

# REALIDADES MIXTAS: PARADIGMA DE NUESTRO TIEMPO

**Natalia Matewecki**

Las Realidades Mixtas dan cuenta de algo más que trasciende lo meramente tecnológico, implican nociones tales como hibridación, convergencia, mezcla o simultaneidad, que afectan a gran parte de la producción cultural contemporánea. Lo mixto –y todas sus derivas– conforma *nuestro aire de tiempo, una mentalidad de época, un horizonte común de gusto*. En otras palabras, lo mixto define el estilo de época actual, caracterizado por interrelaciones altamente contradictorias que, al mismo tiempo, promueven la alianza de nuevas disciplinas, medios, dispositivos y géneros.

El universo de lo mixto es posible gracias a la combinación de tres unidades: el bit, el gen y el átomo. Cada una, con sus particularidades, constituye las unidades mínimas más flexibles y con gran capacidad de recombinación entre sí. Como consecuencia de estas mezclas, se establecen, en el ámbito de la ciencia, disciplinas mixtas como la Bioinformática, la Biotecnología o la Ingeniería genética; en el ámbito del arte, surge el bioarte, el arte de la vida artificial y el body-art cibernético; y en el ámbito de los medios y la tecnología, aparece la internet y la Realidad Aumentada.

En el caso específico del bit, Lev Manovich (2006) sostiene que permite volver virtuales a todas las cosas, sacándolas de su medio físico de origen y convirtiéndolas en algoritmos. Esto da lugar a numerosas transformaciones establecidas, en primer lugar, por la representación numérica que vuelve computable y programable cualquier dato; y, en segundo lugar, debido a la programación algorítmica que posibilita la variabilidad de los datos. Por tales características, los objetos virtuales no están fijados de una vez y para siempre, son susceptibles de ser manipulados y modificados constantemente, razón por la que Manovich (2008) resume en una sola palabra la lógica general de los nuevos medios tecnológicos: *remix*.

El *remix* es partícipe de nuestro *espíritu de tiempo*, es un hecho que vivimos en una cultura de la mezcla y la hibridación:

*Actualmente, muchas de las áreas culturales y estilos de vida –la música, la moda, el diseño, el arte, las aplicaciones web, los medios creados por usuarios, la comida– se rigen por remixes, fusiones, collages o mash ups (Manovich, 2008).*

El término *remixing*, explica el autor, originalmente estaba vinculado a la música (aunque existen antecedentes en otras áreas), tenía un sentido preciso y acotado que remitía al uso de grabadores multipistas (*multitrack mixers*) en los que las voces y los instrumentos que componen una canción son grabados por separado con el objetivo de poder manipularlos posteriormente. De modo progresivo, el término se expandió dando lugar a la modificación de cualquier producción cultural, ya sea sonora, visual, audiovisual o multimedial.

La nueva estética promovida por la mezcla de elementos heterogéneos es definida por Omar Calabrese (1994) como *neobarroca*. Esta vuelta al barroco se puede pensar en contraposición al estilo clásico que define a la modernidad como una tendencia hacia lo puro, lo ordenado, la separación y la distinción, cuya temporalidad se describe de forma lineal, veloz y sucesiva. En cambio, en el neobarroco predomina la mezcla, la

pluralidad, la multiplicidad, el rechazo a las formas unitarias y la aceptación de la inestabilidad y lo azaroso.

Según Michel Maffesoli (2001), a la linealidad del tiempo moderno le suceden el ciclo y la espiral de la época contemporánea que permiten ingresar a un tiempo mítico, ritual, en el que la repetición de los actos es la clave de la existencia. Por lo tanto, a diferencia de la modernidad que presupone una vida asegurada; en la actualidad, la verdadera vida no tiene proyectos, puesto que no hay objetivos. De allí deriva lo trágico, lo turbulento y lo azaroso de las acciones que delimitan el universo de la cultura contemporánea. En consecuencia, podemos definir la temporalidad actual como una concatenación de instantes inmóviles (Maffesoli, 2001: 10) que está basada en la fragmentación y la recomposición constante de partes que conforman un tiempo siempre presente.

Precisamente, en la era neobarroca es posible encontrar esa fragmentación en “los objetos más dispares, desde la ciencia hasta las comunicaciones de masa, desde la literatura hasta la filosofía, desde el arte hasta los comportamientos cotidianos” (Calabrese, 1994: 11). Razón por la que Calabrese no duda en relacionar ciertas producciones fragmentadas como los videoclips y los videojuegos o la acción de hacer *zapping* con la teoría científica de los fractales, que describe formas extremadamente irregulares, interrumpidas y accidentadas, o con la teoría del caos que explica procesos variables, aleatorios y casuales.

Con estos ejemplos, queremos referir a que la fragmentación se aplica a la mayoría de las producciones y los comportamientos de la cultura contemporánea, lo que promueve una verdadera cultura híbrida basada en el *remix* y la combinación de partes. Algunas veces, la copresencia de fragmentos provenientes de distintos orígenes es evidente; otras, se fusiona para ocultar las diferencias.

Teniendo en cuenta estas dos posiciones, actualmente existe una tendencia hacia una estética en la que es posible observar la convivencia de técnicas y de medios diferentes de manera yuxtapuesta y simultánea (Manovich, 2008). En este sentido, la hibridación no borra las distinciones sino que las explicita, como en el caso de la Realidad Aumentada que manifiesta la convivencia de entornos físicos y virtuales a la vez:

*Uno de los tipos de espacio que más auge va teniendo es el de la Realidad Aumentada, que es un entorno físico aumentado con elementos virtuales que se acoplan perceptivamente a este. Es decir, que dentro de la escena de mi realidad física inmediata puedo ver un objeto virtual que respeta el encuadre, la iluminación y la perspectiva de la escena, de forma tal que parece que “es parte de la escena” (Causa, 2019: 14).*

La Realidad Aumentada –como parte de las Realidades Mixtas– expone, por un lado, una vinculación de elementos diferentes al yuxtaponer objetos virtuales a entornos físicos, y, por otro lado, propone una mediación entre el entorno humano y el tecnológico. Estas relaciones son fundamentales, ya que se basan en la idea de multiplicidad y de mediación humano-no humano.

En línea con este pensamiento, Rosi Braidotti (2015) cuestiona la distinción entre humanos y circuitos tecnológicos, alegando que en el presente las relaciones mediadas tecnológicamente son fundamentales para la constitución del sujeto. No es posible pensar al mundo contemporáneo sin mediación tecnológica, es decir, sin computadores, teléfonos celulares, redes sociales y aplicaciones para cada instancia de la vida. Tampoco es posible pensarla separada de la experimentación tecnocientífica que permite la producción y el uso de implantes, de alimentos modificados genéticamente, de cosméticos y fármacos, etcétera.

De esta manera, los sujetos contemporáneos formamos parte de un mundo complejo en el que se despliegan procesos mixtos de hibridación, nomadismo, diásporas y criollización dados por las conexiones entre humanos y no humanos (Braidotti, 2015: 65). Por ello, las Realidades Mixtas se insertan en este contexto al promover la interacción entre el mundo físico y el virtual, a la vez que los sujetos consumidores de esas realidades quedan posicionados en un lugar intermedio dentro del *continuum* naturaleza-tecnología.

Rosi Braidotti destaca que la conexión entre los sujetos humanos y los artefactos tecnológicos se encuentra en el centro de los cambios que promueve el posthumansismo, pues los cuerpos y las máquinas se están conectando de un modo más íntimo a través de aplicaciones y de entornos virtuales que generan modificaciones recíprocas (Braidotti, 2015: 58).

En suma, las Realidades Mixtas cumplen un rol fundamental en la época actual al generar formas de hibridación que exhiben la copresencia simultánea de entornos diversos. Destacan así la naturaleza de cada uno pero sin perder de vista el carácter relacional, ya que para lograr una simulación precisa es necesario que el elemento del entorno virtual respete el encuadre y la perspectiva de la escena en el entorno físico.

Asimismo, la mediación entre humanos y circuitos tecnológicos desestabiliza las antiguas oposiciones binarias tales como hombre/tecnología, orgánico/inorgánico y dado/construido, que han habitado durante siglos en la sociedad. El cuerpo del sujeto es ampliado y aumentado por la tecnología, y, en este sentido, las Realidades Mixtas se involucran en lo cotidiano a través de videojuegos, producciones artísticas, recursos literarios y aplicaciones de toda clase, para lograr un diálogo entre bits, átomos y genes que expanden nuestra vida diaria.

## Referencias bibliográficas

- Braidotti, Rosi (2015). *Lo Posthumano*. Barcelona: Gedisa.
- Calabrese, Omar (1994). *La era neobarroca*. Madrid: Cátedra.
- Causa, Emiliano (2019). "Introducción a la Realidad Aumentada y las Realidades Mixtas. Un recorrido desde el arte". En E. Causa (Comp.), *Invasión Generativa*, 3(3), 11-31.
- Maffesoli, Michel (2001). "Introducción". En *El instante eterno*. Buenos Aires: Paidós, pp. 9-17.

- Manovich, Lev (2006). “¿Qué son los nuevos medios?”. En *El lenguaje de los nuevos medios*. Barcelona: Paidós, pp. 63-109.
- Manovich, Lev (2008). *Comprender los medios híbridos* (Eva Noriega y Melissa Mutchinick, trad.). La Plata: Facultad de Bellas Artes [en línea]. Disponible en: [http://www.fba.unlp.edu.ar/medios/biblio/2011\\_manovich\\_medios\\_hibridos.pdf](http://www.fba.unlp.edu.ar/medios/biblio/2011_manovich_medios_hibridos.pdf) [Consulta: 3 de octubre de 2018].