

LAS PERSPECTIVAS PERSONALES Y LOS LÍMITES
DEL CONOCIMIENTO: UN ANÁLISIS FILOSÓFICO
DE LA SERIE *EL PROBLEMA DE LOS TRES CUERPOS*¹

*PERSONAL PERSPECTIVES AND THE LIMITS OF KNOWLEDGE:
A PHILOSOPHICAL ANALYSIS OF THE SERIES
THE THREE-BODY PROBLEM*

Abraham Hernández

10.26754/ojs_arif/arif.2024211328

RESUMEN

Este trabajo ofrece una interpretación filosófica de la serie *El problema de los tres cuerpos* (Benioff *et al.*, 2024-) desde un enfoque perspectivista. La tesis que aquí se defiende es que el formato de la serie, articulado mediante un entrelazamiento de perspectivas narrativas, permite reflexionar sobre cómo las perspectivas personales, los encuadres narrativos, y los marcos de referencia condicionan las representaciones del espectador y, al mismo tiempo, lo impulsa a reflexionar críticamente desde una metaperspectiva sobre la validez de nociones fundamentales del conocimiento, como la verdad y la objetividad. Para fundamentar esta tesis se analizarán tres momentos clave de la serie: 1) el primer contacto con los trisolarianos, 2) el uso del videojuego de realidad virtual, que actúa como puente entre civilizaciones, y 3) la invasión trisolariana. Por último, se exploran las implicaciones didácticas de la interacción en segunda persona y el potencial crítico de la narración en tercera persona, destacando su capacidad para revelar los sesgos inherentes en las interpretaciones personales de los eventos.

PALABRAS CLAVE: perspectivismo, perspectivas personales, ciencia ficción dura, conocimiento, verdad.

¹ 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 work offers a philosophical interpretation of the TV series *The three-body problem* (Benioff *et al.*, 2024-) from a perspectivist approach. The thesis defended here is that the series' format, articulated through an entanglement of narrative perspectives, enables reflection on how personal perspectives and frames of reference shape the understanding of events, challenging notions such as truth and objectivity. To support this thesis, three key moments from the series will be analyzed: 1) the first contact with the trisolarans, 2) the use of the virtual reality video game as a bridge between civilizations, and 3) the trisolaran invasion. This analysis shows how the narrative framing conditions the viewer's interpretations while simultaneously encouraging critical reflection from a metaperspective on the validity of fundamental knowledge-related notions, such as truth and objectivity. Finally, the didactic implications of second-person interaction and the critical potential of third-person narration are explored, highlighting their ability to reveal the inherent biases in personal interpretations of events.

KEYWORDS: perspectivism, personal perspectives, hard science fiction, knowledge, truth.

1. INTRODUCCIÓN

La serie *El problema de los tres cuerpos* está basada en la trilogía del escritor chino Liu Cixin. Dicha trilogía está compuesta por “El problema de los tres cuerpos” (2008), “El bosque oscuro” (2008) y “El fin de la muerte” (2010). Podríamos decir que es como una suerte de *thriller* moderno que mezcla cuestiones de ciencia y tecnología, política, filosofía y, sobre todo, el contacto con civilizaciones extra-terrestres. No obstante, si queremos ser más exactos deberíamos decir que está dentro de lo que se denomina *hard science fiction*. En términos generales, el “hard” hace referencia a la pretensión de mantener el rigor científico en todo momento, del modo en que lo hacen muchas novelas de Stanislaw Lem, Arthur C. Clark, Larry Niven o el propio Carl Sagan. Es sorprendente cómo, un producto cultural como este, que se suele considerar de “nicho”, trasciende por completo los límites de su propio género. Intuyo que gran parte del profundo éxito que ha tenido y sigue teniendo tiene que ver con la forma en la que traslada las problemáticas; consiguiendo que la posición epistémica de partida de cada lector (y espectador) sea siempre suficiente para comprender los contenidos. Se puede estar tentado de pensar que esta circunstancia sólo es fruto de unos contenidos simples o poco exigentes, pero nada más lejos de la realidad. En este caso, sólo se logra en la

medida en la que mantiene un difícil equilibrio entre cuestiones técnicas, algunas incluso muy complejas, y una estrategia narrativa versátil. En ese sentido, no sorprende para nada que en 2015 obtuviera el prestigioso Premio Hugo de ciencia ficción, pasando a la historia como la primera novela asiática en conseguirlo.

El título de esta adaptación que distribuye *Netflix* se inspira en un tema clásico en física, considerado uno de los llamados desafíos no resueltos: la dificultad de predecir los movimientos de tres cuerpos que interactúan gravitacionalmente. Hay que remontarse a los trabajos sobre la mecánica celeste de la Ilustración para ver la forma en la que surge el interés por dicho problema. Más concretamente, al *Traité de Dynamique* de d’Alembert. Este filósofo y matemático se interesó por una cuestión particular, y en algún sentido residual, de la mecánica newtoniana; las leyes describían con precisión matemática las órbitas de dos cuerpos, por ejemplo el Sol y un planeta, pero las ecuaciones se complicaban notablemente y perdían toda su efectividad cuando se añadía un tercer cuerpo. Desde luego, d’Alembert no consiguió resolver el problema. No obstante, llamó la atención sobre los límites del conocimiento humano —en una época de exaltación de la razón—, y contribuyó en la visibilización de una cuestión fundamental que luego continuaría Laplace y que, a finales del siglo XIX, reaparecería bajo el sobrenombre de la “teoría del caos”. Fue Henri Poincaré, por tanto, quién aportó una forma nueva de entender el problema al demostrar que no tiene una solución general en términos analíticos exactos. En su obra *New Methods of Celestial Mechanics* planteó que las órbitas de tres cuerpos dependen de manera extrema de sus condiciones iniciales. Esto quiere decir que, aunque el sistema sigue las leyes de la mecánica clásica, su comportamiento a largo plazo es impredecible debido a la influencia de pequeñas variaciones en las condiciones de partida. En definitiva, estamos ante lo que se suele denominar un “sistema caótico” o un “sistema dinámico no lineal”.

Esta problemática actúa como eje central sobre el cual pivota toda la narrativa de la serie. No obstante, este es sólo el telón de fondo de una trama complejísima. El argumento gira en torno al primer contacto entre la humanidad y una civilización extraterrestre llamada *Trisolaris*. La historia comienza cuando en los contornos de un experimento científico se establece comunicación con esta especie alienígena que vive en un “sistema caótico” de tres soles que amenaza su supervivencia. Los trisolarianos deciden invadir la Tierra porque la encuentran un lugar estable y seguro en el que sobrevivir. Los humanos reaccionan de forma ambigua ante tal circunstancia, apareciendo “colaboracionistas” de los trisolarianos y grupos que quieren luchar contra ellos para que no conquisten la Tierra. En general, y desde un plano meramente superficial, la trama explora las tensiones

éticas, políticas y tecnológicas que surgen de este choque entre civilizaciones, generando multitud de interrogantes sobre la naturaleza misma del ser humano, el lugar que ocupa en el cosmos, la moral, la supervivencia, pero también sobre el desarrollo de la ciencia y la técnica. Sin embargo, la serie se presta a otras lecturas más sofisticadas. La intención de este trabajo es ofrecer un nivel de análisis más profundo basado en un enfoque perspectivista. La tesis que aquí se defiende es que el formato de la serie, articulado mediante un entrelazamiento de perspectivas narrativas, permite reflexionar sobre cómo las perspectivas personales, los encuadres narrativos, y los marcos de referencia condicionan las representaciones del espectador y, al mismo tiempo, lo impulsa a reflexionar críticamente desde una metaperspectiva sobre la validez de nociones fundamentales del conocimiento, como la verdad y la objetividad.

El perspectivismo es un enfoque filosófico que sostiene que todo conocimiento está condicionado por el punto de vista desde el cual observamos la realidad. Esto quiere decir que resalta el hecho de que nuestra comprensión del mundo está mediada por factores subjetivos y contextuales. Lo interesante del perspectivismo es que se presenta como una alternativa frente a dos posturas epistemológicas férreas; el relativismo y el absolutismo. El primero afirma que la realidad es relativa a cada punto de vista y el segundo considera que hay una verdad estable independiente de nuestras percepciones. En cambio, el perspectivismo, sostiene que la realidad tiene una estabilidad mínima, pero se manifiesta de diversas maneras según los marcos conceptuales adoptados (Liz, 2013). Las posturas perspectivistas han sido defendidas por autores clásicos como Leibniz, William James, Nietzsche, Ortega y Gasset o Wittgenstein. En la actualidad, Margarita Vázquez, Manuel Liz, Antti Hautamäki, Michela Massimi, Sandra Michell o Elisabeth Camp son algunas de las personas que están trabajando cuestiones relacionadas con el perspectivismo. Este enfoque resulta fundamental para analizar *El problema de los tres cuerpos*, ya que nos permite ver cómo los condicionamientos epistemológicos, éticos o políticos influyen en la forma en que los personajes y el espectador interpretan los eventos (Carnap, 1950). La serie muestra cómo cada perspectiva aporta una visión parcial pero significativa de la realidad, cuestionando la posibilidad de una comprensión absoluta (Williams, 1978).

Aunque la narrativa principal se presenta desde una perspectiva en tercera persona, es decir, ofreciendo una visión amplia y “objetiva” de los eventos, hay que destacar el hecho de que las perspectivas de primera y segunda persona influyen en el desarrollo general de la trama y la percepción de los acontecimientos. Esta es la clave del asunto. Podemos ver cómo a través de la primera persona se añade

contexto emocional y subjetivo, algo absolutamente determinante en la trama; con la segunda persona, y aunque es claramente más elusiva, ya que la narración no se dirige nunca explícitamente al espectador o espectadora, se intenta hacerlo partícipe de las cuestiones éticas o políticas. Para ejemplificar estas cuestiones se analizarán de manera sucinta tres momentos clave de la serie, que corresponden, a su vez, con cada una de estas perspectivas personales: la señal, el videojuego y la invasión.

2. LA SEÑAL

La serie *El problema de los tres cuerpos* tiene un comienzo abrupto, un tanto desconcertante y, sobre todo, desgarrador. Nada de esto es arbitrario, ya que lo que ahí se exhibe es fundamental para entender y, de algún modo, justificar muchos de los sucesos ocurridos en la trama. La serie presenta un contexto histórico particular: la revolución cultural China. Los eventos que se narran al inicio de la serie pertenecen a la experiencia a una de las protagonistas; Ye Wenjie, una joven científica. La historia comienza con un acto espeluznante; Ye presencia cómo el régimen mata públicamente a su padre, un popular científico, acusado de transmitir ideas contrarias a la ideología oficial. Este suceso traumático genera en Ye una profunda rabia que termina convirtiéndose en desilusión y desconfianza en la humanidad. Después del asesinato de su padre, Ye es considerada una amenaza para el régimen y es encarcelada en una suerte de campo militar secreto. Lo interesante aquí es la forma en la que se narra la emotiva experiencia de Ye. El espectador o espectadora entiende el sufrimiento de la científica al percibir de forma directa el asesinato de su padre, pero también comprende la decepción de Ye con la humanidad cuando observa la forma en la que ella es obligada a trabajar en un proyecto científico que tiene como objetivo detectar señales extraterrestres. Este entorno de opresión y oscuridad en el que es sumida Ye, combinado con sus experiencias personales de pérdida y traición, determina su percepción del mundo, llevándola a ver a la humanidad como una civilización corrupta y fallida. Estas circunstancias siniestras marcan un poco el tono de la serie y permiten entender el posterior comportamiento de la científica; enfatizando la importancia de la experiencia personal en la comprensión de los eventos y las conductas. El comportamiento de Ye puede explicarse desde el marco del perspectivismo, más concretamente, la forma en la que lo entiende James (1902), quien considera que la verdad surge de las experiencias individuales que conforman nuestra visión del mundo. La serie destaca el hecho de que el conocimiento humano está profundamente enraizado en puntos de vista situados (Williams, 1978).

La trama de la serie se desencadena cuando Ye Wenjie descubre la señal extraterrestre y decide invitar a los trisolarianos a invadir la Tierra. Esta decisión cambia el destino de la historia humana. La serie narra la conexión con los trisolarianos desde la primera persona, en la cual se incluyen los pensamientos, las reflexiones y, sobre todo, las fuertes emociones de Ye. Una estrategia para buscar la empatía del espectador o espectadora. Por tanto, el evento que desencadena todo, el más relevante de la trama, y uno de los más importantes éticamente, es narrado en primera persona, relacionando el evento con la subjetividad de la científica. Las decisiones de Ye vienen determinadas por su perspectiva sobre la humanidad y no se entienden si se desvinculan de su contexto personal y político. Ye siente que la humanidad es incapaz de escapar de sus propios defectos, y percibe a los trisolarianos como una posible salvación. Es un buen ejemplo de que la verdad no es algo absoluto, sino una relación entre lo que creemos y lo que experimentamos (Putnam, 1981). El personaje está tan profundamente moldeado por su entorno que, incluso el descubrimiento de la señal, es para ella algo más que un evento científico, es una oportunidad para que la humanidad prospere de verdad. Esto refuerza la idea de Giere (2006) de que las teorías científicas son perspectivas que reflejan la interacción entre el mundo y nuestros sistemas de observación. En definitiva, la forma en la que la serie traslada los eventos que determinan toda la trama nos permite comprender cómo las experiencias personales y los marcos conceptuales o culturales condicionan nuestra percepción de la realidad.

3. EL VIDEOJUEGO

La trama continúa con una serie de sucesos físicos que desconciertan a la comunidad científica y al poder político. En ese contexto de asombro por esclarecer qué ocurría aparece misteriosamente un videojuego de realidad virtual en casa de algunos de los físicos y físicas. Tiene forma de casco, pero nadie sabe de dónde viene ese tipo de tecnología tan avanzada. En este momento la serie nos indica que este grupo de jóvenes científicos y científicas tienen un papel fundamental en la trama. A medida que avanza la trama, queda claro que el videojuego tiene dos propósitos principales. El primero, y más evidente, es que actúa como una herramienta de reclutamiento para identificar a científicos brillantes que puedan ayudar a los trisolarianos a resolver los problemas físicos de su sistema caótico en el que viven. En la trama, este videojuego actúa como un punto de entrada hacia la comprensión del mundo trisolariano, tanto a sus problemas físicos, como a los de corte existencial. El segundo, más sutil, es que funciona también como

un mecanismo de adoctrinamiento. A través de la simulación, el juego humaniza a los trisolarianos y su sufrimiento, despertando la empatía de los jugadores y fomentando una conexión emocional con ellos por la difícil situación que atraviesan. Esta circunstancia es evidente cuando, por ejemplo, los jugadores deben decidir si salvar o no a una niña trisolariana. Algunos planteamientos en filosofía de la mente sostienen que una característica esencial de la mente humana es la de dirigir pensamientos, percepciones o emociones hacia objetos concretos, ideas o estados de cosas (Crane, 1995). Esta idea, que parte de los planteamientos de Brentano, señala que la mente no sólo recibe de forma pasiva la información del entorno, sino que también le atribuye significados, proyecta intenciones y establece relaciones contextuales. Esta capacidad de intencionalidad explica cómo los trisolarianos, a través del diseño del videojuego, logran manipular las percepciones humanas para fomentar empatía y tratar de establecer vínculos fuertes, transformando lo que sólo sería una mera interacción tecnológica en una conexión profundamente psicológica y ética.

Además, el desarrollo de la simulación permite reflexionar sobre la lógica de la segunda persona. Desde luego, no aparece de forma explícita porque no hay una comunicación o *feedback* del tipo “¿contactarías tú con los extraterrestres?”, preguntando al espectador o espectadora. Sin embargo, la inmersión que crea la serie en esos momentos sí logra algo “parecido”, en tanto que involucra al espectador o espectadora de forma sutil. El videojuego actúa como puente; permite a los personajes experimentar y comprender el mundo de otra civilización, a la vez que involucra indirectamente al espectador, interpeándolo para que reflexione sobre los dilemas que enfrentan los personajes. Esta interacción puede entenderse como una suerte de “segunda persona extendida” que, sin romper explícitamente la cuarta pared, fomenta una experiencia de observación un tanto más activa y reflexiva.

Por otro lado, el videojuego actúa como una demostración de la dinámica de la segunda persona. Cuando los jugadores representan a personajes históricos como Turing o Galileo tienen necesariamente que pensar y actuar como creen que estos personajes lo harían, pero también sus interlocutores. Desde mi punto de vista, el juego tiene un potencial didáctico, ya que permite que los espectadores y espectadoras comprendan cómo se desarrolla la perspectiva de segunda persona. Enseña a los personajes, y al público en general, que la segunda persona se basa en la atribución de un “tú” a alguien que tiene pensamientos, deseos e intenciones, y que es capaz de actuar en función de las expectativas que tiene sobre el otro. Este diseño narrativo no sólo enriquece la trama, sino que también

subraya cómo las decisiones humanas son siempre relacionales, situadas en marcos éticos y epistemológicos particulares que el videojuego manipula para lograr sus propios fines.

4. LA INVASIÓN

La amenaza de la invasión trisolariana, una de las cuestiones más relevantes de la serie, representa un complejo entramado de interpretaciones, perspectivas y dilemas éticos. Todo lo relacionado con este evento es narrado predominantemente en tercera persona, con el objetivo de ofrecer una visión más amplia y presumiblemente más objetiva de los eventos. Este enfoque facilita que el espectador o espectadora pueda apreciar las múltiples reacciones humanas frente a la amenaza extraterrestre. La elección de la tercera persona no es casual. Este recurso permite incorporar la disparidad de opiniones al respecto, desde el miedo colectivo y la paranoia, hasta la admiración y el culto religioso hacia los trisolarianos. Esta diversidad no sólo enriquece la trama, sino que también subraya cómo un mismo evento, y esto es lo más interesante, puede ser entendido de maneras radicalmente distintas según los marcos culturales, sociales y personales de cada grupo o individuo. Por ejemplo, algunos humanos ven a los trisolarianos como invasores peligrosos, mientras que otros los perciben como víctimas desesperadas de un sistema caótico que acabará con sus vidas. En su crítica al mito de “lo dado”, Sellars (1997) sostiene que nuestras percepciones están siempre mediadas por marcos conceptuales que estructuran nuestra comprensión de los eventos. En la serie, esta mediación se hace evidente en cómo la tercera persona estructura las narrativas de la invasión, destacando el hecho de que incluso las perspectivas aparentemente “objetivas” están condicionadas por los valores y prejuicios de todo tipo. De hecho, podríamos pensar que en la serie la tercera persona es sólo el vehículo para trasladar un contenido de un punto de vista personal. Sea como fuere, el espectador o espectadora se ven obligados reflexionar sobre cómo las interpretaciones del evento dependen o están muy relacionados con los filtros culturales y narrativos.

Aunque se nos presenta la historia desde un punto de vista amplio, hay momentos en los que esta perspectiva más distanciada deja entrever sus propios sesgos, lo cual señala que cualquier intento de alcanzar una “imagen absoluta de la realidad” está condenado al fracaso (Williams, 1978). Mediante la tercera persona, la serie parece cuestionar la noción de objetividad y sus límites. En ese sentido, hay tres momentos fundamentales que nos permiten sustentar esta sospecha. El primero

tiene que ver con la respuesta de los trisolarianos al mensaje enviado por Ye. Esta respuesta tiene una carga moral enorme. Dicha respuesta a la invitación de Ye es una advertencia de que quizás lo mejor sería que reconsidera su idea porque probablemente vaya en contra de los intereses de los seres humanos. Esta advertencia indica que, en un primer momento, los trisolarianos no querían involucrarse en la invasión a la Tierra. El plan de la futura invasión, por tanto, es más una consecuencia de esta súbita conexión que un plan premeditado. El segundo tiene que ver con la forma en la que la serie muestra el sufrimiento y la desesperación de los trisolarianos. Prácticamente todo lo que tiene que ver con el videojuego ofrece argumentos al espectador o espectadora para que cuestionen la idea general de que los trisolarianos son una civilización intrínsecamente malvada. A través de la simulación podemos ver que los trisolarianos viven en un sistema de tres soles cuyas órbitas caóticas hacen que su planeta experimente periodos extremos de estabilidad y caos. Durante los periodos de inestabilidad, enfrentan condiciones extremas que ponen en peligro su civilización. Su decisión de conquistar la Tierra sería, por tanto, una cuestión de supervivencia y no tanto promovida por una actitud meramente expansionista. Esta encrucijada ética refuerza la idea de que los hechos y los valores están siempre entrelazados (Putnam, 1981). lo que implica que la interpretación de las acciones de los trisolarianos no puede ser del todo neutral. Este enfoque nos lleva a entender sus decisiones no sólo como acciones prácticas, sino como elecciones profundamente marcadas por su contexto ético y existencial. El tercero está conectado con el grupo de “colaboracionistas” de los trisolarianos. De esta relación se pueden sacar múltiples conclusiones, pero la más evidente es que denota una actitud más conciliadora por parte de los trisolarianos. En otras palabras, esta relación plantea la posibilidad de ver a los trisolarianos como a los romanos, conquistando otros lugares, pero con una actitud integradora y constructiva. En definitiva, la tercera persona tiene la cualidad de iluminar los sucesos desde distintos ángulos, pero también expone cómo nuestras interpretaciones están condicionadas por marcos de referencia.

5. CONCLUSIONES

Hemos visto que la serie *El problema de los tres cuerpos* no sólo es una obra de ciencia ficción destacada por su compromiso con rigor científico que mantiene tensión narrativa muy particular, sino que también ofrece un terreno fértil para reflexionar sobre cuestiones filosóficas fundamentales. Ya sea utilizando el recurso el entrelazamiento de perspectivas personales o distintos enfoques

narrativos, la serie siempre parece mantener un tono crítico que encarna una sospecha sobre los límites de la objetividad, la propia noción de verdad y la posibilidad de obtener conocimiento seguro sobre la realidad.

El enfoque perspectivista que ha guiado este análisis nos ha permitido destacar cómo las perspectivas personales condicionan las decisiones y percepciones de los personajes, pero también la experiencia de los espectadores y espectadoras. Se ha mostrado cómo la serie utiliza el recurso de la primera persona con el objetivo de aportar un contexto emocional y subjetivo que enfatiza las dimensiones éticas y psicológicas de los sucesos. Por su parte, lo más cerca que estamos de encontrar una perspectiva de segunda persona es en el videojuego. La hemos caracterizado como “segunda persona extendida” porque crea una forma de inmersión que interpela al espectador y espectadora, empujándolos a involucrarse en los dilemas éticos y existenciales de los trisolarianos. Aunque lo realmente interesante de toda la dinámica del videojuego es su componente didáctico; ofrece la oportunidad de entender la lógica de la segunda persona, la cual sólo se despliega cuando hay una interacción entre dos personas que se reconocen mutuamente como alteridad consciente. Finalmente, la tercera persona ofrece un abanico de interpretaciones posibles sobre los distintos eventos, mostrando que incluso las narrativas aparentemente “objetivas” están impregnadas de marcos conceptuales y valores de distinta índole. Esta circunstancia se ve muy bien con la amalgama de reacciones frente a la posible invasión trisolariana. La serie presenta la idea de que la verdad no es unívoca y mucho menos desde una perspectiva particular. En este sentido, autores como Wilfrid Sellars, Bernard Williams y Hilary Putnam han resultado fundamentales en este breve trabajo para aclarar las conexiones entre percepción, contexto y verdad en la serie. Según Massimi (2018), el perspectivismo reconoce la pluralidad de perspectivas, pero también las integra en una visión más compacta del conocimiento. A través de este enfoque se pueden superar las limitaciones tanto de las posturas más realistas, donde existe el imperativo de encontrar una sola interpretación “correcta” como de las relativistas. Aplicado a la serie, este enfoque no sólo nos permite obtener una comprensión matizada de los eventos y las decisiones de los personajes, sino que ofrece la posibilidad de entender que cada perspectiva particular ofrece una visión valiosa sobre la trama.

Abraham Hernández
Universidad de la Laguna
abernanp@ull.edu.es

BIBLIOGRAFÍA

- CARNAP, R. (1950): “Empiricism, Semantics, and Ontology”, *Revue Internationale de Philosophie*, 4, pp. 20-40.
- CRANE, T. (1995): *The Mechanical Mind: A Philosophical Introduction to Minds, Machines and Mental Representation*, Penguin Books.
- D’ALEMBERT, J. L. R. (1743): *Traité de Dynamique*, Paris: David l’aîné.
- GIERE, R. N. (2006): *Scientific Perspectivism*, University of Chicago Press.
- JAMES, W. (1902): *The Varieties of Religious Experience: A Study in Human Nature*, New York: Longmans, Green, and Co.
- LIZ, M. (ed.) (2013): *Puntos de vista. Una investigación filosófica*, Barcelona: Laertes.
- MASSIMI, M. (2018): *Perspectival Realism*, Oxford University Press.
- POINCARÉ, H. (1993): *New Methods of Celestial Mechanics*, New York: American Institute of Physics.
- SELLARS, W. (1997): *Empiricism and the Philosophy of Mind*, Harvard University Press.
- WILLIAMS, B. (1978): *Descartes: The Project of Pure Enquiry*, Harvester Press.

REFERENCIAS AUDIOVISUALES

- BENIOFF, D., WEISS, D. B. y WOO, A. (productores ejecutivos) (2024-): *3 Body Problem* [serie de televisión], The Three-Body Universe, Bighead Littlehead, Plan B Entertainment, Primitive Streak Films, T-Street Productions, YooZoo Pictures.