

memòria i descampat

## QUELIC BERGA: Saltenc Global

30 DECEMBER 2013

tags: Beques Saltus 2012, iAM, Quelic Berga

[About these ads \(http://en.wordpress.com/about-these-ads/\)](http://en.wordpress.com/about-these-ads/)

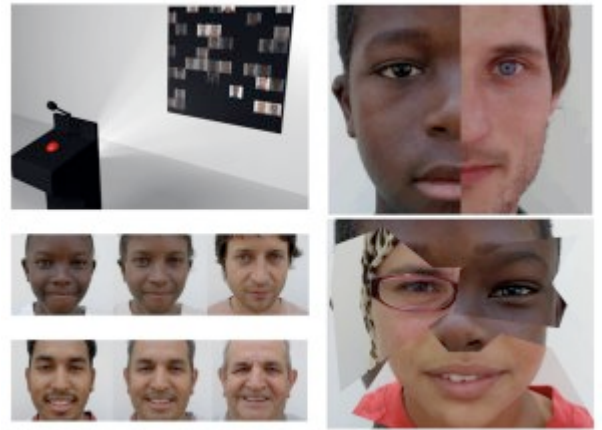
*Quelic Berga (Girona, 1980) pot presumir de cosmopolitisme gràcies al seu afinat sentit de la realitat local: des de Salt, desplega la seva mirada a través d'un territori virtual que no coneix fronteres. Acaba de presentar **iAM** (<http://quelic.gnun.net/>), projecte guanyador d'una de les Beques Saltus 2012.*



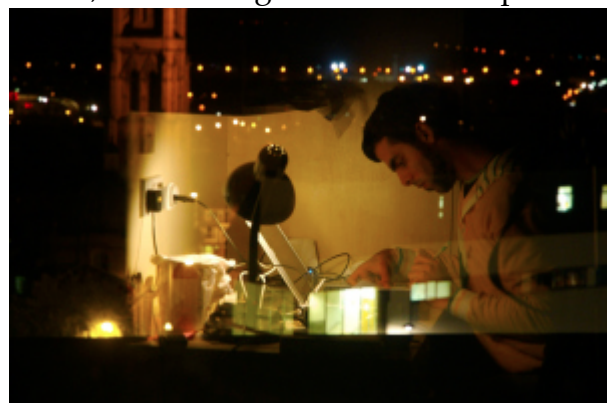
([http://eudaldcamps.files.wordpress.com/2013/12/cartell-presentaciocc81-iam\\_mail.jpg](http://eudaldcamps.files.wordpress.com/2013/12/cartell-presentaciocc81-iam_mail.jpg)) No importa si som, en relació a les noves tecnologies sorgides després de la irrupció d'Internet a les nostres vides, *nadius* o *immigrants digitals* (segons la coneguda metàfora de Marc Prensky), *residents* o *visitants ocasionals* (en aquest cas, la metàfora és de Peter Kruse), *consumidors* o *productors* (un símil anònim i que, potser per això, ha fet més fortuna que les dues imatges anteriors): el que realment compta és mantenir intactes els dispositius crítics que garanteixen la nostra llibertat enfront l'allau de continguts que habilita la xarxa. Contra pronòstic, aquesta és una de les màximes preocupacions de Quelic Berga: assenyalar els límits i riscos de la tecnologia digital i, per descomptat, exprèmer les possibilitats quasi il·limitades que ens ofereix. Són les dues cares d'una mateixa moneda.

En aquest sentit, resulta molt significatiu que els seus primers passos en el món de la cultura visual —entesa de la manera més àmplia possible— fossin realitzats a través d'una disciplina com la Història de l'Art. L'evolució dels suports, feta a base de trencaments i de múltiples emancipacions, no sempre comporta una evolució de les imatges: la seva genealogia no només no s'explica en funció de les ruptures sinó que troba el seu sentit, justament, en la familiaritat iconogràfica que millor ens defineix. D'això es tracta: “Les (<http://eudaldcamps.files.wordpress.com/2013/12/saltquantic.jpg>) imatges —explicava Giorgio Agamben a propòsit de l'*Atles* imaginat per Warburg— de les què està feta la nostra memòria tendeixen, de manera incessant, en el curs de la seva transmissió històrica, a quedar fixades en espectres”; Quelic Berga intentava —l'any 2005—

fixar intangibles com els crits de vuitanta habitants anònims escollits a l'atzar al mercat de Salt que, a més, cedien els seus rostres per formar una mena de calidoscopi humà de conseqüències imprevisibles; o repensava el paisatge mitjançant ceràmiques musicals que, gràcies a l'energia solar, ens recordaven la paupèrrima realitat energètica que ens caracteritza; o, també, s'endinsava en l'espiritualitat nipona per la porta del darrera, vindicant la fascinació pels objectes mínims que conformen l'esperpèntic panteó contemporani...



I és que l'estudiant d'Història de l'Art ben aviat va emancipar-se cap a terres anglosaxones: el Màster en Disseny d'Interfícies gràfiques a la Universitat de Lincoln li va permetre globalitzar-se sense oblidar el substrat que, malgrat la seva joventut, acumulava. D'aleshores ençà, la docència a la UOC, a l'ERAM o a la UdG li ha permès, en sentit literal, dilatar-se gràcies a les complicitats que ha anat teixint amb sensibilitats properes. L'exemple



més recent d'aquest

(<http://eudaldcamps.files.wordpress.com/2013/12/1-berga.jpg>) treball en xarxa és *iAM*. En paraules seves: "*iAm* és un projecte híbrid web i audiovisual que tracta sobre l'amor, l'addicció i la convivència amb les noves tecnologies. Ho fa mitjançant un software capaç de generar en temps real clips audiovisuals de 24 segons. D'estil molt fresc i estructura clàssica, cada clip remet a situacions quotidianes proposant una reflexió sobre tot allò que estem normalitzant en el nostre dia a dia". La gràcia de l'invent, en darrera instància, és que cada curt

—o clip audiovisual— és fruit d'un simulacre de decisió per part de l'internauta i, en canvi, suposa el resultat d'un procés aleatori d'edició que només depèn de la màquina: aquell muntatge cinematogràfic que, en paraules de Deleuze, era "la determinació del Tot" —en la mesura que posava la imatge filmada en relació a "un temps que està obert"—, s'ha vist progressivament desplaçat per un muntatge no lineal i que, portat a l'extrem, fins i tot pot ser anònim i aleatori.

Si per Fellini la sala de muntatge era "la sala de reanimació de la pel·lícula", per Quelic Berga *iAM* suposa un lloc virtual on totes les pel·lícules romanen descompostes en les seves partícules bàsiques a l'espera que un sol "clic" activi els processos digitals que substitueixen la voluntat del muntador tradicional. Les preguntes que Berga llança a la palestra aniran guanyant rellevància: Qui és el protagonista de l'artefacte: l'espectador, l'autor o el codi? És tant rellevant el missatge com la interfície a través de la qual el veiem? És possible crear una interfície que s'expliqui a ella mateixa? Qui vulgui, pot assajar de donar una resposta després de visitar *iAM* al seu web [iam.caotic.net](http://iam.caotic.net) (<http://quelic.gnun.net/>). Ja avancem que no serà fàcil.