE WAITING FOR YOU WHEN YOU START DOING THINGS YOU LOVE.  
STOP OVER ANALYZING, ALL EMOTIONS ARE BEAUTIFUL.  
WHEN YOU EAT, APPRECIATE  
**LIFE IS SIMPLE. EVERY LAST BITE.**  
OPEN YOUR MIND, ARMS, AND HEART TO NEW THINGS  
AND PEOPLE, WE ARE UNITED IN OUR DIFFERENCES.  
ASK THE NEXT PERSON YOU SEE WHAT THEIR PASSION IS,  
AND SHARE YOUR INSPIRING DREAM WITH THEM.  
**TRAVEL OFTEN;** GETTING LOST WILL HELP YOU FIND YOURSELF.  
SOME OPPORTUNITIES ONLY COME ONCE, SEIZE THEM.  
LIFE IS ABOUT THE PEOPLE YOU MEET, AND  
THE THINGS YOU CREATE WITH THEM  
SO GO OUT AND START CREATING.  
**LIFE IS LIVE YOUR DREAM AND SHARE SHORT. YOUR PASSION.**  
THE HOLSTEE MANIFESTO © 2009 HOLSTEE.COM DESIGN BY RACHAEL BERESH

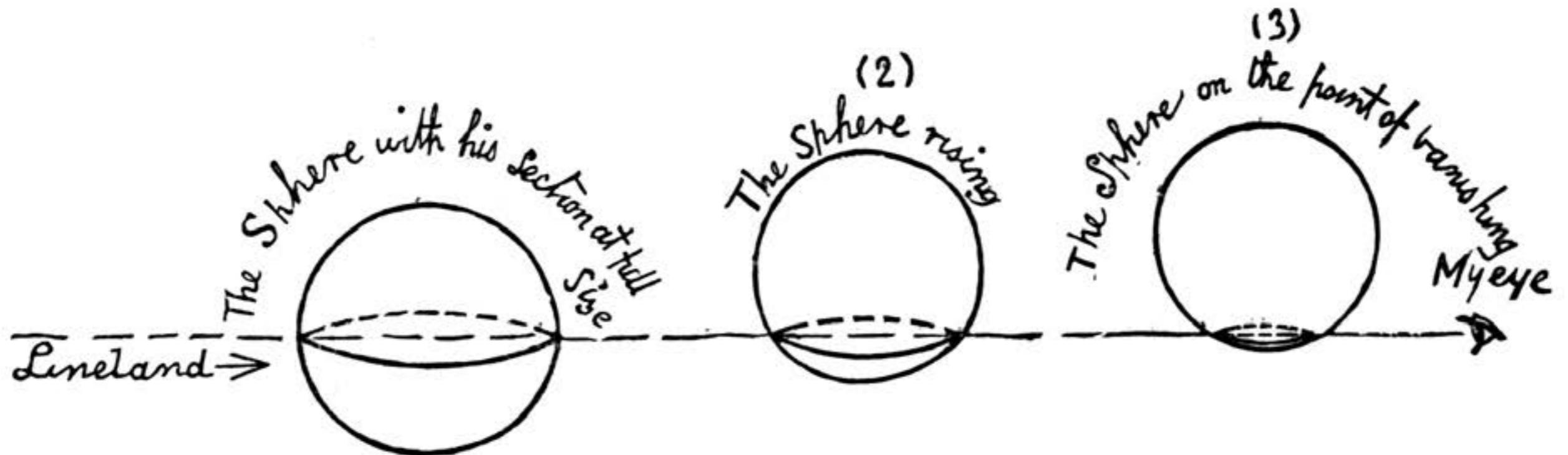


# MORFOGENESI / FRONTE

## Flatlandia

“Voi, che avete la fortuna di avere tanto l'ombra che la luce, voi che avete due occhi dotati della conoscenza prospettica e allietati dal godimento dei vari colori, voi che potete “vederlo” per davvero, un angolo, e contemplare l'intera circonferenza di un Circolo nella beata regione delle Tre Dimensioni... Come potrò mai render chiara a voi l'estrema difficoltà che incontriamo noi, in Flatlandia, per riconoscere le nostre rispettive configurazioni?”.

Flatlandia è un classico del XIX secolo scritto da Edwin Abbott. Il racconto appartiene al genere fantastico e racconta la vita di un quadrato, abitante di un ipotetico universo bidimensionale, che entra in contatto con una sfera, abitante di un universo tridimensionale, che lo illumina sulla presenza della terza dimensione. Il senso profondo del libro sta nel cercare di far comprendere la limitatezza dei nostri sensi e delle nostre visioni.



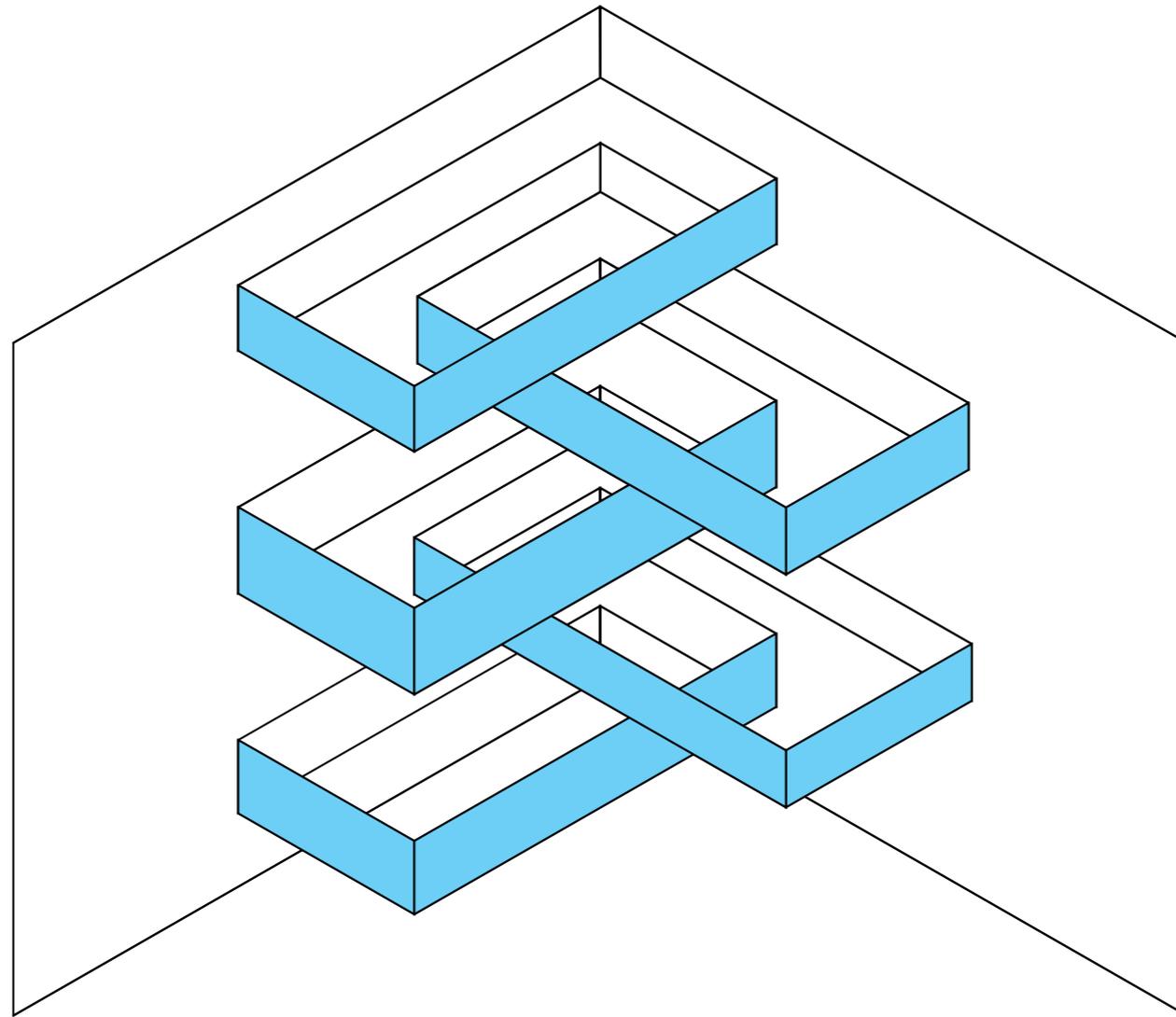
# MORFOGENESI / FRONTE

Due dimensioni



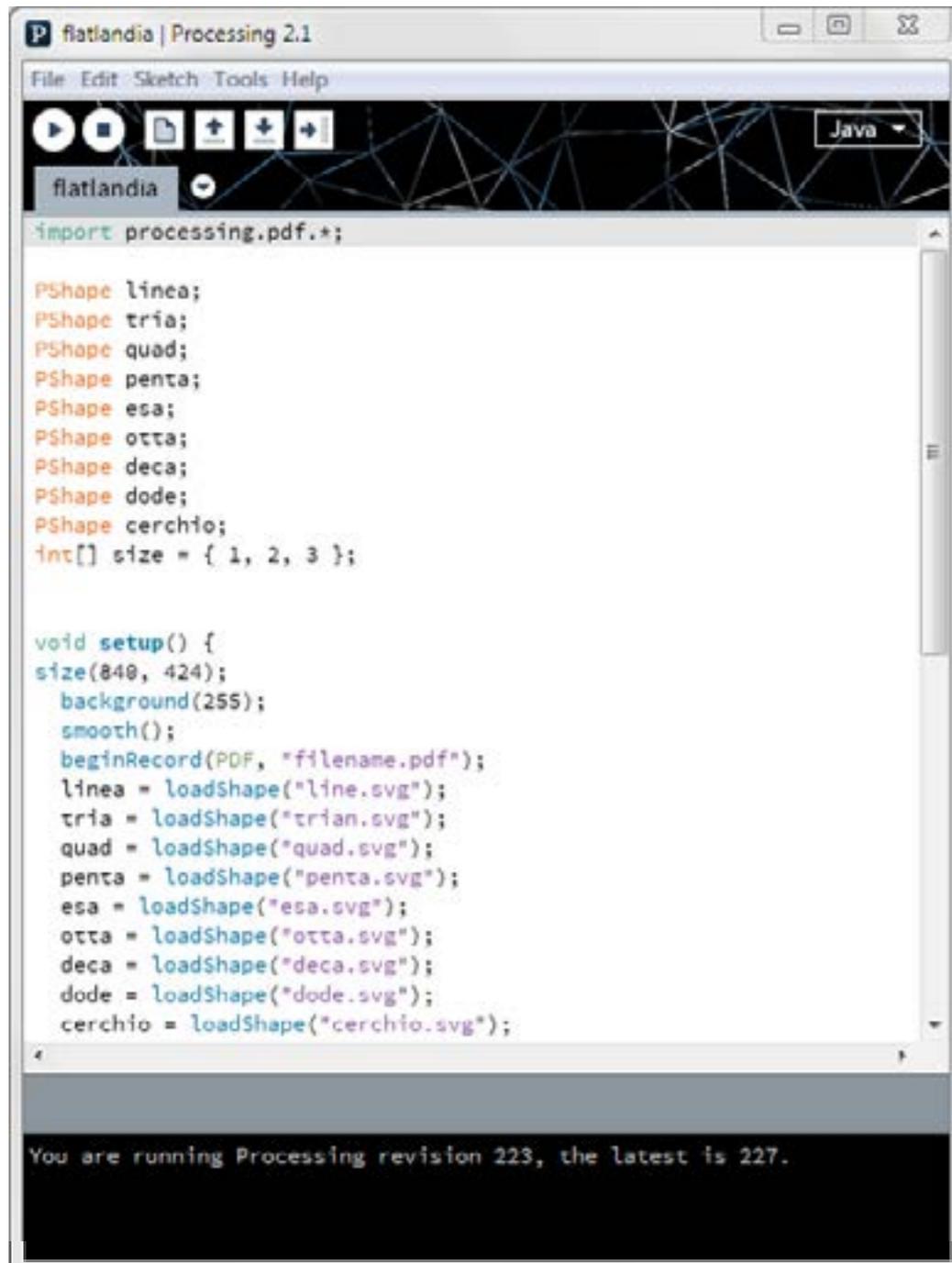
# MORFOGENESI / FRONTE

Tre dimensioni



# MORFOGENESI / RETRO

## Processing



```
flatlandia | Processing 2.1
File Edit Sketch Tools Help
flatlandia
import processing.pdf.*;

PShape linea;
PShape tria;
PShape quad;
PShape penta;
PShape esa;
PShape otta;
PShape deca;
PShape dode;
PShape cerchio;
int[] size = { 1, 2, 3 };

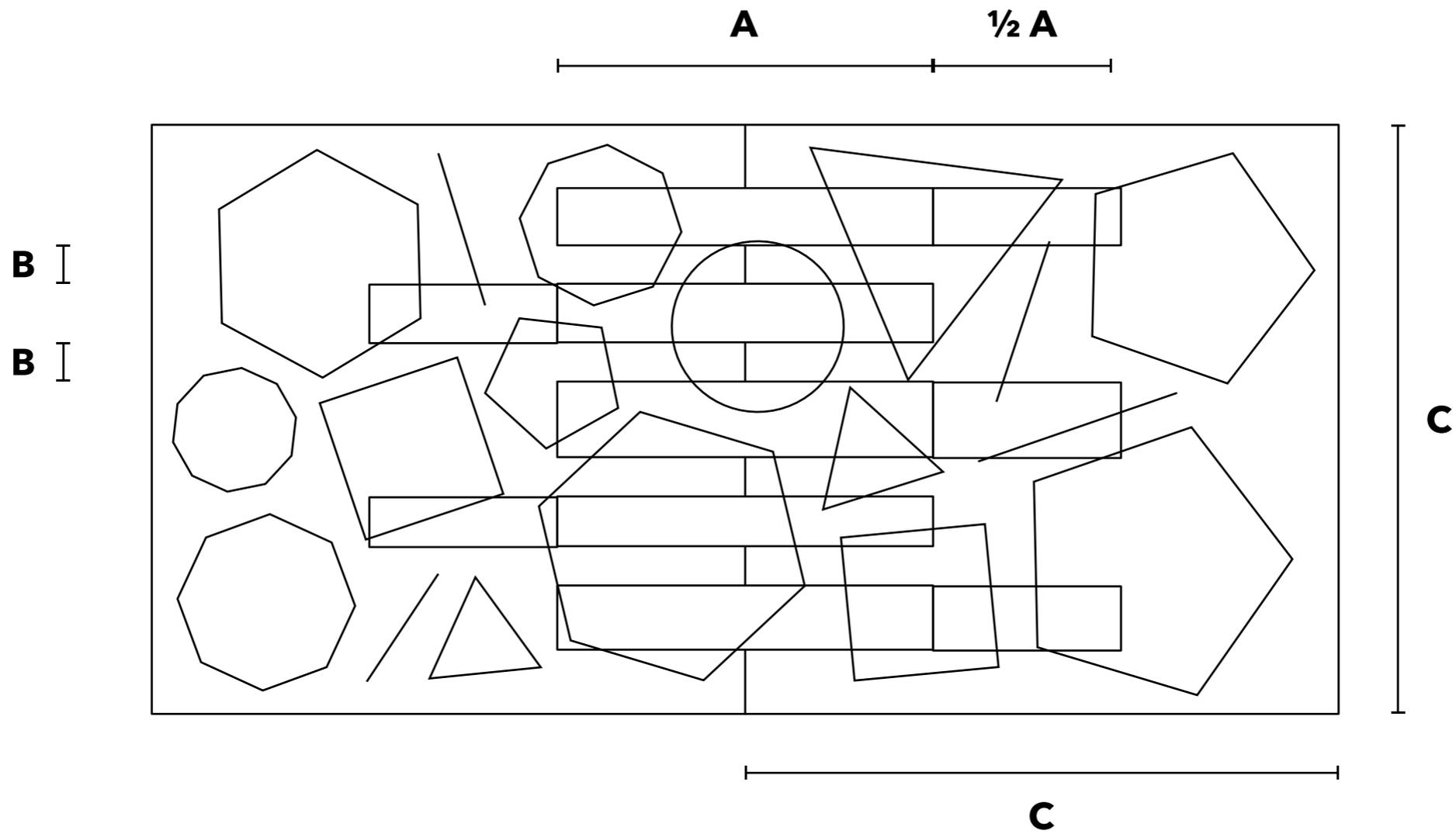
void setup() {
  size(848, 424);
  background(255);
  smooth();
  beginRecord(PDF, "filename.pdf");
  linea = loadShape("line.svg");
  tria = loadShape("trian.svg");
  quad = loadShape("quad.svg");
  penta = loadShape("penta.svg");
  esa = loadShape("esa.svg");
  otta = loadShape("otta.svg");
  deca = loadShape("deca.svg");
  dode = loadShape("dode.svg");
  cerchio = loadShape("cerchio.svg");
}

You are running Processing revision 223, the latest is 227.
```

Flatlandia è un universo in due dimensioni, in cui gli abitanti sono figure geometriche che vanno dalle linee a poligoni con moltissimi lati che si muovono all'interno di un piano. Il progetto utilizza quest'immagine per ricreare sul retro dei fogli una composizione casuale di figure aventi dimensioni e rotazioni diverse. Tale composizione viene creata da un algoritmo appositamente scritto in Processing, software comunemente usato per la creazione di design generativo.

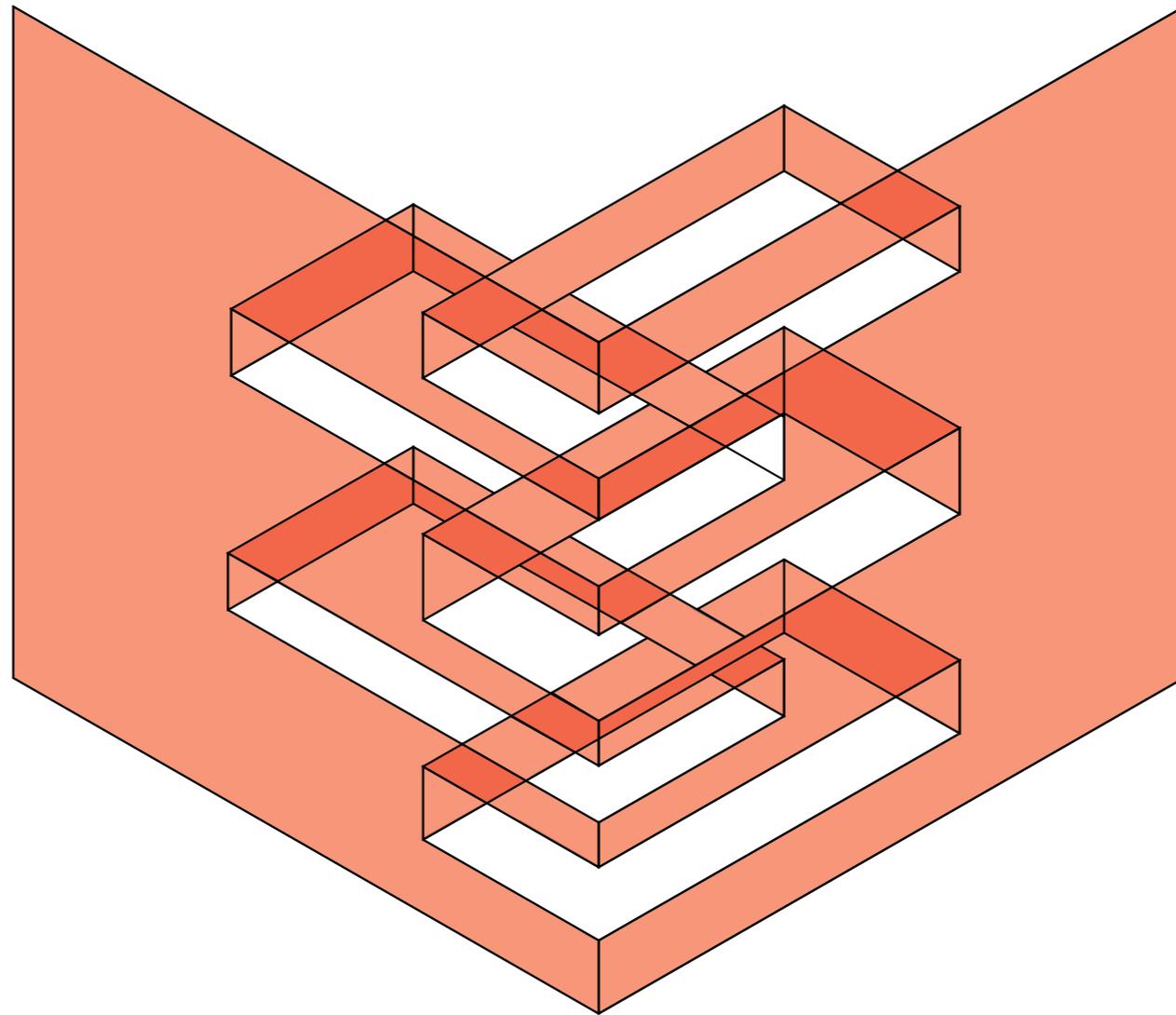
# MORFOGENESI / RETRO

Due dimensioni



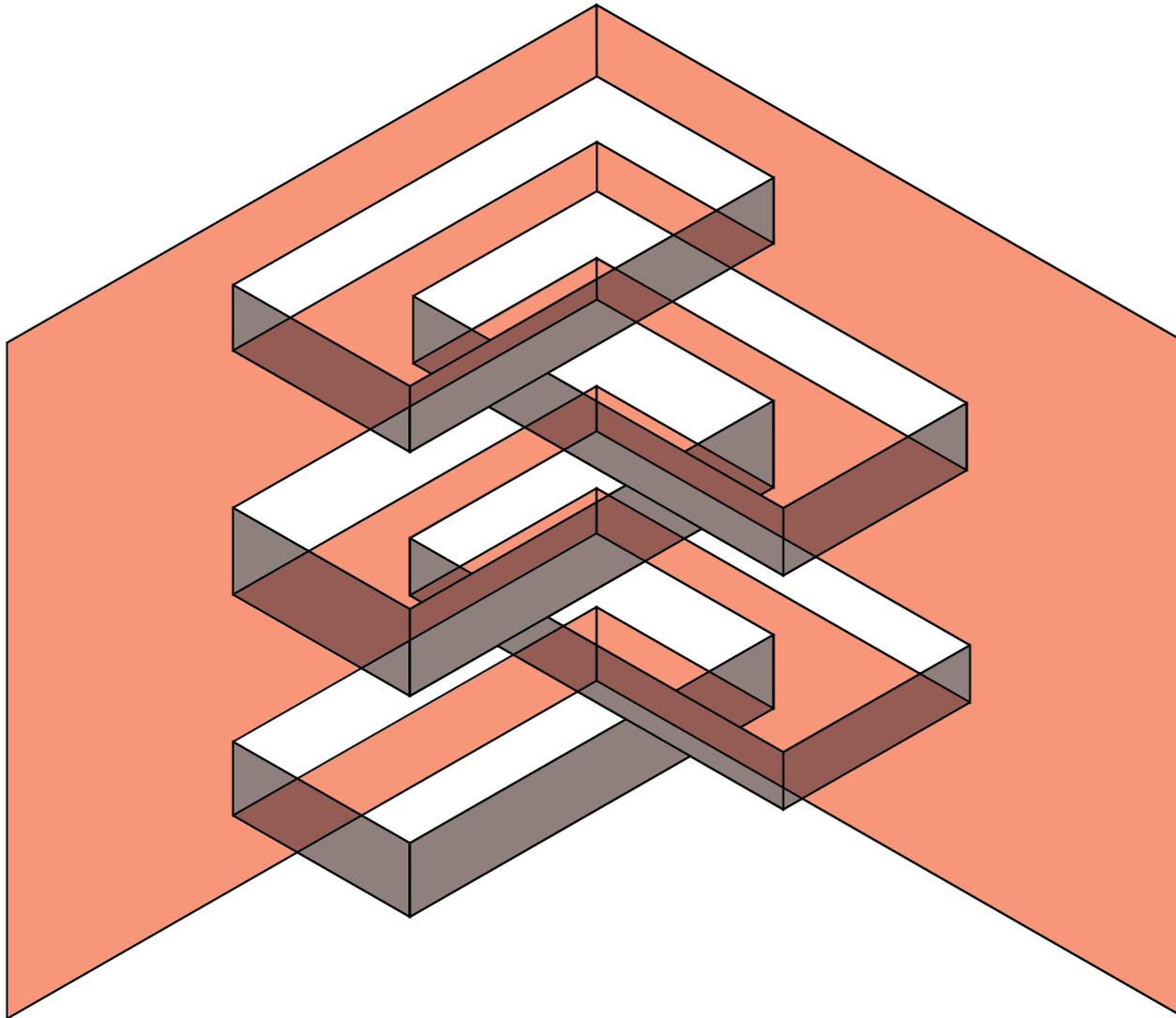
# MORFOGENESI / RETRO

Tre dimensioni



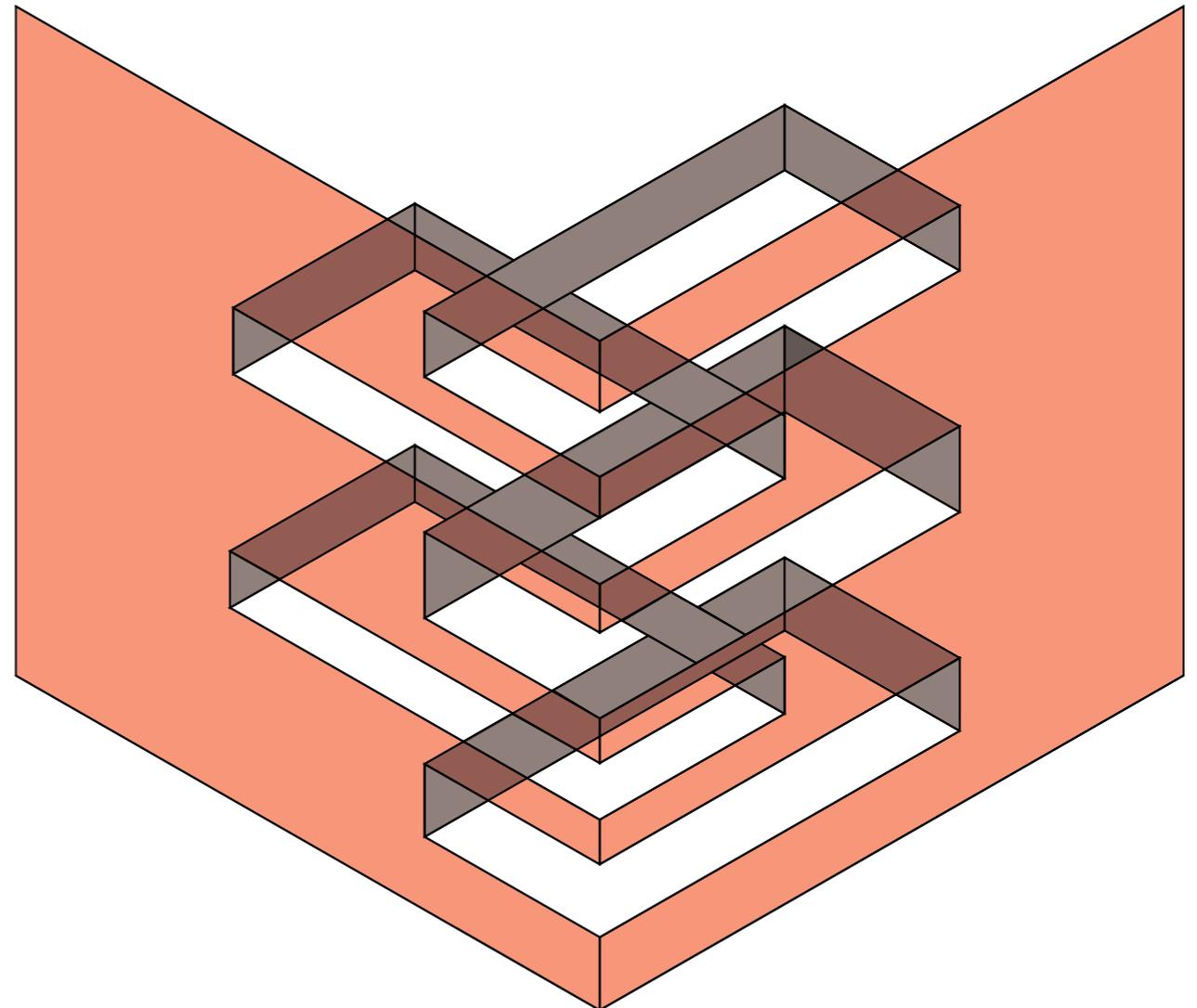
# MORFOGENESI

## Quarta dimensione



Ogni pagina (riferimento spaziale) e l'atto dello sfogliare (riferimento temporale) possono essere immaginati come un momento specifico all'interno della nostra realtà. Nella vita reale non vi è possibilità di instaurare un collegamento fra questi momenti.

La struttura a fisarmonica dell'oggetto, avente tagli e pieghe, permette di mettere in comunicazione questi momenti diventando metafora visiva di quello che nella nostra realtà tridimensionale non è possibile.







**VOI, CHE AVETE**

**LA FORTUNA**

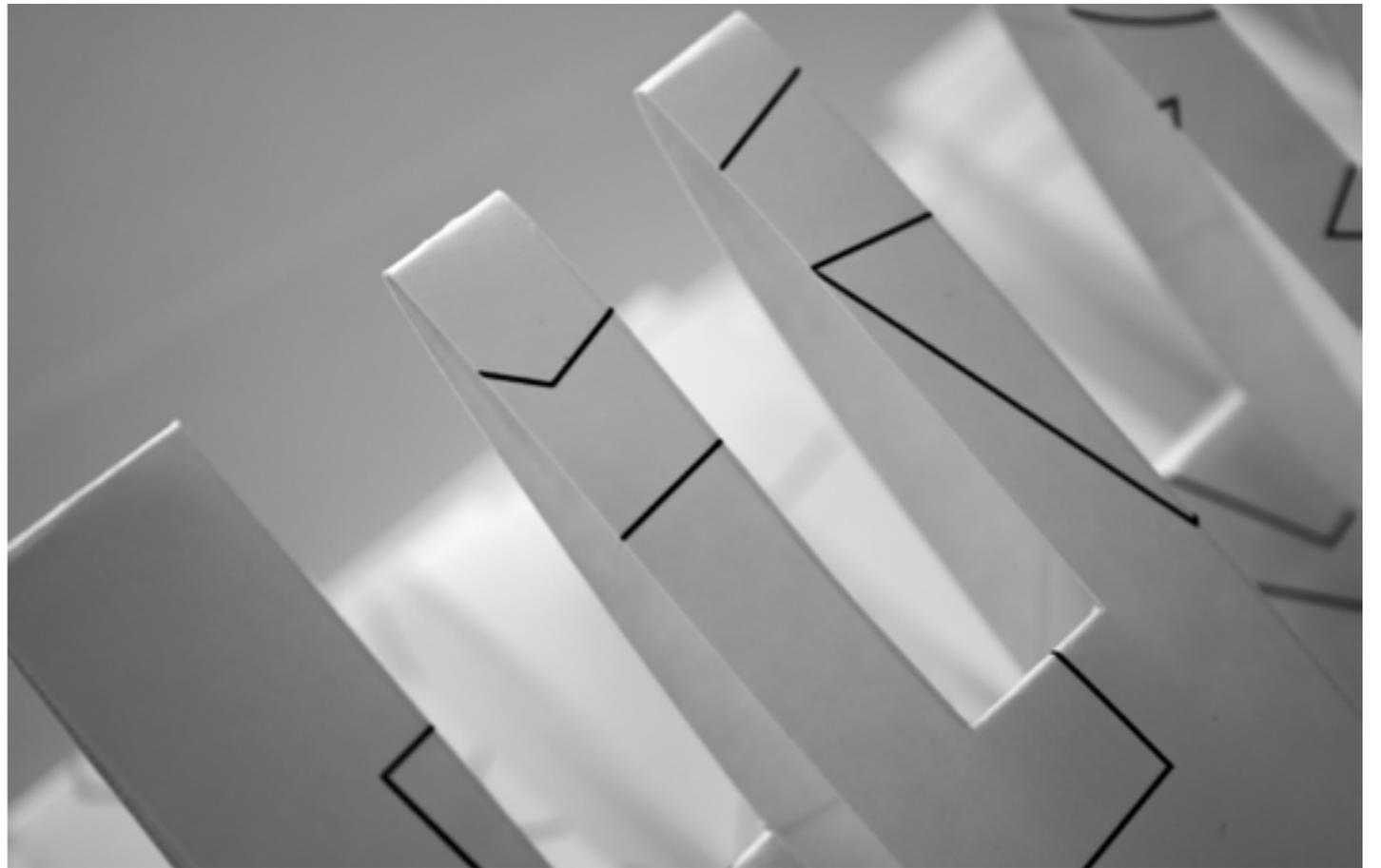
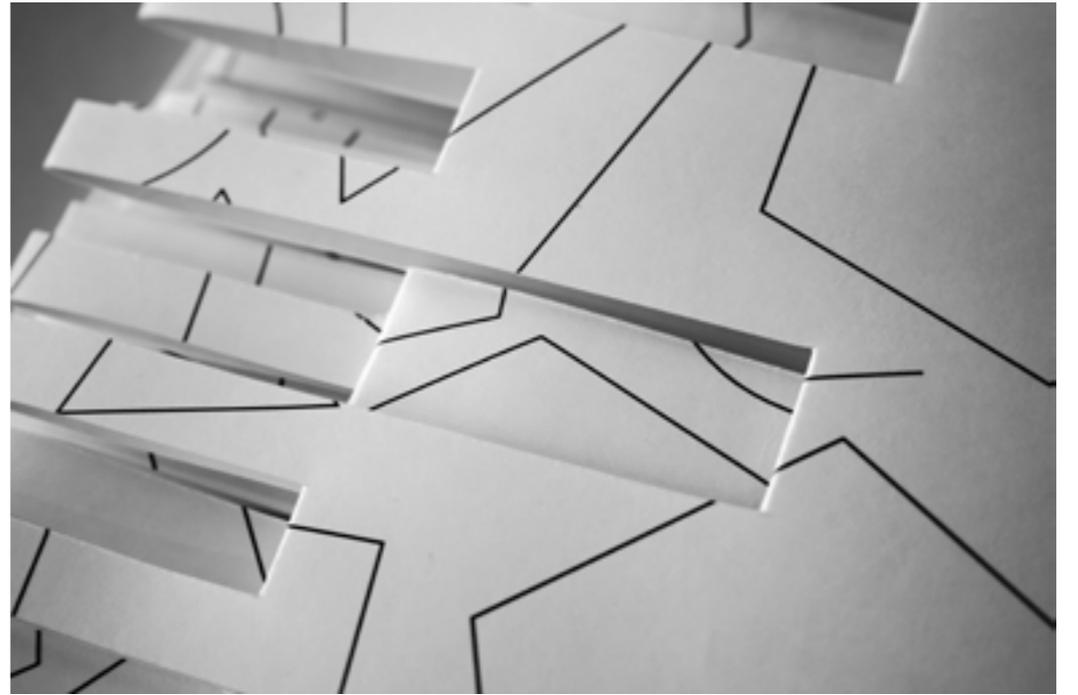
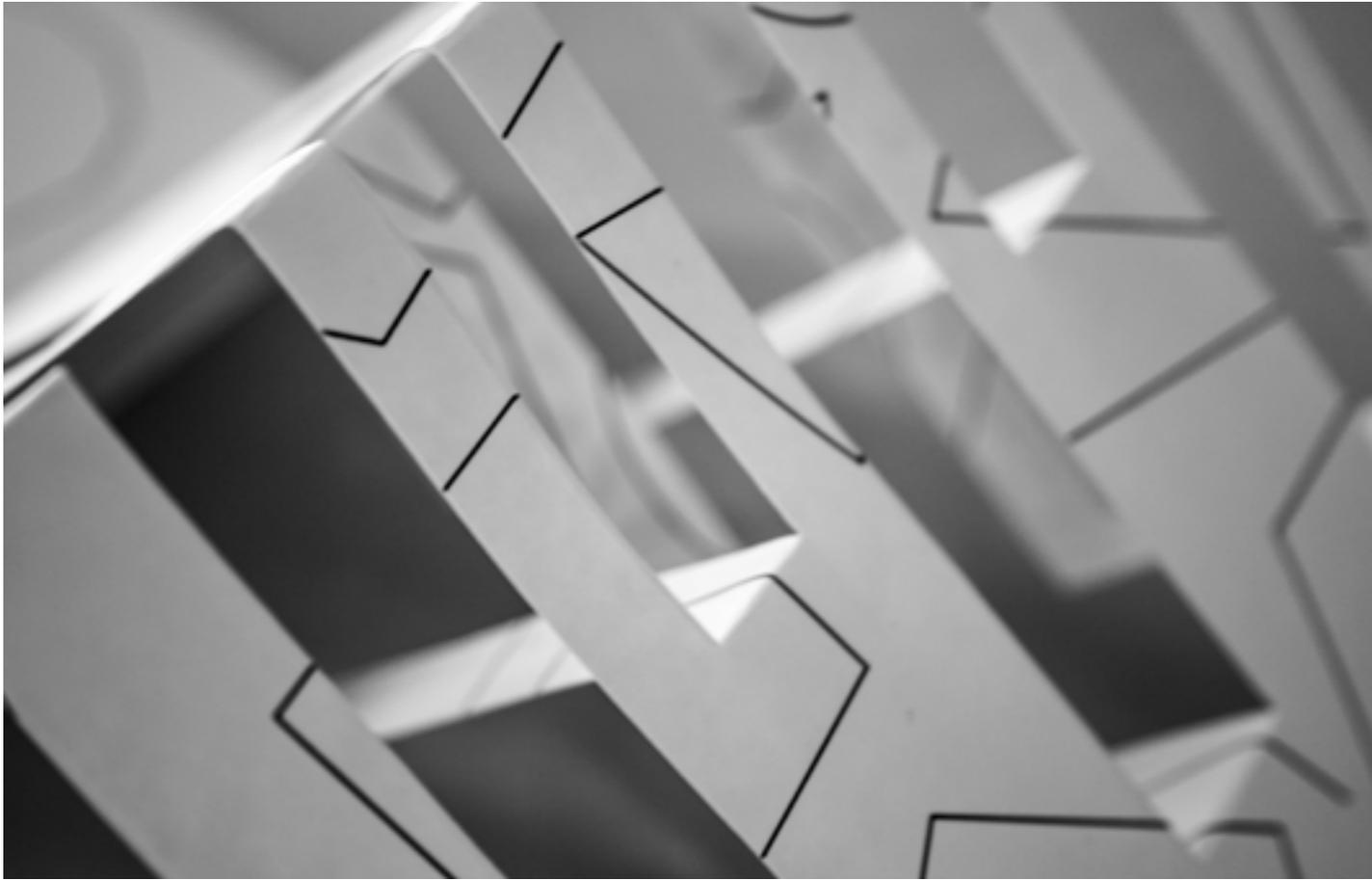
**DI AVERE**

**TANTO L'OMBRA**

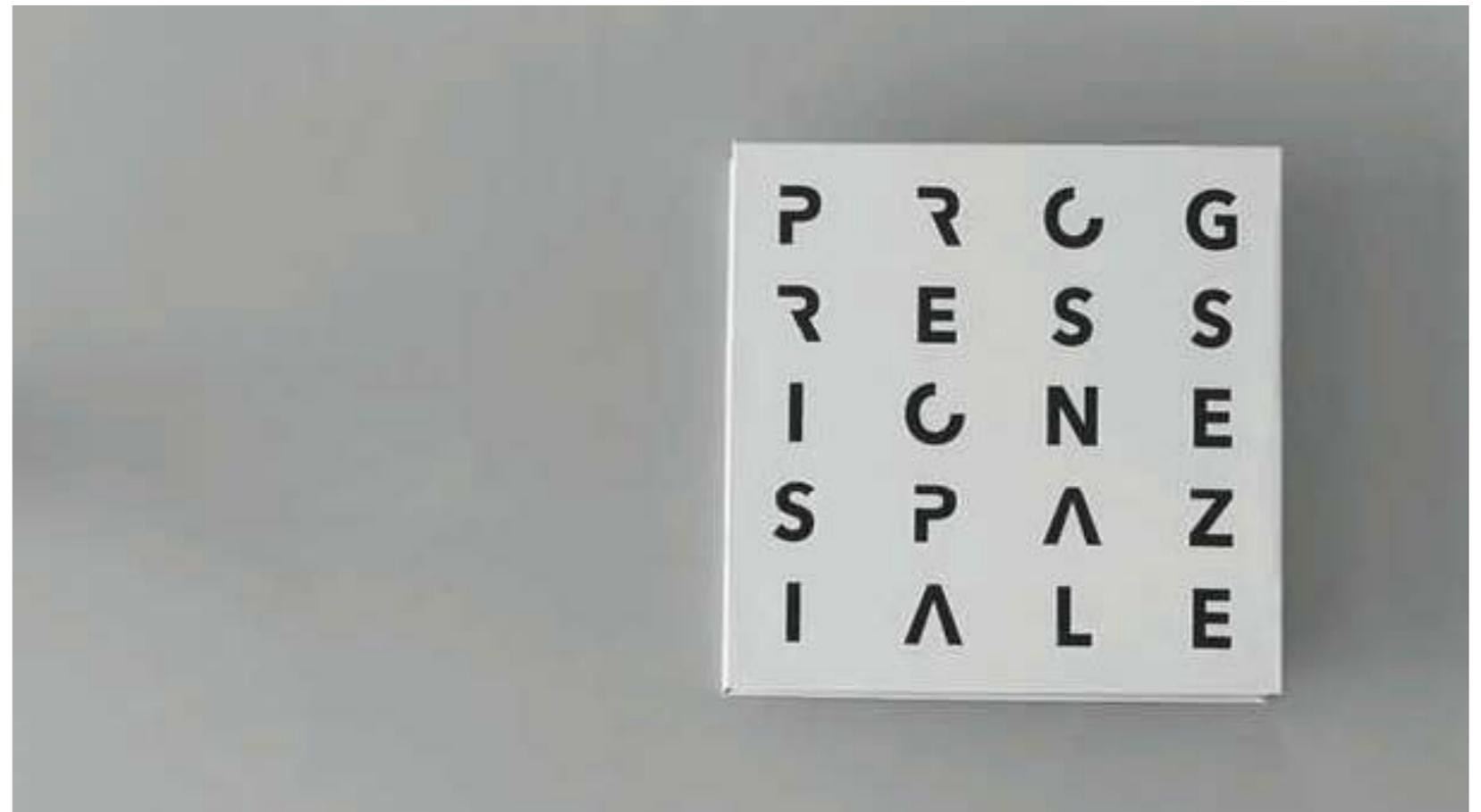
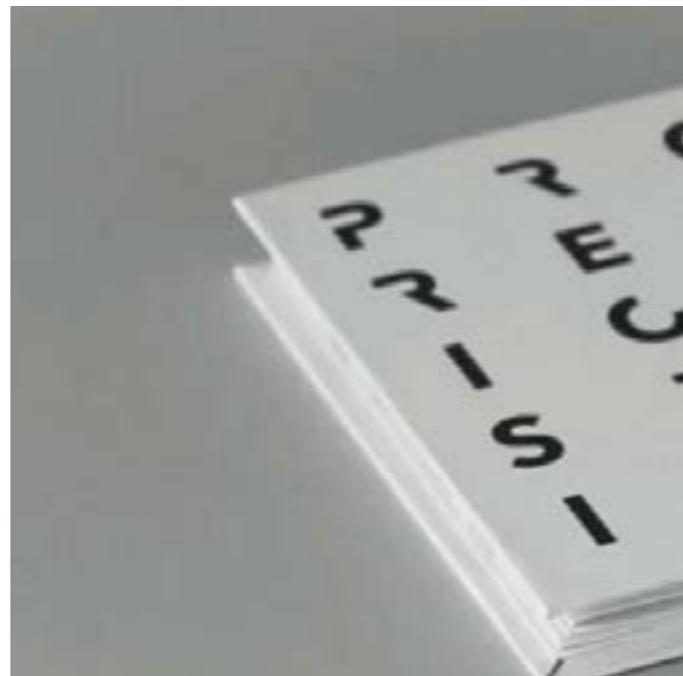
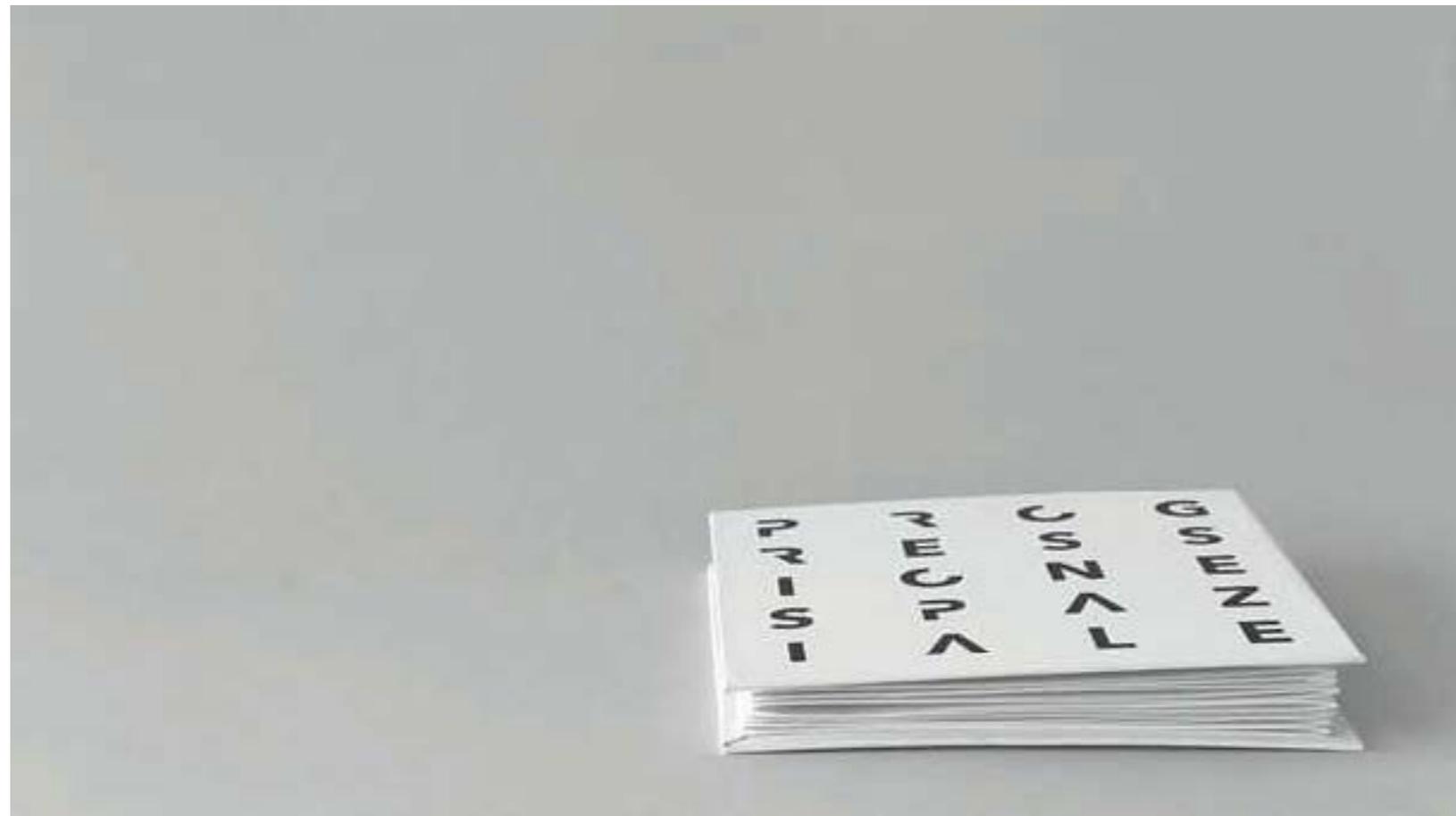
**CHE LA LUCE,**











**Matteo Palù**

ISIA Roma Design - Sede di Pordenone

Corso di Teoria della forma

Prof. Massimo Ciafrei

Tutor Claudia Iannilli

A.A. 2014-2015