

En 1757, Edmund Burke publicaba uno de los textos más influyentes de la historia de la estética, La indagación filosófica sobre el origen de nuestras ideas acerca de lo sublime y de lo bello, un curioso ensayo en la trayectoria fundamentalmente política de su autor que marcaría un punto de inflexión en las reflexiones posteriores en torno a la categoría de lo sublime y cuya sombra alcanza incluso a la filosofía crítica de Kant. La sección Pasajes pretende en este número indagar en la vigencia que todavía ostenta en el presente este famoso ensayo y que no son demasiado difíciles de localizar, habida cuenta de la importancia que la creatividad postmoderna ha otorgado a las emociones fuertes auspiciadas, ya no por la naturaleza, sino por la técnica.

LO SUBLIME DE EDMUND BURKE Y LA ESTETIZACIÓN POSTMODERNA DE LA TECNOLOGÍA

Inmaculada Murcia Serrano

Universidad de Sevilla

A Manolo

I. Introducción

Pese a que la obra de Edmund Burke *A philosophical Enquiry into the Origin of our Ideas of the Sublime and the Beautiful* (1757) trata en igualdad de condiciones las dos grandes categorías estéticas tradicionales, lo bello y lo sublime, puede decirse que las reflexiones y peculiaridades que singularizan a la segunda de ellas han sido más prominentes en la época contemporánea. Concretamente quiero detener mi análisis en el fenómeno, discutido y discutible, de la postmodernidad, en la que la categoría referida parece haber sido acogida con mayor entusiasmo, hasta el punto de que, como se ha señalado en alguna ocasión, es posible encontrar multitud de escritos que la relacionan con los asuntos más variopintos, incluso extraños y extravagantes, como vamos a comprobar.¹ No voy a defender que el influjo del ensayo de Burke sobre determinados

¹ Cfr. Pedro Aullón de Haro, Estudios preliminar, en Friedrich Schiller: *Lo sublime. (De lo sublime y Sobre lo sublime)*, Ágora, Málaga, 1992, trad. José Luis del Barco. José Luis Brea, por su parte, ha dicho que existen dos tipos de sublime postmoderno: el sublime mediático y el sublime autorreferencial. El primero de ellos, analizado por Donald Kuspit, tiene que ver con la privilegiada circulación del arte en los medios de comunicación de masas, una condición que otorgaría a la obra una doble dimensión de ilimitación relacionada con la tipología de lo sublime de Kant: por un lado, le haría ganar en velocidad, lo

autores o creadores sea directo o intencionado por parte de éstos. Tan sólo que el planteamiento realizado tanto en la filosofía y la estética postmoderna, como en la misma práctica artística contemporánea, culta o popular, mantiene una curiosa afinidad con lo que describiera el filósofo de origen irlandés en pleno siglo XVIII.

Puede que ello tenga que ver con ese “aire de tiempo” del que hablaba Omar Calabrese en su obra *La era neobarroca*, en la que, procurando no sucumbir a los laberintos metahistóricos o idealistas y admitiendo las constantes alternativas de lo clásico y lo barroco, pretendía hallar las huellas de un “gusto” particular de nuestra época que explicara por qué, formalmente, la ciencia, la literatura, la filosofía o el arte compartían caracteres y resultaban familiares al tiempo que distintos de los fenómenos culturales del pasado reciente.² Precisamente los rasgos que, según Calabrese, caracterizan morfológicamente al neobarroco, a saber, el cambio, la inestabilidad, la polidimensionalidad, la mutabilidad, el desorden, el caos, lo laberíntico o lo complejo, entre otros, recuerdan demasiado a las características que Burke asignaba al objeto sublime, lo que tal vez justifique la afirmación arriba expresada acerca del interés suscitado en los postmodernos por esta vieja categoría estética.

Conocida la notable influencia que sobre Burke ejercieron Descartes y Locke, así como los numerosos estudios de anatomía, fisiología y psicología que empezaban a florecer en aquel momento, es natural que se haya destacado que el análisis que emprende el autor, sorprendente en una trayectoria intelectual supeditada a la filosofía política, es, antes que nada, fisiológico y psicológico, aunque termine conduciendo a Burke a sostener conclusiones de índole metafísica. Si ello se compara con la estética trascendental de Immanuel Kant, por ejemplo, con su elaborada “Análítica de lo bello” y sobre todo con la de “lo sublime”, el texto que nos ocupa tal vez parezca pueril o, como mínimo, incompleto³. Sin embargo, las descripciones que establece el autor

que vendría a corresponderse con lo sublime dinámico; y, por otro, como consecuencia de lo anterior, le dotaría de un mayor alcance de difusión, lo que se equipararía, a su vez, con lo sublime matemático. El segundo tipo, llamado sublime autorreferencial, se relacionaría con la reflexión de la obra de arte sobre su propia condición. Según Brea, nos encontramos ante este tipo de sublime cuando el lenguaje del arte se tiene a sí mismo como referente, convirtiendo a la representación artística en una especie de bucle donde la representación remite siempre, sin poder de escapatoria, a la propia representación. Véase José Luis Brea: *Las auras frías*, Anagrama, Barcelona, 1991.

² Cfr. Omar Calabrese: *La era neobarroca*, Cátedra, Madrid, 1994, trad. Anna Giordano. Introducción, p. 12. Como él mismo dice: “Mi tesis general es la de que muchos importantes fenómenos culturales de nuestro tiempo están marcados por una “forma” interna específica que puede evocar el barroco”, p. 31.

³ Kant había indagado anteriormente en el sentimiento de lo sublime en su ensayo de 1764 titulado *Lo bello y lo sublime*, de clara influencia burkeana, pero la elaboración trascendental del mismo se encuentra en la *Crítica del juicio* (1791). Véase Immanuel Kant: *Lo bello y lo sublime. La paz perpetua*, Espasa-Calpe, Nuevos Aires, 1946, trad. A. Sánchez Rivero y F. Rivera Pastor; y, del mismo autor: *Crítica del*

acerca de lo sublime, en buena medida inspiradas por su poeta idolatrado John Milton, pero también por el tratado clásico del Pseudo-Longino⁴, que había sido traducido y difundido en 1694 por Boileau, edifican una reflexión y justifican una praxis artística que todavía contiene enormes potencialidades plásticas y expresivas. Se suele decir, de hecho, que la gran aportación de Burke a la historia de las ideas estéticas radica en haber dotado de contenido y diferenciado categorialmente un término cuyo uso parecía excluido de la disciplina por homogeneizarse, en algunos escritos, con la belleza⁵. Es precisamente a mediados del siglo XVIII cuando, gracias a autores como él, se empieza a estudiar lo sublime, la emoción más poderosa que el ser humano puede sentir⁶, con independencia de su adscripción clásica a un estilo retórico, lo que dirige la atención a la búsqueda de su esencia y caracteres, que, a la larga, repercutiría favorablemente en la supervivencia histórica del término. Todo ello nos invita a pensar que, pese a lo que pueda parecer, la categoría de lo sublime se asocia mucho más que la de lo bello a la estética de Edmund Burke, una de las razones, aparte de las arriba mencionadas, por las cuales va a copar prácticamente la totalidad de los intereses de este ensayo.

Asumiendo los presupuestos filosóficos de la escuela analítica del empirismo inglés⁷, cuya reivindicación de la sensación como base segura del conocimiento había de conducir a establecer una vindicación paralela de la sensibilidad⁸, Burke se proponía por primera vez en la historia moderna explicar y sistematizar una experiencia estética que linda con el terror, el miedo y la sinrazón. Puesto que su obra está enfocada a

juicio, Espasa-Calpe, Madrid, 1999, trad. Manuel García Morente. Libro segundo. Analítica de lo sublime.

⁴ En este tratado, fechado entre el siglo I y III y considerado como una síntesis de las posturas opuestas a la *Poética* de Aristóteles, se asigna la cualidad de *sublime* al más elevado de los estilos retóricos. Véase Anónimo: *Sobre lo sublime*, Bosch, Barcelona, 1977, texto, introducción y trad. De José Alsina Clota.

⁵ Véase Estudio preliminar, en Edmund Burke: *Indagación filosófica sobre el origen de nuestras ideas acerca de lo sublime y de lo bello*, Trad. Menene Gras Balaguer, Tecnos, Madrid, 1997.p. XVIII. No obstante, según Paolo D'Angelo, lo sublime se piensa de forma diferente en el romanticismo alemán y en el inglés: en Alemania se tiende a hacer converger con lo bello, porque se considera que la belleza consiste en la unidad de lo infinito y lo finito. En Inglaterra, sin embargo, el concepto de lo sublime sigue desempeñando, por ejemplo en Wordsworth o Coleridge, un papel autónomo y dialéctico con respecto a lo bello. Véase Paolo D'Angelo: *La estética del romanticismo*, Visor, Madrid, 1999, Lo sublime y lo maravilloso.

⁶ Véase Edmund Burke: *Indagación filosófica sobre el origen de nuestras ideas acerca de lo sublime y de lo bello*, op.cit. Parte primera. Sección VII. De lo sublime.

⁷ La estética inglesa adopta dos direcciones que llevan a la formación de escuelas opuestas: la de los Intuicionistas, en la que figuran Shaftesbury y Francis Hutcheson; y la de los Analíticos, donde se incluyen Burke, Joseph Adison, H. Home of Kames, William Hogarth, Archibalf Alison y sir Joshua Reynolds. Véase el Estudio preliminar a *ibídem*.

⁸ Léase si no la declaración de intenciones de Burke: "como los sentidos se encuentran en el origen de todas nuestras ideas, y consecuentemente de todos nuestros placeres, si no son ciertos y arbitrarios, la base entera del gusto es común a todos, y por lo tanto hay fundamentos suficientes para razonar de un modo concluyente sobre estos temas". *Ibídem*, Discurso preliminar, p. 16.

analizar tanto la perspectiva del sujeto que recibe la impresión, como las propiedades mismas que hacen que un objeto sea bello o sublime⁹, la parte de su ensayo dedicada a inspeccionar la última de estas categorías, más allá de las implicaciones antropológicas que el autor le atribuye¹⁰, se asemeja, creo posible decir, a una especie de manual de estilo o de canon estético del terror. Ello lo hace susceptible de ser utilizado como guía por todo aquel creador interesado en causar, literaria o visualmente, conmociones estéticas, aquellas que distan de provocar el encanto apacible de lo bello, decantándose por la búsqueda del “dolor delicioso”, por lo que hoy denominamos “emociones fuertes”. Hay que señalar, en este sentido, que sus descripciones son con frecuencia enormemente plásticas, como tendremos oportunidad de comprobar, y eso que Burke no era demasiado amigo de las representaciones visuales de lo sublime, en nada comparables a las virtualidades de la palabra o de la poesía, que, según decía, hacían que las otras parecieran ridículas o grotescas.¹¹ Pero, si esto es así, tal vez no sea osado afirmar que el interés estético que suscita todavía este ensayo reside en esas descripciones concretas que Burke estableciera hace trescientos años acerca de los objetos bello y sublime, que han podido sobrevivir a la historia debido a que no se encontraban sujetas, como sí lo están sus comentarios de cariz fisiológico o psicológico, a unas ciencias inmaduras que, en algunos casos, acababan de nacer. Las descripciones burkeanas acerca de los caracteres estéticos de lo bello y lo sublime contienen, pues, un manantial de ideas, que, como pretendo demostrar en relación con lo sublime, puede servir y ha servido a los propósitos de los creadores actuales y postmodernos.

2. El adiós a la naturaleza. Lo sublime tecnológico según Frederic Jameson

¿Cómo se han asimilado, entonces, las descripciones burkeanas de lo sublime en la estética postmoderna? Uno de los autores que inevitablemente se ha de citar es Frederic Jameson, filósofo marxista norteamericano cuya influencia y repercusión más allá de Estados Unidos tal vez esté todavía por determinar. En su ensayo *La lógica cultural del capitalismo tardío* (1984), enumera cinco rasgos de la postmodernidad entre los cuales ocupa un lugar destacado el sentimiento de lo sublime.¹² Lo cita en

⁹ *Ibidem*, Parte primera, Sección, XIX, Conclusión.

¹⁰ Para Burke, las pasiones concernientes a la autoconservación se relacionan principalmente con el dolor o el peligro y son las más poderosas de todas. Entre ellas se encuentra lo sublime. *Ibidem*, Parte primera, Sección VI, De las pasiones que pertenecen a la autoconservación, pp. 28-29.

¹¹ *Ibidem*, Parte II, Sección V, El poder, p. 47.

¹² En primer lugar, Jameson habla de una nueva superficialidad que se prolonga tanto en la “teoría” contemporánea como en toda una nueva cultura del simulacro; en segundo lugar, se refiere al

referencia a un nuevo subsuelo emocional, las intensidades, que, en su opinión, se comprende a través de esta vieja categoría estética.

A este nuevo subsuelo emocional está dedicado el apartado IV de su ensayo, en donde se cita explícitamente tanto a Edmund Burke como a Immanuel Kant, pero con la particularidad, en nada desdeñable, de corregir la equiparación que ambos establecen de forma más o menos directa entre lo sublime y la naturaleza. Según Jameson, ya no puede ser ésta la causa de lo sublime porque el desarrollo industrial que caracteriza al capitalismo tardío la ha hecho desaparecer, disminuyendo considerablemente su carácter de desmesura. Superada, pues, aquella instancia que solía provocarnos el asombro, lo sublime ha de surgir necesariamente de un lugar diferente, y ese no es otro, para él, que la tecnología. Así pues la técnica sería ahora el *otro* de nuestra sociedad, aquello que nos provoca ese “horror delicioso” que antaño exhibía la madre –o, tal vez debiéramos decir, la perversa madrastra- naturaleza.¹³ Tengamos en cuenta que nos encontramos ante un autor de presupuestos marxistas, que, ortodoxamente, vincula la infraestructura con la superestructura. Así que, finalmente, lo sublime deriva ante todo del capitalismo multinacional, aunque, visual, literaria o artísticamente, se manifieste o exteriorice a través de su brazo armado, la tecnología.¹⁴

En el escrito de Jameson se presupone que los hombres y mujeres de la sociedad contemporánea mantenemos una relación no amistosa o, al menos, precavida, respecto a la técnica, lo cual nos diferenciaría de la habida durante los primeros progresos de la industrialización, y que tanto se afanaron en divulgar algunas de las vanguardias históricas. Los futuristas, por ejemplo, como Jameson menciona con atino, mostraron sin disimulos un notorio entusiasmo por la tecnología en tanto que veían en ella el signo más excelso de la reconstrucción prometeica de la sociedad¹⁵. Frente a esa furia vanguardista, en la postmodernidad, según este autor, habríamos dado un paso atrás alarmados y preocupados, no tanto por las implicaciones éticas o los peligros reales que acarrea un progreso desaforado, cuanto por entender, más o menos conscientemente,

debilitamiento postmoderno de la historicidad; en tercer lugar, a lo sublime; en cuarto lugar, a las profundas relaciones constitutivas que se aprecian entre estos caracteres y la aparición de una nueva tecnología que refleja, a su vez, un nuevo sistema económico mundial; y en quinto y último lugar, la misión que detenta actualmente el arte político en el nuevo espacio del capitalismo tardío o multinacional. Véase Frederic Jameson: *Teorías de la postmodernidad*, Trotta, Madrid, 1996, Introducción.

¹³ *Ibíd.*, IV.

¹⁴ *Ibíd.*

¹⁵ Jameson menciona concretamente el entusiasmo de Marinetti por las ametralladoras y los automóviles, así como el interés por una técnica, emblemática visualmente, de Picabia, Duchamp, Fernand Léger o Diego Rivera, a los que añade, finalmente, el gusto por las formas aerodinámicas metafóricamente reflejadas en los edificios de Le Corbusier.

que dicho progreso no es más que la manifestación exterior de un poder oculto, de implicaciones globales y ramificaciones inimaginables, que tiene el “sublime” nombre de capitalismo multinacional. Ello justificaría la paradoja que el mismo Jameson detecta en este renovado sentimiento de lo sublime: mientras que en la estética tradicional, especialmente en la romántica, se asociaba a la naturaleza explosiva, con sus vistosos abismos, océanos o cordilleras inexpugnables, la tecnología que ahora suscita dicho pavor, y que no es otra que la informática y la massmediática (o sea, el televisor o el ordenador) ha dejado de impactar visualmente. Para poder defender que la nueva tecnología provoca el sentimiento de lo sublime, Jameson se ve obligado a recurrir a cuestiones meta-físicas, en el sentido, permítaseme la expresión, etimológico del término que aludiría a lo que hay metafóricamente *más allá* del caparazón o de la carcasa *física* de ese cacharro inexpresivo pero cada vez más omnipresente que se llama ordenador. Naturalmente, desde la perspectiva marxista, eso que hay detrás no puede ser más que un sistema económico determinado que parece haber traspasado, como el objeto sublime, los límites de lo pensable abocando al hombre a un amargo, aunque sabroso, estremecimiento.

Así pues, lo *sublime tecnológico* radicaría, según Frederic Jameson, en la fascinación “indirecta” que provoca la tecnología actual en tanto que permite advertir en ella la representación más fidedigna de esa retícula de poder que constituye el capitalismo multinacional o tercera fase del capital. Como dice explícitamente Jameson: “La tecnología de la sociedad contemporánea es hipnótica y fascinante, no tanto en sí misma como porque parece ofrecer un esquema de representación privilegiado para comprender la red de poder y control que a nuestra mente y a nuestra imaginación les es aún más difícil de aprehender: toda la nueva red global descentralizada de la tercer fase del capital”.¹⁶ Ello nos invita a concluir que lo sublime tecnológico alude, en realidad, a algo que no es en sí la tecnología y que mejor debiera llamarse *lo sublime financiero o del capital internacional*.¹⁷

¹⁶ *Ibíd.*, p. 57.

¹⁷ Se trata de una forma de entender lo sublime tecnológico diferente a las elaboradas por otros autores. Costa, por citar a uno de los más conocidos, describe lo *sublime tecnológico* como la puesta en cuestionamiento de la noción benjaminiana de “reproductibilidad técnica”, que, en la cultura digital, habría sido sustituida por la de productibilidad en tiempo real por medios electrónicos que anulan el tiempo, y que habría hecho desaparecer, provocando el sentimiento de lo sublime, la separación tradicional entre el original y la copia. Véase Mario Costa: “For a new kind of Aesthetics”, en *7th Generative Art Conference Proceeding*, Milán, Politécnico di Milano, 2005. Véase un comentario a su teoría en Umberto Roncoroni: “Benjamin y la teoría de lo sublime tecnológico”, en *Contratexto digital*, año 4, n° 5, Universidad de Lima. Para una corrección, en la estela ilustrada, de lo sublime tecnológico,

Pero rescatemos una alusión breve, pero interesante, que Jameson deja caer en su ensayo y que nos va a permitir asociar directamente lo sublime tecnológico con el escrito de Burke. Interesa dicha referencia porque en ella se consigue sortear la paradoja a que el propio autor se ve abocado al comentar que el ordenador es una máquina que carece del poder de impactar. Como el propio Jameson indica, existe una corriente literaria y cinematográfica que ha desprovisto al ordenador de esa apariencia convirtiéndolo en un artilugio de aspecto estimulante que nada tiene que envidiar a los que elogiaban los futuristas, y que logra para sí todos los requisitos que se exigen para calificarlo de sublime. Me refiero a esa corriente literaria de evasión, genuinamente postmoderna, que Bruce Bethke denominó ciberpunk, y que alcanzó su época dorada en los Estados Unidos durante los años ochenta.

3. La recreación literaria del nihilismo tecnológico: el ciberpunk

Es ya un tópico decir que esta corriente tiene como origen la novela en la que se menciona por primera vez un término que hoy todos conocemos y utilizamos, el ciberespacio. Con un notorio trasfondo ideológico nihilista y tecnorromántico¹⁸, y hundiendo sus raíces en la ciencia ficción popular de los años sesenta, *Neuromancer*, de William Gibson¹⁹, inauguraba en 1984 un nuevo *movimiento*²⁰ dedicado a novelizar la “paranoia high-tech”, precisamente con la finalidad puesta en expresar ese “horror delicioso” que, según Jameson, nos causaba la tecnología, y que venía determinado por su siniestra alianza con un sistema de poder globalizado que trascendía y hacía obsoletos los estados y las naciones, y que, en las novelas, relatos o películas del género suele ser referido como las “grandes corporaciones”. En la novela de Gibson, el ciberespacio se configuraba como un espacio imaginario al que accedían los personajes al conectarse a dispositivos electrónicos que les permitían volcar sus mentes en el

véase José Luis Molinuevo: “El sentimiento de los límites y lo sublime tecnológico” en Manuel E. Vázquez y Romà de la Calle (eds): *Filosofía y razón. Kant, 200 años*, PUV, Valencia, 2004, pp. 75-91.

¹⁸ Véase José Luis Molinuevo: *Humanismo y nuevas tecnologías*, Alianza Ensayo, Madrid, 2004, Capítulo primero. Excedentes, Tercer relato: El Narciso tecnológico.

¹⁹ Existe traducción al castellano en Ediciones Minotauro, Colección: Kronos, 2007. Barcelona.

²⁰ Tal vez sea excesivo calificarlo de esa manera, habida cuenta de que hay quien ha firmado hasta su certificado de defunción. Para algunos, el testigo de la ideología y la estética ciberpunk ha sido recogido por los “libertarios de Internet”, los artistas por ordenador, los diseñadores de videojuegos o algunos críticos culturales. Véase la Nota preliminar a Bruce Sterling: *Mirrorshades. Una antología ciberpunk*, Siruela, Madrid, 1986.

ordenador, una idea que reciclaría David Cronenberg, por ejemplo, en la película *eXistenZ* (1999), gracias a la cual muchos contemplamos estupefactos los biopuertos (imagen 1). El ciberespacio de Gibson, definido como una “alucinación consensuada”, tenía, además, la misma consistencia para experimentar el mundo que el espacio “real”, con la única diferencia, pero ¡qué diferencia!, de que podía plegarse siguiendo los dictados de la pura voluntad. Gracias a la imaginación y al ingenio de los autores ciberpunkies, el ordenador, que todavía en los años ochenta carecía de la sofisticación técnica y estética con la que cuenta en la actualidad, en la que se ha convertido en un objeto más de la moda y el diseño, dejaba de ser ese anodino aparato visualmente vulgar para transformarse en una especie de orificio que nos abría las puertas a un mundo fascinante, donde todo –y repito, todo- era posible. El ordenador se cargaba así de literatura, se *re-encantaba* al más genuino estilo romántico, y comenzaba a percibirse como la prótesis de la experiencia limitada de la realidad, a la que está esclavizado nuestro cuerpo, o como el lugar no real en el que podía llevarse a cabo la prolongación de la vida, del cerebro, de la memoria o del mundo; en suma, como la posibilidad, puesta a nuestra mano (mejor dicho, a nuestro dedo, que *clikea* en el ratón), de alcanzar de forma sublime lo ilimitado. La fascinación tradicional por las montañas, los océanos o la noche estrellada cedía entonces su puesto al miedo delicioso que ocasionaba no saber lo que se esconde más allá de la pantalla, en la que, cual sirenas ante Ulises, toda una serie de promesas tan tentativas como inquietantes nos invitaba a traspasar la frontera que separa lo real de lo virtual.



Imagen 1. Ejemplo de biopuerto

Como han destacado Audon Alonso e Iñaki Arzoz, desde un punto de vista literario, el ciberpunk supuso un revulsivo estético para el género de la ciencia ficción, que se vio impregnado, a partir de entonces, de un eclecticismo postmoderno en el que lograban convivir sin tensiones la televisión, el videoclip, el submundo de los *hackers* o los estilos de la novela negra, con sus detectives hammetianos intentando sobrevivir moralmente en un entorno depravado. Igualmente, tuvieron cabida la música *pop*, el *rock* en todas sus variaciones, el *scratch* o el *hip-hop* callejero. Pero sobre todo influyó de forma determinante el cine, que imprimió al ciberpunk una enorme sugestión visual al tiempo que obligó al lector a refrescar constantemente su cultura cinematográfica, que se había convertido en una recurrente cita intertextual y genuinamente postmoderna en los relatos ciberpunkies²¹. No es de extrañar que la divulgación a escala planetaria del género haya venido de la mano de la industria fílmica, a la que debemos películas, con mejor o peor fortuna, como *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *Días extraños* (Kathryn Bigelow, 1995), *Johnny Mnemonic* (Robert Longo, 1995), *New Rose Hotel* (Abel Ferrara, 1998), o *Matrix* (Larry y Andy Wachowsky, 1999), entre otras.²²

²¹ Audon Alonso e Iñaki Arzoz: Nota preliminar, a Bruce Sterling: *Mirrorshades. Una antología ciberpunk*, op.cit.

²² Para una aproximación crítica al cine de este género, véase José Luis Molinuevo: *Humanismo y nuevas tecnologías*, op.cit..

Ideológicamente, y esto es interesante comentarlo puesto que da pistas sobre el interés que ha podido suscitar en un pensador como Jameson, el ciberpunk aglutina la nueva tecnología informática emergente en los ochenta con el ambiente contracultural y *underground* característico de una época sin proyectiva de sentido. Ello transforma notablemente el cariz de los movimientos contraculturales inmediatamente anteriores, que, en los sesenta norteamericanos, se inclinaban todavía por la búsqueda de una naturaleza rural y bucólica sin apenas interés por la ciencia y la tecnología. Con *La Tercera Ola* de Alvin Toffler como biblia, los ciberpunkies introdujeron en la literatura a los nuevos ídolos de la cultura tecnológica y urbana, el *hacker* y el *rocker* entre otros, aunque mantuvieron intacta aquella posición de resistencia necesaria ante un poder económico y político cuyas ramificaciones comenzaban a alcanzar una envergadura intolerable. Ello hizo que el ciberpunk exteriorizase una enorme similitud con la literatura romántica de evasión, suministrada, en su caso, por la informática. Ésta se presenta, de hecho, como una especie de tecnodroga psicodélica que invita al usuario a emprender un viaje de escapada a los entornos sintéticos del ordenador, que alteran su percepción de la realidad virtualizada y convertida a veces en un paisaje surreal. La tecnología es, por eso, algo visceral para los ciberpunkies: no se encuentra fuera de nosotros, sino, como dice Bruce Sterling, uno de sus principales teóricos y difusores, también bajo nuestra piel y, en ocasiones, hasta en el interior de la mente²³. De ahí la recurrencia con la que aparecen las prótesis corporales, los implantes tecnológicos cerebrales, las alteraciones genéticas o la Inteligencia Artificial, técnicas todas ellas que obligan a redefinir la naturaleza humana.²⁴

4. Burke y lo sublime tecnológico

Quiero, no obstante, focalizar mi análisis sobre los aspectos formales de la estética ciberpunk, dirigidos, fundamentalmente, a la descripción del paisaje urbano e informático, así como a las transformaciones sufridas por la intromisión de la técnica en el cuerpo humano. Y lo quiero hacer porque en ellos se pueden apreciar algunos de los rasgos concretos que Burke atribuye al objeto sublime. Por ejemplo y para empezar, la oscuridad, liderada literariamente por el protagonismo de la noche, pero que puede

²³ Bruce Sterling: Prólogo a *Mirrorshades. Una antología ciberpunk*, op.cit..

²⁴ *Ibidem*.

aminorarse, como dice el filósofo empirista, una vez que conocemos el alcance del peligro y logramos acostumbrar nuestros ojos a la ausencia de luz²⁵.

Pensemos que casi todos los relatos futuristas del género se desarrollan en ambientes nocturnos, cuya atmósfera parece ser la más idónea para representar ese aspecto amenazante que debe tener un futuro en el que la máquina y sus subproductos pseudohumanos, como los cyborg o los androides, se ha independizado del hombre. En el fotograma de la famosa película *Blade Runner* (imagen 2), la ciudad adquiere ese cariz de anonimía y despersonalización gracias a la oscuridad envolvente que apenas da tregua al sol. La metrópolis se torna un lugar inhabitable donde los minúsculos pero incontables puntos de luz, que recuerdan demasiado el escenario sublime de la noche estrellada, parecen los únicos signos de vida. Paradójicamente, ésta se encuentra representada, como simulacro, en ese enorme anuncio publicitario en el que aparece el rostro de una mujer de rasgos orientales. La *imagen* de la única forma de vida humana que se percibe en el entorno es engrandecida y sobredimensionada en detrimento de la vida real, adquiriendo también ella los rasgos de lo sublime. En este caso, la imagen publicitaria empequeñece literal y psicológicamente al hombre porque recuerda la exagerada extensión alcanzada por la tecnología massmediática, liderada por la publicidad y omnipresente en el género ciberpunk. Pese a lo deshumanizador que resulta, el entorno urbano de esta megametrópolis en la que conviven humanos y posthumanos ejerce una enorme atracción visual, pero lo hace por su sublimidad, por ese vértigo atrayente que provoca, según Burke, la vastedad en referencia a la grandeza de dimensiones²⁶ y el color oscuro y lóbrego de los edificios²⁷, que se representan aquí a través de unas magnitudes tales que ni siquiera se pueden abarcar visualmente, como ocurría con la perspectiva renacentista de ideología antropocéntrica, y que presagian un futuro desolador para la humanidad.

²⁵ Véase Edmund Burke, *Indagación filosófica sobre el origen de nuestras ideas acerca de lo sublime y de lo bello*, op.cit. Sección III, La oscuridad, Sección XIV, La luz y Sección XV, La luz en la construcción.

²⁶ *Ibidem*, Parte II, Sección VII, La vastedad.

²⁷ *Ibidem*, Parte II, Sección XV, La luz en la construcción.

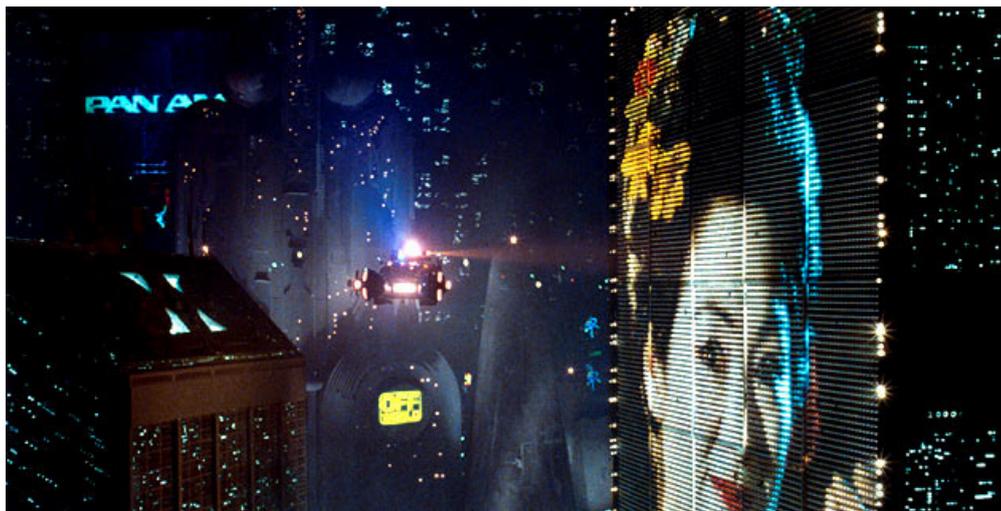


Imagen 2. Fotograma de la película *Blade Runner*

Observemos también la imagen 3, tomada de la película *El quinto elemento* (Luc Besson, 1997), en la que se plasma al pie de la letra aquello que decía Burke de que sorprende más mirar hacia abajo, desde un precipicio, que hacia arriba, aunque el objeto tenga la misma altura.²⁸



Imagen 3. Fotograma de la película *El quinto elemento*

Pero no hay que olvidar que el paisaje ciberpunk se concentra, no tanto en la descripción de las grandes ciudades, como en la de los laberintos virtuales a los que accedemos a través del ordenador. Se trata de unos nuevos espacios cibernéticos cuya representación visual o literaria ha garantizado al género la originalidad que necesitaba para tener éxito. El ciberpunk es, de hecho, el responsable de buena parte de las

²⁸ *Ibíd*em, Parte II, Sección VII, La vastedad.

representaciones colectivas que muchos compartimos del ciberespacio, inconscientes, seguramente, de las enormes diferencias que ostenta respecto al “tercer entorno”, en denominación de Echevarría²⁹, al que accedemos, en realidad, por medio del ordenador. Y precisamente su éxito radica en haber ideado un lugar que atrapa visualmente al que lo observa, en buena medida, por tomar prestados, tal vez sin saberlo, los recursos de la categoría estética de lo sublime. Observemos, si no, las imágenes 4 y 5, recogidas respectivamente de *Matrix* y *Hackers* (Iain Softley, 1995).

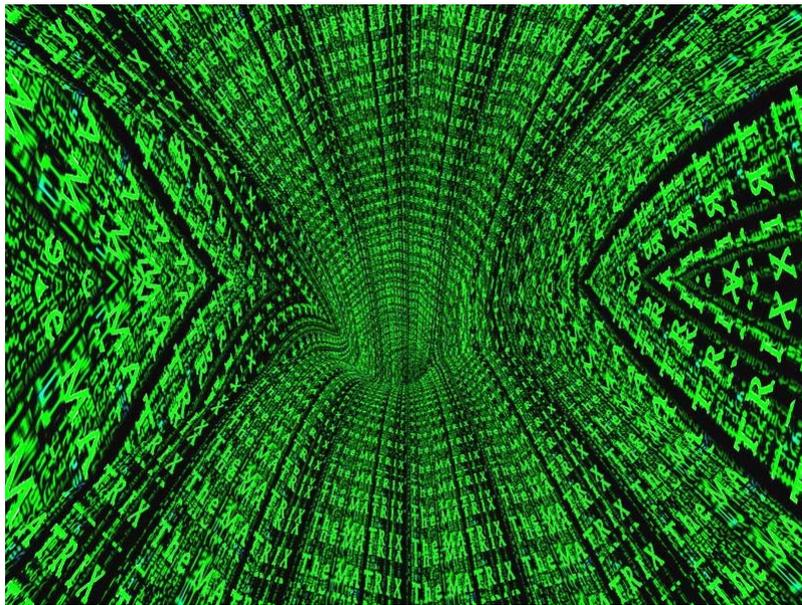


Imagen 4. Matrix



Imagen 5. El ciberespacio según la película Hackers

En estas imágenes se representa ese rasgo que Burke asignaba al objeto sublime y que venía a establecer la sucesión y la uniformidad de las partes como causantes de

²⁹ Véase Javier Echevarría: *Los señores del aire. Telépolis y el tercer entorno*, Destino, Madrid, 1999.

este sentimiento, en tanto en cuanto se constituía con ellos el requisito constructivo de lo infinito artificial³⁰.

Si hay una idea explotada hasta la saciedad por la ciencia ficción esa no es otra que la del infinito. Su empleo se concentra, por un lado, en la dimensión natural que posee, asociada, fundamentalmente, al universo, y que, en el momento de su aparición histórica, debida a la teología judeocristiana, tanto removería los cimientos de la cultura y el gusto clásicos, para los que el infinito, en tanto *hybris*, significaba imperfección o fealdad³¹. Por otro lado, la utilización de lo infinito en la ciencia ficción viene también determinada por su construcción artificial, que Burke menciona explícitamente, y que aprovecha el ciberpunk para plasmar las características que hacen del ciberespacio un lugar excitante. Los creadores futuristas, sabedores de la gran sugestión psicológica que ostenta esta idea, han sacado, pues, partido a un concepto de enorme garra emotiva, pero difícil o imposible de representar debido a las aporías a que conduce. Quién no recuerda ese *sublime* capítulo de *2001, una odisea en el espacio* (Stanley Kubrick, 1968), cuyo título, “El infinito y más allá”, retorció hasta lo imposible las normas del pensamiento y el discurso lógico.

Pero pese a que la idea misma de infinito es inimaginable y, por tanto, irrepresentable, es Burke el que da la clave para hacer que un objeto limitado lo parezca: la sucesión uniforme de las partes connota, según dice, la idea de infinitud³², y eso es precisamente lo que apreciamos en las dos imágenes mencionadas. Tanto en una como en otra, nuestra mirada es obligada a seguir un recorrido espacial, más vertiginoso en el caso de *Matrix*, que conduce, en un progreso indefinido, hacia no sabemos qué, transmitiéndonos así la idea de que el ciberespacio es un mundo inexpugnable por ilimitado, pero, precisamente por eso, excitante y atractivo. Ello favorece la tensión atracción/repulsión que caracteriza tradicionalmente al sentimiento de lo sublime y que, en este caso, se traduce en que, a un tiempo, queramos y no queramos acceder.

³⁰ Edmund Burke: *Indagación filosófica acerca del origen de nuestras ideas sobre lo bello y lo sublime*, op.cit. Sección IX, Sucesión y uniformidad y Sección XI, El infinito en los objetos placenteros.

³¹ Eugenio Trías: *Lo bello y lo siniestro*, Ariel, Barcelona, 2001, p. 30.

³² Según Burke, la sucesión es un requisito para que las partes puedan prolongarse y para que sus frecuentes impulsos sobre los sentidos impresionen a la imaginación con una idea de progreso más allá de sus límites reales. La uniformidad, por su parte, se hace imprescindible porque, si las figuras de las partes hubieran de cambiar, la imaginación encontraría en cada cambio un obstáculo, por lo cual resultaría imposible continuar aquella prolongación ininterrumpida que dota del carácter de infinito a los objetos limitados. Edmund Burke: *Indagación sobre el origen de nuestras ideas acerca de lo sublime y de lo bello*, op.cit. Parte II, Sección IX, Sucesión y uniformidad, p. 59.

Precisamente el *exceso*, rasgo esencial de lo infinito, constituye también uno de los caracteres que Omar Calabrese atribuye al gusto neobarroco que él considera dinámico y, justo por eso, frente a las épocas estáticas, orientado hacia la periferia o el confín. Es importante destacar esta cuestión porque, como explica el autor, el límite y el exceso constituyen categorías opuestas que sugieren ideas distintas: mientras que la primera alude a las posibilidades de innovación o expansión del sistema, lo que nos invita a pensar que el *progreso*, palabra talismán de la modernidad ilustrada, necesita de los límites que demarcan lo que hay que superar, la segunda, característica de la era postmoderna y neobarroca, sugiere revolución o crisis del mismo, lo que lo hace más afín a la ideología distópica y nihilista que exterioriza el ciberpunk.³³

Pero el exceso también se relaciona con el gusto neobarroco por los monstruos. Ellos representan la mejor aplicación de la desmesura e irregularidad sublimes a la figuración antropomórfica. La teratología se basa, de hecho, en la idea misma de excedente; como dice Calabrese, todos los monstruos son excesivos, tanto desde un punto de vista formal (gigantes o enanos, por ejemplo) como espiritualmente (se les asigna una anormalidad negativa). Y la estética neobarroca recurre a ellos porque constituyen la mejor expresión de lo “maravilloso” y de lo “raro”, de aquello que pone en jaque a la supuesta causalidad y racionalidad clásicas de una naturaleza entendida teleológicamente.³⁴

No por casualidad, el género ciberpunk está poblado de monstruos de este tipo (llámense cyborg, androides o robots), que, nacidos de la confluencia entre lo natural y lo artificial, desmienten los misterios de una naturaleza sublime y terminan representando el futuro post o trans-humano que se avecina en una era desnaturalizada e hipertecnológica (imagen 6). Y en este caso, puede que Calabrese lleve más razón de la que parece al hablar de ese parentesco de familia entre los distintos productos culturales de la era neobarroca, pues conviene recordar, aunque sólo sea mencionándolas, que la imaginación y la reflexión teratológica ha sido una de las más fructíferas también en la llamada alta cultura contemporánea, como lo demuestran, por ejemplo, las reflexiones en torno al cuerpo y la identidad a que dio lugar, en 1992, la exposición *Post-human*, la IX Documenta de Kassel, o la Bienal de Venecia de 1995, que llevaba por título *Identidad y Alteridad*. Y obligado es mencionar aquí, por su carácter arquetípico, la crítica al cuerpo tradicional que están llevando a cabo Sterlac u Orlan, cuyas

³³ Omar Calabrese: *La era neobarroca*, op.cit. 3. Límite y exceso, y 4. Exceso y antídotos.

³⁴ *Ibíd.*, 5. Inestabilidad y metamorfosis, 1. Monstruos.

performances fusionan los aspectos liberadores y a la vez dramáticos, o sea, sublimes, de la integración entre el cuerpo y la tecnología.³⁵

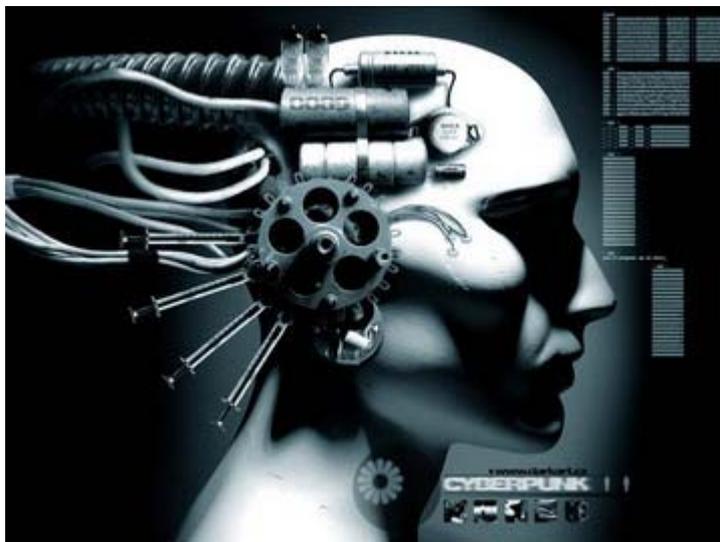


Imagen 6. El cyborg

Es precisamente este aspecto excesivo tan remarcado por el ciberpunk, que no sólo nos invita a explorar los nuevos espacios virtuales de lo sublime, sino que altera incluso la mismísima esencia humana, el que consigue dotar de *poder*, otro de los rasgos de lo sublime burkeano, al ordenador y, en general, a las nuevas tecnologías, que se convierten así en instancias fastuosas y magníficas, que, como todo lo poderoso, según Burke, suscita, además de atracción, un miedo estremecedor.³⁶

En la imagen 7 podemos apreciar otro de los rasgos de lo sublime burkeano, la recurrencia del color negro, que, en tanto contrarresta la alegría de los colores chillones, provoca igualmente el espanto sublime³⁷. Obsérvese la indumentaria de la replicante de la derecha en el fotograma de la película de Ridley Scott, ataviada con un traje oscuro cuya tonalidad se repite y remarca en la sombra del maquillaje de los ojos. El ciberpunk hereda directamente esta estética de la *punk* de los setenta, que, animada por una ideología transgresora contra las normas del sistema, hizo del negro el símbolo de su antagonismo. Recordemos que el término *punk* (basura, escoria) tiene un significado despectivo que se puede aplicar tanto a personas como a objetos, aunque los primeros

³⁵ Para el caso de Orlan véase, en el número anterior de esta revista, el artículo de María Jesús Godoy: “*El pintor de la vida moderna de Charles Baudelaire*”, en *Fedro. Revista de estética y teoría de las artes*, nº7, 2008.

³⁶ Edmund Burke: *Indagación filosófica acerca del origen de nuestras ideas sobre lo bello y lo sublime*, op. Cit. Sección V, El poder y Sección XIII, La magnificencia.

³⁷ *Ibíd*em, Sección XVI, El color considerado como productor de lo sublime.

músicos *punkies* de los años ochenta lo utilizaron para señalar, de forma irónica, el carácter crítico con el que se enfrentaban a la realidad social, y para demarcarse así, explícitamente, de ella, automarginándose ideológica y estéticamente. La convicción adyacente de que “there is no future”, como reza el famoso lema de los *Sex Pistols*, y que vuelve a aparecer en la ideología distópica que caracteriza al ciberpunk, les hizo exteriorizar un pesimismo, destructivo y hasta agresivo, que sólo podía expresarse estéticamente a través de un distanciamiento premeditado de las normas convencionales del buen gusto, asociadas por ellos a la opresión y a la autoridad. De ahí la asunción del negro como metáfora de su ideología, como símbolo de su marcado carácter provocador, molesto y políticamente incorrecto, que sería reutilizado en un género que pretendía, en la misma tónica, prevenirnos y resistir a los peligros de una cultura furibunda que había o iba a convertir a la técnica en protagonista ineludible.



Imagen 7. Replicante de la película *Blade Runner*

La imagen que acabamos de mencionar sintetiza visualmente el futuro posthumano que nos espera según el ciberpunk. La replicante aparece junto a una mujer y dos maniqués desnudos y sin brazos, tres representaciones de un futuro incierto en el que habremos de convivir con seres monstruosos que convierten al ser humano, egregio centro del mundo en la ideología humanista, en no más que una alternativa entre otras. Resulta sublime pensar en la idea de que la humanidad no será más que una de las posibles formas de vida racionales cohabitantes en este o en otro planeta. Pero la diferencia con la estética tradicional es que ahora ese sentimiento de asombro por lo que vaya a ser el hombre ya no viene determinado por los caprichos de una naturaleza ignota, que, en determinadas ocasiones, alumbró seres deformes. Se podría decir, en la

estela de Jameson, que ello tendrá más bien lugar por las artimañas de una tecnología altamente desarrollada que, emancipada de su creador, hace y deshace a su antojo la contextura del ser humano, y que desplaza a la madre naturaleza a un papel secundario y casi irrisorio en nada comparable al que ella ostenta, sobre todo cuando ha sido o va a ser convertida, al menos literariamente, en la todopoderosa diosa y *mater tecnologica* de una época posthumana.

Hay otros rasgos de lo sublime burkeano que merecería la pena comentar, como la oscuridad lingüística³⁸, que puede apreciarse en la sofisticada jerga informática que se utiliza en los relatos ciberpunk; o la privación, entendida por Burke como vacuidad, soledad o silencio³⁹, y que está presente, por ejemplo, en esa escena de *Matrix* en la que, sobre un fondo blanco y vacío, Neo contempla por primera vez “el desierto de lo real”. No obstante, me parece suficientemente demostrado que el llamado *sublime tecnológico* rememora visual y estéticamente muchas de aquellas descripciones concretas que Edmund Burke suministraba en su ensayo.

5. Conclusión

¿Para qué leer hoy el ensayo de Edmund Burke? Mas allá del interés histórico que indiscutiblemente posee y de la influencia que ha ejercido en innumerables estetas de la tradición, como Immanuel Kant, *La indagación filosófica sobre el origen de nuestra ideas acerca de lo sublime y lo bello* constituye un buen recordatorio de las implicaciones antropológicas, psicológicas y metafísicas que traen consigo los dos principales sentimientos estéticos que el ser humano puede experimentar, lo bello y lo sublime, el placer y el dolor, y que, debido a su universalidad⁴⁰, siguen siendo vinculantes para el hombre.

En lo que concierne a la categoría estética de lo sublime que, como vengo defendiendo, ha sido más vigente en los últimos tiempos, leer el texto de Burke tal vez sirva para prevenimos de las irracionalidades que trae consigo un sentimiento directamente asociado, no lo olvidemos, al terror, que puede ser estimulante desde un punto de vista estético, pero que, cuando traspasa esa frontera, puesto que impacta de manera tan potente, corre el peligro de tergiversar o retorcer sin necesidad las ideas y

³⁸ *Ibíd.*, Sección IV, De la diferencia entre la claridad y oscuridad con respecto a las pasiones.

³⁹ *Ibíd.*, Sección VI, La privación.

⁴⁰ Burke está convencido de que, puesto que los cuerpos humanos son similares y comunes a toda la especie, los placeres y pesares que le provocan los objetos deben ser también semejantes para toda la humanidad, y sólo pueden variar en virtud de la costumbre. *Ibíd.*, Discurso preliminar, pp. 9-10.

pensamientos. Burke deja claro que la emoción concreta y primaria que ocasiona lo sublime es el asombro, un estado del alma en el que todos sus movimientos se suspenden paralizados por el horror. En concreto, afirma que lo sublime hace que la mente se atiborre tanto de su objeto que se vuelve incapaz de reparar en ninguno más y, en consecuencia, deja de razonar sobre el objeto que la absorbe⁴¹.

Sin embargo, existen determinadas propuestas filosóficas actuales que han encarado la cuestión de la técnica, y que, olvidando o desconociendo lo que advierte Burke, se dejan arrastrar por esa fascinación que, sin duda alguna, provoca imaginar un futuro tecnológicamente descontrolado, posthumano o transhumano, donde el tiempo y el espacio ya no son lo que eran, y donde lo real ha desaparecido, como en *Matrix*, en aras de lo virtual. Ello imprime a sus reflexiones un tono de negatividad y de exceso que se asemeja considerablemente al que trae consigo el sentimiento *estético*, tal vez convenga subrayarlo, de lo sublime.⁴²

Pienso, por ejemplo, en Jean Baudrillard, un autor que se ha adelantado a un futuro, tal vez ni siquiera vislumbrado correctamente, a través del concepto de simulacro, desde el cual, extremando los comentarios de Guy Debord, anuncia y denuncia la conversión *total* -y remarco el adjetivo, que tomo, por cierto, del título de uno de sus ensayos⁴³- de la realidad en imagen. Su propuesta ha venido favorecida por la tendencia filosófica postmoderna, de la que es prototipo el pensamiento débil, a suavizar la consistencia de lo real, que se convierte ahora en materia maleable. Por otro lado y por mencionar brevemente otro ejemplo, también la exageración positiva de lo sublime, la furia y excitación a que arrastra emocionalmente su carácter excesivo, puede apreciarse en otras propuestas filosóficas que convierten a la tecnología en el trampolín para alcanzar la plenitud. Una de ellas es la que ha elaborado la filósofa ciberfeminista Donna Haraway en torno al *cyborg*, al que considera el símbolo de la liberación visionaria de las imposiciones machistas⁴⁴.

⁴¹ Ibídem, Parte II, Sección primera, De la pasión causada por lo sublime, p. 42.

⁴² Para una visión humanista de las nuevas tecnologías, diametralmente opuesta a la que ha difundido el pensamiento postmoderno, recomiendo José Luis Molinuevo: *La vida en tiempo real. La crisis de las utopías digitales*, Biblioteca Nueva, Madrid, 2006, Capítulo II, Imaginarios contraculturales.

⁴³ Jean Baudrillard: *Pantalla total*, Anagrama, Barcelona, 2000.

⁴⁴ Como no podía ser de otra manera, el Manifiesto Cyborg, subtítulo, “Ciencia, Tecnología y Feminismo Socialista Finales del S.XX”, está colgado en la red. Existen varias traducciones al castellano, como por ejemplo, en <http://caosmosis.acracia.net/wp-content/uploads/2008/04/manifiesto-cyborg.rtf>. Véase un comentario al texto en Jesús Carrillo: *Arte en la red*, Ensayos de Arte Cátedra, Madrid, 2004, Capítulo 2, El ciber mundo como *site* de arte, y María Jesús Godoy: “*El pintor de la vida moderna* de Charles Baudelaire”, art. Cit.

Vista esta deriva intelectual, tan interesada en transmitirnos desde todos los ámbitos la idea un futuro apocalípticamente transformado por las nuevas tecnologías, tal vez sea hora de recuperar aquella otra vieja categoría estética y burkeana, la de la belleza, desahuciada por la postmodernidad, que quizás no sea tan estimulante estéticamente, pero que, al menos, parece compatible con el ejercicio de una racionalidad distanciada, comedida y crítica cada vez más necesaria en una época que, deslumbrada por los excesos de lo sublime, tal vez no haya logrado otra cosa que aterrorizarnos innecesariamente.

BIBLIOGRAFÍA

- Anónimo: *Sobre lo sublime*, Bosch, Barcelona, 1977, texto, introducción y trad. De José Alsina Clota.
- Aullón de Haro, P. Estudios preliminar, en Friedrich Schiller: *Lo sublime. (De lo sublime y Sobre lo sublime)*, Ágora, Málaga, 1992, trad. José Luis del Barco.
- Baudrillard, J.: *Pantalla total*, Anagrama, Barcelona, 2000.
- Brea, J.L.: *Las auras frías*, Anagrama, Barcelona, 1991.
- Burke, E.: *Indagación sobre el origen de nuestras ideas acerca de lo sublime y de lo bello*, Trad. Menene Gras Balaguer, Tecnos, Madrid, 1997.
- Calabrese, O.: *La era neobarroca*, Cátedra, Madrid, 1994, trad. Anna Giordano.
- Carrillo, J.: *Arte en la red*, Ensayos de Arte Cátedra, Madrid, 2004.
- Costa, M.: “For a new kind of Aesthetics”, en *7th Generative Art Conference Proceeding*, Milán, Politecnico di Milano, 2005.
- D’Angelo, P.: *La estética del romanticismo*, Visor, Madrid, 1999.
- Echevarría, J: *Los señores del aire. Telépolis y el tercer entorno*, Destino, Madrid, 1999.
- Gibson, W.: *Neuromante*, Ediciones Minotauro, Colección: Kronos, 2007. Barcelona.
- Godoy, M^aJ.: “El pintor de la vida moderna de Charles Baudelaire”, en *Fedro. Revista de estética y teoría de las artes*, n^o7, 2008.
- Haraway, D.: Manifiesto Cyborg. “Ciencia, Tecnología y Feminismo Socialista Finales del S.XX” en <http://caosmosis.acracia.net/wp-content/uploads/2008/04/manifiesto-cyborg.rtf>.
- Jameson, J.: *Teorías de la postmodernidad*, Trotta, Madrid, 1996.
- Kant, I.: *Lo bello y lo sublime. La paz perpetua*, Espasa-Calpe, Nuevos Aires, 1946, trad. A. Sánchez Rivero y F. Rivera Pastor.
- Kant, I.: *Crítica del juicio*, Espasa-Calpe, Madrid, 1999, trad. Manuel García Morente.
- Molinuevo, J.L.: *Humanismo y nuevas tecnologías*, Alianza Ensayo, Madrid, 2004.
- Molinuevo, J.L.: “El sentimiento de los límites y lo sublime tecnológico” en Manuel E. Vázquez y Romà de la Calle (eds): *Filosofía y razón. Kant, 200 años*, PUV, Valencia, 2004, pp. 75-91.
- Molinuevo, J.L.: *La vida en tiempo real. La crisis de las utopías digitales*, Biblioteca Nueva, Madrid, 2006.

- Roncoroni, U.: “Benjamin y la teoría de lo sublime tecnológico”, en *Contratexto digital*, año 4, nº 5, Universidad de Lima.
- Sterling, B.: *Mirrorshades. Una antología ciberpunk*, Siruela, Madrid, 1986.
- Trías, E.: *Lo bello y lo siniestro*, Ariel, Barcelona, 2001.