

Christophe Thockler: Un reflejo de la vida contemporánea en el videoarte

U.N.L.P

F.B.A

ANALISIS Y CRÍTICA

INTEGRANTES:

FRANCO OJEDA

JULIETA MORALES

GERONIMO PANTANALI

FRANCISCO VALDEZ

Christophe Thockler: un reflejo de la vida contemporánea en el video arte

En el siguiente trabajo nos proponemos abordar la obra de Christophe Thockler, un realizador francés contemporáneo que se dedica tanto al videoarte como al video clip y la publicidad.

El video arte de Christophe Thockler conjuga elementos de los orígenes del cine con un uso creativo de los dispositivos modernos. Sus principales temáticas realizativas son el paso del tiempo, los espacios de representaciones artísticas, la proliferación de pantallas y el uso de diferentes dispositivos como sistemas de representación de imágenes.

Lo que nos lleva a trabajar con este videasta en particular es el tratamiento especial que hace de los recursos del video que trasciende la búsqueda estética, para hacer un uso narrativo de los mismos.

El principal recurso que utiliza Christophe Thockler es el time lapse. Esta es la técnica que consiste en tomar fotos consecutivas a un intervalo de tiempo determinado y asignarles una velocidad de cuadro o grabar y acelerar la velocidad de cuadro. Ahora es justamente este recurso el que evidencia “las imágenes fijas” porque no capta los pequeños movimientos que hacen que un plano fijo en video tenga movimientos internos. Con los pequeños movimientos nos referimos tanto a movimientos de objetos/sujetos dentro del plano como también el movimiento provocado por las fluctuaciones de la luz “...*en el video, lo que crea el movimiento no es la organización de las tomas sino el movimiento de la luz (...) toma su movimiento de las oscilaciones de la materia; es en si estas propias oscilaciones. La tecnología del video es una modulación de los flujos*”¹ en términos generales, todo lo que vemos en video son ondas electromagnéticas, tal vez sea por eso que se puede observar con precisión, cualquier cambio en el flujo lumínico. Paradójicamente la cámara rápida y/o el time lapse parecerían interrumpir ese flujo continuo. Es decir rompen la ilusión de movimiento mimético continuo (tiempo presente) que se crea a partir de la *fluctuación de la materia-tiempo* en video, y de la sucesión de los fotogramas (24 cuadros por segundo) en cine. En *DEGIHEUGI - UN JOUR COMME UN AUTRE*, Thockler trabaja con el paso del tiempo, la utilización de time lapse por

¹ Según Mauricio Lazarato en *video, flujos y tiempo real*

lo tanto en este caso, tiene que ver con hacer evidente el paso temporal más allá de la ilusión de continuidad. De manera que tiene un uso narrativo. Se podría decir que si tomamos cualquier plano y aceleramos la cámara, quiérase o no, se está narrando. Sin embargo, en este caso contamos con la relación con la música. Esta funciona de manera sincrónica con los movimientos internos del plano, generando así un soporte rítmico que permite fluidez en la narración. Así como también sirve para construir distintos climas en la narración del video. Así mismo posibilita un montaje rítmico, donde los cortes se dan por pulsación sonora. Esta es una huella estilística del realizador.

Antes de la institucionalización de la forma cine², la experimentación con la velocidad de cuadro era constante. No se consideraba los 24 cuadros por segundo como la captación más aceptada de la realidad, ésta era una de las tantas velocidades posibles. Marey³ en sus cronofotografías prueba como las distintas velocidades de cuadro generan diferentes modos de reproducción de movimiento. Cuando se estandariza la forma cine los 24 fotogramas por segundo se vuelven el canon y las demás velocidades quedan marginadas como “no cine industrial”. En la actualidad con los nuevos dispositivos se pone en crisis el cine como institución y reaparecen las experimentaciones con las velocidades de cuadro como un recurso más del video arte. Así como también reaparece en el cine industrial, tal es el caso de la última película de Peter Jackson (*The Hobbit*, 2012) que se filmó y se proyectó a 48 cuadros por segundo. Sin embargo, este quiebre en cuanto a la frecuencia de los fotogramas por segundo implica también una búsqueda que rompe con la reproducción mimética de la realidad, objetivo de la forma cine.

Las vanguardias de los años '60 experimentan con la materia tiempo de manera que se conceptualiza el transcurrir temporal de las imágenes en movimiento. Esto se ve de forma paradigmática en *El tiempo como actividad* de David Lamelas presentado en la Bienal de Dusseldorf de 1971 donde este film de 16mm “muestra 12 minutos tomados al azar en la villa de Dusseldorf y

² Según Parente

³, el investigador francés [Étienne Jules Marey](#) (1830-1904) con su fusil fotográfico estudió el galope de los caballos, descompuestos en una serie [fotográfica](#), y luego los movimientos de otros animales y del hombre. (wikipedia)

resume en muy pocas palabras- el tiempo como actividad- el motivo que durante todos esos años (1960 a 1972) orientó el interés de los artistas en el cine”. Otro realizador que trabajaba en base a esta conceptualización sobre el tiempo fue Andrei Tarkovski quien además teorizó sobre la especificidad artística del cine como la facultad de capturar lapsos de tiempo. Esta idea se retoma en el video con Nam June Paik que desarrolla la premisa de “el video es tiempo” donde existe una modulación de flujos que no pueden ser representados sino sólo compilados u organizados. Esta sería la tarea específica de los video artistas.

Así mismo, Christophe Thockler tematiza explícitamente el flujo del tiempo en su obra *chronophotgraphie*. En esta podemos ver distintos momentos de una rutina diaria de la vida contemporánea, en la que se muestran prácticas sociales alienantes regidas por un ritmo vertiginoso. Esta se genera mediante el uso de la técnica de la cronofotografía, la cual se remonta a los inicios experimentales de la imagen en movimiento con los trabajos de Muybridge⁴ y Marey. Si bien la técnica no difiere mucho conceptualmente de estos primeros experimentos, lo que cambia es el dispositivo y el uso narrativo que se le da al recurso.

Otros recursos que utiliza thockler son los wipes. Estos aparecen con fuerza en *Roma feat. James P Honey - Nice Clean White* donde funcionan como transiciones. En algunas ocasiones haciendo aparecer la nueva imagen por partes⁵ como si fueran invadiendo la imagen anterior. En otros casos tenemos una imagen con algún tipo de “ventana” que permite ver otra imagen dentro, lo que Dubois llama *incrustación*. Es interesante el uso que se le da a este recurso, ya que problematiza sobre el uso de los dispositivos y “las pantallas”, debido a que nos vamos metiendo dentro de un celular, a un televisor, a un cuadro, en un travelling hacia adelante constante, una especie de fuga a gran velocidad que tiene su correlato en el vértigo de las imágenes actuales que pasan de un medio a otro como nómades.

De esta forma se muestra al video como un medio de expresión versátil que puede desempeñarse en diferentes dispositivos gracias a su alto grado de

⁴ Los trabajos de Muybridge entre 1878 y 1881 inician con la descomposición del galope de un caballo en veinticuatro fotografías, marcando así el próximo nacimiento del cine. (wiki pedía)

⁵ *wipes*, según phillipe dubois

expansión. Esto refiere a la capacidad del video dentro de la era digital de ser reproducido tanto en un teléfono celular como en una gran pantalla. Así Thockler se está preguntando por el dispositivo desde el dispositivo. Es decir que reflexiona a un nivel metadiscursivo sobre los sistemas de representación de imágenes, basado en las fases de articulación, tanto históricas como estéticas, de innovaciones tecnológicas como explica Phillippe Dubois.

Esta nueva era caracterizada por el advenimiento de la imagen digital trae nuevas posibilidades de acceder a equipos y software que permiten una producción de alta calidad a bajo costo. Esto provoca la proliferación de diferentes pantallas, espectadores y dispositivos de reproducción.

Esto se problematiza en *Comedy* de Thockler donde vemos imágenes en movimiento (video) dentro de marcos ostentosos, en museos y en hogares. se atraviesan lugares como teatros y cines. Es interesante una imagen donde vemos al público de cine desde el lugar de la pantalla. Es un público de cine, comiendo pochoclos en sus butacas, sin embargo el espacio remite a un teatro, por sus paredes y su decoración. Otra vez el time laps, nos permite apreciar que el público no es tan inmóvil como suponemos ante la proyección de un audiovisual. En todo caso el tiempo pasa más rápido cuando una película es buena. El remate, cuando vemos la pantalla, (en cine sería el contra plano) el contenido de la proyección muestra obras de arte clásico, esculturas. ¿Cuál es el espacio del videoarte? ¿Existe un espacio específico para el videoarte? Ante este panorama de múltiples posibilidades pero ninguna certeza, internet aparece como un refugio que abre puertas a cualquier forma de expresión. En este caso, el video arte ha encontrado un reducto para desarrollarse mas allá de las salas de exposición. Hecho que ocurre con Thockler que exhibe su material en la web. De esta manera se cambia la situación definida de una sala por la multiplicidad de lugares posibles de prácticas de pantalla que ofrece internet al espectador. Es un fenómeno que modifica la articulación enunciativa que promueve la emancipación del receptor ante la obra. Es el espectador quien elige la práctica de pantalla, el espacio físico, el tiempo de la reproducción y la cantidad y fraccionamiento de la obra. Es decir, que nos encontramos con espectador experto del uso de los dispositivos.

En conclusión, podemos decir que la obra de Thockler problematiza las temáticas claves del videoarte desde un lugar que refleja la vida

contemporánea. Recursos que existen desde antes del cine, sumados a los específicos del video, reciclados para hablar de la postmodernidad, de eso se trata su obra.

Videografía

En esta página pueden verse algunas de sus obras:

<http://www.christophethockler.com/videos.html>

Particularmente, trabajaremos con 3 obras de este autor:

<http://www.christophethockler.com/realisation-audiovisuelle-clip-un-jour-comme-un-autre.html>

<https://vimeo.com/1766353#>

<https://vimeo.com/1766652>

bibliografía

Lazzarato, Maurizio "Video, Flows and Real Time, en T. Laughton (ed.) , *Art and the Moving Image*, London, Tate Publishing, 2009. Traducción de Cecilia Guerrero y Melissa Mutchinick.

Bellour, Raymond, "El entre imágenes", en *Entre imágenes*, Buenos Aires, Colihue, 2009.

Dubois, Philippe —"Para una estética de la imagen video", y "Máquinas de Imágenes: una cuestión de línea general en Dubois, P. —*Video/Cine/Godard*, Buenos Aires, Libros del Rojas, 2001.

García, Marialina y Meyken Barreto "El video arte: apuntes para una historia y definición del género" Revista *Miradas*, La Habana, EICTV, 2006.

Parente, André "La forma cine: variaciones y rupturas" en *Arkadin: Estudios sobre cine y Artes audiovisuales #3*, FBA, UNLP, Buenos Aires, 2011.

Royoux, Jean_Christophe "Por un cine de exposición. Retomando algunos jalones históricos" en *Acción Paralela #5*. En: <http://www.accpa.org/numero5/royoux.htm>