

## ***SCATTER/CADAVER***

***SCATTER/CADAVER*** prende spunto da una storia che sentii da diverse persone nel corso degli anni. Racconta di come un giorno di dicembre del 1943 un bombardiere americano si schiantò vicino al Lago di Fimon. Dal bombardiere, che era stato abbattuto da aerei da caccia tedeschi, si gettarono alcuni uomini dell'equipaggio ma altri rimasero intrappolati all'interno. I tre che non riuscirono a uscire del rottame morirono bruciati vivi. Fu fatto una placca di commemorazione all'equipaggio lì vicino al lago. Ho parlato con più di una persona che ricordava questo evento, tutti parlavano con grande compassione dei ragazzi morti dell'equipaggio. Questo l'ho sempre trovato molto ambiguo, erano incaricati di scaricare bombe sulla loro città.

L'enorme cavità vuota della Basilica stabilisce e definisce un volume davvero unico. La nave rovesciata che fa da copertura e contenitore raccoglie il buio come una vasca e la tiene compressa verso l'alto. Parla di una storia complessa e a volte problematica. ***SCATTER/CADAVER*** si inserisce in questa storia, ne prende spunto e ne utilizza il buio raccolto dalla copertura con i suoi arconi in legno come materiale, trama e schermo.

Un proiettore laser a luce verde verrà posato a terra e proietterà verso l'alto parole prese da una lista di nomi di bombardieri B-24 americani che durante la seconda guerra mondiale hanno bombardato l'Italia. *Yum Yum, Sad Sack, What Next?, My Aching Back, Upsy Daisy* sono alcune delle parole che verranno sparate verso l'alto.

La copertura della Basilica, distrutta da una bomba incendiaria americana nel '45, funzionerà da area semantica di compressione, in cui elementi discordanti interagiscono l'uno coll'altro e scovano relazioni e tensioni distanti. Il buio, un'assenza di luce o memoria, è divisa, sezionata e informata da raggi intense di fotoni concentrati che irradiano il volume palladiano. La sequenza si ripete a spirale e in loop senza fine.