

Zgodovinski atrij

Osrednji atrij

Stekleni atrij

Desni atrij

Anže Sekelj Oklepi

Anže Sekelj v projektu Oklepi raziskuje vpliv okoljskega zvoka na človeško telo. S pomočjo 3D-skeniranja in strojnega učenja ustvarja kiparske reprezentacije oziroma metaforične oklepe, ki odražajo zvočna okolja, ki jim je izpostavljen v vsakdanjem življenju. Z delom podrobneje proučuje, kako zvok in stalni stresorji sodobnega življenja, kot so mobilni telefoni, hrup, informacijska preobremenjenost in nenehni slušni dražljaji, vplivajo na naše duševno in fizično stanje.

V preteklih letih je Sekelj pri svojem umetniškem delu, povezanem z zvokom in oblikovanjem instrumentov, vse bolj opazoval, kako stanja izčrpanosti in prekomerne stimulacije povečujejo njegovo občutljivost za neprijetne zvoke urbanega okolja. To zavedanje ga je vodilo v obsežnejše raziskovanje občutljivosti na zvok in njenega vpliva na vsakdanje življenje.

Dolgotrajna izpostavljenost raznolikim zvočnim in kognitivnim dražljajem sproža fiziološke odzive telesa, med drugim izločanje stresnih hormonov, pospešen srčni utrip in mišično napetost. Sčasoma lahko ti mikrostresorji, ki jih ustvarjata sodobno urbano okolje in kultura nenehne dosegljivosti, preobremenijo živčni sistem ter zmanjšajo sposobnost telesa za regeneracijo. Možgani se na takšno okolje prilagodijo s povečano odzivnostjo, kar lahko vodi v kronično napetost, utrujenost in kognitivno izčrpanost. Zvočni dražljaji tako ne delujejo več zgolj kot ozadje, temveč postanejo neprekinjen signal, ki oblikuje našo fiziologijo, čustveno odzivnost in občutek ranljivosti v sodobnem svetu. Sekelj z Oklepi ustvarja spekulativno zaščitno plast, ki predstavlja odziv na takšne pogoje.

Proces je začel z natančnim 3D-skeniranjem svojega obraza. Nato je z opremo za terensko snemanje posnel zvoke iz svojega vsakdanjega življenja v obdobju enega dne. Posnetke je s pomočjo strojnega učenja analiziral in iz njih izluščil lastnosti, kot sta glasnost in frekvenca. Podatke je nato uporabil kot hranilo za generativni algoritem rasti, ki se kot maligna tvorba razrašča po 3D-skeniranem modelu njegovega obraza. Po meri izdelani rastni modeli postopoma generirajo anomalije ter spreminjajo strukturo in površino obraznih potez.

Glasnost zvoka vpliva na hitrost rasti strukture, frekvenčno območje med 2 in 5 kHz, ki je za človeka še posebej občutljivo, pa na modelu modulira drobnejše poškodbe in izrastke. Neslišni frekvenčni spekter vpliva na njegovo barvo. Nastale kiparske forme, ki so hkrati deloma maske in deloma oklepi, tako materializirajo sledove okoljskih vplivov. Mehkejša zvočna okolja ustvarjajo nežnejše deformacije, intenzivnejši in agresivnejši zvoki pa povzročajo debelejša ter izrazitejša zaščitna plast.

Sekelj izhaja iz zgodovinskih bojnih oklepov, od srednjeveških vitezov do samurajev, ki so bili namenjeni zaščiti telesa in duha v boju. Pri tem vzpostavlja vzporednico med potrebo po fizični zaščiti in čustveni odpornosti, ki jo zahteva življenje v sodobnem, z zvokom nasičenem okolju. Urbano in tehnološko zvočno okolje obravnava kot sodobno bojišče, v katerem je treba odpornost nenehno vzpostavljati in prilagajati. S projektom Oklepi tako zastavlja vprašanja o prilagajanju, ranljivosti in skritih učinkih zvočnega okolja, v katerem živimo.

Urška Spitzer v sodelovanju z umetnikom

Anže Sekelj je večkrat nagrajeni intermedijski umetnik, ki deluje predvsem na področju instalacij, zvoka, interaktivnega oblikovanja in videa. V svojem delu proučuje percepcijo prostora, kulture in človeškega stanja ter izpostavlja spregledane strukture vsakdanjega življenja. V praksi spretno uporablja multimedijske tehnike in nenehno briše meje med izraznimi sredstvi, pri čemer ohranja dosledno, a raznoliko umetniško prakso. Njegova dela z združevanjem estetike in večplastnega pomena ustvarjajo poglobljene, miselno spodbudne izkušnje, ki vabijo k refleksiji in kritičnemu dialogu. Avtorjeva dela so bila med drugim razstavljena v ustanovah, kot so Taipei Digital Art Center v Tajvanu, Centro de Arte Reina Sofía v Španiji in CICA Museum v Južni Koreji, ter predstavljena na številnih festivalih, med katerimi so Ulaanbaatar Media Art Festival v Mongoliji, WIP Arts & Technology Festival 2026 na Cipru in Japan Media Art Festival na Japonskem.

Vodstvo po razstavi z avtorjem: torek, 17. 11. 2026, ob 17. uri

3D in animacija: Blaž Miklavčič
Programiranje: Benjamin Fele
Tehnična pomoč: Staš Vrenko



Mestna občina
Ljubljana



REPUBLIKA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA KULTURO

Zgodovinski atrij

Osrednji atrij

Stekleni atrij

Desni atrij

Anže Sekelj

Armors

In *Armors*, Anže Sekelj explores the impact of environmental sound on the human body. Using 3D scanning and machine learning, he creates sculptural representations, or metaphorical armors, that reflect the soundscapes he is exposed to in daily life. The project is an in-depth investigation of how sound and the constant stressors of contemporary life, such as mobile phones, noise pollution, information overload, and continuous auditory stimuli, affect our mental and physical states.

In recent years, through his work as an artist engaged in sound and instrument design, Sekelj has become increasingly aware of how states of exhaustion or overstimulation heighten his sensitivity to the harsh sounds of urban life. This awareness has led him to conduct extensive research on sound sensitivity and its effects on daily life.

Prolonged exposure to diverse sonic and cognitive stimuli has been proven to trigger physiological responses, including stress hormone release, an accelerated heart rate, and muscle tension. Over time, these micro-stressors, produced by the modern urban environment and the culture of constant availability, overwhelm the nervous system and reduce the body's capacity for regeneration. The brain adapts by becoming more reactive, leading to chronic tension, fatigue, and cognitive exhaustion. Sound stimuli thus cease to function merely as background and instead become a continuous signal that shapes our physiology, emotional responsiveness, and sense of vulnerability in the contemporary world. With *Armors*, Sekelj sought to create a speculative protective layer in response to these scenarios.

He began the process by producing detailed 3D scans of his face. Using field recording equipment, he recorded a full day of sounds from his daily life. Using machine learning, he analyzed these recordings to extract characteristics such as volume and frequency. Next, he fed this data into a generative growth algorithm that proliferates as a formation across a 3D-scanned model of his face. Custom-built growth algorithms gradually generate anomalies, transforming the structure and surface of his features over time.

Sound volume affects the speed of the formation's growth; the frequency range most disturbing to humans (2–5 kHz) modulates finer abrasions and protrusions on the model, while the inaudible frequency spectrum alters its color. The resulting sculptural forms—part mask, part armor—embody these environmental imprints. Softer soundscapes yield more delicate deformations, while harsher ones result in thicker, more aggressive protective layers.

Inspired by historical combat armor, from medieval knights to samurai, designed to protect both body and spirit in battle, Sekelj draws a parallel between the need for physical protection and the emotional resilience required in contemporary sound-filled environments. In this sense, urban and technological soundscapes are treated as a contemporary battlefield, where resilience must be continually built and negotiated. With *Armors*, Sekelj invites reflection on adaptation, vulnerability, and the hidden effects of our acoustic world.

Urška Spitzer in collaboration with the artist

Anže Sekelj is an award-winning intermedia artist, primarily active in installation, sound, interactive design, and video. Through his work, he challenges perceptions of space, culture, and the human condition, highlighting unnoticed structures of daily existence. He cleverly uses multimedia techniques, always blurring the lines between the applied means of expression while maintaining a consistent yet diverse body of work. By merging aesthetics with layered meaning, his works create immersive, thought-provoking experiences that invite reflection and critical dialogue. Sekelj's works have been exhibited at institutions such as the Taipei Digital Art Center in Taiwan, Centro de Arte Reina Sofía in Spain, and the CICA Museum in South Korea, and have been showcased at numerous festivals, including the Ulaanbaatar Media Art Festival in Mongolia, the WIP Arts & Technology Festival 2026 in Cyprus, and the Japan Media Art Festival in Japan.

Guided tour of the exhibition with the artist: Tuesday, 17 November 2026, at 5 pm

3D and animation: Blaž Miklavčič

Programming: Benjamin Fele

Technical support: Staš Vrenko



Mestna občina
Ljubljana



REPUBLIKA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA KULTURO