

ALICE BUCKNELL:
PERSISTENT WORLDS
10 10 2025–19 01 2026

ALICE BUCKNELL

KURÁTORKA Livia Nolasco-Rózsás
ARCHITEKTONICKÉ ŘEŠENÍ Studio Richard Loskot
GRAFICKÉ ŘEŠENÍ Tom Joyes,
Lucie Zelmanová & Ida Fárová (Kunsthalle Praha)
PROJEKTOVÉ VEDENÍ, VÝSTAVNÍ PRODUKCE Veronika Daňhelová
VÝSTAVNÍ PRODUKCE Iva Polanecká
TECHNICKÁ PRODUKCE Matej Al-Ali, Leoš Drábek
PROJEKTOVÁ PODPORA Zuzana Křivánková
KOORDINACE VÝSTAVNÍCH VÝPŮJČEK Barbora Dukátová Srdínková
AV INSTALACE A TECHNICKÁ PODPORA Lunchmeat Studio
VZDĚLÁVACÍ A DOPROVODNÉ PROGRAMY Martina Freitag,
Barbora Škaloudová, Katie Schell, Karolína Vintrová
PR A MARKETING Zuzana Dušilová, Miriam Diopová, Matvey Shestakov
PŘEKLADY Františka Blažková, Daniel Cohn
REDAKCE A KOREKTURY Jana Jebavá, Kristýna Bartoš (Studio Datle, CZ),
Elizabet Kovačeva (EN)
REALIZACE VÝSTAVNÍ ARCHITEKTURY A GRAFIKY
David Syrovátka, Cyril Máša, Studio Fabrik8, Fotonova, Signpek,
Michal Redek (Wall-Ink)
INSTALACE Josef Dvořák, Matouš Dvořák, Matěj Sedláček, Augustin Soukup,
Jakub Šimek, Lukáš Šmejkal

ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ HS Design Studios Ltd.

Fotografie na obálce: *Staring at the Sun* (2024–2025), s laskavým svolením
Alice Bucknell

Výstava byla iniciována Kunsthalle Praha.

ŘEDITELKA Ivana Goossen
HLAVNÍ KURÁTORKA Christelle Havranek

Výstava byla realizována za podpory Pudil Family Foundation a MY CLINIC.

Kunsthalle Praha děkuje celému svému týmu a všem dalším spolupracovníkům
a spolupracovníkům, bez jejichž pomoci, rad a podpory by tato výstava nikdy
nevznikla. Tato výstava vznikla také za podpory členek a členů Kunsthalle Praha.

K Kunsthalle
Praha


www.kunsthallepraha.org



PERSISTENT
WORLDS

10 10 2025 – 19 01 2026

Česky

Výstava *Persistent Worlds* (Trvalé světy) představuje nejnovější tvorbu Alice Bucknell (oni/jejich), kteří žijí v Los Angeles. Ve své umělecké a spisovatelské praxi se zabývají spekulativní fikcí, ekologií, kvantovou mechanikou a nejen lidskou inteligencí.

Jejich tvorba klade důraz na propojenost lidských, nelidských a technologických entit a nabízí pohled na svět, kde je existence definována právě těmito vztahy. Pomocí herních enginů (software sloužící k vývoji her) vytvářejí imerzivní scénáře zkoumající alternativní, udržitelné reality, které mohou být klíčové v konfrontaci s krizemi způsobenými industrializací a kapitalismem.

Přestože nostalgie po předindustriální minulosti přetrvává, návrat k ní je nemožný. Namísto toho by lidstvo mělo radikálně přehodnotit své soužití s přírodou skrze spekulativní modelování alternativních světů vycházejících z jiných forem symbiózy. Tento proces může být náročný, ale i velmi hravý. Bucknell ve své tvorbě tyto dvě polohy propojuje: budují světy, které přiznávají vážnost člověkem způsobené klimatické krize, a zároveň otvírají prostor pro mnohoduhravé soužití založené na naději, odolnosti a radosti.

Termín „trvalé světy“ (anglicky „persistent worlds“) se používá v kontextu multiplayerových počítačových her, kde označuje digitální prostředí, které se vyvíjí nepřetržitě, i bez interakce hráčů. V kontextu této výstavy termín rovněž evokuje tzv. mnohosvětovou interpretaci kvantové mechaniky, podle níž každá kvantová událost vytváří paralelní vesmír koexistující s tím naším.

Výstava prezentuje čtyři projekty, vzniklé v průběhu posledních dvou let: *Small Void* (Malá prázdnota), *Staring at the Sun* (Zírání do slunce), *Nightcrawlers* (Noční tvorové) a *The Alluvials* (Naplaveniny). Návštěvnictvo prochází různými realitami, a to jak v makroskopickém, tak kvantovém

měřítku. Setká se s rozsáhlými imerzivními videoinstalacemi a může se zúčastnit her založených na spolupráci. Pomocí přepínání mezi různými prostředími, časovými rovinami a tělesnými formami se Bucknell ve své tvorbě snaží osvětlit komplexitu současnosti a zároveň rozšířit horizont možných budoucností.

Text k výstavě online:



BIO

Alice Bucknell (oni/jejich) pocházejí ze Severní Ameriky. V rámci své kreativní praxe se věnují umění, psaní a vzdělávání. Jejich tvorba zkoumá, jak videohry jakožto rozhraní zpřístupňují složité systémy, vztahy a formy poznání skrze prožitek a interakci.

Dílo Bucknell je široce vystavováno, včetně nedávných a nadcházejících výstav v Centre Pompidou v Paříži, v Copenhagen Contemporary v Kodani, MUNCH Triennale v Oslu, EPFL Pavilions a mudac v Lausanne, HEK v Basileji a jejich první samostatné muzejní výstavy v Kunsthalle Praha. Z dalších institucí, se kterými Bucknell v minulosti spolupracovali, lze jmenovat například Serpentine v Londýně, Benátské bienále, Medialab Matadero v Madridu, Frieze & Getty PST ART či Los Angeles Public Library.

V roce 2025 byla jejich videohra *The Alluvials* pořízena muzeem SFMOMA v San Franciscu, a stala se tak první videohrou ve stálé sbírce tohoto muzea. V roce 2026 představí Bucknell nové projekty na Biennale Gherdëina 10 ve Val Gardena (Itálie) či na trienále Counterpublic v St. Louis (USA) a zúčastní se rezidenčního programu La Becque Principal. Bucknell v současnosti učí na Southern California Institute of Architecture v Los Angeles, kde přednášejí o worldingu (tvorbě fiktivních světů), videohrách a filosofii technologie.



Small Void (2025), s laskavým svolením Alice Bucknell

DOPROVODNÝ PROGRAM

K výstavě jsme pro vás připravili:

- × Komentované prohlídky s umělcem Alice Bucknell a kurátorkou Lívií Nolasco-Rózsás
- × KunstKino: *Gaming the Real World*, snímek o propojení gamingu a urbanismu
- × Komentované prohlídky s architektem výstavy Richardem Loskotem
- × Přednášky o herním designu

Program pro školy zdarma:

- × Komentované prohlídky pro učitelstvo

Workshopy pracující s tématem výstavy:

- × Rozcvička s AI
- × Co nevidím v galerii
- × Argument umění



Nightcrawlers (2025), s laskavým svolením Alice Bucknell