

PASQUALE FAMELI*

*Performare l'archivio, animare il 'database'.
L'esperienza di Basmati Film*

ABSTRACT

The contribution examines the artistic activity of Basmati Film (Audrey Coianiz and Saul Saguatti) in order to identify the function performed by the database in their operative practice and the ways of approaching the archive defined within their poetics, devoted to contamination and multimedia.

KEYWORDS: Basmati Film; Archive; Video; Live media.

Il contributo prende in esame l'attività artistica di Basmati Film (Audrey Coianiz e Saul Saguatti) per analizzare la funzione svolta dal *database* nella loro prassi operativa e le modalità di approccio all'archivio definite in seno alla loro poetica, votata alla contaminazione e alla multimedialità.

PAROLE CHIAVE: Basmati Film; Archivio; Database; Video; Live media.

DOI: <https://doi.org/10.6092/issn.2240-3604/11708>

«La nostra è la cultura del remix. Oggi, molte delle arene culturali e di tendenza – la musica, la moda, il design, l'arte, le applicazioni Web, i media generati dagli utenti, il cibo – sono remix, fusioni, collage e mash-up. Se il postmoderno è la cifra degli anni Ottanta, il remix è quella degli anni Novanta, dei Duemila, e probabilmente anche del prossimo decennio»

Lev Manovich¹

nella sua accezione più comune il termine «archivio» indica una raccolta organica e sistematica di documenti e materiali eterogenei prodotti o acquisiti da un soggetto pubblico o privato. Nella cultura digitale, esso assume tuttavia una valenza più ampia, divenendo metafora universale di ogni forma di memoria, fisica e virtuale, individuale e collettiva. L'archivio non è più solo «il sistema generale della formazione e della trasformazione degli enunciati»,² ma anche il paradigma di una moltiplicazione e di una circolazione sempre più dinamica di dati, informazioni e immagini. Viene meno, così, la necessità di un legame con un luogo fisico: ogni elemento può acquistare mobilità e fluttuare nei

* Università di Bologna; pasquale.fameli@unibo.it

¹ LEV MANOVICH, *Software Culture*, trad. it., Milano, Olivares, 2010, p. 195.

² MICHEL FOUCAULT, *L'archeologia del sapere. Una metodologia per la storia della cultura* (1969), trad. it., Milano, Rizzoli, 1999, p. 174.

processi interattivi di internet, ridefinendo l'archivio come entità vitale, antigerarchica e rizomatica in proliferazione continua.³

In anticipo su questo mutamento, l'arte contemporanea ha acquisito e reinventato a più riprese i metodi e le procedure dell'archivio istituendo nuove strategie di visualizzazione del reale.⁴ Aboliti i criteri di modellizzazione nomologica, distinzione tipologica, localizzazione o segnatura funzionali a ogni ordinamento sistematico, la ricerca artistica ha quindi reinterpretato l'archivio secondo le forme caotiche della stratificazione e dell'accumulo. Queste pratiche affondano le proprie radici nel clima concettuale dei primi anni Settanta, un momento in cui la ricerca si orienta verso l'uso analitico di mezzi informativi quali fotografia, film e video. Se è possibile considerare questi mezzi come forme pressoché intrinseche di «iscrizione, registrazione e trasmissione dell'«archivio»»⁵ non è solo in virtù della loro capacità di memorizzare e preservare i dati: sono i loro stessi processi di realizzazione a implicare infatti la predisposizione di raccolte di elementi destinati alla postproduzione e al montaggio.⁶ Nella maggioranza delle produzioni filmiche e video, questo resta soltanto un passaggio pratico, logistico, inavvertibile nel prodotto finale; ma l'estetizzazione dei loro processi di lavorazione può esaltare tale aspetto, sviluppando le potenzialità archiviali dei due media verso nuove direzioni creative. È soprattutto a partire dagli anni Novanta, con l'instaurarsi di una cultura della «rimediazione», e quindi di una traduzione dei vecchi media

³ Su questa prospettiva critica, formulata nell'ambito dell'archeologia dei media, si veda soprattutto WOLFGANG ERNST, *Digital Memory and the Archive*, a cura di Jussi Parikka, Minneapolis-London, University of Minnesota Press, 2012.

⁴ CRISTINA BALDACCI, *Archivi impossibili. Un'ossessione dell'arte contemporanea*, Monza, Johan & Levi, 2016, pp. 9-10. Tra gli studi più significativi dedicati ai rapporti tra archivio e arte contemporanea nel loro complesso si segnalano HAL FOSTER, *Archives of Modern Art*, «October», 2002, 99, pp. 81-95; ID., *An Archival Impulse*, «October», 2004, 110, pp. 3-22; OKWUI ENWEZOR, *Archive Fever. Uses of the Document in Contemporary Art*, New York, International Center of Photography; Göttingen, Steidl, 2008; SIMONE OSTHOFF, *Performing the Archive. The Transformation of the Archive in Contemporary Art from Repository of Documents to Art Medium*, New York-Dresden, Atropos, 2009; *L'avenir du passé. Art contemporain et politiques de l'archive*, a cura di Giovanna Zapperi, Rennes-Bourges, Presses Universitaires de Rennes; École Nationale Supérieure d'Art de Bourges, 2016.

⁵ COSETTA G. SABA, *Archivio, cinema, arte*, Milano-Udine, Mimesis, 2013, p. 10. Sui rapporti tra archivio, cinema e arte e sulle problematiche connesse si vedano WILLIAM C. WEES, *Recycled Images. The Art and Politics of Found Footage films*, New York, Anthology Film Archives, 1993; MARCO BERTOZZI, *Cinegrafie d'archivio*, Venezia, Monos, 2011; ID., *Recycled Cinema. Immagini perdute, visioni ritrovate*, Venezia, Marsilio, 2012; *Found Footage. Cinema exposed*, a cura di Jaap Guldmond, Marente Bloemheugel, Giovanna Fossati, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2012; CHRISTA BLÜMLINGER, *Cinéma de seconde main. Esthétique du emploi dans l'art du film et des nouveaux médias*, Paris, Klincksieck, 2013; JAIMIE BARON, *The Archive Effect. Found Footage and the Audiovisual Experience of History*, New York-London, Routledge, 2014 e FRANCESCO FEDERICI, *Frammenti di cinema. Archivi e museografie d'artista*, Pisa, ETS, 2018.

⁶ L. MANOVICH, *Il linguaggio dei nuovi media*, cit., p. 295.

nei nuovi formati digitali,⁷ che queste possibilità guadagnano terreno. La facilità dell'acquisizione digitale induce infatti molti artisti a comporre librerie virtuali di immagini e materiali da manipolare e interpretare nel montaggio video. Il *database* assume così a forma simbolica dell'arte multimediale, istituendo un modello di visualizzazione dei contenuti che oppone l'orizzontalità paratattica della collezione all'ipotassi della narrazione lineare.⁸

L'attività di Basmati Film, progetto multimediale avviato nel 2004 da Audrey Coïaniz (1978) e Saul Saguatti (1966), è esemplificativa di questo approccio: il nucleo originario di ogni loro opera è una raccolta di elementi visivi che, a seconda dei contesti, viene riconfigurato come videoinstallazione, fotomontaggio digitale o *live media*, rispecchiando la trasformabilità e la moltiplicabilità acquisite dall'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica.⁹ Ogni lavoro si identifica con un *database* di fotogrammi digitali organizzati secondo un meticoloso processo di etichettatura, numerazione e catalogazione che detta soltanto uno dei possibili ordini di successione in fase di montaggio, ma che resta aperto a sistematici ripensamenti. Il *remix*, pratica che interessa oggi molti ambiti culturali,¹⁰ diventa la strategia ideale per eludere l'immutabilità tradizionalmente attribuita all'opera e permette di mutare di volta in volta l'atmosfera dell'insieme, proprio come avviene in un riarrangiamento musicale. È soprattutto nel *live media* che i due artisti trovano la loro dimensione elettiva: questa pratica permette loro di esibire in tempo reale il processo di ricomposizione del *database* di ogni opera, rendendo opera

⁷ Sul concetto di «rimediazione» si veda JAY D. BOLTER, RICHARD GRUSIN, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge-London, The MIT Press, 2000.

⁸ Si veda L. MANOVICH, *Il linguaggio dei nuovi media*, cit., pp. 273-276.

⁹ Si veda in proposito WALTER BENJAMIN, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* (1936), trad. it., Milano, Feltrinelli, 2001.

¹⁰ In campo musicale il *remix* definisce la modificazione di un brano già esistente mediante aggiunte, rimozioni o revisioni di una o più delle sue parti. Nel campo delle arti visive il *remix* si è manifestato in modo più asistematico mediante le forme del collage, della citazione, del *cut-up* o del *reenactment*. Su questi aspetti si veda soprattutto NICOLAS BOURRIAUD, *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo* (2002), trad. it., Milano, Postmedia, 2004. Sul *remix* come pratica musicale e come dinamica culturale si vedano *Remix-Remake. Pratiche di replicabilità*, a cura di Nicola Dusi e Lucio Spaziante, Roma, Meltemi, 2006; *Sound Unbound. Musica digitale e cultura del sampling*, a cura di Paul D. Miller aka Dj Spooky That Subliminal Kid (2008), trad. it., Roma, Arcana, 2011; *Remix. Il futuro del copyright*, a cura di Marco Vegetti, Milano, ETAS, 2009; EDUARDO NAVAS, *Remix Theory. The Aesthetics of Sampling*, New York, Springer/Wein Press, 2012; *Total remix*, a cura di Paolo Fabbri e Paolo Peverini, inserto speciale di «Alfabeto2», 2012; 16; ANNETTE MARKHAM, *Remix Culture, Remix Methods. Reframing Qualitative Inquiry for Social Media Context*, in *Dimension of Qualitative Inquiry*, a cura di Norman K. Denzin e Michael D. Giardina, Walnut Creek, Left Coast Press, 2013, pp. 63-81; *The Routledge Companion to Remix Studies*, a cura di Owen Gallagher, Eduardo Navas, Xtine Burrough, New York-London, Routledge, 2015; MARGIE BORSCHKE, *This is not a Remix. Piracy, Authenticity and Popular Music*, New York, Bloomsbury Academic, 2017.

stessa la sua riprogettazione dal vivo. Come affermano i due artisti, infatti, proprio «la fluidità del video dal vivo diventa uno dei primi motori di ragionamento sulla decostruzione narrativa».¹¹ Nessuna delle loro opere segue allora un intreccio predeterminato, rendendo così l'opera effettivamente aperta e trasformabile.

La ricerca di Basmati si incentra sui possibili transiti tra media vecchi e nuovi, analogici e digitali: i due artisti lavorano infatti alla contaminazione tra culture visive considerate agli antipodi, ponendo in relazione segnicità manuale e manipolazione elettronica. Tale processo di contaminazione a tutto campo porta i due artisti alla produzione di immagini «interstiziali»¹² che raccolgono, per così dire, le impronte e i detriti dei diversi supporti: grane, *texture*, materismi, pixel, sbavature, aberrazioni e sfocature. La coalescenza tra grafica e fotografia mette in discussione lo statuto semiotico proprio di ogni elemento, generando visioni complesse tese a una perpetua riassegnazione di senso. Lo si nota già in *Woodroads* (2004), nato come spettacolo multimediale per l'omonimo album musicale di Bartolomeo Sailer a.k.a. Wang Inc., ispirato alle bellezze dei boschi nordamericani.¹³ L'opera è una «sintesi accelerata»¹⁴ di paesaggi metropolitani e scorci naturalistici sottoposti a deformanti processi astrattivi. Le architetture di cinque città europee (Bologna, Lipsia, Liverpool, Palermo e Roma), fluidificate e rimodellate in digitale, si dissolvono nella visione instabile di un'ipotetica città ideale contemporanea o di una boccioniana città che sale. Traiettorie di luce purissima e vettori di movimento ispirati alle linee-forza

¹¹ ANDREA MARTIGNONI, *Digital Live. Conversazione con Basmati*, in *Il mouse e la matita. L'animazione italiana contemporanea*, a cura di Bruno Di Marino e Giovanni Spagnoletti, Venezia, Marsilio, 2014, p. 162.

¹² Secondo la definizione data da PIERO DEGGIOVANNI, *Antologia critica della videoarte italiana 2010-2020*, Torino, Kaplan, 2019, p. 190. L'approccio intermediale di Basmati, volto a coniugare manualità e tecnologia, sembra sviluppare un'affermazione di Lucio Fontana riportata nel primo manifesto dello Spazialismo: l'uomo passerà da tecniche e materiali tradizionali alla «pura immagine aerea [...] senza per nulla negare la validità eterna delle immagini» realizzate con quelle stesse tecniche e quegli stessi materiali; le guarderà «con altre mani e altri occhi» esercitando su di esse una «sensibilità più affinata». LUCIO FONTANA, *Spaziali. Primo manifesto spaziale (1947)*, in ID., *Manifesti scritti interviste*, a cura di Angela Sanna, Milano, Abscondita, 2015, p. 22.

¹³ Nel corso degli anni Basmati Film ha sviluppato numerose collaborazioni con animatori, disegnatori e musicisti; tra questi si annoverano Pierre Hébert, Instabili Vaganti, Marlene Kuntz, Andrea Martignoni, Murcof, Parsec, Spillus, Suz e Alberto Zamboni. Sin dagli anni Novanta Saguatti lavora anche nel campo della televisione e della produzione di videoclip musicali, collaborando con gruppi punk quali Prozac+ e Skiantos. Sull'attività di Saguatti nell'ambito di Opificio Ciclope e del Link si vedano LINK PROJECT, *Netmage. Piccola enciclopedia dell'immaginario tecnologico. Media, arte, comunicazione*, Milano, Mondadori, 2000, p. 13 e GIANNALBERTO BENDAZZI, *Animazione. Una storia globale, II: L'età contemporanea*, Torino, UTET, 2017, p. 273. Su Opificio Ciclope si vedano invece *Nightwave. Atti dei convegni*, a cura di Carlo Branzaglia, Genova, Costa & Nolan, 1998, pp. 152-154 e *Nightmare on Opificio Ciclope*, «Novum. World of Graphic Design», 2002, 5, pp. 18-23.

¹⁴ BRUNO DI MARINO, *Pose in movimento. Fotografia e cinema*, Torino, Bollati Boringhieri, 2009, p. 89.

della pittura futurista dinamizzano le strutture e i profili di edifici disarticolati e fusi in una vertiginosa danza di transizioni e trasparenze.

Operare secondo la logica del *database* porta tuttavia il duo Basmati a sviluppare un interesse nei riguardi dell'archivio anche sul piano tematico: l'archivio, inteso quale entità correlata ai concetti di memoria, informazione e conoscenza, diventa infatti un *topos* attraverso cui riscoprire immagini perdute e ritrovate, patrimoni culturali e immaginari collettivi. L'origine di questo interesse risale alla realizzazione del *Ritratto del Novecento di Edoardo Sanguineti*, uno spettacolo multimediale tenutosi nella piazza coperta della Biblioteca Sala Borsa di Bologna nel dicembre 2005, che ha visto il coinvolgimento di Saguatti nell'animazione dal vivo e nella modificazione grafica di fotografie e film menzionati da Sanguineti nell'omonimo libro.¹⁵ A partire da questa esperienza Basmati Film mette a punto varie strategie visive volte a interpretare creativamente storie, luoghi e memorie del presente e del passato, coniugando arte, informazione e intrattenimento. I lavori del ciclo *Transit City* – ossia *Italy* (2006), *Marseille* (2007), *RomAstratta* (2009), *Aemilia* (2010, fig. 1), *Cut/Fixe* (2011) e *Linea d'onda* (2018) – raccontano la città come spazio fisico dinamico e campo di percezioni simultanee. Animando le fotografie di edifici storici, monumenti e nuove architetture, questi lavori pongono l'accento sulla città come tessuto stratificato di eventi, vicende e trasformazioni identitarie, nel dialogo continuo tra il passato e il presente.



Fig. 1 - BASMATI FILM, *Transit City 3 - Aemilia*, 2010, still da video (courtesy gli artisti).

I giochi di addizione e sottrazione operati sulle architetture tentano di rendere in immagine il rapporto emotivo che ogni individuo stabilisce nel contatto fisico con i luoghi di una città. Le deformazioni, le fluidificazioni e

¹⁵ Il progetto, nato da un'idea di Angelo Guglielmi e basato sul percorso di lettura del «secolo breve» tracciato da Edoardo Sanguineti, ha visto il coinvolgimento di Giuseppe Bertolucci e Luisa Grosso per la regia e di Niva Lorenzini per il riadattamento testi. Si veda EDOARDO SANGUINETI, *Ritratto del Novecento*, a cura di Niva Lorenzini, Lecce, Manni, 2005.

le sfumature apportate in postproduzione suggeriscono invece la fugacità del ricordo e la transitorietà dell'impressione visiva, distillando le sensazioni raccolte nell'esperienza percettiva dell'ambiente urbano.

La riflessione sulle potenzialità archiviali del video stimola anche l'esigenza di confrontarsi con alcuni momenti seminali della sperimentazione sull'immagine in movimento. *ADvanguardie / Innessi postmediali* (2013, fig. 2) vede la manipolazione dal vivo di alcuni film delle avanguardie storiche: *Le retour à la raison* (1923) di Man Ray, *Ballet mécanique* (1924) di Fernand Léger e *Anémic cinéma* (1926) di Marcel Duchamp.¹⁶ Con quest'opera, costruita su tre schermi, Basmati rinnova il dialogo tra due diversi contesti mediali, quelli del cinema d'avanguardia e del video, non esenti da affinità ed elementi di continuità, soprattutto nel comune approccio anti-narrativo.¹⁷ Il repertorio delle avanguardie viene così riconosciuto dai due artisti come una sorta di 'prontuario' virtuale di soluzioni operative riadattabili al formato video. Tra le varie elaborazioni materiche ed elettroniche condotte sui due schermi laterali, tuttavia, «c'è anche posto per salvaguardare il video originale»¹⁸ proprio al centro del trittico, in un'oasi protetta che ne preserva e ne riafferma l'identità storica.

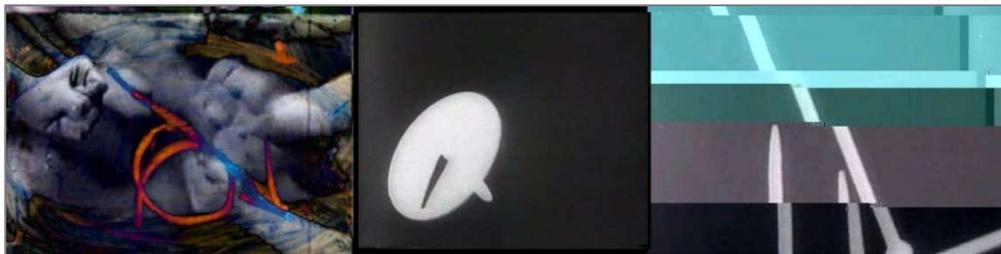


Fig. 2 - BASMATI FILM, *ADvanguardie / Innessi postmediali*, 2013, still da video (courtesy gli artisti).

L'animazione video offre non solo la possibilità di recuperare virtualmente i frammenti, ma anche quella di ricostruirli: è ciò che accade in *Oratorio Ghisilieri* (2014, fig. 3), una videoinstallazione a doppio schermo realizzata in seguito ai gravissimi danni causati dal terremoto emiliano del 2012 al

¹⁶ La *performance* è stata eseguita a Palazzo Re Enzo di Bologna nell'ottobre 2013, per la sesta edizione del RoBOt Festival, e vedeva anche la collaborazione di Bartolomeo Sailer. Le prime due lettere del titolo della *performance*, evidenziate in maiuscolo, alludono alla conversione analogico/digitale, dando l'avvio a una riflessione sulla crisi degli specifici mediali nella cultura contemporanea. Sul concetto di postmedialità e sui suoi risvolti culturali si veda RUGGERO EUGENI, *La condizione postmediale. Media, linguaggi e narrazioni*, Brescia, La Scuola, 2015.

¹⁷ Sul possibile dialogo tra cinema sperimentale e video si vedano SANDRA LISCHI, *Antico come il video. Appunti sul dialogo fra cinema e immagine elettronica*, in *Le storie del video*, a cura di Valentina Valentini, Roma, Bulzoni, 2003, pp. 101-109 e GUIDO BARTORELLI, *Studi sull'immagine in movimento. Dalle avanguardie a YouTube*, Padova, Cleup, 2015.

¹⁸ PIERLUCA NARDONI, *Le Avanguardie tre volte all'indice (ma con piacere)*, «TheArtShip. Bulletin of Visual Culture», 15, novembre 2013, p. 9.

piccolo oratorio omonimo della Chiesa Vecchia di San Carlo in Sant'Agostino, nella provincia ferrarese. In quest'opera, che mostra le fasi di estrazione dalle macerie della tela di Benedetto Gennari fino alla messa in sicurezza e al restauro, il duo interviene con animazioni al tratto sulle planimetrie dell'edificio e sugli oggetti rinvenuti, realizzando una sorta di inventario mobile del patrimonio recuperato. Gli artisti tentano così di consegnare questi oggetti a nuova vita, isolandoli in uno spazio astratto, in un limbo straniante che ne valorizzi le peculiarità e i dettagli. Nelle intenzioni dei due autori, «la tela del Gennari, il racconto della sua estrazione dalle macerie, della messa in sicurezza, diventano il perno reale e storicizzato su cui avvolgere la narrazione visiva», testimoniare «la tenacia umana per la conservazione»¹⁹ e rievocare idealmente l'unità originaria dell'edificio e dei suoi tesori.



Fig. 3 - BASMATI FILM, *Oratorio Ghisilieri*, 2014, still da video (courtesy gli artisti).

Se con *Instant GIF* (2016, fig. 4) Basmati risale alle origini del *loop* rivisitando immagini delle avanguardie concretiste, neoplastiche e minimaliste legate ai concetti di ripetizione e ciclicità e i ritratti di artisti e filosofi che li hanno esplorati,²⁰ con *Halphabet* (2018, fig. 5), invece, il duo stila un inventario animato della scrittura nelle sue molteplici varianti: cuneiforme, ideogrammatica, geroglifica, pittografica e alfabetica. Si tratta infatti di un

¹⁹ SAUL SAGUATTI, AUDREY COÏANIZ, *La videoinstallazione*, in *Terreferme. Emilia 2012. Il patrimonio culturale oltre il sisma*, a cura di Raffaele Gaudioso, Milano, Skira, 2014, p. 123. L'opera, commissionata dalla Direzione Regionale per i Beni Culturali e Paesaggistici dell'Emilia-Romagna nell'ambito del progetto Terreferme e realizzata con la consulenza di Danilo Traverso, è stata esposta alla Triennale di Milano nel 2014 e all'Ex Chiesa di San Mattia a Bologna nel 2015.

²⁰ *La performance*, eseguita presso il Laboratorio delle Arti dell'Università di Bologna (oggi DAMSLab) nel novembre 2016, si inseriva nell'ambito del convegno internazionale *Viral Art. New Imageries of GIF Culture*, a cura di Monica Dall'Asta e Alessandra Chiarini in collaborazione con Home Movies, svoltosi presso il Dipartimento delle Arti dell'Università di Bologna il 24 e 25 novembre 2016.

viaggio immaginario alle origini del segno grafico compiuto attraverso un ipotetico percorso di evoluzione degli alfabeti, oltre ogni coordinata geografica e cronologica: la scrittura, considerata quale specchio simbolico delle progressioni e delle contaminazioni culturali, diventa così la chiave di un racconto emotivo che condensa in pochi minuti elementi di una comunicazione trasformatasi nel corso di millenni. Mentre *Corpus Tracks* (2007) e *Corpus Nobody* (2010) catalogano le possibili morfologie dei corpi umani in movimento, *Orage* (2016, fig. 6), realizzato da Audrey Coïaniz, tratta la crisi identitaria dell'individuo postmoderno, concependo però il corpo come archivio organico vivente, depositario di pulsioni e sensazioni: in quest'opera, «il corpo martoriato, dilaniato ed espanso pittoricamente, ci fornisce un alias perfetto per addentrarci nei meandri della mente e della psiche».²¹ L'opera non mostra quindi i frammenti di una qualche memoria specifica, ma evoca più profondi processi di trasformazione dell'individuo a confronto con ricordi, ambizioni, perplessità, percezioni e conoscenze.



Fig. 4 - BASMATI FILM, *Instant GIF*, 2016, still da video (courtesy gli artisti).

²¹ SILVIA GRANDI, *Orage*, in Audrey Coïaniz, Saul Saguatti (Basmati). *TransHuman*, a cura di Silvia Grandi e Pasquale Fameli, Spoleto, Officina d'Arte & Tessuti, 2016. In concomitanza con la personale di Basmati *TransHuman* tenutasi alla galleria Officina d'Arte & Tessuti di Spoleto nel 2016, Coïaniz esegue un *live* attingendo dal *database* di immagini prodotte per il video. La reinterpretazione dal vivo dell'opera segue le suggestioni delle sonate per violino e pianoforte di Paul Hindemith, assumendo un *mood* del tutto differente rispetto a quello instaurato dalla traccia audio originale, composta da Paola Samoggia. Il riuso del materiale di base, quindi, non prevede soltanto un cambiamento delle sequenze ma anche un mutamento di atmosfera, proprio come avviene in un riarrangiamento musicale. Le musiche di Hindemith sono state eseguite per l'occasione da Monica Pontini (violino) e Angelo Silvio Rosati (pianoforte). Il *live* è stato eseguito presso la Sala Pegasus di Spoleto il 25 giugno 2016 nell'ambito della cinquantanovesima edizione del Festival dei Due Mondi, con il Patrocinio della Regione Umbria, della Città di Spoleto, di Palazzo Collicola Arti Visive e dell'Alliance Française di Foligno.



Fig. 5 - BASMATI FILM, *Halphabet*, 2018, still da video (courtesy gli artisti).



Fig. 6 - AUDREY COÏANIZ, *Orage*, 2016, still da video (courtesy gli artisti).

Lavorando su repertimenti e repertori è inoltre possibile esplorare realtà che spesso restano nascoste alla vista. *Dynamo* (2016, fig. 7) e *Pop Craft* (2017) raccontano infatti il mondo della manifattura italiana miscelando immagini documentative dei processi di produzione e materiali tratti da archivi aziendali.²² Nella prima opera, scampoli, stoffe, campagne pubblicitarie e collezioni di alta moda sfilano suadenti su una passerella di calligrafie a pennarello e motivi aniconici, concepiti come siparietti animati che scandiscono la successione cronologica dei prodotti illustrati.

²² *Dynamo* è stata realizzata su commissione della ditta Pal Zileri per il rinnovo del proprio punto vendita sito al Mall of the Emirates di Dubai ed è stata eseguita alla Cuadro Gallery della stessa città nel 2016, con la sonorizzazione di Bartolomeo Sailer. *Pop Craft* è stata realizzata invece su commissione della ditta Pelliconi, leader nel settore della produzione di tappi per bottiglie, e presentata in occasione dell'annuale Drinktec Fair di Monaco nel 2017.



Fig. 7 - BASMATI FILM, *Dynamo*, 2016, still da video (courtesy gli artisti).

Nella seconda, invece, macchine, pulegge e cliché, ridotti a icone elettroniche, si avvicendano a un ritmo vivace che suggerisca il senso di un'attività fervida e serrata. L'immaginario cubo-futurista e quello della Pop Art offrono gli spunti stilistici ideali per raccontare l'operosità delle realtà industriali; le immagini e i materiali utilizzati si configurano però, in entrambi i casi, come i risultati dei percorsi creativi intrapresi dalle aziende stesse, caratterizzando la loro propria identità.

Ricordi, testimonianze e memorie restano comunque elementi centrali di ogni riflessione sul tema dell'archivio. *Il muro di carta* (fig. 8), sezione dello spettacolo multimediale *Volo IH 870* curato da Silvia Grandi e realizzato insieme a Igor Imhoff, Alberta Pellacani e John De Leo per il Museo della Memoria di Ustica il 17 luglio 2019, sviluppa questa riflessione partendo dai documenti reperiti presso l'Archivio dell'Associazione Parenti delle Vittime della Strage di Ustica conservato presso l'Istituto Storico Parri di Bologna.²³ La sezione realizzata da Basmati è una sorta di *cut-up* animato di stralci di riviste, quotidiani e atti giudiziari, cancellature e omissis, costruito in tempo reale su sfondi liquidi preregistrati che rievocano la dinamica dell'incidente. La vorticosità dell'animazione suggerisce il senso di ambiguità generato dai numerosi tentativi di depistaggio susseguitisi attorno al drammatico evento, generando una sorta di poesia visiva animata ancora debitrice di linguaggi avanguardistici. L'archivio viene quindi rinnovato nella forma ma rispettato nei contenuti, mentre lo spazio del video si riconferma quale luogo ideale per una perpetua, destabilizzante trasformazione dell'esistente.

²³ Sull'archivio si veda SALVATORE ALONGI, LORENZA IANNACCI, *Per non dimenticare. Riordino e valorizzazione dell'archivio dell'Associazione parenti delle vittime della strage di Ustica*, «E-Review. Rivista degli Istituti Storici dell'Emilia-Romagna in Rete», I, 2013.



Fig. 8 - BASMATI FILM, *Il muro di carta*, 2019, still da video (courtesy gli artisti).

