

BÂLE, 11.09.2025

LAURÉATS DES PAX ART AWARDS 2025

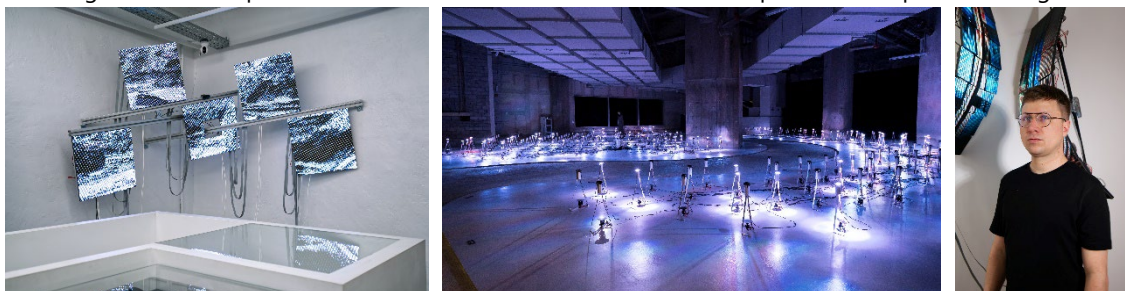
Lukas Truniger

Lukas Truniger crée des environnements : il travaille avec des systèmes et met en avant les processus en construisant des espaces pouvant être habités. Dans ses mondes, des approches artificielles et technologiques modèlent et imitent des états naturels. Ainsi, dans son installation «Ethereal Fleeting» (2018), il reproduit des nuages, ou dans «Latent Realities» (2019), il transfère un réseau de rayons lumineux d'un espace virtuel vers l'espace physique, rendant visibles des infrastructures cachées et explorant l'entrelacement complexe des environnements synthétiques et naturels. Ses installations invitent le public à entrer dans ces systèmes et à réfléchir à la manière dont nous percevons, représentons et traduisons des processus complexes. Ses espaces poétiques naissent d'une confrontation critique et d'une déconstruction de la musique, du son, de l'image et de la représentation.

La pratique artistique de Truniger repose sur sa formation en musique et en art sonore, ainsi que sur les traditions de l'art génératif et de l'art médiatique. Il conçoit des systèmes aux règles clairement définies, puis se retire pour laisser place à leur développement autonome – les processus sont libres de s'exécuter et d'évoluer. Cela se manifeste peut-être de façon la plus frappante dans «Overgrown» (2023), où il récupère du matériel obsolète de l'industrie du crypto-minage et réutilise sa puissance de calcul pour des projets scientifiques bénévoles. Ce projet ne se contente pas de commenter les vastes infrastructures qui alimentent la consommation d'énergie et les besoins de calcul des cryptomonnaies et de l'apprentissage automatique : il contribue également – même modestement – à réduire les risques existentiels pesant sur notre planète.

Le jury a été profondément impressionné par la cohérence et la subtilité avec lesquelles Truniger exprime la poétique et la politique inscrites dans son travail. Son exploration des domaines entremêlés de l'artificiel et du naturel aborde directement les complexités de la vie contemporaine. Ce prix récompense non seulement la force et la cohérence de sa pratique artistique passée, mais aussi le rôle central que joue l'art médiatique dans la navigation et la compréhension des systèmes complexes qui façonnent notre monde.

Les images ci-dessous peuvent être ouvertes en haute résolution en cliquant dessus, puis téléchargées:



De gauche à droite: Lukas Truniger, *Lost in rasterized Translation*, 2025, courtesy of the artist; Lukas Truniger, *Distributive intelligence | A group mind*, 2021, courtesy of the artist; Lukas Truniger, *An automated Self*, 2023, courtesy of the artist.

Isabell Bullerschen

Isabell Bullerschen explore des concepts fluides de corporéité, d'intelligence et d'identité posthumaines. Elle dissout ou rend perméables les catégories de pensée, quittant ainsi la perspective anthropocentrique au profit d'une narration spéculative. Ses installations immersives et multimédias existent à la fois dans l'espace physique et dans l'espace numérique.

Le motif de la slime (matière visqueuse) traverse depuis quelque temps son œuvre. Protagoniste principal, elle n'est pas seulement une substance biologique, mais aussi une métaphore polysémique de la connectivité entre les grands thèmes existentiels. Dans l'installation en trois parties «Phlegm» (2024), la matière visqueuse visualise le lien entre la naissance et la mort, le métabolisme et la transformation. Elle se manifeste dans deux portails, où l'artiste assemble, entre autres, des photographies de placentas et de champignons en collages, qu'elle retravaille ensuite à l'aide d'une intelligence artificielle de transformation d'images. Parallèlement, elle propose un texte accessible via un QR code, qui évoque l'importance de la matière visqueuse dans l'émergence et la disparition de la vie, mais aussi les sentiments ambivalents qui y sont associés : « Tout est métabolisme, et la vraie vie est avant tout visqueuse. La matière de la liminalité. La matière de l'ambivalence. »

Déjà dans le vaste projet «ipseria» (2022–aujourd'hui), elle promeut une entité inventée : une forme de vie fluide et en constante évolution, inspirée des invertébrés et des eucaryotes. Cette intelligence fictive non humaine est un organisme qui apprend, se souvient et prend des décisions sans cerveau, servant de toile de fond à ses réflexions sur les formes artistiques de transmission du savoir. Pour ses installations hybrides et en expansion, Bullerschen développe sa propre technique : elle commence avec des outils non numériques, modelant l'argile, le latex, les pigments, l'agar-agar ou la glycérine, et combine ces formes avec des matériaux trouvés ou cultivés. Ce n'est qu'ensuite que ces éléments sont numérisés via des scans 3D. Cette méthode montre l'importance pour elle de relier la corporéité manuelle et fabriquée à la

représentation construite numériquement – notamment dans la fusion de ces deux pôles. Selon le contexte, ces éléments se transforment en installations immersives et multisensorielles mêlant images murales monumentales, expériences VR, formes textiles volumineuses, arômes et bandes sonores. Isabell Bullerschen séduit par la manière dont elle transpose ses réflexions posthumanistes en dispositifs opulents, nous permettant non seulement de comprendre le chevauchement du numérique et du corporel, mais aussi de le ressentir sensiblement.

Les images ci-dessous peuvent être ouvertes en haute résolution en cliquant dessus, puis téléchargées:



De gauche à droite: Isabell Bullerschen, photo: Philip Frowein; Isabell Bullerschen, Ipseria Cave, 2024, courtesy of the artist.

Rhona Mühlebach

Les installations de Rhona Mühlebachs mettent en scène des réalités singulières où mémoire et imagination sont indissociables. Ses mondes sont peuplés de figures telles que des Néandertaliens, des sangliers ou des myxomycètes, qui commentent la civilisation ou agissent en tant qu'êtres créateurs. La réalité devient malléable, le langage se transforme, et l'échec – humain comme narratif – alimente la connaissance. Mühlebach vit la question du rapport entre réalité et fiction dans chaque image. Ce déplacement de perspective traverse toute l'œuvre de l'artiste, née en Thurgovie et installée à Vienne. L'histoire devient matière intemporelle, les animaux deviennent protagonistes, l'humour devient méthode de connaissance.

Ses récits refusent la temporalité linéaire et déploient des trajectoires poétiques où langage, musique et technologie sont étroitement tissés. Dans «Ditch Me» (2023), un fossé apparemment anodin – autrefois frontière romaine – devient la scène d'une assemblée complexe : soldats, myxomycètes, avatars et parasites traversent les époques. Dans «Excitement is not part of my feeling repertoire» (2021), animaux, Néandertaliens et humains modernes se rencontrent dans un monde qui s'effondre lentement au-delà du réconfort de l'empathie. Dans ses œuvres les plus récentes, Mühlebach utilise davantage la technologie CGI (Computer Generated Imagery) et en explore les points de rupture. En particulier, le transfert de visages réels sur des avatars crée des moments troublants qui révèlent la fragilité de la production d'images médiatiques.

Cet entremêlement volontaire de science-fiction et d'histoire marque la signature de l'artiste. Ses films ne sont pas des biens de consommation, mais des espaces narratifs ouverts : corps numériques et réels interagissent, des voix se contredisent, l'humanité devient une question ouverte. Avec humour, sérieux et un langage visuel expérimental, elle crée des mondes qui sollicitent à parts égales pensée et empathie. Le

jury distingue Rhona Mühlebach pour sa pratique autonome, réfléchie et expérimentale, qui allie innovation audiovisuelle et audace narrative.

Les images ci-dessous peuvent être ouvertes en haute résolution en cliquant dessus, puis téléchargées:

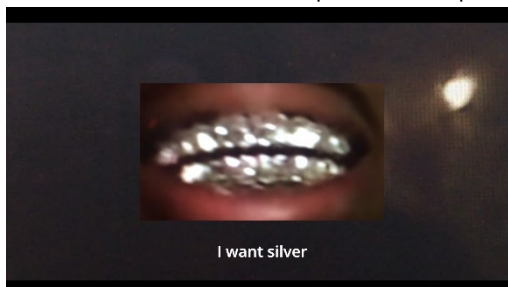
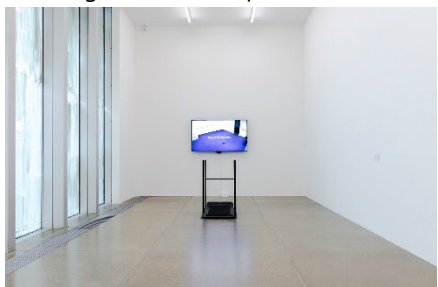


De gauche à droite: Rhona Mühlebach, photo: Ralph Ribí; Rhona Mühlebach, Antechamber for Supporting Characters, 2024, courtesy of the artist.

Prix de soutien aux talents

Les prix de soutien aux talents sont cette année attribués à Kim da Motta de la Haute École de Lucerne (HSLU) et à Chloé Niederberger de l'édhéa en Valais.

Les images ci-dessous peuvent être ouvertes en haute résolution en cliquant dessus, puis téléchargées:



De gauche à droite: Kim da Motta, How would I walk, had I never seen a woman walk?, 2025, courtesy of the artist; Chloé Niederberger, The Spell Is Gone, 2024, courtesy of the artist.

Contact pour les médias

Art Foundation Pax

Nicolas Bopp
Président Conseil
d'administration

Art Foundation Pax

Aeschenplatz 13
Case postale
4002 Bâle

+41 61 277 63 91
nicolas.bopp@pax.ch

Vous trouverez de plus amples
informations sur l'Art
Foundation Pax sur le [site web](#).

HEK

Ugo Pecoraio
Responsable Communication

HEK (Maison des Arts
Électroniques)

Freilager-Platz 9
4142 Münchenstein/Bâle

+41 61 331 58 41
ugo.pecoraio@hek.ch

Vous trouverez de plus amples
informations sur la HEK sur le
[site web](#).

Pax

Samuel Wernli
Responsable Communication de
l'entreprise

Pax, Société suisse d'assurance
sur la vie SA

Aeschenplatz 13
Case postale
4002 Bâle

+41 61 277 62 62
media@pax.ch

Vous trouverez de plus amples
informations sur le groupe Pax
sur notre [site web](#).

À propos de l'Art Foundation Pax

L'Art Foundation Pax est une fondation dédiée à la promotion de l'art numérique, financée par l'assurance prévoyance Pax. Créée fin 2017, la fondation a décerné pour la première fois les Pax Art Awards en juin 2018. En raison de son origine coopérative, Pax s'est donné pour mission de soutenir la création artistique. L'Art Foundation Pax poursuit la longue tradition de collection d'art de Pax et apporte une contribution essentielle à la culture d'entreprise et à la culture sociétale. Son orientation se concentre sur l'art numérique, qui a apporté de nouveaux élans depuis les années 1990.

À propos de la HEK (Maison des Arts Électroniques)

La HEK de Bâle est le centre de compétence national de Suisse et un musée consacré à toutes les formes d'art qui s'expriment à travers les nouvelles technologies et les nouveaux médias, et qui interrogent ces supports. Par son approche interdisciplinaire, la HEK offre à un vaste public un accès à la production artistique dans différentes spécialités, à la croisée de l'art, des médias et de la technologie. Son programme diversifié, proposant expositions, performances, ateliers et concerts, s'empare de thématiques et de problématiques de société actuelles, s'interrogeant également sur les évolutions technologiques et esthétiques. Outre son activité d'événements et d'expositions, la HEK propose un riche programme de médiation et s'investit dans la définition de méthodes de collection et de conservation pour les arts numériques.

À propos de Pax

La Pax, Société suisse d'assurance sur la vie SA, est organisée sous forme de société coopérative détenue par le Pax Holding (société coopérative). Elle propose des solutions sur mesure dans les domaines de la prévoyance privée et professionnelle. Les clientes et les clients de Pax, qui sont aussi ses sociétaires, profitent de la gestion pérenne des affaires et de la réussite financière de l'entreprise. Crédibles, prévoyants et directs – voilà comment Pax conçoit sa relation avec ses clientes, clients, partenaires et collaborateurs.