

We enter the exhibition as if stepping into a journey from the seen to the sensed. It begins within the ordinary, tangible structures of urban environments and gradually gives way to unexpected organic forms and digital wilderness. Built or natural, physical or virtual: what once felt fixed and familiar begins to flicker, dissolve, and reassemble before our eyes. In this layered dialogue, Dirk Koy – joined by Esther Hunziker, Gysin-Vanetti and Sabine Hertig – invites us to take a fresh look at everyday life, as they deconstruct our surroundings and reshape them into mesmerising hybrid compositions that continually renegotiate their boundaries.

La mostra ci conduce in un viaggio tra il visibile e il sensibile. Inizia nelle strutture ordinarie e tangibili degli ambienti urbani e cede gradualmente a forme organiche inaspettate e alla digitalità selvaggia. Costruito o naturale, fisico o virtuale: ciò che sembrava fisso o familiare comincia a sfarfallare, dissolversi e riassemblarsi. In questo dialogo stratificato, Dirk Koy – accompagnato da Esther Hunziker, Gysin-Vanetti e Sabine Hertig – ci invita a vedere il quotidiano in modo nuovo, decostruendo il nostro ambiente per rimodellarlo in affascinanti composizioni ibride che rinegoziano continuamente i loro confini.



Info
Museum of Digital Art
Castel Grande
Salita Castelgrande 18
6500 Bellinzona
Monday to Sunday
10:00 – 18:00
info@fortezzabellinzona.ch
+41 91 825 21 31

About
The Museum of Digital Art was initiated by the non-profit Digital Arts Association. Dedicated to the art of numbers, the young institute explores the connections between algorithms, data and society through the beauty of code.
muda.co

Castel Grande, Bellinzona

Aug 30, 2025

Digital exorcism
Summoning the ghosts in the machine

Esther Hunziker

Sep 6, 2025

Stone walls and firewalls
Data and resilient architectures

Sascha Roesler (Università della Svizzera italiana)

Sep 9, 2025

Mind the gap
Time-travelling between analogue and virtual worlds

Sabine Hertig and Dirk Koy

Oct 5, 2025

The art of crafting code
By everyone, for everyone

Echtzeit – Digitale Kultur

Oct 25, 2025

Lively face time with stone-faced interfaces
xxx

Andreas Gysin (Gysin-Vanetti)

Nov 8, 2025 (Closing)

Stones of the future, wobbly data, ambitious flies and 3D lasers

Jerobeam Fenderson & Hansi Raber (Oscilloscope Music)
Mario von Rickenbach & Michael Frei (Playables)
Nadya Suvorova (Future of Materials)

More events and details:
muda.co/events

INITIATOR

Digital Arts Association

GLOBAL DIRECTION

Caroline Hirt
Christian Etter

LOCAL DIRECTION

Francesca Sanfilippo

PRODUCER

Lucas Taddei

PUBLIC RELATIONS

Natascia Valenta

COMMUNICATION

Giulia Galimberti

PARTNER

Città di Bellinzona

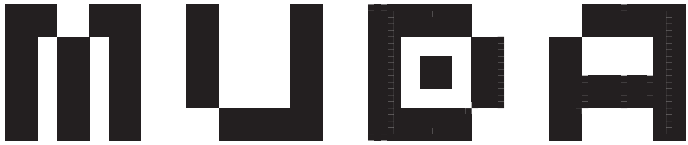
SUPPORT

Kultur Kanton Basel-Stadt

THANKS

Rossana Martini, Barbara Cappelletti, Martino Varella, Beni Etter, Morgana Zanetta, Claudia and Jorge Taddei, Roberto Mora, Sandro Pianetti, Alessandro Macchi, Giacomo Galletti, Stefania Isola, Lutz Kögler (Hobel)

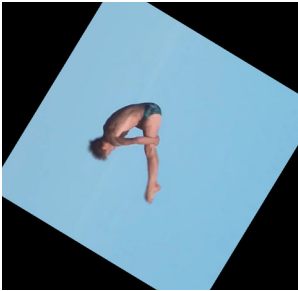
© Digital Arts Association 2025



Castel Grande, Bellinzona
Jul 19 – Nov 9, 2025

 Fortezza
Bellinzona

 Kanton Basel-Stadt
Kultur



Fixed 02: diving athlete
Gary Hunt

Fixed 03: high bar gymnast
Andreas Bretschneider

Fixed 06: artistic gymnast
Fabian Hambüchen

Fixed 14: pommel horse gymnast
Christopher Stephenson

Fixed 02: atleta di tuffi
Gary Hunt

Fixed 03: ginnasta alla sbarra
Andreas Bretschneider

Fixed 06: ginnasta artistico
Fabian Hambüchen

Fixed 14: ginnasta di cavalluccio
Christopher Stephenson

Fixed Series, 2019—2020

Found footage, animation

This series makes us question what we see by displacing the invisible anchor point we unconsciously rely on to follow action. When we watch someone jump or dive, we instinctively assume a position from which their trajectory can be anticipated. Fixed disrupts this internal framework, challenging our expectations of gravity and propulsion. The athletes seem suspended mid-air, as if the laws of physics themselves had paused.

Yet despite the visual dissonance introduced by the reframing, movements continue along their intended paths; only our viewpoint has changed. This subtle intervention reminds us that motion is not absolute but a matter of perspective.

Quando guardiamo qualcuno che salta o si tuffa, adottiamo istintivamente una posizione dalla quale anticipiamo la sua traiettoria. Fixed sconvolge questo punto di riferimento interno, sfidando le nostre aspettative di gravità e propulsione. Gli atleti sembrano sospesi a mezz'aria, come se le leggi della fisica si fossero fermate.

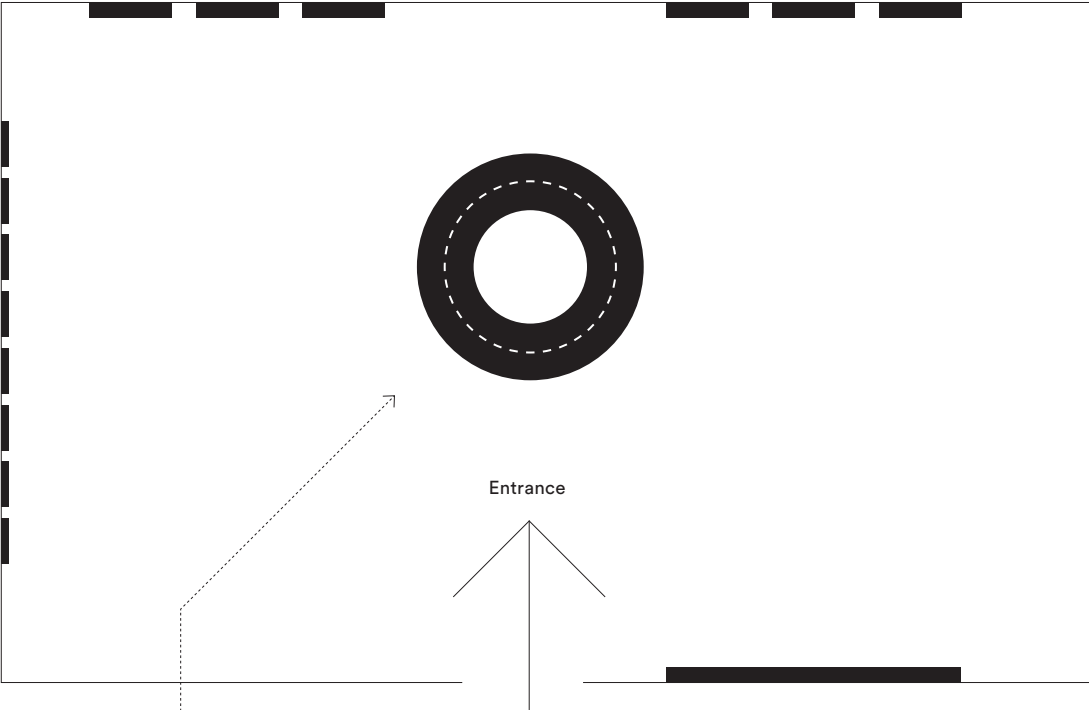
Tuttavia, nonostante la dissonanza visiva introdotta dal reframing, i movimenti proseguono lungo il percorso previsto; solo il nostro punto di vista è cambiato. Questo sottile intervento ci ricorda che il movimento non è assoluto, ma una questione di prospettiva.

Hybrid 02: black tank
Hybrid 03: excavator shovel
Hybrid 04: scrap in Maggia
Hybrid 05: hay bale
Hybrid 06: tree*
Hybrid 07: Chevrolet*
Hybrid 08: white tank *
Hybrid 09: agricultural machine*

* Animated through AI

Hybrid 02: cisterna nera
Hybrid 03: pala scavatrice
Hybrid 04: scarti a Maggia
Hybrid 05: balla di fieno *
Hybrid 06: albero *
Hybrid 07: Chevrolet *
Hybrid 08: cisterna bianca *
Hybrid 09: macchina agricola *

* Animati dall'IA



Hybrid Series, 2024—2025

VR/AR drawing, video

The VR headset and motion controllers allow Dirk Koy to bypass lengthy rendering processes and bring his imagination to life in real time. Whether sparked by a piece of machinery or a lone hay bale, he draws directly onto the physical world, making digital and tangible elements interact. Enhancing this mixed-reality experience, his hybrid objects are animated: they wiggle, expand, and forge their own stories.

This setup offers another kind of appeal: though immersed in the virtual world, the artist remains present in the real one, picking up the puzzled looks and comments of passersby unaware that, through his headset, he sees and hears them too.

Le cuffie VR e i controller di movimento consentono a Dirk Koy di liberarsi dai lunghi processi di rendering e di dare vita alla sua immaginazione in tempo reale. Che si tratti di un oggetto industriale o di un covone di fieno, disegna direttamente sul mondo fisico, facendo interagire elementi tangibili e digitali. A rafforzare questa esperienza di realtà mista, i suoi oggetti ibridi sono animati: si muovono, si dispiegano e creano le loro storie.

Questo dispositivo offre un'ulteriore attrattiva: pur essendo immerso nel mondo virtuale, l'artista rimane presente in quello reale, cogliendo gli sguardi perplessi e i commenti dei passanti che non si rendono conto che, attraverso le sue cuffie VR, anche lui può vederli e sentirli.

Attraction, 2021

Drone video, animation

Attraction transforms an ordinary roundabout into a hypnotic vortex. Filmed directly overhead with a drone at a 90° angle, the footage is synchronised to the exact speed of the traffic below. While cars would normally travel across a static surface, the rotation freezes their forward motion and sets the asphalt spinning.

Vehicles glide into view at the rim and are drawn toward the centre, hovering as if caught in a gyroscope. They then arc outward and vanish beyond the frame, creating the illusion of a perpetual orbit.

Attraction trasforma una banale rotonda in un vortice ipnotico. Filmata in verticale con un drone ad un angolo di 90°, la sequenza è sincronizzata con l'esatta velocità del traffico sottostante. Mentre le macchine si muovono normalmente su una superficie statica, la rotazione arresta la loro corsa e fa girare l'asfalto.

I veicoli scivolano nel campo visivo e vengono attirati al centro, come se fluttuassero in un giroscopio. Poi si inarcano verso l'esterno e scompaiono, creando l'illusione di un'orbita perpetua.

Collection of the Associazione Biennale dell'immagine

Shape Study 41: dark-blue Ford Mustang

Shape Study 24: burgundy red Chevrolet Caprice

Shape Study 30: light-blue Chevrolet Citation

Shape Study 40: yellow Volkswagen Beetle

Shape Study 33: electric mixer

Shape Study 32: hairdryer

Shape Study 36: slide projector

Shape Study 46: photo camera

Shape Study 41: Ford Mustang blu scuro

Shape Study 24: Chevrolet Caprice rosso bordeaux

Shape Study 30: Chevrolet Citation blu chiaro

Shape Study 40: Maggiolino Volkswagen giallo

Shape Study 33: miscelatore elettrico

Shape Study 32: phon

Shape Study 36: proiettore per diapositive

Shape Study 46: macchina fotografica

Shape Study Series, 2019—2024

Drone video, video, photography, 3D animation

Shape Study playfully illustrates how form, like matter itself, can be fluid and transformative. The series turns photographs and videos of everyday objects into looped animations that stretch and warp the familiar. From the artist's sky-blue car to humble home appliances, artefacts spring to life and morph into unexpected, whimsical digital mutants.

The series found an ideal home with Basel-based independent publisher *electrfd.net*. They released it as an interactive eBook filled with additional subjects to delve into as they undergo captivating metamorphoses.

Shape Study illustra in modo giocoso come le forme e la materia possano essere fluide. La serie trasforma fotografie e video di oggetti ordinari in animazioni che allungano e distorcono il familiare. Dall'automobile azzurra dell'artista agli umili apparecchi elettrodomestici, i manufatti prendono vita e si trasformano in mutanti digitali tanto inaspettati quanto stravaganti.

La serie ha trovato una casa ideale presso l'editore indipendente *electrfd.net* di Basilea. Pubblicata come eBook interattivo, contiene altri soggetti le cui accattivanti metamorfosi sono tutte da scoprire.



Utopia 01, 2022

Drone video, 3D animation

Utopia 01 is the first chapter of a series where urban environments merge into abstract moving paintings. Beginning with a bird's-eye view of a patch of the city, we drift into mesmerising dreamscapes. Eventually, the sequence gently grounds us back to the original urban fabric.

As the city and our minds break free to embrace alternative realities, Dirk Koy remains imperceptibly at the wheel. More than a study of motion, each frame is an elaborate visual composition. The intentional arrangement of shapes, colours, and textures guides our gaze and opens space for interpretation.

Utopia 01 è il primo capitolo di una serie in cui gli ambienti urbani si fondono in dipinti astratti in movimento. Partendo da una veduta a volo d'uccello di un terreno cittadino, ci si lascia trasportare in un sogno a occhi aperti. La sequenza ci riporta poi delicatamente al tessuto urbano originale.

Mentre la città e la nostra mente si liberano per abbracciare realtà alternative, Dirk Koy rimane impercettibilmente al timone. Più che uno studio sul movimento, ogni immagine è un'elaborata composizione visiva. La disposizione deliberata di forme, colori e texture guida il nostro sguardo e apre lo spazio all'interpretazione.

Streamers, 2018, Esther Hunziker

Video, 3D animation, sound

While not sitting in glass jars, *Streamers* presents six specimens as they might be exhibited in a natural history museum: sealed off, fixed in digital formol, and floating in a virtual preservative fluid. In this state, the 3D stones lie inert. Yet that stillness contrasts with the vivid intimacy of their vocal outputs, which are original audio snippets from vloggers' online confessions.

Esther Hunziker extracts candid hopes and feelings from cyberspace and re-embodies this unfiltered human noise as alien rocks, blurring the line between reality and fiction.

Anche se non si trovano in giare di vetro, *Streamers* presenta sei esemplari come potrebbero essere esposti in un museo di storia naturale: sigillati, fissati in formalina digitale e galleggianti in un liquido conservante virtuale. In questo stato, le pietre 3D giacciono inerti. Tuttavia, questa immobilità contrasta con la vivida intimità dei loro output vocali, che sono estratti audio originali delle confessioni online di vlogger.

Esther Hunziker raccoglie speranze e sentimenti candidi dal cyberspazio e reincarna questo rumore umano non filtrato in rocce aliene, confondendo il confine tra realtà e finzione.

Bös-ch, 2024
Anaglyph 3D animation,
photogrammetry, stereo sound

First presented at *Stalla Madulain* — a gallery nestled in an Engadin mountain village where this species grows — a stone pine was captured via photogrammetry and transformed into an animated 3D model. Aligned horizontally, the *Bös-ch* (Romansh for “tree”) is set into endless rotation, inviting us to marvel at the intricate details of its structure.

Its surface gradually adopts topographic features reminiscent of landscapes and geological strata. Over time, digital organisms emerge from the bark, grow, expand, and then recede back into the wood’s grain, perpetuating the cycle.

Presentato per la prima volta alla *Stalla Madulain* — una galleria incastonata in un villaggio di montagna dell’Engadina dove cresce questa specie — un pino cembro è stato catturato tramite fotogrammetria e trasformato in un modello 3D animato. Presentato in orizzontale, il *Bös-ch* (in romancio “albero”) viene fatto ruotare, invitandoci a osservare gli intricati dettagli della sua struttura.

La sua superficie assume gradualmente caratteristiche topografiche che ricordano paesaggi e strati geologici. Nel corso del tempo, organismi digitali emergono dalla corteccia, crescono, si espandono e poi si ritirano nelle venature del legno, perpetuando il ciclo.

Sassi, 2019—2025, Gysin-Vanetti
Projection mapping on river stones,
custom software

From cars with expressive headlights to animals in the clouds, our brains are wired for pattern recognition, constantly scanning the world around us for faces, forms, and familiar cues. Leaning into this poetic glitch in perception — a phenomenon known as *pareidolia* — Andreas Gysin and Sidi Vanetti use digital overlays to conjure subtle features from the surfaces of natural stone formations.

Carved out of geology and technology, this small crowd of characters, frozen in time and paused mid-thought, feels curiously alive. They seem to acknowledge us as they stare back, engaging in a silent yet mischievous exchange.

Dalle auto con fari espressivi agli animali tra le nuvole, il nostro cervello è programmato per riconoscere pattern, scrutando costantemente il mondo che ci circonda alla ricerca di volti, forme e indizi familiari. Facendo leva su questo inghippo poetico della percezione, un fenomeno noto come Pareidolia, Andreas Gysin e Sidi Vanetti, attraverso l’uso di sovrapposizioni digitali, evidenziano segni sottili presenti sulla superficie della pietra naturale.

Plasmato dalla geologia e dalla tecnologia, questo piccolo gruppo di personaggi, immobilitizzati nel tempo e sospesi nei pensieri, ci appare curiosamente vivo. I volti svelati sembrano riconoscerci con uno sguardo silenzioso e malizioso.

Exhibition³, 2025, Sabine Hertig & Dirk Koy
Anaglyph 3D animation, stereo sound

Exhibition³ is a dialogue between Sabine Hertig’s analogue creations and Dirk Koy’s digital manipulations. Together, they venture into uncharted territory where art, architecture, and virtual environments converse.

The exhibition begins in a familiar museum setting, with artworks thoughtfully arranged within fixed walls. But as the visit progresses, this conventional environment dissolves into a surreal, fluid realm where artworks dynamically interact with one another and their surroundings. Ultimately, the original image reappears: hanging in the virtual museum, but now seen anew.

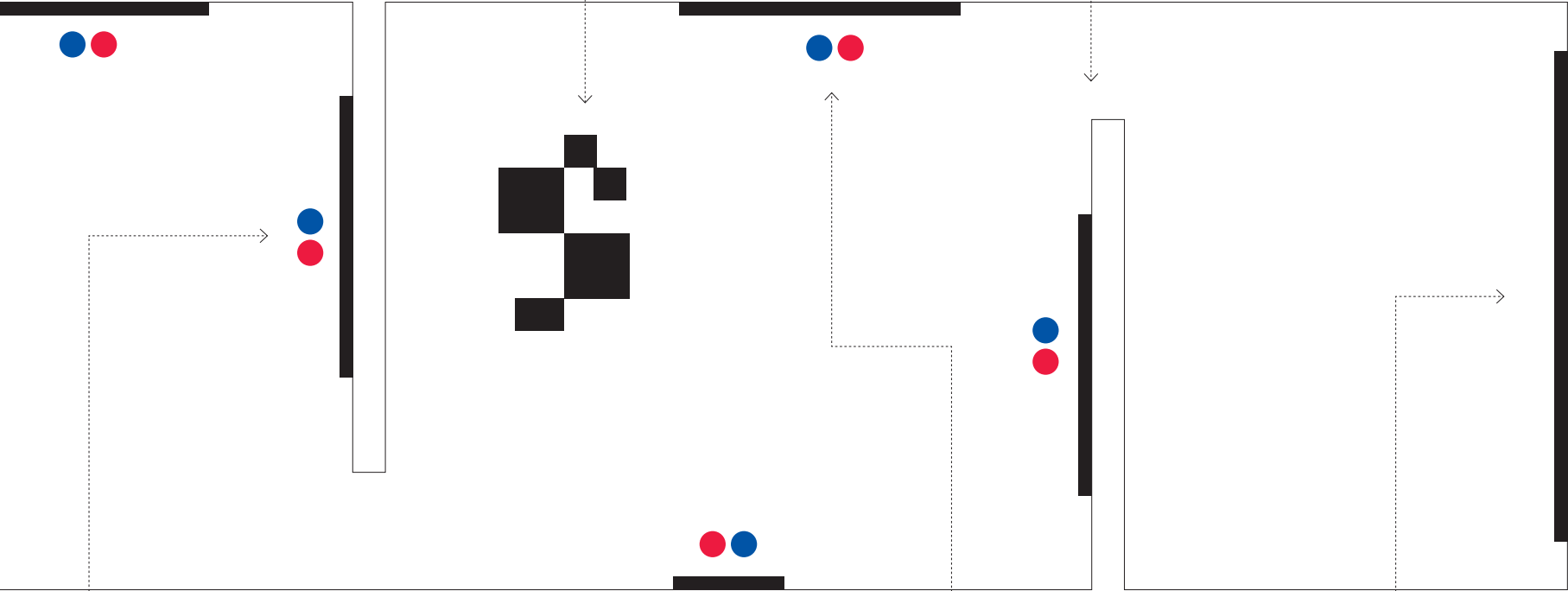
From distinct artworks and realistic gallery spaces to virtual experiments and architectures, the two artists draw us into their evolving narrative. Closing the loop, the exhibition becomes itself a cohesive, unified artwork that opens new ways of staging and experiencing art in the digital age.

Exhibition³ è un dialogo tra le creazioni analogiche di Sabine Hertig e le manipolazioni digitali di Dirk Koy. Insieme, si avventurano in un territorio inedito dove arte, architettura e ambienti virtuali conversano.

La mostra inizia in un classico ambiente museale, con opere d’arte disposte con cura tra pareti fisse. Ma man mano che la visita procede, questo contesto convenzionale si dissolve in un regno surreale e fluido in cui le opere interagiscono dinamicamente tra loro e con l’ambiente circostante. Alla fine, l’immagine originale riappare: appesa nel museo virtuale, ma vista sotto una nuova luce.

Da opere distinte e spazi museali realistici a esperimenti e architetture virtuali, i due artisti ci coinvolgono nella loro narrazione. Chiudendo il cerchio, la mostra diventa essa stessa un’opera coesa e unitaria che apre nuovi modi di mettere in scena e vivere l’arte nell’era digitale.

With the support of the Fachausschuss für Film- und Medienkunst BS/BL, Ernst Göhner Stiftung, and GGG Basel.



- 1 Selected drone footage of landscapes is digitally converted into 3D form.
- 2 Photographs of natural environments are transformed into 3D models through photogrammetry.
- 3 Filmed in Petri dishes, live insects become compositional elements, highlighting how — just like the artist’s interventions reshape digital surfaces — these tiny agents sculpt the natural environment.
- 4 Graphite forest drawings are transferred into digital 3D space for further manipulation.
- 5 Drone footage of woodlands loops back onto itself, creating a feedback sequence that closes the film’s cycle of recording and re-recording.

Island, 2023
Anaglyph 3D animation,
photogrammetry, VR drawing, video,
stereo sound (by Ben Kaczor)

Island is a self-contained digital ecosystem where a virtual plant thrives among bits and bytes of the real world. To build the bedrock of this imaginary land, Dirk Koy collected seashore footage shot at Fiumicino in Italy and sourced stones and trees from Germany’s Black Forest. These fragments of nature were then delicately translated and recombined to meld into a seamless digital whole.

The work gradually unfolds until a plant, fully drawn inside virtual reality, emerges. This completes the journey from raw materials to an immersive oasis where natural and artificial elements coexist.

Island è un ecosistema digitale autosufficiente in cui una pianta virtuale prospera tra elementi del mondo reale. Per costruire il substrato di questa terra immaginaria, Dirk Koy ha raccolto filmati in riva al mare a Fiumicino in Italia, così come pietre e alberi dalla Foresta Nera in Germania. Questi frammenti di natura sono stati poi delicatamente tradotti e ricombinati per generare un armonioso complesso digitale.

L’opera si sviluppa gradualmente fino alla comparsa di una pianta, interamente disegnata nella realtà virtuale. Si conclude così il viaggio di materie grezze verso un’oasi immersiva in cui coesistono elementi naturali e artificiali.

Neoland, 2025
Hand and digital drawing, photography,
video, anaglyph 3D animation

Neoland flows at the confluence of analogue and digital image production. Hand, camera, and software stream together to form a visual composition based on a frozen waterfall in Menzenschwand.

The work responds to this glacial source in the Black Forest through drawing in both analogue and digital forms. In the process, the site’s topography is transformed: the real landscape is deconstructed, reworked, and translated into a hybrid moving image that oscillates between documentation, interpretation, and imagination.

Neoland scorre alla confluenza della produzione di immagini analogiche e digitali. Mano, macchina fotografica e software si fondono per formare una composizione visiva basata su una cascata ghiacciata a Menzenschwand.

L’opera risponde a questa sorgente glaciale della Foresta Nera attraverso il disegno in forma analogica e digitale. Nel processo, la topografia del sito si trasforma: il paesaggio reale viene decostruito, rielaborato e tradotto in un’immagine in movimento ibrida che oscilla tra documentazione, interpretazione e immaginazione.

Ortus, 2024
Hand-drawing, anaglyph 3D animation,
stereo sound (by Ben Kaczor)

Ortus was commissioned for the opening of Kunsthau Baselland’s new venue, a former landmark warehouse redesigned by Buchner Bründler Architects. Its visual choreography stems from a single hand-drawn line. Deployed and condensed, this line plays and pulses with the vertical, horizontal, and diagonal geometries of the building’s virtual 3D blueprint.

For this project, Ben Kaczor and Dirk Koy took a different approach: individual soundscapes were composed first, then matched and synced to the animation by tweaking timing and placement. This amplified the work’s structural rhythm and enabled a more dynamic workflow.

Ortus è stato commissionato per l’inaugurazione della nuova sede della Kunsthau Baselland, un deposito storico ridisegnato da Buchner Bründler Architects. La sua coreografia visiva nasce da un’unica linea disegnata a mano. Dispiegata e condensata, questa linea gioca e pulsa con le geometrie verticali, orizzontali e diagonali della planimetria virtuale 3D dell’edificio.

Per questo progetto, Ben Kaczor e Dirk Koy hanno adottato un approccio diverso. Prima sono state composte le tracce sonore, poi sono state abbinate e sincronizzate con l’animazione, modificando i tempi e il posizionamento. Questo ha amplificato il ritmo strutturale dell’opera e ha permesso un flusso di lavoro più dinamico.

Intersect, 2022
Video, drone video, 2D/3D animation,
stereo sound

Intersect is a visual investigation of the porous boundary between the real and the virtual. Spanning five chapters and four years of development, the film begins with recordings of natural surfaces. Each chapter then employs a different technology to reveal new ways of seeing and understanding shapes, materials, and textures.

The soundtrack echoes the film’s exploration of the intersection between real and computed realities. Resonating with its visual counterpart, the score consists of field recordings, digitally manipulated sounds, and synthetic elements.

Intersect è un’indagine visiva sui confini permeabili tra reale e virtuale. Il film, che si articola in cinque capitoli e in quattro anni di sviluppo, inizia con registrazioni di superfici naturali. Ogni capitolo utilizza poi una tecnologia diversa per sperimentare nuovi modi di percepire e capire texture, materiali e forme.

La colonna sonora fa eco all’esplorazione del film sull’intersezione tra realtà analogica e quella computerizzata. In risonanza con la sua controparte visiva, il suono è composto da registrazioni sul campo, suoni manipolati digitalmente ed elementi sintetici.

With the support of the Fachausschuss für Film- und Medienkunst BS/BL

dirkkoy.com

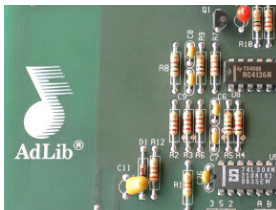
Dirk Koy (1977) remixes analogue footage with digital techniques. Often portraying daily life and ordinary landscapes, he then twists perspectives to create delightfully disorienting new realities.

As a child, he experimented by cutting and reassembling the magnetic band of his parents’ VHS tapes. This curiosity likely led him to study graphic design where he developed a keen eye for shapes and patterns. Using cameras, sometimes mounted on flying drones, he captures these forms in natural and manmade environments. He then masterfully displaces pixels and time, reimagining the familiar into bold compositions that defy conventions and invite new ways of seeing.

salvage, 2018 (Outdoors)

salvage eaves images of landscapes and urban spaces from past journeys into spatial compositions. A crisp brushstroke here brings a moment of clarity; a soft wash there bleeds into haze. Fragments of memory that once felt vivid and colourful fade into faint, translucent layers. As time goes by, these recollections gather and disperse, constantly shifting as we remember and forget.

Dirk Koy was just 17 when he composed the artwork’s soundtrack on his 1986 Amstrad PC-1512, equipped with one of the first AdLib sound cards and bundled Visual Composer software. More than two decades later, the pixelated grid of his new piece evoked the programme’s interface, prompting him to dig the old computer out of the attic and salvage its original sound files.



Intreccia immagini di paesaggi e ambienti urbani provenienti da viaggi passati in composizioni spaziali. Qui, una pennellata vivida regala un attimo di chiarezza; là, si dissolve e si velata in una tenue foschia. Frammenti di memoria un tempo vividi e colorati si trasformano poco a poco in strati sfumati. Col passare del tempo, questi ricordi si uniscono e poi si disperdono, cambiando costantemente tra memorie e oblio.

Koy aveva solo 17 anni quando componeva la colonna sonora di quest’opera sul suo Amstrad PC-1512 del 1986, equipaggiato con una delle prime schede audio AdLib e con il software Visual Composer incluso. Oltre vent’anni dopo, la griglia pixelata della sua nuova creazione gli ha subito ricordato l’interfaccia del programma, spingendolo a tirare fuori il vecchio computer dalla soffitta e a recuperare i suoi file audio originali.

Dirk Koy (1977) imescola filmati analogici con tecniche digitali. Spesso ritrae la vita quotidiana e i paesaggi familiari, poi stravolge le prospettive per creare nuove realtà deliziosamente disorientanti.

Da bambino sperimentava tagliando e ri assemblando la banda magnetica dei nastri VHS dei genitori. Questa curiosità lo ha forse portato a studiare graphic design, dove ha sviluppato un occhio attento alle forme e ai modelli. Utilizzando telecamere montate, tra l’altro, su droni volanti, cattura queste forme in ambienti naturali e urbani. Poi sposta magistralmente i pixel e il tempo, reimmaginando il familiare in composizioni audaci che sfidano le convenzioni e invitano a nuovi modi di vedere.



Video documentation (Entrance)
Jonas Schaffter, 2025

Behind his screen, Dirk Koy studies digital maps to scout inspiration from above. Yet when you walk with him, you soon realise that unexpected sights in his surroundings ignite new ideas just as often. This balance of careful observation and spontaneous discovery was documented over the course of a day.

Dietro il suo schermo, Dirk Koy studia le mappe digitali in cerca di ispirazione. Tuttavia, quando si passeggia con lui, ci si rende subito conto che le cose inaspettate che catturano la sua attenzione lungo la strada spesso danno vita a nuove idee. Questo equilibrio tra osservazione attenta e scoperta spontanea è stato documentato nel corso di una giornata.



sabinehertig.ch

Sabine Hertig (1982) builds analogue collages from scraps of magazines and found photographs, meticulously arranging them into monumental landscapes. Much like how we browse, edit, and reshare content on our screens, she physically samples and reassembles the relentless flow of images we produce and consume. Armed with scissors and glue, she compels us to pause and reflect critically on a world that has itself become a montage of information.

Each of her isolated fragments carries visual weight but fully resonates only when understood as part of a unified whole. The shifting perspectives of her compositions invite both scrutiny and introspection: by actively piecing together elements and meanings, we also question our own relationship to the visual.



estherhunziker.net

Esther Hunziker (1969) thrives in liminal spaces where reality and fiction blur. From her early experiments in HTML, JavaScript, and Flash to her recent explorations of artificial intelligence, she allows supposed opposites like the normal and the extraordinary to collide. This dynamic interplay generates an uncanny realm where stories and visions emerge, settling in that elusive “somewhere in between”.

Continuously probing digital tools, she founded electrfd.net, a new independent publishing house dedicated to digital artists’ books. Her editorial programme harnesses the audiovisual potential of e-publications, crafting the unprintable into books that are not only electronic but blissfully electrifying.



Esther Hunziker (1969) prospera negli spazi liminali in cui realtà e finzione si fondono. Dai suoi primi esperimenti con HTML, JavaScript e Flash alle sue recenti esplorazioni dell’intelligenza artificiale, l’artista fa collidere presunti opposti come il normale e lo straordinario. Questa interazione dinamica genera un regno sconcertante da cui emergono storie e visioni che si collocano in quell’inafferrabile “luogo intermedio”.

Sperimentando continuamente con gli strumenti digitali, ha fondato electrfd.net, una nuova compagnia di pubblicazione indipendente per libri di artisti digitali. Il suo programma editoriale sfrutta il potenziale audiovisivo delle e-pubblicazioni per trasformare ciò che non può essere stampato in libri non solo elettronici ma anche squisitamente elettrizzanti.

Sabine Hertig (1982) crea collage analogici a partire da ritagli di riviste e fotografie trovate che dispone meticolosamente per formare paesaggi monumentali. Proprio come sfogliamo, modifichiamo e condividiamo i contenuti dei nostri schermi, campiona e ri assembla fisicamente l’incessante flusso di immagini che produciamo e consumiamo. Armata di forbici e colla, ci costringe a fermarci e a riflettere criticamente sul nostro mondo, che è diventato esso stesso un montaggio di informazioni

Ciascuno dei suoi frammenti isolati ha un peso visivo, ma risuona pienamente solo quando viene compreso come parte di un insieme unificato. Le prospettive mutevoli delle sue composizioni invitano sia all’osservazione che all’introspezione: ricostituendo attivamente elementi e significati, mettiamo in discussione anche il nostro rapporto con il visivo.

gysin-vanetti.com

Andreas Gysin (1975) and Sidi Vanetti (1975) create playful algorithmic works from their studio in Lugano. Known for intervening in the public space with an admirable lightness of touch, the duo engages our senses and leads us to reexamine our relationship with the world around us.

By diverting objects from their primary functions, they reveal the power of formal aspects, patterns, movements, and structures that shape our environment. Whether converting elements of road signage into a series of perceptive works or conjuring encounters with figures hidden in the cracks and crevices of natural stones, their projects carry a shared spirit of openness and infinite possibility.

Andreas Gysin (1975) e Sidi Vanetti (1975) creano opere algoritmiche e giocose dal loro studio di Lugano. Noti per intervenire nello spazio pubblico con un’ammirevole leggerezza di tocco, il duo coinvolge i nostri sensi e ci porta a riesaminare il nostro rapporto con l’ambiente circostante.

Divertendo gli oggetti dalla loro funzione primaria, i due artisti rivelano il potere degli aspetti formali, dei modelli, dei movimenti e delle strutture che danno forma al nostro intorno. Che si tratti di convertire elementi della segnaletica stradale in una serie di opere percettive o di indurre incontri con personaggi nascosti nelle crepe e nelle fessure delle pietre naturali, i loro progetti condividono un senso di apertura e di infinite possibilità.