

Eva Frapiccini DREAMS ARCHIVE
Research in practice

Edited by
Cristina Cobianni

Sara Berts
Anna Daneri
Jean-Paul Felley
Ali MacGlip
Daniele Ninarello
Zane Onckule
Giulia Palomba
Alberto Peola
Catalina Quijano
Alexandra Stock
Michele Tavano
Paola Tognon
Paola Ugolini

Eva Frapiccini

DREAMS ARCHIVE

Eva Frapiccini DREAMS ARCHIVE
Reader

a cura di / Edited by
Cristina Cobianni

Carola Barbero
Arianna Cecconi
Davide Dal Sasso
Diletta De Cristoforo
Alessandra Donati
Federica Marini
Vincenzo Sant'angelo

ISBN 978 88 90028 80 9 - €14,20



104

Dreams' Time Capsule (2011-2022), Al Riwaq Art Space, Manama, 2014



105

Dreams' Time Capsule (2011-2022), Palazzo Ducale, Genova, 2022





EN

The artistic perspective, able to ideate a synergic bond between visual, performing arts and music, brings that reflection closer to Carl Jung's one around the *Collective Unconscious*. According to the great Swiss psychoanalyst, philosopher and anthropologist, the archetypes and myths belong to the whole humanity finally emerge «in the dreams with collective content, with a quantity of symbolic material»¹. In the same way, the relentless construction of the dream archive by Frapiccini expresses the relationship between the individual and the society, the private and the collective, highlighting the progressive states of anxiety and fragmentation in the contemporary global community. It is interesting to note how Jung spoke of the dream as a 'theatrical machine': «The dream is the theatre where the dreamer is, at the same time, both the stage, the actor, the prompter, the stage manager, the manager, the author, the public and the critic»².

In *Dust of Dreams* Frapiccini seems aiming to stage this *theatre of dreams*, creating an immersive multimedia installation in which the recordings' extracts from the archive relate to the video projections. The videos were realised or found on the web by Eva Frapiccini and shot by a group of participants during a workshop with the artist at Palazzo Ducale, in the spaces of Sala Dogana. This visual part of the installation allows the audience to experience a singular and shared dreamlike dimension. The installation was conceived by the artist as a way to interact with the choreographic and musical action, and it was hosted at the Sala del Munizioniere at Palazzo Ducale and Polo del '900 in Turin, within the context of the Electropark Festival in Genoa, Interplay Festival in Turin and Resistere and Creare at the Teatro della Tosse (back to Genoa, but in the form of a show). The choreographic part of the interaction was curated by Daniele Ninarello, whose work is often made up of movement practices that unfold into an experiential choreographic dimension, where the collective consciousness directs and keeps the dancers' bodies alive, often as a result of a research process of dreams sharing. The music is created by the musician and composer Sara Berts, who mixes field recordings of natural elements with electronics, creating a meditative dimension that stimulates the connection between the visible world and inner reality. Within its double dimension of 'stage' and autonomous installation, *Dust of Dreams* creates of a continuous flow of associations between video images, audio recordings, music and live movement, which reflects the constant and synaesthetic flow of dreams.

70

Anna Daneri

1 C. G. Jung, *Considerazioni generali sulla psicologia del sogno*, Opere vol. VIII, Bollati Boringhieri, Turin 2004, p. 295. English translation by the author.

2 *ibid.*

DREAMS

Dreamscape

ARCHIVE

EN

The artistic perspective, able to ideate a synergic bond between visual, performing arts and music, brings that reflection closer to Carl Jung's one around the *Collective Unconscious*. According to the great Swiss psychoanalyst, philosopher and anthropologist, the archetypes and myths belong to the whole humanity finally emerge «in the dreams with collective content, with a quantity of symbolic material»¹. In the same way, the relentless construction of the dream archive by Frapiccini expresses the relationship between the individual and the society, the private and the collective, highlighting the progressive states of anxiety and fragmentation in the contemporary global community. It is interesting to note how Jung spoke of the dream as a 'theatrical machine': «The dream is the theatre where the dreamer is, at the same time, both the stage, the actor, the prompter, the stage manager, the manager, the author, the public and the critic»².

In *Dust of Dreams* Frapiccini seems aiming to stage this *theatre of dreams*, creating an immersive multimedia installation in which the recordings' extracts from the archive relate to the video projections. The videos were realised or found on the web by Eva Frapiccini and shot by a group of participants during a workshop with the artist at Palazzo Ducale, in the spaces of Sala Dogana. This visual part of the installation allows the audience to experience a singular and shared dreamlike dimension. The installation was conceived by the artist as a way to interact with the choreographic and musical action, and it was hosted at the Sala del Munizioniere at Palazzo Ducale and Polo del '900 in Turin, within the context of the Electropark Festival in Genoa, Interplay Festival in Turin and Resistere and Creare at the Teatro della Tosse (back to Genoa, but in the form of a show). The choreographic part of the interaction was curated by Daniele Ninarello, whose work is often made up of movement practices that unfold into an experiential choreographic dimension, where the collective consciousness directs and keeps the dancers' bodies alive, often as a result of a research process of dreams sharing. The music is created by the musician and composer Sara Berts, who mixes field recordings of natural elements with electronics, creating a meditative dimension that stimulates the connection between the visible world and inner reality. Within its double dimension of 'stage' and autonomous installation, *Dust of Dreams* creates a continuous flow of associations between video images, audio recordings, music and live movement, which reflects the constant and synaesthetic flow of dreams.

70

Anna Daneri

1 C. G. Jung, *Considerazioni generali sulla psicologia del sogno*, Opere vol. VIII, Bollati Boringhieri, Turin 2004, p. 285. English translation by the author.

2 *ibid.*

DREAMS
Dreamscape

ARCHIVE

Dreamscape (2023)

Concept e direzione artistica /
Concept and artistic direction
Eva Frapiccini

a cura di / curated by
Paola Ugolini

Musiche / Musics
Sara Berta

Mixaggio / Mixing
Nicolo Foglia

Design setting
Michele Tavano

Editing video
Ylenia Busoli

Grafica / Graphic design
Grazia Dammacco

Sistemi interattivi / Interactive systems
Emanuele Lauriola

Direzione progetto / Project manager
Cristina Cobianchi

Coordinamento generale /
General coordinator
Marta Brecci

Assistente alla produzione /
Production assistant
Elena Inchigolo

Assistenti tirocinanti della / Internship
assistants of the Accademia di Brera - Milano
Valentina Caci, Ethan Marchesini,
Tommaso Rabuffetti, Manuel Riva

Assistenti tirocinanti della / Internship
assistants of the Accademia di Belle Arti
di Napoli
Riccardo Calandra, Alessandro Calvanese,
Lorenzo Centravaccololo, Marco Esposito,
Irene Farinelli, Vittoria Malone, Giuliana
Mastellone, Monica Menna, Gianluca
Nariello, Emmanuel Petrasetti, Eva Ruggieri

Assistenti tirocinanti della / Internship
assistants of the Accademia Ligustica
di Belle Arti di Genova
Adriana Lombardo, Veronica Novara

Una produzione / A production by AlbumArte con il contributo di /
with the support of Fondazione Compagnia di San Paolo, nell'ambito
del bando / within the framework of the call "ART-WAVES.
Per la creatività, dall'idea alla scena".

In collaborazione con / In collaboration with Foregreen nell'ambito
di Electropark 2023
Museo Madre Napoli, Fondazione per la Cultura - Palazzo Ducale
Genova, Polo del '900 Torino; Comune di Genova; Collettivo
Zero APS Napoli; Fondazione Morra Napoli; Genovacreativa.it,
Labont - Center for Ontology, Università di Torino, Sala Dogana
a Palazzo Ducale Genova.

Con il patrocinio di / With the patronage of Accademia di Belle
Arti di Napoli.

Il progetto Dreamscape ha ricevuto il contributo della Fondazione
Compagnia di San Paolo nell'ambito del bando "ART-WAVES".
Per la creatività, dall'idea alla scena" che guarda al consolidamento
dell'identità creativa dei territori attraverso il sostegno alla programmazione
nel campo delle performing arts e alla produzione
creativa contemporanea, unendo ricerca, produzione, offerta e
distribuzione in una logica di ecosistema per rafforzare le vocazioni
artistiche del territorio. / The Dreamscape project received a
contribution from the Compagnia di San Paolo Foundation within
the framework of the call "ART-WAVES. Per la creatività, dall'idea
alla scena" that looks at the consolidation of the creative identity
of territories through the support of programming in the field of
performing arts and contemporary creative production, combining
research, production, supply, and distribution in an ecosystem
logic to strengthen the artistic vocations of the territory.

Public Program / workshop:
Sleep vibrations, laboratorio di sound design coordinato da / workshop
of sound design coordinated by Eva Frapiccini e / and Sara
Berta in partnership con / with Foregreen e / and Progetto Sala
Dogana, Genova IT.

Public Program - talk, organizzato da / organised by AlbumArte
e / and Labont - Center of Ontology dell'Università degli Studi di
Torino, Sala Novecento, Polo del '900 Torino IT.

Laboratorio con il Biennio di Didattica dei Linguaggi Artistici, coordinato da / Workshop with MA course on Didactics of Artistic
Languages, coordinated by Prof. Donella Di Marzo e con lei /
and with the Scuole di Cinema, Fotografie e Audiovisivo, coordinato da / coordinated by Prof. Antonio Ruggieri dell' / from the
Accademia di Belle Arti di Napoli.

Evento partecipativo e workshop con il team curatoriale /
Participatory event and workshop with the curatorial team
Collettivo Zero APS presso / at the Centro Orio Colonna, quartiere / neighborhood of Ponticelli, in collaborazione con / in
collaboration with Cooperativa Nureco e / and Associazione
Maestri di Strada Onlus, Napoli IT.

Exhibitions (2023):
2023, Polo del '900, Torino, IT
2023, Museo Madre, Napoli, IT
2023, Fondazione per la Cultura - Palazzo Ducale nell'ambito
del Festival Electropark 2023, Genova, IT

IT

Manuale di istruzioni per sognatori pratici

Paola Ugolini

*We are such stuff as dreams are made on,
And our little life is rounded with a sleep.*
(Noi siamo fatti della stessa materia di cui sono fatti i sogni
e la nostra piccola vita è circondata dal sonno.)

Shakespeare,
La Tempesta, Atto IV, scena I

Il sonno è quel momento fisiologico e transitorio della fisicità che si accompagna a una perdita di coscienza, ed è in questo particolare momento di sospensione che l'inconscio ci trasporta nel territorio magico del sogno dove l'immaginazione, la verità e la finzione si fondono e si sovrappongono. Per Sigmund Freud il sogno è la via regia verso l'inconscio, una via da percorrere con spirito avventuroso come degli esploratori. A dispetto dell'ormai secolare storia editoriale e dei grandi cambiamenti teorici e pratici che hanno investito la psicoanalisi, il suo celebre scritto del 1899 *Die Traumdeutung* (*L'Interpretazione dei sogni*) continua a mantenere un prestigio enorme sia tra gli psicoanalisti, sia in campo umanistico. Per i primi rimane l'opera inaugurale e più geniale di quella disciplina, per i secondi è uno dei documenti fondamentali della cultura europea, «[...] l'emblema di un secolo travagliato, il nostro, che ha dovuto apprendere dagli eventi sia che il sonno della ragione genera mostri, sia che anche la veglia troppo lucida della ragione li può generare»¹. Secondo molti psicologi l'interpretazione dei sogni è come un'erma bifronte, una sorta di Giano contemporaneo, con un volto rivolto al passato (ovvero ai due testi classici dell'antica oniromanza di cui ricalca il titolo)² e l'altro al nuovo secolo, in cui la psicoanalisi si è sviluppata come metodo rivoluzionario.

Nella cultura greca, in quella romana, e prima ancora babilonese ed egizia, al sogno si attribuiva il valore di una conoscenza privilegiata ma oscura, motivo per cui erano necessarie la mediazione e l'interpretazione da parte di figure quali quelle delle pizie, del sacerdote, del veggente o del mago.

73

Research in practice

1 F. Petrella, «Estetica del sogno e terapia a cento anni dalla Traumdeutung» in *Il Sogno Cento Anni Dopo*, a cura di S. Bolognini, in *Frontiere della Psiche* n. 76, Mimesis Edizioni, Milano-Udine 2016, p. 29.

2 I testi sono uno di Artemidoro di Efeso, del I secolo d. C., e l'altro di Antifonte Sofista, che risale addirittura al V secolo a. C.

EN

our everyday lives conceal. To dream is to unveil the matrix, it is like taking the red pill that Morpheus offers Neo⁸, it is to be able to investigate the reality hidden behind the existence we lead *day by day*. In this work by Eva Frapiccini, the dream leaves the ivory tower of the dreamer's mind and becomes narrative; in its narration, it builds a bridge to reality and to those who will listen, thus becoming message, communication.

But, as Aldo Carotenuto writes: «[...] it is an altogether unique communication in that, while it comes out in the open, the dream remains [...] the exclusive property of the dreamer, who is its architect and at the same time its addressee. Even when it seems intended for another person, or when we feel the need to tell what has passed through our mind in the night, the addressee of all this always remains the dreamer, who, through that oneiric message, can gain insight and understanding, or even just have doubts and become curious. Indeed, precisely in this curiosity lies the power of the dream, its ability to extirpate certainties and open new doors, make us fly when we have always wanted to do so, or let us find a place we have always wanted to move away from»⁹.

*The dream is an inexhaustible source of spiritual information about yourself*¹⁰

(Joseph Campbell)

82

Instruction manual for practical dreamers

⁸ Neo Anderson is the star of the Matrix film franchise, a series of science fiction films produced since 1999, written and directed by sisters Lana and Lilly Wachowski.

⁹ A. Carotenuto, *Nel mondo dei sogni*, cit., pp. 60-61.

¹⁰ Quote by Joseph Campbell in Paolo Crimaldi, *Sogni ed Evoluzione, il mondo onirico tra Karma e destino*, Edizioni Spazio Interiore, Rome 2014, p.11.

DREAMS
Dreamscape | Biennale Son

ARCHIVE

Dreamscape alla / at Biennale Son

a cura di / curated by
Jean-Paul Felley, Luc Meier, Christophe
Felley, Sylvie Zavatta

Sedi espositive nelle città di / Venues
in the cities of Sion, Martigny e / and Sierre,
Suisse, Switzerland

16.09-29.10.2023

Il progetto è realizzato grazie al sostegno della Direzione Creatività Contemporanea del Ministero della Cultura, nell'ambito di Italian Council (12a edizione, 2023). Il programma di promozione internazionale dell'arte contemporanea italiana. Dreamscape è una produzione AlbumArte realizzata con il contributo di Compagnia di San Paolo all'interno del bando "ART-WAVES". Per la creatività, dall'idea alla scena. / The project is realised with the support of the Directorate-General for Contemporary Creativity of the Italian Ministry of Culture under the Italian Council program (12th edition, 2023), which aims to promote Italian contemporary art worldwide. Dreamscape is an AlbumArte production with the contribution of Fondazione Compagnia di San Paolo within the call "ART-WAVES. Per la creatività, dall'idea alla scena".

In collaborazione con / In collaboration with Biennale Son
Partner culturale / Cultural partner Fondazione Morra, Napoli
Direzione progetto / Project manager Cristina Cobianchi per /
for AlbumArte
Coordinamento generale / General coordinator Maria Bracci
Coordinamento logistica / Logistics coordinator Elena Inchingolo

Exhibition:
16.09-29.10.2023, Musée d'Art du Valais, Sion, Suisse, CH

IT

Un territorio inesplorato,

Jean-Paul Felley, Eva Frapiccini

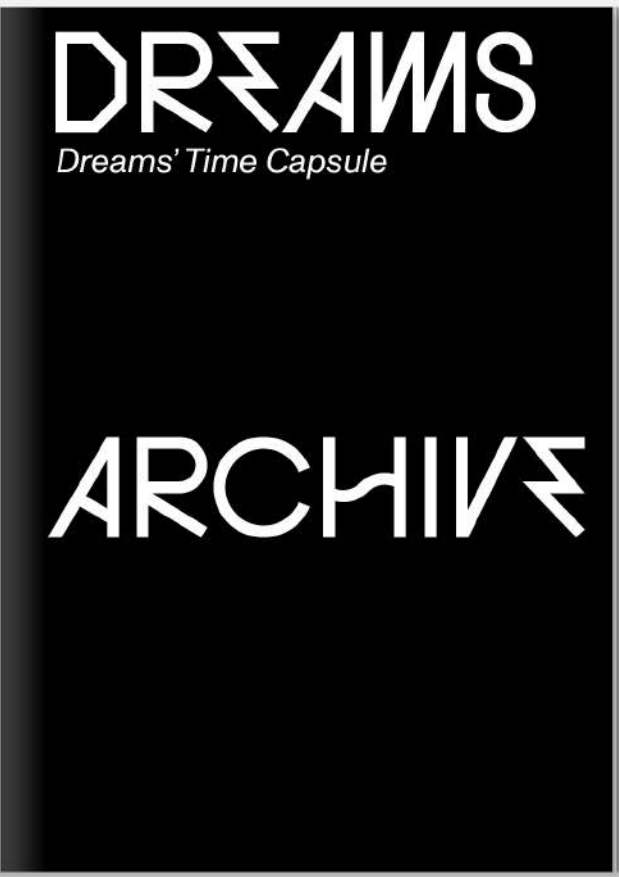
EF Da quando sei alla guida dell'EDHEA - HES-SO Valais Wallis, hai cercato di abbattere i confini tra le arti, inaugurando dapprima un dipartimento specifico dedicato al suono. Parallelamente, hai dato vita al progetto Biennale Son, la cui prima edizione si tiene quest'anno dal 16 settembre al 29 ottobre. Cosa ti ha spinto a intraprendere questa avventura?

JPF Prima di assumere la direzione di EDHEA, sono stato soprattutto un curatore o, più in generale, un produttore, nel senso nobile del termine. Mi piace il termine produttore, perché abbraccia tipi di attività molto più ampie di quello di un curatore. Come co-direttore per 10 anni del Centro culturale svizzero di Parigi (2008-2018), struttura associativa che dipende da Pro Helvetia, Fondazione Svizzera per la Cultura, ho avuto l'opportunità di lavorare non solo come curatore di mostre d'arte contemporanea, ma anche come programmatore di concerti, opere teatrali o conferenze. In precedenza, nel 1994, ho co-fondato attitudes, un'associazione non profit con sede a Ginevra, con la quale abbiamo organizzato numerose mostre, ma anche progetti trasversali in Svizzera e all'estero. Un forte interesse per la transdisciplinarietà è stato quindi molto presente fin dall'inizio delle mie attività nel campo dell'arte.

Dal 2018 dirigo EDHEA, una delle sette scuole d'arte della Svizzera. Ogni scuola d'arte deve distinguersi dalle altre sottolineando le aree di forza. Il suono era stato insegnato a scuola dal 2004 dall'artista e musicista Christophe Felley. Tuttavia, è rimasto dietro le discipline classiche di una scuola d'arte. Appena arrivato, ho deciso di porre un forte accento sul suono, con l'obiettivo di rendere EDHEA una scuola riconosciuta sia a livello nazionale, che internazionale in questo specifico campo. Questo per me era ovvio, data la presenza sempre più essenziale del suono nell'arte contemporanea. Basta ricordare gli ultimi 20 anni della Biennale di Venezia per rendersi conto di quanto sia diventato importante il suono nelle proposte degli artisti. Preferisco chiaramente parlare di suono nell'arte contemporanea piuttosto che di Sound art, definizione che trovo molto restrittiva. Il suono nell'arte può essere presente in opere strettamente sonore, ma partecipa anche a opere video o installazioni che non si rivolgono solo al visivo. Tra i sensi occupa anche un posto di rilievo, perché a differenza degli occhi, le orecchie non hanno le palpebre. In una mostra si può facilmente distogliere lo sguardo da un quadro o da una scultura, mentre la presenza sonora di un'opera è avvolgente.

Al di là del puro suono, ci sono opere silenziose - sotto forma di dipinti, sculture, testi o fotografie - che evocano il suono, senza pro-

EN	Table of contents	
	<i>Dreams' Time Capsule</i>	
20	<i>The artist's suitcase</i> Eva Frapiccini	
	<i>Dust of Dreams</i>	
64	<i>The score of Dust of Dreams</i> Giulia Palomba	
68	<i>Social Dreaming</i> Anna Daneri	
	<i>Dreamscape</i>	
74	<i>Instruction manual for practical dreamers</i> Paola Ugolini	
	<i>Dreamscape Biennale Son</i>	
86	<i>An unexplored territory</i> Jean-Paul Felley, Eva Frapiccini	
191	Biographies	



Dreams' Time Capsule (2011-2022)

Concept e direzione artistica /
and artistic direction
Eva Frapiccini

Design
Michele Tavano

Co-produzione / Co-production
Arkitekturmuseet, Stockholm, SE

Exhibitions:

2011. Dreams' Time Capsule, a cura di/curated by Elisa Tosoni, Piazza Maria Teresa Torino, IT (sostenuto da/supported by Galleria Alberto Peola).

2012. Dreams' Time Capsule, a cura di/curated by Anja Szremki e/and Alexandra Stock, Townhouse Gallery, Cairo, EG (sostenuto da/supported by Fondazione CRT e/and Regione Piemonte nell'ambito del bando/within the call Resto?).

2012. Dreams' Time Capsule, a cura di/curated by Elisa Tosoni, Magnus Ericson, Arkitekturmuseet, Stockholm, SE.

2012. Fittja Open Festival, a cura di/curated by Elisa Tosoni, Bollkyrka Konsthall, Fittja, SE.

2013. Dreams' Time Capsule, a cura di/curated by Catalina Lozano, Jorge Ibaño University Library, Bogotá, CO.

2013. Dreams' Time Capsule, a cura di/curated by Zane Onckule, Kim? Contemporary Art Center, Riga, LV.

2014. Alwan 338, Foundations, a cura di/curated by Alexandra Stock, Adliya, Manama, BH (sostenuto da/supported by Al Rifeea Art Space).

2014. Walfridena, a cura di/curated by Angelika Fitz, Rose Epple e/and a titolo, Toolbox, Torino, IT (sostenuto da/supported by Goethe Institut, Turin).

2014. Ritratto dell'Artista da Giovane (Portrait of the artist as a Young (Wolfram), a cura di/curated by Marcella Beccaria, Castello di Rivoli Museo d'Arte Contemporanea, Rivoli - Torino, IT.

2016. Dreams' Time Capsule, a cura di/curated by Ali MacGib, all'interno di/as part of the Sikka Art Fair, Dubai, UAE (sostenuto da/supported by FARE Milano).

Dreams' Time Capsule, a cura di/curated by Ali MacGib, Marya Art Center, Sharjah, UAE (sostenuto da/supported by FARE Milano).

2016. Dreams' Time Capsule, a cura di/curated by Damon Wallock, Yorkshire Sculpture Park, Wakefield, UK (sostenuto da/supported by the University of Leeds).

2016. Contemporary Locus 11, a cura di/curated by Paola Tognoni, Carmine Monastery, Bergamo, IT.

2021. Localite Festival, Neuer Garten - World Heritage Site, Potsdam, Berlin, DE.

2021. Sound Symposium Être à l'écoute, Théâtre Les Halles, Sierre, CH (sostenuto da/supported by Edhea - HES-So Valais-Wallis).

2022. Dreams' Time Capsule, a cura di/curated by Giulia Palomba, Palazzo Ducale, Genova, IT (una produzione di/a production by AlbumArta, sostenuto da/supported by Fondazione Compagnia di San Paolo, nell'ambito del bando/within the framework of the call "ART-WAVES. Per la creatività, dall'idea alla scena").

IT

La valigia dell'artista

Eva Frapiccini

Cosa ci portiamo dietro da un decennio all'altro? Come si forma l'identità di una società nel proprio tempo? Come artista porto questi quesiti nella mia pratica, e mi perdo e ritrovo nelle fonti. Tuttavia, la mia diffidenza verso gli archivi istituzionali mi ha portato a produrre di alternativi, anche insoliti, a partire dall'incontro con ciò che viene scartato. Non ho la pretesa di colmare vuoti, organizzare saperi enciclopedici, ma mi piace l'idea di sfidare sia progettualità difficili, sia confini tra campi disciplinari. *Dreams Archive* nasce da queste premesse, strutturato in una serie di progetti continuativi e collaborativi intorno al tema del sogno.

In questo mio lungo itinerario di lavoro, ho trovato la fiducia di continuare grazie al dialogo con artisti, filosofi, psicologi, teologi, sociologi e amici che condividevano il mio interesse. Ciascuno di loro ha aggiunto un tassello al processo creativo con aneddoti, consigli di letture, contatti ed esperienze personali. È impossibile citare tutti i contributi alla crescita di questa ricerca, spesso nati da brevi incontri, conversazioni distribuite in anni e città diverse, con persone a cui sarò sempre riconoscente. In questo mio testo, ho cercato di coinvolgere alcune voci che hanno assistito ai lavori di *Dreams Archive* negli ultimi dodici anni, in tutte le varie declinazioni, per la realizzazione degli eventi partecipativi della *Dreams' Time Capsule*, per l'installazione multimediale e performativa *Dust of Dreams*, per la serie *H.D.M.*, e infine per l'installazione sonora *Dreamscape*. Non sono riuscita a coinvolgere tutti come avrei voluto, per le mancate coincidenze temporali e lo spazio all'interno di questo libro, quindi mi scuso per eventuali omissioni. Spero comunque di dare un'idea della ricchezza di un lavoro rizomatico, e ringrazio chi avrà la pazienza di perdersi in esso.

Collezionando

La mia intenzione di lavorare sui sogni è iniziata per caso nel 2011, mentre stavo preparando la mia prima mostra personale presso la Galleria Alberto Peola di Torino. C'è un sogno che mia nonna mi aveva raccontato quando avevo sedici anni, che non ho mai dimenticato. Mio nonno Igino, morto da pochi anni, veniva a farle visita e attraversava una porta luminosa creatasi nel muro che ancor oggi cinge il cimitero di Recanati (dove sono nata e cresciuta). Mia nonna non riusciva per quanto corresse a raggiungere mio nonno, sebbene lui camminasse lentamente. Poi nel sogno, mio nonno entrava nella porta di luce, dicendole che per lei era troppo presto per seguirlo, e la porta di luce tornava ad essere un muro di mat-

EN

core is precisely the physicality of the encounter (with the participants, the spectators, the collaborators), presented live at an exhibition venue or in a public space. The physicality required of the participants facilitates the appropriation of the contents and, therefore, of the imaginaries of the others with one's own.

References

- E. Branca, C. Ossola, S. Resnik (eds.), *I linguaggi del sogno*, Sansoni editore, Florence 1984.
- I. Vidmar Jovanović, V. Marianna Stupnik (eds.) *Social and Technological Aspects of Art Challenges of the 'New Normal'*, University of Rijeka, 2022.
- C. G. Jung (1936), *The Archetypes and the Collective Unconscious*, Editorial: Routledge & Kegan Paul, London 1969.
- C. Favento, "Enzo Mari (tra) etica e design", in *FM 84*, February 2006, www.fucinemute.it.
- A. Mittermaier, *Dreams That Matter: Egyptian Landscapes of the Imagination*, University of California Press, Berkeley 2010.
- AA.VV. *Working Geographies*, Mousse Publishing, 2015.
- E. B. Tylor, *Anthropology*, Watts & Co., London 1980.

DREAMS

Dust of Dreams

ARCHIVE

Dust of Dreams (2022)

Concept e direzione artistica /
Concept and artistic direction
Eva Frapiccini

a cura di /curated by
Giulia Palomba

Testi critici / Critical texts by
Anna Dameri e / and Giulia Palomba

Musica / Musics
Sara Berts

Coreografie / Coreographies
Daniele Ninarello

Performers
Francesca Dibiasi, Iliana Quaglia,
Valerie Tameu

Editing video
Ylenia Busolli

Costumi / Costumes
Daniela De Blasio

Design allestimento / Design setting
Michele Tavano

Assistente fotografo / Photographer
assistant
Bianca Asmara Curti

Grafica / Graphic design
Grazia Dammacco

Direzione progetto / Project manager
Cristina Cobiانchi

Coordinamento generale /
General coordinator
Marta Brecci

Assistente alla comunicazione /
Communication assistant
Elena Inchingolo

Una produzione / A production by AltumArte
Con il sostegno di / With the support of Fondazione Compagnia
di San Paolo, nell'ambito del bando / within the framework of the
call "ART-WAVES. Per la creatività, dall'idea alla scena".

In collaborazione con / In collaboration with Foreverggreen nell'ambito di / within Electropark 2022
Comune di Genova, Palazzo Ducale Fondazione per la Cultura,
Genova; Fondazione Luzzati Teatro della Tossa, Genova; Comune
di Genova - Sala Dogana, Associazione Il Limone Lunare, Torino,
Genovacreativa.it, Polo del '900 Torino, Festival Interplay, Torino,
CodedUomo, Torino, Mosaico Danza, Torino.

Il progetto *Dreamscape* ha ricevuto il contributo della Fondazione
Compagnia di San Paolo nell'ambito del bando "ART-WAVES. Per
la creatività, dall'idea alla scena" che guarda al consolidamento
dell'identità creativa dei territori attraverso il sostegno alla pro-
grammazione nel campo delle performing arts e alla produzione
creativa contemporanea unendo ricerca, produzione, offerta e
distribuzione in una logica di ecosistema per rafforzare le voca-
zioni artistiche del territorio. / The *Dreamscape* project received a
contribution from the Fondazione Compagnia di San Paolo within
the framework of the call "ART-WAVES. Per la creatività, dall'idea
alla scena" that looks at the consolidation of the creative identity
of territories through the support of programming in the field of
performing arts and contemporary creative production, combin-
ing research, production, supply, and distribution in an ecosys-
tem logic to strengthen the artistic vocations of the territory.

Workshop:
In the mood for dreams, laboratorio di video coordinato da /
workshop of video coordinated by Eva Frapiccini e / and Squeazy
Film in partnership con / with Foreverggreen, Progetto Sala Dogana,
genovacreativa.it, Genova IT.
Workshop di creazione della performance coordinato / Workshop
for the performance coordinated by Daniele Ninarello.
Workshop di sartoria sociale coordinato da / of social tailoring
coordinated by Il Limone Lunare, Genova IT.

Exhibitions (2022 - 2023):
2022. Sala dei Munizionieri, Palazzo Ducale Fondazione per la
Cultura, Genova IT, all'interno di / within Festival Electropark 2022.
2022. Polo del '900, Torino IT, all'interno di / within Festival Interplay
2022.
2022. Teatro La Clique Fondazione Luzzati Teatro della Tossa,
Genova IT, all'interno di / within Festival Resistere e Creare 2022.
2023. Fondene Limone, Moncalieri - Torino IT, all'interno di / within
Torinodanza 2023.

IT

La partitura di *Dust of Dreams*
Giulia Palomba

Entrando nell'ambiente installativo dell'opera *Dust of Dreams* di Eva Frapiccini ci immergiamo in un *continuum* di immagini e parole che sembra ci appartengano. Elementi naturali, impressioni, paesaggi, treni, città, soggettive. Le quattro videoproiezioni generano un dialogo sincronico, si alternano e si moltiplicano, esplorando un'ampia gamma di cromatiche e temperature, nonché le temporalità espressive tipiche del sogno, tradotte nel linguaggio cinematografico del *time-lapse* e dello *stop motion*. Davanti a noi si dilata uno spazio onirico, in cui luoghi naturali e antropici coesistono in una narrazione simultanea, non lineare e intermittente.

La musica sottende le immagini, dirigendo e assecondando le tensioni narrative, articolando e contraendo il ritmo delle immagini. A scandire la temporalità sospesa e non lineare dell'atmosfera onirica, delle voci emergono dall'ambiente sonoro, le immagini proiettate sui quattro schermi si frammentano nei rinfocchi dei fotogrammi e si sincronizzano tra loro, assumendo i contorni nitidi degli archetipi universali: la caduta, una maternità, l'aggressore, una porta. Dapprima quasi indistinti, confusi, i racconti si intrecciano e si sovrappongono tra loro facendo comparire simboli ricorrenti, in una moltitudine di idiomi. Per brevi istanti, le voci e i video si allineano, lo *stop motion* scandisce il simbolismo condiviso, delineando i tratti dell'immaginario collettivo, la sincronica forza capace di trasformare narrazioni private in un sentire condiviso.

Si genera un rapporto sensibile che conduce oltre il visibile, nell'intimità dell'esperienza effimera di chi ha donato il proprio sogno, ma che in qualche modo ci appartiene.

I movimenti delle tre performer completano la composizione visiva e sonora, incarnando le narrazioni oniriche: vivono il sogno, lo trasformano, lo restituiscono, concedendosi l'un l'altra impressioni, gestualità, alternando pieni, vuoti, pause. I movimenti si dispiegano come in un flusso energetico costante che si sposta da un corpo all'altro, percorrendo le vibrazioni di ogni singola performer.

Quello nel quale ci troviamo è un ambiente immersivo: una sinfonia multimediale sospesa, al cui interno anche noi partecipanti siamo invitati a permanere ed esperire sensorialmente, facendoci guidare dalle temporalità fluide del racconto e colmando gli interstizi con le nostre sensibilità.

In un attimo ci si riconosce, in quello dopo ci si estranea. Si delinea un rituale magico, quasi apotropaico.

Dust of Dreams, nella sua composizione sinestetica, sembra volgere lo sguardo alle sperimentazioni avanguardiste della sintesi delle arti e alle partiture audiovisive di Godfrey Reggio e Philip Glass.