

# PRESENTACIÓN

## FOREWORD

Este monográfico se encuadra dentro del proyecto de investigación *Mirar al mundo con nuevos ojos. Perspectives, frames y perspectivismo filosófico* (I+D+i PID2022-142120NB-I00 financiado por MCIN/AEI/10.13039/501100011033 y por el “Fondo Europeo de Desarrollo Regional [FEDER], Una manera de hacer Europa”). Uno de los objetivos de este proyecto se centra en identificar las características más importantes del perspectivismo expresado en las series de televisión, y otros productos culturales, y conectar esas características con las del perspectivismo filosófico. La hipótesis de partida es que los análisis perspectivistas de este tipo de formas culturales ofrecen posibilidades conceptuales altamente sugerentes, ricas en contenido e implicaciones, que van más allá de los análisis comúnmente ofrecidos por el periodismo cultural. Para dar unidad a los trabajos del monográfico decidimos, en lugar de hablar del perspectivismo en general, centrarlos todos en las perspectivas personales de primera, segunda y tercera persona que ya trabajamos en proyectos de investigación anteriores, concretamente en el anterior (2019-2022) titulado *Perspectivas personales, conceptos y aplicaciones*. Una versión previa de los trabajos aquí presentados fueron expuestos en una mesa redonda en el XXV Congreso Mundial de Filosofía celebrado en Roma en agosto de 2024.

Cada vez resulta más común encontrar análisis filosóficos que centran su atención en los productos culturales. Referencias importantes son los libros de la serie *Filosofía y Cultura Pop* de Blackwell y una colección similar de libros recientemente publicados por Open Court. Las formas culturales de expresión han sido abordadas de muchas maneras (periodismo, estudios sociales y culturales, etc.). Sin embargo, se necesita un análisis filosófico serio, especialmente cuando plantean nuevas tesis filosóficas sustantivas.

El objetivo de este monográfico es mostrar la aplicación de nociones tomadas del perspectivismo filosófico a manifestaciones de la cultura popular. Nos centraremos en una clase muy especial de perspectivas que llamaremos “perspectivas personales” de primera, segunda y tercera persona. La característica más importante de las perspectivas personales no consistirá en tener sujetos personales como portadores del punto de vista, sino en ser identificables y descriptibles a través de ciertos contenidos y actitudes peculiares de, digamos, un “nivel personal”.

Esto va en la línea de discusiones recientes de Ernest Sosa, Lynne Rudder Baker y Donald Davidson.

Discutiremos el razonamiento ordinario que involucra la noción de perspectiva, desde la primera, la segunda y la tercera persona, utilizando principalmente como fuentes de evidencia productos como novelas, películas, series de televisión, cómics o videojuegos, entre otros. Este análisis permitirá entender que el uso de las perspectivas personales tiene una gran influencia en la construcción de la narrativa. El uso de la primera persona (con pronombres como “yo”, “nosotros” o “nos”), hará que los relatos estén narrados desde un punto de vista subjetivo, generándose una sensación de intimidad con el público. La segunda persona (con pronombres como “tú” o “vosotros”), como variante de la primera, interpela directamente al público, convirtiéndolo en cómplice. Por su parte, la tercera persona (con pronombres como “él”, “ella”, “ellos” o “ellas”) genera una sensación de objetividad.

Gran parte de los artículos que componen este monográfico se centrarán en estas cuestiones analizando productos audiovisuales. Margarita Vázquez, en *La filosofía del true crime. Explorando las perspectivas de la primera, segunda y tercera persona*, explorará el *true crime* para determinar si este género puede proporcionar conocimientos epistémicos relevantes sobre las perspectivas personales y la combinación de perspectivas. Sara González García, en *La confianza y el punto de vista de la tercera persona: Una ejemplificación en series de televisión*, analiza la confianza relacionando sus tres dimensiones con los distintos tipos de perspectivas: autoconfianza (primera persona), confianza mutua (segunda persona) y confianza en instituciones o expertos (tercera persona). Prestará especial atención al concepto de *bonus of trust*, una confianza adicional otorgada a personas e instituciones, que puede ser manipulada. Ejemplificará la manipulación del *bonus of trust* a través de algunas series de televisión y concluirá que las dinámicas de confianza contribuyen a entender cómo percibimos instituciones, expertos y relatos culturales. Abraham Hernández, en *Las perspectivas personales y los límites del conocimiento: un análisis filosófico de la serie El problema de los tres cuerpos*, utiliza la serie *El problema de los tres cuerpos* para mostrar que la combinación de diversas perspectivas narrativas facilita la reflexión sobre cómo las perspectivas personales, los enfoques narrativos y los marcos de referencia influyen en las representaciones del espectador. Diana I. Pérez, en *Sobre la amistad: Una defensa de la pluralidad de perspectivas*, utiliza la serie *Sex and the City* para reflexionar sobre la noción “punto de vista personal” y las diversas formas de acceder a ellos. A través de los puntos de vista presentes en dicha serie, analizará la pluralidad de perspectivas que caracterizan las relaciones

de amistad de sus protagonistas. Mi contribución en este trabajo, *Focalización y perspectivas personales en las series de televisión*, consistirá en examinar las perspectivas en primera, segunda y tercera persona argumentando que el uso éstas están estrechamente ligadas al concepto de focalización. Sostendré que el tipo de narrador que guía la historia está relacionado con la forma de focalización que orienta la perspectiva narrativa y que, en general, configura la información que se le ofrece a los espectadores.

Otros artículos analizarán las perspectivas personales utilizando principalmente en obras literarias. Pablo Vera Vega, en *Engaño máximo: una lectura contra Dune*, se centrará en la saga *Dune* sosteniendo que en ella se perpetra una transgresión que denomina como “engaño máximo” y que consiste en la alteración del pacto fictivo que se da entre escritor y lector. Este engaño se asemeja al narrador no confiable y se basa en una articulación experimental de las perspectivas ficticias y reales, integrando las perspectivas de los personajes y del autor con las de los lectores. Natividad Garrido, en *Perspectivas personales en la literatura*, muestra en su trabajo que la literatura se convierte en un espacio de reflexión ideal para la filosofía perspectivista y el análisis de las perspectivas personales debido a la “estructura perspectivista” de algunas obras literarias. Empleará tres obras de Hervé Guibert como un ejemplo relevante que aporta a un análisis profundo de las perspectivas personales, sus contenidos y las relaciones que se establecen entre ellas. Enrico Brugnami, en *Un análisis de la atribución de perspectivas personales en la metaficción*, investigará el papel de las perspectivas personales en las obras metaficcionales *Seis personajes en busca de autor*, de Luigi Pirandello y *Opus*, de Satoshi Kon. Comparará la metaficción con la ficción, explicando cómo dichas obras son metaficcionales y fijándose especialmente en la interacción entre sus planos ontológicos. Examinará los elementos de las perspectivas de los personajes que son plenamente personales y mostrará cómo difieren de las perspectivas en obras de ficción convencionales.

Por su parte, el trabajo de Manuel Liz, *La perspectiva de segunda persona en los videojuegos*, consistirá en analizar la noción de puntos de vista personales y la aplicación de dicho análisis en el campo de los videojuegos. Su aportación es especialmente interesante dado que realizará una distinción entre la estructura superficial y la estructura profunda de los puntos de vista personales reflexionando sobre la fuerza performativa asociada a cada uno de ellos. Además, prestará especial atención a los puntos de vista de segunda persona. Liz sostendrá que la posibilidad de adoptar puntos de vista de segunda persona en espacios virtuales, como los de los videojuegos, permite obtener la seguridad de que existe un

mundo externo con al menos algunas entidades personales que poseen una mente consciente.

En definitiva, a través de la aplicación de nociones del perspectivismo filosófico, se examina cómo las perspectivas de primera, segunda y tercera persona influyen en la construcción de narrativas en productos culturales. El uso de estas perspectivas supone un impacto significativo en la narrativa, generando diferentes niveles de intimidad y complicidad con el público. Al explorar cómo se integran en diversas formas culturales, desde novelas y películas hasta series de televisión y videojuegos, se puede observar cómo moldean la experiencia del espectador y enriquecen la narrativa. En conjunto, estos trabajos subrayan la relevancia del estudio de las perspectivas personales en la filosofía contemporánea y su capacidad para ofrecer nuevos análisis de las manifestaciones culturales. Por tanto, no solo se busca ampliar nuestra comprensión filosófica de las perspectivas personales, sino también fomentar una apreciación más crítica y profunda las expresiones culturales que forman parte de nuestra vida cotidiana.

LAURA GARCÍA DÍAZ