

Basel, 17.09.2026

Gewinnerinnen und Gewinner der Pax Art Awards 2026

Yves Netzhammer

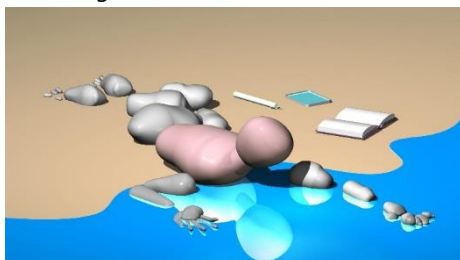
Yves Netzhammer (1970 in Affoltern am Albis; lebt und arbeitet in Zürich) transformiert Räume mittels digitaler Zeichnungen, Videoinstallationen und präzise gesetzter Linien. Mit einer zweckentfremdeten Architektur-Software entwirft er modulare, begehbare Bildwelten, in denen reale und virtuelle Ebenen ineinandergreifen. Ausgangspunkt seines Schaffens ist die unendliche Möglichkeit der Linie, aus der Formen, Figuren und ganze Systeme hervorgehen. In diesen modellierbaren Räumen untersucht er die Beziehungen zwischen menschlichen und nichtmenschlichen Akteuren sowie das Spannungsfeld von Natur, Technologie und Mensch. Die digitale Linie fungiert als Vermittlerin zwischen körperlicher und virtueller Realität, zwischen inneren und äusseren Welten.

Ende der 1990er-Jahre entwickelte Netzhammer eine eigenständige, wiedererkennbare Ästhetik mit stilisierten, nicht-naturalistischen Formen und modellhaften Figuren in referenzlosen Bildräumen. Trotz Gesichts- und Sprachlosigkeit werden die Figuren zu Projektionsflächen für Empfindungen und Fragen nach Identität im technologischen Zeitalter. Früh prägte er die künstlerische Auseinandersetzung mit digitalen Bildern in der Schweiz und überführte Impulse aus Surrealismus und Konstruktivismus in eine zeitgenössische, virtuelle Dimension.

Netzhammer verwandelt Räume in immersive, vielschichtige Umgebungen, in denen Medien, Architektur und Klang zu einem eigenständigen Kosmos verschmelzen. Seit Mitte der 2000er-Jahre überführt er seine Animationen in raumgreifende Installationen, die den Ausstellungsraum als integralen Bestandteil der Arbeit begreifen. 2007 transformierte er den Schweizer Pavillon der 52. Biennale von Venedig in ein begehbare Zeichnungs-Environment. In der Installation *Zwei kühle Zwergelefanten fressen Einfühlungsüberschuss mit Pfirsicharoma* (2022) dehnt er seine digitale Linie in den physischen Raum aus und verwandelt Zeichnung in eine lichtbasierte, kinetische Präsenz. Mithilfe von LED-Rotoren verdichten sich die projizierten Linien zu hybriden Geschöpfen die zwischen Mensch, Tier und Pflanze oszillieren. Mit dem Langspielfilm *Reise der Schatten* erschloss er 2024 erstmals den Immersionsraum Kino und reflektiert darin mit einer eigenständigen 3D-Animationstechnik die wechselseitige Bedingtheit von menschlichen und nichtmenschlichen Wesen im Kreislauf von Werden und Vergehen.

Angesichts fortschreitender Digitalisierung und Künstlicher Intelligenz gewinnen seine Arbeiten an Aktualität. Sie befragen das Wesen des Menschen im Geflecht technologischer Systeme. Für seine konsequente Entwicklung einer eigenständigen digitalen Bildsprache und seine Pionierrolle in der Schweizer Medienkunst wird Yves Netzhammer 2026 mit dem Hauptpreis ausgezeichnet.

Die folgenden Bilder können durch einen Klick in hoher Auflösung geöffnet und anschliessend heruntergeladen werden:



v.l.n.r.: Yves Netzhammer, *Reise der Schatten*, 2024, courtesy of the artist; Yves Netzhammer, *Selbstgespräche nähern sich wie scheue Rehe*, 2016, courtesy of the artist; Yves Netzhammer, Foto: Franca Candrian, Kunsthaus Zürich

Daniela Brugger

Daniela Brugger (1983 in Laufen; lebt und arbeitet in Basel) widmet ihre künstlerische Praxis kollektiven Handlungsräumen, in denen Technologien gemeinsam untersucht und angeeignet werden. Sie zeigt, dass digitale Systeme nicht neutral sind, sondern mit globalen Produktionsketten, Machtstrukturen, Ausbeutung und ökologischen Folgen verflochten. Indem sie ihre Brüchigkeit und Materialität sichtbar macht, verschiebt sie den Blick auf das Digitale: als veränderbares Gefüge aus menschlichen und nicht-menschlichen Akteuren – und als Raum für Selbstermächtigung und kollektive Gestaltung.

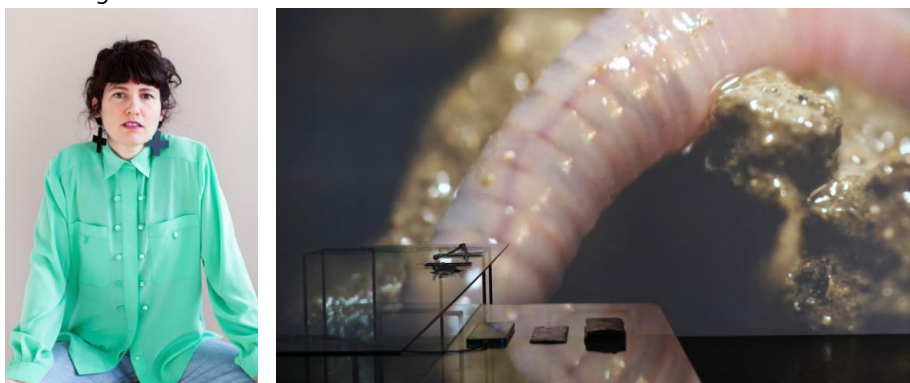
Seit 2024 steht das Forschungsprojekt *Muddy Codes & Soft Infrastructures* im Zentrum ihrer Arbeit. Ausgangspunkt waren Künstlerresidenzen in Kinshasa (Demokratische Republik Kongo) und Delhi (Indien) – Orte, an denen sich die globalen Verwerfungen techno-kolonial geprägter Produktionsstrukturen besonders deutlich zeigen. Dort untersuchte Brugger verborgene Aspekte digitaler Technologien: unsichtbare Arbeit – sowohl menschliche als auch nicht-menschliche –, ökologische Folgen, koloniale Machtgefälle und komplexe Rohstoffkreisläufe. Das Projekt verdichtet sich zu einer vielschichtigen Sammlung aus Recherchen, Begegnungen mit direkt Beteiligten und vor Ort gefundenen Materialien. Diese übersetzt sie in Installationen mit variablen Elementen wie Videos, Flash-Fiction-Texten, Elektronikschrott, Glasplatten, Bildschirmen und Kabeln. Ergänzt wird der Werkkomplex durch die öffentliche Veranstaltungsreihe Portals. In Vorträgen, Workshops, Lesungen und Filmvorführungen bringt Brugger Fachleute aus unterschiedlichen Disziplinen zusammen, um kritische Perspektiven auf digitale Technologien zu diskutieren. Die daraus gewonnenen Erkenntnisse fliessen unmittelbar in ihre künstlerische Praxis zurück.

Bereits die 2022 entstandene Videoinstallation *Something invisible does not necessarily describe something absent* thematisierte das Verschmelzen des menschlichen Körpers mit dem Digitalen. In der Verschränkung dieser Arbeiten werden zentrale Anliegen ihrer Praxis sichtbar: Digitale Technologien erscheinen als partizipative, reparierbare Konstrukte. Als Mitinitiantin von Netzwerken wie «Who writes his_tory?» und

«revisiting cyberfeminism» engagiert sich Brugger für intersektionale Wissensproduktion und solidarische digitale Räume.

Für Daniela Brugger ist Technologie nicht sauber, abgegrenzt oder immateriell, sondern «muddy» (schlammig) – durchdringend und vielschichtig, verbunden mit Fragen von Ausbeutung, Erinnerung und Fürsorge. Aus dieser Haltung heraus entwickelt sie überzeugende installative Untersuchungen, die neue soziale Werte digitaler Systeme entwerfen.

Die folgenden Bilder können durch einen Klick in hoher Auflösung geöffnet und anschliessend heruntergeladen werden:



v.l.n.r.: Daniela Brugger, Foto: Karin Salathe; Daniela Brugger, *Muddy Codes & Soft Infrastructures*, 2025, Foto: Peter Steinmann

Tamara Janes

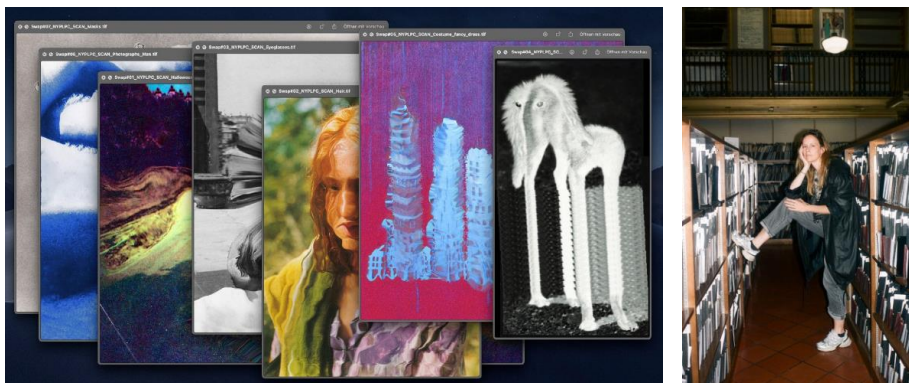
Tamara Janes (1980 in St. Gallen; lebt und arbeitet in Bern) widmet ihre künstlerische Praxis den Bedingungen digitaler Bilder und den Transformationen einer postfotografischen Gegenwart. Ausgangspunkt sind Screenshots, digitale Fragmente, Archivmaterial und visuelle Überreste aus dem Internet. Durch Reproduktion, Aneignung und algorithmische Bearbeitung untersucht sie, wie Bilder heute erzeugt, verbreitet und umgedeutet werden und wie sich Autorschaft im Zeitalter künstlicher Intelligenz neu definiert.

Für ihre Arbeit *Still Loading, Selbstportrait* aus dem Jahr 2016 unterbrach sie etwa das Downloaden eigener Porträts aus dem Netz, bevor die Bilder endgültig hochgeladen waren, und machte Screenshots. Diese scheinbar leeren, monochromen Zwischenzustände druckte sie auf Stoff und installierte sie im Raum. In der Werkgruppe *New York Public Library Picture Collection* kombiniert Janes recherchierte Archivfotografien – darunter Arbeiten von Martin Parr, Robert Frank oder Max Ernst – mit animierten GIFs und digitalen Eingriffen. Mit subtilem, teils bissigem Humor verschiebt sie Bedeutungsebenen: Eine doppelköpfige Schlange wird mit dem Slogan «Best Friends» versehen, eine ikonische Aufnahme mit einem gezeichneten Teufel ergänzt. In *Copyright Swap* lotet sie die juristischen und ästhetischen Grauzonen des Urheberrechts aus, indem sie bestehendes Material minimal verändert und an den «urheberrechtlichen Kippunkt» führt. *Unify Space Between* nutzt Künstliche Intelligenz, um aus Fotografien von Tamara Janes und Natalia Funariu

Gesten von Nähe und Intimität zu generieren. Die Arbeit zeigt, wie algorithmische Systeme menschliche Beziehungen simulieren, normieren und begrenzen.

Janes versteht ihre Arbeit als kritische Auseinandersetzung mit einem fotografischen Verhalten, das zunehmend von Technologie und Algorithmen geprägt ist. Bilder werden permanent konsumiert, optimiert und in immer höhere Auflösung gesteigert. Diese Entwicklung bildet zugleich Inhalt und Reibungsfläche ihrer Praxis. Die Jury der Pax Art Awards würdigt Tamara Janes für ihre präzise, zugleich spielerische und hochaktuelle Reflexion digitaler Bildkultur und der Mechanismen des zeitgenössischen Bildkonsums.

Die folgenden Bilder können durch einen Klick in hoher Auflösung geöffnet und anschliessend heruntergeladen werden:

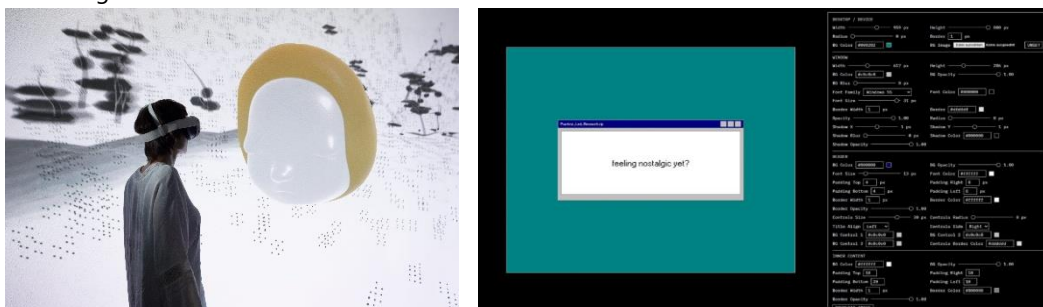


v.l.n.r.: Tamara Janes, *Copyright Swap*, 2023, Screenshot, courtesy of the artist; Tamara Janes, Foto: Joëlle Lehmann

Talentförderpreise

Die Talentförderpreise gehen dieses Jahr an Timo Rick von der Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel FHNW (HGK Basel) und Liuliu Zhu von der HEAD – Genève, Haute école d'art et de design.

Die folgenden Bilder können durch einen Klick in hoher Auflösung geöffnet und anschliessend heruntergeladen werden:



v.l.n.r.: Liuliu Zhu, *the last Thread*, 2025, courtesy of the artist; Timo Rick, *feelingnostalgicyet.timorick.ch*, 2025, courtesy of the artist

Kontakt Medien

Art Foundation Pax

Nicolas Bopp
Präsident Stiftungsrat

Art Foundation Pax

Aeschenplatz 13
Postfach
4002 Basel

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

Weitere Informationen zur
Stiftung finden Sie auf der
[Website](#) der Art Foundation Pax.

HEK

Ugo Pecoraio
Verantwortlicher
Kommunikation

HEK (Haus der Elektronischen
Künste)

Freilager-Platz 9
4142 Münchenstein/Basel

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

Weitere Informationen zum HEK
finden Sie auf der folgenden
[Website](#).

Pax

Samuel Wernli
Leiter Unternehmens-
kommunikation

Pax, Schweizerische
Lebensversicherungs-
Gesellschaft AG

Aeschenplatz 13
Postfach
4002 Basel

+41 61 277 62 62
media@pax.ch

Weitere Informationen zur Pax
Gruppe finden Sie auf unserer
[Website](#).

Über die Art Foundation Pax

Die Art Foundation Pax ist eine Stiftung zur Förderung der digitalen Kunst, finanziell unterstützt von der Vorsorgeversicherung Pax. Die Stiftung wurde Ende 2017 ins Leben gerufen und vergab im Juni 2018 erstmals die Pax Art Awards. Dem Fördern hat sich Pax aufgrund des genossenschaftlichen Ursprungs verschrieben. Die Art Foundation Pax führt die langjährige Kunstsammeltätigkeit von Pax weiter und leistet einen wesentlichen Beitrag zur Unternehmens- und Gesellschaftskultur. Die Ausrichtung konzentriert sich auf die digitale Kunst, die seit den 90er-Jahren neue Impulse hervorgebracht hat.

Über das HEK

Das HEK (Haus der Elektronischen Künste) in Basel ist gleichzeitig ein Museum und das nationale Kompetenzzentrum der Schweiz für digitale Kunst. Es befasst sich mit allen Kunstformen, die sich durch neue Technologien und Medien ausdrücken und diese reflektieren. In seinem interdisziplinären Programm mit Ausstellungen, Performances und Vermittlungsangeboten widmet sich das HEK aktuellen gesellschaftlichen Themen und Fragestellungen. Es richtet sich so an ein breites Publikum und gibt diesem Einblick in Kunstproduktionen unterschiedlicher Gattungen. Es setzt sich für den Erhalt von Schweizer Medienkunst ein, indem es Werke für seine Sammlung ankauft, erschliesst, konservatorisch betreut und vermittelt.

Über die Pax

Die Pax, Schweizerische Lebensversicherungs-Gesellschaft AG, ist unter dem genossenschaftlichen Dach der Pax Holding organisiert. Sie bietet massgeschneiderte Lösungen in der privaten und beruflichen Vorsorge an. Ihr Anspruch ist es, Vorsorge einfach zu gestalten. Kundinnen und Kunden der Pax sind gleichzeitig Genossenschafterinnen und Genossenschafter. Sie profitieren von einer nachhaltig ausgerichteten Unternehmensführung und sind am finanziellen Erfolg beteiligt. Die Pax verfolgt eine verantwortungsvolle Geschäftstätigkeit und pflegt eine vorausschauende, direkte und verlässliche Beziehung zu ihren Anspruchsgruppen. Im Jahr 2026 feiert die Pax ihr 150-jähriges Jubiläum.