

RESÚMENES

Javier ARACIL: *La Theorie des Systemes comme langage.*

L'article analyse les possibilités, les problèmes et les limitations des soi-disant modèles informatiques de simulation de systèmes utilisés pour la représentation de certains aspects et conduites de la réalité. Puisque la technique précède la compréhension théorique de l'événement, il faut un appareil théorique qui permette de comprendre ce qu'on fait en construisant des tels modèles: la Théorie des Systèmes atteint ce but. Aucun schéma conceptuel, aucun langage ou vision du monde où la pluralité est le caractère dominant, n'importe quelle méthodologie avec une volonté de représentation invite à partir de la même épistémologie pluraliste.

Javier ARACIL: *The Theory of Systems as a language*

Analysis of the possibilities, problems and limitations of so-called informatic models of simulating systems need for the representation of specific aspects and behaviours of the reality. Being technique ahead of theoretic comprehension of the fact, it is necessary a theoretic system to be able to understand what happens when shaping those models: the theory of systems fulfils this aim. No conceptual scheme, language of view of the world has the quality of using up reality, nor takes a privileged place.

*

Birgit WAGNER: *Le télescope et l'écrite. Les instruments de Galilée et les medias.*

Cet essai propose une recherche archéologique dans l'histoire des medias: à partir de l'emploi que Galilée fait du télescope (emploi instrumental/medial), le statut épistémologique de la connaissance médiatisée devient visible. Un regard sur ses textes fait comprendre le procès de transformation/traduction que souffre tout "contenu" qui passe des sciences exactes au discours littéraire/philosophique.

Birgit WAGNER: *The telescope and the writing. Teha instruments of Galileo and the media.*

This essay proposes an archieologic search in the history of the media through the use Galileo makes of the telescope (instrumental/medial use), which shows the epistemologic status of the mediatic knowledge. A review of the texts allows to understand the process of transformation/translation of any "content" which transforms exact sciences into the literary/filosofic discourse.

*

Coronada PICHARDO: *Le schema potentiel des poèmes-machine. La Metametrica de Juan Caramuel.*

Juan Caramuel, au XVIIIème siècle, décrit et esquisse des poèmes-machine capables de fabriquer des milliers de millions de vers differents. Cet article étudie l'oeuvre du moine espagnol.

Coronada PICHARDO: *The potential sheme of poems-machine. La Metametrica of Juan Caramuel.*

Juan Caramuel, in 18th century describes and shows some poems-machine able to make thousand of diferent verses. This article is on the spanish monk's work.

*

Virginia GUARINOS: *La radio cinématographique. Un film pour a veugles: un récit au troisieme degré.*

Une station espagnole émet en même temps un discours parallèle et dans la radio et dans la télévision, destiné à des recepteurs aveugles. Ce travail réfléchit aux problèmes de type discursif et/ou sémiotique qui s'y posent.

Virginia GUARINOS: *The Cinematographic radio, cinema for the blind: a narrativa in the third grade.*

A Spanish station broadcasts simultaneously a paralel discourse in radio and television destined for blind recivers. This work reflects on the discursive and semiotic problems which arise.

*

Miriam E. VILLA y Elena PÉREZ: *The video game, a new tale.*

A study of the structure and the contract of reading established in the videogame according to the operating principles in Literary Theory and Semiotics. As a narrative text it gives rise to the contract of reading typified by a acquiescence of strategies which shape adolescents as a pattern of readers. Fiction (related to the already known register of the traditional tale) and the interactive condition (stressed by key strategies which develop effects of verisimilitude) are the arguments to explain consumption.

Miriam E. VILLA y Elena PÉREZ: *La video-jeu, un nouveau récit.*

Il s'agit d'une étude de la structure et du contrat du lecture établi dans le vidéo-jeu, d'après les principes opératifs de la Théorie Littéraire et de la Sémiotique. En tant que texte narratif, il donne lieu à un contrat de lecture caractérisé par une série de stratégies qui configurent l'adolescent comme lecteur idéal. La fiction (en rapport avec le registre du récit traditionnel) et la condition interactive (accentuée par des stratégies clefs qui font un effet de vraisemblance) sont les arguments pour expliquer sa consommation.

*

Texto francés: Rosa de Diego.
Texto inglés: M^a Teresa Navarro.