

Alice Bucknell (b. 1993) is an artist, writer and educator based in Los Angeles. Their work explores the affective dimensions of video games as interfaces for understanding complex systems, relationships, and forms of knowledge. Bucknell is interested in the ecological dimensions of play as an embodied technology that dissolves binaries between human and nonhuman, natural and synthetic intelligence, and self vs world. They have exhibited internationally, including at Centre Pompidou (Paris), Kunsthalle Praha (Prague), Ars Electronica (Linz), transmediale (Berlin), Arcade Seoul, the Venice Architecture Biennale, the Singapore Art Museum and Serpentine Galleries (London). In 2025 their video game The Alluvials was acquired by SFMOMA in San Francisco, making it the first video game to enter the museum's permanent collection. A recipient of the 2025 Creative Capital Award and former CERN/CC resident, they teach world-building, game design and the philosophies of technology at SCI- Arc and UCLA (Los Angeles). Clipped Horizon marks their first solo exhibition in Italy.

Curated by CURA.

Partner  
Soho House Rome

The selection of magazines is curated  
by Reading Room, Milan.

Basement Roma is supported by  
Basement Roma Members, Friends  
and Patrons.

© 2026 CURA.  
All Rights Reserved

Basement Roma  
Viale Mazzini 128  
00195 Rome

Wednesday–Saturday  
2:30– 7:00 pm  
free admission  
[basementroma.org](http://basementroma.org)  
[hello@basementroma.org](mailto:hello@basementroma.org)

# Basement Roma

# Alice Bucknell

## CLIPPED HORIZON

# February 10– April 03, 2026



In *In Free Fall* (2011), Hito Steyerl suggests that we have lost horizontal perspective along with any shared ground. We're living inside a collapse. No drama — just free fall. Here, falling does not necessarily mean falling apart but falling into place. Into a place with many more horizons, perhaps.

Alice Bucknell's work follows the same logic, testing multiple perspectives — including the most uncomfortable ones — to keep the future open rather than having a single prediction.

Moving through Bucknell's work feels like entering a conspiratorial Reddit thread, where CTO Seth is selling you sunsets to cool the Earth, and Elon's twin — Jason — trained on Donna Haraway's theories and SpaceX press releases, promises high-quality artistic events on Mars. Pure chemistry and capital.

Bucknell's solo exhibition title, *Clipped Horizon*, borrows from video game terminology, where “clipping” means a glitch in which collision logic breaks — bodies pass through walls, NPCs show up partially embedded — but the system keeps running. Welcome to the cosmic bug.

Similar to conspiracy forums, spending enough time in Bucknell's simulations, you follow a dopamine-driven arc — from confusion to recognition — seeing meaningful connections in random data. Except the data here is not random at all: from interviews with space lawyers, NASA astronomers, drone pilots, to 3D scans of the city, merging archival images of the LA river with existing proposals for its redevelopment.

The exhibition brings together three works by Alice Bucknell. *The Martian Word for World is Mother* (2022), a three-channel video that builds on Ursula K. Le Guin's short story *The Word for World Is Forest* and Kim Stanley Robinson's *Mars Trilogy*, proposes three very different futures for the Red Planet, alongside Bucknell's research on interplanetary law. Spoiler — human settlement is not the necessary default.

In *The Alluvials* (2023), a nonlinear narrative about Los Angeles told by wildfire, the

Los Angeles River, and the city's celebrity mountain lion P-22 explores the doomed love affair the city has with water. Here, Bucknell works with speculative redevelopment plans and archival documents blending history and future to envision a reality-adjacent present.

Navigating a brightly lit space of heat-treated metallic sculptures — among them an alligator, a space satellite, and a cowboy boot, melting as if left out too long in the sun — you enter the control room. Here, a dilettante documentarian enthusiastically briefs you on the dark side of solar geoen지니어ing.

Somehow, in most games, the sun is just a decorative background asset. In *Staring at the Sun* (2024–2025), the central piece of the exhibition, it is an agent and an object at the same time: a sci-fi documentary based on Bucknell's interviews with scientists, engineers, and startup CEOs actively shaping, modeling, or testing how the sun, atmosphere, and climate might be altered. Staring at the sun is stupid and it hurts, but the urge to reckon the unknown and the unknowable keeps winning.

Narratives used to gain power by collapsing uncertainty. In a present characterized by narrative collapse, Bucknell's work functions like a trap door. Clipping the horizon, we fall sideways into a world that offers totalized feeling rather than totalized knowledge.

Text by Alice Scope

In *In Free Fall* (2011) Hito Steyerl suggerisce che abbiamo perso la prospettiva orizzontale e con essa ogni terreno comune. Viviamo in un collasso. Nessun dramma, solo caduta libera. Qui cadere non significa necessariamente disgregarsi, ma ritrovare il proprio posto. Forse in un luogo con molti più orizzonti.

Il lavoro di Alice Bucknell segue la stessa logica, testando molteplici prospettive, comprese quelle più scomode, al fine di mantenere aperto il futuro piuttosto che proporre una singola previsione.

Esplorare la pratica di Bucknell è come entrare in un thread complottista su Reddit, dove il CTO Seth vende tramonti per raffreddare la Terra, e il gemello di Elon, Jason, formatosi sulle teorie di Donna Haraway e sui comunicati stampa di SpaceX, promette eventi artistici di alta qualità su Marte. Pura chimica e capitale.

Il titolo della mostra personale di Bucknell, *Clipped Horizon*, prende in prestito la terminologia dei videogiochi, dove “clipping” indica un glitch in cui la logica di collisione si interrompe — i corpi attraversano i muri, i PNG appaiono parzialmente incastrati — ma il sistema continua a funzionare. Benvenuti nel bug cosmico.

Come accade per i forum complottisti, trascorrendo una quantità sufficiente di tempo nelle simulazioni di Bucknell, si segue una parabola guidata dalla dopamina — dalla confusione al riconoscimento — individuando connessioni significative tra dati casuali. Solo che i dati in questo caso non sono affatto casuali: dalle interviste con avvocati spaziali, astronomi della NASA, piloti di droni, alle scansioni 3D della città, che fondono immagini d'archivio del fiume di Los Angeles con proposte esistenti per la sua riqualificazione.

La mostra riunisce tre opere di Alice Bucknell. *The Martian Word for World is Mother* (2022), un video a tre canali che si basa sul racconto di Ursula K. Le Guin *The Word for World Is Forest* e sulla *Mars Trilogy* di Kim Stanley Robinson, propone tre futuri molto diversi per il Pianeta Rosso, affiancati dalla ricerca di Bucknell sulle leggi interplaneta-

rie. Spoiler: l'insediamento umano non è la soluzione predefinita.

In *The Alluvials* (2023), una narrazione non lineare su Los Angeles raccontata attraverso gli incendi, il fiume Los Angeles e il famoso puma P-22 esplora la sfortunata relazione che la città ha con l'acqua. Qui Bucknell lavora con piani di riqualificazione ipotetici e documenti d'archivio che fondono storia e futuro per immaginare un presente simile alla realtà.

Attraversando uno spazio puntellato da sculture metalliche trattate termicamente — tra cui un alligatore, un satellite spaziale e uno stivale da cowboy, che si scioglie come se fosse stato lasciato troppo a lungo al sole — si accede alla sala di controllo, dove un documentarista dilettante illustra con entusiasmo il lato oscuro della geoingegneria solare.

In qualche modo, nella maggior parte dei videogiochi, il sole è solo un elemento decorativo di sfondo. In *Staring at the Sun* (2024–2025), l'opera centrale della mostra, è allo stesso tempo un agente e un oggetto: un documentario fantascientifico basato su interviste di Bucknell a scienziati, ingegneri e CEO di startup che attivamente modellano, plasmano o testano come il sole, l'atmosfera e il clima potrebbero essere alterati. Fissare il sole è stupido e doloroso, ma l'impulso di esplorare l'ignoto e l'inconoscibile continua a prevalere.

Le narrazioni acquisivano potere facendo crollare l'incertezza. In un presente caratterizzato dal collasso della narrazione, l'opera di Bucknell funziona come una botola. Tagliando l'orizzonte, cadiamo di traverso in un mondo che offre sensazioni totalizzanti piuttosto che una conoscenza assoluta.

Testo di Alice Scope