

Tisková zpráva – Praha, 9. října 2025

V nové imerzivní výstavě Alice Bucknell v Kunsthalle Praha se umění prolíná s videohrami a ekologií

Kunsthalle Praha představuje *Persistent Worlds* (Trvalé světy), první samostatnou výstavu Alice Bucknell (oni/jejich)¹ z Los Angeles. Bucknell patří mezi nejvýraznější hlasy nové generace umělkyň a umělců pracujících s videohrami. Nedávno zaznamenali historický úspěch, když jejich umělecké dílo zakoupilo významné muzeum do své sbírky – šlo o zásadní okamžik pro uznání uměleckého média videoher v institucionálním kontextu. Ve své tvorbě Bucknell využívají jazyk digitální simulace ke zkoumání soužití lidí, nelidských inteligencí a strojů. Výstava zve návštěvnice a návštěvníky, aby prostřednictvím velkoplošných videoinstalací a nově vyvinutých kooperativních videoher sami vstoupili do těchto imaginárních světů.



Alice Bucknell: Persistent Worlds
10. října 2025 – 19. ledna 2026
Galerie 3
Kurátorka: Livia Nolasco-Rózsás

¹ V souladu s preferencí Alice Bucknell používá Kunsthalle Praha v textech k výstavě zájmeno oni, které odpovídá anglickému they.

Název *Persistent Worlds* (Trvalé světy) pochází z oblasti multiplayerových (her pro více hráčů) her, kde se virtuální prostředí neustále vyvíjí, i když nikdo zrovna nehraje. „*Prostřednictvím čtyř nejnovějších projektů od Alice Bucknell výstava ukazuje, že digitální tvorba nových světů realitu pouze nezrcadlí: stejně tak ji i rozplétá a narušuje, čímž otevírá prostor pro scénáře, které mohou utvářet naši sdílenou budoucnost,*“ popisuje kurátorka výstavy Livia Nolasco-Rózsás, historička umění, autorka, výzkumná pracovnice na ECAL Lausanne a přednášející na University College London.

Výstava prezentuje čtyři významná díla, vzniklá v průběhu posledních dvou let. *Staring at the Sun* (Zírání do slunce; 2024–2025) je „dokumentární sci-fi“, které zkoumá temné stránky výzkumu v oblasti solárního geoinženýrství. Reflektuje také snahu lidstva nalézt technologická řešení klimatické krize. Skrze vyprávění několika hlavních postav, založených na reálných rozhovorech v rámci autorského výzkumu – mezi něž patří například vědecký tým zabývající se dálkovým průzkumem v NASA, vedoucí geoinženýrského startupu, amatérští dokumentární filmaři či superpočítač jménem Derecho – film tematizuje, jak nové technologie neustále formují a přetváří náš vztah ke světu, který obýváme. Další dílo, *The Alluvials* (Naplaveniny; 2023), se napříč sedmi kapitolami zabývá politickými dimenzemi sucha a nedostatku vody v kontextu spekulativní blízké budoucnosti Los Angeles. Když jej nedávno zakoupilo San Francisco Museum of Modern Art, stalo se dílo vůbec první videohrou zahrnutou v jeho stálé sbírce. Dvě nové týmové videohry *Small Void* (Malá prázdnota; 2025) a *Nightcrawlers* (Noční tvorové; 2025) návštěvnictvo zvou, aby se společně stali nočními opylovači, respektive aby společně zkoumali hranice jazyka, teorii citové vazby či kosmickou zkázu. „*Videohry se rychle stávají jedním z nejsilnějších vyprávěcích médií současnosti. Svou schopností přepínat mezi různými měřítky, perspektivami a možnými budoucnostmi nám hry umožňují napřímo řešit komplexní systémy, učit se skrze hraní a podílet se na spoluvytváření nových světů,*“ vysvětluje Alice Bucknell.

Bucknell ve své tvorbě propojuje umění s vědou. „*Výstava Persistent Worlds zrcadlí zájem Kunsthalle Praha o umění, ve kterém se setkávají důkladný výzkum a vizionářská estetika. V současném kontextu ekologické úzkosti a politické turbulence nás tvorba Alice Bucknell vybízí, abychom přehodnotili naše pojetí světa a způsob, kterým jej obýváme,*“ dodává Christelle Havranek, hlavní kurátorka Kunsthalle Praha.

Výstava je uvedena v Galerii 3 a navazuje na úspěšnou podzimní sérii Kunsthalle Praha zaměřenou na audiovizuální instalace. Prostor Kunsthalle nabízí výjimečné technické zázemí, které umělcům a umělkyním umožňuje experiment s imerzivními formáty. Výstavní architektura *Persistent Worlds*, kterou navrhlo české Studio Richard Loskot, vytváří futuristickou prostorovou strukturu, kde se návštěvnictvo ocitá v obklopení prostředí světla, zvuku a pohyblivého obrazu. V době definované technologickým rozvojem nás *Persistent Worlds* zve, abychom se zamysleli nad soužitím napříč druhy, systémy a měřítka.

Alice Bucknell: Persistent Worlds probíhá od 10. října 2025 do 19. ledna 2026. Výstavu doprovází bohatý program, jehož součástí jsou mimo jiné přednášky, filmová promítání KunstKino (např. *Gaming the Real World* dne 29. října), workshopy (např. *Rozcvička s AI*), a také přednášky a speciální akce ze série TransformArt, zaměřené na současné umění a jeho průniky s jinými obory.

Návštěvníci a návštěvnice mladší 26 let mají nárok na bezplatné členství, které jim zaručí vstup zdarma na veškeré výstavy v Kunsthalle Praha.

Kunsthalle Praha děkuje partnerům (My Clinic, The Pudil Family Foundation, Dentons).

Kontakt pro média Zuzana Dusilová / +420 721 034 543 / zdusilova@kunsthallepraha.org

POZNÁMKY PRO REDAKTORKY A REDAKTORY

Alice Bucknell

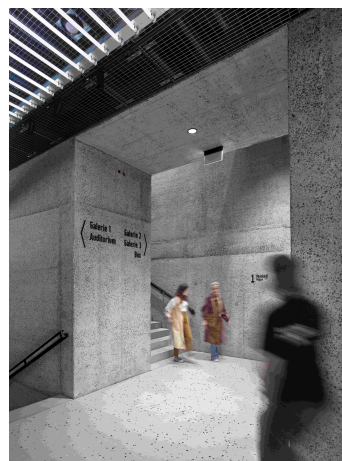
Alice Bucknell (oni/jejich) pocházejí ze Severní Ameriky. V rámci své kreativní praxe se věnují umění, psaní a vzdělávání. Jejich tvorba zkoumá, jak videohry jakožto rozhraní zpřístupňují složité systémy, vztahy a formy poznání skrze prožitek a interakci. Dílo Bucknell je široce vystavováno, včetně nedávných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



[instagram.com/alicebucknell](https://www.instagram.com/alicebucknell)
alicebucknell.com

Kunsthalle Praha

Kunsthalle Praha je unikátní uměleckou institucí na živé pražské kulturní scéně – prezentuje umělecké výstavy, aktivně podporuje české i zahraniční umělce a umělkyně v tvorbě a prezentaci nových děl a pořádá poutavé programy a kulturní akce. Budova Kunsthalle Praha, jež vznikla konverzí bývalé trafostanice, za svou proměnu vyhrála v roce 2022 hlavní cenu Grand Prix Architectů – Národní cenu za architekturu. Návštěvnictvo se dále může těšit také na Design Shop a kavárnu s historickou terasou nabízející výhledy na Petřín a Pražský hrad.



Posláním Kunsthalle Praha je propojovat českou a mezinárodní uměleckou scénu, představovat inovativní pohledy na umění a kulturu 20. a 21. století a zapojit co nejširší publikum, prostřednictvím dynamického, interdisciplinárního programu programu. Kunsthalle má i vlastní uměleckou sbírku zaměřenou na moderní, poválečné a současné umění. Tato sbírka není permanentně vystavená, je ovšem přístupná skrze online databázi a vybraná díla figurují v dočasných výstavách. Kunsthalle Praha založila jako nestátní a neziskovou platformu nadace The Pudil Family Foundation Pavlína a Petra Pudil.

[instagram.com/kunsthallepraha](https://www.instagram.com/kunsthallepraha)
kunsthallepraha.org

Otevřeno denně 11 – 19 h, ve středu 11 – 21 h. V úterý zavřeno.

Pro členstvo zdarma: www.kunsthallepraha.org/stante-se-clenem

Kunsthalle Praha