File Edit View Go Bookmarks Options Directory Window Help 3:01pm

JLo feat. RHCHP

Back Forward Home Edit Reload Images Print Find Stop

Location: title: If you had my love feat. Californication: imaginarios de la internet en videos musicales, 1999

What`s New? What`s Cool? Destinations Net Search People Software

Antecedentes

La **Nueva Economía** se basa en el conocimiento, la globalización e inmediatez de los mercado, en gran parte por la aparición de la internet como nueva herramienta de comunicación. Las llamadas *Empresas puntocom* irrumpieron en los mercados y bolsas del mundo durante la segunda mitad de los años 90's. Éstas tuvieron un crecimiento acelerado por la fuerte inversión de capitales de riesgo, los que crearon un gran ambiente de abundancia pero a la vez de gran inestabilidad puesto que muchas de las *empresas puntocom* no estaban del todo establecidas. Este corto período de bonanza tanto económica como tecnológica fue desacelerado con la explosión de la *Burbuja puntocom* en la bolsa NASDAQ el 11 de marzo de 2000.

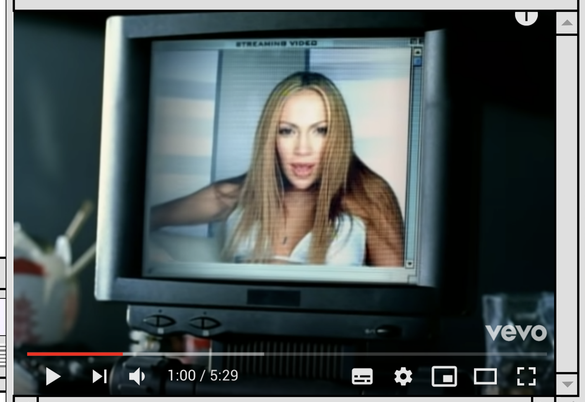
El **Y2K** también trajo consigo nuevas ansiedades propias a las de un cambio de milenio. El error que supuestamente pondría en riesgo a la humanidad desactivando plantas nucleares y activando misiles de guerra, finalmente quedó registrado casi como anécdota. Finalmente, el Y2K quedó inscrito en la historia y en la memoria colectiva de la cultura pop en multiples apodos online en foros, emails, chats, e incluso en series de televisión, y en alguno que otro incidente menor. Este error reveló cuán importantes ya se habían vuelto las computadoras y la internet en las vidas de las personas, no solo a nivel macro como en compañías o en organismos gubernamentales, sino que también en el diario vivir. Esta inclusión de lo digital en el cotidiano no solamente se logró por medio de la masificación de computadoras e internet, o por su accesibilidad en tamaño y precio para las clases media y alta, sino que también la tecnología en sí se volvió *user-friendly.* La computadora en la red daba la impresión de la accesibilidad sin límites: sin límites de medios, de distancia, de idioma, entre otros.

Abstract

En *1999* hubo una explosión en los medios de comunicación de la cultura pop por el inicio en la masificación del acceso doméstico a la internet. Ya no solamente la televisión y las revistas de papel serían parte del tiempo de ocio de los jóvenes. Los programas y salones de chat, la descarga de música P2P, los juegos en línea y el uso de la webcam cambiarían radicalmente las formas futurísticas e interconectadas, las cuales hacían referencia a la existencia de un mundo de ciencia ficción 'espacial' (como Star Wars o Star Trek), sino que se demostraba más accesible a los usuarios y con un semblante optimista sobre cyberpunk como *The Matrix*, película también estrenada en 1999, la cual tuvo gran aceptación por parte de la crítica y los espectadores. En el *cyberpunk* el futuro es percibido como distópico y el uso intensivo de la tecnología es presentado de manera pesimista y existencialista, haciendo que la distinción entre humano y máquina sea difícil de diferenciar. En vísperas al temido *Y2K*, los video clips ampliamente difundidos por MTV *If you had my love* y *Californication* de los artistas norteamericanos Jennifer López y Red Hot Chili Peppers respectivamente, aparecieron en las pantallas de millones de telespectadores-usuarios. Ambos video clips ayudaron a fijar las estéticas del videochat y de los videojuegos en línea en un imaginario particular de dicha época, no solo en los Estados Unidos, sino que a nivel global. Dichas estéticas e imaginarios también se instalaron entre personas que, sin acceso a computadores e internet --pero que sí tenían acceso a la televisión-- empezaron a comprender y a ser parte de este giro a lo digital, desde una perspectiva progresiva, optimista y recreativa, pero que daba la ilusión de ser inclusivo. En definitiva, estos video clips ayudaron a establecer las ansiedades propias del cambio de milenio y las características visuales de una generación.

Ansiedades

- Instantaneidad
- Noción de acceso ilimitado a varios tipos de información y en variados medios: lo físico dejaba de ser un impedimento para la conexión global e instantánea.
- División de visiones optimistas y pesimistas del futuro en relación a la tecnología digital en cuanto a usos y abusos.
- Privacidad y vigilancia.
- Percepción de la internet como una tela en blanco.
- Mentalidad desarrollista en búsqueda de prosperidad intelectual y material.
- Instalación de nuevos espacios digitales para la creación de un futuro mejor.



JLO

El video clip ***if you had my love*** de **Jennier López** sorpresivamente puede ser pensado como un resumen de las estéticas como las ansiedades del fin del milenio.
El video clip comienza con un hombre accediendo a un computador y que inmediatamente escribe el nombre de Jennifer López en el buscador, abriéndose la página web de la cantante. Al acceder, se muestran en la pantalla efectos de códigos en línea a alta velocidad, lo que *The Matrix* ya había establecido en el colectivo como un espacio liminal entre el llamado mundo real (donde están los usuarios) y el digital (donde está JLo.
JLo canta en un espacio monocromo, limpio, de diseño arquitectónico curvo y bien iluminado el que hace alusión a estar dentro de la internet. JLo también sigue los mismos patrones estéticos: principalente vestida de blanco con detalles metálicos y curvilínea como el espacio en que habita. Esta es la idea de una internet pulcra, futurista y al parecer aislada del "mundo real" que es representado como desordenado y poco iluminado . Este espacio digital va cambiando dependiendo de la voluntad de los usuarios que acceden y manejan a gusto la página web de la cantante. Las cámaras de vigilancia hacen referencia a que JLo está permanentemente siendo vista y manipulada por los usuarios. Realmente lo que ellos ven no es una grabación, sino que multiples Jennifer's, entretendiendo en vivo y en directo desde el espacio virtual. JLo no puede decidir cómo se muestra y tampoco tiene espacio personal. Los usuarios incluso pueden ver cuendo ella realiza tareas tan cotidianas e íntimas como ducharse. Entonces, los usuarios dejan de ser *solo* usuarios. Se transforman en *voyeurs* que disfrutan tener acceso ilimitado a todas las JLo's posibles. Esta forma de ilusión, de control y *voyeurismo* son parte del fenómeno de salones de chat, *reality shows*, o páginas porno que proliferaron alrededor de los años 2000 y que abrían la intimidad de este tercero al otro lado de la pantalla por medio de webcams y algún tipo de transacción. Finalmente, con la integración de la internet a economías de escala doméstica fue posible neoliberalizar la privacidad.

1999

El año **1999** fue clave pues se establecieron muchos de los paradigmas de nuestra actual cultura pop y digital, lo cual en su momento trajo gran optimismo entre los creadores y usuarios. Pero también trajo consigo resquemores por el precipitado avance global que la humanidad estaba llevando a cabo. Una de las críticas a este desarrollo digital acelerado fue llevado a la pantalla grande el día 31 de marzo de 1999. *The Matrix*, película ya aclamada como de culto, puede considerarse como una recopilación de voces críticas que ya llevaban tiempo reflexionando sobre el significado de lo real en un mundo capitalista y en vías a la tecnificación total, Se pueden reconocer en *The Matrix* influencias directas de la cultura popular como el manga y anime *Ghost in the Shell* (1989 y 1995), o filosóficas con guiños explícitos al libro *Simulacra et Simulation* (1981) se Jean Baudrillard. Estas influencias jugaron un rol fundamental para reflexionar sobre las relaciones entre el individuo, la tecnología, la sociedad y lo real desde la distopia *cyberpunk*: ¿cómo se desarrolla la humanidad donde las corporaciones y las máquinas tienen poder ilimitado? si bien el dominio de las máquinas en las vidas de las personas parecía algo lejano, la crítica nos señalaba que el límite en entre ciencia ficción y realidad era muy delgada y estaba mán cerca de lo pensado.

Californication

Californication del grupo *Red Hot Chili Peppers* es la simulación de un video juego en donde los cuatro músicos de la banda son los propios protagonistas. El video juego se desarrolla en California, tal como lo indica el título de la canción, en donde deben sortear los más variados peligros para obtener los asteriscos --el símbolo del grupo-- y así reunirse nuevamente. Cada integrante del grupo ha sido convertido en un avatar virtual de sí mismo y recorre el juego desde locaciones específicas del estado: bajando el Golden Gate en San Francisco, perdido en el bosque de Secuoyas, corriendo por Hollywood Blvd o manejando a través de la Donut de Randy`s Donuts en Los Angeles. Esto puntos de referencia muestran a California como una gran ciudad virtual, pero siempre teniendo en consideración el modelo real. Este realismo urbano es parte de muchos video juegos que empezaron a aparecer a finales de los años 90's como simuladores de carrera en primera persona: simuladores de autos, snowboard, jet skis o skate. Juegos como *Crazy Taxi* o el famoso *Tony Hawk`s Pro Skater* habían lanzado su primera edición el año 1999 y con ello revolucionaron el mercado de los video juegos 3D, con mallas poligonales y planos panorámicos que daban una mayor sensación de realidad que los antiguos juegos en 2D. Por tanto, el realismo urbano aboga por la representación de los territorios familiares, o como Raymond Williams califica de *"Knowable communities".* A la ciudad virtual se le otorga una nueva textura por medio de los avances tecnológicos pero su esencia, su referente, sigue allí. Es ese cambio de textura lo que hace que recorrer las calles de siempre se vuelva algo novedoso. Los tecnoespacios --entornos generados tecnológica o digitalmente-- fascinan por los complejos que son y por su exacerbación hacia el optimismo del pop comercial.

Autora: Nicole Larrondo - Estudiante de Doctorado en Estudios Ibero y Latinoamericanos - The University of Texas at Austin