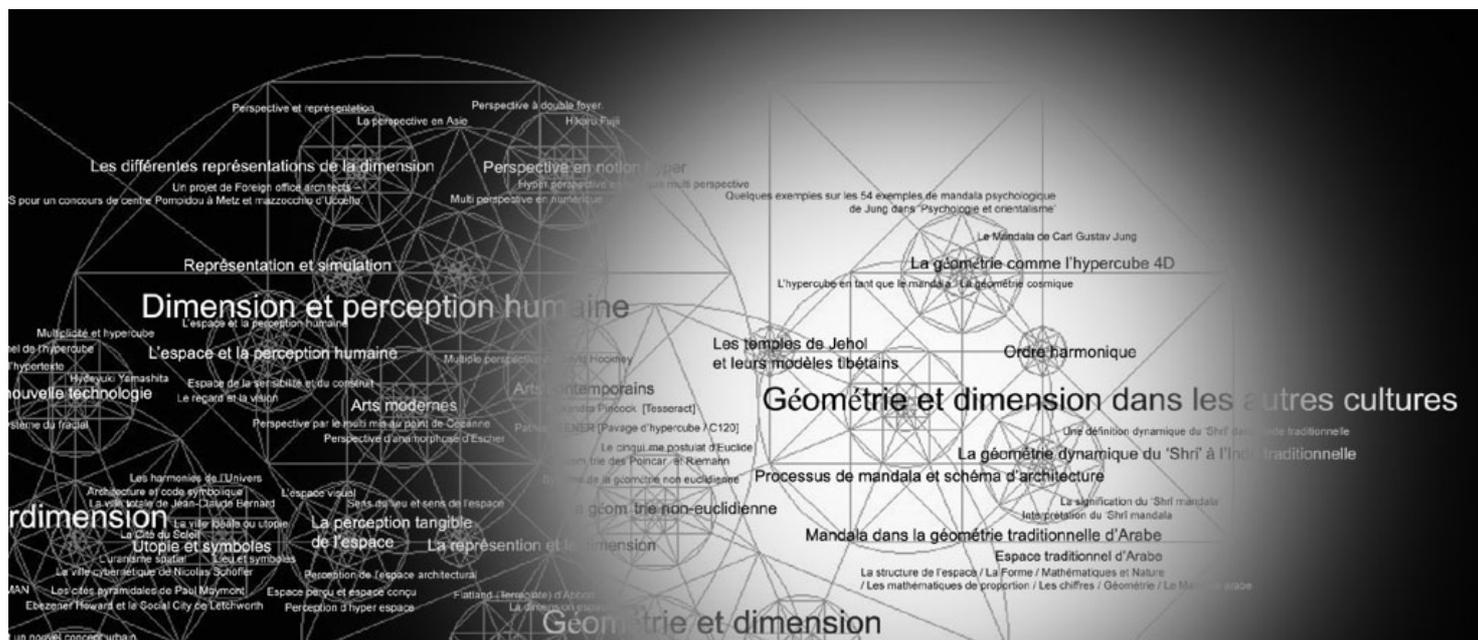


Actualisations et variances

Pendant cinq années (2002>2006) le jeune architecte coréen Sang Ha Suh a engagé une recherche, aboutie en Juillet 2006 sous le signe de l'excellence.

"Genèse et actualisation hypermédiatique de schémas d'architecture à partir d'un hypercube" fera prochainement l'objet d'un dossier spécifique [+] au sein de notre hyperbase Intranet. Notons simplement ici...





Multimodale par ses contenus, la nature multidimensionnelle de l'écriture et de la lecture hypermédiatique passe par des innovations ignorées, négligées ou pire "singées" [+]. Ainsi Des mathématiciens et des topologues se sont intéressé aux hypermédias en raison de cette « profondeur », ces abîmes perceptuels entre le « $n+1$ » et le « $n-1$ » que tant de référents du

domaine hypertextuel n'ont pas même abordé. Ils sont restés ainsi devant le seuil comme ceux dont les deux yeux ne fournissent (faute d'un cerveau adapté) aucun indice de relief et une simple exploitation 2D de la profondeur. Or c'est la « quatrième dimension" qui est en jeu

Il aura fallu attendre l'arrivée d'un architecte coréen, Sang Ha Suh pour rouvrir, entre 2001 et 2006 la voie de Rubik, Hinton, Hoffstadter... ainsi qu'Escher (ci-dessous) à sa manière.



[MAAREK 95] *Le Rubik's Cube est un labyrinthe*, Marcel Maarek, E(X/S)O, 1995ck Curran, UP8, 2006

[SUH 01] *Le retour au Réel*, Sang Ha Suh, mémoire de DEA . sous la direction de Patrick Curran 2C2M, 2000

[SUH 06] *Genèse et actualisation hypermédiatique de schémas d'architecture à partir d'un hypercube*, thèse de Doctorat en SIC, sous la direction de Patrick Curran, UP8, Juillet 2006

