



Matthew DeBlock

マシューです。カナダで二十年育ち、後二十年は中国で暮らしました。フランス語の学校で学び、家では英語を使いました。メキシコでスペイン語を学びました。私はずっと、言語と情報の表現に魅かれてきました。

漢字と筆は、文字をもっと視覚的に表せることを教えてくれました。体の動きさえも、文字のために使えると気づきました。漢字に出会い、文字がより視覚的になり、体の動きさえも文字に生かされると気づきました。今、日本語を勉強しています。読むのは得意ですが、話すのはゆっくりです。日本には何度も行き、大好きで、また行きたいです。

人工文字

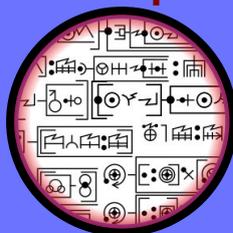
人工文字とは、意図的に作られた文字体系のことです。漢字のように、長い時間をかけて自然に発展した文字とは違います。今ではよく見られ、SFやファンタジー、ビデオゲームや映画などで使われています。

私はずっとが大好きです、漢字を学んでから書き文字に夢中になりました。そして二十年近く、この趣味を続けています。

Dscript



Uscript



Cscript



たくさんある。
まだ作り続ける。

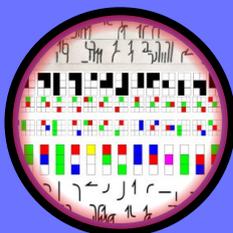
すべてで文字を作る。

針金、釘、何でも。
すべてが文字になる。

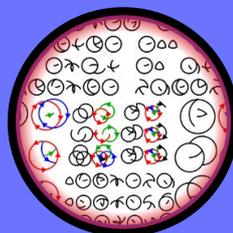
Bscript



Escript



Ascript



Dscript 丁文字

二次元文字

丁文字は二次元文字体系で、二次元空間を最大限に使います。

草書のように単語を文字列に変換しますが、その文字列は曲がり、曲線を描き、分岐し、文字を他の文字に内包できます。

ただし文字と順序は単純な規則で常に保持され、読み方に曖昧さはありません。単語は多様な形をとり、しばしば表意文字に変わることもあります。

Original Binary	First String Version	Final Version
1=A	✓	↙
2=B	ㄣ	ㄣㄣ
3=C	フ	フフ
4=D	フ	フ
5=E	フ	⊙
6=F	フ	フ
7=G	フ	⊙
8=H	フ	フ
9=I	フ	フ
10=J	フ	フ
11=K	フ	フ
12=L	フ	フ
13=M	フ	フ
14=N	フ	フ
15=O	フ	⊙
16=P	フ	△
17=Q	フ	△
18=R	フ	フ
19=S	フ	フ
20=T	フ	フ
21=U	フ	フ
22=V	フ	フ
23=W	フ	フ
24=X	フ	フ
25=Y	フ	フ
26=Z	フ	フ

全部読み取れる 'w-o-r-l-d'

W	
O	⊙
R	フ
L	+
D	フ

读字串顺序

外 → 内
上 → 下
左 → 右
分岐で
短 → 長

論理的コンボ

	Letters	Combo Form
WH		フ
TH	≡	フ
GH	⊙	フ
UT	△	フ
QU	△	△
UP	△	△

恣意コンボ

	Letters	Combo Form
SH	フ	フ
CH	フ	フ

もっとある

全部読み取れる 'u-n-i-v-e-r-s-e'

U	▽
N	α
I	∪
V	∨
E	⊙
R	フ
S	∪
E	⊙

Imagination is more important than knowledge -Einstein

Imagination is more important than knowledge -Einstein

丁文字 "書道" と芸術

この文字体系は、書道的美をアルファベットに取り込もうと努め、言葉を柔軟な記号へと変えます。利用者はその形の中に美や象徴を探せますが、文字と順序は保持され、単語として読めます。

When you are describing,
A shape, or sound, or tint;
Don't state the matter plainly,
But put it in a hint;
And learn to look at all things,
With a sort of mental squint.
~Lewis Carroll

Think left and think right
Think low and think high
Oh, the thinks you can think up
If only you try!
-Dr. Seuss

When I am working on a problem I never think about beauty.
I only think about how to solve the problem.
But when I have finished, if the solution is not beautiful, I know it is wrong.
-Buckminster Fuller

To live free of sadness
Think of what will happen
As if it has already happened
-Epictetus



Never fear the future
You will face it with the same weapons as today
Dig ever within and good will ever flow
-Marcus Aurelius

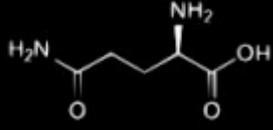
English Calligraphy
Dscript 2D Alphabet

matthew DeBlock
Shanghai, 2013

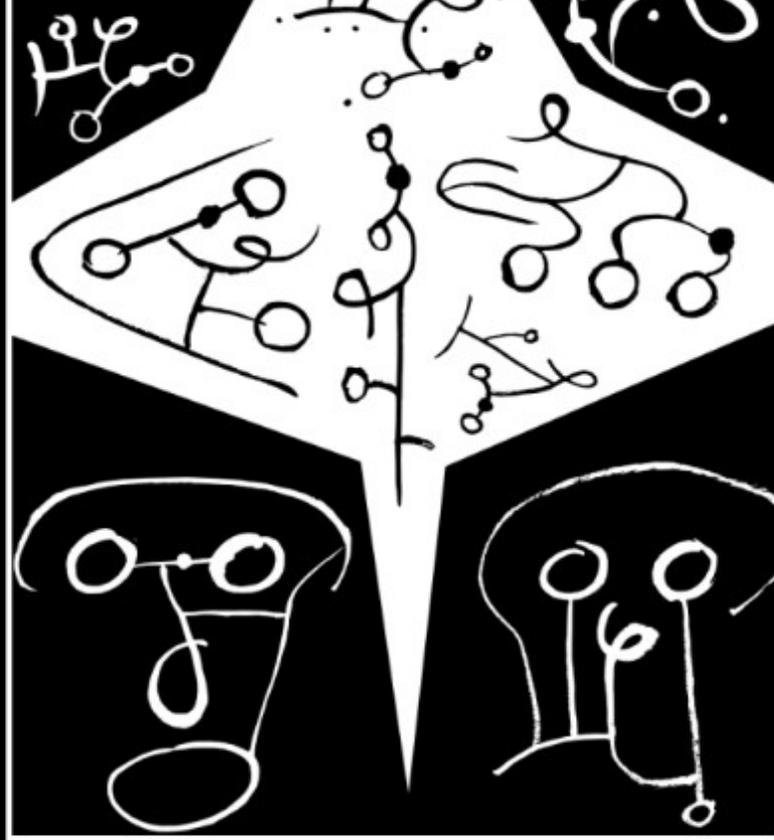
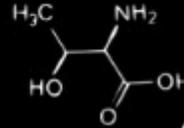
アミノ酸から芸術を作る

線上の点=二重結合、線の外の点=水素

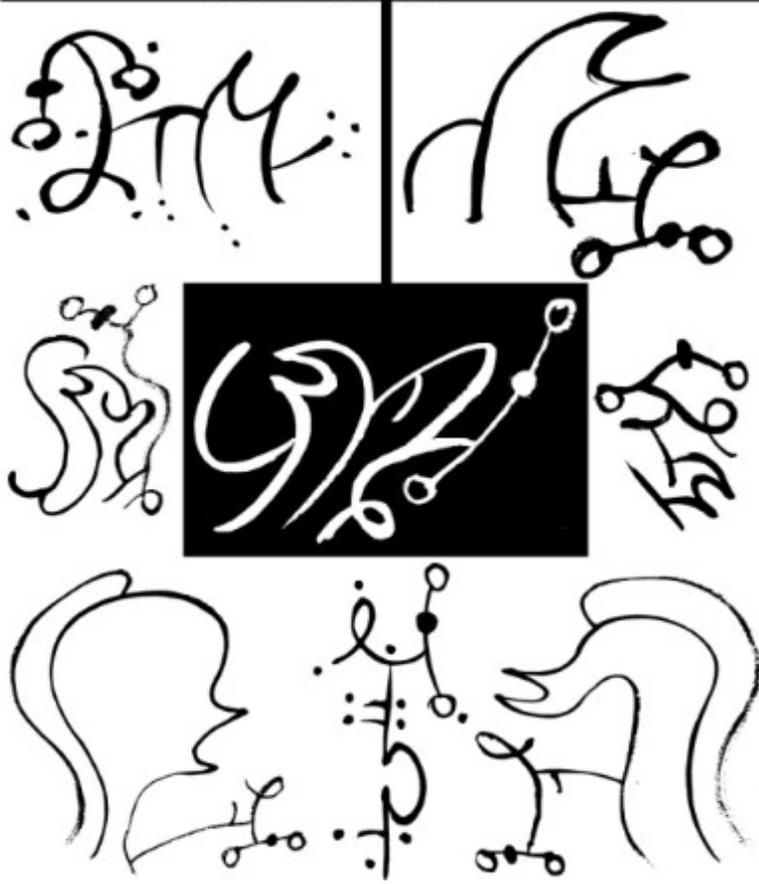
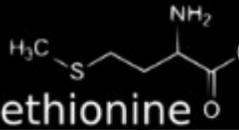
Glutamine



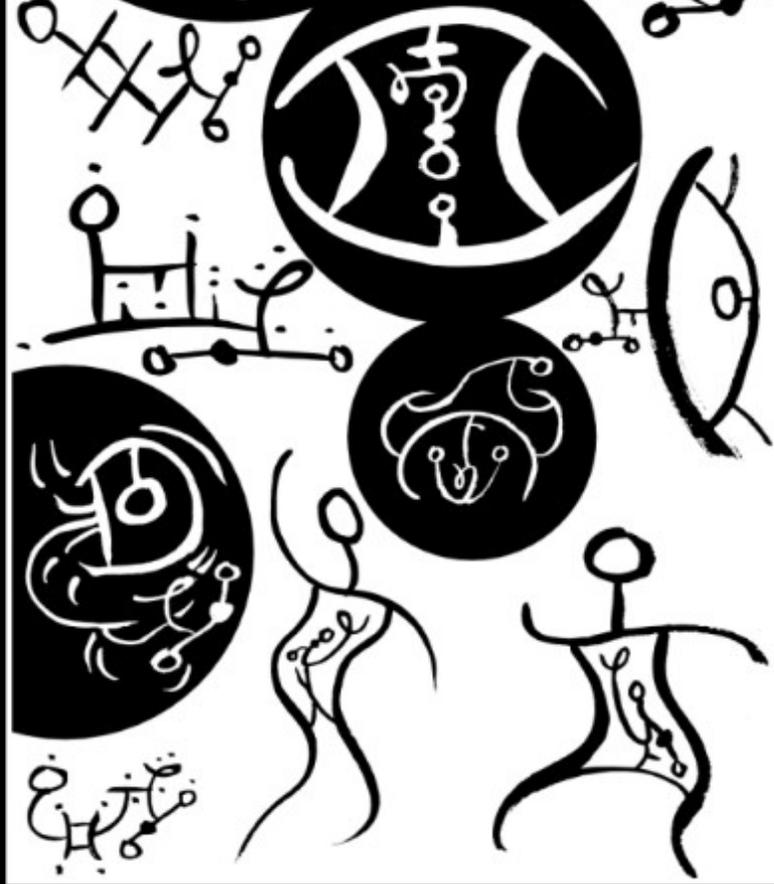
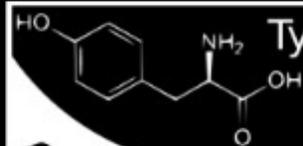
Threonine



Methionine



Tyrosine



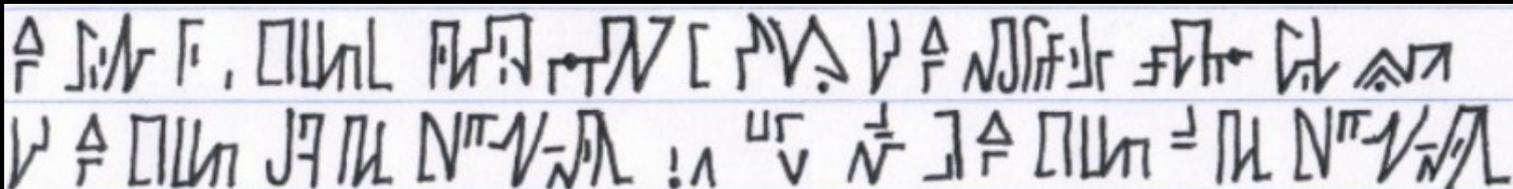


Cscript (三三文字)

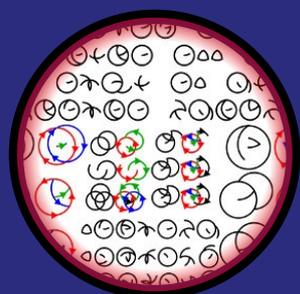
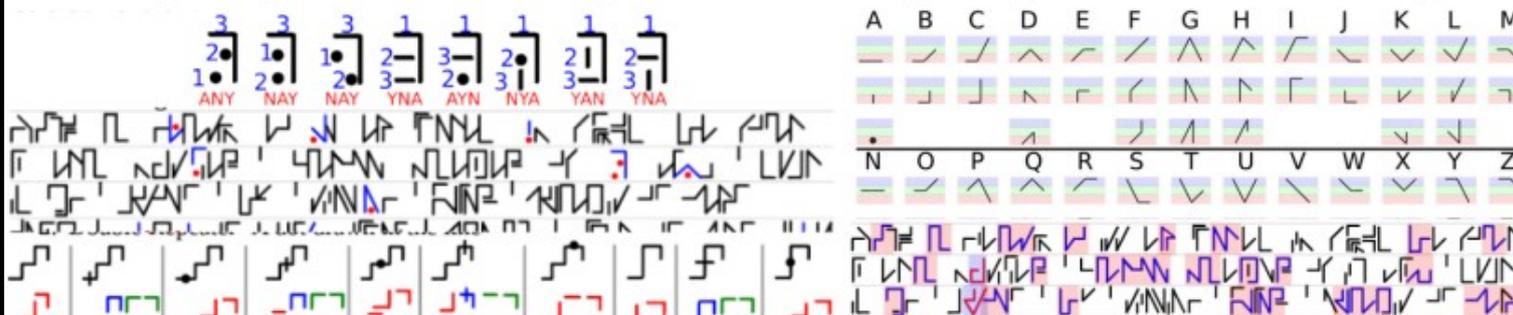
三進の三種類の文字を使っている。

まずは簡単な文字が作られて、

上に圧縮の層が一つずつ重ねられていく



The change in a systems internal energy is equal to the difference between heat added to the system from its surroundings and work done by the system on its surroundings



Arc-Script (弧文字)

もし文字が違う進化をしたら？ っていう実験なの。

コンパスみたいな二つの先を持つ道具を使って、

文字を作ったらどうなるかなって



宙通文字

宇宙通用文字

予告：超オタク・ギークプロジェクト

これは記号に基づく独立した書記体系で、人間の言語や文化に依存しない。視覚層から出発し、数学 → 論理 → 物理へと積み上げ、外部辞書を必要としない。

理念は1960年代の宇宙言語 Lincos に近い。Lincos は電磁信号として設計され、宇宙に送信し、異星人が受信・理解することを想定していた。本体系はその原則を継承しつつ、信号ではなく視覚的な文字として構築される。漢字が「手・目・木・人」に基づくのに対し、本体系は「数字・原子・物理・数学」を基盤に新たな部首を組み立てる。

宙通文字 V1.0

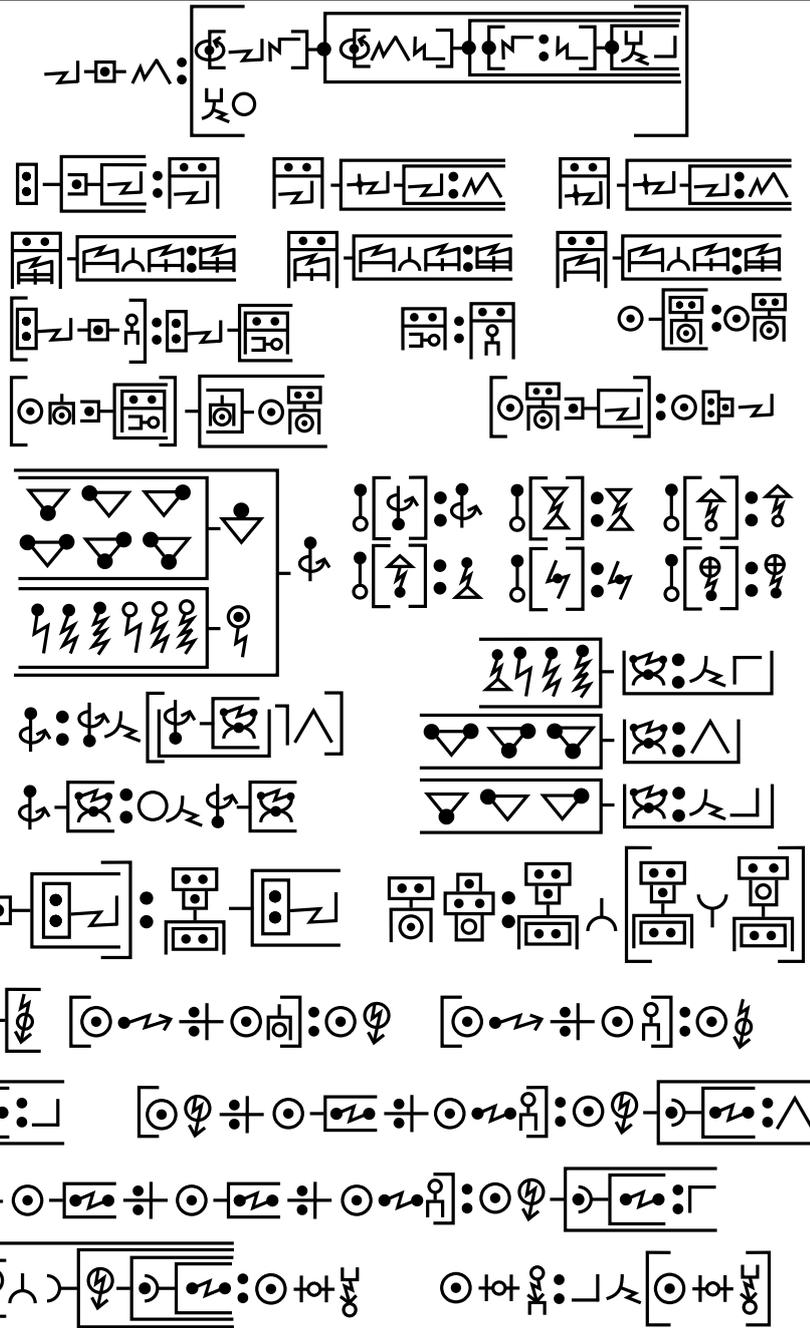
宙通文字はすでに第3版に入っている。この種のプロジェクトは大規模で、行き止まりや相反する設計選択など無数の可能性がある。

第1版は短期の探索で、素早く実験し、潜在力と制約を見極めることが目的だった。

多くの欠陥や不一致はあったが、概念の実現性を確信させ、取り組む価値を示した。

当時の記号や部品は普遍的でも直感的でもなく任意のものだったが、視覚的に意味が伝わるよう工夫した。

真の定義はサンプル定義ページに示されている。



宙通文字 V2.0

第2版は2度目の試みであり、精緻化され、完全に自己定義的な試みだった。

「自己定義的」とは、例示だけで自らを定義できるという意味である。

ページにない事物は、普遍的に観測され、識別できる参照物によってのみ指し示されなければならず、例えば「生命の樹」や人間中心・地球中心の高度な概念は普遍的ではなく、地球上の人類と

普遍性の仮定 普遍的な原理と事物が存在すると仮定し、それに依拠して話を進められる。

粒子と物理 これらは普遍的だと分かっている。恒星の安定は力と粒子質量に極めて敏感であり、星が見える場所なら物理法則は同じだと安全に仮定できる。

流体力学 生命は常に何らかの媒体の中にある。気体や液体はもちろん、条件次第では固体さえ流体として振る舞う。矢じりの形などは、自然に流体力学から生まれる例だ。

数学と論理 数学的な道具は普遍的だと仮定できる。宇宙の文明が同じ道具を持つとは限らないが、例を示せば数学を発展させた文明なら解読できる。記号や表現は違っても、背後の原理は普遍だからだ。

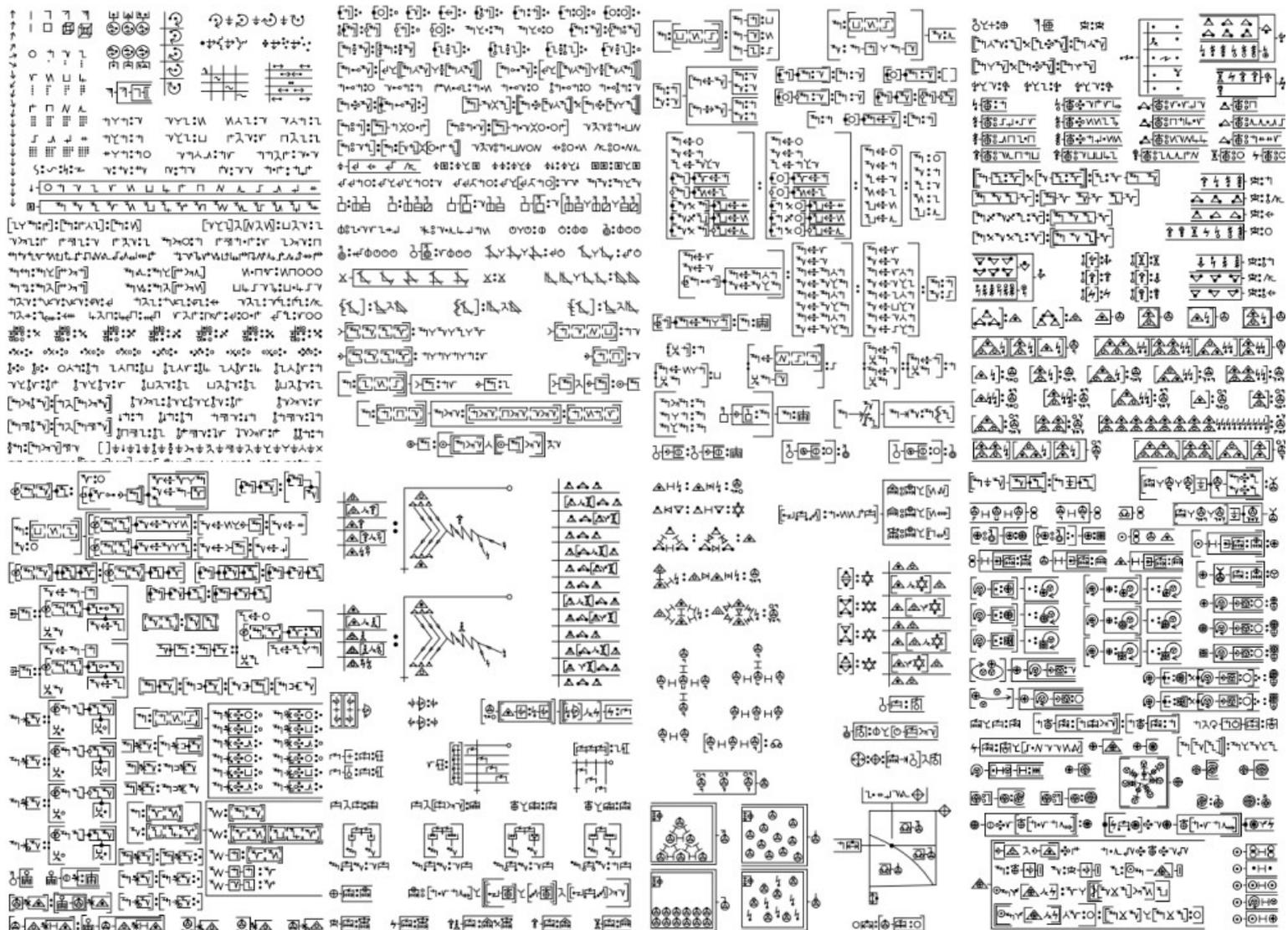
解読の最低条件

物質世界の理解は物理学と粒子に依拠している。ゆえに相手

粒子物理 も少なくとも粒子物理と粒子の質量を発見していることを前提とする

二次元の表面に符号化された情報を知覚できると仮定する。

二维情報编码 描く、刻む、エッチングなど方法は問わず、視覚・触覚・聴覚などいずれの感覚でもよい



宙通文字V3.0

最初の二つの版で、このプロジェクトの実現性は確認できた。しかし規模が大きすぎて、ファイルや画像を手作業で管理するのは不可能だった。そのため第三版を正しく構築するために、独自のソフトウェアフレームワークとツールの開発に多くの時間を注がざるを得なかった。

このソフトウェアシステムには、画像ジェネレーター、定義システム、意味エクスプローラー、ページジェネレーターなど、多数の開発・編集・管理用ツールが含まれている。

定義UI

The screenshot displays the definition interface for mathematical symbols. It shows a list of symbols and their corresponding definitions. For example, the symbol for equality is defined as two dots on top of each other. The interface also includes a search bar and a list of symbols to be defined.

Examples of definitions shown:

- equal**: The symbol for equality is defined by examples it is defined alongside basic mathematical operators. The symbol is just 2 dots on top of each other for now it can be seen as simple as "2 dots are equal".
- forceunit**: the force unit is os defined the same way as a newton, just with different units. a newton is 1kg m/s2 (1kg accelerated at 1 meter per 1 second in 1 second). the uscript force unit is defined using uscript units. 1 mass-unit accelerated to 1 length-unit per 1 time-unit in 1 time-unit.
- mult**: The symbol for multiplication is defined by examples. the symbol looks like 2 paths combining at the top the bottom is the "2D radical". in other words it is drawn as a "2D combination".

編集UI

The screenshot shows the editing interface for a table. The table contains mathematical content, including fractions, roots, and powers. The interface includes a search bar, a list of symbols, and a table of content.

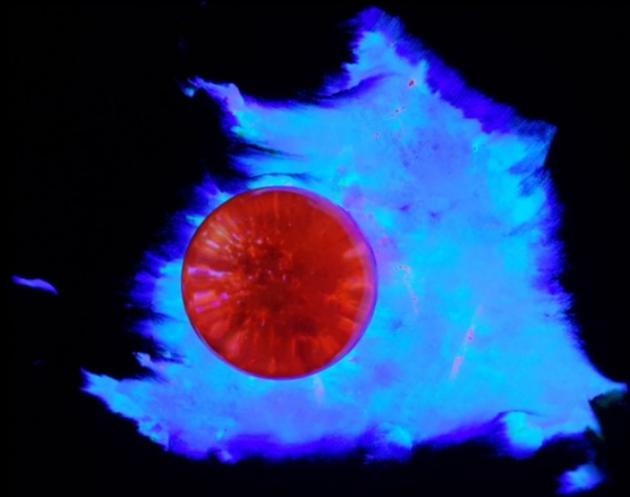
Table content:

5,5	1:1,1:1,1:1,1:1,1:1
1:1,1:1,1:1,1:1,1:1	1:1,1:1,1:1,1:1,1:1
1:1,1:1,1:1,1:1,1:1	1:1,1:1,1:1,1:1,1:1
1:1,1:1,1:1,1:1,1:1	1:1,1:1,1:1,1:1,1:1
1:1,1:1,1:1,1:1,1:1	1:1,1:1,1:1,1:1,1:1

Table content (continued):

rowspan++ = (1)	colspan++ = (1)
page2_0_0	
[Mathematical symbols and text]	
rowspan++ = (1)	colspan++ = (1)
page2_1_0	
[Mathematical symbols and text]	
Cell content	
[Mathematical formulas and text]	

もっとたくさんある



**Matthew
DeBlock**

私はテクノロジーとアートを愛し、その交差点に関わる多くのプロジェクトや趣味に取り組んできた。テクノロジーアートも、アート化されたテクノロジーも大切にしている。

これまでに作った素材や作品はすべて無料で、コピー・編集・販売も自由、商用利用も可能だ。理解・活用・発展やインスピレーション源としての利用も歓迎し、必要なら喜んでサポートする

。また、ブランド、ゲーム、メディアなどとの協力を強く望んでいる。無料のアドバイスやコンサルティングも可能で、さまざまな協力やパートナーシップを通じて面白いものを共に生み出したい。

Dscript.org

m@dscript.org

@physfx