

# UN ANÁLISIS DE LA ATRIBUCIÓN DE PERSPECTIVAS PERSONALES EN LA METAFICCIÓN<sup>1</sup>

## *AN ANALISIS OF THE ATRIBUTION OF PERSONAL PERSPECTIVES IN METAFICTION*

Enrico Brugnami

10.26754/ojs\_arif/arif.2024211326

### RESUMEN

En el presente artículo se analiza el papel de las perspectivas personales en las obras metaficcionales *Seis personajes en busca de autor*, de Luigi Pirandello (1969), y *Opus*, de Satoshi Kon (2021a, 2021b). Para ello, primero se analiza el concepto de perspectiva personal a la luz de la obra de Manuel Liz y Margarita Vázquez y se consideran algunos criterios para la adscripción de identidad personal a un sujeto. Posteriormente, se aborda el concepto de metaficción en comparación con el de ficción y se explica de qué manera las obras de Pirandello y Kon son metaficcionales. Se atiende a la interacción entre los distintos planos ontológicos de ambas obras, especialmente en *Opus*. Seguidamente se analiza qué elementos de las perspectivas que expresan los personajes puede decirse que sean aspectos plenamente personales y qué diferencia guardan respecto a las perspectivas en obras de ficción más convencionales. Como conclusión, se reflexiona acerca de la posibilidad y conveniencia de adscribir perspectivas personales a personajes de ficción y metaficción.

**PALABRAS CLAVE:** perspectiva personal, aspecto personal, metaficción, Luigi Pirandello, Satoshi Kon.

---

<sup>1</sup> Trabajo cofinanciado por la Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información de la Consejería de Economía, Conocimiento y Empleo y por el Fondo Social Europeo (FSE) Programa Operativo Integrado de Canarias 2014-2020, Eje 3 Tema Prioritario 74 (85%). Esta publicación es parte del proyecto de 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”.

## ABSTRACT

This article analyses the role of personal perspectives in the metafictional works *Six Characters in Search of an Author* by Luigi Pirandello (1969) and *Opus* by Satoshi Kon (2021a, 2021b). To do so, it first examines the concept of personal perspective considering the work of Manuel Liz and Margarita Vázquez, as well as taking into account some criteria for attributing personal identity to subjects. Subsequently, the concept of metafiction is explored in comparison with that of fiction, explaining how Pirandello's and Kon's works qualify as metafictional. Particular attention is given to the interaction between the different ontological layers in both works, especially in *Opus*. Following this, the analysis focuses on which elements of the perspectives expressed by the characters can be considered personal aspects and how they differ from perspectives in more conventional works of fiction. Finally, the article reflects on the possibility and convenience of ascribing personal perspectives to fictional and metafictional characters.

**KEYWORDS:** personal perspective, personal aspect, metafiction, Luigi Pirandello, Satoshi Kon.

## 1. INTRODUCCIÓN

Siempre se dice que la realidad supera a la ficción. Comparamos nuestras historias con las de los personajes de nuestros libros, películas y series de televisión favoritas. A veces, aprendemos de ellas, como si fuesen verdaderos experimentos mentales. Otras veces, simplemente nos entretienen. Aunque esa no es una función ni un propósito menor. Con las obras de ficción disfrutamos contemplando situaciones y perspectivas que no pueden darse en la vida real. Y hay un tipo muy especial de obra ficcional donde la obra misma se convierte en el objeto de consideración y reflexión. Estoy hablando de las obras de metaficción, es decir, aquellas obras donde hay un desdoblamiento entre un plano ontológico interno a la obra y un plano externo, donde sus personajes entran en interacción (ficcional) con el público lector o espectador y con el autor.

El análisis de este artículo se centra en dos obras metafictionales: la obra de teatro *Seis personajes en busca de autor* (1969, edición original de 1925) de Luigi Pirandello y el manga (cómic japonés) *Opus* (2021, edición original de 2011) de Satoshi Kon. Ambas obras rompen las convenciones narrativas de las obras de ficción. La primera constituye un ejemplo clásico de metaficción y de “obra dentro de una obra” (“teatro dentro del teatro”), mientras que la segunda, debido al uso especial

de las viñetas y de la ordenación de las páginas que hace su autor, nos permite explorar formas de metalepsis que difícilmente pueden darse en la letra escrita o en la pantalla. En ambas, accedemos a su carácter metaficcional gracias a las perspectivas de los personajes, las cuales expresan algunos aspectos que coinciden con las perspectivas personales. Veamos, primero, de qué hablamos cuando hablamos de perspectivas personales.

## 2. ¿QUÉ SON LOS PUNTOS DE VISTA PERSONALES?

El mundo es plural. Encontramos múltiples opiniones, ideologías, maneras o formas de vivir, así como diversas explicaciones a un mismo hecho. Podemos hablar de pluralismos epistémicos, culturales, éticos, políticos, ontológicos, lingüísticos o científicos. Pero a pesar de dicha pluralidad, convivimos con otros sujetos, nos comunicamos exitosamente (en la mayoría de las ocasiones) y podemos incluso llegar a resolver desacuerdos. En nuestras acciones y maneras de vivir establecemos relaciones, de muy diverso tipo, con un mundo plural pero cada vez más interconectado, con nuestro entorno, con los sujetos que nos rodean y con los que interactuamos. Todos estos accesos, emplazamientos e interacciones suponen la adopción de un punto de vista<sup>2</sup> (Liz, 2013; Colomina-Almiñana, 2018). Siempre adoptamos puntos de vista. O, dicho de otra manera, no podemos no adoptar un punto de vista (Leibniz, 2003). Hay muy diversos tipos de puntos de vista, según varíe su portador, el contenido representado o las condiciones de posesión del propio punto de vista (Liz y Vázquez, 2015; Hautamäki, 2020). Pero en este artículo me centro únicamente en un tipo de puntos de vista muy concreto, a saber: los puntos de vista personales.

¿Qué es una perspectiva personal? Siguiendo a Manuel Liz, los puntos de vista deben cumplir con dos características: 1) ser albergadas por una persona y 2) que su contenido sea personal (Liz, 2022: 208). La primera característica es, aparentemente, bastante obvia: solo una persona puede albergar perspectivas personales. Más interesante podrá ser fijarnos en la segunda característica, es decir, que una perspectiva es personal si tiene un contenido personal. Pero ¿qué cuenta como contenido personal? ¿Qué hace que el contenido de una perspectiva sea estrictamente personal? Varios son los elementos o aspectos que pueden atribuirse a sujetos personales y, por lo tanto, a sus perspectivas, entre ellos: que

---

<sup>2</sup> En el presente artículo, las nociones de punto de vista y perspectiva son tomadas como sinónimas.

incluya contenidos conceptuales explícitos y contenidos no conceptuales, que incluya elementos normativos, prácticos y temporales, que sea una perspectiva reflexiva (Liz, 2013: 115-116), así como que incorpore en su contenido elementos elusivos, corporeizados (referentes al cuerpo del portador) y narrativos (Liz, 2022: 211-212).

Una perspectiva tiene un aspecto normativo si incluye o hace referencia a un conjunto ordenado de valores y normas, respondiendo el orden a la importancia de dichos valores y dichas normas en el contexto de aplicación de la perspectiva. Si incluye, además, referencia explícita a acciones, nos encontramos frente a perspectivas prácticas. Tiene aspectos temporales una perspectiva si entre sus contenidos encontramos marcadores temporales. Es reflexiva si en su contenido hay referencias, explícitas o implícitas, a la propia perspectiva. Respecto de los aspectos narrativos y corporeizados, una perspectiva es personal cuando hace referencia, directa o indirectamente, al cuerpo del portador de la perspectiva y, además, es capaz de encadenar hechos de una forma que simule una narración. Por último, una perspectiva tiene aspectos elusivos si es incapaz de representar, a la vez, los múltiples aspectos de lo representado. Por ejemplo, en la percepción de una puerta no vemos, ni podemos ver, todos sus lados al mismo tiempo. En una perspectiva que involucra una persona, los aspectos elusivos son contenidos cualitativos de su mente<sup>3</sup>.

El análisis puede extenderse hacia los criterios para discernir la identidad personal de un sujeto. Por ejemplo, respecto de una persona, dos criterios podrían ser la perduración en el tiempo del cuerpo o la perduración en el tiempo de estados psicológicos (Sider, 2001: 192). La elección entre ambos criterios es arriesgada, y cada una conlleva problemas. ¿Qué criterio es más útil para poder adscribir a un sujeto, desde un punto de vista de segunda persona, su identidad personal? El criterio de la continuidad o perduración psicológica establece que el mantenimiento en el tiempo de aquellos estados mentales que configuran nuestra identidad (sean cuales sean) es una condición suficiente para que una persona sea quien dice ser. Esto podría ser plausible desde un punto de vista de primera persona, al acceder a la identidad personal del sujeto portador del punto de vista de forma reflexiva. Pero desde un punto de vista de segunda persona, al no tener acceso al contenido mental de las personas más allá de lo que expresan verbal o conductualmente, el

---

<sup>3</sup> Para un tratamiento más extenso de estas cuestiones, véase Liz (2013; 2022). Para una comparación, atendiendo a estos aspectos, entre las perspectivas personales y las perspectivas que albergan máquinas o inteligencias artificiales, véase Brugnami (2025).

criterio de la perduración psicológica no nos asegura una correcta adscripción de identidad personal. Imaginemos un caso en el que nos encontramos frente a dos personas que no conocemos y una está imitando a la otra perfectamente. Si atendemos solamente a las expresiones de sus creencias, intenciones y otros estados psicológicos, no podremos identificar dos identidades distintas. Solamente si conocemos a una de las personas de antemano podemos identificarla y pensar, entonces, que la otra persona está realizando una imitación. Del mismo modo, el cerebro de una persona que ha sido trasplantado en la cabeza de otra, ¿configura una nueva identidad personal, pues el cuerpo ha cambiado? ¿Sigue siendo la misma persona? (Olson, 2016: 78-84).

Podríamos pensar, pues, que el criterio de la perduración del cuerpo es un mejor indicador. Y que, además, podría ser suficiente. Pero pensemos en casos en los que una persona cambia sus actitudes, su manera de pensar y su manera de actuar de forma radical e integral a lo largo del tiempo. En esta situación, un comentario muy cotidiano pero muy revelador podría ser el decir “se ha convertido en una persona radicalmente distinta” o “es una nueva persona”. Un caso más sustancial es el de personas con trastorno de identidad disociativo, antes conocido como trastorno de la personalidad múltiple (Williams, 1957: 247). Un mismo cuerpo instanciando diversas personalidades en el tiempo o diversos cuerpos instanciando una misma personalidad. Estos contraejemplos nos llevan a asumir que necesitamos ambos criterios para adscribir o identificar una personalidad a un sujeto. E incluso utilizando ambos criterios pueden surgir problemas (Sider, 2001: 199-200), aunque sin necesidad de asumir el escepticismo humeano respecto de la identidad personal. Sin embargo, no es el cometido de este artículo profundizar en esta problemática. Para el análisis que aquí propongo, me centro solamente en los aspectos reflexivos, temporales, narrativos y elusivos de las perspectivas personales porque considero que son buenos indicadores de si una perspectiva es, o parece ser, personal.

### 3. FICCIÓN Y METAFICCIÓN

Cuando pensamos en perspectivas personales, nos vienen a la mente las nociones de perspectivas en primera, segunda y tercera persona. En el ejercicio habitual de nuestras habilidades cognitivas y afectivas hacemos uso de los tres tipos de puntos de vista, según si el índice utilizado es un “yo”, un “tú” o “vosotros” o un “él”, “ella”, “ellos” o “ellas”. Un ámbito de la realidad donde vemos una interacción entre puntos de vista de primera, segunda y tercera persona es en la

literatura y otros medios como el cine, el cómic, los videojuegos o las series de televisión (García Díaz, 2024: 116). Es decir, en los discursos ficcionales.

Una obra de ficción, normalmente, es autorreferencial. No necesitamos remitirnos a una realidad exterior a la obra para comprenderla. La narración de los sucesos suele estar contenida en el mundo ficcional o diegético (el mundo interno de la obra). Por ejemplo, los sucesos relatados en *El señor de los anillos* (Tolkien, 2024) ocurren en la Tierra Media. Puede que los sucesos de una obra ocurran en una localización que coincide con una parte de nuestro mundo real. Por ejemplo, una novela o serie de televisión que ocurra en la ciudad de Arrecife, en Lanzarote. Puede que incluso se inspire en hechos reales y trate de representarlos de una forma lo más fidedigna posible. Igualmente nos encontraríamos frente a un caso de ficción, en tanto que los hechos son reconstruidos y representados de una forma distinta a como ocurren en la realidad. Véase, por ejemplo, el análisis de Laura García Díaz de la serie histórica *The Crown* (Morgan *et al.*, 2016-2023). En ella, los hechos se construyen de forma verosímil mediante la interacción de perspectivas de primera, segunda y tercera persona, concluyendo que “los sucesos que conforman la serie están basados, en parte, en hechos reales, pero son ficción” (García Díaz, 2024: 117).

De los relatos de ficción que consumimos podemos extraer diversas lecturas. Algunas de ellas son menos comprometidas. Otras nos afectan de forma más directa, por ejemplo, empatizando con un personaje. Uno de los múltiples aspectos que puede tener una obra ficcional es la de servir como transmisora de una enseñanza. Sin embargo, esta enseñanza o empatía se da por un acto de analogía entre los sucesos en el mundo ficcional y sucesos (o posibles sucesos) en el mundo real. No porque los personajes nos hablen de forma directa.

Sin embargo, hay ocasiones donde, en una obra de ficción, sí se nos habla de forma directa, tanto al público lector o espectador como al autor o autora (o, mejor dicho, simula la sensación de interpelación directa). Algunas veces esta interpelación es parcial, como cuando en una película o serie de televisión se rompe de forma breve la cuarta pared. Otras veces esta interpelación puede ser total. En este último caso, la narración adopta un carácter enteramente reflexivo, pues la trama de la obra se centra precisamente en esa reflexividad que expresan los puntos de vista de los personajes y en su comunicación con el público o con el autor (Federman, 1993).

En este caso de interpelación total nos encontramos con una obra de meta-ficción. En la meta-ficción, como hemos dicho, la narración principal y más importante es aquella en la que se representa la relación entre los personajes de

la obra y elementos del mundo real, incluidas la persona lectora y la persona autora (aunque la reflexividad metaficcional puede darse también entre los propios personajes de la obra, como veremos en *Opus*). Es mediante el recurso de la metalepsis como se obtiene esta característica reflexiva de los discursos metafccionales. La metalepsis permite que se establezca una relación mediante la cual, desde el mundo ficcional de la obra, se accede a un mundo metaficcional (también llamado metadieético), un mundo externo a la obra y que es compartido con el público lector y con el autor o autora (Zavala, 2018). De esta manera, se consigue un efecto literario donde la división entre apariencia y realidad parece desdibujarse.

Son muchos los ejemplos de obras metafccionales. En el cine encontramos ejemplos como *La rosa púrpura del Cairo* de Woody Allen (1985), *Adaptation. El ladrón de orquídeas* de Spike Jonze (2002) o *Más extraño que la ficción* de Marc Forster (2006). Podemos pensar también en obras pictóricas, como *El matrimonio Arnolfini* de Jan van Eyck (1434) o *Las meninas* de Diego Velázquez (1656). En literatura encontramos muchos ejemplos, como *Don Quijote de la Mancha* de Miguel de Cervantes (2015), *Niebla* de Miguel de Unamuno (2007), *Seis personajes en busca de autor* de Luigi Pirandello (1969), *Ficciones* de Jorge Luis Borges (2004) o el cuento “Ahí pero dónde, cómo” del libro *Octaedro* de Julio Cortázar (1979). En el caso del mundo del cómic y la novela gráfica, destacan obras de Grant Morrison como *Los invisibles* (Morrison et al., 2020) y *Flex Mentallo* (Morrison y Quitely, 2024), así como la ya mencionada *Opus* de Satoshi Kon (2021a, 2021b). En el presente artículo me centro única y exclusivamente en las obras *Seis personajes en busca de autor* de Pirandello y *Opus* de Kon. En la primera, por ser unas de las obras paradigmáticas en cuanto a la metaficción en literatura se refiere. En la segunda, por considerar que el formato cómic (más bien manga) de la obra, compuesta por viñetas, aporta formas de expresión de aspectos metafccionales que no podemos ver, con la misma claridad, en otros géneros literarios.

#### 4. LA METAFICCIÓN EN PIRANDELLO Y EN KON

##### 4.1. Veracidad y actuación en la metaficción de Pirandello

*Seis personajes en busca de autor* es una obra teatral del novelista y dramaturgo italiano Luigi Pirandello (1867-1936). Estrenada por primera vez en 1921 en el Teatro Valle “Franca Valeri”, en Roma, y publicada posteriormente en 1925, conforma una suerte de trilogía de obras metateatrales, siendo las otras dos *Cada cual a su manera* (1971), estrenada en 1924, y *Esta noche se improvisa la comedia* (2024),

estrenada en 1930. La obra nos emplaza en un teatro donde el director y los actores y actrices están ensayando en el escenario una obra del propio Pirandello. En un momento, el ensayo se ve interrumpido por la entrada de seis personas (los seis personajes) que aseguran estar buscando un autor que los acabe de escribir. Ellos son una madre, un padre, una hijastra, un hijo, un muchacho y una niña (aunque, ocasionalmente, Madama Pace, un séptimo personaje, entra en escena). Estos personajes encuentran en el director alguien a quien relatar sus dramas, buscando que él les permita representarlos. El director primero rechaza la idea para, finalmente, acceder a ella. El resto de la obra trata sobre los desacuerdos entre las representaciones de los personajes, las imitaciones de los actores y actrices y las modificaciones sugeridas por el director.

Los seis personajes son conscientes de que son incompletos, de que han sido pensados por un autor (presumiblemente el propio Pirandello, aunque en la obra no se especifica) que nunca los ha llegado a escribir del todo. Como si se trataran de esbozos esperando a ser dibujados de forma definitiva. El hecho de que ninguno de los personajes, excepto Madama Pace, tenga un nombre propio (ni siquiera el director, los actores, las actrices ni el autor<sup>4</sup>) es un aspecto intencionado por parte de Pirandello y sirve como elemento para recordar al lector que está, precisamente, ante una obra de teatro, ante una ficción, tratando así en varias ocasiones de impedir que la lectura nos lleve a un estado mental en el que nos sintamos abstraídos por los sucesos de la obra.

Los personajes se sienten incompletos porque nunca han tenido la oportunidad de mostrar su vida, su historia, su drama, al público. Según Pirandello, la relación de los personajes con sus dramas es un aspecto casi esencial a todo personaje de ficción: “Y ¿qué es el propio drama para un personaje? Todo fantasma, toda criatura de arte, para existir, debe tener su drama; es decir, un drama del cual es personaje y para el cual es personaje. El drama es la razón de ser del personaje, es su función vital, necesaria para existir. Yo, de aquellos seis [personajes], acogí, pues, la existencia, rechazando la razón de existir” (Pirandello, 1969: 26).

Los personajes claman al director, durante el ensayo, poder representar su drama en la escena. El director accede. Sin embargo, tras una breve representación de los personajes, decide que sean los actores y actrices quienes representen

---

<sup>4</sup> De hecho, que no se especifique qué autor ha creado a los seis personajes en el mundo ficcional de la obra puede llevarnos a la idea de que son los propios personajes, mediante la narración y representación de sus sucesos al director, los que construyen activamente tanto la obra como el autor. Para un análisis de *Seis personajes* a partir de esta idea, véase Osvaldo Prósperi (2017).

las escenas. De este modo, surge una paradoja cuando vemos que los propios personajes indican a los actores y actrices cómo deben representarlos. Y, del mismo modo, critican y burlan dichas actuaciones por no ser fidedignas. Son numerosos los casos donde el director decide cambiar el emplazamiento de un suceso para economizar tiempo y atrezo. Del mismo modo, los actores y actrices también deciden varios cambios a lo largo de la actuación. Uno de estos casos lo vemos bastante bien representado en un enfrentamiento que ocurre entre el hijo y el director, cuando el director le dice al hijo que debería agradecer la labor de los actores y actrices:

EL DIRECTOR.— Precisamente ¡Y usted debería de agradecerles ese interés!

EL HIJO.— (Al Director) ¿Pero todavía no se ha convencido de que no puede interpretarnos? ¡Sus actores sólo ven nuestra apariencia! ¿Creen ustedes que se puede vivir delante de un espejo que, no contento con apoderarse de nuestra imagen, nos la devuelve tan ridículamente desfigurada que nosotros mismos no la conocemos? (Pirandello, 1969: 108)

Pero esto no sucede solamente debido a una licencia artística del director y las actrices y actores, sino a una imposibilidad material de representar por completo las vivencias de los personajes: por imposibilidad de cambiar constantemente el escenario, por excesiva naturalidad y falta de dramatismo en lo que se supone que deben representar y por exceso de información. En este sentido, según el director, la vida de los personajes representada de forma exacta no sería atractiva para el público. La absurdez, en este caso, radica en que unos personajes, que fueron pensados para pertenecer a una obra de teatro y entretener al público, no ven sus dramas y vivencias representadas porque no logran agradar al público ni ser lo suficientemente dramáticos. Al fin y al cabo, mientras que los sucesos que representan los personajes no son, para el director, más que escenas ficcionales pertenecientes a un guion, para los personajes son hechos reales que han vivido. Pero la verdad debe dejar paso al espectáculo. Esto lo vemos en otro enfrentamiento, esta vez entre la hijastra y el director. Después de que la hijastra haya hecho una corrección a uno de los autores sobre su actuación, le contesta el director:

DIRECTOR.— (*Irónico*) ¡Bravo! ¿Y quiere usted que digamos eso en el teatro? ¿Quiere usted que el público nos tire algo?

HIJASTRA.— ¡Pero es la verdad!

DIRECTOR.— ¡Déjese en paz de verdades! Aquí estamos haciendo teatro. La verdad... ¡hasta cierto punto! (Pirandello, 1969: 89-90)

Es en los enfrentamientos de los personajes con el director, los actores y las actrices, en ese cruce de perspectivas, donde accedemos nosotros, el público lector, al carácter metaficcional de la obra. En ningún momento el autor entra en la obra (más que como mención menor), pero eso se debe a que es el director quien realmente toma el papel de autor (aunque el propio director es consciente no ser el autor real). Que todo esto sea contado en una obra de teatro, haciendo que la insatisfacción de los personajes y los enfrentamientos con el director y las actrices y actores sea la obra real que tenemos en nuestras manos y que vemos representada, agudiza la absurdez y la metaficcionalidad de la obra.

#### 4.2. El doble nivel metaficcional en Kon

*Opus* (2021a; 2021b) es un manga del autor japonés Satoshi Kon (1963-2010). Nacido en Hokkaidō, fue escritor, dibujante y director de cine. Entre su obra destacan especialmente las películas *Perfect Blue* (1997), *Millenium Actress* (2001) y *Paprika* (2006), los mangas *Regreso al mar* (2022) y *Opus*, y la serie de televisión *Paranoia Agent* (Ohmura *et al.*, 2004), la cual tiene también elementos metaficcionales. *Opus* fue serializada y publicada originalmente en la revista *Comic Guys* entre 1995 y 1996. Debido al cierre de la revista, Kon decidió paralizar la obra, dejando el último capítulo apenas abocetado, y así dedicarse por completo a su película debut *Perfect Blue*. Póstumamente, en 2011, un grupo editorial decidió reunir los capítulos que conforman el manga y publicarlos en dos volúmenes.

La obra trata sobre Chikara Nagai, un personaje que es guionista y dibujante de un manga titulado “Resonance”. Este manga de ficción se sitúa en un futuro distópico no especificado y narra las investigaciones de sus dos protagonistas, Satoko y Rin, agentes con poderes sobrenaturales. Van tras el líder de una secta llamado “El Enmascarado”, cuyo objetivo es manipular a la población mediante la síntesis de una droga. El autor, Nagai, se encuentra dibujando el último capítulo de su manga cuando uno de sus personajes le roba una viñeta. Entonces, se produce una constante interacción entre Nagai y sus personajes (especialmente Satoko), tanto en el mundo de “Resonance” como en el de *Opus*. En el capítulo final de la obra es Nagai quien accede al mundo “real” y se encuentra con su autor real, Satoshi Kon, quien aparece también dibujado.

Las primeras diez páginas del primer volumen de *Opus* suponen un comienzo muy poco convencional en comparación con la mayoría de cómics, mangas y novelas gráficas. Tanto en la portada del primer tomo como en la primera página vemos que el manga se titula *Opus*, pero ya en la segunda página el título cambia a “Resonance”. Nos encontramos directamente con una batalla que enfrenta a

Satoko y Rin con El Enmascarado, sin contexto previo. De hecho, llegamos a ver una nueva portada con el título “Resonance” (Kon, 2021a: 4). En un momento dado nos encontramos, al final de la página, con el texto “Resonance Vol. 24 – fin / ¡Continuará en el próximo número!” (*Id.* 8), imitando la manera en la que suelen indicarse los finales de capítulos en las revistas reales de manga. La siguiente página sigue mostrando imágenes de “Resonance” pero ya completamente abocetadas, incluidas las propias viñetas. Inmediatamente después (*Id.* 10) encontramos una página perfectamente dibujada, con el título “Capítulo 01”, en la cual la primera viñeta nos muestra una mano (la de Nagai) sosteniendo una hoja de papel con bocetos de “Resonance”. Es aquí donde pasamos de ver los sucesos de “Resonance” a los que propiamente conforman *Opus*.

Si el resto de la acción se quedase en el plano ontológico de Nagai, este inicio podría ser simplemente un recurso estilístico mediante el cual se nos presenta, desde un punto de vista de primera persona, la obra que Nagai está escribiendo. Sucede algo parecido en otros mangas cuyo argumento trata, precisamente, de personajes que crean mangas, como *Bakuman* de Tsumugi Ohba y Takeshi Obata (2012), donde se nos muestran páginas de las obras que crean sus protagonistas. Pero el caso de *Opus* es diferente. Kon utiliza estas primeras diez páginas para introducir ya al lector en la que será una constante interacción entre diversos mundos ficcionales.

La primera interacción entre personajes ocurre cuando Rin roba la viñeta final de “Resonance” en la que iba a morir. A partir de ahí se crea una especie de portal desde el cual Nagai accede al mundo que él mismo ha dibujado, encontrándose con Satoko (Kon, 2021a: 20-21). Satoko no sabe quién es Nagai ni entiende por qué conoce tantos detalles sobre su vida. Y aunque Nagai le diga que él es su autor y ella su personaje, la actitud de Satoko es de una gran desconfianza hacia él. Ambos chocan con unos edificios y estos caen como si fuesen decorado de un teatro a la vez que aparecen personas abocetadas (*Id.* 114-115). Pero es más adelante, en el momento en el que un edificio mayor rompe, literalmente, la viñeta, desplegando tras de sí una vorágine de páginas de “Resonance”, cuando Satoko adquiere la conciencia de que es realmente un personaje creado (*Id.* 128-129). De igual forma lo experimenta Nagai al final de la obra, cuando es Kon quien aparece (Kon, 2021b: 170-171).

De esta manera encontramos un doble nivel metaficcional en *Opus*, al presentarse tres mundos o planos ontológicos, que llamaremos mundos uno, dos y tres. El mundo uno es aquel en el que encontramos a Satoshi Kon al final de la obra, un mundo que, en principio, imita o representa el del público lector. El mundo

dos es el punto de partida de la obra, es el mundo donde Nagai es un personaje (sin saber que es un personaje) que dibuja “Resonance” y donde Satoko, Rin y El Enmascarado son personajes de ficción. Por último, el mundo tres es el mundo donde suceden los hechos relatados en “Resonance”, donde sus personajes no saben que son personajes. Nagai, perteneciendo al mundo dos, es el único personaje que puede acceder los otros dos mundos, accediendo varias veces al mundo tres y solo una vez al mundo uno. Satoko, por su parte, solo accede al mundo dos desde el tres. El verdadero plano metaficcional o metadieгético sería el correspondiente al mundo uno, mientras que la relación e interacción entre los mundos dos y tres simula una relación entre ficción y metaficción (aunque de manera, obviamente, ficcional).

## 5. PUNTOS DE VISTA PERSONALES EN PIRANDELLO Y KON

En el segundo apartado hemos señalado que algunos de los aspectos que hacen que una perspectiva sea personal son aspectos reflexivos, temporales, narrativos y elusivos. Estos realmente pueden encontrarse en obras de ficción sin metalepsis ni metaficción. Por ejemplo, en un monólogo interior un personaje puede estar reflexionando sobre sí mismo. También cuando un narrador en tercera persona lo relata. Podemos encontrar frases o elementos no verbales (en un medio audiovisual) que nos emplace a un momento concreto dentro de la obra (una foto o una fecha en un calendario), siendo estos aspectos temporales. En cuanto a los elementos narrativos, los encontramos cuando es un narrador quien relata todo lo que acontece en la obra (como una voz en *off* en una película o serie de televisión), y cuando un personaje relata una historia o suceso dentro de la obra. Por último, vemos aspectos elusivos cuando un personaje oculta información a otro personaje o cuando conocemos determinados estados de cosas que los personajes ignoran. Sin embargo, en obras metaficcionales, estos aspectos personales se dan de una determinada manera que, sin metalepsis, sería imposible. Y esto lo vemos tanto en *Seis personajes en busca de un autor* como en *Opus*. En ambas obras encontramos puntos de vista con aspectos reflexivos, temporales, narrativos y elusivos, y como veremos se dan de una forma estrechamente ligada y muy peculiar.

Respecto a los puntos de vista reflexivos, en la obra de Pirandello los seis personajes son conscientes de su condición de personaje literario sin autor que los acabe de escribir ni obra a la que pertenecer. Lo saben desde el momento mismo que fueron creados y así se lo hacen saber al director y los actores y actrices. No

hay un solo momento en la obra en la que muestren atisbo de duda. Por el contrario, en la obra de Kon los personajes ignoran su condición de personaje. Creen que lo que viven es real. Lo que sucede en *Opus* es un cambio en el contenido de la perspectiva el cual le aporta una reflexividad que antes no estaba y que solo es posible mediante metalepsis, mientras que en *Seis personajes* no hay cambios sustanciales en las perspectivas.

Respecto de los puntos de vista temporales, en ambas obras vemos emplazamientos a otros momentos de la vida de los personajes u otro tipo de situaciones anacrónicas. En obras no metaficcionales, suele recurrirse a la analepsis y a la prolepsis (*flashbacks* y *flashforwards*) para que el público conozca una parte de la historia que ocurrió u ocurrirá en un momento distinto al presente. Las conversaciones entre personajes son otra ocasión donde se puede realizar un emplazamiento temporal, por ejemplo, expresando el momento presente mediante el uso del adverbio de tiempo “ahora”. También los viajes en el tiempo, característicos de obras de ciencia ficción, provocan cambios en el emplazamiento temporal.

En *Seis personajes* y en *Opus* estos emplazamientos adquieren un matiz distinto. Por un parte, en la primera obra vemos constantes referencias al pasado de los seis personajes, especialmente durante los desacuerdos con el director y con los actores y actrices. Estos traen su pasado al presente mediante la representación de su propia vida, pero con la conciencia de que dicha vida pasada ocurrió solamente para ser representada sobre el escenario. Por otra parte, en *Opus*, dentro del mundo tres, el de “Resonance”, vemos a personajes “atravesar” los propios volúmenes de “Resonance” para acceder a un momento temporal distinto (Kon, 2021b: 45-48), así como discusiones de los personajes del mundo tres con su autor, Nagai, acerca de su pasado. Todos estos emplazamientos temporales en sus perspectivas vienen acompañados del aspecto reflexivo mediante el cual los personajes son conscientes de ser personajes.

Respecto de los puntos de vista narrativos, en ambas obras los personajes son capaces de narrar sucesos que, en obras ficcionales convencionales, no se podrían expresar, debido en gran parte a los emplazamientos temporales y a la gran reflexividad de sus puntos de vista. Tanto en *Seis personajes* como en *Opus* accedemos a unas narraciones del pasado donde los personajes son conscientes de estar contemplando su pasado. Pero, al contrario que en la mayoría de obras que incluyen saltos y viajes temporales, en este caso los personajes expresan estas vivencias pasadas a sus creadores (Satoko a Nagai, por una parte, y Nagai a Kon, por otra) o a quienes, en la obra, toman un rol similar al del creador o se hace cargo de ellos momentáneamente (los seis personajes al director).

Respecto de los aspectos elusivos, estos configuran una pieza clave en la narración que solo puede darse en obras metaficcionales (o, al menos, donde el recurso a la metalepsis tenga cierta importancia para la trama). Estos aspectos elusivos corresponden al drama y al sufrimiento de los personajes con respecto a sus vivencias y a su conciencia de ser personajes creados. Para la persona lectora, estos aspectos serían completamente elusivos si se tratase de una obra de no metaficción. La elusividad de estos aspectos queda patente en el siguiente diálogo de *Seis personajes*:

EL DIRECTOR.— ¿Cuándo se ha visto un personaje salirse de su papel, para explicarlo y defenderlo de ese modo?

EL PADRE.— No ha podido usted verlo nunca, caballero; porque los autores, de ordinario, ocultan el sufrimiento de los seres que crean. [...] El personaje, en cuanto nace, adquiere tal independencia, que se libera de su autor, y puede ser imaginado por los demás en situaciones que el autor no pensó jamás, y hasta llegar a tener un significado que el autor no sospechó siquiera. (Pirandello, 1969: 100)

En este sentido, para un autor o autora sus personajes tienen potencialmente aspectos elusivos. Por ejemplo, las posibles interpretaciones que haga el público y que no son deseadas ni imaginadas por la persona autora.

En el caso de *Opus*, accedemos, junto con Nagai, a contenido elusivo de la perspectiva de Satoko, a saber, la manera en la que se siente con respecto a su vida pasada y con respecto a saber que es un personaje creado. El siguiente diálogo<sup>5</sup> creo que representa el corazón del carácter metaficcional de *Opus*, así como del juego de perspectivas y del acceso al contenido elusivo de estas:

Satoko: ¿Es un manga? Es horrible...

Nagai: No digas eso, Satoko, que eres la protagonista.

Satoko: ¿La protagonista? ¿Y qué implica eso? ¿Los que han fallecido no importan para nada? Eran personas muy importantes para mí. ¿Lo he tenido que pasar tan mal por ser la protagonista? Entonces, a todos... les ha pasado lo que a ti te ha dado la gana. [...] Ha sido durísimo para mí.

Nagai: Er... por mucho que digas... tenía que darle emoción a la historia y...

---

<sup>5</sup> Debido a que el texto se ofrece dentro de viñetas y son las imágenes las que nos dicen cuándo habla un personaje, reproduzco el texto literal de los globos e indico en qué momento habla cada personaje.

Satoko: ¿Y ha tenido que morir gente por eso!? ¿¡Tan divertido resulta que me pasen cosas tan horribles!? ¿¡Que no pare de vivir desgracias...!?! ¡¡No soy ninguna payasa! Siempre he procurado vivir al máximo de mis posibilidades... y ahora resulta que no ha sido por propia voluntad.

Nagai: ¿Y yo qué? He dibujado al máximo de mis posibilidades.

Satoko: ¿Y a mí qué me importa!? ¡Yo soy capaz de llorar y de reír! ¡De hacer daño y de sentir dolor! ¡¡Por mis venas corre sangre...!! ¡Y ahora resulta que soy artificial! ¡Un personaje de cómic! ¡Es tan absurdo que resulta patético! ¡Me pone enferma!

Nagai: Lo siento... no tenía ni idea de que te sintieras así. (Kon, 2021a: 130-133)

Justamente el final del diálogo muestra un elemento clave de una obra metaficcional: nos muestra a un personaje que se siente vivo, de carne y hueso, y a un autor que ignora determinados estados mentales de sus personajes, como sus creencias, intenciones o aficciones. El autor ausente en *Seis personajes* se desinteresó por las vidas de sus personajes y el director se niega a representarlas tal y como ellos quieren. En *Opus*, en cambio, Nagai ignora por completo la manera en la que Satoko se siente.

Los personajes de ambas obras pasan por vivencias dramáticas, pero hay dos diferencias. La primera es que, en la obra de Pirandello, el autor y el director ocultan o modifican dichas vivencias para contentar al público, mientras que, en la obra de Kon, Nagai las crea y representa buscando el mismo fin. La segunda diferencia es que Nagai no piensa nunca que sus personajes puedan tener una vida real e independiente a sus dibujos y guiones, y por ello se despreocupa de sus posibles sentimientos, mientras que el autor y el director en la obra de Pirandello saben que los personajes son eso mismo, personajes, y que tienen una vida más allá de lo representado en la obra.

Todo esto hace que las obras de metaficción den la sensación de que existe una interacción real entre el público lector o espectador y los personajes, o entre el supuesto autor o autora y los personajes. Esto es así porque la trama se desarrolla en torno a la propia condición de obra del libro que tenemos entre las manos. Obliga al lector o lectora a reflexionar sobre la obra que está leyendo. Obviamente los personajes no hablan, realmente, con el público lector. No podemos contestar ni interactuar con ellos en modo alguno<sup>6</sup>. Pero sí que se logra una sensación de

---

<sup>6</sup> Respecto a si puede o no haber puntos de vista de segunda persona en obras de ficción y de si estas necesitan de una interacción real entre los hablantes, véase el trabajo de Manuel Liz en este mismo volumen.

interacción. Y esto es algo que podemos apreciar solamente en obras de metaficción y solamente atendiendo a las características de los puntos de vista que sus personajes expresan.

## 6. CONCLUSIÓN

Tras ver cómo ciertos aspectos de las perspectivas de los personajes juegan un papel importante en la metaficcionalidad de las obras *Seis personajes en busca de un autor* y *Opus*, podemos hacernos la siguiente pregunta: ¿puede un personaje expresar una perspectiva personal? Recordemos las dos condiciones, según Liz (2022), por las cuales una perspectiva es personal. La primera es que su portador sea una persona. La segunda es que pueda tener aspectos personales en su contenido. Atendiendo a ambas condiciones, se infiere que los personajes que representan personas humanas en una obra no pueden tener ni expresar puntos de vista personales, porque no son personas y porque no hay un contenido cualitativo real en sus perspectivas.

No podemos acceder al contenido mental de ninguna otra persona más que al nuestro propio. Sin embargo, frente a otra persona actuamos como si tuviera una mente y pensamos que realmente la tiene. En el caso de los personajes de ficción sabemos, o creemos saber, que no tienen mente<sup>7</sup>. Aun así, los personajes de una obra ficcional suelen expresar perspectivas que percibimos como humanas, diferentes a las que podrían tener algunos animales o un modelo extenso de lenguaje como GPT. ¿Por qué ocurre esto? Porque para leer o ver una obra e interpretar a un personaje como el medio exige, durante la lectura o visionado, necesitamos imaginarnos como si fuera una persona real (u olvidarnos momentáneamente de que estamos viendo ficción). Debe convencernos de que es real, al menos en un sentido narrativo. Esto implica adscribirle algunas características mentales propias de una persona, aunque no supongamos que realmente existe o que posee una mente auténtica. En contraste, un sistema como GPT, una calculadora o un ordenador no necesita convencernos de que es una persona. Tampoco lo necesita un animal. Ni lo necesitamos nosotros y nosotras para interactuar con ellos. No tratamos del mismo modo a una persona, a un animal y a una inteligencia artificial. Solo de la persona (y quizás del animal) podemos afirmar que piensan o que, al menos, albergan ciertos estados y contenidos mentales.<sup>8</sup>

<sup>7</sup> Asumimos que “no hay un fantasma en el libro” (aludiendo a G. Ryle).

<sup>8</sup> Un uso distinto, más metafórico, de la palabra “pensar” nos permitiría aplicarlo a una máquina, un *software* o un personaje. Compárese con la siguiente cita de las *Investigaciones filosóficas*: “¡Pero,

Una estrategia para poder adscribir perspectivas personales reales a los personajes de ficción es la de reconsiderar el propio concepto de persona. Thomas Hobbes, en *El Leviatán* (2018), acude a la raíz etimológica de la palabra persona, *prósopon*, que curiosamente se utilizaba para designar a las máscaras del teatro griego clásico. Ligar el concepto de persona al de personaje no solo le permite transitar, en su obra, del estado natural al estado civil de la sociedad, sino también definir el propio concepto de persona como aquella entidad a la cual podemos adscribirle las palabras que expresa, ya sea verdadera o ficcionalmente (Alcalde Ordoñez, 2024: 42-44). Una concepción laxa, o extensa, del concepto de persona, que no lo ligue necesariamente al de persona física, nos permitiría hablar de perspectivas personales en personajes de ficción, así como en animales o en inteligencias artificiales, adscribiéndoles quizás un tipo muy especial de mente. Sin embargo, no profundizaremos en esta estrategia de redefinición del concepto de persona, ni tampoco en la hipótesis putnamiana de la realizabilidad múltiple de la mente, pues escapa a las pretensiones del presente artículo.

Las perspectivas que expresan los personajes de ficción son perspectivas creadas por seres humanos, con ideas, conceptos e historias desarrolladas por humanos y que imitan a seres humanos. De ese modo, aunque no haya un contenido cualitativo como en el caso de las perspectivas personales albergadas por seres humanos reales, sí podemos considerarlas como representaciones fidedignas o verosímiles de perspectivas personales. Y, precisamente, las obras metaficcionales nos permiten explorar de una manera más clara y explícita, pero a la vez también más profunda, el contenido que asumimos como personal en las perspectivas de los personajes.

Como hemos visto, en obras metaficcionales accedemos a un tipo de aspectos narrativos, temporales<sup>9</sup>, reflexivos y elusivos que no están presentes en otro tipo de obras. Y algunos de esos aspectos nos hacen creer que, de cierta manera, interactuamos con los personajes. Del mismo modo, la metaficción nos permite

---

sin embargo, una máquina no puede pensar! ¿Es esta una proposición empírica? No. Decimos solo de los hombres, y de lo que se les asemeja, que piensan. Lo decimos también de las muñecas y sin duda también de los espíritus. ¡Considera la palabra ‘pensar’ como instrumento!” (Wittgenstein, 2017: 173, párrafo 360).

<sup>9</sup> Algunos de los aspectos temporales que vemos en estas obras son, quizás, los menos realistas en comparación con el resto. Estos son, concretamente, los aspectos donde se nos muestra la capacidad de acceder y alterar el pasado o el futuro del personaje, emplazamientos temporales que no son posibles en la vida real.

reflexionar sobre el contenido elusivo de nuestros propios puntos de vista. Muchas veces las novelas, las series de televisión, las películas o los cómics nos permiten ver ejemplos de vidas alternativas a la nuestra, ayudándonos a pensar comparativamente acerca de nuestra propia vida. Las obras de ficción, y especialmente las obras de metaficción, constituyen un espejo frente al cual verse, reflexionar acerca de nosotros y nosotras mismas, de nuestras perspectivas personales y de aquello que nos constituye como personas.

Enrico Brugnami  
Universidad de La Laguna  
ebrugnami@ull.edu.es

## BIBLIOGRAFÍA

- ALCALDE ORDOÑEZ, M. (2024): “Persona representativa y persona representada en Hobbes”, *Ingenium. Revista electrónica de pensamiento moderno y metodología en Historia de las ideas*, vol. 18, pp. 41-52.
- BORGES, J. L. (2004): *Ficciones*, Madrid: Alianza. [Edición original de 1944].
- BRUGNAMI, E. (2025): “La filosofía hecha máquina: sobre el perspectivismo y la pluralidad en la filosofía”, en M. Liz y M. Vázquez (eds.), *La máquina de las respuestas. Reflexiones ante un espejo*, Barcelona: Laertes.
- CERVANTES SAAVEDRA, M. de (2015): *Don Quijote de la mancha*, Madrid: Alfaguara. [Edición original de 1605 y 1615].
- COLOMINA-ALMIÑANA, J. J. (2018): *Formal approach to the metaphysics of perspectives. Points of view as access*, Cham: Springer.
- CORTÁZAR, J. (1979): *Octaedro*, Madrid: Alianza Editorial. [Edición original de 1974].
- FEDERMAN, R. (1988): “Self-Reflexive Fiction”, en Emory Elliot (ed.), *Columbia Literary History of the United States*, New York: Columbia University Press, pp. 1142-1157.
- GARCÍA DÍAZ, L. (2024): *Perspectivismo en la cultura popular. La estructura y dinámica de las perspectivas en las series de televisión* (tesis doctoral), Universidad de La Laguna.
- HAUTAMÄKI, A. (2020): *Viewpoint relativism. A new approach to epistemological relativism based on the concept of point of view*, Cham: Springer.
- HOBBS, T. (2018): *Leviatán*, Barcelona: Deusto. [Edición original de 1651].
- KON, S. (2021a): *Opus*. Vol. 1, Barcelona: Planeta Cómic. [Edición original de 2011].
- KON, S. (2021b): *Opus*. Vol. 2, Barcelona: Planeta Cómic. [Edición original de 2011].
- KON, S. (2022): *Regreso al mar*, Barcelona: Planeta Cómic. [Edición original de 1990].
- LEIBNIZ, G. W. (2003): “Monadología”, en G. W. Leibniz, *Escritos filosóficos*, Madrid: Antonio Machado Libros, pp. 691-712. [Edición original de 1720].
- LIZ, M. (2013): “Analizando la noción de punto de vista”, in M. Liz (ed.), *Puntos de vista. Una investigación filosófica*, Barcelona: Laertes, pp. 21-164.

- LIZ, M. (2022): “Elusive aspects in personal attribution”, *Teorema*, vol. XLI (2), pp. 205-230.
- LIZ, M. y VÁZQUEZ, M. (2015): “Subjective and objective aspects of points of view”, en M. Vázquez y M. Liz (eds.), *Temporal points of view. Subjective and objective aspects*, Cham: Springer, pp. 59-104.
- MORRISON, G. y QUITELY, F. (2024): *Flex Mentallo*. Barcelona: ECC Ediciones. [Edición original de 1996].
- MORRISON, G., THOMPSON, J., FEGREDO, D. y YEOWELL, S. (2020): *Los invisibles. Libro 1*. Barcelona: ECC Ediciones. [Edición original de 1994].
- OHBA, T. y OBATA, T. (2012): *Bakuman*. Vol. 13, Barcelona: Norma Editorial. [Edición original de 2011].
- OLSON, E. (2016): “Personal identity”, in S. Schneider (ed.), *Science fiction and philosophy. From time travel to superintelligence*, West Sussex: Wiley Blackwell, pp. 69-90.
- OSVALDO PRÓSPERI, G. (2017): “Seis percepciones en busca de un yo. Teatro y subjetividad en David Hume y Luigi Pirandello”, en *Praxis Filosófica*, vol. 44, pp. 59-80.
- PIRANDELLO, L. (1969): *Seis personajes en busca de autor*, Barcelona: Círculo de Lectores. [Edición original de 1925].
- PIRANDELLO, L. (1971): “Cada cual a su manera”, en L. Pirandello, *Obras escogidas. Tomo II*, Madrid: Aguilar, pp. 89-163. [Edición original de 1924].
- PIRANDELLO, L. (2024): *Questa sera si recita a soggetto*, Milán: Mondadori. [Edición original de 1930. Título en castellano: *Esta noche se improvisa la comedia*].
- SIDER, R. (2001): “Criteria of personal identity and the limits of conceptual analysis”, *Philosophical perspectives*, vol. 15, pp. 189-209.
- TOLKIEN, J. R. R. (2024): *El señor de los anillos*, Barcelona: Minotauro. [Edición original de 1954].
- UNAMUNO, M. de (2007): *Niebla*, Madrid: Cátedra. [Edición original de 1914].
- WILLIAMS, B. A. O. (1957): “Personal identity and individuation”, *Proceedings of the Aristotelian society*, vol. 57, pp. 229-252.
- WITTGENSTEIN, L. (2017): *Investigaciones filosóficas*. Madrid: Trotta. [Edición original de 1953].
- ZAVALA, L. (2018): *Ironías de la ficción y la metaficción en cine y literatura*, Ciudad de México: UACM ediciones.

## REFERENCIAS VISUALES Y AUDIOVISUALES

- ALLEN, W. (director) (1985): *La rosa púrpura del Cairo* [película]. Orion Pictures.
- EYCK, J. van (1434): *El matrimonio Arnolfini* [óleo sobre tabla]. National Gallery, Londres, Reino Unido.
- FORSTER, M. (director) (2006): *Más extraño que la ficción* [película]. Columbia Pictures.
- JONZE, S. (director) (2002): *Adaptation. El ladrón de orquídeas* [película]. Columbia Pictures.
- KON, S. (director) (1997): *Perfect Blue* [película]. Madhouse.

- KON, S. (director) (2001): *Millennium Actress* [película]. Madhouse.
- KON, S. (director) (2006): *Paprika* [película]. Madhouse.
- MORGAN, P., DALDRY, S., HARRIES, A., MARTIN, P., ESCOBAR, S., MACKIE, S., BYAM-SHAW, M., FOX, R., SEGATCHIAN, T. WOLARSKY, N. y GOSS, A. (productores ejecutivos) (2016-2023): *The crown* [serie de televisión]. Left Bank Pictures, Sony Pictures Television.
- OHMURA, E., SEZAKI, I., KOBAYASHI, S., SHIINA, Y. y KOBAYASHI, Y. (productores ejecutivos) (2004): *Paranoia Agent* [serie de televisión]. Asmik Ace Entertainment, Inc., Geneon Entertainment Inc., Madhouse, Tohokushinsha Film Corporation, WOWOW.
- VELÁZQUEZ, D. (1656): *Las meninas* [óleo sobre lienzo]. Museo del Prado, Madrid, España.