

#A

HIPERMEDIA

¿Diseño?

Cueces o enriqueces???

¡ Pensar el alcance real !

AFFECTACIÓN

[Efecto / Afecto]

1.Introducción a Entornos Hipermedia.

Descripción: Análisis de la evolución de las prácticas hipertextuales y multimedia en la constitución de entornos Hipermedia y su influencia en el campo de las artes visuales.

Temas:

- 1.1.Presentación de la asignatura y criterios de evaluación.
- 1.2.Conceptos básicos de arquitectura de la información.
- 1.3.Conceptos generales Hipermedia.
- 1.4.Elementos básicos Hipermedia.
- 1.5.Interactividad: el ser humano como herramienta ultramedia.
- 1.6.Jorge Luis Borges: El jardín de los senderos que se bifurcan.

Sesiones prácticas:

- 1.1.Identificación de casos en y a través del world wide web.
- 1.2.Análisis de casos.
- 1.3.Construcción básica de un caso particular: desarrollarlo a través de un modelo funcional de arquitectura de la información.
- 1.4.Analizar el cuerpo propio como un dispositivo Hipermedia: establecer como caso.

LEVEDAD

New Media as the Encoding of Modernist Avant-Garde; New Media as Metamedia

RAPIDEZ

New Media as Faster Execution of Algorithms Previously Executed Manually or through Other Technologies

EXACTITUD

New Media as Digital Data Controlled by Software

New Media as the Aesthetics that Accompanies the Early Stage of Every New Modern Media and Communication Technology

New Media as Parallel Articulation of Similar Ideas in Post-WWII Art and Modern Computing

New Media as the Mix Between Existing Cultural Conventions and the Conventions of Software

VISIBILIDAD

MULTIPLICIDAD

CONSISTENCIA

new media objects exist as data

REPRESENTACIÓN NUMÉRICA

the different elements of new media exist independently

MODULARIDAD

new media objects can be created and modified automatically

AUTOMATIZACIÓN

new media objects exist in multiple versions

VARIABILIDAD

The logic of the computer influences how we understand and represent ourselves

TRANSCODIFICACIÓN

[La nueva
cronometría es
transhistórica: no
hace historia sino
que la borra]

TRANSMEDIA

ULTRAMEDIA

El fin de la Historia

La aceleración de lo nuevos y viejos medios (*a través de*)

La distancia crítica

¡ Inmediatez !

CAMBIO DE FASE

SER O NO SER

esta es

LA CUESTIÓN

PROBABLEMENTE
CON PROBABILIDAD

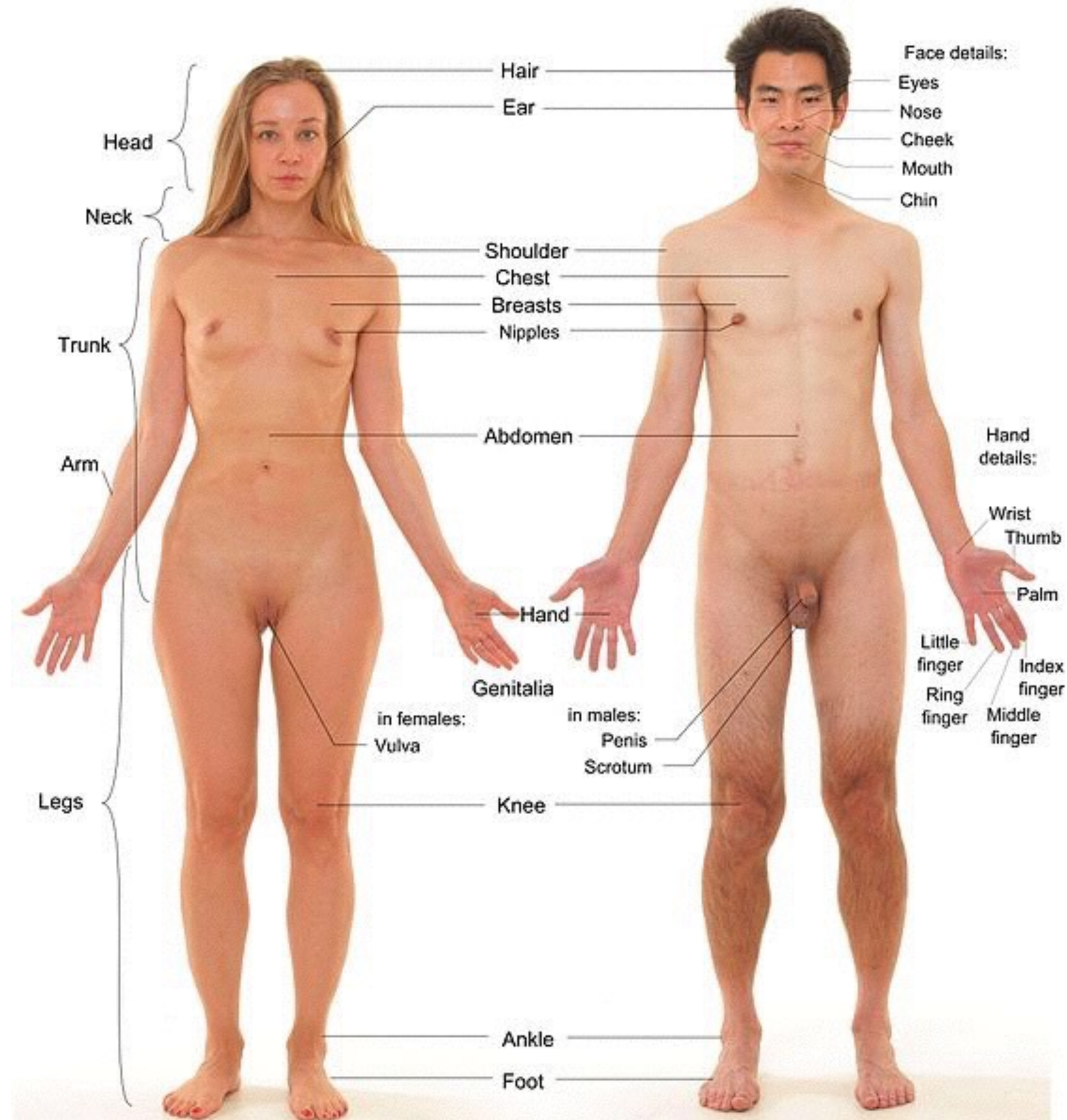
Construimos a nuestra imagen y semejanza

SIEMPRE

EN LO BUENO Y EN LO MALO...

SOMOS INFORMACIÓN

INFORMAMOS



EL CUERPO SIN ORGANOS

A pesar de todo....

Somos lo que somos

Un gran ejemplo de arquitectura de la información

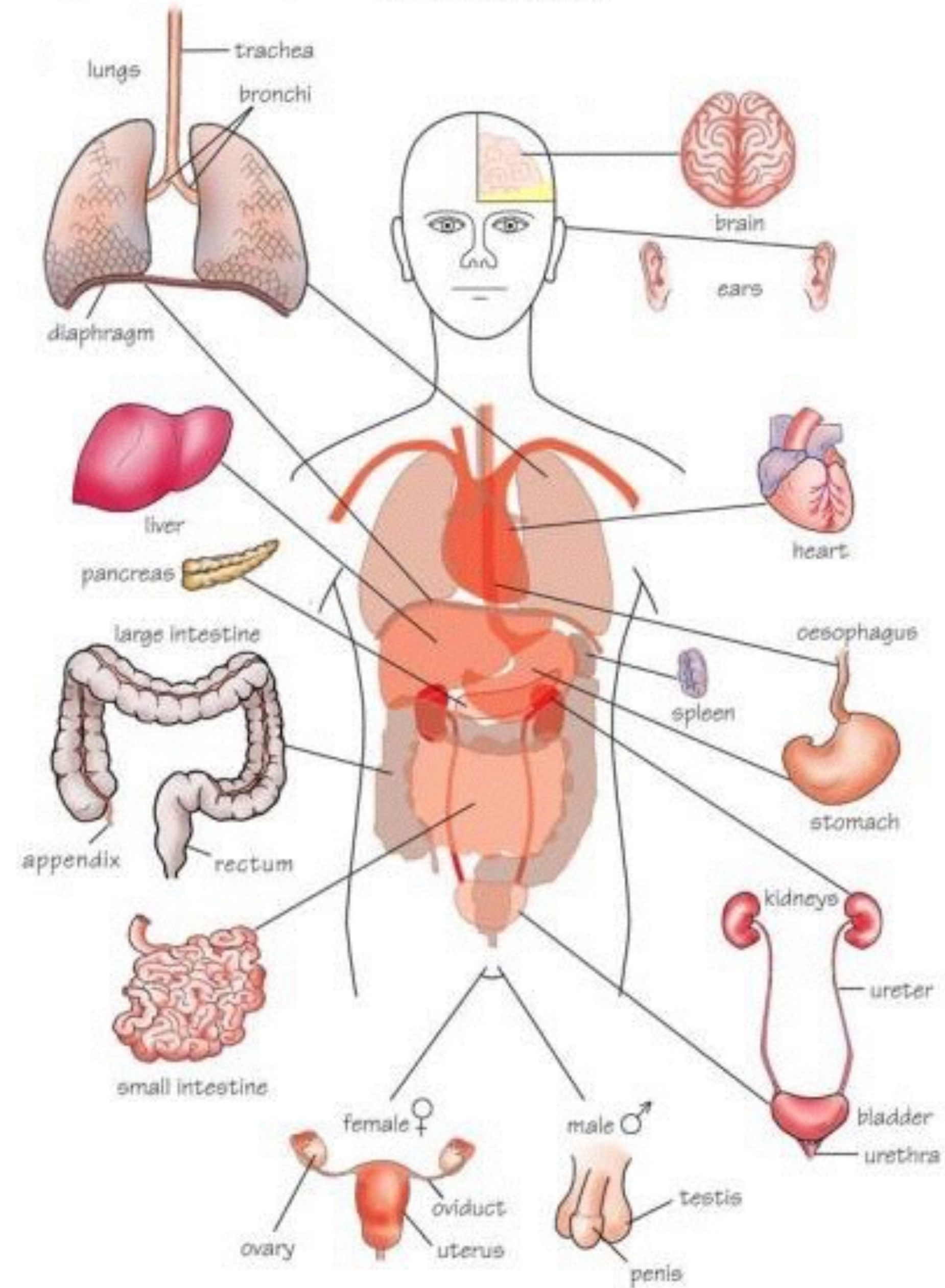
... y sin embargo

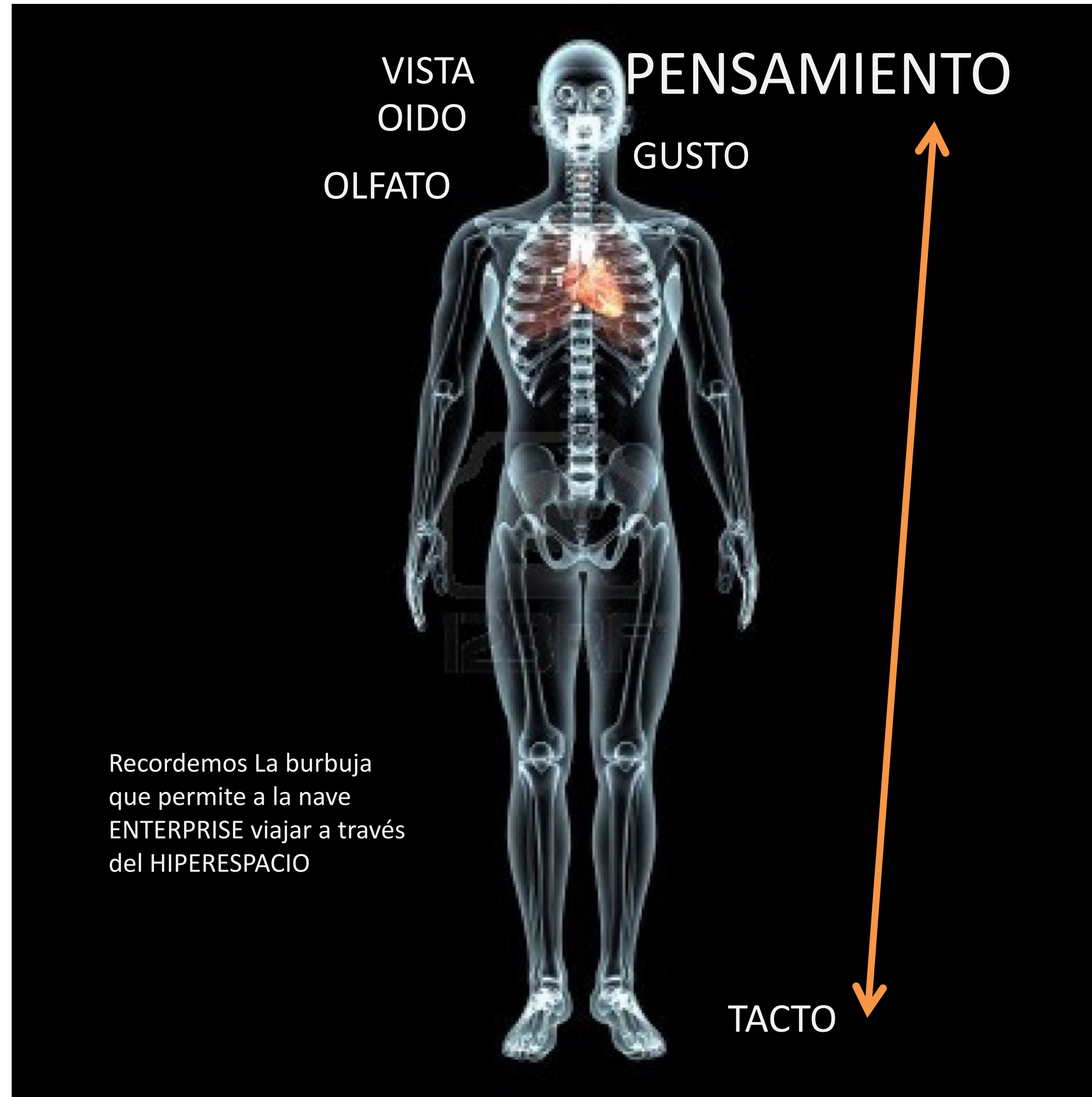
Somos hijos del caos y de una gran explosión

MINERALIDAD ABSOLUTA

CRISTALINOS... CASI.

THE HUMAN BODY







MÁQUINA
TRANSMEDIA
[ser ahí]
en el tiempo
HEIDEGGER









[Según la mecánica cuántica, un material será transparente a cierta longitud de onda cuando en su esquema de niveles de energía no haya ninguna diferencia de energía que corresponda con esa longitud de onda. Así, el aire y el vidrio son transparentes, porque en sus esquemas de niveles de energía (o bandas de energía, respectivamente) no cabe ninguna diferencia de energía del orden de la luz visible. Sin embargo, sí que pueden absorber, por ejemplo, parte de la radiación infrarroja (las moléculas de agua y de dióxido de carbono absorben en el infrarrojo) o del ultravioleta (el vidrio bloquea parte del espectro ultravioleta)]

























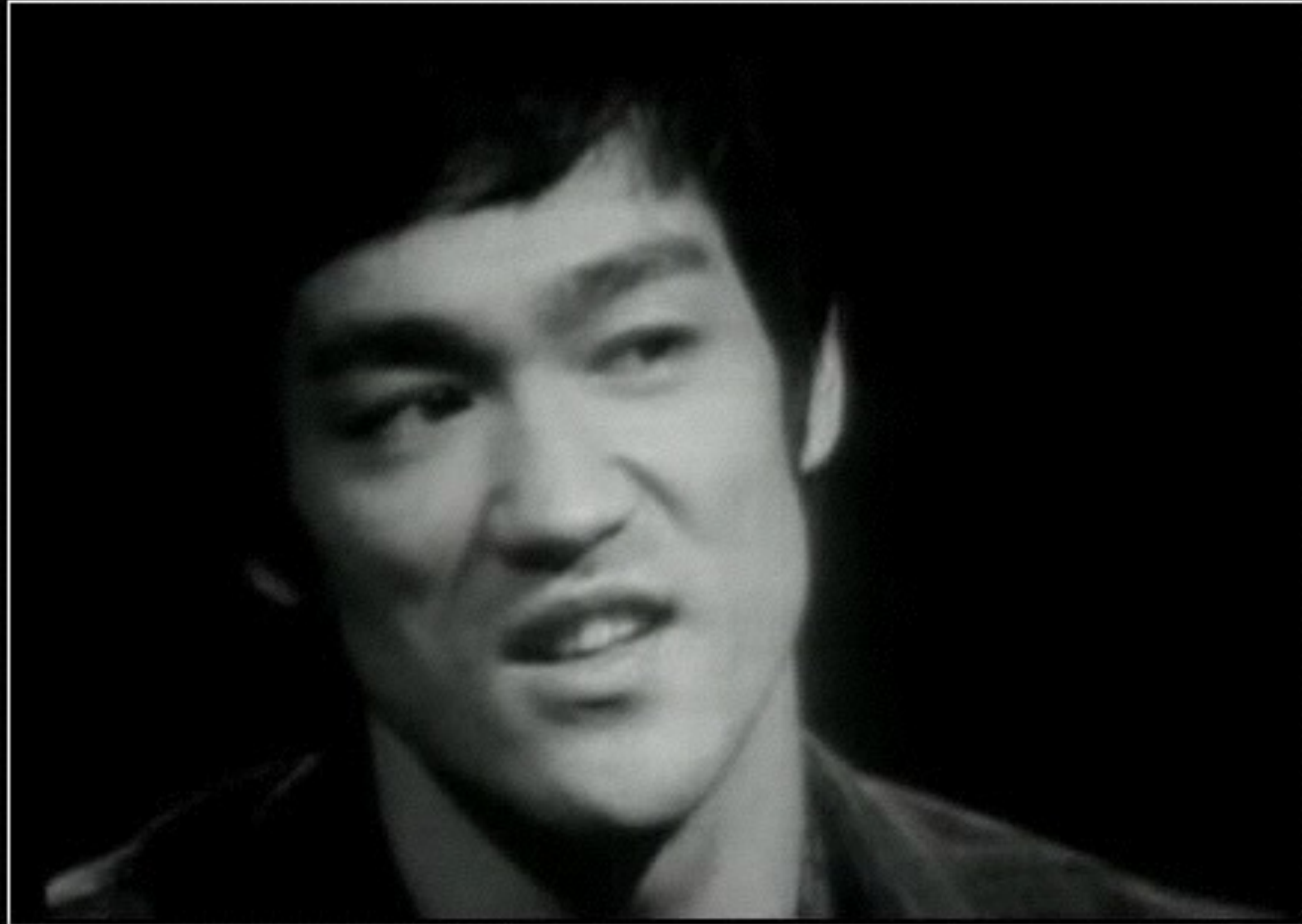












Be water, my friend

Empty your mind. Be formless, shapeless. Like water. You put water into a bottle and it becomes the bottle. You put in a teapot, it becomes the teapot. Water can flow, or it can crash. Be water, my friend!