

BASILEA, 11.09.2025

VINCITRICI E VINCITORI DEI PAX ART AWARDS 2025

Lukas Truniger

Un artista che crea ambienti: Truniger lavora con i sistemi e pone in primo piano i processi, costruendo spazi che possono essere vissuti ed esperiti. Nei suoi mondi, gli approcci artificiali e tecnologici plasmano e imitano le condizioni naturali. Riproducendo le nuvole nella sua installazione «Ethereal Fleeting» (2018) o trasferendo una rete di fasci di luce da uno spazio virtuale a quello fisico in «Latent Realities» (2019), Truniger rende visibili infrastrutture nascoste, esplorando il complesso intreccio tra ambienti sintetici e naturali. Le sue installazioni invitano gli spettatori a entrare in questi sistemi, incoraggiando a riflettere su come percepiamo, rappresentiamo e traduciamo processi complessi. I suoi spazi poetici nascono attraverso un esame critico e una decostruzione di musica, suono, immagine e rappresentazione.

La pratica artistica di Truniger si basa sulla sua formazione in musica e arte sonora, nonché sulle tradizioni dell'arte generativa e dell'arte mediatica. L'artista progetta sistemi con regole chiaramente definite, per poi ritirarsi e lasciare che si evolvano in modo autonomo: i processi sono lasciati liberi di eseguirsi e svilupparsi da soli. Lo si osserva nel modo forse più emblematico in «Overgrown» (2023), dove Truniger recupera hardware obsoleto dall'industria del mining di criptovalute e ne utilizza la potenza di calcolo per progetti scientifici volontari. Il progetto non si limita a pronunciarsi sulle enormi infrastrutture che alimentano il consumo energetico e le esigenze di calcolo delle criptovalute e dell'apprendimento automatico, ma contribuisce attivamente – anche se su piccola scala – a ridurre i rischi esistenziali per il nostro pianeta.

La giuria è rimasta profondamente colpita dalla comunicazione coerente e ricca di sfumature della poetica e della politica proprie del lavoro di Truniger. La sua esplorazione dell'intreccio tra i regni dell'artificiale e del naturale indaga in modo diretto le complessità della vita contemporanea. Questo premio rende omaggio non solo alla forza e alla costanza della sua pratica artistica fino ad oggi, ma anche al ruolo centrale che l'arte mediatica svolge nel navigare e rendere comprensibili i complessi sistemi che danno forma al nostro mondo.

Le seguenti immagini possono essere aperte in alta risoluzione facendo clic su di esse e poi scaricate:



Da sx. a dx.: 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 si occupa dei concetti fluidi di corporeità, intelligenza e identità postumane. Dissolve le categorie di pensiero oppure le rende permeabili, abbandonando quindi la prospettiva antropocentrica a favore della narrazione speculativa. Le sue installazioni immersive a tecnica mista sono inserite simultaneamente nello spazio fisico e in quello digitale.

Il muco è da tempo un motivo ricorrente nell'opera di Bullerschen. In quanto protagonista, non è soltanto una sostanza biologica, ma anche una metafora dai tanti risvolti per la correlazione tra i grandi temi esistenziali: nell'installazione in tre parti «Phlegm» (2024), il muco simboleggia la connessione tra nascita e morte, metabolismo e trasformazione. Questo elemento appare in due portali in cui, tra le altre cose, l'artista riunisce in collage fotografie di placente e funghi, che poi elabora ulteriormente con un'AI che trasforma le immagini. È presente inoltre un testo accessibile tramite codice QR che parla del ruolo fondamentale del muco nel processo di nascita e dissoluzione della vita, ma anche dei sentimenti ambivalenti ad esso associati. «Tutto è metabolismo e la vita reale è in primo luogo mucosa. Il materiale della liminalità. Il materiale dell'ambivalenza.»

Già nell'ampio progetto «ipseria» (dal 2022 ad oggi) l'artista ci fa conoscere un'entità inventata: si tratta di una forma di vita fluida e in continua evoluzione, sul modello degli invertebrati e degli eucarioti. Questa intelligenza fittizia non umana è un organismo che apprende, ricorda e prende decisioni senza cervello e, in ultima analisi, funge da supporto per le sue riflessioni sulle forme artistiche di trasmissione della conoscenza. Bullerschen utilizza una tecnica propria per le sue installazioni ibride, multipartite e in continua espansione. Inizialmente non si avvale di strumenti digitali, ma modella con argilla, lattice, pigmento, agar-agar o glicerina, combinando queste forme con materiali trovati e coltivati. Solo allora questi elementi vengono digitalizzati con scansioni 3D. Questo processo dimostra quanto sia essenziale per l'artista coniugare la fisicità prodotta manualmente con la rappresentazione costruita digitalmente, soprattutto nella fusione di questi due poli. A seconda della situazione, si creano installazioni immersive e multisensoriali di immagini che riempiono le pareti, implementazioni VR, forme di tessuti voluminosi, aromi e colonne sonore. Isabell Bullerschen convince per le modalità con cui traduce le sue riflessioni postumanistiche in sontuose rappresentazioni visive che ci permettono non solo di comprendere, ma anche di sperimentare in modo sensoriale la sovrapposizione tra digitale e corporeo.

Le seguenti immagini possono essere aperte in alta risoluzione facendo clic su di esse e poi scaricate:



Da sx. a dx.: Isabell Bullerschen, foto: Philip Frowein; Isabell Bullerschen, Ipseria Cave, 2024, courtesy of the artist.

Rhona Mühlebach

Le installazioni di Rhona Mühlebach incorporano realtà peculiari in cui memoria e immaginazione sono indistinguibili l'una dall'altra. I suoi mondi sono popolati da figure come uomini di Neanderthal, cinghiali o funghi mucilluginosi, che commentano la civiltà o appaiono come entità creative. La realtà diventa malleabile, il linguaggio plasmabile e il fallimento – umano e narrativo – alimenta la conoscenza. Mühlebach indaga la questione del rapporto tra realtà e finzione in ogni immagine. Questi campi di prospettiva permeano l'intera opera dell'artista, nata nel Canton Turgovia e residente a Vienna. La storia diventa materia senza tempo, gli animali si trasformano in protagonisti, l'umorismo diventa un metodo per acquisire conoscenza.

Le sue narrazioni si sottraggono al tempo lineare e sviluppano traiettorie poetiche in cui linguaggio, musica e tecnologia sono strettamente intrecciati. In «Ditch Me» (2023), un fossato apparentemente insignificante – un tempo confine romano – diventa il palcoscenico di un'assemblea multiforme: soldati, funghi mucilluginosi, avatar e parassiti attraversano le epoche. Anche in «Excitement is not part of my feeling repertoire» (2021), animali, neanderthaliani e uomini moderni si incontrano in un mondo che lentamente si sgretola, al di là del conforto dell'empatia. Nelle sue opere più recenti, Mühlebach utilizza sempre più spesso la tecnologia CGI (Computer Generated Imagery), esplorandone i punti di rottura. Soprattutto nel trasferimento di volti reali su avatar crea momenti perturbanti, che mettono a nudo la fragilità della produzione di immagini mediatiche. Questo deliberato intreccio di fantascienza e storia caratterizza la cifra stilistica dell'artista. I suoi filmati non sono beni di consumo, ma spazi narrativi aperti: corpi digitali e reali entrano in relazione, voci si contraddicono, l'umano diventa una questione aperta. Con umorismo, serietà e un linguaggio visivo sperimentale, Mühlebach crea mondi che sfidano allo stesso tempo il pensiero e l'empatia. La giuria premia Rhona Mühlebach per la sua pratica autonoma, riflessiva e sperimentale, che combina innovazione audiovisiva e audacia narrativa.

Le seguenti immagini possono essere aperte in alta risoluzione facendo clic su di esse e poi scaricate:



Da sx. a dx.: Rhona Mühlebach, foto: Ralph Ribi; Rhona Mühlebach, Antechamber for Supporting Characters, 2024, courtesy of the artist.

Promozione dei talenti

Quest'anno i premi per la promozione dei talenti vanno a Kim da Motta, dell'Università di Scienze Applicate e Arti di Lucerna (HSLU), e a Chloé Niederberger, dell'édhéa, scuola d'arte del Vallese.

Le seguenti immagini possono essere aperte in alta risoluzione facendo clic su di esse e poi scaricate:



Da sx. a dx.: 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.



Contatto per i media

Art Foundation Pax

Nicolas Bopp
Presidente Consiglio di
fondazione

Art Foundation Pax

Aeschenplatz 13
Casella postale
4002 Basilea

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

Ulteriori informazioni sull'Art
Foundation Pax sono disponibili
sul [sito web](#).

HEK

Ugo Pecoraio
Head of Communication

HEK (House of Electronic Art)

Freilager-Platz 9
4142 Münchenstein/Basel

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

Ulteriori informazioni sull'HEK
sono disponibili sul [sito web](#).

Pax

Samuel Wernli
Responsabile Comunicazione
aziendale

Pax, Società svizzera di
assicurazione sulla vita SA

Aeschenplatz 13
Casella postale
4002 Basilea

+41 61 277 62 62
media@pax.ch

Ulteriori informazioni sul gruppo
Pax sono disponibili sul nostro
[sito web](#).

Informazioni sull'Art Foundation Pax

L'Art Foundation Pax è una fondazione per la promozione dell'arte digitale, sostenuta finanziariamente dalla compagnia di assicurazione previdenziale Pax. La fondazione è stata istituita alla fine del 2017 e nel giugno 2018 ha assegnato per la prima volta i Pax Art Awards. Pax si è dedicata alla promozione dell'arte in virtù delle sue origini cooperative. L'Art Foundation Pax prosegue l'attività di collezionismo d'arte di lunga data di Pax e fornisce un contributo significativo alla cultura aziendale e sociale. L'attenzione è rivolta all'arte digitale, che ha generato nuovi impulsi a partire dagli anni Novanta.

Informazioni sull'HEK

L'HEK (Haus der Elektronischen Künste) è il centro di competenza nazionale della Svizzera per tutte le forme d'arte che esprimono e riflettono le nuove tecnologie e i nuovi media. Con il suo orientamento interdisciplinare, l'HEK offre a un vasto pubblico la possibilità di conoscere le produzioni artistiche di diversi generi nel dialogo tra arte, media e tecnologia. In un programma diversificato di mostre, piccoli festival, performance e concerti, l'HEK si dedica a temi e questioni sociali di attualità e a sviluppi tecnologici ed estetici. Oltre alle attività espositive e agli eventi, l'HEK si occupa della metodologia di collezione e della conservazione delle informazioni: arte digitale.

A proposito di Pax

Pax, Società svizzera di assicurazione sulla vita SA, è organizzata sotto l'egida cooperativa della Pax Holding (Società cooperativa) e offre soluzioni su misura per la previdenza privata e professionale. I clienti di Pax sono allo stesso tempo anche soci. In quanto tali beneficiano di una gestione aziendale sostenibile e partecipano al successo finanziario dell'azienda. Pax basa il rapporto con i suoi clienti, partner e collaboratori su un approccio credibile, lungimirante e diretto.