EPFL CDH ARTIST IN RESIDENCE PROGRAM LAUSANNE

ENTER THE HYPER-SCIENTIFIC

ALICE BUCKNELL

FROM SOLAR TO NOCTURNAL

20.3.—27.4. 2025

STARING AT THE SUN

Staring at the Sun est un «documentaire science-fictionnel» qui explore le côté obscur de la géo-ingénierie solaire — la modification délibérée et à grande échelle des systèmes climatiques de la Terre en manipulant l'influence du soleil. Situé dans divers lieux à travers le monde, du bayou de Louisiane au cercle arctique, du Wyoming à Gstaad, et de la Grande Barrière de corail en Australie aux plantations de palmiers à huile d'Indonésie, ce projet examine les propositions de géo-ingénierie actuellement en phase de recherche et de développement aux États-Unis et en Europe. Il explore également les avancées en modélisation climatique et en technologie des jumeaux numériques.

À EPFL Pavilions, *Staring at the Sun* est présenté sous la forme d'une installation à deux canaux qui élargit la relation entre le spéculatif et le réel, entre la science et la fiction.

En tant qu'artiste et auteurice, Bucknell travaille sur la construction de mondes et les médias émergents, utilisant les jeux vidéo comme interfaces pour comprendre des systèmes complexes, des relations, des formes de savoir et les questions écologiques et systémiques urgentes de notre monde. En combinant recherche de terrain et approches ethnographiques avec une narration semi-fictionnelle, iel construit des mondes à la fois familiers et étrangement méconnaissables.

Pour *Staring at the Sun*, Bucknell a investigué les futurs solaires alternatifs développés par des chercheurs, scientifiques et décideurs politiques issus de la Global Majority, tout en collaborant avec des scientifiques de CLIMACT pour mieux comprendre comment ces données sont visualisées. Le projet explore des protocoles alternatifs pour la gouvernance atmosphérique, en s'appuyant sur les travaux de scientifiques, universitaires et théoriciens influents, notamment Lynn Margulis, Robin Wall Kimmerer, Karen Yusoff, Donna Haraway et Anna Tsing, ainsi que sur les contributions d'organisations telles que le Solar Geoengineering Non-Use Agreement et l'Indigenous Environmental Network. Narré par de multiples protagonistes — dont des scientifiques de la NASA spécialisés en télédétection, des PDG de start-ups spécialisées dans la géoingénierie, des documentaristes amateurs et un superordinateur nommé Derecho, basés sur des entretiens réels menés par l'artiste — le film interroge également la manière dont les nouvelles technologies façonnent et redéfinissent notre relation avec la planète que nous habitons.

Au-delà des implications concrètes de la géo-ingénierie solaire, *Staring at the Sun* explore les récits émergents autour des moteurs de virtualisation de la Terre — des doubles numériques de la planète utilisés pour les prévisions climatiques à long terme. Ces modèles permettent de simuler des phénomènes météorologiques extrêmes comme les ouragans et les tornades, tout en interagissant avec les aspects plus spéculatifs de la géo-ingénierie solaire. Des entreprises comme la multinationale américaine NVIDIA exploitent la technologie des jumeaux numériques pour créer leurs propres modèles virtuels de la Terre. Bucknell s'intéresse à la manière dont ces simulations reflètent une tentative de contrôle du climat et de l'environnement en tant que système, principalement à travers des prévisions climatiques.

En fin de compte, le film interroge les enjeux des protocoles de géo-ingénierie solaire et les nombreux angles morts générés par la volonté de rendre l'atmosphère cartographiable, modifiable et entièrement compréhensible. En embrassant la nature parafictionnelle et paradoxale du format d'un «documentaire science-fictionnel», *Staring at the Sun* examine la frontière floue entre le futur fictif et le déjà réel, alors que l'humanité se tient au bord du précipice d'une nouvelle ère d'ingénierie climatique.

Staring at the Sun, 2024
Vidéo à deux canaux (4K, 40 min), installation multimédia.
Commandé et coproduit par le programme EPFL CDH AiR 2024 : *Enter the Hyper-Scientific*, École Polytechnique Fédérale de Lausanne (EPFL) et le mudac, Musée cantonal du design et d'art appliqué contemporain, Lausanne, avec le soutien supplémentaire de la Graham Foundation for Advanced Studies in the Fine Arts.

Crédits
Composition musicale et montage sonore : Ken Yama
Conception des personnages : Wei Ding et Jason Leo
Voix : Vittoria de Franchis, Klara Kofen, Dan Johnson, Camran Hussain, Kai Simone, Thai Lu
Fabrication de sculptures métalliques : HS Design Studio Ltd
Commissaire d'exposition : Giulia Bini
Conception graphique et identité visuelle : Lamm & Kirch

Site Web : alicebucknell.com

Alice Bucknell est artiste et auteurice basé·e à Los Angeles. Son travail récent crée des univers cinématographiques au sein des mondes du jeu vidéo, explorant les dimensions affectives des jeux vidéo comme interfaces pour comprendre des systèmes complexes, des relations et des formes de connaissance. Son travail a été présenté à Ars Electronica avec transmediale, Arcade Seoul, la 18e Biennale d'architecture de Venise, Gray Area à San Francisco, le Singapore Art Museum, et les Serpentine Galleries à Londres, entre autres. Ses écrits ont été publiés dans ArtReview, e-flux architecture, frieze, Flash Art, Harvard Design Magazine et Mousse. En 2025, iel est lauréat·e du Creative Capital Award et membre de la Y11 cohort de NEW INC. Bucknell est titulaire d'un MA en pratique artistique contemporaine du Royal College of Art et d'un BA en anthropologie de l'Université de Chicago. Bucknell enseigne actuellement à SCI-Arc à Los Angeles, où iel donne des cours sur la construction de mondes, le jeu vidéo et les philosophies de la technologie.

ENTER THE HYPER-SCIENTIFIC

Initié par le Collège des Humanités de l'EPFL (CDH), amplifié par EPFL Pavilions, et en partenariat avec la Ville de Lausanne, l'EPFL – CDH AiR Program *Enter the Hyper-Scientific* reflète la mission du CDH de favoriser les rencontres et collaborations transdisciplinaires entre artistes et communauté scientifique de l'EPFL.
Le programme invite des artistes professionnels suisses et internationaux à réaliser des résidences de trois mois, leur permettant de concrétiser des projets innovants et visionnaires à l'intersection de l'art, de la science et des technologies avancées.

Commissaire et responsable du programme : Giulia Bini
Assistante administrative du programme : Christine Farget
Assistante du programme – Communication et production : Alison Carré

EPFL PAVILIONS

Pavilion A

PLACE COSANDEY
1015 LAUSANNE

TUESDAY-SUNDAY
11AM-6PM

EPFL ■ College of Humanities

mudac 10 PARTICIPANT | Soleil·s Solar Biennale 2 | EPFL Pavilions Amplifier for Art, Science and Society Lausanne | Ville de Lausanne