



\*Corpus Callosum

## MICHAEL SNOW \*Corpus Callosum

Calgueren vint anys perquè l'animàtica arribés al desenvolupament que exigia la realització de *\*Corpus Callosum*. Aquest títol, que fa referència a la regió del cervell que connecta ambdós hemisferis, designa "una tragicomèdia de variables cinemàtiques" en què el cineasta revisa tota la seva obra. El tema del film és la metamorfosi. Snow construeix un univers inestable, marcat per la mal-leabilitat de l'espai, de les identitats i dels gèneres, i on el cos dels actors és distorsionat seguint la lògica física dels *cartoons*.

### \*CORPUS CALLOSUM

Michael Snow

El "corpus callosum" és una regió central del teixit del cervell humà que passa "missatges" entre els dos hemisferis. *\*Corpus Callosum*, el film (o cinta o "obra de llum projectada") es construeix a partir de la idea de, representa, crea, examina, presenta, es compon de, i es troba, "ENTRE". Entre principi i fi, entre "natural" i "artificial", entre ficció i realitat, entre escolta i visió, entre 1956 i 2002. És una tragicomèdia de las variables cinemàtiques. *\*Corpus Callosum* juxtaposa o contraposa el realisme de les metamorfosis normals (dos exemples extrems: embaràs, explosions...) en espais interiors "reals", creïbles, a canvis de forma "impossibles" (alguns possibilitats per l'animació digital). De primer, la càmera, i posteriorment, nosaltres en tant que audiència, observa les observacions de gent "real" re-presentada en situacions evidents de posada en escena. Allò que veiem i allò que "veuen" queda afectat per maneres canviants de creença. Sembla que gira al voltant (tot i que no ens trobem davant de quelcom narratiu) d'un protagonista masculí i d'una protagonista femenina. Malgrat tot, a mesura que se succeeixen les seqüències, es tracta de gent diferent vestida de forma idèntica o que és sotmesa a alteració electrònica. El so -electrònic, com la imatge- pateix també una contínua metamorfosi. En tant que "sistema nerviós" del film, és tan important per ell com les seves imatges. De manera que: so i imatge son dos hemisferis reunits per l'artista. *Corpus Callosum* és decididament "artificial", no només pretén persuadir, sinó també ser un fenomen pictòric i musical que es percep.

Michael Snow,  
catàleg del Festival de Rotterdam 2002

"Dues proposicions: el vídeo és, fins a cert punt, no "òptic". El vídeo té una inestabilitat, alterabilitat i mal-leabilitat, intrínseques. Amb l'animació digital, podem canviar les formes píxel a píxel, la qual cosa no és possible de fer sobre el suport filmic.

Els efectes de *\*Corpus Callosum* es varen generar per animació d'ordinador a partir del Houdini, un software

desenvolupat a Toronto per Side Effects Software, per un equip dirigit per Greg Hermanovic, assessor animàtic del film.

En el nostre món el moviment existeix entre dos períodes de cesura. Dins del film les panoràmiques o els *tràvelings* presenten, d'una manera molt diàfana, un "ara". *\*Corpus Callosum* es construeix a partir de preses en moviment (en les quals el present es converteix, de forma contínua i visible, en passat i futur). El *tràveling* es defineix pel "manteniment", extasia anormal en la qual el registre és qüestionat per una càmera monocular fixa.

Michael Snow, extracte web Fòrum  
Festival de Rotterdam, 2002

Al meu *Presents* vaig mirar de fer servir, en l'àmbit fílmic, les tres formes de fer coses: additivament, sostraint o buidant, i modelant. *\*Corpus Callosum* té a veure amb diferents menes de metamorfosi. N'hi ha en viu, canvis de vestuari, de totes les formes possibles, -els casos habituals, amb gent que és gran o petita, dones i homes, i, també, lleugerament anormals -nans, hermafrodites...-; i, d'altra banda, les alteracions electròniques. També sembla com si el film tingués un protagonista i una protagonista, als quals s'identifica per la seva roba, pel seu cabell, però que pateixen canvis continus. Tot *\*Corpus Callosum*, a qualsevol nivell, gira al voltant de la representació i el canvi de formes.

Tot i que pensi que molts elements de la projecció digital són realment bons, el suport fílmic sembla més orgànic, perquè es fonamenta en descobriments òptics, ja formulats, en part, per Descartes. En canvi, la imatgeria electrònica no es òptica. En certa estranya manera, ni tan sols seria visual. La imatge computacional seria una manera de veure més neural: és com si ja fos al cervell, i hagués eludit els ulls, de manera que encara hi és present aquesta mutabilitat, aquesta qualitat que l'assembla al fang -és com una superfície agitada-. La imatge no és el resultat del fet que la llum caigui sobre les coses. No es tractaria tant de fotons com d'electrons. Existeix una inestabilitat consubstancial a les imatges electròniques. Michael Snow, Declaracions extretes de l'article de Mark Peranson "In the Snow Zone",

*Village Voice*, NY 28agost-3 setembre 2002



*El cor*