

## Andreas Angelidakis Democracy of Gold. (Click Autobiography of an Internet Architect)

DOI 10.1400/281777

## Democrazia dell'oro. (Autobiografia istantanea di un Internet Architect)

Abstract [Democracy of Gold. \(Click Autobiography of an Internet Architect\)](#)

I live and work in Athens. I trained as an architect, and I switch roles between artist, curator, architect and teacher. My multidisciplinary practice often focuses around the internet. I often start with an existing building, producing models, films, ruins, installations or alternative histories, blurring fact and fiction, smoothing out the borders between the real and the virtual.

What I learned from my years of 'pretend architecture practice' is that the internet changed the way we design as well as the way we experience design. The internet changed design by replacing it with a Google search.

I was invited to the Biennale de l'Image en Mouvement in Geneva, and that brought back strange Geneva memories. *Demos Bar* is a modular seating system upholstered in gold leatherette, arranged either as a hangout area or a punctuation device between spaces. I made a *Gold Demos* for Geneva, like the bars of gold that had recently evaporated from the nearby Swiss banks.

[Democrazia dell'oro. \(Autobiografia istantanea di un Internet Architect\)](#)

Vivo e lavoro ad Atene. Mi sono formato come architetto, e cambio ruolo tra artista, curatore, architetto e insegnante. La mia pratica multidisciplinare si concentra spesso su internet. Spesso parto da un edificio esistente, producendo modelli, film, ruderi, installazioni o storie alternative, confondendo realtà e finzione, sfumando i confini tra reale e virtuale. Durante il mio periodo del "fingiamo di fare praticantato di architettura", ho capito che internet ha cambiato sia il modo in cui progettiamo, sia il modo in cui viviamo la progettazione. Internet l'ha trasformata rimpiazzandola con una ricerca su Google.

Sono stato invitato alla Biennale de l'Image en Mouvement di Ginevra; questa partecipazione mi ha riportato alla mente degli strani ricordi su Ginevra. *Demos Bar* è un sistema di sedute modulari rivestito in ecopelle dorata, organizzato sia come zona di incontro, sia come soluzione per separare gli ambienti. Ho progettato *Gold Demos* per Ginevra come i lingotti d'oro che erano recentemente evaporati dalle vicine banche svizzere.



VESPER No. 2

VESPER No. 2

AUTHOR-MATTER

VESPER No. 2

MATERIA-AUTORE

MATERIA-AUTORE | AUTHOR-MATTER

Quodlibet





*Vesper* è una rivista scientifica semestrale, multidisciplinare e bilingue, si occupa delle relazioni tra forme e processi del progetto e del pensiero. Ponendo lo sguardo al crepuscolo, quando la luce si confonde con il buio e l'oggetto illuminante non è più visibile, *Vesper* intende leggere l'atto progettuale seguendo e rendendo evidente il moto della trasformazione. Pitagora identificò nel pianeta Venere sia la stella della sera (*Hesperos*) che quella del mattino (*Phosphoros*), i due nomi si riferiscono allo stesso astro ma posto in condizioni temporali differenti. *Vesper* dichiara quindi una posizione più che un oggetto e privilegia il situarsi che ne profila lo statuto. Non è qui accesa la luce tagliente dell'alba, che promette giorni completamente nuovi e alti sol dell'avvenire, ma quella che fa intravedere nella penombra una possibilità nell'esistente.

Richiamando e rinnovando la tradizione delle riviste cartacee italiane, *Vesper* ospita un paesaggio articolato di modalità narrative, accoglie forme di scrittura e stili differenti, privilegia l'intelligenza visiva del progetto, dell'espressione grafica, dell'immagine e delle contaminazioni tra linguaggi. La rivista è pensata nella sua successione di numeri tematici come discorso sulla contemporaneità, nello spazio di ogni singolo numero è articolata in un insieme di rubriche che gettano luci differenti sul tema. Nel procedere delle diverse sezioni – editoriale, citazione, progetto, racconto, lezione, saggio, inserto, traduzione, archivio, viaggio, ring, tutorial, dizionario – mutano i riverberi tra idee e realtà, si accende l'intreccio tra evidenze concrete e loro potenzialità, potenziali trasformativi, immaginari. Le rubriche sono pensate non per aggiornare istantaneamente ma per indagare condizioni progettuali e per fornire strumenti e materiali dall'*ombra lunga*.

*Vesper* is a six-monthly, multidisciplinary and bilingual scientific journal which deals with the relationships between forms and processes of thought and of design. Gazing into the dusk, when light slowly merges with darkness and the illuminating object is no longer visible, *Vesper* aims to interpret the act of designing through tracing and revealing the movement of transformation. Pythagoras identified in the planet Venus both the evening star (*Hesperos*) and the morning star (*Phosphoros*), assigning the two names to the same star observed in different temporal conditions. *Vesper* thus states a perspective rather than an object, privileging the condition that defines its status. Rather than the sharp light of dawn, heralding a brand-new day and promising a brighter future, it is the twilight that allows you to have a glimpse at the potential of what is already there.

Following the tradition of Italian paper journals, *Vesper* revives it by hosting a wide spectrum of narratives, welcoming different writings and styles, privileging the visual intelligence of design, of graphic expression, of images and contaminations between different languages. The journal is conceived as a series of thematic issues that build a discourse on the contemporary. Each issue is divided into sections that offer a range of diverse perspectives on the theme analysed: editorial, quote, project, tale, lecture, essay, extra, translation, archive, journey, ring, tutorial, dictionary. Throughout the different sections, reverberations between ideas and reality change, connections emerge between tangible facts and their potentials, transformative prospects, collective perception. The principal aim of these sections is not to provide instant news, but to offer an in-depth investigation of different instances of design and to provide tools and materials that have a long-lasting effect.

## VESPER No. 2

## MATERIA-AUTORE



Editoriale | Editorial  
8 – 11

Sara Marini, Angela Mengoni

Materia-autore

Author-Matter

Citazione | Quote  
12 – 15

Bohumil Hrabal

Just in Time

Breve estratto da un testo critico che definisce la rotta o le coordinate di attraversamento del tema. | Brief excerpt from a critical text concerning different perspectives on the topic.

Racconto | Tale  
16 – 22

Andreas Angelidakis

Democracy of Gold. (Click Autobiography of an Internet Architect)

Democrazia dell'oro. (Autobiografia istantanea di un Internet Architect)

Narrazioni testuali o per immagini attraverso realtà note o ipotetiche. | Textual or visual narratives exploring actual or hypothetical worlds.

Progetti | Projects  
24 – 35

Philippe Rahm

Climatorium. Architect as Meteorologist

Climatorium. L'architetto come meteorologo

Contributi che indagano le ragioni, le *mise-en-scène*, le risultanti di progetti realizzati attraverso le voci degli autori e/o di critici. | Contributions that investigate the reasons, the *mise-en-scènes*, and the results of an accomplished project throughout the voices of the authors and/or the critics.

36 – 41

Jonathan Pierini

Che farò senza Euridice?

What Will I Do Without Eurydice?

42 – 57

Pippo Ciorra

Opera anonima. L'asilo-casa

di Maria Giuseppina Grasso Cannizzo

Anonymous Work. The Kindergarden-House

of Maria Giuseppina Grasso Cannizzo

58 – 71

Rimini Protokoll

Nachlass. Pièces sans personnes

Archivio | Archive  
72 – 79

Marko Pogacnik

Una rete di discordanti alleanze.

L'epistolario di Giancarlo De Carlo

A Network of Discordant Alliances.

The Epistolary of Giancarlo De Carlo

Testo critico che accompagna una selezione di materiali d'archivio presentati con le loro coordinate di provenienza. | Critical text accompanying a selection of archival material presented with its source reference.

Inserito | Extra  
80 – 89

Francesco Urbano Ragazzi

Kenneth Goldsmith's Hillary

Forma e modo d'espressione di questa rubrica sono a discrezione dell'autore. | The section consists in the original contribution of an author.



Viaggio | Journey  
90 – 98

[Gundula Rakowitz](#)  
[Meta Istanbul. Il viaggio anti-autoriale  
di Margarete Schütte-Lihotzky](#)  
[Destination Istanbul. The Anti-Authorial  
Journey of Margarete Schütte-Lihotzky](#)

Resoconto di un viaggio fisico o  
immaginario e delle sue evoluzioni  
temporali e spaziali. | A physical or  
imaginary journey in its temporal and  
spatial development.

Dizionario | Dictionary  
204 – 205

[Sandro Marpillero](#)  
[Dream-Work](#)

206 – 207 [Ignacio Borrego Gómez-Pallete](#)  
[Evidence](#)

208 – 209 [Rafael Lorentz](#)  
[Factual](#)

210 – 211 [Andrea Gritti](#)  
[Retrospettiva](#)

212 – 213 [Nicolas Martino](#)  
[Sovversione](#)

214 – 215 [Clinicaurbana](#)  
[Tramoggia](#)

Definizioni critiche di tre lemmi in italiano  
e tre lemmi in inglese contribuiscono  
alla precisazione del tema. Il dizionario  
prosegue con l'evolvere di "Vesper",  
si compone in itinere. | Critical definitions  
of three headwords in Italian and three  
headwords in English that contribute to  
point out the issue's topic. The definitions  
through the issues of "Vesper" will compose  
an ongoing dictionary.

Saggi | Essays  
100 – 113

[Luigia Lonardelli](#)  
[Maria Lai. Dispersersi nell'opera](#)  
[Maria Lai. Trickling Away in the Work](#)

Saggi critici articolati in citazioni, note,  
iconografie e una bibliografia. | Essays  
including quotes, notes, iconography  
and bibliography.

114 – 131 [Valerio Paolo Mosco](#)  
[La guerra del capitano Terragni](#)  
[The War of Captain Terragni](#)

132 – 149 [Mieke Bal](#)  
[Challenging and Saving the Author](#)  
[Sfidare e salvare l'autore](#)

150 – 161 [Francesco Bergamo](#)  
[In terre sconosciute. Epistemologia,  
rappresentazione e progetto nell'era  
delle macchine intelligenti](#)  
[In Unknown Lands. Epistemology,  
Representation and Design in the Age  
of Intelligent Machines](#)

162 – 177 [Alice Leroy](#)  
[Unnamed Unmanned](#)

Traduzione | Translation  
182 – 185

[ALAN TURING](#)  
[Irene Cazzaro](#)  
[La materia si fa forma. Forze intrinseche  
ed equilibri stocastici secondo Alan Turing](#)  
[Matter Takes Shape. Intrinsic Forces and  
Stochastic Equilibria According to Alan Turing](#)

Traduzione inedita di un documento  
anticipata da un commento critico che  
ne evidenzia rilevanza e attualità. |  
Unreleased translation of a document  
introduced by a critical comment  
highlighting its relevance.

186 – 193 [Alan Turing](#)  
[The Chemical Basis of Morphogenesis](#)  
[Le basi chimiche della morfogenesi](#)

Tutorial  
194 – 203

[Eduardo Roig](#)  
[How Not to Be a \(Modern\) Author](#)  
[Come non essere un autore \(moderno\)](#)

Manuale d'uso per l'esecuzione  
di pratiche e/o operazioni. | Instructions  
to carry out practices and/or operations.

## Democracy of Gold. (Click Autobiography of an Internet Architect)



Andreas Angelidakis, *Demos Gold, OGR* – Officine Grandi Riparazioni, Torino. Ph. Andrea Rossetti, 2019.

## Democrazia dell'oro. (Autobiografia istantanea di un Internet Architect)

Andreas Angelidakis

I started out as an internet architect, on the online 3D platforms that were promising to be the future in the late 1990s<sup>1</sup>. That future never came, and the internet didn't become 3D because nobody needed it to be. Still, virtual places like Active Worlds and later on Second Life were useful to me as places to practice, and as lessons to be learned. What I learned from my years of 'pretend architecture practice' is that the internet changed the way we design as well as the way we experience design<sup>2</sup>.

The internet changed design by replacing it with a Google search. Whatever we think to make has probably already been made, and some trace of it is available online, so that would be the first place to look. Looking at what has been made has replaced the proverbial blank page of a drafting table. Looking in our case involves being able to download parts of what has already been made, and proceeding to rearrange those downloaded parts, perhaps even using them as they are.

The internet changed the way we experience design because it taught us to be impatient with information. If information is not new to us, it quickly becomes boring, even invisible. A photograph of a just completed building used to hold a special power with architects who could not visit the physical location. But gradually that changed, because buildings could never keep up with the internet. The time it took for a building to be completed, or even for a building to be designed, was not sustainable in internet time.

The other thing that changed design and how we understand it is the save-the-planet thing. Or save-the-rainforest, save-the-migrants, save-everything-and-be-good in general. In certain specific cases, architecture is able to provide good, but what it mostly does is to provide profit or prestige for whomever is bankrolling it. Profit and prestige have been the driving forces of architecture since forever. So, what could poor old architecture possibly do in this scenario? The type of news that architecture produces takes months, even years to complete, plus they don't figure very well in the save-the-planet scenario. I guess what I was trying to say is that I got a glimpse of where our attention-driven economy was heading, though my early experience inside the 3D internet. I could sense that my way of designing had to change to accommodate the fleeting attention span of those Active Worlds and Second Life early adopters. I knew that these geek citizens would eventually be everybody on the planet, so however they were responding to my buildings, would eventually reflect how everybody responded. I could see the avatars flying away with a single click, when I started to chat-explain what I was doing. So, at first, I thought I had to find a type of 'elevator pitch' explanation to my designs, something I could type in one sentence in my communication window<sup>3</sup>. But it soon became clear that it was not just the explanation that needed to be short and precise, but the design had to be eye catching too, not even at first sight, but at the first fleeting glimpse. Sometimes this glimpse was all I was afforded, so my online architecture had to make the most of it. In the decades that followed, that early internet experience became the standard, and soon we entered the era of Stararchitecture, buildings that were eye-catching, easy to explain and expensive to build. The giveaway was that these buildings had not much meaning, because they were made to attract quickly and easily, and by now we were also interested, even if fleetingly, in saving the planet.

Racconto | Tale

17

Materia-autore

Ho iniziato lavorando come architetto online, sulle piattaforme 3D che promettevano di essere il futuro alla fine degli anni Novanta<sup>1</sup>. Quel momento non è mai arrivato e Internet non è diventato 3D perché non vi era la necessità che lo fosse. Resta il fatto che mondi virtuali come Active Worlds e più tardi Second Life mi sono stati utili per fare pratica e imparare. Quello che ho imparato dai miei anni di "finto studio di architettura" è che Internet ha cambiato sia il modo in cui progettiamo, sia il modo in cui viviamo la progettazione<sup>2</sup>.

Internet ha cambiato la progettazione, rimpiazzandola con una ricerca su Google. Tutto ciò che pensiamo di poter fare probabilmente è già stato fatto e ne troveremo traccia online, rendendo la

rete il primo luogo in cui cercare. La ricerca di ciò che è stato fatto ha sostituito la proverbiale "tabula rasa" da cui partire. La ricerca, nel nostro caso, consiste nello scaricare documenti e materiali di ciò che è già stato fatto e procedere rielaborandoli o addirittura usarli proprio come li abbiamo trovati.

Internet ha cambiato il modo in cui viviamo la progettazione perché ci ha insegnato a essere impazienti rispetto alle informazioni. Se un'informazione non ci risulta nuova, diventa subito noiosa, persino invisibile. La fotografia di un edificio appena completato esercitava un fascino particolare sugli architetti che non potevano visitare il luogo di persona; ma pian piano qualcosa è cambiato, gli edifici non



Anyway, I got tired of the online communities eventually, I guess because there was no glory to be had there, and soon there were no users to meet either. The early social media experiment of the 3D internet was soon replaced by more accessible types of social media, such as Friendster in the beginning, then MySpace and Facebook. I became nostalgic about my times roaming the material yards and the so-called sandboxes of Second Life, where I could pick up parts for a building made entirely out of road modules, or a building made of windows. I could try out a building in the Sandbox, and delete it if I wasn’t pleased, zero carbon emissions and zero regrets. That ‘nostalgia for the online’ manifested itself in romantic ways. I became interested in ruins, because that’s how I saw the buildings I had been working on online. I tried to theorise about how Facebook would become our ancient Rome<sup>4</sup>, because all our lives were on it, and when we would abandon it for the next platform, all our pictures and comments would lie neglected under broken timelines and forgotten newsfeeds. I wanted to transfer some ruins from the online to the here, just to have a memory, a hard copy. I started by 3D printing some of the buildings I had done, making little architecture dollhouse bibelot out of them<sup>5</sup>. 3D printing seemed like a good way to maintain the digital, once it got offline. Sometimes I remade those online buildings as broken buildings, even though nothing digital ever shows signs of entropy. It might look old and dated, but it doesn’t physically change.

In one of my last excursions into the 3D internet, I attempted to teach a building how to fall apart, so it could become an electronic ruin, ready to be transported offline<sup>6</sup>. I adjusted the physics settings on the concrete texture mapped columns, and then I just

Andreas Angelidakis

18

Vesper|Author-Matter

riuscivano più a stare al passo con Internet: il tempo necessario per completare la costruzione di un edificio, o anche solo per ultimarne la progettazione, nell’era di Internet non era sostenibile.

L’altro aspetto che ha cambiato la progettazione e la nostra maniera di intenderla è tutta la questione del “salviamo il pianeta”, seguita da “salviamo la foresta pluviale”, “salviamo i migranti” o più in generale “salviamo qualsiasi cosa e diventiamo in toto delle brave persone”. In alcuni casi specifici l’architettura è in grado di fare del bene ma per lo più produce profitto o prestigio per chiunque abbia le risorse economiche per finanziare i progetti. Da sempre profitto e prestigio sono le due forze trainanti dell’architettura. Che ruolo può avere dunque in questo scenario la povera vecchia architettura? Il tipo di novità che l’architettura produce impiega mesi, a volte persino anni, per arrivare a completamento, oltre al fatto che non rientra esattamente nello scenario del “salviamo il pianeta”. Sebbene la mia esperienza nel mondo Internet 3D fosse solo agli inizi, quello che stavo cercando di dire credo che sia di aver intravisto dove si stava dirigendo la nostra economia dell’attenzione. Ho percepito che il mio modo di progettare doveva cambiare per accogliere quella capacità di concentrazione volatile tipica degli utenti di Active Worlds e Second life. Sapevo che questi cittadini *geek* alla fine avrebbero rappresentato ognuno di noi su questo pianeta, e che la loro reazione ai miei edifici alla fine avrebbe riflesso quella di chiunque altro. Vedevo gli avatar andarsene con un solo clic quando iniziavo a chattare per spiegare cosa stessi costruendo. Così all’inizio ho pensato che dovessi trovare una sorta di “elevator pitch”, una spiegazione accattivante dei miei progetti, qualcosa che potessi digitare in una frase nella finestra della chat<sup>3</sup>. Mi apparve chiaro da subito che non solo la spiegazione doveva essere concisa ed efficace, ma anche il design doveva essere accattivante, non a prima vista ma proprio alla prima occhiata fugace. A volte quell’occhiata era tutto ciò che mi veniva concesso, perciò la mia architettura online doveva sfruttarla al meglio. Nei decenni seguenti, quella prima esperienza in Internet divenne lo standard, dopo poco iniziò l’epoca delle Archistar con i loro edifici accattivanti, di facile comprensione e costosi da costruire. Non erano edifici molto significativi, erano concepiti per attirare l’attenzione velocemente e facilmente, e giunti a quel momento eravamo anche interessati, seppur fuggacemente, a salvare il pianeta.

A ogni modo, alla fine mi stancai delle community online, probabilmente perché non vi era gloria alcuna e anche perché ben

presto non vi furono più utenti da incontrare. L’esperimento dei primi social media con Internet in 3D fu presto rimpiazzato da tipologie più accessibili come Friendster all’inizio, seguito da MySpace e da Facebook. Provavo una certa nostalgia per il periodo passato a vagabondare nei cortili e i famosi *sandbox* di Second Life, dove potevo creare interi edifici con pezzi di strade o fatti solo di finestre. Potevo provare a costruire un edificio nel *sandbox* e cancellarlo se non ero soddisfatto, senza provocare emissioni di biossido di carbonio, senza rimpianti. Questa “nostalgia per l’online” si manifestava in modo romantico. Cominciai a interessarmi ai ruderi perché rispecchiavano la maniera in cui percepivo gli edifici su cui avevo lavorato online. Ho provato a formulare una mia teoria sul perché Facebook sarebbe diventato la nostra antica Roma<sup>4</sup>: tutte le nostre vite sono lì e quando lo abbandoneremo per una nuova piattaforma, tutte le nostre foto e i nostri commenti giaceranno lì abbandonati, sotto le macerie di cronologie e notizie dimenticate. Volevo trasferire dei ruderi dal mondo online al reale, solo per poterne tenere traccia, per averne una copia fisica. Cominciai dunque a stampare in 3D alcuni edifici che avevo progettato, rendendoli dei piccoli ninoli stile casa di bambole<sup>5</sup>. La stampa in 3D mi sembrava un buon modo di mantenere vivo il mondo digitale anche quando si era offline. A volte ricostruivo questi edifici online come degli edifici danneggiati anche se solitamente niente nel mondo digitale mostra segni di entropia. Può sembrare vecchio e datato, ma non cambia fisicamente.

In una delle mie ultime incursioni nel mondo Internet in 3D cercai di insegnare a un edificio come crollare, in modo che potesse diventare un rudere telematico, pronto per essere trasportato offline<sup>6</sup>. Regolai le impostazioni fisiche della mappatura delle colonne di cemento e poi ne rimossi una. L’intera struttura si sbriciolò, colonne e pavimenti crollarono uno sopra l’altro, creando un rudere tanto perfettamente casuale quanto esteticamente romantico. Mi sedetti su una delle colonne crollate e finì di essere un viaggiatore tedesco o francese nel bel mezzo del suo Grand Tour nel XIX secolo.

Quando mi venne chiesto di creare una seduta per una mostra del collettivo pionieristico di Internet NEEN, di cui facevo parte, decisi di provare a trasformare quel rudere digitale in un oggetto fisico<sup>7</sup>. Feci le colonne e i pavimenti di gommapiuma, rivestendoli poi con un cemento che fosse stampabile digitalmente su una fodera in vinile. Era un rudere digitale che diveniva entità fisica, un edificio che diveniva divano, una *Soft Ruin* (un rudere morbido)<sup>8</sup>.

moved one away. The whole structure came crumbling down, columns and floors on top of each other, in a perfectly random yet aesthetically pleasing romantic ruin. I sat down on one of the fallen columns and pretended to be a German or French speaking traveller on my Grand Tour in the 19th century.

When I was asked to provide a seating piece for an exhibition of the internet pioneer collective NEEN, which I was part of, I decided to try out that fallen electronic ruin as a physical object<sup>7</sup>. I had the columns and floors made out of foam, and dressed them in concrete, digitally printed on vinyl upholstery. It was an electronic ruin that became a physical entity, a building that became a sofa, a *Soft Ruin*<sup>8</sup>.

Fast forward to 2015 when Documenta 14<sup>9</sup> landed in my hometown of Athens and asked me to devise an architecture for the ‘Parliament of Bodies’, part of their ‘Learning from Athens’. Athens being the birthplace of democracy, a city of historical ruins, but also a place so stricken by the financial crisis that it appeared as a ruin of Europe itself. A public program that runs for eight months is of course much like an online community, a meeting place for strangers, a chatroom, a social media extended thread. I proposed a series of modules copy-pasted from the steps of the ancient hill of Pnyx where Athenian democracy originated<sup>10</sup>. The soft lightweight blocks were texture-mapped with the same concrete texture. I had used for the first *Soft Ruin*. They could be rearranged every day to provide a new relationship between speaker and audience, authority and minority, online and offline. Later on, I found out that *soft* in Greek is slang for *queer*, and so my ruin was finally queer like me. The new media theorist Lev Manovich suggested that *soft* could stand for *software* too<sup>11</sup>. The concrete modules of *Demos*, as the set of modules was now called, spent a year being daily moved around into new and sometimes user-invented configurations<sup>12</sup>. People seemed to enjoy taking matters of space in their own hands, and I was glad not to have to be the one doing the designing. As I watched the work in action, I understood that it had carried with it something of the digital, and not just because it looked artificial or texture mapped. The modules, often placed in a contemporary art setting where no-one is meant to touch anything, invited the user not only to touch but to rearrange, even build things with them. The idea of touching and customising, physical as it may sound, is a direct descendant of dealing with information in the digital realm. Playing with blocks is of course older than adding filters to an image, but still I need to feel this fantasy of a digital behaviour carried on to a physical object. It’s not like I’m claiming to save the planet anyway. I am mixing cataclysmic events with personal anecdotes in an effort to add some value by association to whatever I do, but one narrative is conspicuously missing, and that is the narrative of money. Could architecture ever exist without money? Architecture and finance are

Racconto|Tale

19

Vesper|Materia-autore

Avanziamo velocemente al 2015, quando Documenta 14<sup>9</sup> è approdata nella mia città natale, Atene, e mi ha chiesto di ideare un’architettura per la mostra “Parliament of Bodies”, parte del loro programma “Learning from Athens”. Atene come luogo di nascita della democrazia, città di ruderi storici, ma anche luogo duramente colpito dalla crisi finanziaria, tanto da apparire essa stessa come un rudere dell’Europa. Un programma pubblico che dura per otto mesi diventa molto simile a una comunità online, un luogo di incontro tra stranieri, una chat, un’ampia discussione sui social media. Ho proposto una serie di moduli copia-incollati dalle scalinate dell’antica collina di Pnice, luogo originario della democrazia di Atene<sup>10</sup>. I blocchi morbidi e leggeri sono stati mappati con la stessa consistenza e rivestiti con il cemento che avevo usato per la *Soft Ruin*. Potevano così essere riassemblati tutti i giorni e fornire nuove relazioni e approcci tra relatore e pubblico, autorità e minoranza, online e offline. Più tardi scoprii che nello slang greco *soft* vuol dire *queer*, e il mio rudere diventava così *queer* come me. Secondo il teorico dei nuovi media, Lev Manovich, *soft* starebbe anche per *software*<sup>11</sup>. I moduli in cemento di *Demos* – questo il nome con cui vennero chiamati i set di moduli – sono stati movimentati quotidianamente per un anno

intero, assumendo configurazioni nuove, a volte inventate dagli utenti<sup>12</sup>. Le persone sembravano divertirsi nel toccare con mano le questioni spaziali – e io fui contento di non dovermi occupare direttamente della progettazione. Osservando il lavoro in azione, ho capito che racchiudeva in sé qualcosa del mondo digitale, e non solo perché aveva un aspetto artificiale o per la mappatura della *texture*. I moduli – spesso posizionati in un contesto d’arte contemporanea in cui si presume che nessuno tocchi nulla – invitavano l’utente non solo a toccare, bensì a ridisporre le cose, addirittura a costruire ex novo con i moduli. L’idea di toccare e di personalizzare – per quanto possa sembrare fisica – deriva direttamente dalla gestione delle informazioni in campo digitale. Giocare con i blocchi è sicuramente un’attività più datata rispetto ad aggiungere filtri a un’immagine, tuttavia ho ancora bisogno di provare questa fantasia di un comportamento digitale applicato a un oggetto fisico. E comunque non è che io pretenda di salvare il pianeta. Mescolo eventi cataclismatici con aneddoti personali nel tentativo di aggiungere un certo valore per associazione a qualsiasi cosa io faccia. Ma una narrazione manca in modo evidente, ed è la narrazione del denaro. L’architettura potrebbe mai esistere senza denaro? Architettura e finanza risultano talmente

so connected, to the point where they become the same thing. Buildings are currency, and without currency they could never exist. Buildings are reasons to spend money and invest money, ruins are reasons to make new buildings. Our economy, which is based on constant growth, needs buildings in order to create value and debt, with which to make more value. And buildings need this kind of economy in order to exist.

I was invited to the 2018 Biennial of Moving Image in Geneva<sup>13</sup>, and that brought back strange Geneva memories. In the year 2000 I had been invited to a private competition for the conversion of a nail polish factory into an art space. For that conversion competition, I had attempted to put my internet architecture learnings into physical practice. During the late 1990s I had been obsessed with online texting in chatrooms like GayGreece and GayGR. Chatting online involved learning a new language of abbreviated typing, a language that by now has become as popular as regular English. Acronyms such as *Lol*, *Rotfl* and *Irl* made typing faster and more efficient, just like today teenagers say things like *Idn*, *Imo* and *Tbb*<sup>14</sup>. I was convinced that there was a way to abbreviate architecture too, and to move one step forward from rearranging modules to an extreme of abbreviation. At the time, Amazon introduced something called ‘one-click shopping’, and I thought, why couldn’t we also have a ‘one-click architecture’<sup>15</sup>. I decided to test that potentiality with the Geneva conversion competition. The brief suggested that a white cube model of art space should be clearly avoided. Meanwhile the building itself was a kind of perfect ‘Geneva cube’, grey-beige and historical. I could not resist proposing that the entire building be clicked into becoming a gleaming white cube. Just pour tons of bright, reflective nail polish paint all over its facade. It would be a one-click gesture, no design complications or complex technical specifications. And it was my manifesto for a ‘one-click architecture’<sup>16</sup>.

Around 2018 I was often asked by museums to produce seating for their public programs, and even though I attempted to redesign the modules of *Demos*. I decided that each time I would remake *Demos* for an exhibition, I would limit my involvement to a single-click gesture. *Demos* became a *Demos Ruin*, a version that looked like the one for Documenta had been left out in the rain, its concrete texture eroded and covered in moss. All I had to do was simply choose an eroded concrete texture map from a stock image website. It became *Demos Pink Marble*<sup>17</sup>, by clicking on a pink marble texture. It became *Demos: A Reconstruction*<sup>18</sup>, by selecting the carpet textures of *Crash Pad*<sup>19</sup> and turning the modules into photographic reproductions of a past work.

By now Geneva had changed too. All the gold was gone, and Geneva had to reinvent itself. Was that a perfect analogy for architecture? If all the gold was gone, how to make buildings anymore? Isn’t gold the currency that still survives any financial crisis? So, I made a gold *Demos* for Geneva<sup>20</sup>, like the bars of gold that had recently evaporated from the nearby Swiss banks. Gold was no longer a texture picked out from a video game texture

Andreas Angelidakis

20

Vesper|Author-Matter

connesse, fino al punto da diventare la stessa cosa. Gli edifici sono valuta, e senza la valuta non potrebbero mai esistere. Gli edifici rappresentano le motivazioni per cui si spende e si investe denaro; i ruderi rappresentano le motivazioni per cui si costruiscono nuovi edifici. La nostra economia, che si fonda su una crescita costante, necessita di edifici per creare valore e indebitamento, con cui creare altro valore. E gli edifici necessitano a loro volta di questo tipo di economia per poter esistere.

Sono stato invitato alla Biennale de l’Image en Mouvement di Ginevra del 2018<sup>13</sup>; questa partecipazione mi ha riportato alla mente degli strani ricordi su Ginevra. Nel 2000 ero stato invitato a un concorso privato per la riconversione di una fabbrica di smalti per unghie in uno spazio d’arte. Per quel concorso di riconversione avevo cercato di mettere in pratica quanto avevo appreso in termini di *internet architecture*. Alla fine degli anni Novanta ero ossessionato con la messaggistica online su *chatroom* come GayGreece e GayGR. Chattare online prevedeva apprendere un nuovo linguaggio digitando abbreviazioni, un linguaggio

che ad oggi è divenuto tanto popolare quanto l’inglese standard. Acronimi quali *Lol*, *Rotfl* e *Irl* (che stanno per *Laughing out loud*, *Rolling on the floor laughing* e *In real life*) rendevano la digitazione più veloce ed efficiente – proprio come i teenager di oggi dicono cose tipo *Idn*, *Imo* e *Tbb* (che stanno per *I don’t know*, *In my opinion* e *To be honest*)<sup>14</sup>. Ero convinto che ci fosse un modo per abbreviare anche l’architettura e per fare un passo avanti, dalla riorganizzazione modulare fino all’estremo dell’abbreviazione. All’epoca, Amazon aveva introdotto il cosiddetto “one-click shopping”, così io iniziai a riflettere sul perché non potessimo avere anche una “one-click architecture”<sup>15</sup>. Decisi di mettere alla prova queste potenzialità con il concorso di riconversione di Ginevra. Le istruzioni per lo spazio d’arte suggerivano come fosse assolutamente da evitare un modello tipo cubo bianco. A tal proposito, l’edificio stesso rappresentava una sorta di perfetto “cubo Ginevra”, un edificio storico di colore grigio-beige. Non ho potuto resistere dal proporre che l’intero edificio diventasse un cubo bianco scintillante con un solo clic, semplicemente versando tonnellate di

library and printed onto vinyl, but a readymade material picked up in an online shop. If only I could just order my work from Alibaba, that would be a serious one-click development.

A browser for used buildings exists in the form of myriad real-estate websites where you can sort buildings according to price or price by square meter. In rare cases you can sort buildings by style too, but what counts most for buildings is their price, and their date of birth. Ruins are usually the cheapest even if they are often the most attractive. Would there ever exist a real estate website for the ruins of the internet? Because money is equally important to the internet, as it is to architecture. Meanwhile the museum visitors could spend their time rearranging the soft gold modules, as if they were selecting their debt-driven ruins from a real estate website. They could spend their days building their ‘we buy gold’ castles just to tear them down again. As we all do, as we have all been doing since the beginning of time.

Racconto|Tale

21

Vesper|Materia-autore

vernice – come fosse uno smalto per unghie lucido e riflettente – su tutta la facciata. Un gesto da fare con un solo clic, senza complicazioni progettuali o specifiche tecniche complesse. Ed è stato il mio manifesto per una “one-click architecture”<sup>16</sup>.

Intorno al 2018 i musei mi chiedevano spesso di produrre sedute per le loro iniziative pubbliche, e anche allora cercavo di riprogettare i moduli di *Demos*. Decisi che ogni volta che avessi rifatto *Demos* per una mostra, mi sarei limitato al gesto di un solo clic. *Demos* è diventato *Demos Ruin* – una versione che assomigliava a quella di Documenta se fosse stata lasciata sotto la pioggia, con la sua *texture* di cemento erosa e coperta di muschio. Tutto quello che dovevo fare era semplicemente scegliere la mappatura di una *texture* in cemento eroso da un sito web di *stock images*. È diventato *Demos Pink Marble*<sup>17</sup> con il semplice clic sulla *texture* di marmo rosa. È diventato *Demos: A Reconstruction*<sup>18</sup>, selezionando le *texture* dei tappeti di *Crash Pad*<sup>19</sup> e trasformando i moduli in riproduzioni fotografiche di un’opera passata.

Ormai anche Ginevra era cambiata. Tutto l’oro era sparito e Ginevra aveva dovuto reinventarsi. Era questa una analogia perfetta per l’architettura? Se tutto l’oro non c’era più, come costruire altri edifici? L’oro non è forse la moneta che sopravvive ancora a qualsiasi crisi finanziaria? Così ho fatto un *Demos* d’oro per Ginevra<sup>20</sup>, come i lingotti d’oro che erano recentemente evaporati dalle vicine banche svizzere. L’oro non era più una *texture* scelta da una biblioteca di *texture* per videogiochi e stampata su vinile, ma un materiale pronto all’uso ritirato in un negozio online. Se solo potessi ordinare il mio lavoro su Alibaba, questo sarebbe un importante sviluppo generato con un solo clic.

Esiste un browser per edifici usati che si presenta come una miriade di siti web immobiliari in cui è possibile ordinare gli edifici in base al prezzo o al prezzo al metro quadro. In rari casi è possibile ordinare gli edifici anche in base allo stile, ma ciò che conta di più per gli edifici è il loro prezzo e la loro data di nascita. I ruderi sono solitamente i più economici, anche se spesso sono i più attraenti. Esisterà mai un sito web immobiliare per i ruderi di Internet? Perché il denaro è altrettanto importante per Internet, come lo è per l’architettura. Nel frattempo i visitatori del museo potrebbero passare il proprio tempo a riordinare i moduli leggeri in oro, come se stessero scegliendo in un sito web immobiliare il proprio rudere già sottoposto a indebitamento. Potrebbero passare le giornate a costruire i propri castelli “compriamo oro” solo per poi abatterli nuovamente. Come facciamo tutti noi, come abbiamo sempre fatto fin dall’inizio dei tempi.

1 I live and work in Athens. I trained as an architect, and I switch roles between artist, curator, architect and teacher. My multidisciplinary practice often focuses around the internet. I often start with an existing building, producing models, films, ruins, installations or alternative histories, blurring fact and fiction, smoothing out the borders between the real and the virtual. | Vivo e lavoro ad Atene. Mi sono formato come architetto e cambio ruolo tra artista, curatore, architetto e insegnante. La mia pratica multidisciplinare si concentra spesso su Internet. Molte volte parto da un edificio esistente, producendo modelli, film, ruderi, installazioni o storie alternative, confondendo realtà e finzione, sfumando i confini tra reale e virtuale.

2 See | Si veda A. Angelidakis, *Internet Suburbia*, Damdi, Seoul 2008. In this publication the internet is explored as a place where ideas are born and get tested, and where new social behaviours define the way our society will develop in the future. | In questa pubblicazione Internet viene esplorato come un luogo dove nascono e si sperimentano idee e dove i nuovi comportamenti sociali definiscono il modo in cui la nostra società si svilupperà in futuro.

3 See | Si veda A. Angelidakis, *Neen World*, Onestar Press, Paris 2004. The private online community *Neen World* (2002-2003) consisted of virtual public buildings for discussion and contemplation, and private buildings that housed the worlds’ inhabitants, the Neensters. | La comunità online privata *Neen World* (2002-2003) consisteva di edifici pubblici virtuali per la discussione e la contemplazione, e di edifici privati che ospitavano gli abitanti del mondo, i *Neensters*.

4 See the exhibition | Si vedano la mostra “Soft Ruin”, ALT Art Space, Istanbul, 2016 and the video | e il video *Building an Electronic Ruin* (2011). As the web is full of abandoned websites, disused platforms and portals, long-term neglect turns building into ruins – both in virtual and real life. Second Life was once a platform full of users, now it’s almost empty. One day, Facebook will follow the same fate, becoming our ancient Rome. | Poiché il web è pieno di siti web abbandonati, piattaforme e portali in disuso, l’abbandono a lungo termine trasforma le costruzioni in rovine, sia nella vita virtuale che in quella reale. Second Life una volta era una piattaforma piena di utenti, ora è quasi vuota. Un giorno Facebook seguirà lo stesso destino, diventando la nostra antica Roma.

5 Buildings are the central characters in my work, they come alive, leave places, reach new destinations, suddenly explode or gradually erode. As 3D printing technology developed in the 2000s, its use became a medium of its own, eventually leading to buildings designed only to be 3D printed. | Gli edifici sono i personaggi centrali del mio lavoro, prendono vita, lasciano luoghi, raggiungono nuove destinazioni, esplodono all’improvviso o si erodono gradualmente. Con lo sviluppo della tecnologia di stampa 3D negli anni Duemila, il suo utilizzo è diventato un mezzo di comunicazione a sé stante, portando alla fine a edifici progettati solo per essere stampati in 3D.

6 *Building an Electronic Ruin* follows my avatar in Second Life as I go step-by-step through the process of ‘building a ruin’ on the online platform. This acting of construction parallels the crumbling popularity of the game – a ‘ruin’ in its own right. | *Building an Electronic Ruin* segue il mio avatar in Second Life mentre passo dopo passo percorro il processo di “costruzione di un rudere” sulla piattaforma online. Quest’azione di costruzione è parallela alla popolarità in rovina del gioco, un “rudere” vero e proprio.

7 See | Si veda A. Angelidakis, *Neen World*, cit.

8 *Soft Ruin* (2006) is a piece of furniture in many parts. Configured as a soft building that falls apart, the actual pillows refer to the building



- components of a standard dom-ino frame: foundation, column and floor slab. | *Soft Ruin* (2006) è un pezzo di arredo scomposto. Configurato come un edificio morbido che cade a pezzi, i cuscini veri e propri si riferiscono agli elementi edilizi di una struttura di un comune dom-ino: fondamenta, colonna e solaio.
- 9 Documenta 14 is the fourteenth edition of the art exhibition Documenta and took place in 2017 in both Athens, from 8 April till 16 July, and then in Kassel, its traditional home, from 10 June till 17 September 2017. | Documenta 14 è la quattordicesima edizione della mostra d'arte Documenta e si è svolta nel 2017 sia ad Atene, dall'8 aprile al 16 luglio, sia a Kassel, la sua sede tradizionale, dal 10 giugno al 17 settembre 2017.
- 10 That soft architecture consisting of 68 blocks of ruins, ruins of a democratic parliament, can be assembled and re-arranged in endless ways, creating multiple and transient architectures for the “Parliament of Bodies”. | Questa architettura morbida composta da 68 blocchi di ruderi, ruderi di un parlamento democratico, può essere assemblata e riorganizzata in infiniti modi, creando architetture multiple e transitorie per il “Parliament of Bodies”.
- 11 See | Si veda L. Manovich, *Software Takes Command*, Bloomsbury Academic, New York 2013, and also my | e anche il mio *Soft Cinema Project*, originally developed for | un progetto inizialmente sviluppato per il centro ZKM Center for Art and Media, Karlsruhe.
- 12 *Demos* (2016) is a space that materially and formally references two extremes of a spectrum that have been constitutive for the construction of Athens: the hill Pnyx, a modular typology and meeting place that has initiated the formation of democracy; the modernist reinforced concrete frame, an architectural module used to democratise the way Athens was built. | *Demos* (2016) è uno spazio che rimanda materialmente e formalmente ai due estremi di uno spettro che sono stati essenziali per la costruzione di Atene: la collina di Pnice, una tipologia modulare e un luogo di incontro che ha dato inizio alla formazione della democrazia; la struttura modernista in cemento armato, un modulo architettonico utilizzato per democratizzare il modo in cui Atene è stata costruita. See | Si veda Q. Latimer, A. Szymczyk (eds. | a cura di), *The Documenta 14 Reader*, Prestel, New York 2017.
- 13 See | Si veda A. Bellini, A. Lissoni (eds. | a cura di), *Biennale de l'Image en Mouvement 2018*, Corraini Edizioni, Milano 2019.
- 14 See | Si veda A. Angelidakis, *Demos, Polemos*, in “Log”, no. 41, 2017, pp. 98-101.
- 15 See | Si veda A. Angelidakis, *ScreenSpaces. Can Architecture Save You from Facebook Fatigue?*, in D. Hauptmann, W. Neidich (eds. | a cura di), *Cognitive Architecture. From Biopolitics to Noopolitics. Architecture & Mind in the Age of Communication and Information*, 010 Publishers, Rotterdam 2010, pp. 284-301.
- 16 See | Si veda A. Angelidakis, *Beginning of a Manifesto for a One-Click Architecture*, in “Emigre”, no. 57, 2001, pp. nn.
- 17 *Demos Pink* (2018) offered visitors the chance to create their own contemporary ruin. Soft foam blocks served as infinitely reconfigurable modular seating for a gathering. The form represents a queer alternative to a culture of excess, a more inclusive counterpoint to the marble steps of Pnyx in ancient Athens. | *Demos Pink* (2018) offriva ai visitatori la possibilità di creare il proprio rudere contemporaneo. I blocchi leggeri di gommapiuma si prestavano a essere delle sedute modulari continuamente riconfigurabili per momenti di incontro. La forma rappresenta un'alternativa bizzarra alla cultura dell'eccesso, un elemento in contrapposizione e più inclusivo rispetto ai gradini in marmo della Pnice nell'antica Atene.
- 18 *Demos. A Reconstruction* (2018) is an installation of 74 foam modules that visitors of all ages can move and rearrange. While soft and lightweight, the modules explore powerful ideas around both architectural and colonial legacies as well as our relationship with computer coding and future technologies. | *Demos. A Reconstruction* (2018) è un'installazione composta da 74 moduli di gommapiuma che i visitatori di tutte le età possono spostare e riorganizzare. Essendo leggeri e soffici, i moduli permettono di esplorare le idee più intense che ruotano intorno al retaggio sia coloniale sia architettuale, nonché al modo in cui ci rapportiamo con il *computer coding* e le tecnologie del futuro.
- 19 *Crash Pad* (2014) is a multi-purpose room with a library at the KW Institute for Contemporary Art, Berlin. The room is formed by an arrangement of ancient and folkloric rugs, handmade in the Greek countryside, displaying a transitional iconography from an Ottoman to a European tradition, together with a set of columns. | *Crash Pad* (2014) è una sala polivalente con una biblioteca presso il KW Institute for Contemporary Art a Berlino. La sala è allestita con tappeti antichi e folcloristici, tutti fatti a mano in Grecia, che espongono un'iconografia di transizione che spazia dalla tradizione ottomana a quella europea,

unitamente a un set di colonne. See | Si veda J. A. Gaitán (ed. | a cura di), *8th Berlin Biennial for Contemporary Art*, Hatje Cantz, Berlin 2014; J. A. Gaitán, M. Munguía (eds. | a cura di), *Berlin Biennale 8: Excursus*, Hatje Cantz, Berlin 2014.

20 *Demos Bar* (2018) is a modular seating system upholstered in gold leatherette, arranged either as a hangout area or a punctuation device between spaces. The idea of working with gold came during the last great economic crisis, which hit Greece particularly hard. In every corner of Athens, I witnessed the flourishing of 'sell and buy gold' shops; I experienced the reappearance of gold as the ultimate capitalist ghost, as the extreme form of exchange in a devastated economy. | *Demos Bar* (2018) è un sistema di sedute modulari rivestito in ecopelle dorata, organizzato sia come zona di incontro, sia come soluzione per separare gli ambienti. L'idea di lavorare con finiture color oro è nata durante l'ultima grande crisi economica che ha colpito la Grecia in modo particolarmente pesante. In ogni angolo di Atene, ho assistito al fiorire di negozi “compro e vendo oro”; sono stato testimone della ricomparsa dell'oro come fosse l'ultimo fantasma del capitalismo, una forma estrema di scambio in un'economia devastata. See | Si veda A. Bellini, A. Lissoni, *Biennale de l'Image en Mouvement 2018*, cit.

- 24 – 35 [Philippe Rahm](#)  
Climatorium. Architect as Meteorologist  
Climatorium. L'architetto come meteorologo
- 36 – 41 [Jonathan Pierini](#)  
Che farò senza Euridice?  
What Will I Do Without Eurydice?
- 42 – 57 [Pippo Ciorra](#)  
Opera anonima. L'asilo-casa  
di Maria Giuseppina Grasso Cannizzo  
Anonymous Work. The Kindergarden-House  
of Maria Giuseppina Grasso Cannizzo
- 58 – 71 [Rimini Protokoll](#)  
Nachlass. Pièces sans personnes



Vesper  
Rivista di architettura, arti e teoria  
Journal of Architecture, Arts & Theory

Vesper è un progetto di | is a project by Pard – Publishing Actions and Research Development / Ir.Ide – Infrastruttura di Ricerca Integral Design Environment  
Dipartimento di Culture del progetto – Dipartimento di eccellenza Università Iuav di Venezia

*Direttore | Editor*  
Sara Marini, Università Iuav di Venezia

*Consiglio editoriale | Editorial Board*  
Fabrizio Barozzi, Massachusetts Institute of Technology  
Dario Gentili, Università degli Studi Roma Tre  
Sebastián Irrázaval, Pontificia Universidad Católica de Chile  
Angela Mengoni, Università Iuav di Venezia  
Gundula Rakowitz, Università Iuav di Venezia  
Luka Skansi, Politecnico di Milano

*Comitato scientifico | Advisory Board*  
Giuliana Bruno, Harvard University  
Emanuele Coccia, École des Hautes Études en Sciences Sociales  
Michele Cometa, Università degli Studi di Palermo  
Giovanni Corbellini, Politecnico di Torino  
Kaat Debo, MoMu Antwerp  
Nicola Emery, Accademia di Architettura di Mendrisio, Università della Svizzera italiana  
Serenella Iovino, University of North Carolina at Chapel Hill  
Andreas Kreul, Universitt Bremen  
Mario Lupano, Università Iuav di Venezia  
Gianfranco Marrone, Università degli Studi di Palermo  
Inés Moisset, Universidad Católica de Córdoba  
Fiamma Montezemolo, University of California, Davis  
Andreas Philippopoulos-Mihalopoulos, University of Westminster  
Andrea Pinotti, Università degli Studi di Milano  
Alessandro Rocca, Politecnico di Milano  
Annalisa Sacchi, Università Iuav di Venezia  
Federico Soriano, Universidad Politécnica de Madrid  
Federica Villa, Università degli Studi di Pavia  
Mechtild Widrich, School of the Art Institute of Chicago

*Redazione | Editorial Staff*  
Giorgia Aquilar, Giulia Bersani, Noemi Biasetton, Giovanni Carli, Egidio Cutillo, Giacomo De Caro, Stefano Eger, Alessia Franzese, Elisa Monaci, Arianna Mondin, Andrea Pastorello, Alberto Petracchin, Davide Zaupa, Luca Zilio.

*Traduzioni | Translations*  
Just!Venice  
Per quanto riguarda le citazioni all’interno dei contributi laddove non diversamente specificato tutte le traduzioni sono di Just!Venice. | The citations in this journal are translations by Just!Venice, unless otherwise specified.

*Layout grafico | Graphic Layout*  
bruno, Venezia

*Impaginazione | Layout*  
Redazione Vesper | Vesper Editorial Staff

*Caratteri tipografici | Typefaces*  
Union, Radim Peško, 2006  
Jjannon, François Rappo, 2019

*Editore | Publisher*  
Quodlibet srl  
via Giuseppe e Bartolomeo Mozzi, 23 - 62100 Macerata  
www.quodlibet.it

*Abbonamento annuo (due numeri) | One Year Subscription (two issues)*  
Italia | Italy € 25 Estero | International € 50

Per abbonamenti e ulteriori informazioni | For subscriptions and any further information: ordini@quodlibet.it

© Vesper. Rivista di architettura, arti e teoria |  
Journal of Architecture, Arts & Theory

*Periodicità semestrale | Six-monthly Journal*

*Fondi per la pubblicazione | Publication Funding*  
Dipartimento di eccellenza 2018 - Finanziamento Miur

*Contatti | Contacts*  
Per qualsiasi altra informazione | For any further information:  
pard.iride@iuav.it  
www.iuav.it/vesperrivista | www.iuav.it/vesperjournal

Iscrizione al Registro Stampa del Tribunale di Venezia n. 4/2019 del 24/10/2019  
Direttore responsabile: Sara Marini

No. 2 | Materia-autore | Author-Matter  
Primavera | Estate 2020  
Spring | Summer 2020

*Autori | Authors*  
Andreas Angelidakis, *Architect*, Athen.  
Mieke Bal, *Professor Emerita in Literary Theory* at the University of Amsterdam.  
Piotr Barbarewicz, *professore associato in Composizione architettonica e urbana*, Università degli Studi di Udine.  
Olivo Barbieri, *artista*, Carpi.  
Francesco Bergamo, *docente e assegnista di ricerca*, Università Iuav di Venezia.  
Ignacio Borrego Gómez-Pallete, *Professor in Architectural Representation and Design*, TU Berlin.  
Irene Cazzaro, *dottonanda in Architettura e culture del progetto*, Alma Mater Studiorum-Università di Bologna.  
Pippo Ciorra, *professore ordinario in Composizione architettonica e urbana*, Università degli Studi di Camerino.  
Clinicaurbana (Matteo Sartori, Valentino Nicola, Riccardo Miotto, Elena Salvador), *studio di architettura*, Treviso.  
Maria Giuseppina Grasso Cannizzo, *architetto*, Vittoria.  
Andrea Gritti, *ricercatore in Composizione architettonica e urbana*, Politecnico di Milano.

Dominic Huber, *Author and Scenographer*, Zürich.  
Stefan Kaegi/Rimini Protokoll, *Author and Movie Director*, Berlin.  
Alice Leroy, *Associate Professor in Cinematographic Studies*, Université Paris-Est Marne-la-Vallée.  
Luigia Lonardelli, *curatrice MAXXI Museo nazionale delle arti del XXI secolo*, Roma.

Rafael Lorentz, *dottorando in Composizione architettonica e urbana*, Università Iuav di Venezia.

Sandro Marpillero, *Adjunct Associate Professor in Architecture and Urban Design*, Columbia University.

Nicolas Martino, *giornalista*, Roma.  
Valerio Paolo Mosco, *professore associato in Composizione architettonica e urbana*, Università Iuav di Venezia.

Jonathan Pierini, *graphic designer e direttore* dell’Isia Urbino.  
Marko Pogacnik, *professore ordinario in Storia dell’architettura*, Università Iuav di Venezia.

Philippe Rahm, *Associate Professor in Architecture*, École nationale supérieure d’architecture de Versailles.

Gundula Rakowitz, *professore associato in Composizione architettonica e urbana*, Università Iuav di Venezia.

Eduardo Roig, *Associate Professor in Architectural Graphic Expression*, Universidad Politécnica de Madrid.

Francesco Urbano Ragazzi (Francesco Urbano, Francesco Ragazzi), *duo curatoriale*, Milano.

Eric Vautrin, *Dramaturg* of the Théâtre Vidy-Lausanne.

I disegni a | Drawings at pp. 70-71, 90-91 sono della redazione | are by the Editorial Staff.

Tutti i contributi pubblicati in questo numero sono stati sottoposti a un procedimento di revisione tra pari (Double-Blind Peer Review) ai sensi del Regolamento Anvur per la classificazione delle riviste nelle aree non bibliometriche, ad eccezione dei testi presenti nelle rubriche Citazione, Inserto e Racconto. | All published contributions are submitted to a Double-Blind Peer Review process according with Anvur Legislation of journals rating in “not bibliometric” scientific fields, except for the sections Quote, Extra and Tale.

Vesper è inclusa nell’elenco delle riviste scientifiche dell’Agenzia nazionale di valutazione del sistema universitario e della ricerca (Anvur) per le aree non bibliometriche *08 - Ingegneria civile e Architettura e II - Scienze storiche, filosofiche, pedagogiche e psicologiche*. | Vesper has been acknowledged the status of ‘scientific journal’ by the Italian National Agency for the Evaluation of Universities and Research Insitutes (ANVUR) in the academic fields of *Civil Engineering and Architecture*, as well as *History, Philosophy, Pedagogy and Psychology* (areas *08* and *II* in the Italian academic areas, with the exception of their bibliometric subfields). Vesper è indicizzata su | is indexed in EBSCO e | and Torrossa.

ISBN 978-88-229-0478-2  
ISSN 2704-7598

Finito di stampare nel mese di maggio 2020 da | Printed on May 2020 by Industria Grafica Bieffe, Recanati (MC)

**I**  
--  
**U**  
--  
**A**  
--  
**V**

Università Iuav di Venezia

**dcp**  
dipartimento di Culture del Progetto

  
Quodlibet

Questo volume è concesso in licenza secondo i termini della Creative Commons Attribution (CC BY-NC-ND 4.0 International License) che permette di scaricare le opere, a patto che si accrediti l’Autore(i), non potendo modificarle in alcun modo o utilizzarle commercialmente. Le immagini o altro materiale di terze parti non è incluso nella licenza Creative Commons della rivista e l’uso non è permesso dalla normativa vigente, o eccede l’uso consentito. Per l’utilizzo si dovrà ottenere il permesso direttamente dal titolare del copyright. | This publication is licensed under a Creative Commons Attribution (CC BY-NC-ND 4.0 International License). This license allows downloading the articles provided that they are properly attributed to their Author(s), without modifying them in any way or using them for commercial purposes. Images and other third parties’ material is not included in the Creative Commons license of the Journal and their use is not allowed by current legislation, or exceeds the permitted use. It is necessary to ask permission from copyright holders for the use.