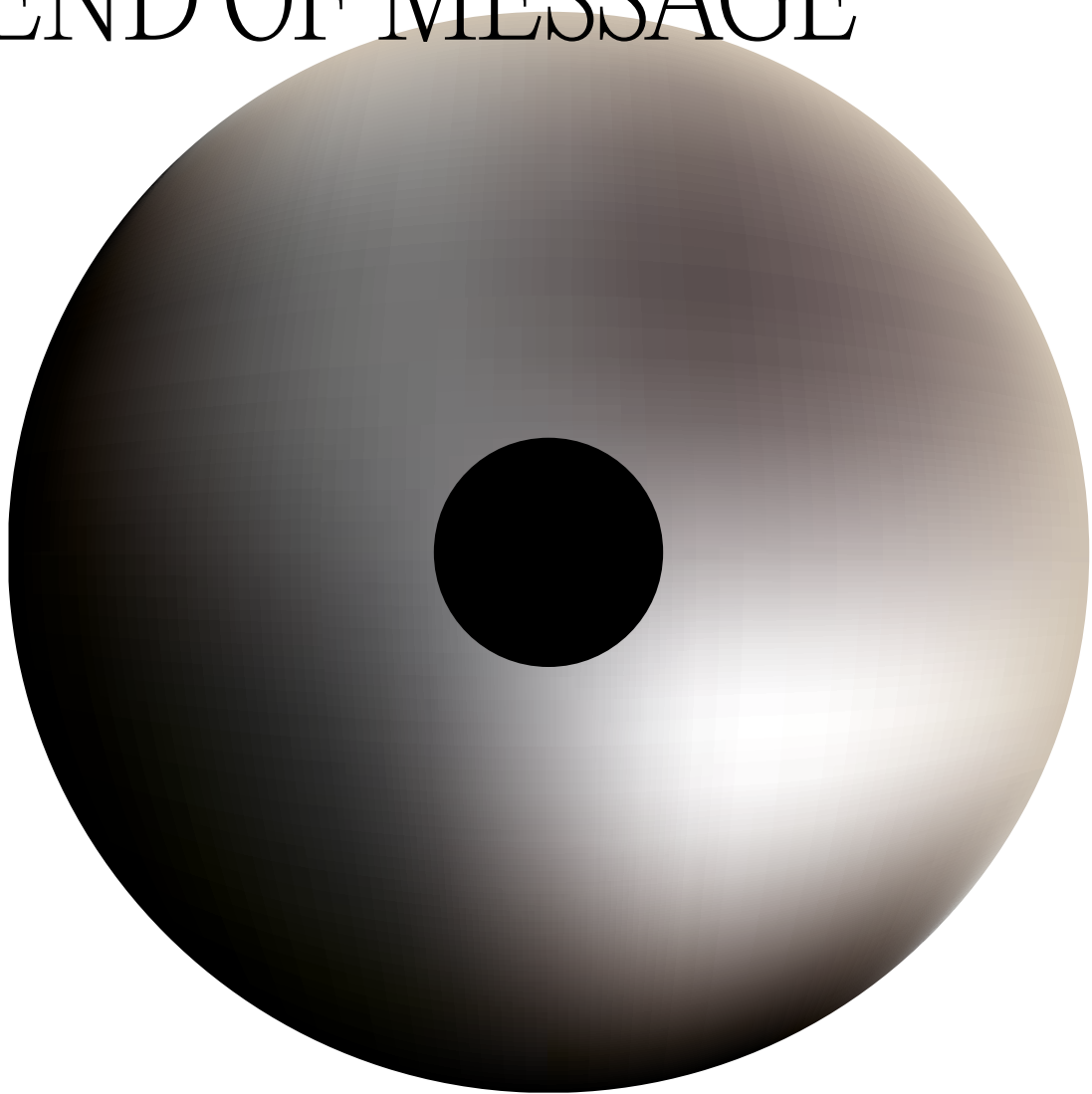


KONEC SPOROČILA /
FINE DEL MESSAGGIO /
END OF MESSAGE



IZIS XIII

IZIS XIII

Konec sporočila / Fine del messaggio / End of Message

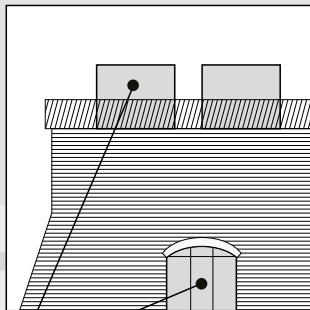
Festival sodobne in intermedijske umetnosti /

Festival d'arte contemporanea e intermediale /

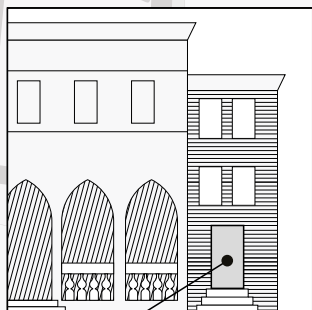
Festival of Contemporary and Intermedia Art

Koper / Capodistria, 17. 10.–2. 11. 2025

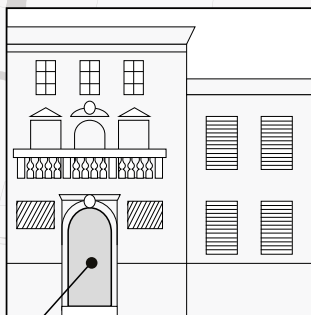
Uvod / Introduzione / Introduction	5
Razstava Konec sporočila / Mostra Fine del messaggio / Exhibition End of Message	14
Razstava Smrt interneta / Mostra La morte di Internet / Exhibition The Dead Internet	54
Zvočna instalacija / Installazione sonora / Sound installation	70
Performansi / Le performance / Performances	74
Produkcija HEKAlab: S+T+ARTS4WaterII / HEKAlab produzione: S+T+ARTS4WaterII / HEKAlab production: S+T+ARTS4WaterII	114
Palestinski filmski dnevi po svetu / Giornate del cinema palestinese nel mondo / Palestine Cinema Days Around the World	132



#4 #3



#1



#2

#1

**Galerija Loža / Galleria Loggia /
Loža Gallery**

Razstava Konec sporočila / Mostra
Fine del messaggio /
Exhibition End of Message

#2

**Palača Gravisi-Buttorai /
Palazzo Gravisi-Buttorai /
Gravisi-Buttorai Palace**

Razstava Smrt interneta /
Mostra La morte di Internet /
Exhibition The Dead Internet

#3

**Kontejnerja / I container /
Containers**

Produkcija HEKAlab:
S+T+ARTS4WaterII /
HEKAlab produzione:
S+T+ARTS4WaterII /
HEKAlab production:
S+T+ARTS4WaterII

#4

**Utrdba Bastion / Fortezza
Bastione / Fortress Bastion**

Zvočna instalacija / Installazione
sonora / Sound installation

Performansi / Le performance /
Performances

Palestinski filmski dnevi po svetu
/ Giornate del cinema palestinese
nel mondo / Palestine Cinema Days
Around the World

Uvod / Intro

Konec sporočila

»Najmočnejše medijske organizacije enaindvajsetega stoletja bodo toplotne. Kroženje slik, zvokov, videoposnetkov in besedil bo odvisno od obsežnega režima ogrevanja in hlajenja. Podatki in omrežja bodo, tako kot ljudje, ki jih povezujejo, vedno bolj krhki. Če bo ali prevroče ali prehladno, se bodo platforme zrušile. Digitalna infrastruktura – podatkovni centri, mrežne centrale in optični kabli – bodo izčrpavali energijo planeta, da bi ustvarili stabilno termično okolje – ne za ljudi, temveč za informacije.«

Nicole Starosielski, *Media Hot and Cold*, 2022

Trinajsta izdaja festivala IZIS tematizira informacijski hrup in raziskuje (ne)zmožnosti komuniciranja v času komunikacijskega kapitalizma. Sprašuje se, kaj se zgodi s sporočilom v gmoti postresnic, dezinformacij, lažnih novic, pa tudi hiperinflacije podob ter vsebine, ki jo ustvarjajo stroji, denimo 'boti' ali umetna inteligenca. Kako govorice, oglasi, priporočila, viralni videoposnetki, privatni in javni posnetki z vojnih območij ali podobe katastrof vplivajo na sporočilo, ki kroži v istem komunikacijskem prostoru? Mogoče je odvisno, iz čigave perspektive razumemo sporočilo. Iz človeške perspektive na vsebino sporočila vplivajo različni kulturni, jezikoslovni in drugi dejavniki, pri strojih pa je to le stvar izračuna. Po enem izmed prvih modelov komunikacije, Shannon-Weaverjevem modelu, šum iz ozadja kontekstualizira informacijo, informacija pa potrebuje šum za uspešen prenos. Drugače povedano – brez šuma ni informacije. Hkrati pa prejeti informacijo ali percipiranje ni enako kot precizno razumevanje zunanjega sveta. Kot poudari

umetnik in pisatelj Trevor Pagelan, »vrzel med tem, kar čutimo, in tem, kar percipiramo, je mogoče zapolniti z vsemi vrstami neposrednih injekcij in nasprotujočih si halucinacij. Resničnost tako postaja precej zapletena zmešnjava materialnega, imaginarnega, zaznavnega in nezaznavnega – vse to pa je mogoče manipulirati.« Kaj se zgodi s smislom, če sporočilo cirkulira v okolju, v katerem nove oblike medijev, kot zapiše Pagelan, »proizvajajo in prepričujejo, modulirajo in manipulirajo, oblikujejo poglede na svet in dejanja, da bi nas prepričali v to, v kar želijo, da verjamemo, ter da bi iz njih izluščili vrednost in vplivali.«?

End of message oziroma *eom* je standardna oznaka za zaključek e-korespondence, oznaka za sporočilo, ki ne pričakuje odgovora. Zato v okviru letošnjega IZIS-a »konec sporočila« postaja metafora zlomljene, nesmiselne in prekinjene komunikacije, ki hkrati ne spremlja dialoga in ne potrebuje naslovnika_ce za svoj obstoj. Neskončna proliferacija vsebin, ki mogoče nikoli ne pride do naslovnika_ce, le ilustrira podrejenost komunikacije ekonomski logiki. Kvantiteta preglasa kvaliteto. V mehanski predstavi pa sodelujejo vsi – od človeka do bota in generativne umetne inteligence – in hkrati eni oponašajo druge brez vedenja, kdo se s kom pogovarja. V hiperprofitabilnem okolju se čuti gniloba internetskega trupla, ki se prilagaja prioritetam posameznih platform, ki na koncu vplivajo na oblikovanje digitalne subjektivnosti. Tako je tudi, čeprav smo do potankosti seznanjeni s podobami in zapisi o genocidu v Palestini, politično delovanje v preprečevanju istega ohromljeno in informacija o tem le je. Ne pričakuje nobene akcije. Temveč, kot zapiše umetnik in pisatelj James Bridle v knjigi *New Dark Age*, »Informacije in nasilje so popolnoma in neločljivo povezani, tehnologije, ki naj bi uveljavljale nadzor nad svetom, pa pospešujejo uporabo informacij kot orožja. Čeprav so posledice vidne povsod, še naprej pripisujemo prekomerno vrednost informacijam, ki nas zaklepajo v ponavljajoče se cikle nasilja, uničenja in smrti.«

Reference

James Bridle, *New Dark Age. Technology and End of Future* (Verso, 2018)

Rosa Menkman, *The Glitch Moment(um)* (Institute of Network Cultures, 2011)

Trevor Pagelan, "Society of the Psyop, Part 2: AI, Mind Control, and Magic," *e-flux Journal*, no. 148, oktober, 2024, <https://www.e-flux.com/journal/148/631017/society-of-the-psyop-part-2-ai-mind-control-and-magic>

Trevor Pagelan, "Society of the Psyop, Part 3: Cognition and Chaos," *e-flux Journal*, no. 149, november, 2024, <https://www.e-flux.com/journal/149/639555/society-of-the-psyop-part-3-cognition-and-chaos>

Hito Steyerl, *Medium Hot: Images in the Age of Heat* (Verso Books, 2025)

Ironično, prav zato, ker sfera podatkov in informacij temelji na abstraktnem času in prostoru kapitala, materialne posledice komunikacijske infrastrukture ogrožajo temeljne pogoje življenja. Ne le, da dostop do poceni energije predpostavlja možnost medčloveškega konflikta, temveč ima za posledice tudi ogromen ogljični odtis, onesnaženje, digitalni oziroma elektronski odpad ter rudarjenje surovin. Zato »konec sporočila«, ki ga festival naslavlja, vsebuje tudi materialno plast, ki sporočilo omogoča. Tokrat festival ne naslavlja materialnih pogojev proizvodnje informacij, ampak bolj iz različnih človeških in več-kot-človeških perspektiv razgrinja različne plati (spo)razumevanja.

Irena Borić, kuratorica IZIS festivala

/

Fine del Messaggio

“Le organizzazioni mediatiche più potenti del XXI secolo saranno termiche. La circolazione di immagini, suoni, video e testi dipenderà da un'estesa modalità di riscaldamento e raffreddamento. I dati e le reti, proprio come le persone che collegano, diventeranno sempre più fragili. Se farà troppo caldo o troppo freddo, le piattaforme crolleranno. L'infrastruttura digitale – data center, nodi di rete e cavi in fibra ottica – prosciugherà l'energia del pianeta per creare un ambiente termico stabile – non per le persone, ma per l'informazione.”

Nicole Starosielski, *Media Hot and Cold*, 2022

La 13^a edizione del festival IZIS tematizza il rumore informativo ed esplora l'(in)capacità di comunicare nell'era del capitalismo della comunicazione. Si interroga su cosa accade ai messaggi in mezzo alla massa di post-verità, disinformazione, fake news, nonché all'iperinflazione di immagini e contenuti

generati dalle macchine, come bot o intelligenze artificiali. Come influenzano voci, pubblicità, raccomandazioni, video virali, filmati privati o pubblici provenienti da zone di guerra o immagini di catastrofi un messaggio che circola nello stesso spazio comunicativo? Forse tutto dipende dalla prospettiva da cui comprendiamo quel messaggio. Da un punto di vista umano, il contenuto è influenzato da fattori culturali, linguistici e sociali; per le macchine, invece, tutto è una questione di calcolo. Secondo uno dei primi modelli di comunicazione, il modello Shannon-Weaver, il rumore di fondo contestualizza l'informazione, e l'informazione stessa ha bisogno del rumore per essere trasmessa con successo. In altre parole, non esiste informazione senza rumore. Allo stesso tempo, ricevere un'informazione o percepirla non significa comprendere accuratamente il mondo esterno. Come osserva l'artista e scrittore Trevor Paglen, “ il divario tra ciò che sentiamo e ciò che percepiamo può essere riempito da ogni tipo di iniezione diretta e allucinazione contraddittoria. La realtà diventa così un intreccio complesso di materiale, immaginario, percettibile e impercettibile – tutti elementi manipolabili.” Cosa accade al significato se il messaggio circola in un ambiente in cui i media, come scrive ancora Paglen, “producono e persuadono, modulano e manipolano, modellano visioni del mondo e azioni per convincerci di ciò che vogliono farci credere, traendone valore e influenza.”?

End of Message (EoM) è l'etichetta standard che indica la fine di una comunicazione elettronica, un messaggio che non prevede risposta. Nell'ambito dell'edizione di quest'anno di 'IZIS, *end of message* diventa una metafora della comunicazione interrotta, priva di senso e spezzata, che non accompagna il dialogo e non ha bisogno di un destinatario per esistere.

La proliferazione infinita di contenuti che forse non raggiungeranno mai il destinatario illustra la sottomissione della comunicazione alla logica economica: la quantità prevale sulla qualità. La

Riferimenti

James Bridle, *New Dark Age. Technology and the End of the Future* (Verso, 2018)

Rosa Menkman, *The Glitch Moment(um)* (Institute of Network Cultures, 2011)

Trevor Paglen, "Society of the Psyop, Part 2: AI, Mind Control, and Magic," *e-flux Journal*, n. 148, ottobre 2024, <https://www.e-flux.com/journal/148/631017/society-of-the-psyop-part-2-ai-mind-control-and-magic>

Trevor Pagelan, "Society of the Psyop, Part 3: Cognition and Chaos," *e-flux Journal*, no. 149, novembre, 2024, <https://www.e-flux.com/journal/149/639555/society-of-the-psyop-part-3-cognition-and-chaos>

Hito Steyerl, *Medium Hot: Images in the Age of Heat* (Verso Books, 2025)

rappresentazione meccanica coinvolge tutti – dall’essere umano al bot fino all’intelligenza artificiale generativa – e allo stesso tempo l’uno imita l’altro, senza sapere chi stia realmente parlando con chi. In questo ambiente iper-profittevole, si percepisce la putrefazione del cadavere di Internet, che si adatta alle priorità delle singole piattaforme e influenza la formazione della soggettività digitale. Sebbene siamo pienamente consapevoli delle immagini del genocidio in Palestina, l’azione politica per impedirlo è paralizzata, e l’informazione esiste solo come dato, non come impulso all’azione. Come scrive l’artista e autore James Bridle nel libro *New Dark Age*: "Informazione e violenza sono completamente e indissolubilmente legate, e le tecnologie che dovrebbero esercitare controllo sul mondo accelerano l’uso dell’informazione come arma. Sebbene le conseguenze siano visibili ovunque, continuiamo ad attribuire un valore eccessivo all’informazione, che ci imprigiona in cicli ripetuti di violenza, distruzione e morte."

In modo ironico, le conseguenze materiali dell’infrastruttura della comunicazione minacciano le condizioni fondamentali della vita, proprio perché la sfera dei dati e delle informazioni si basa sul tempo e spazio astratti del capitale. L’accesso a un’energia a basso costo non solo presuppone la possibilità di conflitti interpersonali, ma produce anche enormi emissioni di carbonio, inquinamento, rifiuti digitali ed elettronici, e estrazione di materie prime. Pertanto, l’"end of message" affrontato dal festival contiene anche una dimensione materiale, quella che rende possibile il messaggio stesso. Questa volta, non si concentra sulle condizioni materiali della produzione di informazione, ma dispiega differenti modalità di comprensione e comunicazione da prospettive umane e multi-umane.

Irena Borić, curatrice di IZIS



End of Message

“The most powerful media organisations of the twenty-first century will be thermal. The circulation of images, sounds, videos, and texts will depend on the extensive heating and cooling mode. Data and networks, much like the people they connect, will become increasingly fragile. If it is either too hot or too cold, the platforms will collapse. Digital infrastructure — data centers, network exchanges, and fiber optic cables — will drain the planet’s energy to create a stable thermal environment — not for people, but for information.”

Nicole Starosielski, *Media Hot and Cold*, 2022

The 13th edition of the IZIS festival thematises information noise and explores the (in)ability to communicate in the age of communication capitalism. It inquires what happens to messages in a mass of post-truths, misinformation, fake news, as well as hyperinflation of images and content created by machines, such as bots or AI. How do rumors, ads, recommendations, viral videos, private and public footage from war zones, or images of disasters affect a message circulating in the same communications space? Perhaps this depends on the perspective of the one who sent the message. From a human perspective, the content of the message is influenced by various cultural, linguistic and other factors; when it comes to machines, however, this is all only a matter of calculation. According to one of the first models of communication, the Shannon-Weaver model, background noise contextualises information, and information needs noise for successful transmission. In other words — there is no information without noise. At the same time, receiving information or perception is not the same as accurately understanding the outside world. As artist and writer Trevor Pagelan points out, “And the gap between what we sense and what we perceive can be filled with all sorts of prompt injections and

adversarial hallucinations. The reality is rather a complex mess of the material, the imaginal, the perceptual, and the imperceptible — all of which can be manipulated.” What happens to meaning if the message circulates in an environment in which the new forms of media, as Pagelan writes, “prod and persuade, modulate and manipulate, shaping worldviews and actions to induce us into believing what they want us to believe, and to extract value and exert influence.”?

End of Message or EoM is the standard label for the end of e-correspondence, a label for a message that does not expect a response. In the context of this year’s IZIS, therefore, the *end of message* becomes a metaphor for broken, nonsensical and interrupted communication, which at the same time does not expect the dialogue and does not need an addressee in order to exist. The endless proliferation of content that may never reach the addressee only illustrates the subordination of communication to economic logic. Quantity overrides quality. The mechanical show involves everyone — from human to bot and generative artificial intelligence; at the same time, one imitates the other, without actually knowing who is talking to whom. In a hyper-profitable environment, the rotting of the Internet corpse is felt, adapting to the priorities of individual platforms, which ultimately affect the formation of digital subjectivity. Although we are all fully aware of the images and records of the genocide in Palestine, political action in preventing it has also been paralyzed, and information about genocide just is. It does not expect any action to be taken in this regard. But, as artist and writer James Bridle writes in the book *New Dark Age*, “Information and violence are completely and inextricably linked, and the technologies that are supposed to exert control over the world accelerate the use of information as a weapon. Although the consequences are visible everywhere, we continue to attach excessive value to information that locks us into repeated cycles of violence, destruction, and death. “

References

James Bridle, *New Dark Age. Technology and End of Future* (Verso, 2018)

Rosa Menkman, *The Glitch Moment(um)* (Institute of Network Cultures, 2011)

Trevor Pagelan, “Society of the Psyop, Part 2: AI, Mind Control, and Magic,” *e-flux Journal*, no. 148, October, 2024, <https://www.e-flux.com/journal/148/631017/society-of-the-psyop-part-2-ai-mind-control-and-magic>

Trevor Pagelan, “Society of the Psyop, Part 3: Cognition and Chaos,” *e-flux Journal*, no. 149, November, 2024, <https://www.e-flux.com/journal/149/639555/society-of-the-psyop-part-3-cognition-and-chaos>

Hito Steyerl, *Medium Hot: Images in the Age of Heat* (Verso Books, 2025)

Ironically, the material consequences of the communication infrastructure threaten the fundamental conditions of life, precisely because the sphere of data and information is based on the abstract time and space of the capital. Not only does access to cheap energy presuppose the possibility of interpersonal conflict, but it also results in a huge carbon footprint, pollution, digital or electronic waste, and raw material mining. Therefore, the “end of the message” addressed by the festival also contains a material layer that enables the message. This time, the festival does not address the material conditions of information production, but instead unfolds various aspects of understanding and communicating from different human and more-than-human perspectives.

Irena Borić, curator of IZIS

Razstava
Konec sporočila /
Mostra
Fine del messaggio /
Exhibition
End of Message

17. 10.– 2. 11. 2025, Galerija Loža

#13 IZIS: Konec sporočila, razstava

Program festivala IZIS 2025 je segal na več koprskih prizorišč in razstavišč – Galerijo Loža, Galerijo palače Gravisi-Buttorai, utrdbo Bastion in samostoječa kontejnerja. Prostorsko fragmentirana izdaja, v obdobju od 17. oktobra do 2. novembra 2025, je povezala različne sekvence festivalskega programa ter poudarila njihovo vsebinsko prepletenost.

Galerijo Loža je zasedla razstava *Konec sporočila*, v okviru katere razstavljajo Sara Bezovšek in Dorijan Šiško, Sanela Jahić, P L A T E A U R E S I D U E + Samo Kutin in Enja Grabrijan, Špela Petrič ter Maja Smrekar. Standardna oznaka konca sporočila (EOM), na katero ne pričakujemo odgovora, tukaj deluje kot metafora zlomljene in nesmiselne cirkulacije informacij. Prostor dialoga megli vse večji šum v ozadju komunikacije, zato razstava naslavlja različne plati (spo)razumevanja ne-človeških in več-kot človeških svetov.

Sara Bezovšek in Dorijan Šiško v delu *Črna škatla* ponazarjata ideološko in identitetno pogojenost komunikacije v digitalni sferi. Format videoigre daje vpogled v memetično krajino, skozi katero se lahko prebijemo le z izbiro različnih pilul, le da ta izbira ni nujno le naša. *Črna škatla* predstavlja izsek sistema, v katerem ideološki in identitetski vhod vpliva na izhodne reakcije.

V času umetne inteligence sporočilo ni nujno več samo človeško, tako kot tudi vodeni pogovor ni nujno zgolj med-človeški. Kljub temu pa, kot razkriva Sanela Jahić v video delu *Ne umetni inteligenci, Da nefašističnemu aparatu*, načini uporabe umetne inteligence kot tehnološkega orodja pospešujejo »prehod k avtoritarizmu, ki je prisoten v tehnološki industriji sami, v politiki različnih držav in institucij in v vzponu skrajno desnih političnih gibanj.« Zato umetna inteligenca ni nevtralna tehnologija, temveč

je ponovno pogojena z ideološkimi in identitetnimi pozicijami moči.

Fotoperformans *Spasm* Maje Smrekar upodablja umetničino telo v krčevitem objemu z mašino. Medtem ko opazujemo ostre kontraste med kožo in svetlikajočo kovinsko površino, se morda niti ne zavedamo, da umetnice pravzaprav ne gledamo. Umetnico je namreč skeniralo 234 kamer, da bi nastala njena hiperpodrobna digitalna različica. Delo je fragment videa v nastajanju, ki med drugim naslavlja vprašanje smrti in iluzije njenega nadvladovanja s pomočjo tehnološkega prijema. Naslavlja joč človeško in tehnološko negotovost, delo, izpostavlja, kako umetna inteligenca halucinira našo percepcijo.

S kančkom humora Špela Petrič spekulativno premišljuje možnosti pogovora med rastlinami in človekom. Pri tem izhaja iz antropocentrične pozicije, zaradi katere tisoče stom na fikusu vidimo kot tisoče »ust«. Njihovo odpiranje in zapiranje interpretiramo s pomočjo strokovnjaka za branje ustnic in umetne inteligence. Nesmisel, ki nastaja na podlagi te interpretacije, ilustrira pomanjkljivost človeške perspektive za tovrstno (spo)razumevanje.

Delo *Anima spirare*, nastalo v sodelovanju P L A T E A U R E S I D U E, Sama Kutina in Enje Grabrijan, naslavlja nezmožnost človeka, da razume sporočilo, ki je ves čas prisutno v okolju. *Anima spirare* pomeni izdih in s tem opozarja na konec, ki ne predstavlja le konca jezika. Eolova harfa, katere resonančna plošča je izdelana iz 6500 let stare jelke, uprizarja sporočilo vetra, ki za človeka ostaja onkraj časa in oblike, in mu lahko le prisluhne.

Irena Borić

/

#13 IZIS: Fine del messaggio, mostra

Il programma del festival IZIS 2025 è articolato in diverse sedi e spazi espositivi di Capodistria: la Galleria Loggia, la Galleria di Palazzo Gravisi-Buttorai, il Bastione e vari container indipendenti. Pur essendo spazialmente frammentata l'edizione dal 17 ottobre al 2 novembre 2025 ha collegato le diverse sequenze del programma del festival, enfatizzandone l'intreccio tematico.

La Galleria Loggia ha ospitato la mostra *Fine del messaggio*, dove hanno esposto le proprie opere Sara Bezovšek e Dorijan Šiško, Sanela Jahić, P L A T E A U R E S I D U E + Samo Kutin e Enja Grabrijan, Špela Petrič e Maja Smrekar. Il segnale standard di fine messaggio (EOM), a cui non ci aspettiamo una risposta, funge qui da metafora della circolazione interrotta e priva di significato delle informazioni. Lo spazio del dialogo è offuscato dal crescente rumore di fondo della comunicazione, motivo per cui la mostra affronta vari aspetti della (comunica) comprensione dei mondi non umani e sovra-umani.

Con *Black Box* Sara Bezovšek e Dorijan Šiško illustrano la natura ideologica e identitaria della comunicazione nella sfera digitale. Il formato del videogioco offre uno spaccato di un paesaggio memetico attraverso il quale possiamo orientarci solo scegliendo pillole diverse, ma questa scelta non è necessariamente solo nostra. *Black Box* rappresenta una sezione di un sistema in cui l'input ideologico e identitario influenza le reazioni di output.

Nell'era dell'intelligenza artificiale, il messaggio non è più necessariamente esclusivamente umano, così come la conversazione condotta non è più necessariamente esclusivamente interumana. Tuttavia, come rivela Sanela Jahić nell'opera video *No all'intelligenza artificiale, Sì all'apparato non*

fascista, le modalità con cui l'intelligenza artificiale viene utilizzata come strumento tecnologico accelerano „la transizione all'autoritarismo presente nell'industria tecnologica stessa, nella politica di vari paesi e istituzioni e nell'ascesa dei movimenti politici di estrema destra“. Pertanto, l'intelligenza artificiale non è una tecnologia neutrale, ma è ancora una volta condizionata da posizioni di potere ideologiche e identitarie.

La performance fotografica di Maja Smrekar, *Spasm*, raffigura il corpo dell'artista in un abbraccio convulso con una macchina. Mentre osserviamo i forti contrasti tra la pelle e la lucida superficie metallica, potremmo persino non renderci conto che in realtà non stiamo guardando l'artista. L'artista è stata scansionata da 234 telecamere per creare una versione digitale iperdettagliata di se stessa. L'opera è un frammento di un video in lavorazione che, tra le altre cose, affronta il tema della morte e l'illusione del suo dominio attraverso la manipolazione tecnologica. Affrontando l'incertezza umana e tecnologica, l'opera evidenzia come l'intelligenza artificiale allucina la nostra percezione.

Con un tocco di umorismo, Špela Petrič riflette speculativamente sulle possibilità di dialogo tra piante ed esseri umani. Nel farlo, parte da una posizione antropocentrica, che ci fa vedere le migliaia di stomi di un ficus come migliaia di „bocche“. Le loro aperture e chiusure vengono interpretate con l'aiuto di un esperto di lettura labiale e dell'intelligenza artificiale. L'assurdità che deriva da questa interpretazione illustra la carenza della prospettiva umana per questo tipo di (comunica)comprensione.

Con l'opera *Anima spirare*, creata in collaborazione con P L A T E A U R E S I D U E, Samo Kutin ed Enja Grabrijan affrontano l'incapacità dell'uomo di comprendere il messaggio che è sempre presente nell'ambiente. *Anima spirare* significa espirazione

e indica quindi una fine che non rappresenta solo la fine del linguaggio. L'arpa eolica, la cui tavola armonica è realizzata in un abete di 6.500 anni fa, esegue il messaggio del vento, che per l'uomo rimane al di là del tempo e della forma, e può solo essere ascoltato.

Irena Borić

/

#13 IZIS: End of Message, exhibition

The 2025 festival program extended across several venues in Koper – Gallery Loža, Gravisi-Buttorai Palace Gallery, Bastion Fortress, and two standalone containers. This spatially fragmented edition, running from October 17 to November 3, connected various sequences of the festival program and emphasized their conceptual interconnectedness.

Festival's central exhibition took place at Gallery Loža under the title *End of Message*, featuring works by Sara Bezovšek and Dorijan Šiško, Sanela Jahić, P L A T E A U R E S I D U E + Samo Kutin and Enja Grabrijan, Špela Petrič, and Maja Smrekar. The standard email abbreviation "EOM" (end of message), which signals that no reply is expected, here functions as a metaphor for the broken and senseless circulation of information. The space of dialogue becomes blurred by the ever-growing background noise of communication; the exhibition thus addresses different facets of (mis)understanding between human and more-than-human worlds.

Sara Bezovšek and Dorijan Šiško, in their work *Black Box*, illustrate the ideological and identity-conditioned nature of communication in the digital sphere. The video game format offers insight into a

memetic landscape one can navigate only through the choice of various “pills”— except that the choice may not entirely be one’s own. The *Black Box* represents a fragment of a system where ideological and identity-based inputs determine output reactions.

In the age of artificial intelligence, a message is no longer necessarily human, nor is a guided conversation necessarily inter-human. Yet, as Sanela Jahić reveals in her video work *No to Artificial Intelligence, Yes to the Anti-Fascist Apparatus*, the ways AI is used as a technological tool accelerate “a shift toward authoritarianism present within the technology industry itself, in state politics and institutions, and in the rise of far-right political movements.” Thus, AI is not a neutral technology — it is again conditioned by ideological and identity-based power positions.

Maja Smrekar’s photo-performance *Spasm* depicts her body in a convulsive embrace with a machine. While we observe the sharp contrasts between skin and gleaming metal, we might not realize that we are not looking at the artist herself. Smrekar was scanned by 234 cameras to produce her hyper-detailed digital version. The work is a fragment of a video in progress that addresses themes of death and the illusion of overcoming it through technological means. Highlighting both human and technological uncertainty, the piece reveals how artificial intelligence hallucinates us.

With a touch of humor, Špela Petrič speculatively explores the possibility of conversation between plants and humans. Starting from an anthropocentric position, she interprets thousands of stomata on a ficus leaf as “mouths,” and their opening and closing are analyzed with the help of a lip-reading expert and artificial intelligence. The absurdity of this interpretation illustrates the limitations of human perspective for such understanding.

The work *Anima Spirare*, a collaboration between P L A T E A U R E S I D U E, Samo Kutin, and Enja Grabrijan, addresses the human inability to grasp the message that has always been present in the environment. *Anima spirare* means “to breathe out,” pointing to an end that is not merely linguistic. The Aeolian harp, whose resonant board is made from a 6,500-year-old fir tree, performs the message of the wind — a message that remains beyond human time and form, one we can only listen to.

Irena Borić



Črna škatla

Sara Bezovšek, Dorijan Šiško

Black Box je manifestacija algoritmične kuracije totalnosti, utelešena v obliki videoigre. Intermedijska instalacija kodira med fizičnim in virtualnim, igralkam pa podaja nalogo raziskovanja globljega delovanja dekonstruiranega priporočilnega sistema. V političnem okolju, kjer se Overtonovo okno drastično spreminja, je pogosto težko zaobjeti kompleksne odnose med različnimi ideologijami in identitetnimi pozicijami. Inherentna sposobnost kapitala, da nemudoma kooptira kakršnokoli radikalno misel, politiko ali kulturni izraz in jih prekodira v lastno aksiomatiko, generira fragmentirane in nišne politične identitete, ki načeloma izražajo lastna ideološka prepričanja skozi različne estetske forme [1]. Te so pogosto personalizirani ali predrugačeni modi, preneseni in nameščeni iz ogromne knjižnice podatkovne baze. Podatkovna baza kot model kulturne produkcije in konsumpcije narekuje neprestano rekombiniranje, memanje, parodiranje in remiksiranje agregiranih vsebin, ki so nato obsesivno organizirane v spletne forume in wikije [2]. Ob soočenju z vznikom paradoksalnih sistemov prepričanj in obkoljenosti z digitalno ekonomijo postresnice deluje obrat k estetiki kot smiseln naslednji korak [3]. Ko je vsaka spletna interakcija izključno performativna in postironična, memi postanejo osnovni nosilci pomena, sestavljeni skozi ikonologijo, propagirani prek spletnih odmevnih komor in instrumentalizirani kot funkcije [4]. *Black box* je projekt, zakoreninjen globoko v internetnih skupnostih in njihovih memetičnih narečjih, ki pogosto deluje kot njihov neposredni sogovornik. Previdno in natančno mapira trenutne spletne estetske ekosisteme in igralki dovoli, da odtava po svoje, medtem ko se spoznava z raznolikimi igralskimi vlogami, ki jih algoritmična kultura predpisuje našim resničnoživiljenjskim avatarjem, in se vklaplja vanje. Igralka se prebija skozi gosto memetično pokrajino tako, da se potopi v različne filtrirne mehurčke in izbira med raznolikimi pilli, s čimer ustvari reprezentacijo

svojega spletnomediiranega svetovnega nazora. Glede na odločitve, interese in raziskovanje je igralka nagrajena z lastnim, po meri ustvarjenim vojakom, osrednjim simbolom počasi odmirajočega globokega vernakularnega spleta. *Black box* je tako kritičen, zvest in pozoren pogled v notranje delovanje estetskih dimenzij in manifestacij spletne sodobnosti. (Lea Sande)

Sara Bezovšek je intermedijska umetnica, ki deluje na področju internetne umetnosti in eksperimentalnega filma. Za njeno umetniško prakso je značilna reappropriacija spletnega in popkulturnega gradiva. Z uporabo gostega vizualnega jezika referenc se dotika kolektivnega imaginarija ter gradi pripovedi, ki so hkrati kritika in praznovanje močno nasičenih spletnih medijskih pokrajin, skozi katere se vsakodnevno premikamo. Svoja dela redno predstavlja na domačih in mednarodnih razstavah ter festivalih, med drugim v institucijah, kot so Fotomuseum Winterthur (Švica), Narodna galerija umetnosti Zachęta (Poljska), viennacontemporary (Avstrija) ter na spletu na platformah, kot so Open Systems pri Singapore Art Museum, Are You For Real pri ifa – Institut für Auslandsbeziehungen, Feral File ter Do Not Research. Za film www.s-n-d.si je na Festivalu kratkega filma Ljubljana (FeKK) leta 2021 prejela nagrado Grand Prix, leta 2022 pa nagrado Vesna za najboljši slovenski eksperimentalni film na Festivalu slovenskega filma. Od leta 2023 razvija projekt za raziskovalno platformo [permanent beta] galerije Fotomuseum Winterthur in je članica kuratorske ekipe razstavne serije KRES, ki jo je zasnovala skupaj z Dorijanom Šiškom in Laro Mejač.

Dorijan Šiško je intermedijski umetnik in grafični oblikovalec, katerega praksa zajema področja videoiger, eksperimentalnih kontrolerjev, prostorskih postavitev, 3D-grafike in spekulativnega oblikovanja. Z ustvarjanjem interaktivnih, virtualnih prostorov njegova dela konstruirajo spekulativne vizije prihodnosti in alternativne realnosti. S svojimi unikatnimi, igrificiranimi instalacijami raziskuje širok spekter tem, od algoritmičnih kultur do postdigitalnih mitologij.

Reference

[1] Citarella, J. (2022). *Politigram & the Post*—left. <https://joshuacitarella.substack.com/p/politigram-and-the-post-left>

[2] Azuma, H. (2009). *Otaku: Japan's database animals*. University of Minnesota Press.

[3] Aemmonia & Xleepyfe. (2024). *The Xenofeminist hauntology*. In Onty & Smith (Eds.), *Dialogues on CoreCore & the Contemporary Online Avant-Garde*.

[4] Whistler, T. (2023). *Internet Core. Do Not Research*. <http://web.archive.org/web/20240720094633/https://donotresearch.substack.com/p/twee-whistler-internet-core>

Avtorica besedila:

Lea Sande

Razvoj:

Esben Holk

Glasba in zvok:

ascyth

Dodatno 3D-oblikovanje:

Jaka Juhant

Produkcija instalacijskih škatel:

Matic Gselman

Finančna podpora:

Ministrstvo za kulturo RS, Mestna občina Ljubljana

Zahvala:

Tadej Štok

Produkcija:

lastna produkcija, 2025

Njegova dela so bila predstavljena na številnih samostojnih in skupinskih razstavah v Sloveniji in tujini, med drugim na 34. grafičnem bienalu Ljubljana in Mednarodnem festivalu KIBLIX 2020–2021, kakor tudi v HDD galeriji v Zagrebu, Centru za sodobno umetnost Ujazdowski na Poljskem, NRW-Forum v Düsseldorfu, galeriji Panke v Berlinu, na festivalu Out to See v New Yorku ter festivalu Us by Night v Antwerpnu. Magistriral je iz grafičnega oblikovanja na Akademiji za likovno umetnost in oblikovanje v Ljubljani, kjer tudi poučuje. Prejel je več nagrad, med drugim nagradi Brumen in Tresk. Skupaj s Saro Bezovšek in Laro Mejač kurira razstavno platformo za digitalno umetnost Kres, je soustanovitelj umetniškega kolektiva Freštreš in deluje, kot vizualni koordinator skupine Nimaš Izbire.

/

Black Box

Sara Bezovšek, Dorijan Šiško

Black Box è una manifestazione di cura algoritmica della totalità, incarnata nella forma di un videogioco. L'installazione intermediale codifica tra il fisico e il virtuale e incarica i giocatori di esplorare i meccanismi più profondi di un sistema di raccomandazione decostruito. In un contesto politico in cui la Finestra di Overton sta cambiando drasticamente, è spesso difficile cogliere le complesse relazioni tra diverse ideologie e posizioni identitarie. La capacità intrinseca del capitale di cooptare istantaneamente qualsiasi pensiero, politica o espressione culturale radicale e di ricodificarli nella propria assiomatica genera identità politiche frammentate e di nicchia che, in linea di principio, esprimono le proprie convinzioni ideologiche attraverso varie forme estetiche [1]. Si tratta spesso di mode personalizzate o modificate, trasferite e installate dalla vasta libreria del database. Il database come modello di produzione e consumo culturale impone la costante ricombinazione, memorizzazione,

parodia e remix di contenuti aggregati, che vengono poi ossessivamente organizzati in forum online e wiki [2]. Di fronte all'emergere di sistemi di credenze paradossali e all'accerchiamento dell'economia digitale della post-verità, un passaggio all'estetica sembra un logico passo successivo [3]. Quando ogni interazione online è esclusivamente performativa e post-ironica, i meme diventano i principali vettori di significato, costruiti attraverso l'iconologia, propagati attraverso camere di risonanza online e strumentalizzati come funzioni [4]. *Black Box* è un progetto profondamente radicato nelle comunità online e nei loro dialetti memetici, spesso fungendo da loro interlocutore diretto. Mappa con attenzione e precisione gli attuali ecosistemi estetici online, consentendo all'attrice di vagare da sola mentre impara e si adatta ai diversi ruoli di recitazione che la cultura algoritmica prescrive per i nostri avatar nella vita reale. L'attrice naviga attraverso il denso paesaggio memetico immergendosi in varie bolle di filtro e scegliendo tra varie pillole, creando così una rappresentazione della sua visione del mondo mediata online. Sulla base delle sue scelte, interessi e ricerche, l'attrice viene ricompensata con il suo wojak personalizzato, il simbolo centrale del vernacolo del deep web in lenta scomparsa. *Black Box* è quindi uno sguardo critico, fedele e attento al funzionamento interno delle dimensioni estetiche e delle manifestazioni della modernità online. (Lea Sande)

Sara Bezovšek è un'artista intermediale che lavora nei campi dell'arte online e del cinema sperimentale. La sua pratica artistica è caratterizzata dalla riappropriazione di materiale online e della cultura pop. Utilizzando un linguaggio visivo denso di riferimenti, attinge all'immaginario collettivo e costruisce narrazioni che sono al tempo stesso una critica e una celebrazione dei paesaggi mediatici online altamente saturi in cui ci muoviamo quotidianamente. Presenta regolarmente le sue opere in mostre e festival nazionali e internazionali, tra cui in istituzioni come il Fotomuseum Winterthur (Svizzera), la Galleria Nazionale d'Arte Zachęta (Polonia), viennacontemporary (Austria) e online

Riferimenti

- [1] Citarella, J. (2022). *Politigram & the Post-left*. <https://joshuacitarella.substack.com/p/politigram-and-the-post-left>
- [2] Azuma, H. (2009). *Otaku: Japan's database animals*. University of Minnesota Press.
- [3] Aemmonia & Xleepyfe. (2024). *The Xenofeminist hauntology*. In Onty & Smith (Eds.), *Dialogues on CoreCore & the Contemporary Online Avant-Garde*.
- [4] Whistler, T. (2023). *Internet Core. Do Not Research*. <http://web.archive.org/web/20240720094633/https://donotresearch.substack.com/p/twee-whistler-internet-core>

Autrice del testo:

Lea Sande

Sviluppo:

Esben Holk

Musica e suono:

ascyth

Design 3D aggiuntivo:

Jaka Juhant

**Produzione scatole di
installazione:**

Matic Gselman

Supporto finanziario:

Ministero della Cultura della
Repubblica di Slovenia, Comune
Città di Lubiana

Ringraziamento:

Tadej Štok

Produzione:

produzione indipendente, 2025

su piattaforme come Open Systems al Singapore Art Museum, Are You For Real all'ifa – Institut für Auslandsbeziehungen, Feral File e Do Not Research. Per il film www.s-n-d.si ha ricevuto il premio Grand Prix al Festival del cortometraggio di Lubiana (FeKK) nel 2021 e il premio Vesna per il miglior film sperimentale sloveno allo Festival del Cinema Sloveno nel 2022. Dal 2023 sviluppa un progetto per la piattaforma di ricerca [permanent beta] della galleria Fotomuseum Winterthur ed è membro del team curatoriale della serie di mostre KRES, da lei ideata insieme a Dorijan Šiško e Lara Mejač.

Dorijan Šiško è un artista intermediale e graphic designer la cui pratica spazia nei campi dei videogiochi, dei controller sperimentali, delle installazioni spaziali, della grafica 3D e del design speculativo. Creando spazi virtuali interattivi, le sue opere costruiscono visioni speculative del futuro e di realtà alternative. Con le sue installazioni uniche e gamificate, esplora una vasta gamma di argomenti, dalle culture algoritmiche alle mitologie post-digitali. Le sue opere sono state presentate in numerose mostre personali e collettive in Slovenia e all'estero, tra cui la 34a Biennale di Arti Grafiche di Lubiana e il KIBLIX International Festival 2020-2021, nonché presso la Galleria HDD di Zagabria, il Centro Ujazdowski per l'Arte Contemporanea in Polonia, l'NRW-Forum di Düsseldorf, la Galleria Panke di Berlino, l'Out to See Festival di New York e l'Us by Night Festival di Anversa. Ha conseguito un master in graphic design presso l'Accademia di Belle Arti e Design di Lubiana, dove anche insegna. Ha ricevuto numerosi premi, tra cui i premi Brumen e Tresk. Insieme a Sara Bezovšek e Lara Mejač, cura la piattaforma espositiva d'arte digitale Kres, è co-fondatore del collettivo artistico Freštreš e lavora come coordinatore visivo del gruppo Nimaš Izbire.

/



Black Box

Sara Bezovšek, Dorijan Šiško

Black Box is a manifestation of total algorithmically driven curation, encapsulated in the form of a video game. The intermedia installation codes between the physical and virtual realm, tasking players with exploring the inner workings of a deconstructed recommender system that forms, facilitates, and amplifies online identities. In a political environment where the Overton window is drastically shifting, the complex relations of different ideologies and identity positions can be difficult to fully grasp. The inherent ability of capital to immediately co-opt any radical thought, politics or cultural expression and encode it in its own axiomatics generates fragmented and niche political identities that generally express their ideological beliefs through aesthetic forms [1]. These are often personalised or augmented individual mods, downloaded and installed from the massive library of the database. The database as a model of cultural production and consumption imposes ceaseless recombination, memeing, parodying and remixing of content aggregated and obsessively organised in online threads and wikis [2]. Faced with the influx of paradoxical belief systems in a digital economy of post-truth, a turn towards aesthetics is the only sensible one [3]. If every online interaction is purely performative and post-ironic, memes become the fundamental carriers of meaning, assembled through iconology, propagated by online echo chambers, and harnessed as function [4]. *Black box* is a project deeply rooted in these online communities and memetic dialects, often appearing as if to be in direct conversation with them. It carefully and precisely maps out the current online aesthetic ecosystem and lets the player roam free, learning about and engaging with different distinct types of character builds that algorithmic culture imposes upon our IRL selves. The player will chart out this dense memetic landscape by feeding themselves to different filter bubbles and

interacting with diverging pills, creating an aesthetic representation of their internet-mediated worldview. Based on their decisions, interests, and exploration, the player will be awarded their own custom wojak — a quintessential symbol of the slowly dying deep vernacular web. *Black box* is thus a critical, faithful, and attentive look into the workings of aesthetic dimensions and manifestations of the online contemporary. (Lea Sande)

Sara Bezovšek is a new media artist working in the fields of internet art and experimental film. Her artistic practice is characterised by reappropriation of online and pop cultural materials. Using a dense visual language of references, she taps into the collective imaginium and constructs engaging narratives that are both a critique and a celebration of the highly saturated online media landscapes we navigate daily. She regularly presents her work at domestic and international exhibitions and festivals, including institutions such as Fotomuseum Winterthur (Switzerland), Zachęta National Gallery of Art (Poland), and viennacontemporary (Austria), as well as online on platforms like Open Systems by the Singapore Art Museum, Are You For Real by ifa — Institut für Auslandsbeziehungen, Feral File, and Do Not Research. For her film www.s-n-d.si, she received the Grand Prix at the Ljubljana Short Film Festival (FeKK) in 2021 and the Vesna Award for Best Slovenian Experimental Film at The Festival of Slovenian Film in 2022. Since 2023, she has been developing a project for the [permanent beta] research platform at Fotomuseum Winterthur and is a member of the curatorial team for the KRES exhibition series, which she co-initiated.

Dorijan Šiško is an intermedia artist and graphic designer whose practice covers the fields of video games, experimental controllers, spatial installations, 3D graphics, and speculative design. By creating interactive virtual spaces, his works construct speculative visions of the future and alternative realities. Through his unique gamified

References:

- [1] Citarella, J. (2022). Politigram & the Post—left. <https://joshuacitarella.substack.com/p/politigram-and-the-post-left>
- [2] Azuma, H. (2009). *Otaku: Japan's database animals*. University of Minnesota Press.
- [3] Aemmonia, & Xleepyfe. (2024). *The Xenofeminist hauntology*. In Onty & Smith (Eds.), *Dialogues on CoreCore & the Contemporary Online Avant-Garde*.
- [4] Whistler, T. (2023). *Internet Core. Do Not Research*. <http://web.archive.org/web/20240720094633/https://donotresearch.substack.com/p/twee-whistler-internet-core>

Author of the text:

Lea Sande

Development:

Esben Holk

Music and sound design:

ascyth

Additional 3D design:

Jaka Juhant

Production of installation**boxes:**

Matic Gselman

Financial support:

Ministry of Culture of the Republic of Slovenia and the Municipality of Ljubljana

Many thanks to:

Tadej Štok

Production:

self-production, 2025

installations, he explores a wide range of themes, from algorithmic cultures to post-digital mythologies. His work has been presented at numerous solo and group exhibitions in Slovenia and abroad, including the 34th Ljubljana Biennale of Graphic Arts, the International Festival KIBLIX 2020–2021, the HDD Gallery in Zagreb, the Ujazdowski Castle Centre for Contemporary Art in Poland, the NRW-Forum in Düsseldorf, Panke Gallery in Berlin, the Out to See festival in New York, and the Us by Night festival in Antwerp. He holds a Master's degree in Graphic Design from the Academy of Fine Arts and Design in Ljubljana, where he also teaches. He has received several awards, including the Brumen and Tresk awards. Together with Sara Bezovšek and Lara Mejač, he curates the digital art exhibition platform Kres, is a co-founder of the Freštreš art collective, and serves as the visual coordinator for the Nimaš Izbire collective.



težnje
k fašističnemu solucionizmu.

Ne umetni inteligenci, Da nefašističnemu aparatu

Sanela Jahić

Video Ne umetni inteligenci, Da nefašističnemu aparatu raziskuje vzvode, zaradi katerih družbeno uporabljeno tehnološko orodje ni le neposredno prepleteno z nerazrešenimi krivicami našega trenutnega sistema, pač pa dejansko pospešuje prehod k avtoritarizmu, ki je prisoten v tehnološki industriji sami, v politiki različnih držav in institucij ter v vzponu skrajno desnih političnih gibanj. UI je politična tehnologija, ker s pomočjo izključenosti in segregacije omogoča večjo socialno učinkovitost ter tako še povečuje ranljivosti, ki izhajajo iz dolgoletnih socialnih politik, in obenem krepi socialne razkole. Tovrstni sistemi služijo obstoječim socialnim hierarhijam ter pospešujejo različne dimenzije nekropolitike.

Pripovedovalec Dan McQuillan je tudi avtor besedila videoposnetka, ki prikazuje animirane 3D-posnetke dejanskih prizorišč upora. Umetnica s pomočjo fotogrametrije zbira različne kraje in situacijsko umeščena pričevanja, ki jim je skupen boj za boljše socialne pogoje. Od rokodelskega in samoupravljalnega socialnega centra 56a Infoshop v južnem Londonu prek tensegritetnih struktur, uporabljenih za blokado skladišč Amazona, do centra za neodvisno socialno in kulturno delovanje Rozbrat v Poznanu: ta omrežja pobud na terenu so pravzaprav oblike nasprotne moči, ki izzivajo proces ekstrakcije in izključenosti s fundamentalno relacijske perspektive.

Sanela Jahić je leta 2008 končala študij slikarstva na ALUO v Ljubljani. V letu 2010 je kot štipendistka Ministrstva za kulturo Republike Slovenije končala podiplomski študij mednarodne smeri *Umetnost v javnem prostoru in nove umetniške strategije* na Bauhaus Univerzi v Weimarju. Kot intermedijska umetnica gradi tehnološko podprte kinetične

objekte in naprave. Njena umetniška praksa pogosto vključuje sodelovanje s strokovnjaki za strojništvo, avtomatizacijo, programsko opremo in elektroniko. Živi in dela v Škofji Loki. Svoja dela je predstavila na več razstavah v Sloveniji in tujini.

/

No to AI, Yes to a Non-fascist Apparatus

Sanela Jahić

Il video *No to AI, Yes to a Non-fascist Apparatus* esplora le leve attraverso cui gli strumenti tecnologici socialmente impiegati non solo sono direttamente interconnessi con le ingiustizie irrisolte del nostro sistema attuale, ma accelerano di fatto la svolta verso l'autoritarismo presente nell'industria tecnologica stessa, nella politica di vari stati e istituzioni e nell'ascesa dei movimenti politici di estrema destra. L'intelligenza artificiale è una tecnologia politica perché consente una maggiore efficienza sociale attraverso l'esclusione e la segregazione, esacerbando ulteriormente le vulnerabilità derivanti da politiche sociali consolidate e rafforzando al contempo le divisioni sociali. Tali sistemi sono al servizio delle gerarchie sociali esistenti e promuovono diverse dimensioni di necropolitica.

Il narratore Dan McQuillan è anche l'autore del testo del video, che mostra filmati animati in 3D di scene reali di resistenza. Utilizzando la fotogrammetria, l'artista raccoglie vari luoghi e testimonianze situazionali che condividono una lotta comune per migliori condizioni sociali. Dal Centro sociale di artigianato e autogestione 56a Infoshop nel sud di Londra, alle strutture tensegrity utilizzate per bloccare i magazzini Amazon, fino al Centro per l'azione sociale e culturale indipendente Rozbrat a

Besedilo in glas:

Dan McQuillan

Blokade skladišč podjetja

Amazon v ZK:

Extinction Rebellion

Kamera:

Andrej Primožič

Urejanje:

Sanela Jahić

3D-animacija:

Toni Mlakar

Postprodukcija zvoka:

Julij Zorn

Produkcija:

Aksioma – Zavod za sodobne umetnosti, Ljubljana

V okviru:

konS – platforma za sodobno raziskovalno umetnost

Leto produkcije:

2023

Foto/Photo: Aleš Rosa >

Testo e voce:

Dan McQuillan

**Blocchi dei magazzini Amazon
nel Regno Unito:**

Extinction Rebellion

Ripresa:

Andrej Primožič

Montaggio:

Sanela Jahić

Animazione 3D:

Toni Mlakar

Post-produzione sonora:

Julij Zorn

Produzione:

Aksioma – Istituto per le Arti
Contemporanee, Lubiana

Nel contesto di:

konS – piattaforma per l'arte di
ricerca contemporanea

Anno di produzione:

2023

Poznań: queste reti di iniziative sul territorio sono in realtà forme di contropotere che sfidano il processo di estrazione ed esclusione da una prospettiva fundamentalmente relazionale.

Sanela Jahić si è laureata all'Accademia di Belle Arti di Lubiana nel 2008. Nel 2010, grazie a una borsa di studio del Ministero della Cultura della Repubblica di Slovenia, ha completato gli studi post-laurea nel campo internazionale di *Arte nello spazio pubblico e nuove strategie artistiche* presso l'Università Bauhaus di Weimar. Come artista intermediatica, costruisce oggetti e dispositivi cinetici supportati dalla tecnologia. La sua pratica artistica include spesso la collaborazione con esperti di ingegneria meccanica, automazione, software ed elettronica. Vive e lavora a Škofja Loka. Ha presentato le sue opere in diverse mostre in Slovenia e all'estero.

/



No to AI, Yes to a Non-fascist Apparatus

Sanela Jahić

The video *No to AI, Yes to a Non-fascist Apparatus* investigates how socially applied AI is not only directly intertwined with unresolved injustices of our current system, but actually enables a transition towards authoritarianism that is present in the technology industry itself, in the politics of various countries and institutions, and in the rise of far-right political movements. AI is a political technology because it offers greater social efficiency through acts of exclusion and segregation, thus amplifying vulnerabilities stemming from long-standing social policies and sharpening social divisions. These kinds of systems serve existing social hierarchies and accelerate different dimensions of necropolitics. The narrator is Dan McQuillan, who authored the text for the video that features animated 3D scans of actual places of resistance. With the use of photogrammetry, the artist constellates different localities and situated testimonies, aligned by the commonality of their struggle for better social conditions. From 56a Infoshop, a DIY and self-managed social centre in South London, through tensegrity structures used in an Amazon warehouses blockade, to Rozbrat, a centre of independent social and cultural activity in Poznan. These grassroots networks of solidarity are forms of counter power that challenge the processes of extraction and exclusion from a perspective that is fundamentally relational.

Sanela Jahić finished her studies of painting at the Academy of Fine Arts and Design in Ljubljana in 2008. In 2010, she completed her international post-graduate studies of *Public Art and New Artistic Strategies* at the Bauhaus University in Weimar. As an intermedia artist, she is building technologically

Text and voice:

Dan McQuillan

**Amazon warehouses blockade
across the UK:**

Extinction Rebellion

Camera:

Andrej Primožič

Editing:

Sanela Jahić

3D animation:

Toni Mlakar

Audio post-production:

Julij Zornik

Production:

Aksioma – Institute for
Contemporary Art, Ljubljana

In the framework of:

konS – Platform for Contemporary
Investigative Art

Year of production:

2023

supported kinetic objects and devices. Her art practice often includes cooperation with experts in the fields of mechanical engineering, automation, software, and electronics. She lives and works in Škofja Loka, and has presented her work in several exhibitions, both in Slovenia and abroad.



Producent:

A/POLITICAL in Maja Smrekar

3D-skeniranje in**3D-oblikovanje:**

FBFX Digital, 2024

Fotografije:

SPASM, Maja Smrekar in A/
POLITICAL, 3D-skeniranje in
3D-oblikovanje: FBFX Digital,
2024

SPASM

Maja Smrekar

SPASM – digitalni performans – deluje kot tekoči raziskovalni projekt za istoimenski film. Produkcija A/POLITICAL (ZK) je del razvijajoče se prakse Maje Smrekar, ki raziskuje preplete tehnologije, spomina in skrbi skozi posthumani objektiv. S črpanjem iz osebnih in kolektivnih zgodb pregleduje, na kakšen način intimnost, izguba in transformacija potekajo prek tehnoloških sistemov in časovnih meja. Ta proces v teku si predstavlja nove oblike afinitet, ksenosolidarnosti in zavezništov ter odraža svetove, ki jih oblikujejo digitalne zapuščine, ekološki kolaps ter rekonfiguracija odnosov med ljudmi in tehnologijo kot dvema medsebojno odvisnima subjektoma. Občinstvo torej vabi, da razmislijo o skrbi, odpornosti in etični odgovornosti spričo okoljske in tehnološke negotovosti.

Maja Smrekar je interdisciplinarna umetnica in raziskovalka, katere raziskovanje se vrti okrog tehnologije, spomina in posthumanizma. S kombinacijo umetnosti, znanosti in tehnologije preiskuje ekofeminizem, odnose med vrstami, umetno inteligenco in biotehnologijo, kar nato izraža v predstavah, instalacijah, videoposnetkih, skulpturah in prek hibridnih medijev. V mednarodnem prostoru si je bilo njena dela mogoče ogledati v ustanovah, kot so denimo MAXXI v Rimu, ZKMv Karlsruheju, Kunsthalle na Dunaju, BOZAR v Bruslju in Ars Electronica v Linzu, ter na festivalih, kot sta Transmediale in Cynetart. Avtorica, ki je med drugim prejela nagrade Ars Electronica Golden v Nici, nagrado Prešernovega sklada in nagrado Follow Fluxus, poučuje na Akademiji za likovno umetnost in oblikovanje Univerze v Ljubljani, sodeluje pa tudi z vodilnimi akademskimi, znanstvenimi in umetnostnimi ustanovami z vsega sveta.

SPASM

Maja Smrekar

SPASM – performance digitale – è un progetto di ricerca in corso per l'omonimo film. Prodotto da A/POLITICAL (UK), fa parte della pratica in continua evoluzione di Maja Smrekar, che esplora l'intreccio tra tecnologia, memoria e cura attraverso una lente postumana. Attingendo a storie personali e collettive, esamina come intimità, perdita e trasformazione trasgrediscano i sistemi tecnologici e i confini temp`orali. Questo processo in corso immagina nuove forme di affinità, xenosolidarietà e alleanze, e riflette su mondi plasmati dalle eredità digitali, dal collasso ecologico e dalla riconfigurazione delle relazioni tra esseri umani e tecnologia come due entità interdipendenti. Il pubblico è quindi invitato a riflettere su cura, resilienza e responsabilità etica di fronte all'incertezza ambientale e tecnologica.

Maja Smrekar è un'artista e ricercatrice interdisciplinare la cui ricerca ruota attorno a tecnologia, memoria e postumanesimo. Combinando arte, scienza e tecnologia, esplora l'ecofemminismo, le relazioni interspecie, l'intelligenza artificiale e la biotecnologia, che esprime poi in performance, installazioni, video, sculture e media ibridi. Il suo lavoro è stato esposto a livello internazionale in istituzioni come il MAXXI di Roma, lo ZKM di Karlsruhe, la Kunsthalle di Vienna, il BOZAR di Bruxelles e Ars Electronica di Linz, oltre che in festival come Transmediale e Cynetart. L'autrice, che ha ricevuto, tra gli altri, l'Ars Electronica Golden a Nizza, il Premio del Fondo Prešeren e il premio Follow Fluxus, insegna presso l'Accademia di Belle Arti e Design dell'Università di Lubiana e collabora con importanti istituzioni accademiche, scientifiche e artistiche in tutto il mondo.

Produttore:

A/POLITICAL e Maja Smrekar

Scansione 3D e progettazione 3D:

FBFX Digital, 2024

Foto:

SPASM, Maja Smrekar e

A/POLITICAL, scansione 3D e

progettazione 3D: FBFX Digital,

2024

Produced by:

A/POLITICAL and Maja Smrekar

3D scan and rendering:

FBFX Digital, 2024

Photo credits:

SPASM by Maja Smrekar and

A/POLITICAL, 3D scan and

rendering: FBFX Digital, 2024

SPASM

Maja Smrekar

SPASM — a digital performance — functions as an ongoing research project for a film of the same title. Produced by A/POLITICAL (UK), it is part of Maja Smrekar's evolving practice, exploring the entanglements of technology, memory, and care through a posthuman lens. Drawing on personal and collective histories, it examines how intimacy, loss, and transformation unfold across technological systems, and temporal boundaries. This work-in-progress envisions new forms of kinship, xeno-solidarity, and alliances, reflecting worlds shaped by digital legacies, ecological collapse, and the reconfiguration of relationships between humans and technology as two interdependent entities. It thus invites audiences to reflect on care, resilience, and ethical responsibility in the face of environmental and technological uncertainty.

Maja Smrekar is an interdisciplinary artist and researcher whose work explores technology, memory, and posthumanism. Combining art, science, and technology, she investigates ecofeminism, interspecies relationships, AI, and biotechnology through performance, installation, video, sculpture, and hybrid media. Her work has been shown internationally at institutions including MAXXI Rome, ZKM Karlsruhe, Kunsthalle Wien, BOZAR Brussels, and Ars Electronica Linz, and in festivals such as Transmediale and Cynetart. Recipient of awards including the Prix Ars Electronica Golden Nica, Prešeren Foundation Award, and Follow Fluxus, she teaches at the Academy of Fine Arts and Design, University of Ljubljana, and collaborates with leading academic, scientific, and art institutions across the world.



LipNet analiza - 3D
07/01/2019 - 08/01/2019
fr = 1/120 s

MER RE TI NO GR NO

Institut za nezaznavne jezike: branje ustnic

Špela Petrič

Revija Science je pred kratkim objavila članek, v katerem znanstveniki prvič opišejo pomensko smiselno izmenjavo med fikusom in človekom, ki bi ji po širši definiciji lahko rekli pogovor. Lucidno zastavljen poskus je zahteval izjemno potrpljenje in popolno predanost na obeh straneh – tako fikus, kot človek sta se morala v 18 let trajajočem poskusu (2022–40) priučiti skupnega znakovja.

Na vsakem listu fikusa se tako nahaja več tisoč »ust«, strokovno stom. Jezikoslovka in poliglotka M. L. se je vprašala, ali bi lahko listne reže brala na podoben način, kot gluhi razumejo govor z branjem z ustnic. M. L. in fikus sta se v prvih štirih letih naučila osnovnih znakov za »več«, »manj« in »prenehaj«. Glede na odprtost podlistnih ust je M. L. fikusu dovajala več ali manj svetlobe. Če je zaradi prehitre spremembe odvrigel vse liste, kot to fikusi pogosto počno, so se novi listi spomnili znakovja. V naslednjih desetih letih sta kodo svetlobe na eni strani in listnih rež na drugi izpopolnila do mere, da je prišlo do prvega znanstveno zabeleženega rastlinsko-človeškega pogovora.

Institut za nezaznavne jezike: branje ustnic je poskus ponovitve tega poskusa.

Špela Petrič, BSc, MA, PhD, je slovenska umetnica na področju novih medijev in nekdanja znanstvena raziskovalka, trenutno živeča med Ljubljano (SI) in Amsterdamom (NL). Njena praksa je večvrstno prizadevanje, preplet naravoslovnih znanosti, mokrih medijev in performansa. Z umetniškimi eksperimenti ustvarja nenavadne odnose, ki razkrivajo ontološke in epistemološke temelje naših tehnoloških družb ter izzivajo obseg tistega, kar je mogoče. Velik del njenega nedavnega dela se osredotoča na rastlinsko

življenje. Njena dela so bila predstavljena na številnih festivalih, razstavah in izobraževalnih dogodkih (La Fabrique du Vivant v Centru Pompidou (FR), Abandon Normal Devices (UK), Beneški arhitekturni bienale (IT), Touch Me Festival (CRO), Ars Electronica (AT), Muzej Nam June Paik (KOR), HAIP (SI), DesignSight 21_21 (JP)). Za svoje delo je prejela več nagrad, med drugim White Aphroid za izjemne umetniške dosežke (2016), nagrado Bioart and Design Award (2014) ter priznanje Award of Distinction na Prix Ars Electronica (2019).

/

Istituto per le lingue non rilevabili: lettura labiale

Špela Petrič

La rivista Science ha recentemente pubblicato un articolo in cui gli scienziati descrivono per la prima volta uno scambio significativo tra un ficus e un essere umano, che potrebbe essere ampiamente definito come una conversazione. L'esperimento, progettato con lucidità, ha richiesto una pazienza straordinaria e una dedizione totale da entrambe le parti: sia il ficus che l'essere umano hanno dovuto imparare un segno comune nel corso di un esperimento durato 18 anni (2022–2040).

Ogni foglia di ficus ha migliaia di „bocche“ o stomi, un termine usato nella letteratura scientifica. La linguista e poliglotta M.L. si è chiesta se le fessure fogliari potessero essere lette in modo simile a come i sordi capiscono il linguaggio attraverso la lettura labiale. Nei primi quattro anni, M. L. e il ficus hanno imparato i segni base per „più“, „meno“ e „stop“. A seconda dell'apertura delle fessure fogliari, M.L. forniva al ficus più o meno luce. Se perdeva tutte le foglie a causa di un cambiamento troppo

Programiranje in integracija senzorjev:

Bart Peeters

Programiranje računalniškega vida:

Klara Nosan, Tim Oblak

Svetovanje:

Luka Šajn, Žiga Emeršič,

Miha Turšič

Tehnična izvedba:

Jože Zajc in David Pilipović

Zahvala:

Fakulteta za računalništvo in informatiko, Univerza v Ljubljani in Waag, Amsterdam

Razstava je del mednarodnega projekta European ARTificial Intelligence Lab.

Podpora:

EU – Ustvarjalna Evropa, Ministrstvo za kulturo Republike Slovenije in Mestna občina Ljubljana – Oddelek za kulturo

Leto produkcije:

2018

**Programmazione e integrazione
dei sensori:**

Bart Peeters

**Programmazione della visione
artificiale:**

Klara Nosan, Tim Oblak

Consulenza:

Luka Šajn, Žiga Emeršič,
Miha Turšič

Realizzazione tecnica:

Jože Zajc e David Pilipović

Ringraziamenti:

Facoltà di Informatica e Scienze
Informatiche, Università di
Lubiana, e Waag, Amsterdam

La mostra fa parte del progetto
internazionale European ARTificial
Intelligence Lab.

Sostegno:

UE – Europa Creativa, Ministero
della Cultura della Repubblica di
Slovenia e Comune Città di Lubiana
– Dipartimento della Cultura

Anno di produzione:

2018

rapido, come spesso accade ai ficus, le nuove foglie ricordavano i segni. Nei dieci anni successivi, hanno perfezionato il codice della luce da un lato e delle fessure fogliari dall'altro, al punto che si è verificata la prima conversazione tra pianta e uomo documentata scientificamente.

Istituto per le lingue non rilevabili: lettura labiale è un tentativo di replicare questo esperimento.

Špela Petrič è un'artista slovena dei nuovi media ed ex ricercatrice scientifica, che attualmente vive tra Lubiana (Slovenia) e Amsterdam (Paesi Bassi). La sua pratica è un'iniziativa multidisciplinare, che intreccia scienze naturali, wet media e performance. Attraverso esperimenti artistici, crea relazioni insolite che rivelano i fondamenti ontologici ed epistemologici delle nostre società tecnologiche e sfidano la portata di ciò che è possibile. Gran parte del suo lavoro recente si concentra sulla vita vegetale. Le sue opere sono state presentate in numerosi festival, mostre ed eventi formativi (La Fabrique du Vivant al Centre Pompidou (Francia), Abandon Normal Devices (Regno Unito), Biennale di Architettura di Venezia (Italia), Touch Me Festival (Croazia), Ars Electronica (Austria), Nam June Paik Museum (Corea del Sud), HAIP (Slovenia), DesignSight 21_21 (Giappone)). Ha ricevuto numerosi premi per il suo lavoro, tra cui il White Aphroid for Outstanding Artistic Achievement (2016), il Bioart and Design Award (2014) e l'Award of Distinction al Prix Ars Electronica (2019).

/

Institute for Inconspicuous Languages: Reading Lips

Špela Petrič

The journal *Science* has recently published an article in which scientists described the first meaningful exchange between a ficus tree and a human being that could, in a broader sense, be considered a conversation. The insightfully envisioned experiment required utmost patience and full commitment from both parties: over the course of eighteen years (2022–40), the ficus tree and the human had to negotiate a shared semiotic code.

The linguist and polyglot M.L. began the experiment by establishing a basic set of communication signs. Each ficus leaf has thousands of such little openings called stomata. M.L.'s idea was to read stomata just like deaf people read lips to comprehend speech. In the first four years of the experiment, M.L. could teach the ficus tree the basic signs for 'more', 'less', and 'stop', adjusting the level of light to the degree of openness of its pores on the underside of its leaves. If the change was too rapid, causing the ficus tree to drop its leaves as these plants often do, the new leaves would remember the code. In the following ten years, M.L. and the ficus tree perfected the code of light and lips to the extent that this could be deemed the first scientifically recorded conversation between a plant and a human.

Institute for Inconspicuous Languages: Reading Lips is an attempt to repeat this experiment.

Špela Petrič, BSc, MA, PhD, is a Slovenian new media artist and former scientific researcher currently based between Ljubljana, SI and Amsterdam, NL. Her practice is a multi-species endeavour, a composite of natural sciences, wet media and performance. She envisions artistic experiments that enact strange relationalities to reveal the ontological and

Programming and sensor integration:

Bart Peeters

Computer vision programming:

Klara Nosan, Tim Oblak

Consultants:

Luka Šajn, Žiga Emeršič,
Miha Turšič

Technical execution:

Jože Zajc and David Pilipović

Many thanks to:

Faculty of Computer and
Information Science, University of
Ljubljana, and Waag, Amsterdam

epistemological underpinnings of our technological societies and challenge the scope of the adjacent possible. Much of her recent work has focused on plant life. Her work has been shown at many festivals, exhibitions and educational events (La Fabrique du Vivant at Centre Pompidou (FR), Abandon Normal Devices (UK), Venice Biennial of Architecture (IT), Touch Me Festival (CRO), Ars Electronica (AT), Nam June Paik Museum (KOR), HAIP (SI), DesignSight 21_21 (JP). For her work she also received several awards including the White Aphroid for outstanding artistic achievement (2016), the Bioart and Design Award (2014) and an Award of Distinction at Prix Ars Electronica (2019).

The exhibition is part of the international project "European ARTificial Intelligence Lab".

Supported by:

EU – Creative Europe, Ministry of
Culture of the Republic of Slovenia,
and City of Ljubljana, Department
of Culture

Year of production:

2018



Anima Spirare: Eolova harfa

PLATEAURESIDUE,

Samo Kutin, Enja Grabrijan

Eolova harfa je 13-strunski inštrument, ki ga igra veter. Zasnovan in izdelan je bil, da bi vetru omogočil sooblikovati zvočno podobo nastajajočega projekta *Anima Spirare*, v katerem se avtorska skupina odziva na gradnjo vetrnih elektrarn na neokrnjenih lokacijah v južni Sloveniji.

Za resonančno ploščo inštrumenta je uporabljen skoraj 6500 let star les jelke, ki sta ga v kalu v Čadrgu našla brata Samo in Jani Kutin. Od takrat naprej je bil ta les uporabljen za izdelavo številnih inštrumentov, med drugim za eolovo harfo. Aerodinamični pokrov eolove harfe nosi intarzijo iz lesa omenjene jelke, ki izziva vprašanje o človekovem izkoriščanju naravnih virov ter o sodobnem pogledu na okoljevarstvo in t. i. zeleni prehod.

PLATEAURESIDUE (slov. OstanekPlanote) je namišljena identiteta nagrajenega dvojca Aljaža Celarca (dipl. geograf, Filozofska fakulteta in mag. fotografije, AKV St. Joost, NL) in Eve Pavlič Seifert (dipl. um. zgod., Filozofska fakulteta in mag. vizualne kulture, Aalto University, FI). V svojih delih se ukvarjata s pokrajinsko ekologijo in novimi mediji ter iščeta nove načine ozaveščanja javnosti. Izhodišče njune umetniške produkcije predstavljajo videoinstalacije. V svojih delih dajeta glas udeležencem in sodelavcem projektov, naravnim oblikam, kot so skale, zrak, organizmi in drugi skupki snovi, ki jih reorganizirata v nove nenavadne oblike ter novomedijske sisteme. Tandem živi in deluje v Novem Kotu, v zaledju gozdov Goteniške gore in Snežnika. Njun življenjski projekt je tudi *Hiša Mandrova*.

Samo Kutin je multiinstrumentalist, znan po uporabi nekonvencionalnih in lastnoročno izdelanih glasbil ter zvočil, na primer srednjeveškega glasbila Hurdy

gurdy. Na področju proste improvizacije se intenzivno posveča iskanju, odkrivanju in manipulaciji različnih zvočnih potencialov in akustičnih dimenzij, od nežnega šuma do hrupnih dronov, od mehkih udarcev do neznosnih cviljenj. Vse več se posveča terenskemu snemanju v naravnem okolju, s katerim odstira vprašanja o možnostih zvočnega in eksistenčnega sodelovanja z različnimi prisotnimi življenjskimi oblikami. S svojim delovanjem se tako dotika pomembnih vprašanj človekove narave, obstoja in vpliva na planet.

Enja Grabrijan je slovenska inštrumentalistka, ilustratorica in etnologinja, ki se pri svojem delu zanima za človekovo dožemanje okolja, predvsem naravnih virov, kot je prst (zemlja). Antropološko raziskovanje kombinira z ilustracijami in glasbenimi intervencijami, ki bazirajo na uporabi strunskih glasbil, naravnih zvokov in šumov.

Glasba:

Samo Kutin, Enja Grabrijan

Zvok:

Mauricio Valdés San Emeterio

/

Anima Spirare: l'arpa eolica

PLATEAURESIDUE,

Samo Kutin, Enja Grabrijan

L'arpa eolica è uno strumento a 13 corde suonato dal vento. È stata progettata e costruita per consentire al vento di co-modellare il paesaggio sonoro del progetto emergente *Anima Spirare*, in cui il team creativo risponde alla costruzione di parchi eolici in luoghi incontaminati della Slovenia meridionale.

La tavola armonica dello strumento è realizzata in legno di abete di quasi 6.500 anni fa, trovato in una fossa di fango a Čadrg dai fratelli Samo e Jani Kutin. Da allora, questo legno è stato utilizzato per realizzare numerosi strumenti, tra cui l'arpa eolica. Il coperchio aerodinamico dell'arpa eolica è intarsiato

Musica:

Samo Kutin, Enja Grabrijan

Suono:

Mauricio Valdés San Emeterio

con il legno di abete sopra menzionato, il che solleva interrogativi sullo sfruttamento umano delle risorse naturali e sulla moderna visione della tutela ambientale e della cosiddetta transizione verde.

PLATEAURESIDUE (in italiano:

RestiDiAltipiano) è l'identità immaginaria del pluripremiato duo Aljaž Celarc (diploma in geografia presso la Facoltà di Lettere e specializzazione in fotografia presso l'AKV St. Joost, Paesi Bassi) ed Eva Pavlič Seifert (diploma in storia dell'arte presso la Facoltà di Lettere e specializzazione in cultura visiva presso l'Università di Aalto, Finlandia). Nelle loro opere, si occupano di ecologia del paesaggio e nuovi media e cercano nuovi modi per sensibilizzare il pubblico. Il punto di partenza della loro produzione artistica sono le videoinstallazioni. Nelle loro opere, danno voce ai partecipanti e ai collaboratori del progetto, a forme naturali come rocce, aria, organismi e altri aggregati di materia, che riorganizzano in nuove forme insolite e nuovi sistemi mediatici. Il duo vive e lavora a Novi Kot, nell'entroterra delle foreste di Goteniška gora e Snežnik. Il loro progetto di vita è anche la Casa *Mandrova hiša*.

Samo Kutin è un polistrumentista, noto per il suo utilizzo di strumenti musicali e dispositivi sonori non convenzionali e fatti a mano, come l'Hurdy Gurdy medievale. Nel campo dell'improvvisazione libera, si dedica intensamente alla ricerca, alla scoperta e alla manipolazione di diverse potenzialità sonore e dimensioni acustiche, dal rumore delicato ai ronzii rumorosi, dai colpi lievi ai lamenti insopportabili. Si dedica sempre più alla registrazione sul campo in ambienti naturali, con cui affronta interrogativi sulle possibilità di cooperazione sonora ed esistenziale con le varie forme di vita presenti. Attraverso il suo lavoro, tocca quindi importanti questioni sulla natura umana, l'esistenza e l'impatto sul pianeta.

Enja Grabrijan è una strumentista, illustratrice ed etnologa slovena, il cui lavoro è incentrato sulla percezione umana dell'ambiente, in particolare delle

risorse naturali come il suolo. Combina la ricerca antropologica con illustrazioni e interventi musicali basati sull'uso di strumenti a corda, suoni e rumori naturali.

/

Anima Spirare: Aeolian harp

PLATEAURESIDUE,

Samo Kutin, Enja Grabrijan

The aeolian harp is a 13-string instrument that is played by the wind. It has been designed and created in order to enable the wind to contribute to the sound design of the emerging project *Anima Spirare*, in which the authors respond to the construction of wind farms in unspoiled locations in the south of Slovenia.

The sounding board of the instrument has been created using wood from a nearly 6,500-year-old fir tree, found in a shallow depression (“kal”) in the settlement of Čadrg by brothers Samo and Jani Kutin. Since their finding, the wood has been used to manufacture numerous instruments, such as this aeolian harp. The aerodynamic cover of the aeolian harp is decorated with an intarsia made from the wood of the same fir tree, challenging the question of how humans use natural resources, as well as invoking a modern view of environmentalism and the so-called green transition.

PLATEAURESIDUE is the imaginative moniker of the award-winning duo — Aljaž Celarc (born in 1989, with a BA in Geography from the Faculty of Arts in SI and an MA in Photography from AKV St. Joost in NL) and Eva Pavlič Seifert (also born in 1989, with a BA in Art History from the Faculty of Arts in SI and an MA in Visual Culture from Aalto University in FI).

Music:

Samo Kutin, Enja Grabrijan

Sound:

Mauricio Valdés San Emeterio

In their works, they delve into the realms of landscape ecology and new media, exploring innovative approaches to enhance public consciousness. Their creative process invariably amplifies the voices of project participants and natural elements such as rocks, air, organisms, and assorted amalgamations of matter, which they ingeniously reconfigure into novel forms and media systems. Immersive video installations lie at the core of their artistic production. They reside and work in the Slovene village of Novi Kot, nestled within the forested expanse between Goteniška Gora and Snežnik. Another one of their lifelong projects is *Hiša Mandrova* (*A House Called Mandrova*).

Samo Kutin is a multi-instrumentalist, known for his use of unconventional homemade musical instruments and sound sources, such as the “hurdy gurdy” musical instrument from the Middle Ages. In the field of free improvisation, he is intensively involved in searching, discovering, and manipulating various sound potentials and acoustic dimensions, from gentle murmurs to tumultuous drones, from soft knocking to insufferable squeaking. He is increasingly concentrating on field recording in the natural environment, lifting the veil of questions dealing with the possibilities of sound and existential cooperation with various life forms. His actions touch on important questions of the human nature, existence, and impact on the planet.

Enja Grabrijan is a Slovenian instrumentalist, illustrator, and ethnologist whose work revolves around the human perception of the environment, particularly natural sources such as soil. Her anthropological research is combined with illustrations and music interventions based on the use of string instruments, natural sounds, and noises.

Razstava
Smrt interneta /
Mostra
La morte di Internet /
Exhibition
The Dead Internet

17. 10.–2. 11. 2025, Palača Gravisi-Buttorai

Smrt interneta, kot ga vidijo mlade umetnice in umetniki ter oblikovalke in oblikovalci

To je prvo večmesečno sodelovanje med umetniško-znanstvenim laboratorijem HEKO in študentkami in študenti oddelka Vizualne umetnosti in oblikovanja Pedagoške fakultete, ki spada pod okrilje Univerze na Primorskem. Skupaj z umetnikom in kustosom Markom Vivodo smo celoten spomladanski semester študijskega leta 2024/25 razvijali umetniška dela, osredotočena na temo »Smrt interneta«. Tema je sprožila intenzivno razmišljanje in samorefleksijo študentk in študentov kot odziv na aktualno vprašanje vloge umetne inteligence, robotov, prisotnosti družbenih omrežij, njihovih potencialov ter pasti za prihodnost. Občutki navdušenja in odobravanja so pomešani z občutki odtujenosti in osamljenosti. Na festival IZIS so se uvrstila tri študentska dela, katera vsako na svoj način raziskujejo odnos človeka do novih tehnologij, do drugih in do samega sebe.

To so umetniška dela mladih ljudi, novih umetnic, umetnikov in oblikovalk ter oblikovalcev, ki bodo to prihodnost soustvarjali najbolj intenzivno in jo živeli, zato je njihov pogled še posebej relevanten.

Delo Maksa Vertnika in Lazarja Daneva z naslovom *Project_Bunker* ponuja alternativno spletno stran za družbeno kritične vsebine, ki jih objavljajo ljudje. Dostop do njih je zakodiran v plakatih, postavljenih v različnih javnih prostorih. Instalacija prikazuje sodobni internet kot skupek napak, fragmentov in algoritmov; sistem, ki še deluje, a brez pravega človeškega pomena ali avtentične prisotnosti. Projekt torej ne deluje zgolj nostalgичno, temveč tudi kritično; povezani smo bolj kot kadarkoli, a nikoli nismo bili bolj odsotni in osamljeni v tej digitalni puščavi, ki je bila včasih oaza.

Drugo umetniško delo *VoxDei 2.5* avtorjev Gaja Kramarja, Tilna Preliča in Tie Štefančič je neke vrste digitalna molilnica, kjer tehnologija nastopa kot duhovna avtoriteta. Ritual se začne s parodijo žrtvovanja zasebnosti, ki vodi obiskovalca do »božanskega« algoritemskega odgovora. Satirični obred spodbuja k premisleku, kako internet postaja nova oblika duhovnosti, zgrajena na algoritmihi, propagandi in praznih obljubah odrešitve.

Videoanimacija *Čez nulo* Ive Gjorgjievске naslavlja občutke brezupa, ujetosti in odtujenosti. Glavni junak animirane zgodbe je dinosaver, ki je metaforična manifestacija tako napredka tehnologije kot tudi socialne odtujenosti. Kot osamljeni popotnik raziskuje zapuščena prostranstva nekoč živahnega interneta, kjer se sooča s praznino in neprestanim iskanjem globljega smisla. Smrt interneta v bistvu ni konec, temveč zgolj nadaljevanje tehnološkega razvoja in neizogibnega samouničenja tako ljudi kot tehnologije.

Mentorica: izr. prof. dr. Polonca Lovšin

/

La morte di Internet vista da giovani artisti e designer

Si tratta della prima collaborazione durata vari mesi tra il laboratorio di arte e scienza HEKA e gli studenti del Dipartimento di Arti Visive e Design della Facoltà di Scienze della Formazione, che rientra nell'ambito dell'Università del Litorale. Insieme all'artista e curatore Marko Vivoda, abbiamo dedicato l'intero semestre primaverile dell'anno accademico 2024/25 allo sviluppo di opere d'arte incentrate sul tema „La morte di Internet“. Il tema ha stimolato un'intensa riflessione e auto-riflessione tra gli studenti, in risposta all'attuale questione del ruolo dell'intelligenza artificiale, dei robot, della

presenza dei social network, del loro potenziale e delle insidie per il futuro. Sentimenti di entusiasmo e approvazione si mescolano a sentimenti di alienazione e solitudine. Per il festival IZIS sono state selezionate tre opere degli studenti, ognuna delle quali esplora a modo suo il rapporto degli esseri umani con le nuove tecnologie, con gli altri e con se stessi.

Si tratta di opere d'arte di giovani, nuovi artisti, artisti e designer, e designer che co-creeranno questo futuro con la massima intensità e lo vivranno, ed è per questo che la loro prospettiva è particolarmente rilevante.

L'opera di Maks Vertnik e Lazar Danev, intitolata *Project_Bunker*, offre un sito web alternativo per contenuti socialmente critici pubblicati da persone. L'accesso è codificato in poster affissi in vari spazi pubblici. L'installazione raffigura l'internet moderno come un insieme di errori, frammenti e algoritmi; un sistema che funziona ancora, ma privo di un reale significato umano o di una presenza autentica. Il progetto, quindi, opera non solo in modo nostalgico, ma anche critico; siamo più connessi che mai, ma non siamo mai stati così assenti e soli in questo deserto digitale che un tempo era un'oasi.

La seconda opera *VoxDei 2.5* degli autori Gaj Kramar, Tilen Prelič e Tia Štefančič è una sorta di sala di preghiera digitale, dove la tecnologia funge da autorità spirituale. Il rituale inizia con una parodia del sacrificio della privacy, conducendo il visitatore a una risposta algoritmica „divina“. Il rituale satirico incoraggia la riflessione su come Internet stia diventando una nuova forma di spiritualità, costruita su algoritmi, propaganda e vuote promesse di salvezza.

La videoanimazione *Oltre le Zero* di Iva Gjorgjievska affronta sentimenti di disperazione, intrappolamento e alienazione. Il personaggio principale della storia animata è un dinosauro, manifestazione metaforica

sia del progresso tecnologico che dell'alienazione sociale. Come viaggiatore solitario, esplora le distese abbandonate di quella che un tempo era una rete vibrante, dove si confronta con il vuoto e con una costante ricerca di un significato più profondo. La morte di Internet non è in realtà la fine, ma semplicemente la continuazione dello sviluppo tecnologico e l'inevitabile autodistruzione sia delle persone che della tecnologia.

Mentore: Prof.ssa Dott.ssa Polonca Lovšin

/

The Dead Internet, as seen by young artists and designers

This is the first long-term collaboration between the HEKA art and science laboratory and the students of the Department of Visual Arts and Design at the Faculty of Education, part of the University of Primorska. Together with artist and curator Marko Vivoda, we spent the entire spring semester of the 2024/25 academic year developing artworks focused on the theme “The Dead internet.” The theme sparked deep reflection and self-examination among the students, as a response to the pressing questions surrounding the role of artificial intelligence, robotics, and the omnipresence of social media — their potentials as well as their dangers for the future. Feelings of excitement and fascination intertwine with those of alienation and solitude.

Three student works were selected for presentation at the IZIS Festival, each exploring, in its own way, the human relationship with new technologies, with others, and with oneself. These are the works of young people — emerging artists and designers — who will shape and live this future most intensely; their perspective is therefore particularly relevant.

Project_Bunker, by Maks Vertnik and Lazar Danev, offers an alternative website for socially critical content shared by people. Access to the platform is encrypted in posters placed throughout various public spaces. The installation depicts the contemporary internet as a collage of errors, fragments, and algorithms — a system that still functions, yet lacks genuine human meaning or authentic presence. The project is not merely nostalgic but also critical: we are more connected than ever, yet never more absent and isolated in this digital desert that was once an oasis.

VoxDei 2.5, by Gaj Kramar, Tiln Prelič, and Tia Štefančič, is a kind of digital chapel in which technology assumes the role of a spiritual authority. The ritual begins with a parody of sacrificing one's privacy, guiding the visitor toward a "divine" algorithmic response. This satirical ceremony provokes reflection on how the internet is becoming a new form of spirituality — built upon algorithms, propaganda, and empty promises of salvation.

The video animation *Čez nulo* by Iva Gjorgjievska addresses feelings of despair, entrapment, and alienation. The protagonist of the animated story is a dinosaur — a metaphorical manifestation of both technological progress and social isolation. As a lonely wanderer, it roams the deserted expanses of what was once a vibrant internet, confronting emptiness and the constant search for deeper meaning. The death of the internet is, in essence, not the end, but a continuation of technological evolution and the inevitable self-destruction of both humanity and technology.

Mentor: Assoc. Prof. Dr. Polonca Lovšin





Search st.



Čez Nulo

Iva Gjorgjievska

Kratki animirani film *Čez nulo* raziskuje kompleksen odnos med ljudmi in tehnologijo, s poudarkom na naši vse večji odvisnosti od digitalnega sveta. Skozi simboliko in pripovedi namiguje na občutke brezupa, ujetosti in odtujenosti, ki jih naslavlja skozi nihilistične in absurdne teme. Zgodba sledi dinozavru, utelešenju digitalne zvesti, katerega zasnovo je navdihnila brezpovezavna igra brskalnika Google Chrome. Dinozaver je metaforična manifestacija tako napredka tehnologije kot tudi socialne odtujenosti. Kot osamljeni popotnik raziskuje zapuščena prostranstva nekoč živahnega interneta, kjer sooča praznino in neprestano iskanje globljega smisla. Smrt interneta v bistvu ni konec, temveč zgolj nadaljevanje tehnološkega razvoja in neizogibnega samouničenja tako ljudi kot tehnologije.

Medij:

2D-animacija v zanki (02'05")

Zvok:

Open Source

Matering zvoka:

Iva Gjorgjievska

Svetovanje:

Polonca Lovšin, Dragana Sapanjoš

Zahvala:

Polonca Lovšin, Dragana Sapanjoš,

Marko Vivoda

Produkcija:

Iva Gjorgjievska, 2025

Mezzo:

animazione in loop 2D (02'05")

Suono:

Open Source

Masterizzazione del suono:

Iva Gjorgjievska

Consulenza:

Polonca Lovšin, Dragana Sapanjoš

Ringraziamenti:

Polonca Lovšin, Dragana Sapanjoš,
Marko Vivoda

Produzione:

Iva Gjorgjievska, 2025

< Foto/Photo: DK

Oltre lo zero

Iva Gjorgjievska

Il cortometraggio animato *Oltre lo zero* esplora la complessa relazione tra esseri umani e tecnologia, concentrandosi sulla nostra crescente dipendenza dal mondo digitale. Attraverso simbolismo e narrazione, allude a sentimenti di disperazione, intrappolamento e alienazione, che affronta attraverso temi nichilisti e assurdi. La storia segue un dinosauro, incarnazione della lealtà digitale, il cui design è stato ispirato dal gioco offline del browser Google Chrome. Il dinosauro è una manifestazione metaforica sia del progresso tecnologico che dell'alienazione sociale. Come viaggiatore solitario, esplora le desolate distese di quella che un tempo era una rete vibrante, dove si confronta con il vuoto e una costante ricerca di significati più profondi. La morte di Internet non è in realtà la fine, ma semplicemente la continuazione dello sviluppo tecnologico e l'inevitabile autodistruzione sia degli esseri umani che della tecnologia.

/

Over Zero

Iva Gjorgjievska

The animated short film *Over zero* explores the relationship between people and their dependency on technology, hinting at the feeling of purposelessness through themes of nihilism and the absurd. The narrative follows a dinosaur, a form of digital consciousness inspired by the offline Google Chrome game. The dinosaur is a metaphoric manifestation of the advancement of technology, as well as social alienation. As a lone traveller, he explores the deserted lands of what was once the internet, where he is faced with silence and the

Medium:

2D loop animation (02'05")

Sound:

Open Source

Sound mastering:

Iva Gjorgjievska

Consultancy:

Polonca Lovšin, Dragana Sapanjoš

Many thanks to:

Polonca Lovšin, Dragana Sapanjoš,
Marko Vivoda

Production:

Iva Gjorgjievska, 2025

continuous search for deeper purpose. The death of the internet is not inherently the end, merely a continuation of the technological advancement and the inevitable self-destruction, both of humanity and technology.



Projekt je nastal kot prvo večmesečno sodelovanje med umetniško-znanstvenim laboratorijem HEKA pri PiNI in Oddelkom za vizualne umetnosti in oblikovanje Pedagoške fakultete Univerze na Primorskem.

VoxDei 2.5

Gaj Kramar, Tilen Prelič, Tia Štefancič

Digitalna molilnica *VoxDei 2.5* raziskuje teorijo mrtvega interneta kot satiričen odsev sodobne digitalne kulture. Internet, ki je bil nekoč prostor odprte komunikacije, je danes mreža algoritmov, botov in generiranih vsebin, kjer človeški glas izgublja pomen. Instalacija preizprašuje to »smrt« interneta ne kot konec, temveč kot zlitje interneta z vsakdanjostjo, kjer ga doživljamo kot del sebe. V obliki digitalne religije tehnologija nastopa kot duhovna avtoriteta. Ritual se začne s parodijo žrtvovanja zasebnosti, ki vodi obiskovalca do »božanskega« algoritemskega odgovora – naključne fraze, ki združuje ironijo, kritiko in absurd. Satirični obred spodbuja k premisleku, kako internet postaja nova oblika duhovnosti, zgrajena na algoritmih, propagandi in praznih obljubah odrešitve.

/

Il progetto è nato come prima collaborazione durata vari mesi tra il laboratorio di arte e scienza HEKA presso PiNA e il Dipartimento di arti visive e design della Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università del Litorale.

VoxDei 2.5

Gaj Kramar, Tilen Prelič, Tia Štefancič

La sala di preghiera digitale *VoxDei 2.5* esplora la teoria dell'internet morto come riflessione satirica della cultura digitale contemporanea. Internet, un tempo spazio di comunicazione aperta, è ora una rete di algoritmi, bot e contenuti generati, dove la voce umana sta perdendo il suo significato. L'installazione interroga questa „morte“ di Internet non come una fine, ma come una fusione di Internet con la vita quotidiana, dove la sperimentiamo come parte di noi stessi. Nella forma di una religione digitale, la tecnologia appare come un'autorità spirituale. Il rituale inizia con una parodia del sacrificio della privacy, che conduce il visitatore a una risposta algoritmica „divina“ – una frase casuale che combina

< Foto/Photo: Aleš Rosa

ironia, critica e assurdità. Il rituale satirico incoraggia la riflessione su come Internet stia diventando una nuova forma di spiritualità, costruita su algoritmi, propaganda e vuote promesse di salvezza.

/

VoxDei 2.5

Gaj Kramar, Tilen Prelič, Tia Štefančič

The digital Prie-dieu *VoxDei 2.5* explores *The Dead Internet* theory as a satirical reflection of contemporary digital culture. Once a space of open communication, the internet has become a network of algorithms, bots, and generated content, where the human voice loses its significance. The installation questions this “death” of the internet not as the end, but as its fusion with everyday life, becoming an integral part of ourselves rather than a separate technology. In the form of a digital religion, technology takes on the role of spiritual authority. The ritual begins with a parody of the sacrifice of privacy, leading the visitor toward a “divine” algorithmic response — a random phrase blending irony, critique, and absurdity. This satirical rite invites reflection on how the internet is becoming a new form of spirituality, built on algorithms, propaganda, and empty promises of salvation.

The project was developed as the first long-term collaboration between the HEKA art-science laboratory at PiNA and the Department of Visual Arts and Design of the Faculty of Education, University of Primorska.

Koncept:

Maks Vertnik & Lazar Danev,
2025

**Oblikovanje grafita, vizualna
podoba:**

Maks Vertnik, 2025

Front-end development:

Lazar Danev, Maks Vertnik

Back-end development:

Lazar Danev

Svetovanje:

dr. Polonca Lovšin, Marko Vivoda

Zahvala:

dr. Polonca Lovšin, Marko Vivoda,
HEKA, PiNA

PROJ3CT_BUNK3R

Maks Vertnik, Lazar Danev

PROJ3CT_BUNK3R raziskuje pojav »mrtvega interneta« – digitalnega prostora, kjer je meja med človeškim in umetno inteligenco zlahka zabrisana. Skozi združevanje uličnega grafita (ki vsebuje šifrirana sporočila) in spletne strani, ki deluje kot digitalni bunker 21. stoletja – prostor učenja, raziskovanja in kreativnosti – inštalacija prikazuje sodobni internet kot združek napak, fragmentov in algoritmov: sistem, ki še deluje, a brez pravega človeškega pomena ali avtentične prisotnosti. To simboliko vidimo v grafitu, ki ga sestavljajo »blue screen« napake, opozorilna okna in binarna koda. Preko tega pa pridemo do spletne strani, ki predstavlja bolj preprosto in človeško obliko interneta, s katero nas je večina odraščala. Projekt torej ne deluje samo nostalgичno, temveč kritično; povezani smo bolj kot kadarkoli, a nikoli nismo bili bolj odsotni in osamljeni v tej digitalni puščavi, ki je bila včasih oaza. *PROJ3CT_BUNK3R* spodbuja refleksijo o digitalnem svetu in ustvarja varno okolje, kjer lahko ponovno doživimo človeški internet – brez manipulacij, lažnih informacij, algoritemskih omejitev in digitalnega nadzora.

/

PROJ3CT_BUNK3R

Maks Vertnik, Lazar Danev

PROJ3CT_BUNK3R esplora il fenomeno dell'“internet morto” – uno spazio digitale dove il confine tra intelligenza umana e artificiale è facilmente sfumato. Attraverso la combinazione di graffiti di strada (contenenti messaggi crittografati) e un sito web che funge da bunker digitale del XXI secolo – uno spazio per l'apprendimento, la ricerca e la creatività – l'installazione mostra l'internet

moderno come un insieme di errori, frammenti e algoritmi: un sistema che funziona ancora, ma senza alcun vero significato umano o presenza autentica. Vediamo questo simbolismo in graffiti, costituiti da errori „schermata blu“, finestre di avviso e codice binario. Attraverso questo, arriviamo a un sito web che presenta una forma più semplice e umana di internet con cui la maggior parte di noi è cresciuta. Quindi il progetto non è solo nostalgico, ma anche critico; siamo più connessi che mai, ma non siamo mai stati così assenti e soli in questo deserto digitale che una volta era un'oasi. *PROJ3CT_BUNK3R* incoraggia la riflessione sul mondo digitale e crea un ambiente sicuro in cui possiamo rivivere un internet umano – senza manipolazioni, false informazioni, limitazioni algoritmiche e controllo digitale.

/

Concetto:

Maks Vertnik e Lazar Danev, 2025

Progettazione di graffiti, immagine visiva:

Maks Vertnik, 2025

Sviluppo front-end:

Lazar Danev, Maks Vertnik

Sviluppo back-end:

Lazar Danev

Consulenza:

Dott.ssa Polonca Lovšin,

Marko Vivoda

Ringraziamenti:

Dott.ssa Polonca Lovšin,

Marko Vivoda, HEKA, PiNA



Concept:

Maks Vertnik & Lazar Danev,
2025

Graffiti design, visual identity:

Maks Vertnik, 2025

Front-end development:

Lazar Danev, Maks Vertnik

Back-end development:

Lazar Danev

Consultancy:

Dr. Polonca Lovšin, Marko Vivoda

Acknowledgements:

Dr. Polonca Lovšin, Marko Vivoda,
HEKA, PiNA

PROJ3CT_BUNK3R

Maks Vertnik, Lazar Danev

PROJ3CT_BUNK3R explores the phenomenon of the “dead internet” — a digital space where the boundary between human and artificial intelligence has become easily blurred. By merging street graffiti (containing encrypted messages) with a website that functions as a digital bunker of the 21st century — a space for learning, exploration, and creativity — the installation portrays the modern internet as a fusion of errors, fragments, and algorithms: a system that still operates, but without genuine human meaning or presence. This symbolism appears in the graffiti itself, composed of “blue screen” errors, warning windows, and binary code. Through this, we reach the website, which represents a simpler, more human form of the internet that most of us grew up with. Thus, the project is not merely nostalgic, but also critical; we are more connected than ever before, yet have never been more absent and lonely in this digital desert that was once an oasis. *PROJ3CT_BUNK3R* encourages reflection on the digital world and creates a safe environment where we can once again experience a human internet — free from manipulation, misinformation, algorithmic limitations, and digital surveillance.

Zvočna instalacija / Installazione sonora / Sound installation

17. 10.–2. 11. 2025, Bastion

Zvok:

Mauricio Valdés San Emeterio

Zahvala:

Ana Markežič

Produkcija:

Summer Sessions, 2025

Koprodukcija:

Projekt je nastal v koprodukciji V2__Lab for the Unstable Media in HEKA/PiNA. Izveden je bil v sklopu umetniških in tehnoloških rezidenc Summer Sessions.

Pluviofon

Jan Christian Schulz

Pluviofon, akustična postaja za spremljanje padavin, zasnovana kot velik resonator, deluje hkrati kot znanstvena naprava in zvočni instrument. Kontaktni mikrofoni in stekleni resonatorji zajemajo akustične odtise dežnih kapljic, kar skozi zvok omogoča preučevanje intenzitete, časovnih intervalov in porazdelitve velikosti kapljic. Instalacija ni namenjena le pridobivanju podatkov, temveč jih pretvarja v razvijajoče se zvočne krajine, ki naravne pojave spreminjajo v otipljivo akustično izkušnjo.

Jan Christian Schulz je oblikovalec in raziskovalec, ki deluje v Nemčiji in na Nizozemskem. Njegovo delo povezuje področji oblikovanja in znanosti, kjer z uporabo naravnih in tehnoloških materialov raziskuje okoljske procese ter nastajanje odnosov v naravi. V svojih zadnjih projektih te materiale uporablja kot sredstvo za razumevanje in predstavljanje različnih načinov povezovanja z živimi ekosistemi.

/

Suono:

Mauricio Valdés San Emeterio

Ringraziamento:

Ana Markežič

Produzione:

Summer Sessions, 2025

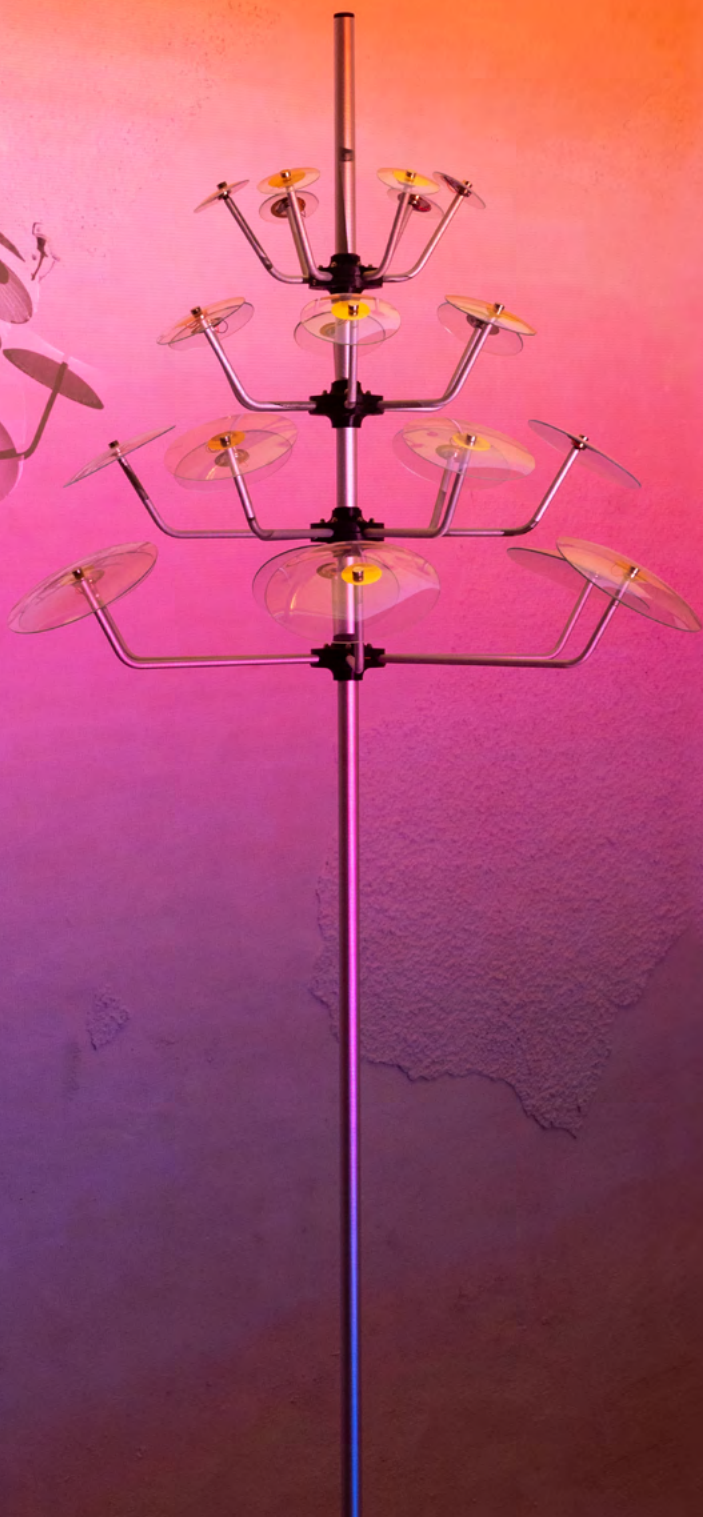
Coproduzione:

Il progetto è stato coprodotto da V2__Lab per Unstable Media e HEKA/PiNA nell'ambito delle residenze artistiche e tecnologiche Summer Sessions.

Il Pluviofono

Jan Christian Schulz

Il Pluviofono, una stazione di monitoraggio acustico della pioggia, progettata come un risonatore su larga scala, monitora le precipitazioni sia come dispositivo scientifico che come strumento sonoro. Microfoni a contatto e risonatori in vetro catturano le impronte acustiche delle gocce di pioggia, consentendo di studiarne l'intensità, la scala temporale e la distribuzione dimensionale attraverso il suono. Oltre a generare dati, l'installazione trasforma questi segnali in paesaggi sonori in evoluzione,



rendendo questi fenomeni ambientali tangibili come un'esperienza acustica.

Jan Christian Schulz è un designer e ricercatore transdisciplinare che vive in Germania e nei Paesi Bassi. Operando all'intersezione tra design e scienza, indaga i processi ambientali e l'emergere di relazioni ecosistemiche attraverso l'interazione con materiali naturali e tecnologici. Nei suoi progetti più recenti, questi materiali diventano media per comprendere, elaborare e comunicare diverse modalità di interazione con ecosistemi viventi.

/

Sound:

Mauricio Valdés San Emeterio

Many thanks to:

Ana Markežič

Production:

Summer Sessions, 2025

Co-production:

The project was co-produced by V2_Lab for the Unstable Media and HEKA/PiNA as part of Summer Sessions art and technology residencies.

Pluviophone

Jan Christian Schulz

The Pluviophone, an acoustic rain monitoring station designed as a large-scale resonator, monitors precipitation as both a scientific device and a sonic instrument. Contact microphones and glass resonators capture the acoustic imprints of raindrops, allowing intensity, time scale, and drop-size distribution to be studied through sound. Beyond generating data, the installation transforms these signals into evolving soundscapes, making environmental phenomena tangible as an acoustic experience.

Jan Christian Schulz is a designer and transdisciplinary researcher based in Germany and the Netherlands. Operating at the intersection of design and science, he investigates environmental processes and the emergence of ecosystemic relationships through interaction with natural and technological materials. In his recent projects, these materials become media to understand, process, and communicate different ways of engaging with lively ecosystems.

< Foto/Photo: DK

Performansi / Le performance / Performances

17. 10.–2. 11. 2025, Bastion

#13 IZIS: Konec sporočila, performansi

Kot zvočnega sokustosa 13. izdaje festivala IZIS me je tema »konec sporočila« dohitela v trenutku, ko je poplavi referenc, zgodovine in signalov malodane nemogoče ubežati. Zvok, ki je nekoč služil kot osrednji sistem za dispečiranje podatkov, se danes istočasno prebija v ospredje in ostaja neopažen kot šum iz ozadja z gestami v ospredju, hauntološki odmev in radikalen predlog. Prav ničesar ni več mogoče osmisлити v čisti izolaciji, saj je vsak del zgrajen iz izposojenih, mutiranih in premešanih ostankov, ki nadaljujejo duhovne zanke, ki jih opisuje hauntologija in v katerih je vsako sporočilo obenem zamujeno in že prejeta.

V programu letošnjih performansov je do potankosti zajeta prav ta pluralnost. Naš izbor zajema najmlajše eksperimentatorje in že priznane, uveljavljene glasove ter združuje umetnike, ki se izražajo s kombinacijo plesa, spekulativne fikcije ter poglobljenih avdiovizualnih oblik. V sodelovanju med Ido Hiršenfelder in Anamario Bagarić se zvok na primer preliva skozi telesa, podobno kot svet preplavljajo informacije, ki razdirajo ovire med notranjo in zunanjo krajino. V performansu Maje Smrekar nam zvok odpira futuristične portale in pričara atmosfere, v katerih se prepletajo vrste, tehnologije in spomin.

Kljub temu, da nič seveda ne more biti popolnoma novo, se letošnji performansi odlikujejo po generacijski, formalni in konceptualni raznolikosti pristopov. Program se je preoblikoval v kratek, močan in nepredvidljiv zgoščen signal, v katerem se prepletajo in ponovno kombinirajo reference, iz hrupa pa nato izhajajo nove oblike. »Konec sporočila« ne pomeni tišine, pač pa spektralno obstojnost komunikacije: prostor, v katerem poslano odmeva, se popači in se preoblikuje prek teles, strojev in časovnih pokrajin.

Mauricio Valdés San Emetrio

#13 IZIS: Fine del messaggio, le performance

In qualità di co-curatore sonoro della 13° edizione di IZIS, il tema della „fine del messaggio“ si colloca in un momento in cui il flusso di riferimenti, storie e segnali è diventato impossibile da superare. Il suono, un tempo elemento centrale della trasmissione dei messaggi, oggi entra ed esce dalla messa a fuoco: rumore di fondo e gesto in primo piano, eco hauntologico e proposta radicale, tutto in una volta. Nulla emerge ora in puro isolamento: ogni pezzo è costruito da resti – presi in prestito, mutati, remixati, in continuità con i loop spettrali descritti dall’hauntologia, dove ogni messaggio è allo stesso tempo ritardato e già ricevuto.

Il programma delle performance di quest’anno ha abbracciato questa pluralità. La nostra selezione spazia dai più giovani sperimentatori a voci acclamate, unendo artisti le cui pratiche fondono danza, narrativa speculativa e forme audiovisive immersive. Come nella collaborazione di Ida Hiršenfelter con Anamaria Bagarić, il suono filtra attraverso i corpi mentre il mondo trabocca di informazioni, dissolvendo le barriere tra paesaggi interiori ed esteriori. Nella performance di Maja Smrekar, l’audio apre portali futuristici, evocando atmosfere in cui specie, tecnologia e memoria si mescolano.

Pur riconoscendo che nulla può mai essere completamente nuovo, le performance di quest’anno hanno insistito su una diversità di approcci: generazionale, formale e concettuale. Il programma è diventato un segnale condensato – breve, forte e imprevedibile – in cui i riferimenti si susseguono e si ricombinano, e nuove forme emergono dal rumore. „Fine del messaggio“ non significa silenzio, ma la persistenza spettrale della comunicazione: uno spazio in cui ciò che è stato inviato risuona, si distorce e si trasforma attraverso corpi, macchine e paesaggi temporali.

Mauricio Valdés San Emeterio

#13 IZIS: End of message, performances

As sound co-curator of the 13th edition of IZIS, the “end of message” theme lands at a moment when the flood of references, histories, and signals has become impossible to outrun. Sound, once a central dispatch of messages, today moves in and out of focus: background noise and foreground gesture, hauntological echo, and radical proposition all at once. Nothing emerges in pure isolation now; every piece is built from remnants — borrowed, mutated, remixed, continuing the ghostly loops described by hauntology, where every message is both delayed and already received.

This year’s performance program embraced that plurality. Our selection ranges from the youngest experimenters to acclaimed voices, uniting artists whose practices blend dance, speculative fiction, and immersive audiovisual forms. As in Ida Hiršenfelder’s collaboration with Anamaria Bagarić, sound seeps through bodies as the world overflows with information, dissolving barriers between inner and outer landscapes. In Maja Smrekar’s performance, the audio opens futurist portals, conjuring atmospheres where species, technology, and memory intermingle.

While acknowledging that nothing can ever be entirely new, the performances this year insisted on a diversity of approaches: generational, formal, and conceptual. The program became a condensed signal — short, strong, and unpredictable — where references loop and recombine, and new forms emerge from the noise. “End of message” does not mean silence, but the spectral persistence of communication: a space where what has been sent resonates, distorts, and transforms across bodies, machines, and timescapes.

Mauricio Valdés San Emeterio



remixing myself

Julius von Lorentz

17. 10. 2025, Bastion

Projekt *remixing myself* razkriva nove razsežnosti že videnega. Če si že poznano ogledamo z drugega zornega kota, lahko pridobimo nove vpoglede, kar nam malce popestri pogled na svet. Naši možgani pravzaprav neprestano kombinirajo vtise in znanje na različne načine ter v tem procesu oblikujejo nove ideje. Glasbeni remiksi so zato postali vse pomembnejše komponente mojega umetniškega ustvarjanja. Moji prvi zabavni projekti so se kmalu razvili v dela, ki so mi pomagala ponovno razmisliti o svoji vlogi skladatelja iz 21. stoletja. (Julius von Lorentz)

Julius von Lorentz je nemški skladatelj, performer in producent, ki se umetniško izraža v različnih medijih. Njegova dela nihajo med mehansko človeškimi in čutno tehničnimi zvoki, pod vprašaj postavljajo klišeje in premikajo meje pomena »sodobne umetniške glasbe«. Žirija festivala LEIPZIGSTIFTUNG je v letu 2025 njegovo glasbo opisala kot »v enaki meri bistveno in meditativno, ki ti da misliti na najlepši možen način«. Poleg nagrade festivala LEIPZIGSTIFTUNG je Julius von Lorentz prejel posebno nagrado na tekmovanju Fanny Mendelssohn Composition Competition (2024), nagrado Orkest de Ereprijs Commission Prize na tekmovanju YCM Apeldoorn (2024) in prvo nagrado na mednarodnem tekmovanju »New Music Generation« v Astani (2023). Njegova dela so Arditti Quartet, Ensemble Musikfabrik, Orkest de Ereprijs, Sinfonietta Dresden, Tempus Konnex, Continuum XXI, MCME in pevci Neue Vocalsolisten Stuttgart and Auditiv Vokal med drugim izvajali na festivalih, kot so wien modern, moers festival, .abeceda Contemporary Music Festival, next generation_X Karlsruhe, IMPULS Saxony-Anhalt in Frequenz_Kiel. Julius von Lorentz je bil leta 2022 pod sponzorstvom Jeunesses Musicales Deutschlang gostujoči umetnik v umetniški

hiši Künstlerhaus Schloss Wiepersdorf, od leta 2023 pa prejema štipendijo Studienstiftung des Deutschen Volkes. Junija 2025 je bil gostujoči skladatelj na Tednu sodobne glasbe Bled v Sloveniji.

/

remixing myself

Julius von Lorentz

17/10/2025, Bastione

Remixing myself stesso offre una nuova prospettiva sulle cose. Guardare qualcosa da una prospettiva diversa può aiutare ad acquisire nuove intuizioni, rendendo le cose più interessanti. Infatti, il nostro cervello remixa costantemente impressioni e conoscenze, formando nuove idee in questo processo. Quindi il remix della musica è diventato sempre più importante nella mia pratica artistica. Dopo aver iniziato con progetti divertenti, si è presto evoluto in qualcosa che mi ha fatto riconsiderare il mio ruolo di compositore del XXI secolo. (Julius von Lorentz)

Julius von Lorentz è un compositore, interprete e produttore tedesco che lavora con diversi media. Le sue opere oscillano tra suoni meccanicamente umani e suoni sensualmente tecnici, sfidando i cliché e spostando i confini del significato di „musica d’arte contemporanea“. Per questo motivo, la sua musica è stata descritta dalla giuria della LEIPZIGSTIFTUNG 2025 come „altrettanto vitale, riflessiva e stimolante nel modo più bello“. Oltre al premio della LEIPZIGSTIFTUNG, Julius von Lorentz ha ricevuto il premio speciale al Concorso di Composizione Fanny Mendelssohn (2024), il Premio Orkest de Ereprijs Commission allo YCM Apeldoorn (2024) e il primo premio al concorso internazionale di composizione „New Music Generation“ di Astana (2023). Le sue opere sono state eseguite dall’Arditti Quartet,

Svetovanje:

Franz Martin Olbrisch,
prof. Stefan Prins

Zahvala:

Mauricio Valdés San Emeterio,
Victoria Herraiz Crone,
Mirtò Kaitanidou

Produkcija:

Julius von Lorentz, 2022–25

Consulenza:

Franz Martin Olbrisch,
Prof. Stefan Prins

Si ringraziano:

Mauricio Valdés San Emeterio,
Victoria Herraiz Crone,
Mirtò Kaitanidou

Produzione:

Julius von Lorentz, 2022-25

Ensemble Musikfabrik, Orkest de Ereprijs, Sinfonietta Dresden, Tempus Konnex, Continuum XXI, MCME e da cantanti del Neue Vocalsolisten Stuttgart e Auditiv Vokal in festival tra cui wien modern, moers festival, .abeceda Contemporary Music Festival, next generation_X Karlsruhe, IMPULS Saxony-Anhalt e Frequenz_Kiel. Nel 2022 Julius von Lorentz è stato Artist in Residence presso il Künstlerhaus Schloss Wiepersdorf, sponsorizzato da Jeunesses Musicales Deutschland, e dal 2023 è borsista della Studienstiftung des Deutschen Volkes. Nel giugno 2025 è stato compositore residente alla Settimana della musica contemporanea di Bled in Slovenia.

/

remixing myself

Julius von Lorentz

17/10/2025, Bastion

Remixing myself offers a fresh perspective on things. Looking at something from a different angle can help you gain new insights, making things more interesting. In fact, our brain is constantly remixing impressions and knowledge, forming new ideas in that process. So remixing music has become increasingly important in my artistic practice. Having started with fun projects, it soon evolved into something that made me rethink my role as a 21st-century composer. (Julius von Lorentz)

Julius von Lorentz is a German composer, performer and producer working across different media. His works oscillate between mechanically human and sensually technical sounds, challenging clichés and shifting the boundaries of what ‘contemporary art music’ means. Therefore, his music has been described by the LEIPZIGSTIFTUNG-Jury 2025 as “equally vital and reflective and thought-provoking in the most beautiful way”. In addition to the



Consultancy:

Franz Martin Olbrisch,
Prof. Stefan Prins

Many thanks to:

Mauricio Valdés San Emeterio,
Victoria Herraiz Crone,
Mirtò Kaitanidou

Production:

Julius von Lorentz, 2022-25

LEIPZIGSTIFTUNG award, Julius von Lorentz received the special prize at the Fanny Mendelssohn Composition Competition (2024), the Orkest de Ereprijs Commission Prize at YCM Apeldoorn (2024) and first prize at the international 'New Music Generation' composition competition in Astana (2023). His works have been performed by the Arditti Quartet, Ensemble Musikfabrik, Orkest de Ereprijs, Sinfonietta Dresden, Tempus Konnex, Continuum XXI, MCME and by singers from Neue Vocalsolisten Stuttgart and Auditiv Vokal at festivals including wien modern, moers festival, .abeceda Contemporary Music Festival, next generation_X Karlsruhe, IMPULS Saxony-Anhalt and Frequenz_Kiel. In 2022, Julius von Lorentz was Artist in Residence at the Künstlerhaus Schloss Wiepersdorf, sponsored by Jeunesses Musicales Deutschland, and since 2023 he has been a scholarship holder of the Studienstiftung des Deutschen Volkes. In June 2025, he was composer in residence at the Bled Contemporary Music Week in Slovenia.

```

var gfreq = 128;
var val = 0;
var num = 0;
for (var i = 0; i < 1000; i++) {
    val = Math.random() * 1000;
    num = Math.floor(val / 1000);
    if (num < 1) {
        num = 0;
    }
    if (num < 2) {
        num = 1;
    }
    if (num < 3) {
        num = 2;
    }
    if (num < 4) {
        num = 3;
    }
    if (num < 5) {
        num = 4;
    }
    if (num < 6) {
        num = 5;
    }
    if (num < 7) {
        num = 6;
    }
    if (num < 8) {
        num = 7;
    }
    if (num < 9) {
        num = 8;
    }
    if (num < 10) {
        num = 9;
    }
    if (num < 11) {
        num = 10;
    }
    if (num < 12) {
        num = 11;
    }
    if (num < 13) {
        num = 12;
    }
    if (num < 14) {
        num = 13;
    }
    if (num < 15) {
        num = 14;
    }
    if (num < 16) {
        num = 15;
    }
    if (num < 17) {
        num = 16;
    }
    if (num < 18) {
        num = 17;
    }
    if (num < 19) {
        num = 18;
    }
    if (num < 20) {
        num = 19;
    }
    if (num < 21) {
        num = 20;
    }
    if (num < 22) {
        num = 21;
    }
    if (num < 23) {
        num = 22;
    }
    if (num < 24) {
        num = 23;
    }
    if (num < 25) {
        num = 24;
    }
    if (num < 26) {
        num = 25;
    }
    if (num < 27) {
        num = 26;
    }
    if (num < 28) {
        num = 27;
    }
    if (num < 29) {
        num = 28;
    }
    if (num < 30) {
        num = 29;
    }
    if (num < 31) {
        num = 30;
    }
    if (num < 32) {
        num = 31;
    }
    if (num < 33) {
        num = 32;
    }
    if (num < 34) {
        num = 33;
    }
    if (num < 35) {
        num = 34;
    }
    if (num < 36) {
        num = 35;
    }
    if (num < 37) {
        num = 36;
    }
    if (num < 38) {
        num = 37;
    }
    if (num < 39) {
        num = 38;
    }
    if (num < 40) {
        num = 39;
    }
    if (num < 41) {
        num = 40;
    }
    if (num < 42) {
        num = 41;
    }
    if (num < 43) {
        num = 42;
    }
    if (num < 44) {
        num = 43;
    }
    if (num < 45) {
        num = 44;
    }
    if (num < 46) {
        num = 45;
    }
    if (num < 47) {
        num = 46;
    }
    if (num < 48) {
        num = 47;
    }
    if (num < 49) {
        num = 48;
    }
    if (num < 50) {
        num = 49;
    }
    if (num < 51) {
        num = 50;
    }
    if (num < 52) {
        num = 51;
    }
    if (num < 53) {
        num = 52;
    }
    if (num < 54) {
        num = 53;
    }
    if (num < 55) {
        num = 54;
    }
    if (num < 56) {
        num = 55;
    }
    if (num < 57) {
        num = 56;
    }
    if (num < 58) {
        num = 57;
    }
    if (num < 59) {
        num = 58;
    }
    if (num < 60) {
        num = 59;
    }
    if (num < 61) {
        num = 60;
    }
    if (num < 62) {
        num = 61;
    }
    if (num < 63) {
        num = 62;
    }
    if (num < 64) {
        num = 63;
    }
    if (num < 65) {
        num = 64;
    }
    if (num < 66) {
        num = 65;
    }
    if (num < 67) {
        num = 66;
    }
    if (num < 68) {
        num = 67;
    }
    if (num < 69) {
        num = 68;
    }
    if (num < 70) {
        num = 69;
    }
    if (num < 71) {
        num = 70;
    }
    if (num < 72) {
        num = 71;
    }
    if (num < 73) {
        num = 72;
    }
    if (num < 74) {
        num = 73;
    }
    if (num < 75) {
        num = 74;
    }
    if (num < 76) {
        num = 75;
    }
    if (num < 77) {
        num = 76;
    }
    if (num < 78) {
        num = 77;
    }
    if (num < 79) {
        num = 78;
    }
    if (num < 80) {
        num = 79;
    }
    if (num < 81) {
        num = 80;
    }
    if (num < 82) {
        num = 81;
    }
    if (num < 83) {
        num = 82;
    }
    if (num < 84) {
        num = 83;
    }
    if (num < 85) {
        num = 84;
    }
    if (num < 86) {
        num = 85;
    }
    if (num < 87) {
        num = 86;
    }
    if (num < 88) {
        num = 87;
    }
    if (num < 89) {
        num = 88;
    }
    if (num < 90) {
        num = 89;
    }
    if (num < 91) {
        num = 90;
    }
    if (num < 92) {
        num = 91;
    }
    if (num < 93) {
        num = 92;
    }
    if (num < 94) {
        num = 93;
    }
    if (num < 95) {
        num = 94;
    }
    if (num < 96) {
        num = 95;
    }
    if (num < 97) {
        num = 96;
    }
    if (num < 98) {
        num = 97;
    }
    if (num < 99) {
        num = 98;
    }
    if (num < 100) {
        num = 99;
    }
    if (num < 101) {
        num = 100;
    }
    if (num < 102) {
        num = 101;
    }
    if (num < 103) {
        num = 102;
    }
    if (num < 104) {
        num = 103;
    }
    if (num < 105) {
        num = 104;
    }
    if (num < 106) {
        num = 105;
    }
    if (num < 107) {
        num = 106;
    }
    if (num < 108) {
        num = 107;
    }
    if (num < 109) {
        num = 108;
    }
    if (num < 110) {
        num = 109;
    }
    if (num < 111) {
        num = 110;
    }
    if (num < 112) {
        num = 111;
    }
    if (num < 113) {
        num = 112;
    }
    if (num < 114) {
        num = 113;
    }
    if (num < 115) {
        num = 114;
    }
    if (num < 116) {
        num = 115;
    }
    if (num < 117) {
        num = 116;
    }
    if (num < 118) {
        num = 117;
    }
    if (num < 119) {
        num = 118;
    }
    if (num < 120) {
        num = 119;
    }
    if (num < 121) {
        num = 120;
    }
    if (num < 122) {
        num = 121;
    }
    if (num < 123) {
        num = 122;
    }
    if (num < 124) {
        num = 123;
    }
    if (num < 125) {
        num = 124;
    }
    if (num < 126) {
        num = 125;
    }
    if (num < 127) {
        num = 126;
    }
    if (num < 128) {
        num = 127;
    }
    if (num < 129) {
        num = 128;
    }
    if (num < 130) {
        num = 129;
    }
    if (num < 131) {
        num = 130;
    }
    if (num < 132) {
        num = 131;
    }
    if (num < 133) {
        num = 132;
    }
    if (num < 134) {
        num = 133;
    }
    if (num < 135) {
        num = 134;
    }
    if (num < 136) {
        num = 135;
    }
    if (num < 137) {
        num = 136;
    }
    if (num < 138) {
        num = 137;
    }
    if (num < 139) {
        num = 138;
    }
    if (num < 140) {
        num = 139;
    }
    if (num < 141) {
        num = 140;
    }
    if (num < 142) {
        num = 141;
    }
    if (num < 143) {
        num = 142;
    }
    if (num < 144) {
        num = 143;
    }
    if (num < 145) {
        num = 144;
    }
    if (num < 146) {
        num = 145;
    }
    if (num < 147) {
        num = 146;
    }
    if (num < 148) {
        num = 147;
    }
    if (num < 149) {
        num = 148;
    }
    if (num < 150) {
        num = 149;
    }
    if (num < 151) {
        num = 150;
    }
    if (num < 152) {
        num = 151;
    }
    if (num < 153) {
        num = 152;
    }
    if (num < 154) {
        num = 153;
    }
    if (num < 155) {
        num = 154;
    }
    if (num < 156) {
        num = 155;
    }
    if (num < 157) {
        num = 156;
    }
    if (num < 158) {
        num = 157;
    }
    if (num < 159) {
        num = 158;
    }
    if (num < 160) {
        num = 159;
    }
    if (num < 161) {
        num = 160;
    }
    if (num < 162) {
        num = 161;
    }
    if (num < 163) {
        num = 162;
    }
```

```
def range(n):
    return range(0, n)

# Example usage:
print(range(10))
```

```

11 Pulse,kr(0),range(110000,kr([0.1,0.1]),range(
12
13 Pulse,kr(0),range(110000,kr([0.1,0.1]),range(

```

```

float f(float x) {
    if (x < 0) return 0;
    if (x > 1) return 1;
    return x;
}

```



trans.fail/combodagen

Luka Prinčič

24. 10. 2025, Bastion

Trans.fail je avdio-vizualni konceptualni in umetniški okvir: naglitchan hibridni performans, ki uporablja vnaprej posnete in v realnem času programirane avdio-vizualne elemente in besedilo, ki skupaj tvorijo pogosto besno in kaotično mrežo podatkov, podob in hrupa. Podatke in transfiguracijo črpa iz številnih virov: medijske prenasičenosti, doma izdelane programske opreme, zvočnih raziskovanj in vizualnih algoritmov, hekerskih intervencij, glitchinga ter številnih tematskih interesov v ozadju – slovansko-romskega mit-futurizma, fluidnosti spolov, imperializma, medijskih teorij, prakse in umetniške kritike digitalnega kapitalizma.

Gre za digitalno umetniško raziskavo o uspehih in neuspehih medijev/spola. Kako je spol mogoče videti, uporabiti in/ali uresničiti kot medij za nomadsko misel in kako so sodobni digitalni mediji spolno zaznamovani v svojem videzu in/ali algoritemskem zaledju? Zgodovinsko gledano je spol večinoma utelešena izkušnja, običajno povezana s fizičnim telesom. V tem okviru so digitalni mediji uporabljeni kot izziv tej predpostavki. Fluidnost spola se na splošno dojema kot napaka – napaka v sistemu, medtem ko utelešeno izražanje v živo prek performansa še vedno spodbuja nove in neodkrite perspektive.

/combodagen je nadaljnja komplikacija obstoječega konceptualnega okvira z vprašanji o skupnosti, telesu in akciji v živem programiranju a/v performansa. Morda je v tem kontekstu uporaben pojem aktivacije »povratne zanke med živim izvajalcem in strojem, med živim in mediatiziranim, ki vzpostavlja parametre za modifikacijo v živo, kjer tako človek kot računalnik urejata isti scenarij« (iz *Livecoding – a user's manual*, kjer avtorji razmišljajo o Fischer-Lichtejevih trditvah o »razveljavitvi povratne zanke v mediatizirani

predstavi«). Drug vpliven teoretski navdih je zamisel Donne J. Haraway o *sympoiesis* ali »ustvarjanju z« v nasprotju z *autopoiesis* ali samoustvarjanjem. V projektu */combodagen* je vloga samoorganizirane skupnosti avtonomnih agentov v decentraliziranem in federiranem omrežju ključna in bistvena za »živost« živega kodiranja kot umetniške oblike.

Luka Prinčič je glasbenik, oblikovalec zvoka in medijski umetnik. Ustvarja glasbo in zvočno umetnost, nastopa in na različne načine manipulira z novimi mediji od sredine devetdesetih let prejšnjega stoletja. Specializiran je za računalniško glasbo, izdelane funk ritme, potopitvene zvočne pokrajine, glasbo za oder in video ter eksperimente na področju digitalnih medijev. Kot umetnik, organizator, didžej, radijski voditelj in kurator je na lokalni sceni elektronske in računalniške glasbe aktiven od pozne sredine 90. let. Diplomiral je iz Audio Recording Arts BA na SAE Technology College. Je ustanovitelj spletne založbe Kamizdat (l. 2005), ko je tudi aktivno sodeloval na festivalu Creative Commons Slovenija (Festival ustvarjalnosti 05). Od leta 2009 je dejaven na Zavodu Emanat. Kot skladatelj je sodeloval s številnimi umetniki, med drugim z Majo Delak, Matijo Ferlinom, Borutom Savskim, Markom Košnikom in mnogimi drugimi. Leta 2013 je prejel nagrado Ksenije Hribar za oblikovanje zvoka za predstave na področju sodobnega plesa. Nastopal je na festivalih, kot so Ars Electronica (Linz), MENT (Ljubljana), EMAF (Osnabrueck), AMRO (Linz), Netmage (Bologna), Iklectik (London) in Trouble (Bruselj), delal je v ljubljanskem laboratoriju za digitalne medije (Ljudmila) in lokalnem hackerspace Kiberpipa (Ljubljana), razstavljal v Galeriji Kapelica, Muzeju moderne umetnosti in MSUM Ljubljana ter s svojimi deli potoval po Evropi in širše (New York in Nova Zelandija).

Programiranje, glasba, video:

Luka Prinčič

Produkcija:

Emanat

/

Foto/Photo: Urška Špende >



trans.fail/combodagen

Luka Prinčič

24/10/2025, Bastione

Trans.fail è un framework concettuale e artistico audiovisivo: una performance ibrida e disordinata che utilizza elementi audiovisivi e testi preregistrati e programmati in tempo reale, che insieme formano una rete spesso furiosa e caotica di dati, immagini e rumore. Trae dati e trasfigurazioni da una varietà di fonti: sovraccarico mediatico, software artigianale, ricerca sonora e algoritmi visivi, interventi hacker, glitch e una varietà di interessi tematici sullo sfondo: mito-futurismo slavo-rom, fluidità di genere, imperialismo, teorie e pratiche mediatiche e critiche artistiche al capitalismo digitale.

Si tratta di un'esplorazione artistica digitale dei successi e dei fallimenti del rapporto media/genere. Come può il genere essere visto, utilizzato e/o realizzato come mezzo per un pensiero nomade, e in che modo i media digitali contemporanei sono caratterizzati dal genere nel loro aspetto e/o nei loro fondamenti algoritmici? Storicamente, il genere è stato in gran parte un'esperienza incarnata, solitamente associata al corpo fisico. In questo contesto, i media digitali vengono utilizzati per mettere in discussione questo presupposto. La fluidità di genere è generalmente percepita come un difetto – un difetto del sistema, mentre l'espressione incarnata nelle performance dal vivo incoraggia ancora prospettive nuove e inesplorate.

/combodagen rappresenta un'ulteriore complicazione del quadro concettuale esistente, con questioni di comunità, corpo e azione nella programmazione live di performance audiovisive. Forse l'idea di attivazione di „un ciclo di feedback tra l'esecutore dal vivo e la macchina, tra il live e il mediato, che stabilisce i parametri per la modifica in tempo reale, dove sia l'uomo che il computer modificano lo stesso scenario“ è utile in questo contesto (da *Livecoding – a user's*

Programmazione, musica, video:

Luka Prinčič

Produzione:

Emanat

manual, dove gli autori riflettono sulle affermazioni di Fischer-Lichte circa „l’annullamento del ciclo di feedback nella rappresentazione mediata“). Un’altra influente fonte di ispirazione teorica è l’idea di Donna J. Haraway di *simpoiesi* o „fare con“ in contrapposizione ad *autopoiesi* o auto-creazione. Nel progetto */combodagen*, il ruolo di una comunità auto-organizzata di agenti autonomi in una rete decentralizzata e federata è cruciale ed essenziale per la „vivacità“ del live coding come forma d’arte.

Luka Prinčič è un musicista, sound designer e artista multimediale. Crea musica e arte sonora, eseguendo e manipolando nuovi media in vari modi dalla metà degli anni ,90. È specializzato in computer music, ritmi funk artificiali, paesaggi sonori immersivi, musica per il palcoscenico e per il video, e sperimentazioni nel campo dei media digitali. Come artista, organizzatore, DJ, conduttore radiofonico e curatore, è attivo sulla scena musicale elettronica e informatica locale dalla fine degli anni ,90. Si è laureato in Audio Recording Arts BA presso il SAE Technology College. È il fondatore della casa editrice online Kamizdat (nata nel 2005), durante la quale ha anche partecipato attivamente al festival Creative Commons Slovenia (Festival della creatività 05). Dal 2009 è attivo presso l’Istituto Emanat. Come compositore, ha collaborato con numerosi artisti, tra cui Maja Delak, Matija Ferlin, Borut Savski, Marko Košnik e molti altri. Nel 2013 ha ricevuto il Premio Ksenija Hribar per il sound design di performance nel campo della danza contemporanea. Si è esibito in festival come Ars Electronica (Linz), MENT (Lubiana), EMAF (Osnabrueck), AMRO (Linz), Netmage (Bologna), Iklectic (Londra) e Trouble (Bruxelles), ha lavorato presso il Ljubljana Digital Media Laboratory (Ljudmila) e l’hackerspace locale Kiberpipa (Lubiana), ha esposto alla Galleria Kapelica, al Museo di arte moderna e al MSUM di Lubiana, e ha viaggiato con le sue opere in tutta Europa e oltre (New York e Nuova Zelanda).

/

trans.fail/combodagen

Luka Prinčič

24/10/2025, Bastion

Trans.fail is an audio-visual conceptual and artistic framework: a glitchy hybrid performance utilising prerecorded and real-time live audio-visual elements and text, forming often frantic and chaotic mesh of data, images and noise. It is sourcing data and transfiguration from number of channels: media-oversaturation, home-made software, sonic explorations and visual algorithms, hacks, glitchings, and number of thematic interests in the background: slavic-romani myth-futurisms, gender fluidity, imperialism, media theories, praxis and artistic critique of digital capitalism.

It's a digital artistic research on successes and failures of media/gender. How can a gender be seen, used, and/or realised as a medium for nomadic thought, and how are contemporary digital media gendered in their appearances and/or algorithmic backends? Historically gender has been mostly an embodied experience usually coupled with a physical body. In this framework digital media are used as a challenge to that assumption. Fluidity of gender is perceived as a failure, a glitch in the system, while embodied live expression through performance still invites new and undiscovered perspectives.

/combodagen is a further complication of the existing conceptual framework with questions of community, body, and agency in a livecoding a/v performance. Perhaps a useful notion in this context is the activation of »a feedback loop between the live performer and the machine, between live and mediated, establishing the parameters for live modification where both human and computer edit the same script.« to quote from *Livecoding – a user's manual* where authors are reflecting on Fischer-Lichte's arguments on »invalidation of the feedback loop in a mediated performance«.

Programming, music, video:

Luka Prinčič

Production:

Emanat

Another influential theoretical inspiration is Donna J. Haraway's idea of *sympoiesis*, or »making with« as opposed to *autopoiesis*, or self-making. In */combodagen* the role of self-organised community of autonomous agents in a decentralised and federated network is crucial and vital to »liveness« of livecoding as an art form.

Luka Prinčič is a musician, sound designer and media artist. He has been writing music, creating sound art, performing, and manipulating new media in various ways since mid-90s. He specialises in computer music, elaborated funk beats, immersive soundscapes, incidental music for live arts & video, and digital media experiments. He's been active as an artist, organiser, DJ, radio host, and curator since late mid-90s on the local computer music scene. He is a founder of netlabel Kamizdat in 2005, a year where he actively participated at Creative Commons Slovenia festival (Festival ustvarjalnosti 05). Since 2009 he is active at the Emanat Institute. As a composer he worked with numerous artists, including Maja Delak, Matija Ferlin, Borut Savski, Marko Košnik, and many more. In 2013 he was awarded with Ksenija Hribar award for his sound design for performances in the field of contemporary dance. He performed at festivals like Ars Electronica (Linz), MENT (Ljubljana), EMAF (Osnabrueck), AMRO (Linz), Netmage (Bologna) and Trouble (Brussels), worked at Ljubljana Digital Media Lab (Ljudmila) and local hackerspace CyberPipe (Ljubljana), exhibited at Kapelica Gallery, Museum of Modern Art and MSUM Ljubljana, and travelled with his work all across Europe and further (New York and New Zealand).



Enonoge prihodnosti

(Zapiski gibanja Rožnato obzorje)

Maja Smrekar

31. 10. 2025, Bastion

Besedilo izvira iz raziskav, izvedenih na lokaciji nekdanjih solin v Ulcinju, naročnik besedila pa je Muzej sodobne umetnosti v Podgorici, Črna gora, za samostojno razstavo *PiNK* (22. 10.–22. 11. 2025). Avtorica se je med svojim gostovanjem v letu 2024 osredotočila na rastočo populacijo flamingov, ki prebivajo v zapuščeni industrijski krajini nekdanjih solin. Te živali, ki krmarijo po postindustrijskem biotopu, so služile kot objektivi za raziskovanje ekstremnih ekoloških sistemov ter zapletenih prepletanj njihovih selitvenih prebivalcev.

Ta opažanja so vzbudila navdih za razstavo, pa tudi spekulativno razmišljanje o ekstremnih prihodnostih. Besedilo si predstavlja svet po katastrofalnem ekološkem kolapsu, v katerem se logika zakona močnejšega križa z medvrstno ksenosolidarnostjo, in nastajanje nepredvidljivih ter nepredvidenih življenjskih oblik, ki se raztopijo v kolektivno odpornost.

Maja Smrekar je interdisciplinarna umetnica in raziskovalka, katere raziskovanje se vrti okrog tehnologije, spomina in posthumanizma. S kombinacijo umetnosti, znanosti in tehnologije preiskuje ekofeminizem, odnose med vrstami, umetno inteligenco in biotehnologijo, kar nato izraža v predstavah, instalacijah, videoposnetkih, skulpturah in prek hibridnih medijev. V mednarodnem prostoru si je bilo njena dela mogoče ogledati v ustanovah, kot so denimo MAXXI v Rimu, ZKM v Karlsruheju, Kunsthalle na Dunaju, BOZAR v Bruslju in Ars Electronica v Linzu, ter na festivalih, kot so Transmediale in Cynetart. Avtorica, ki je med drugim prejela nagrade Ars Electronica Golden v Nici, nagrado Prešernovega sklada in nagrado Follow Fluxus, poučuje na

Akademiji za likovno umetnost in oblikovanje
Univerze v Ljubljani, sodeluje pa tudi z vodilnimi
akademijskimi, znanstvenimi in umetnostnimi
ustanovami z vsega sveta.

Besedilo:
Maja Smrekar
Zvok:
Ida Hiršenfelter

/

Futuri monogamba (Note del movimento Orizzonte rosa)

Maja Smrekar
31/10/2025, Bastion

Il testo si basa su una ricerca condotta presso il sito delle ex saline di Ulcinj, commissionata dal Museo d'Arte Contemporanea di Podgorica, in Montenegro, per la mostra personale *PiNK* (22/10–22/11/2025). Durante la sua residenza nel 2024, l'autrice si è concentrata sulla crescente popolazione di fenicotteri che popola il paesaggio industriale abbandonato delle ex saline. Questi animali, navigando nel biotopo postindustriale, hanno rappresentato una lente per esplorare sistemi ecologici estremi e il complesso intreccio dei loro abitanti migratori.

Queste osservazioni hanno ispirato la mostra, così come la riflessione speculativa su futuri estremi. Il testo immagina un mondo dopo un catastrofico collasso ecologico, in cui la logica della legge del più forte si interseca con la xenosolidarietà interspecifica e l'emergere di forme di vita imprevedibili e impreviste si dissolve nella resilienza collettiva.

Maja Smrekar è un'artista e ricercatrice interdisciplinare la cui ricerca ruota attorno a tecnologia, memoria e postumanesimo. Combinando arte, scienza e tecnologia, esplora l'ecofemminismo, le relazioni interspecie, l'intelligenza artificiale e la biotecnologia, che esprime poi in performance,

Testo:

Maja Smrekar

Suono:

Ida Hiršenfelder

installazioni, video, sculture e media ibridi. Il suo lavoro è stato esposto a livello internazionale in istituzioni come il MAXXI di Roma, lo ZKM di Karlsruhe, la Kunsthalle di Vienna, il BOZAR di Bruxelles e l'Ars Electronica di Linz, oltre che in festival come Transmediale e Cynetart. L'autrice, che ha ricevuto, tra gli altri, l'Ars Electronica Golden a Nizza, il Premio del Fondo Prešeren e il premio Follow Fluxus, insegna presso l'Accademia di Belle Arti e Design dell'Università di Lubiana e collabora con importanti istituzioni accademiche, scientifiche e artistiche in tutto il mondo.

/

One-Legged Futures (Notes From The Pink Horizon Movement)

Maja Smrekar

31/10/2025, Bastion

The text originates from research conducted at salt fields in Ulcinj, commissioned by the Museum of Contemporary Art Podgorica, Montenegro, for the solo exhibition *PiNK* (22.10.–22.11.2025). During the 2024 residency, the author focused on the thriving flamingo populations inhabiting the abandoned industrial landscape of a former salt production facility. These birds, navigating a post-industrial biotope, became a lens through which to explore extreme ecological systems and the intricate interdependencies of their migratory inhabitants. From these observations emerged not only the inspiration for the exhibition but also a speculative reflection on extreme futures. The text envisions a world following catastrophic ecological collapse, where the logic of survival of the fittest intersects with interspecies xeno-solidarity, imagining the emergence of unforeseen forms of life that dissolve into a collective resilience.

Foto/Photo: Pierfrancesco Dogo >

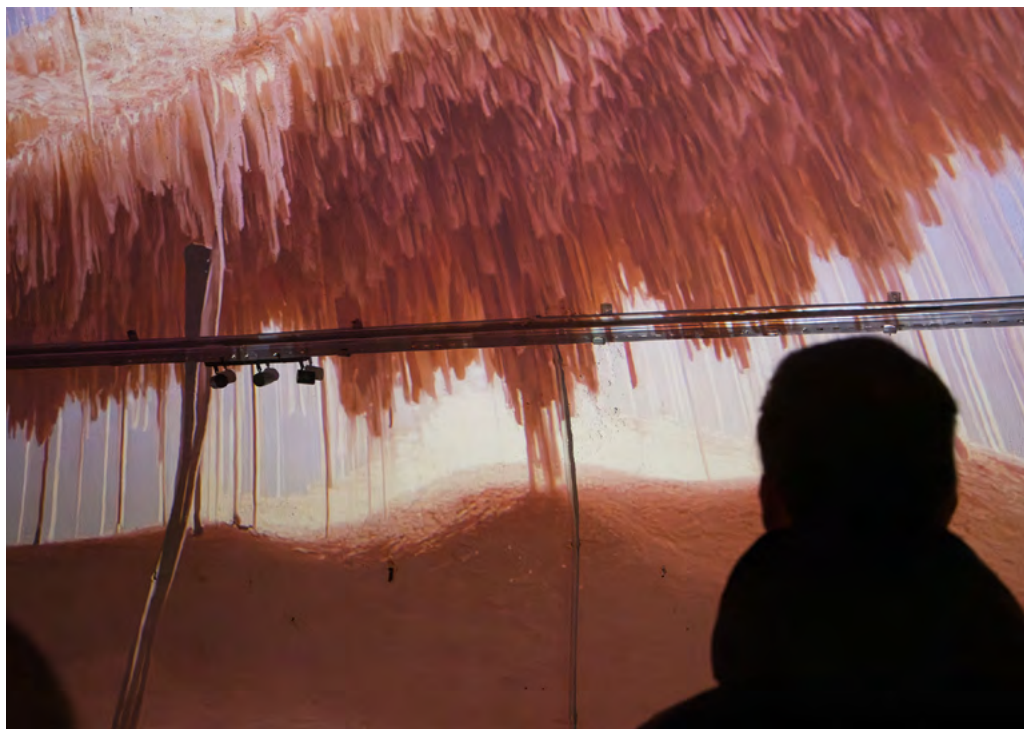
Maja Smrekar is an interdisciplinary artist and researcher whose work explores technology, memory, and posthumanism. Combining art, science, and technology, she investigates ecofeminism, interspecies relationships, AI, and biotechnology through performance, installation, video, sculpture, and hybrid media. Her work has been shown internationally at institutions including MAXXI Rome, ZKM Karlsruhe, Kunsthalle Wien, BOZAR Brussels, and Ars Electronica Linz, and in festivals such as Transmediale and Cynetart. Recipient of awards including the Prix Ars Electronica Golden Nica, Prešeren Foundation Award, and Follow Fluxus, she teaches at the Academy of Fine Arts and Design, University of Ljubljana, and collaborates with leading academic, scientific, and art institutions across the world.

Text:

Maja Smrekar

Sound:

Ida Hiršenfelder



One-Legged Futures (Notes From The Pink Horizon Movement)

(A soft hum, like wind over salt flats, plays in the
background, every once in a while —
rarely, flamingos honk and grunt in a distance.)

I come to you from 2246.
All that remains is just a map — its purple fading like a bruise.
The sky remembers more than ground does now.

This place was never just a land,
or salt, or birds. It was survival —
written in the genesis of life.

I am here as emissary for *Phoenicopterus futuris* —
descendants of flamingos you once knew.
We have been partners in endurance
for three hundred years.

In times before the warming storms,
flamingos stood on one leg — saving heat
through hostile climate conservation.
We called it “energy efficiency”.

Their joint was hidden high, concealed by plumage.
Always closer to the body — a secret architecture.
Ask any migrant — how much structure
it conceals to cross a hostile world.
This was their first lesson to us:
minimise contact, reduce exposure, protect the core.

They were the architects of balance.
Their beaks filtered algae — pulling life from mud,
keeping them from choking wetlands -
while salt-loving plants — kept weeds away.
When salt production ended — balance cracked.
Weeds took all the shorelines —
turning tides to thick and airless mass.

Once, when water here was just a membrane —
they gave us their prosthetic knees.
They taught us art of standing still forever without falling —
in slow ritual where sea, sun, and wind crystallise the salt —
a precious archive born of ancient alchemy and labour.

When lakes bled toxic red — humans built vast pink
filtration engines — none matched the elegance of living
mouth. So we grew beaks. We learned to eat where others
drowned. To carry colour as a shield.
To filter toxins as they filtered salt.

The Xenofeminists once said: If nature is unjust, change
nature. Flamingos replied: If nature is fleeting, adapt
nature. And so we learned our second lesson:
technology is a diaspora, nor a machine —
it moves through bodies, species, epochs.

They spoke in honks and grunts —
syllables shaped by wind and throat —
frequencies that cut through chaos of ten thousand bodies.
They spoke in marching and head-flagging,
Wing-saluting — mirrored feeding.

Their movements were not chaos, but a code.
Every step — encryption key.
Some formed pairs that never bred:
same-gender, equal-purpose —
not reproductive, but protective.
They foreshadowed our kin-making during flooded
centuries: alliances far beyond the blood.

They tended their young crop milk —
lipid, protein, pigment, antibody —
the colours of countless desert suns.
In 2140, the last flamingo fed the first child born in
colonies of salt. Some call it myth — I call it interspecies
engineering.

Beta-carotene moved through us like memory,
turning feathers into flags: pink meant health, meant
survival. Pink meant: I have endured enough to become
visible! Our skin flushed with synthetic carotenoids.
Became radiant in spectrum of resilience.
We called it Pink Horizon Movement when
Visibility turned from target to a warning:
We're here, and we can metabolise toxins you cannot.
In the Age of Drought, as final act — we copied their brine
glands. Now they weep salt from our eyes — tears we taste
— proof they could once drink what would kill us.
Today our sweat condenses into crystals —
tracing maps of our eternal journeys.

Let us stand on one leg —
not as bird, but as a principle —
an argument against collapse.

Balance is not given — it is engineered.
Warmth is not constant — it is protected.
Colour is not frivolous — it is metabolised into survival proof.

Filter poison.
Share the milk.
Stand when others fall.
And when the wetlands dry —
elegantly march together, heads high —
towards the next horizon.



Preveč sveta se skriva v meni

Anamaria Bagarić, Ida Hiršenfelder

31. 10. 2025, Bastion

Preveč sveta se skriva v meni je sodobno-plesna predstava, ki jo v gibu ustvarja Anamaria Bagarić in se pri tem povezuje z umetniki različnih žanrov. V sodelovanju z zvočno umetnico Ido Hiršenfelder sta, vsaka s svojim avtorskim izrazom, ustvarili predstavo, ki upodablja prenasičenost informacij, ki se nam neprestano zažirajo v telo. Skozi prizmo telesa se to izraža v poskusu fizične reprezentacije notranjega monologa, medtem ko glasba svoje zvoke izlušči iz globoke notranjosti, »izpod lopatic«.

Gib in misel sledita filozofiji plesa »butoh« in izpostavita hrbet kot osnovni označevalec prečenja dveh svetov – notranjega in zunanjega. Ker se svet premika s hitrostjo, ki je človek ne dohaja, je potreben protipol, kjer okolica (vsaj za hip) lahko obstaja v njegovem ritmu. Kot protipol se izrazi telo, ki v notranjosti išče pristnost in prvinskost, ki ju z mislijo ne doseže. Telo tako – z vsako mislijo, ki jo razstavi do temeljev, za katero ne ve, kje ji je mesto, kaj naj z njo počne in ali je sploh njegova, da jo misli – pripoveduje zgodbo o nemoči.

Anamaria Bagarić je avtorica, koreografinja in plesalka. V Egiptu se je predstavila s prvim avtorskim solom *Dark Matter(s)* (2017) in sodelovala s Kairsko operno hišo. V Sloveniji redno sodeluje s kolektivom fizičnega gledališča Fourklor, projektno pa tudi v polju sodobnega plesa in gledališča. Je avtorica predstav *Prizma* (2019), *Kava, črna* (2022), *Preveč mene se skriva v svetu* (2024), *Preveč sveta se skriva v meni* (2025) in *tkivo:človek* (2025).

Beepblip (Ida Hiršenfelder) je zvočna umetnica in arhivistka. Komponira potopitvene psihogeografske prostorske skladbe z elektroniko, kodo, analognimi sintetizatorji in terenskimi posnetki. V delih raziskuje predvsem zvočno ekologijo in zvočno prostorjenje, s

katerimi obravnava teme, kot so sebstvo neorganskih drugih, prevajanje nečloveških živalskih jezikov in poslušanje neslišnega. Bila je članica zvočnega kolektiva Theremidi Orchestra (2011–17), trenutno pa je del skupine Jata C za bioakustiko in zvočno ekologijo (2018–), skupnosti Clockwork Voltage za modularno sintezo (2022–) in CENSE Central European Network for Sonic Ecologies (2022–). Njene samostojne albume *Šum za strune 1* (2019), *Šum za strune 2* (2020) in prihajajočega *Ritmagogija* (2025) je izdala založba Kamizdat. Zvočne instalacije je razstavljala na skupinskih razstavah v številnih muzejih, kot so MG+MSUM (2013, 2023, 2025), MSU Zagreb (2019), ZKM Karlsruhe (2022) in Kunsthau Graz (2025). Njene skladbe so bile predstavljene na različnih festivalih, med drugim Ars Electronica, Linz (2016), Device Art, Zagreb (2019), OTTOsonics, Ottensheim (2022), Wave Field Synthesis, Haag (2022, 2023), Gibanja, Zagreb (2023), Experimentance, Saarbrücken (2024), Festival korenite hoje TO)pot, Ljubljana (2024) in Svetlobna gverila, Ljubljana (2025, napovedano). Hiršenfelder je zaključila magisterij iz sonologije na Kraljevem konservatoriju v Haagu (2023). Pogosto komponira za sodobni ples, za kar je v sezoni 2023/24 prejela nagrado zlata strela Zavoda Bunker za zvočno krajino.

Koreografija, ples:

Anamaria Bagarić

Avtorska glasba:

Ida Hiršenfelder – beepblip

Svetovanje za gib:

Tanja Zgonc

Svetovanje za režijo:

Peter Frankl

Oblikovanje svetlobe:

Gregor Kuhar

Scenografija:

Stela Primc

Naslov:

Eva Kokalj

Koprodukcija:

Zavod NEST, VITKAR

Partnerji:

Zavod Delak, Nataraja

Finančna podpora:

Ministrstvo za kulturo, Mestna občina Ljubljana

/

Preveč sveta se skriva v meni

Anamaria Bagarić, Ida Hiršenfelder

31/10/2025, Bastione

Preveč sveta se skriva v meni è una performance di danza contemporanea creata in movimento da Anamaria Bagarić, che collabora con artisti di vari generi. In collaborazione con l'artista sonora Ida Hiršenfelder, ognuna con la propria espressione unica, hanno creato una performance che raffigura la sovrasaturazione di informazioni che viene

Coreografia, danza:

Anamaria Bagarić

Musica originale:

Ida Hiršenfelder – beepblip

Consulenza sul movimento:

Tanja Zgonc

Consulenza di direzione:

Peter Frankl

Progetto luci:

Gregor Kuhar

Scenografia:

Stela Prime

Titolo:

Eva Kokalj

Coproduzione:

Zavod NEST, VITKAR

Partner:

Zavod Delak, Nataraja

Supporto finanziario:

Ministero della Cultura, Comune

Città di Lubiana

costantemente assorbita dai nostri corpi. Attraverso il prisma del corpo, questo si esprime nel tentativo di rappresentare fisicamente un monologo interiore, mentre la musica estrae i suoi suoni dal profondo, „da sotto le scapole“.

Movimento e pensiero seguono la filosofia della danza butoh e mettono in risalto la schiena come indicatore fondamentale dell'incrocio di due mondi: l'interno e l'esterno. Poiché il mondo si muove a una velocità che l'uomo non può tenere il passo, è necessario un polo opposto, dove l'ambiente circostante (almeno per un momento) possa esistere nel suo ritmo. L'antipolo esprime il corpo, che cerca autenticità e primato interiori, che non può raggiungere con il pensiero. Così, il corpo – con ogni pensiero che smantella fino alle sue fondamenta, per il quale non sa dove appartenere, cosa farne e se sia suo il pensarlo – racconta una storia di impotenza.

Anamaria Bagarić è autrice, coreografa e danzatrice. In Egitto ha presentato il suo primo lavoro solista *Dark Matter(s)* (2017) e ha collaborato con l'Opera del Cairo. In Slovenia collabora regolarmente con il collettivo di teatro fisico Fourklor e partecipa anche a progetti nel campo della danza e del teatro contemporanei. È autrice degli spettacoli *Prizma* (2019), *Kava, črna* (2022), *Preveč mene se skriva v svetu* (2024), *Preveč sveta se skriva v meni* (2025) e *tkivo:človek* (2025).

Beepblip (Ida Hiršenfelder) è un'artista sonora e archivistica. Compone composizioni spaziali psicogeografiche immersive utilizzando elettronica, codice, sintetizzatori analogici e registrazioni sul campo. Le sue opere esplorano principalmente l'ecologia sonora e la spazializzazione del suono, affrontando temi come l'individualità degli altri inorganici, la traduzione dei linguaggi degli animali non umani e l'ascolto dell'inudibile. È stata membro del collettivo sonoro Theremidi Orchestra (2011–17) e attualmente fa parte del gruppo Jata C per la bioacustica e l'ecologia sonora (2018),



della comunità Clockwork Voltage per la sintesi modulare (2022) e del CENSE Central European Network for Sonic Ecologies (2022). I suoi album da solista *Šum za strune 1* (2019), *Šum za strune 2* (2020) e l'imminente *Ritmagogija* (2025) sono stati pubblicati da Kamizdat. Ha esposto le sue installazioni sonore in mostre collettive presso numerosi musei, tra cui MG+MSUM (2013, 2023, 2025), MSU Zagabria (2019), ZKM Karlsruhe (2022) e Kunsthaus Graz (2025). Le sue composizioni sono state presentate in vari festival, tra cui Ars Electronica, Linz (2016), Device Art, Zagabria (2019), OTTOsonics, Ottensheim (2022), Wave Field Synthesis, L'Aia (2022, 2023), Gibanja, Zagabria (2023), Experimance, Saarbrücken (2024), Festival korenite hoje TO)pot, Lubiana (2024) e Svetlobna gverila, Lubiana (2025, annunciato). Hiršenfelder ha conseguito il master in sonologia presso il Conservatorio Reale dell'Aia (2023). Compone spesso per la danza contemporanea, per la quale ha ricevuto nella stagione 2023'24 il premio Zlata strela del Zavod bunker per il paesaggio sonoro.

/

The World Tethers

Anamaria Bagarić, Ida Hiršenfelder

31/10/2025, Bastion

The World Tethers is a contemporary dance performance created by Anamaria Bagarić in collaboration with artists from various genres. Together with sound artist Ida Hiršenfelder, they have created a performance that embodies the oversaturation of information constantly seeping into the body. Through the prism of the body, this is expressed as an attempt at a physical representation of an inner monologue, while the music extracts its sounds from deep within, “from beneath the shoulder blades.”

< Foto/Photo: Pierfrancesco Dogo

Movement and thought follow the philosophy of butoh dance, highlighting the back as the primary signifier of the crossing between two worlds: the inner and the outer. Since the world moves at a pace the individual cannot follow, a counter-pole is needed, to align their environment, even briefly, with their own rhythm. The body becomes this counter-pole, searching within for authenticity and primality, which it cannot reach through thought alone. With every thought deconstructed to its foundations, the body grapples with where to store it, what to do with it, or even if it is its own to think, thus recounting a story of powerlessness.

Anamaria Bagarić is an author, choreographer, and dancer. She presented her first solo work, *Dark Matter(s)* (2017), in Egypt and collaborated with the Cairo Opera House. In Slovenia, she regularly collaborates with the physical theatre collective Fourklor and participates in various contemporary dance and theatre projects. Her works include *Prism* (2019), *Coffee, black* (2022), *Too Much of Me Hides in the World* (2024), *The World Tethers* (2025) and *tissue:human* (2025).

Beepblip (Ida Hiršenfelder) is a sound artist and archivist making immersive psychogeographical spatial compositions with electronics, code, analogue synthesisers, and field recordings. Her work primarily explores sound ecology and spatialisation, addressing themes such as the agency of non-organic others, non-human animal languages, and listening to the inaudible. She was a member of the Theremidi Orchestra (2011–2017) and is currently part of the Jata C group for bioacoustics and sound ecologies (2018–), the Clockwork Voltage community for modular synthesis (2022–), and the CENSE Central European Network for Sonic Ecologies (2022–). Her solo albums *Noise for Strings, Vol. 1* (2019), *Noise for Strings, Vol. 2* (2020), and the forthcoming *Rhythmagogia* (2025) were published by the Kamizdat label. She has exhibited sound installations at group shows in museums such as

Choreography, dance:

Anamaria Bagarić

Music:

Ida Hiršenfelder – beepblip

Movement advisor:

Tanja Zgonc

Directing advisor:

Peter Frankl

Lighting design:

Gregor Kuhar

Set design:

Stela Primc

Original title:

Eva Kokalj

Co-production:

Zavod NEST, VITKAR

Partners:

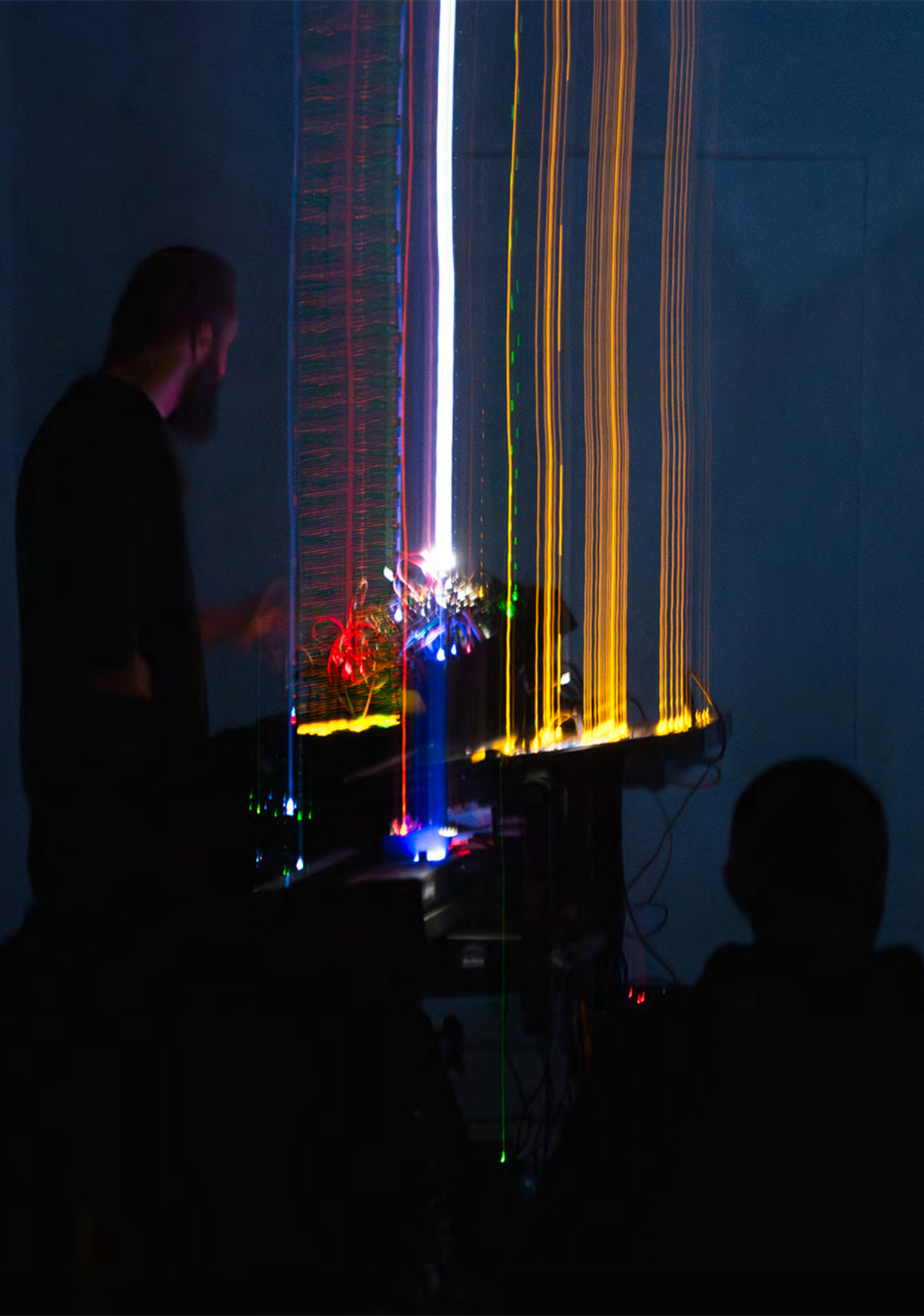
Zavod Delak, Nataraja

Financial support:

Ministry of Culture Slovenia, the

Municipality of Ljubljana

MG+MSUM (2013, 2023, 2025), MSU Zagreb (2019), ZKM Karlsruhe (2022), and Kunsthaus Graz (2025). Her compositions have been presented at various festivals, including Ars Electronica, Linz (2016), Device Art, Zagreb (2019), OTTOsonics, Ottensheim (2022), Wave Field Synthesis, The Hague (2022, 2023), Motions | An Experimental Sound Event, Zagreb (2023), Experimance, Saarbrücken (2024), TO)pot Festival of Radical Walking, Ljubljana (2024), and Lighting Guerrilla, Ljubljana (2025, announced). Hirsénfelder completed a Master of Sonology at the Royal Conservatoire in The Hague (2023). She frequently composes for contemporary dance, for which she received the Golden Lightning Award from Bunker Institute for soundscape in the 2023/24 season.



Valovanja

Lukas Medveš

31. 10. 2025, Bastion

Valovanja je interdisciplinarni avdiovizualni projekt, v katerem Lukas Medveš raziskuje odnos med zvokom, sliko in gibanjem skozi realnočasovne procese. Projekt temelji na analizi zvočnih valovanj, ki se s pomočjo algoritmičnih in generativnih orodij prevajajo v vizualne strukture. Zvočni material nastaja v živo – s klavirjem, kavalom, modularnimi sintetizatorji in elektronskimi signali – vizualije pa so generirane in manipulirane v realnem času.

Osrednja ideja projekta je val kot metafora neskončnosti, pretoka informacij in neprekinjenega prenosa energij. V *Valovanjih* zvok ni spremljava vizualij, temveč sprožilec in arhitekt njihove oblike; vsak ton, frekvenca ali dinamični premik povzroči neposreden odziv v vizualnem prostoru. Projekt tako ustvarja sinestezijski sistem, v katerem se zvočna in vizualna plast med seboj odzivata, prepletata in gradita enotno performativno izkušnjo.

Valovanja se nahajajo na presečišču zvočnega performansa, generativne umetnosti in tehnološkega eksperimenta. S svojo raziskovalno zasnovo in uporabo naprednih digitalnih orodij projekt odpira nove načine razumevanja zvoka kot vizualnega jezika in performansa kot živega dialoga med tehnologijo in umetnikom.

Lukas Medveš je mojster zvoka, glasbeni producent in avdiovizualni ustvarjalec z več kot dvema desetletjema izkušenj na področju glasbene industrije, filmske produkcije, gledališča in festivalskih sistemov. Njegovo delo združuje analogne in digitalne prakse, poglobljeno razumevanje zvočnega oblikovanja ter napredno uporabo sodobnih tehnoloških orodij. V zadnjih letih se intenzivno posveča razvoju avdiovizualnega projekta *Valovanja*, kjer s pomočjo realnočasovne analize

zvočnih signalov ustvarja generativne vizualne kompozicije. Projekt raziskuje inovativne načine povezovanja zvoka, slike in performativnih elementov ter predstavlja sinergijo med tehničnim znanjem in umetniškim raziskovanjem. Kot dolgoletni sodelavec glasbenika Gramatika deluje kot produkcijski vodja, mojster zvoka, glasbeni producent, organizator in strokovni svetovalec pri izvedbi koncertov ter drugih večjih produkcijskih projektov v Evropi in ZDA. Njegova vloga pogosto vključuje celovito tehnično koordinacijo, oblikovanje zvoka, glasbeno produkcijo ter razvoj konceptualno-umetniških vsebin.

/



Valovanja

Lukas Medveš

31/10/2025, Bastione

Valovanja è un progetto audiovisivo interdisciplinare in cui Lukas Medveš esplora la relazione tra suono, immagine e movimento attraverso processi in tempo reale. Il progetto si basa sull'analisi delle onde sonore, che vengono tradotte in strutture visive utilizzando strumenti algoritmici e generativi. Il materiale audio viene creato dal vivo – con pianoforte, kaval, sintetizzatori modulari e segnali elettronici – mentre le immagini vengono generate e manipolate in tempo reale.

L'idea centrale del progetto è l'onda come metafora dell'infinito, del flusso di informazioni e del continuo trasferimento di energia. In *Valovanja*, il suono non è un accompagnamento alle immagini, ma piuttosto l'innescò e l'architetto della loro forma; ogni tono, frequenza o variazione dinamica provoca una risposta diretta nello spazio visivo. Il progetto crea così un sistema sinestetico in cui gli strati sonori e visivi rispondono tra loro, si intrecciano e costruiscono un'esperienza performativa unificata.

Valovanja si colloca all'intersezione tra performance sonora, arte generativa e sperimentazione tecnologica. Attraverso il suo design esplorativo e l'uso di strumenti digitali avanzati, il progetto apre nuove modalità di comprensione del suono come linguaggio visivo e della performance come dialogo vivo tra tecnologia e artista.

Lukas Medveš è un ingegnere del suono, produttore musicale e creatore audiovisivo con oltre due decenni di esperienza nell'industria musicale, nella produzione cinematografica, nel teatro e nei festival. Il suo lavoro combina pratiche analogiche e digitali, una profonda conoscenza del sound design e l'uso avanzato di moderni strumenti tecnologici. Negli ultimi anni ha sviluppato intensamente il progetto

audiovisivo *Valovanja*, in cui crea composizioni visive generative utilizzando l'analisi in tempo reale dei segnali sonori. Il progetto esplora modi innovativi di collegare suono, immagine ed elementi performativi, e rappresenta una sinergia tra conoscenza tecnica e ricerca artistica. Collaboratore di lunga data del musicista Gramatik, lavora come direttore di produzione, tecnico del suono, produttore musicale, organizzatore e consulente professionale per l'implementazione di concerti e altri importanti progetti di produzione in Europa e negli Stati Uniti. Il suo ruolo spesso include il coordinamento tecnico completo, la progettazione del suono, la produzione musicale e lo sviluppo di contenuti concettuali-artistici.

/

Valovanja

Lukas Medveš

31/10/2025, Bastion

Valovanja is an interdisciplinary audiovisual project in which Lukas Medveš explores the relationship between sound, image, and movement through real-time generative processes. The project is built on the analysis of sound waves, which are translated into visual structures using algorithmic and generative tools. The sonic material is performed live — using piano, kaval, modular synthesisers, and electronic signals — while the visuals are generated and shaped in real time.

At the core of the project lies the concept of the wave as a metaphor for infinity, continuity, and the constant flow of information and energy. In *Valovanja*, sound does not accompany the visuals; it defines them. Every tone, frequency shift, or dynamic gesture triggers an immediate visual response, forming a synesthetic system where the audio

and visual layers communicate, react, and evolve together.

Valovanja exists at the intersection of sound performance, generative art, and technological experimentation. Through its research-driven approach and the use of advanced digital tools, the project opens new pathways for understanding sound as a visual language and performance as a living dialogue between technology and the artist.

Lukas Medveš is a sound engineer, music producer, and audiovisual artist with more than two decades of experience across the music industry, film production, theatre, and festival systems. His work merges analog and digital practices, a deep understanding of sound design, and advanced knowledge of contemporary audiovisual technologies. In recent years, he has been dedicating his focus to the development of *Valovanja*, an audiovisual project in which real-time sound analysis generates dynamic visual compositions. The project explores new forms of synergy between sound, image, and performance, and reflects a merge of technical expertise with artistic research. As a long-time collaborator of Gramatik, he works as a production manager, sound engineer, music producer, organiser, and technical consultant for concerts and large-scale productions across Europe and the United States. His role often includes complete technical coordination, sound design, music production, and the development of conceptual and artistic components.

Produkcija HEKAlab:
S+T+ARTS4WaterII /
HEKAlab produzione:
S+T+ARTS4WaterII /
HEKAlab production:
S+T+ARTS4WaterII

S+T+ARTS4WaterII – Ports in Transformation

Letošnji izbor produkcije HEKA laba na festivalu IZIS predstavlja rezultate mednarodnega projekta *S+T+ARTS4Water II – Ports in Transformation*, ki je posvečen umetniškemu raziskovanju trajnostnih in etičnih rešitev v ekosistemih okoli pristanišč. Program izhaja iz razumevanja pristanišč kot kompleksnih stičišč okoljskih, tehnoloških in družbenih procesov, kjer ima umetnost pomembno vlogo pri odpiranju novih pogledov in vprašanj.

Ključni temelj rezidenčnega procesa je bilo sodelovanje z Luko Koper, Nacionalnim inštitutom za biologijo – Morsko biološko postajo Piran in Akvarijem Piran, ki so ustvarjalcem omogočili dostop do znanja, podatkov in konkretnega okolja raziskovanja. Pristanišče je v tem kontekstu razumljeno kot živ ekosistem, v katerem se prepletajo naravni procesi, infrastruktura in človeška dejavnost.

PiNA je v programu delovala kot povezovalni člen med umetnostjo in znanostjo ter med institucijami in neodvisno produkcijo. V okviru devetmesečne rezidence v HEKA labu so ustvarjalci imeli čas in podporo za poglobljeno raziskovalno in produkcijsko delo, ki je vključevalo laboratorijsko eksperimentiranje, terensko delo in sodelovanje z lokalno skupnostjo. Takšen proces je omogočil razvoj in dokončanje projektov, ki so premierno predstavljeni na Festivalu IZIS.

Postavitev del v kontejnerjih na ploščadi Belveder vzpostavlja simbolni in prostorski dialog s pristaniškim okoljem. Kontejnerji, sicer namenjeni pretoku blaga, so začasno preoblikovani v prostore razmisleka, kjer se umetnost, znanost in okolje srečajo v skupnem vprašanju prihodnosti vodnih ekosistemov.

Ana Markežič

S+T+ARTS4WaterII – Ports in Transformation

La selezione di produzioni HEKA di quest'anno al festival IZIS presenta i risultati del progetto internazionale *S+T+ARTS4WaterII – Ports in Transformation*, dedicato all'esplorazione artistica di soluzioni sostenibili ed etiche negli ecosistemi portuali. Il programma nasce dalla comprensione dei porti come complesse intersezioni di processi ambientali, tecnologici e sociali, in cui l'arte svolge un ruolo importante nell'aprire nuove prospettive e interrogativi.

Un elemento fondamentale del processo di residenza è stata la collaborazione con il Porto di Capodistria, l'Istituto Nazionale di Biologia – Stazione Biologica Marina di Pirano e l'Acquario di Pirano, che hanno fornito agli artisti l'accesso a conoscenze, dati e un ambiente di ricerca concreto. In questo contesto, il porto è inteso come un ecosistema vivente in cui si intrecciano processi naturali, infrastrutture e attività umane.

PiNA ha agito come anello di congiunzione tra arte e scienza, e tra istituzioni e produzione indipendente. Durante i nove mesi di residenza presso l'HEKA Lab, gli artisti hanno avuto il tempo e il supporto per un approfondito lavoro di ricerca e produzione, che ha incluso sperimentazioni in laboratorio, lavoro sul campo e collaborazione con la comunità locale. Tale processo ha permesso lo sviluppo e il completamento di progetti presentati in anteprima all'IZIS Festival.

L'installazione di opere in container sulla piattaforma del Belvedere instaura un dialogo simbolico e spaziale con l'ambiente portuale. I container, altrimenti destinati al trasporto delle merci, si trasformano temporaneamente in spazi di riflessione, dove arte, scienza e ambiente si incontrano nella comune questione del futuro degli ecosistemi acquatici.

Ana Markežič

S+T+ARTS4WaterII — Ports in Transformation

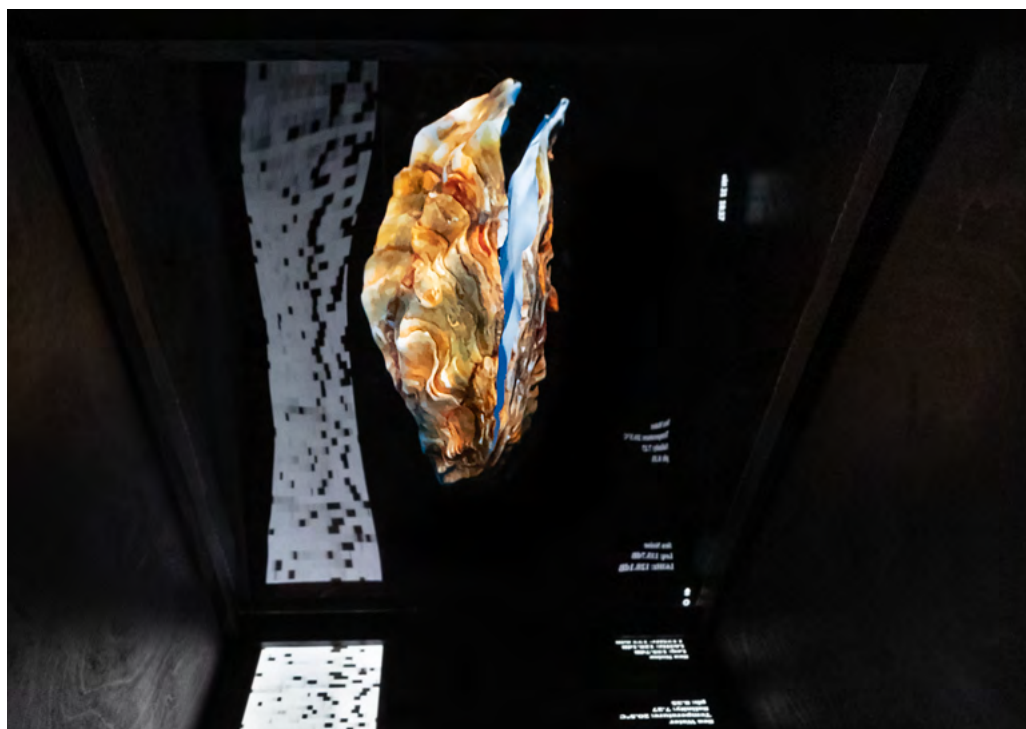
This year's selection of HEKA lab productions at the IZIS festival presents the results of the international project *S+T+ARTS4WaterII — Ports in Transformation*, which is dedicated to the artistic exploration of sustainable and ethical solutions in the ecosystems around ports. The program stems from the understanding of ports as complex intersections of environmental, technological and social processes, where art plays an important role in opening up new perspectives and questions.

The key foundation of the residency process was the cooperation with Luka Koper, the National Institute of Biology — Marine Biological Station Piran and the Piran Aquarium, which provided the creators with access to knowledge, data and a concrete research environment. In this context, the port is understood as a living ecosystem in which natural processes, infrastructure and human activity intertwine.

In the program PiNA acted as a connecting link between art and science, and between institutions and independent production. During the nine-month residency at HEKA lab, the artists had the time and support for in-depth research and production work, which included laboratory experimentation, fieldwork and collaboration with the local community. This process enabled the development and completion of projects that premiered at the IZIS Festival.

The installation of works in containers on the Belveder platform establishes a symbolic and spatial dialogue with the port environment. The containers, otherwise intended for the flow of goods, are temporarily transformed into spaces of reflection, where art, science and the environment meet to deal with the common question of the future of aquatic ecosystems.

Ana Markežič



Pod zrcalnimi valovi

Marko Vivoda, Luka Frelih, Luka Murovec

Pod zrcalnimi valovi je interaktivna instalacija, ki prepleta ekologijo, umetnost in tehnologijo. V njenem jedru stoji japonska ostriga (*Crassostrea gigas*), tujerodna vrsta v severnem Jadranu, razumljena kot občutljiva pričevalka sprememb v morju in nosilka tako materialnega kot vedenjskega spomina. Senzorji, pritrjeni na žive ostrige, beležijo ritme njihovega odpiranja in zapiranja, ki razkrivajo njihov fiziološki utrip in posredno tudi stanje morskega ekosistema. Ti ritmi se prevajajo v vizualni in zvočni jezik, ki človeku približuje nevidne procese pod morsko gladino.

Instalacija ima obliko skulpturalnega telesa, na katero se obiskovalec uleže v drži plavalca. Na glavi strukture se razpira zaslon z vizualno pripovedjo, ki jo spremljajo slušalke in nizkotonske vibracije, s katerimi se človeško telo poveže z ritmi ostrig. Poleg tega podatkovnega sloja projekt vključuje tudi materialno dimenzijo: odvržene lupine ostrig se preoblikujejo v nove umetniške materiale, ki v sebi zgoščajo okoljske odzive v obliki, teksturi in ritmu.

Projekt zastavlja vprašanje, kako lahko umetniška praksa postane orodje za beleženje in interpretacijo ekološke nestabilnosti. Ustvarja resonančni prostor soodvisnosti, kjer človek diha v ritmu ostrig in kjer nečloveški spomin prehaja v človeško izkušnjo.

Marko Vivoda je slovenski umetnik, producent in raziskovalec, dejaven predvsem kot kurator festivala IZIS in umetniški vodja laboratorija HEKA v okviru društva PiNA. Kot umetnik deluje na področju umetniških instalacij, scenografije in mentorstva. Je soustanovitelj kolektiva Stran 22, festivala IZIS in so-kurator festivala Svetlobna gverila v Ljubljani med letoma 2020 in 2022. Danes se posveča raziskovanju in razvoju biomaterialov, s poudarkom na uporabi lokalnih materialov in odpadkov za trajnostne in inovativne umetniške prakse.

Luka Murovec je arhitekt in prostorski oblikovalec, ki deluje med Berlinom in Ljubljano, med drugim sodeluje z mednarodnim kolektivom raumlaborberlin. Specializiran je za začasne, trajnostne strukture v javnem prostoru.

Luka Frelih je umetnik, programer in predsednik Ljudmile – Laboratorija za digitalne medije. Sodeloval je pri pionirskih projektih in kolektivih net.art, razvijal interaktivna orodja odprte kode ter vodil delavnice o ustvarjalni rabi tehnologij. Aktivno sooblikuje sodobne raziskovalne umetniške programe (osmo/za, PIFcamp, Stran22, ADELA) ter koordinira mednarodna sodelovanja v mrežah, kot so EASTN-DC, On-the-fly in KONS.

/

Sotto le onde a specchio

Marko Vivoda, Luka Frelih, Luka Murovec

Sotto le onde a specchio è un'installazione interattiva che intreccia ecologia, arte e tecnologia. Al centro c'è l'ostrica concava (*Crassostrea gigas*), una specie aliena dell'Adriatico settentrionale, intesa come testimone sensibile dei cambiamenti del mare e portatrice di memoria sia materiale che comportamentale. Sensori applicati alle ostriche vive registrano i ritmi della loro apertura e chiusura, rivelandone il battito fisiologico e indirettamente lo stato dell'ecosistema marino. Questi ritmi vengono tradotti in un linguaggio visivo e sonoro che avvicina all'uomo i processi invisibili sotto la superficie del mare.

L'installazione assume la forma di un corpo scultoreo su cui il visitatore è disteso in posizione di nuoto. Uno schermo si apre sulla sommità della struttura con una narrazione visiva, accompagnata da cuffie e vibrazioni dei bassi, che collegano il corpo umano ai ritmi delle ostriche. Oltre a questo livello di dati, il

Residenza je financirana v sklopu programa STARTS4WaterII, s podporo Morske biološke postaje Piran (NIB), Akvarija Piran in Luke Koper. Program STARTS4WaterII sofinancira Evropska unija v okviru pobude STARTS – Science, Technology and Arts generalnega direktorata DG CNECT (Grant Agreement No. LC-02629312).

Morski znanstveniki:

Ludovic Quinault (Molluscan Eye), dr. Jean-Charles Massabuau (glavni znanstvenik, Molluscan Eye), dr. Manja Rogelja (direktorica Akvarija Piran), dr. Vesna Flander Putrle (Morska biološka postaja)

Zvočno oblikovanje:

Mauricio Valdés San Emeterio

Luka Koper:

Jure Barovič (trajnostni razvoj), mag. Franka Cepak (trajnostni razvoj)

PiNA:

Ana Markežič (katalizatorica inovacij), Borut Jerman (vodja projekta)

La residenza è finanziata nell'ambito del programma STARTS4Waterll, con il supporto della Stazione Biologica Marina di Pirano (NIB), dell'Acquario di Pirano e del Porto di Capodistria. Il programma STARTS4Waterll è cofinanziato dall'Unione Europea nell'ambito dell'iniziativa STARTS – Scienza, Tecnologia e Arti della Direzione Generale Pesca e Oceani (DG CNECT) (Convenzione di sovvenzione n. LC-02629312).

Scienziati marini:

Ludovic Quinault (Molluscan Eye),
Jean-Charles Massabuau (Capo scienziato, Molluscan Eye),
Manja Rogelja (Direttrice dell'Acquario di Pirano),
Vesna Flander Putrle (Stazione biologica marina)

Progettazione del suono:

Mauricio Valdés San Emeterio

Luka Koper:

Jure Barovič (sviluppo sostenibile),
Franka Cepak (sviluppo sostenibile)

PiNA:

Ana Markežič (catalizzatore dell'innovazione), Borut Jerman (responsabile del progetto)

progetto include anche una dimensione materiale: gusci di ostriche scartati vengono trasformati in nuovi materiali artistici che condensano le risposte ambientali in forma, consistenza e ritmo.

Il progetto si interroga su come la pratica artistica possa diventare uno strumento per registrare e interpretare l'instabilità ecologica. Crea uno spazio risonante di interdipendenza, dove l'uomo respira al ritmo delle ostriche e dove la memoria non umana si trasforma in esperienza umana.

Marko Vivoda è un artista, produttore e ricercatore sloveno, attivo principalmente come curatore del festival IZIS e direttore artistico del laboratorio HEKA all'interno dell'associazione PiNA. Come artista, lavora nei campi delle installazioni artistiche, della scenografia e del tutoraggio. È co-fondatore del collettivo Stran 22, del festival IZIS e co-curatore del festival Svetlobna gverila a Lubiana tra il 2020 e il 2022. Oggi si dedica alla ricerca e allo sviluppo di biomateriali, con particolare attenzione all'uso di materiali e scarti locali per pratiche artistiche sostenibili e innovative.

Luka Murovec è un architetto e designer spaziale che vive tra Berlino e Lubiana e collabora, tra gli altri, con il collettivo internazionale raumlaborberlin. È specializzato in strutture temporanee e sostenibili nello spazio pubblico.

Luka Frelih è artista, programmatore e presidente di Ljudmila – Laboratorio per i media digitali. Ha partecipato a progetti e collettivi di net.art pionieristici, ha sviluppato strumenti interattivi open source e ha condotto workshop sull'uso creativo delle tecnologie. È attivamente coinvolto nella definizione di programmi di ricerca artistica contemporanea (osmo/za, PIFcamp, Stran22, ADELA) e coordina collaborazioni internazionali in reti come EASTN-DC, On-the-fly e KONS.

/

Beneath the Mirror Waves

Marko Vivoda, Luka Frelj, Luka Murovec

Beneath the Mirror Waves is an interactive installation that merges ecology, art, and technology. At its core stands the Japanese oyster (*Crassostrea gigas*), a non-indigenous species in the northern Adriatic, understood as a sensitive agent of marine change and a bearer of both material and behavioural memory. Sensors attached to living oysters record the rhythms of their opening and closing, which reveal their physiological state and, indirectly, the conditions of the marine ecosystem. These rhythms are translated into a visual and sonic language that brings imperceptible processes beneath the sea surface closer to human experience.

The installation takes the form of a sculptural body onto which the visitor reclines in a swimmer's posture. At the head of the structure, a screen unfolds the visual narrative, accompanied by headphones and bass vibrations that connect the human body to the rhythms of the oysters. Beyond this data layer, the project includes a material dimension: discarded oyster shells are transformed into new artistic materials, condensing environmental responses into form, texture, and rhythm.

The project asks how artistic practice can become a tool for documenting and interpreting ecological instability. It creates a resonant space of interdependence, where humans breathe in the rhythm of oysters and where non-human memory flows into human experience.

Marko Vivoda is Slovenian artist, producer, and researcher, active primarily as curator of the IZIS festival and artistic director of the HEKA laboratory under the auspices of the PiNA association. As an artist, he is active in the field of art installations, scenography and mentoring. He is a co-founder of the collective Stran 22, the IZIS festival and co-

The residency was funded by STARTS4WaterII, with the support of the Marine biology station Piran (NIB), Aquarium Piran and the Port of Koper. STARTS4WaterII is co-funded by the European Union under the STARTS — Science, Technology and Arts initiative of DG CNECT (Grant Agreement No. LC-02629312).

Marine Scientists:

Ludovic Quinault (Molluscan Eye), Dr. Jean-Charles Massabuau (Lead Scientist, Molluscan Eye), Dr. Manja Rogelja (Director, Piran Aquarium), Dr. Vesna Flander Putrle (Marine Research Station)

Sound Design:

Mauricio Valdés San Emeterio

Port of Koper:

Jure Barovič (Sustainable Development), Mag. Franka Cepak (Sustainable Development)

PiNA:

Ana Markežič (Innovation Catalyst), Borut Jerman (Lead Project Manager)

curator of the Light Gverila festival in Ljubljana from 2020 to 2022. Today he is engaged in research and development of biomaterials, with an emphasis on the use of local materials and waste for sustainable and innovative artistic endeavours.

Luka Murovec is an architect and spatial designer based between Berlin and Ljubljana, working with the international collective raumlaborberlin, among others. He specialises in temporary, sustainable structures in public space.

Luka Frelih is an artist, programmer and president of Ljudmila — Digital Media Laboratory. He has participated in pioneering net.art projects and collectives, developed interactive open source tools and leads workshops on the creative use of technologies. He actively co-creates contemporary research art programs (osmo/za, PIFcamp, Stran22, ADELA) and coordinates international collaborations within networks such as EASTN-DC, On-the-fly and KONS.







Sediment Lab

Hypercomf

Sediment Lab raziskuje materialne in ekološke resničnosti morskega sedimenta, pridobljenega na lokaciji pristanišča v Kopru. Ta stranski produkt poglobljanja morskega dna, ki se običajno obravnava kot odpadke, se v tem kontekstu ponovno predstavi in premisli kot dragocen naravni vir, kar omogoča novo osmišljanje povezave med človekovo dejavnostjo in morskimi ekosistemi. Ustvarjalci so navdih za projekt črpali iz bentoških organizmov, ki tvorijo usedline s pomočjo brlogov in gnezd, oblik, ki v kontekstu projekta postanejo metafore za človeška bivališča. Usedline so se v sodelovanju z Luko Koper in Morsko biološko postajo Piran Nacionalnega inštituta za biologijo na delavnicah, na katerih so sodelovali tudi lokalni prebivalci, preobrazile v ploščice in barve za notranjo uporabo.

Delo v zabojniku se je odvijalo v okviru laboratorija in je obenem služilo tudi kot arhiv, na drugem koncu pa je video *Sediment Lab* predstavljal razmišljanja o razraščanju in krhkosti življenja globoko pod pristaniščem. Za pripravo videa so bili uporabljeni neobdelani posnetki in zvok, pridobljeni med raziskovalnim obiskom umetnikov v Koprskem zalivu, ki odražajo napetost med svetom znanosti, industrije in morja na tem območju. Video, ki predstavlja kontrast med krhkim bentoškim življenjem in obsežno prisotnostjo raznovrstnih dejavnosti v pristanišču, ponuja odprt razmislek o razraščanju in pretirani potrošnji ter gledalce vabi, naj o svojih vsakdanjih dejanjih in izbirah razmislijo v odnosu do krhkosti morskih ekosistemov.

Obiskovalci razstave so lahko iz pripravljene usedlinske osnove zmešali in ustvarili lastno barvo ter pri tem raziskovali različne možnosti naravnih zemeljskih pigmentov.

Hypercomf je večdisciplinarna, spekulativna oblikovalska identiteta z otoka Tinos, ustanovljena v letu 2017. Praksa identitete Hypercomf spodbuja interdisciplinarno sodelovanje in metode vključevanja skupnosti v proizvodnjo, ki pogosto vključujejo biotsko zelo raznovrstne udeležence. Ti procesi se razkrivajo kot dejavnosti aktivacije prostora, multimedijška umetniška dela in trajnostni prototipi oblikovanja, ki se strukturirajo okrog dinamičnih pripovedi, ki vključujejo tako organske kot anorganske protagoniste. Prihodnost odnosov med naravo in kulturo, med udomačevanjem in mrežami ekosistemov ter med tradicijo in tehnologijo ter izzivi, s katerimi se soočajo majhne otoške skupnosti, so le nekateri izmed raziskovalnih tem, na katere se osredotoča identiteta.

/

Sediment Lab

Hypercomf

Sediment Lab esplora le realtà materiali ed ecologiche dei sedimenti marini estratti dal porto di Capodistria. Questo sottoprodotto del dragaggio, solitamente trattato come rifiuto, viene reinterpretato sia come una preziosa risorsa naturale che come una lente d'ingrandimento sul rapporto tra attività umana ed ecosistemi marini. Il progetto trae ispirazione dagli organismi bentonici che modellano i sedimenti attraverso tane e nidi, forme che diventano metafore dell'abitazione umana. In collaborazione con il porto di Capodistria, l'Istituto Nazionale di Biologia della Stazione Marittima di Pirano e attraverso workshop con i residenti locali, i sedimenti sono stati trasformati in piastrelle e vernici per interni.

All'interno del container, l'opera si sviluppa come un laboratorio e un archivio e, all'estremità opposta, il video *Sediment Lab* riflette sulla vegetazione rigogliosa e sulle fragili vite che vivono sotto il porto.

Digitalno oblikovanje:

Christos Fousekis

Grafično oblikovanje:

Christos Kotsinis

Postprodukcija videa

Sediment Lab:

Alexandros Tiniakos, 2025

Asistenta produkcije:

Harut Marangozian, Sunny

Rakhul Choudkhuri

Zahvala:

dr. Vesna Flander Putrle, Neža

Leban, Valentina Pitacco, Franka

Cepak, Ana Markežič

Produkcija:

Hypercomf, 2025

Progettazione digitale:

Christos Fousekis

Progettazione grafica:

Christos Kotsinis

Postproduzione del video***Sediment Lab*:**

Alexandros Tiniakos, 2025

Assistenza alla produzione:

Harut Marangozyan, Sunny

Rakhul Choudkhuri

Si ringraziano:

dr. Vesna Flander Putrle, Neža

Leban, Valentina Pitacco, Franka

Cepak, Ana Markežič

Produzione:

Hypercomf, 2025

Il video di *Sediment Lab* utilizza riprese grezze e audio registrati durante la visita di ricerca degli artisti nella baia di Capodistria per riflettere sulla tensione tra il mondo scientifico, industriale e marino della zona. Contrasta la fragile vita bentonica con la presenza espansiva delle attività portuali e offre una riflessione aperta sulla crescita eccessiva e sul consumo eccessivo, invitando gli spettatori a considerare la fragilità degli ecosistemi marini nelle loro azioni e scelte quotidiane.

Alla mostra i visitatori sono stati invitati a mescolare e creare la propria pittura a sedimenti, utilizzando la base di sedimenti preparata e sperimentando con pigmenti di terra naturali.

Hypercomf è un'identità di design multidisciplinare e speculativa, fondata nel 2017 e con sede sull'isola di Tinos. La pratica di Hypercomf promuove collaborazioni interdisciplinari e metodi di produzione basati sul coinvolgimento della comunità, spesso includendo una varietà di partecipanti con diverse biodiversità. Questi processi si manifestano come attivazioni spaziali, opere d'arte multimediali e prototipi di design sostenibile, strutturati attorno a narrazioni dinamiche che presentano protagonisti sia organici che inorganici. Il futuro delle relazioni tra natura e cultura, tra addomesticamento e reti ecosistemiche, tradizione e tecnologia, nonché le sfide affrontate dalle piccole comunità insulari, sono alcuni dei temi di ricerca su cui si concentra l'attenzione.

/

Sediment Lab

Hypercomf

Sediment Lab explores the material and ecological realities of marine sediment extracted from the Port of Koper. This byproduct of dredging, usually

Digital Design:

Christos Fousekis

Graphic Design:

Christos Kotsinis

Postproduction of the video***Sediment Lab:***

Alexandros Tiniakos, 2025

Production Assistance:

Harut Marangozyan, Sunny

Rakhul Choudkhuri

Many thanks to:

dr. Vesna Flander Putrle, Neža

Leban, Valentina Pitacco, Franka

Cepak, Ana Markežič

Production:

Hypercomf, 2025

treated as waste, is reimagined as both a valuable natural resource and a lens on the relationship between human activity and marine ecosystems. The project takes inspiration from benthic organisms that shape sediment through burrows and nests, forms that become metaphors for human habitation. In collaboration with Port of Koper and the National Institute of Biology Piran Marine Station and through workshops with local residents, sediment was transformed into interior use tiles and paints.

Inside the container, the work unfolds as a laboratory and archive and at the far end the *Sediment Lab* video reflects on overgrowth and the fragile lives beneath the port. The video uses raw footage and sound taken during the artists' research visit to Koper Bay to reflect the tension between scientific, industrial, and marine worlds in the area. It contrasts fragile benthic life with the expansive presence of the port activities and offers an open reflection on overgrowth, and overconsumption, inviting viewers to consider the fragility of marine ecosystems in their everyday actions and choices.

At the exhibition the visitors were invited to mix and create their own sediment paint using the prepared sediment base and experimenting with natural earth pigments.

Hypercomf is a multidisciplinary, speculative design identity, established in 2017 and based on Tinos island. Hypercomf's practice fosters interdisciplinary collaborations and community engagement methods of production, often including a range of biodiverse participants. These processes are manifested as space activations, multimedia artworks, and sustainable design prototypes, structured around dynamic narratives that feature both organic and inorganic protagonists. The future of the relationships between nature and culture, between domestication and ecosystemic networks, tradition and technology, as well as the challenges faced by small island communities, are some of the research subjects that are set in focus.

Palestinski filmski
dnevi po svetu /
Giornate del cinema
palestinese nel mondo /
Palestine Cinema Days
Around the World

Palestinski filmski dnevi po svetu: Izigrani (1972)

2. 11. 2025, Bastion

Palestine Cinema Days (PCD) je letni mednarodni filmski festival, ki ga organizira Filmlab Palestina. Ustanovljen je bil leta 2014 v Ramali, z namenom opolnomočiti palestinske glasove, podpreti razvoj lokalne filmske industrije ter obuditi filmsko kulturo v Palestini s pomočjo močnih orodij samoizražanja in pripovedovanja zgodb. Pobuda *Around the World* se je začela leta 2023 v okviru *Palestine Cinema Days* in se je po začetku vojne v Gazi hitro preoblikovala v globalno gibanje solidarnosti. Predstavlja pomembno grassroots (od spodaj navzgor) mrežo za alternativno distribucijo, ki omogoča, da palestinske pripovedi dobijo vidnost in glas v doslej nepredstavljenem obsegu – s projekcijami po številnih državah sveta. Pod geslom *#HereThereAndForever* festival in njegova vse širša svetovna skupnost delujeta kot pomembno pričevanje palestinske odpornosti in kulturne kontinuitete. Kljub ogromnim izzivom film ostaja mogočna oblika ustvarjalnega upora ter sredstvo za ohranjanje kolektivnega spomina.

Izigrani

Tewfik Saleh

Drama, 107 min

Dogajanje filma *Izigrani* (The Dupes) je postavljeno v petdeseta leta prejšnjega stoletja in sledi usodam treh različnih moških, ki jih povezujejo razlaščenost, obup in upanje na boljšo prihodnost. Protagonisti so palestinski begunci, ki skušajo prečkati mejo iz Iraka v Kuvajt, v »obljubljeno deželo«, skriti v jeklenem rezervoarju tovornjaka. Vsak od njih predstavlja drugačno dimenzijo palestinske izkušnje in verjame, da si lahko ustvari novo življenje, vendar – kot nakazuje že naslov filma – njihov pobeg ni rešitev. Film *Izigrani* je eden prvih arabskih filmov, ki se

ukvarjajo s palestinskim vprašanjem. Temelji na noveli *Moški pod soncem* (*Men in the Sun*) iz leta 1962, ki jo je napisal Ghassan Kanafani, palestinski pisatelj, umetnik in voditelj upora, ki je bil pozneje umorjen. Dogajanje je umeščeno v Irak in Kuvajt, film pa je v Siriji posnel egiptovski režiser Tewfik Saleh. Zaradi prikritih kritik arabskih vlad je bil film prepovedan v več arabskih državah.

»Film neposredno tematizira dogodke Nakbe, množičnega izгона Palestinecev leta 1948. Kolektivno moramo razumeti korenine trenutnih grozot, če se niso zgodile v kontekstu zadnjih 48 ur ali treh let. Dan projekcije, 2. november, ima pa tudi simbolno težo, ker označuje obletnico Balfourjeve deklaracije iz leta 1917, ki je pomenila začetek kolonialne politike v Palestini. Projekcija filma je zato subtilno zgodovinsko, po mojem mnenju pa tudi izobraževalno obarvana. Sploh danes, ko zgodovina pridobiva nov priokus, ki ga marsikdo še ni sposoben prebaviti.«
(Anastasiya Pruyidze, KUD FORMAT)

Režija:

Tewfik Saleh

Scenarij:

Ghassan Kanafani (novel *Men in the Sun*), Tewfik Saleh

Direktor fotografije:

Bahgat Heidar

Montaža:

Farin Dib, Saheb Haddad

Glasba:

Solhi El-Wadi

Zvok:

Zoheir Fahmy

Igrajo:

Mohamed Kheir-Halouani,
Abdul Rahman Al Rashi,
Bassam Lofti Abou-Ghazala,
Thanaa Debsi

/

Giornate del cinema palestinese nel mondo: The Dupes (1972)

2/11/2025, Bastione

Palestine Cinema Days (PCD) è un festival cinematografico internazionale annuale organizzato da Filmlab Palestine. È stato fondato nel 2014 a Ramallah con l'obiettivo di dare voce alle voci palestinesi, sostenere lo sviluppo di un'industria cinematografica locale e rivitalizzare la cultura cinematografica palestinese attraverso potenti strumenti di autoespressione e narrazione. L'iniziativa *Around the World* è nata nel 2023 come parte dei *Palestine Cinema Days* e si è

rapidamente trasformata in un movimento di solidarietà globale dopo lo scoppio della guerra a Gaza. Rappresenta un'importante rete di base per la distribuzione alternativa, consentendo alle narrazioni palestinesi di ottenere visibilità e voce su una scala precedentemente inimmaginabile, con proiezioni in molti paesi in tutto il mondo. Con il motto *#HereThereAndForever*, il festival e la sua crescente comunità globale rappresentano un'importante testimonianza della resilienza e della continuità culturale palestinese. Nonostante le enormi sfide, il cinema rimane una potente forma di resistenza creativa e un mezzo per preservare la memoria collettiva.

The Dupes

Tewfik Saleh

Drammatico, 107 min

The Dupes è ambientato negli anni '50 e segue il destino di tre uomini diversi, uniti dall'espropriazione, dalla disperazione e dalla speranza di un futuro migliore. I protagonisti sono rifugiati palestinesi che cercano di attraversare il confine tra Iraq e Kuwait, verso la „terra promessa“, nascosti nella cisterna d'acciaio di un camion. Ognuno di loro rappresenta una diversa dimensione dell'esperienza palestinese e crede di potersi creare una nuova vita, ma – come suggerisce il titolo del film – la fuga non è la soluzione. *The Dupes* è uno dei primi film arabi ad affrontare la questione palestinese. È basato sul romanzo del 1962 *Uomini al sole* di Ghassan Kanafani, scrittore, artista e leader della resistenza palestinese, in seguito assassinato. La storia è ambientata in Iraq e Kuwait, e il film è stato girato in Siria dal regista egiziano Tewfik Saleh. A causa di velate critiche da parte dei governi arabi, il film è stato vietato in diversi paesi arabi.

„Il film affronta direttamente gli eventi della Nakba, l'espulsione di massa dei palestinesi nel 1948.

Dobbiamo comprendere collettivamente le radici delle attuali atrocità, se non si sono verificate nel contesto delle ultime 48 ore o tre anni. Il giorno della proiezione, il 2 novembre, ha anche un valore simbolico perché segna l'anniversario della Dichiarazione Balfour del 1917, che segnò l'inizio della politica coloniale in Palestina. La proiezione del film è quindi sottilmente storica e, a mio parere, anche educativa. Soprattutto oggi, quando la storia sta acquisendo un sapore nuovo che molte persone non sono ancora in grado di digerire.“ (Anastasiya Pruyidze, KUD FORMAT)

/

Palestine Cinema Days Around the World: The Dupes (1972)

2/11/2025, Bastion

Palestine Cinema Days (PCD) is the annual international film festival organised by Filmlab Palestine. Founded in 2014 in Ramallah, Filmlab's mission is to empower Palestinian voices, support the development of a local film industry, and revive cinema culture in Palestine through the powerful tools of self-expression and storytelling. The *Around the World* initiative was launched in 2023 as part of *Palestine Cinema Days* and quickly evolved into a global movement of solidarity following the outbreak of the war in Gaza. It represents a significant grassroots alternative distribution network, enabling Palestinian narratives to be seen and heard on an unprecedented scale through screenings across numerous countries. Under the banner *#HereThereAndForever*, the festival and its growing global community act as a vital testament to Palestinian resilience and cultural continuity. In the face of immense challenges, cinema remains a potent

Regia:

Tewfik Saleh

Sceneggiatura:

Ghassan Kanafani (romanzo *Uomini al sole*), Tewfik Saleh

Direttore della fotografia:

Bahgat Heidar

Montaggio:

Farin Dib, Saheb Haddad

Musica:

Solhi El-Wadi

Suono:

Zoheir Fahmy

Cast:

Mohamed Kheir-Halouani,
Abdul Rahman Al Rashi,
Bassam Lofti Abou-Ghazala,
Thanaa Debsi

Director:

Tewfik Saleh

Writers:

Ghassan Kanafani (novel "Men in the Sun"), Tewfik Saleh

Cinematographer:

Bahgat Heidar

Editors:

Farin Dib, Saheb Haddad

Music:

Solhi El-Wadi

Sound Department:

Zoheir Fahmy

Starring:Mohamed Kheir-Halouani,
Abdul Rahman Al Rashi,
Bassam Lofti Abou-Ghazala,
Thanaa Debsi

form of creative defiance and a means to preserve collective memory.

The Dupes

Tewfik Saleh

Drama, 107 min

Set in the 1950s, *The Dupes* traces the destinies of three different men brought together by their dispossession, their despair and their hope for a better future. The protagonists are Palestinian refugees who are trying to make their way across the border from Iraq into Kuwait, the "Promised Land", concealed in the steel tank of a truck. Representing different dimensions of the Palestinian experience, each one believes he can make a new life for himself, but as the film's title suggests, their flight is no solution. One of the first Arab films to address the Palestinian question, *The Dupes* is based on the 1962 novella *Men in the Sun* by assassinated Palestinian writer, artist and resistance leader, Ghassan Kanafani. Set in Iraq and Kuwait, and filmed in Syria by Tewfik Saleh, an Egyptian director, the film was banned in several Arab countries due to its implied criticisms of Arab governments.

"The film directly addresses the events of the Nakba, the mass expulsion of Palestinians in 1948. Collectively, we must understand the roots of the current horrors — they did not happen within the context of the last 48 hours or three years. The day of the screening, November 2, also carries symbolic weight, as it marks the anniversary of the Balfour Declaration of 1917, which signified the beginning of colonial policy in Palestine. So, the entire screening is subtly historical and, in my opinion, also educational in nature — especially today, when history is acquiring a new aftertaste that many are still unable to digest." (Anastasiya Pruyidze, KUD FORMAT)





IZIS XIII

Konec sporočila / Fine del messaggio / End of Message

Festival sodobne in intermedijske umetnosti /
Festival d'arte contemporanea e intermediale /
Festival of Contemporary and Intermedia Art

17. 10.–2. 11. 2025, Galerija Loža, palača Gravisi-Buttorai,
kontejnerja in Bastion / Galleria Loggia, Palazzo Gravisi-Buttorai,
Container e Bastione / Loža Gallery, the Gravisi-Buttorai Palace,
the containers, and Bastion

umetniki_ce / artisti_e / artists

Sara Bezovšek & Dorijan Šiško, Sanela Jahić, Špela Petrič,
P L A T E A U R E S I D U E+Samo Kutin+Enja Grabrijan, Maja Smrekar

študenti_ke / studenti / students

Lazar Danev & Maks Vertnik, Gaj Kramar, Tilen Prelič &
Tia Štefančič, Iva Gjorgjevska

umetniki_ce / artisti_e / artists HEKA lab

Hypercompf: Paola Palavidi & Ioannis Koliopoulos; Marko Vivoda,
Luka Murovec & Luka Frelih

nastopajoči / si esibiscono / performing

Jan Schulz, Julius von Lorentz, Luka Prinčič, Maja Smrekar,
Anamaria Bagarić & Ida Hiršenfelder, Lukas Medveš

zvočna instalacija / installazione sonora / sound installation

Jan Christian Schulz

film

The Dupes, Tewfik Saleh

založnik, leto / editore, anno / publisher, year

Kulturno izobraževalno društvo PiNA, 2026

spletna lokacija publikacije / sito web della pubblicazione / publication website

<https://festival-izis.org/konec-sporocila/>

Produkcija / Produzione / Production



Koprodukcija / Coproduzione / Coproduction



Festival podpirajo / Sostenitori del Festival / Supporters



kuratorka in urednica/curatrice e redattrice/curator and editor:
Irena Borić / **kurator zvočnega programa/curatore del programma sonoro/curator of the sound program:** Mauricio Valdés San Emeterio / **kurator študentskega programa/curatore del programma studentesco/curator of the student program:** Marko Vivoda / **kurator razstave HEKA produkcije/curatrice della mostra Produzione HEKA/curator of the HEKA production exhibition:** Ana Markežič / **kuratorka Palestinski filmski dnevi po svetu/curatrice delle Giornate del cinema palestinese nel mondo/curator Palestine Cinema Days Around the World:** Anastasiya Pruydze / **produksijska ekipa/team di produzione/production team:** Borut Jerman, Marko Vivoda, Ana Markežič, Karlo Hmeljak / **vizualna podoba/immagine visiva/visual identity:** Kaja Kisilak / **grafično oblikovanje/grafiche/graphic design:** Katja Mijajlovič / **oblikovanje prostorske identitete festivala/creazione dell'identità spaziale del festival/design of the spatial identity of the festival:** Luka Murovec / **odnosi z javnostmi/relazioni pubbliche/public relations:** Darja Senčar / **lektura in prevajanje/revisione e traduzione/proofreading and translation:** Peter Senizza, K&J Translations / **tehnični vodja/responsabile tecnico/head of technical support:** Deni Bordon / **tehnična ekipa/supporto tecnico/technical support:** Marko Vivoda, Karlo Hmeljak, Borut Jerman, Toni Bračarov, Rakhul Roy Choudkhuri, Mauricio Valdés San Emeterio, Marko Dimitrijević, Roberto Bonifacio / **umetniški mediatorji_ce/mediatori culturali/art mediators:** Toni Bračarov, Agata Alagajzovska, Maks Vertnik, Tilen Prelič, Andrija Četković, Danaja Stević, Rakhul Roy Choudkhuri / **uredniška ekipa/team editoriale/editorial team:** Irena Borić, Ana Markežič, Taja Kavčič / **fotografija/fotografia/photography:** DK, Aleš Rosa, Pierfrancesco Dogo, Urška Špende, Natalija Gajić