

Rezumat  
v3

UNArte  
București  
2018

## **Poliamori**

O rețetă matematică pentru nouitate

Coordonator științific  
Prof. univ. dr. Alexandru Ghilduș

Student doctorand  
Radu Manelici

- 0.0 **Poliamori**
- 0.1 **Intro**
- 0.2 **Definiție**
- 0.3 **Metodă**
  
- 1.0 **Crud**  
Călătoria părților de litere
- 1.1 **Intro**
- 1.2 **Alt**  
Un tip de literă geometric  
cu influențe caligrafice
- 1.3 **Martin**  
Un tip de literă cu influențe Bauhaus  
și cu minime corecții optice
- 1.4 **Poët**  
Un tip de literă cu influențe Romain du Roi  
și cu un contrast ciudat
  
- 2.0 **Sintax**  
Călătoria nonlineară de la o idee la o metodă
- 2.1 **Intro**
- 2.2 **Influențe**
  - A Dimitri Bruni și Manuel Krebs (Norm)  
în colaborare cu Jürg Lehni –  
The Sign Generator 1.0
  - B Sol Lewitt – *Incomplete Open Cubes*
  - C Gary E. McGraw, Jr. – *Letter Spirit*
- 2.3 **Vocabular vizual**
- 2.4 **Pătratele sunt suprafețe primitive**
- 2.5 **Liniile comunică? Sau ar trebui?**
- 2.6 **Anatomie latină și Regula  $\frac{1}{3}$**
- 2.7 **Recapitulare 1, 4+8+8+8, Mecca și Regula I**
- 2.8 **Recapitulare 2, 8+28+56+2, combinatorică și  
problema 1,063,677,275,518**
- 2.9 **Este Sintax un drum închis?**
- 2.10 **Renaștere. Scenariu 1**
- 2.11 **Renaștere. Scenariu 2**
- 2.12 **Automatizare și Regula  $\frac{1}{3}$**
- 2.13 **Punct**
  
- A.A **Apendice A**
  - A.A.1 **Crud. Alt**
  - A.A.2 **Crud. Martin**
  - A.A.3 **Crud. Poët**
- A.B **Apendice B**
  - A.B.1 **Sintax. Permutări cu repetiție  
(n=9, r=9)**
  - A.B.2 **Sintax. Limba 148953173  
(1c4h8h9a5e3a1b7c3a)**
  
- W+P **Lucrări citate**

**Poliamori** este împărțit în trei capitole.

### 0.0–0.3

**Capitolul 1, Poliamori**, prezintă conceptul-umbrelă al lucrării:

- **Poliamori** își propune să contureze un mediu de lucru *user-friendly* și o metodă de generare de soluții de comunicare vizuală prin mixarea a trei sau mai multe *obiecte* artistice.
- **Poliamori** este o metodă de construcție a unei rețele de baze de informații și de extragere a unor elemente aleatorii sau comune, formarea unor seturi noi și, prin urmare, a unor conexiuni noi.
- **Poliamori** este un script alimentat de utilizator cu informații sintetice, un mediu în care cantitatea, calitatea și complexitatea informației depind în întregime de utilizator.
- **Poliamori** crede că viitorul Artelor, în general, este unul care va prospera prin intermediul unei metodologii transdisciplinare de investigare și experimentare.
- **Poliamori** împrumută noțiunea de *brief de design* și o transferă Artelor.
- **Poliamori** poate fi privit ca un proces Dada tradus într-un software.

**Capitolele 2 și 3, Crud și Sintax**, sunt răspunsuri la metoda enunțată în **Poliamori**.

### 1.0–1.4

**Capitolul 2, Crud**, prezintă în detaliu trei tipuri de literă.

Proiectele de tipuri de literă răspund unui brief **Poliamori** ce accesează trei zone de interes: Designul de tip de literă, conceptul de Umanizare și Procesele tehnologice.

Tipurile de literă desenate, **Alt, Martin și Poët**, se supun aceluiași tip de gândire de design, unul care țintește spre simplitate (extremă).

Toate cele trei familii de tipuri de literă chestionează granița dintre procesele iterative tehnologice și dezvoltarea organică umană.

**Alt, Martin și Poët** utilizează forța și versatilitatea rețelelor ca structuri de organizare subiacente și extind abordarea prin folosirea modulelor pentru o implementare mai rapidă și o stabilitate sporită a sistemului.

**Alt, Martin și Poët** aduc în prim-plan ideea că *umanizarea* modulelor – prin împrumuturi de varii caracteristici istorice ale designului de tip de literă – poate compensa pentru aspectul lor industrial.

Reducerea la minimum a numărului de elemente de design nu este doar o soluție practică. Operația formează și consolidează estetica imaginii de ansamblu, sporește armonia sistemului și recognoscibilitatea acestuia. Chiar și în cazul unor noi aranjamente de module, sistemul rămâne stabil; robustețea sistemelor modulare le face deosebit de utile în designul de tip de literă.

Rolul și relevanța pentru proces, atât a rețelei, cât și a modulelor, sunt evidențiate în descrierea bi-parte – numerică și XML – a fonturilor și a glifelor-cheie selectate în Apendicele A, A.A.1–3.

Procesul de dezvoltare a constat într-o serie de decizii de design luate pe o perioadă extinsă. Testarea a implicat schițarea digitală rapidă a variantelor de design, clarificarea fiecăre rute stilistice, listând variații posibile, de la factori generici (de exemplu, proporțiile și spațierea literelor și progresia greutateii liniei) la reglarea fină a detaliilor (de exemplu, terminațiile liniilor și optimizarea proceselor).

## 2.0–2.13

**Capitolul 3, Sintax**, prezintă în detaliu un proiect de software capabil să genereze un sistem de glife similar celui chinezesc.

Proiectul de software răspunde unui brief **Poliamori** ce accesează trei zone de interes: Designul de tip de literă, Limba ca sistem de comunicare și Programarea.

**Sintax** s-a născut dintr-o căutare personală de a înțelege limitele posibile ale limbii dintr-o perspectivă vizuală. Dacă eliminăm funcția literelor, le eliberăm? Este libertatea completă de construcție vizuală sănătoasă sau funcțională? Sau eficientă?

Toate limbile scrise sunt fezabile din punct de vedere ergonomic. Fiecare limbă reprezintă un compromis de succes între Viteză, Dimensiune și Simplitate. La nivel micro, literele trebuie să atingă același echilibru; literele sunt atleți capabili să meargă pe sârmă cu o viteză optimă.

Această triadă de factori – VDS – este de o importanță capitală în comunicarea vizuală. O metodă vizuală eficientă va echilibra perfect această relație extrem de dinamică a trei variabile invers proporționale.

Studierea tipurilor de literă timp de mulți ani m-a determinat să înțeleg literele ca recipiente cu două compartimente; unul ce cuprinde semnificația literei și facilitează citirea și unul ce cuprinde tonul literei sau, mai bine spus, expresia sa vizuală, un dictator din umbră care își impune regulile asupra subiecților în cea mai mare parte inconștienți. Expresia vizuală este generată în două faze separate:

- 1 Literele au voce, caracterul lor șoptește sau țipă; literele sunt ca o serie de cântăreți dintr-un cor, îmbrăcați la fel, cântând în ton.
- 2 Tipografia, aranjarea literelor pe o anumită suprafață, poate modifica, mări, micșora sau remodela complet vocea literelor. Tipografia este dirijorul.

Astfel, putem considera că literele sunt module, module de limbă și cărămizi într-o imagine mai mare. Literele sunt bucăți inteligente și versatile de informație, jucători într-un sistem cumulativ conceput pentru a genera idei, povestiri, înțeles.

Literele trebuie să fie ușor de citit, coerente din punct de vedere vizual și totuși diferite între ele pentru a nu crea confuzie în mintea cititorului.

Inspirat de principiile de bază ale scrisului chinezesc, am decis să construiesc caractere din linii desenate pe o rețea rectangulară.

În testele inițiale am folosit un pătrat format din patru module. Rezultatele au fost mediu satisfăcătoare. Caracterele nu aveau poezie, simetria aranjamentului a creat o imagine mai puțin atrăgătoare.

A fost nevoie de magia numerelor impare. Următorul pas: un pătrat format din nouă module. Testele au arătat că aranjarea liniilor într-o compoziție cu o simetrie mai puțin pregnantă, împreună cu complexitatea crescută a rezultatelor, au determinat imagini echilibrate vizual.

**Sintax** este compus din:

#### A ELEMENTELE

- 1 Un modul este spațiul invizibil pătrat care *găzduiește* o singură linie; un modul este egal cu  $\frac{1}{9}$  dintr-un caracter;  
Un modul conține nouă puncte: opt periferice (patru puncte de colț A, B, C, D, plus patru puncte mediane: E, F, G, H) și un punct care coincide cu centrul geometric: I.
- 2 O linie – primară sau compusă – ocupă un modul și reprezintă unitatea vizuală primară; o linie este egală cu  $\frac{1}{9}$  de un caracter;  
O linie este un marcaj vizibil continuu care conectează două sau trei vârfuri care aparțin unui singur modul;  
O linie nu poate avea mai mult de două segmente;  
Două linii non-colineare formează o linie compusă.
- 3 O componentă este ansamblul de minimum două până la maximum șase module conectate – și, prin urmare, două sau mai multe linii conectate; o componentă este egală cu  $\frac{2}{9}$  sau  $\frac{3}{9}$  sau  $\frac{4}{9}$  sau  $\frac{5}{9}$  sau  $\frac{6}{9}$  dintr-un caracter;
- 4 Un caracter este ansamblul pătrat de nouă module și, în consecință, nouă linii; un caracter este unitatea vizuală primară care conține semnificație și este echivalentul unei litere în ortografia fonemică și a unui cuvânt sau a unei expresii în limbile logografice.  
Un caracter poate conține zero, una sau mai multe componente combinate cu zero, una sau mai multe curse nelegate.

#### B REGULILE

- 1 Liniile sunt colineare cu punctul I (regula I);
- 2 Colinearitatea liniilor cu laturile modulului nu este permisă;
- 3 Două puncte suprapuse care aparțin de două linii din module vecine denotă o legătură; și, prin urmare, o conexiune între cele două module.
- 4 Caracterele se diferențiază cu minimum trei module (regula de  $\frac{1}{3}$ ).

Totalul liniilor desenate în cadrul procesului a fost limited la 94.

Selecții de nouă module din colecția de 94, aranjate în spațiul de trei pe trei module, formează caracterele **Sintax**.

Dacă ignorăm regula de  $\frac{1}{3}$  și nu permitem repetarea elementelor, 94 se traduce astfel:

- 1.063.677.275.518 combinații posibile;
- 385.987.209.739.971.840 permutări posibile.

Dacă ignorăm regula de  $\frac{1}{3}$  și permitem repetarea elementelor, 94 se traduce astfel:

- 2.290.415.157.800 combinații posibile;
- 572.994.802.228.616.704 posibile permutări.

O limbă cu +1.063.677.275.518 de caractere ?!

Standardul Unicode 10.0 (2017) listează 1.350 de caractere aparținând sistemului de scriere latin.

Volumul proiectat al lui **Sintax** depășește orice justificare conceptuală. Epuizarea sistemului este la îndemână, dar inutilă, deoarece dezvoltarea sa ar fi lipsită de finalitate practică. Rezultatele sunt neprocesabile dintr-o poziție umană rațională.

Privind înapoi la întrebările care au aprins ideea proiectului: „Dacă eliminăm funcția literelor, le eliberăm? Este libertatea completă de construcție vizuală sănătoasă sau funcțională? Sau eficientă?” și le raportăm la supraveghetorul invizibil al acestui proiect – Simplitatea –, pot afirma că:

Libertatea vizuală a unui sistem de scriere este posibilă în afara influenței funcționalității. Cu toate acestea, chiar și în interiorul sistemului riguros al lui **Sintax**, rezultatele sunt de proporții gargantuane.

În ultimele 2 subcapitole, **Sintax** trece prin mai multe procese de diminuare a inventarului de linii cu scopul izolării unui scenariu viabil de utilizare.

Scopul este atins, **Sintax** poate funcționa prin extragerea unor subseturi de caractere din multitudinea de rezultate ale Scenariului 1; subseturi-secvențe ce pot funcționa atât ca limbi diferite, dar și ca dialecte ale aceleași limbi.

Apendicele B, A. B.2, afișează 6.000 de caractere **Sintax** generate pornind de la caracterul ales aleatoriu 148953173.

## Keywords

Polyamory Arte Artă hibridă

Design de tip de literă Umanizare Procese tehnologice  
Design thinking Rețele Module

Design de tip de literă Limbă Programare  
Sistem de scriere Linii Cod