

CAO FEI
TESTIMONIES
TO THE
NEAR FUTURE

30.5.— 11.10.2026

DE

CAO FEI

TESTIMONIES TO THE NEAR FUTURE

Einleitung in einfacher Sprache →2

LEVEL 01> **THE STREET** (Die Strasse)
*HIP HOP: Guangzhou; Fukuoka; New York;
Hong Kong; Sydney; Shanghai →8*

THE PARK (Der Park)
Cosplayers →9

LEVEL 02>> **THE FACTORIES** (Die Fabriken)
*11.11 →10
Asia One →11
Whose Utopia →12*

THE CINEMA (Das Kino)
*Hongxia →13
MatryoshkaVerse →14
Nova →15
La Town →16
Haze and Fog →17*

LEVEL 03>>> **THE PLAYGROUND** (Der Spielplatz)
*Duotopia; Oz →18
Meta-mentary →20
Screen Autobiography →21*

THE OFFICE (Das Büro)
*RMB City →22
i.Mirror →23
Rumba II: Nomad →24*

LEVEL 04>>>> **THE SHELTER** (Der Schutzraum)
*Isle of Instability →25
Artist's Archive →26*

Einleitung in einfacher Sprache

Die Ausstellung heisst **Cao Fei. Testimonies to the Near Future**.
Das bedeutet: **Zeugnisse einer nahen Zukunft**.

Die Künstlerin **Cao Fei** ist eine der wichtigsten Künstler:innen ihrer Zeit für die Kunst der Gegenwart.

Die **Kunst der Gegenwart** ist die Kunst von heute.

Cao Fei wurde 1978 in Guangzhou in China geboren.

Sie studierte an einer Kunsthochschule in Guangzhou.

Guangzhou ist eine sehr grosse Stadt.

Man nennt sie auch **Fabrik der Welt**, denn es gibt viele Fabriken.

Heute lebt und arbeitet Cao Fei in Peking.

China ist ein Land mit vielen Fabriken und Produktionsstandorten. Das sind Orte, an denen Dinge für viele Länder der Welt hergestellt werden. Cao Fei zeigt in ihren Werken, wie sich das Zusammenleben der Menschen in China verändert. Besonders wichtig ist dabei ihre Heimat, das Perlfussdelta.

Die Ausstellung in Basel

Die Ausstellung ist Cao Feis **erste Einzelausstellung in der Schweiz**.

Cao Fei gestaltet das Kunstmuseum Basel | Gegenwart als **Gesamtkunstwerk**. Das Museum ist ein grosses Kunstwerk.

Dazu gehören Videos und Installationen aus den letzten 30 Jahren.

Installationen sind Kunstwerke, die oft einen ganzen Raum ausfüllen und aus verschiedenen Materialien bestehen.

Die Ausstellung ist wie eine Reise durch verschiedene Welten. Alle Räume gehören zusammen und sehen aus wie eine Stadt mit ihren Stadtteilen. Besucher:innen können durch die Stadtteile gehen. Die Stadtteile sind sehr verschieden.

Manche Bereiche in der Ausstellung laden die Besucher:innen zum Spielen ein. Es gibt zum Beispiel ein Badmintonfeld und ein Bällebad.

Cao Fei ist eine der ersten Künstlerinnen, die mit **digitalen Techniken** gearbeitet hat. Sie hat sich digitale Welten als Kunstwerke ausgedacht.

Digitale Welten sind künstliche Welten im Internet, auf dem Computer oder auf anderen Geräten.

Cao Fei zeigt, wie sich das Zusammenleben der Menschen durch die neue Technik verändert. Dafür nutzt sie verschiedene Kunstformen, zum Beispiel **Video-Installationen**.

Sie nutzt Video-Installationen oft, um Räume zu gestalten. Dafür nimmt sie zum Beispiel digitale Figuren oder Gegenstände aus einem Video. So erleben Besucher:innen die digitale Welt im Raum im Museum. Es fühlt sich an wie in einem Film.

Cao Fei nutzt immer wieder die **Simulation**. Simulation ist eine nachgemachte Wirklichkeit im Internet, zum Beispiel am Computer.

Themen und Inhalte

In ihren Kunstwerken geht es oft um das Leben in grossen Städten. Diese Kunstwerke zeigen, wie Menschen heute leben und arbeiten.

Und zwar in einer globalisierten Welt.

Globalisiert bedeutet: Auf der ganzen Welt verkaufen viele Länder ihre Waren und Dienstleistungen. Alle Länder sind stark miteinander verbunden. Die Länder sind im Wettbewerb.

Bei den Themen Arbeit und Globalisierung geht es um **Identität**.

Die Identität ist, wer man ist. Denn jeder Mensch ist anders.

Cao Fei verbindet in ihren Werken Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Sie zeigt auch, wie Technik unsere Gesellschaft verändert.

Cao Fei interessiert sich für Wirtschaft, Technik und Veränderungen in der Welt, aber **ohne** Zukunftspessimismus.

Zukunftspessimismus ist eine negative Sicht auf die Zukunft. Cao Fei glaubt, dass die Zukunft auch Gutes bringt.

Zentrale Werke der Ausstellung

Wichtige Werke in der Ausstellung von Cao Fei sind:

Hip Hop: Cao Fei filmt Menschen in grossen Städten wie Shanghai oder New York. Die Serie zeigt, wie Menschen im Alltag zu Hip-Hop-Musik tanzen.

Whose Utopia: Der Film zeigt Arbeiter:innen in der Glühbirnen-Fabrik von Osram in Foshan im Perlflussdelta.

Asia One: Ein Film über zwei Menschen und einen Roboter mit **künstlicher Intelligenz**. Sie arbeiten zusammen in einem Lager in China. Dort machen Maschinen die meiste Arbeit.

Nova: Der Film handelt von Zukunft und Technik. Es geht um Reisen durch verschiedene Räume und Zeiten.

RMB City: Dieses Projekt zeigt in der Online-Plattform **Second Life** eine künstliche Stadt, die sich schnell verändert. Das Projekt war sehr wichtig für die **Internet-Kunst**.

Duotopia: Die Arbeit zeigt ein **Metaversum**. Das ist eine grosse künstliche Welt im Internet. Dort lebt **Oz**. Oz ist ein Avatar von Cao Fei. Ein Avatar ist eine Figur, die im Internet existiert.

Cao Feis Arbeitsweise

Cao Fei kann in ihrer Kunst Wirklichkeit und Fantasie besonders gut verbinden.

Manche Werke wirken auch wie ein Traum.
Das nennt man **surreal**.

Viele ihrer Arbeiten sehen wie **Dokumentationen** aus,
also wie aus dem echten Leben.
Sie fügt auch erfundene und **spekulative** Dinge hinzu.

Spekulativ bedeutet: Sie stellt sich Dinge vor, die nicht da sind.
Sie macht diese mit künstlerischen Mitteln für Besucher:innen sichtbar und greifbar.

Die Ausstellung erleben

Die Ausstellung geht über alle Etagen des Museums.
Die Besucher:innen können die Kunst von Cao Fei
in allen Räumen erleben.

Besucher:innen können den Raum **immersiv** erleben.
Das bedeutet: Besucher:innen sind mitten in der Kunst und
sind ein Teil von ihr.

Die Ausstellung wurde von Cao Fei und den Architekt:innen
von der Firma Small Production aus Peking gestaltet.

Ein kostenloser Stadtplan zur Ausstellung hilft Besucher:innen,
sich in der Ausstellung zurechtzufinden.

CAO FEI TESTIMONIES TO THE NEAR FUTURE

Die Ausstellung *Cao Fei. Testimonies to the Near Future* (Zeugnisse einer nahen Zukunft) lädt Sie dazu ein, in vielschichtige Bildwelten einzutauchen. Sie erstreckt sich über alle Stockwerke des Kunstmuseum Basel | Gegenwart und verwandelt das Gebäude in eine Art begehbare Universum. Die Ausstellung ist von Cao Fei als Stadtlandschaft mit verschiedenen Teilen konzipiert: angefangen bei Strassenszenen und Parkanlagen über Fabriken und Bürozimmer, über Filmtheater und Spielfelder bis hin zum Archivraum – die Räume sind miteinander verbunden und beherbergen doch ganz eigenständige Themengebiete.

Die einzelnen Installationen lassen Szenen aus Cao Feis Filmen im Ausstellungsraum lebendig werden: Architektur wird zur Bühne, das Museum zu einer urbanen Landschaft, in der sich verschiedene Zeiten und Wirklichkeiten überlagern. Dadurch verschwimmt die Grenze zwischen der Welt auf dem Bildschirm und der unmittelbaren Umgebung.

Auf rund 2'000 Quadratmetern versammelt die Ausstellung Kunstwerke aus drei Jahrzehnten künstlerischer Praxis. Durch den Parcours der Ausstellung lassen sich einzelne Themen verfolgen, die sich durch Cao Feis Werk ziehen: die Beziehung zwischen Technologie und Arbeit, das Ineinandergreifen von virtuellen und realen Welten, Chinas Rolle in globalen Zusammenhängen sowie Fragen nach Zeit, Erinnerung und Geschichte.

Zentrale Arbeiten wie *Whose Utopia* (2006), *RMB City* (2007–2011), *Asia One* (2018), *Nova* (2019), *Duotopia* (2022) sowie die *Hip Hop* Serie (seit 2003) bilden wichtige Stationen. Jedes der vier Stockwerke (unterteilt in Level 01–04) entwickelt dabei eine eigene Atmosphäre und erzählt einen anderen Abschnitt aus Cao Feis künstlerischem Universum.

Die chinesische Künstlerin Cao Fei (geb. 1978 in Guangzhou, lebt in Peking) gehört zu den wichtigsten und prägendsten Stimmen ihrer Generation in der zeitgenössischen Kunst. In Videos, Fotografien, Installationen, digitalen Medien und Skulpturen beschäftigt sie sich mit tiefgreifenden gesellschaftlichen Veränderungen. Immer wieder fragt die Künstlerin, wie Menschen innerhalb der schnellen technologischen, wirtschaftlichen und sozialen Veränderungen unserer Zeit ihren Platz finden. So verbindet sie in ihren Arbeiten häufig dokumentarische Beobachtung mit spekulativen, zuweilen auch surrealen Elementen. Ihre Werke zeigen reale Orte, öffnen aber zugleich Räume für Fantasie und alternative Lebenswelten.

Die Ausstellung wurde von Cao Fei gemeinsam mit den Architekt:innen von Small Production aus Peking gestaltet und versteht sich als eine Einladung: Erkunden Sie die Räume, folgen Sie den Geschichten der Filme und entdecken Sie die vielen Verbindungen zwischen Vergangenheit, Gegenwart und möglichen Zukünften. Der kostenlose Stadtplan dient Ihnen dabei als Orientierungshilfe und Reisebegleitung.

THE STREET

Die Strasse

HIP HOP: GUANGZHOU; FUKUOKA;
NEW YORK; HONG KONG;
SYDNEY; SHANGHAI (2003-2025)

Das HIP HOP-Projekt zielt darauf ab, Hip-Hop mit unterschiedlichen Kulturen zu verbinden und lädt alle Menschen (nicht nur die Jungen) dazu ein, Hip-Hop durch ihre Körper zu interpretieren, ihn körperlich zu erfahren – und so die wahre Kontur einer Stadt sichtbar zu machen. — Cao Fei

Die mehrteilige Serie ist inspiriert von Cao Feis Leidenschaft für die Hip-Hop-Kultur – ein wesentlicher Teil ihrer persönlichen frühen Einflüsse durch kantonesische Popmusik und amerikanische Rapmusik. Ihre kurzen, dynamischen Videos reflektieren die Neuinterpretation afroamerikanischer Kultur auf den Strassen von Grossstädten in China, Japan, den USA und Australien. Sie filmte an den verschiedenen Orten Menschen, wie sie im öffentlichen Raum zu Hip-Hop tanzen.

Zugleich bedient sich Cao Fei in den Videos der Methode des Samplings – eine im Hip-Hop gängige Praxis, wobei diverse klangliche Elemente unterschiedlicher Herkunft zusammengeführt werden, um etwas Neuartiges zu erschaffen. Die in New York und Sydney entstandenen Videos richten den Blick auf chinesische Diaspora-Angehörige (kulturelle Gemeinschaften, die ausserhalb ihres ursprünglichen Heimatlandes leben) und greifen deren eigensinnige Energie und rebellischen Geist auf.

THE PARK

Der Park

COSPLAYERS (2004)

Das Video zeigt den spielerischen Ernst einer Generation Jugendlicher, die mit Comicliteratur und Spieleplattformen im Internet aufgewachsen ist. Cao Fei beschäftigte sich damit, wie sich Online-Jugendkultur im realen Raum widerspiegelt und fortgesetzt wird. Cosplay (Kostümspiel) gilt als eine Subkultur mit zahlreichen Anhänger:innen, die ihren Anfang in Japan in den 1970er Jahren nahm.

Am Stadtrand der chinesischen Millionenstadt Guangzhou filmte Cao Fei Cosplayer:innen, eine Gruppe junger Menschen, die sich als ihre Idole aus Filmen und Videospielen verkleiden und diese Figuren mit viel Liebe zum Detail nachspielen. Indem sie in ihre Rollen schlüpfen, erschaffen sie sich eine eigene Realität inmitten der Alltagswelt. Die Protagonist:innen in Cao Feis Video streifen durch die Strassen der Metropole und posieren zwischen Bauruinen und halbfertigen Villen. In surreal anmutenden Bildern porträtiert Cao Fei die Cosplayer:innen in ihren aufwendigen Verkleidungen.

Cosplayers wird als eine Hommage an die Selbstbestimmung verstanden, indem die Jugendlichen sich eigene Spielräume in den bestehenden Strukturen erobern. Zugleich reflektiert die Arbeit den Preis schneller Stadtentwicklung: Bestehende Landschaften und Freiräume verschwinden. Die Wiese, auf der Cosplayer:innen einst schwarze Ballons steigen liessen, ist heute Teil von Zhujiang New Town – einem grossen Geschäftsviertel mit Luxusapartments und Wolkenkratzern.

THE FACTORIES

Die Fabriken

11.11 (2018)

Der Titel verweist auf das jährliche Ereignis in China, das am 11. November stattfindet und als das grösste Online-Einkaufsfest gilt. Cao Feis Dokumentarfilm richtet den Blick auf die Arbeitsbedingungen, die hinter der vermeintlichen Magie des Online-Handels stehen, und zeichnet die Abläufe beim Logistik-Unternehmen Jingdong Logistics rund um diesen Tag nach. Im Fokus stehen die Distributionszentren am Stadtrand von Peking, das Leitzentrum am Hauptsitz des Unternehmens sowie die zahlreichen Zustellstationen, die sich über Geschäftsviertel und traditionelle Quartiere der Stadt verteilen.

Der Film zeigt die hohe Arbeitsbelastung des gesamten Logistikapparats – vor, während und nach dem «Doppel Elf»-Einkaufstag. Cao Fei begleitet und interviewt die Zusteller:innen, die Waren aller Art in jeden Winkel Pekings transportieren – von den modernen Apartmentkomplexen bis zu Gebäuden in den älteren Stadtteilen, die alle überwiegend mit den motorisierten Dreirädern beliefert werden. In den Kamerafahrten durch die Stadt wird der Zusammenhang zwischen dem starken Zeitdruck, unter dem die Kurierdienstleister:innen leiden, und dem Konsumverhalten sichtbar, das die wachsende Nachfrage nach solchen Dienstleistungen zusätzlich antreibt. Cao Fei zeichnet damit das vielschichtige Bild einer Konsumkultur und das Ausmass der auf Hochtouren laufenden Dienstleistungsketten.

ASIA ONE (2018)

Der Film spielt innerhalb des ersten vollständig automatisierten Distributionszentrums in Kunshan in der Provinz Jiangsu nahe Shanghai. In den Hauptrollen sind zwei Menschen und ein Roboter mit künstlicher Intelligenz zu sehen, die in dieser hochtechnologischen Anlage arbeiten, dem Asia One Unmanned Warehouse.

Im Zentrum steht die Beziehung zwischen den beiden Mitarbeitenden, die von langen Phasen der Einsamkeit und der Monotonie ihrer Aufgaben geprägt ist. Die beiden Angestellten scheinen in dieser Umgebung, die von Überwachung und maschineller Präzision bestimmt wird, das Gespür für zwischenmenschliche Kommunikation verloren zu haben – sie wirken einander ebenso entfremdet wie von den Gütern, die sie verwalten.

Doch dann gerät die riesige vollautomatisierte Sortieranlage ins Stocken und das Raum-Zeit-Gefüge bricht auf: Eine Gruppe Arbeiter:innen erscheint in Kostümen und tanzt zu Discomusik unter einem Banner mit der Aufschrift: «Menschen und Maschinen, Hand in Hand». Die Farben und die Choreografie erinnern an die Ästhetik der Modellopern aus den Tagen der Kulturrevolution (1966–1976).

Mit *Asia One* reflektiert Cao Fei Chinas Entwicklung vom industriellen Produktionsstandort zum globalen Vorreiter in fortschrittlichen Technologien und digitalen Lösungen – und zugleich die wachsende Distanz der Menschen zu ihrer Arbeit, die mit diesem technologischen Wandel einhergeht.

WHOSE UTOPIA (2006)

Das Video entstand in enger Zusammenarbeit mit den Angestellten der Osram Glühlampenfabrik in Foshan im Perlflossdelta – einer Region, die lange als das Zentrum der chinesischen Konsumgüterproduktion für den Weltmarkt galt. Menschen aus allen Teilen Chinas siedelten dort an, um Arbeit zu finden. Vor dem Hintergrund widmet sich das Werk den Träumen und Leidenschaften der Fabrikarbeiter:innen.

Während Cao Fei sechsmonatigen Aufenthalts in Foshan filmte sie den Alltag der Menschen in der Fabrik und führte Gespräche. Sie befragte die Arbeiter:innen nach ihren Hoffnungen, Zukunftsvorstellungen und Beweggründen: «Warum habt ihr euer Zuhause verlassen? Was erhofft ihr euch von der Zukunft? Wie erlebt ihr die Fabrik?» Aus diesen Begegnungen entwickelte sich über das Video hinaus ein partizipativer Prozess: Gemeinsam produzierten Cao Fei und die Arbeiter:innen eine Zeitung, organisierten einen Gesangswettbewerb mit dem Titel Utopia Idol, gründeten eine Rockband und deuteten das Firmenmotto TPM (Total Productive Maintenance) in «Team, People, Motivation» um.

Whose Utopia (Wessen Utopie) verdichtet in drei Teilen dokumentarische und kollaborative Elemente zu einer poetischen Erzählung. In der zweiten Hälfte des Films inszenieren die Arbeiter:innen Performances inmitten der Fabrikhallen zwischen Maschinen und Werkbänken: Sie praktizieren Tai-Chi, tanzen Ballett oder spielen Rockmusik. Zwischen den Polen von Realität und Imagination werden jene individuellen Sehnsüchte sichtbar, die im streng organisierten Produktionssystem keinen Raum bekommen. Mit *Whose Utopia* entwirft Cao Fei ein vielschichtiges Bild von Subjektivität, Widerstandskraft und Träumen unter den Bedingungen von Industriearbeit.

THE CINEMA

Das Kino

HONGXIA (2019)

Das einstige Theater namens Hongxia (Morgenröte) wurde 1957 im Nordosten Pekings als Kino und Kulturzentrum für die Arbeiter:innen der umliegenden Fabriken errichtet. Diese gehörten zu Chinas einst fortschrittlichstem Elektronikdistrikt. Hier wurde zwischen den 1950er und 1960er Jahren die Entwicklung des ersten chinesischen Computers vorangetrieben. Die damalige Vision einer eigenständigen Technologie-Revolution geriet jedoch ins Stocken, als das Projekt im internationalen Wettbewerb zurückfiel. Mit der endgültigen Stilllegung des Fabrikareals schloss auch das Theater und blieb über Jahre hinweg weitgehend unberührt.

Zwischen 2015 und 2020 verwandelte Cao Fei den verlassen Ort in eine Kombination aus Studio und Forschungslabor. Über insgesamt fünf Jahre hinweg entwickelte sie vor Ort ein Projekt, das sich zwischen Medienarchäologie, Sozialgeschichte und Science-Fiction verorten lässt. Ausgangspunkt war das Hongxia-Theater. Von hier aus verknüpfte sie die überholten Träume aus Chinas technologischer Vergangenheit mit spekulativen Zukunftsentwürfen. Cao Fei beschreibt diesen Ansatz als den Versuch, «lineare Zeit zu zerstören». In ihren filmischen Arbeiten und dokumentarischen Recherchen hält sie zudem die Erinnerungen ehemaliger Mitarbeitenden fest, die vom Hongxia als sozialem Treffpunkt des Viertels berichten. So wird das Theater zu einem Resonanzraum, in dem sich individuelle Lebensgeschichten, kollektive Geschichte und visionäre Zukunftsbilder überlagern.

MATRYOSHKERVERSE (2022)

MatryoshkaVerse zeigt das Leben der Grenzstadt Manzhouli in der Inneren Mongolei. Die Stadt wurde zu Beginn des 20. Jahrhunderts gegründet. Manzhouli dient als Handelszentrum zwischen China und Russland und zugleich als Knotenpunkt zwischen China und Europa. Am Bahnhof kreuzen sich internationale Verkehrsachsen: Hier hält die Transsibirische Eisenbahn, Güterzüge verbinden China mit Europa, Reisezüge verkehren zwischen Peking und Moskau. Innerhalb kurzer Zeit entstanden Fabrikanlagen, Wohnsiedlungen, Hotelkomplexe, Freizeitparks und ein monumentales Stadion. Gleichzeitig leben auf den weiten Grasflächen ausserhalb der Stadt bis heute Angehörige der mongolischen Minderheit in traditionellen Zelten – die Region ist geprägt vom Nebeneinander der Hochgeschwindigkeitsmoderne und jahrhundertalten Lebensformen.

Cao Fei zeigt Manzhouli als den Schauplatz einer grossen Vision, die sich als Luftschloss entpuppt hat. Stillstehende Fabriken, ungenutzte Gewerbegebiete und verlassene Freizeitanlagen zeugen von Erwartungen, die sich nicht erfüllt haben. Überdimensionierte Matroschka-Figuren (russisch für «Mutter», hölzerne und bemalte Schachtelpuppen, bei denen sich mehrere Figuren ineinanderstecken lassen), in deren Innerem sich Hotels verbergen, werden plötzlich zu Sinnbildern dieser wirtschaftlichen Blase. Dokumentarische Aufnahmen verschränken sich mit inszenierten Sequenzen und machen den Widerspruch zwischen rasanter Stadtentwicklung und gesellschaftlicher Realität sichtbar.

NOVA (2019)

Nova verbindet Science-Fiction mit Elementen eines Historienfilms. Ein ambitionierter Informatiker in der fiktiven Stadt Nova arbeitet in einem Computertechnikunternehmen an einer geheimen Mission. Gemeinsam mit einem internationalen Forschungsteam und einer sowjetischen Wissenschaftlerin entwickelt er eine neuartige Computerplattform. Diese soll das Reisen durch Zeit und Raum und die Umwandlung menschlichen Lebens in digitale Materie vollziehen.

Der Informatikwissenschaftler bindet seinen eigenen Sohn in das Experiment ein. Doch der Versuch scheitert und der Junge geht im Cyberspace verloren. Er findet sich gefangen in einem Zustand zwischen Traum und Realität, Vergangenheit und Zukunft. In seinem Raumanzug eingeschlossen, durchquert er retrofuturistische Welten auf der Suche nach einem Weg zurück nach Hause.

Der Film entfaltet sich langsam und nicht-linear. Er ist zur Zeit des sozialistischen Aufbaus Chinas angesiedelt – die Phase nach der Gründung der Volksrepublik China 1949. Cao Fei greift die Ästhetik dieser Revolutionsjahre auf, die sie mit futuristischen Entwürfen verwebt. Die gescheiterte Zeitreise wird dabei zum Sinnbild für technologischen und ideologischen Fortschrittsglauben, der unvollendete oder vergessene utopische Projekte hinterlässt.

Das wissenschaftliche Team und die Kosmonautenfigur tauchen erneut in der folgenden Installation *MatryoshkaVerse* (2022) auf und verbinden diese Werke zu einem fortlaufenden filmischen Universum, in dem Geschichte, Spekulation und Erinnerung ineinandergreifen.

LA TOWN (2014)

Das Video *La Town* zeigt Szenen einer mit Stop-Motion-Technik gefilmten, handgefertigten Miniatur-Stadtlandschaft. Cao Fei verwendete eine manuell aufwendige Methode, bei der filmische Szenen durch das Fotografieren der Objekte in vielen kleinen Bewegungen zum Leben erweckt werden. Sie nutzte den Massstab der Modelleisenbahn als Grundlage für den Prototyp einer zeitgenössischen urbanen Gesellschaft, die sich überall auf der Welt verorten liesse. Der Streifzug durch die Strassen und Wohnungen eines Apartmentblocks – eine Anspielung auf Cao Feis vorherigen Film *Haze and Fog* (2014) – betont zuerst die Normalität des alltäglichen Lebens. Doch plötzlich bringt eine Katastrophe alles zum Stillstand. Der Dialog in Cao Feis Video basiert auf dem Film *Hiroshima, mon amour* (1959) unter der Regie von Alain Resnais und einem Drehbuch von Marguerite Duras.

Im Unterschied zu früheren Arbeiten von Cao Fei, die untersuchten, wie sich moderne zeitgenössische Grossstädte durch Automatisierung, Industrialisierung, Konsumismus formen und ausweiten, entwirft das Drehbuch von *La Town* ein düsteres Weltbild. Die leuchtende Metropole verwandelt sich in eine finstere Ruine. Das Werk markiert damit eine Verschiebung in Cao Feis Schaffen: Während *RMB City* (2007–2011) die Expansion des Immobilienmarkts auf virtueller Ebene abbildete, wechselt sie nur wenige Jahre später vom Cyberspace zu analogen Praktiken und präsentiert ein Bild der Ernüchterung gegenüber wirtschaftlichem Wachstum und neuen Technologien.

HAZE AND FOG (2014)

Mit *Haze and Fog* (Dunst und Nebel) präsentiert Cao Fei ihren eigenen Zombiefilm. Zombies (Scheintote) wurden in der westlichen Popkultur zu einem Sinnbild für die kollektive Angst vor Bösem – wogegen die chinesische Kultur keine vergleichbare Zombie-Tradition aufweist. Cao Fei greift daher auf unterschiedliche Quellen wie den Horrorfilm-Klassiker *The Fog – Nebel des Grauens* (1980) von John Carpenter, die Gemälde von Edward Hopper (1882–1967) sowie Computerspiele zurück.

In *Haze and Fog* sind die Untoten Menschen, denen die Seelen abgestorben sind. Ohne die in diesem filmischen Genre meist üblichen Gewaltdarstellungen und Schockmomente filmt Cao Fei die Darstellenden langsam und detailliert. Anstatt die Handlung auf das herkömmliche Gut-gegen-Böse anzulegen, wird gezeigt, wie sich das Unfassbare aus der Einsamkeit und Monotonie des Alltags herausbildet und sich ausbreitet. Momente der Schönheit wechseln mit Momenten des Unbehagens ab. Die mystische Aufladung der Handlung entsteht an der Schwelle zwischen dem Sichtbaren und dem Unsichtbaren.

Der Kamerablick in die ultra-modernen Wohnzellen zeigt Menschen, denen die sinnstiftenden Rituale des Lebens verloren gegangen sind. Cao Fei richtet den Fokus auf die Mittelschicht, die sprichwörtlich ein Nebel aus Eintönigkeit umgibt. Die Menschen sind abhängig von anonymen Reinigungsfirmen, Immobilienagenturen, Liefer- und Sicherheitsdiensten. Der Smog über der Stadt spiegelt die Isolation und die Rastlosigkeit der Menschen wider.

THE PLAYGROUND

Der Spielplatz

DUOTOPIA (2022, 2024)
OZ (2022)

Das Werk *DUOTOPIA* versammelt die architektonischen Räume, die Cao Fei im Metaversum erschaffen hat. Das Metaversum ist eine digitale, dreidimensionale Welt im Internet, in der Menschen sich als Avatare bewegen und miteinander interagieren. In diesem unendlichen digitalen Raum schwebt ein faszinierendes Wesen: Cao Feis neuer Avatar Oz, eine Gestalt mit bionischen Tentakeln über einer virtuellen Skyline. *DUOTOPIA* und *Oz* wurden von Cao Fei innerhalb von Yuanbang Mega City, einer chinesischen Metaverse-Plattform erschaffen. Der Begriff Metaversum setzt sich aus der Vorsilbe meta- (jenseits) und Universum zusammen. Geprägt wurde der Begriff 1992 von dem US-amerikanischen Science-Fiction-Schriftsteller Neal Stephenson (*1959).

In *DUOTOPIA* begegnet uns Oz als zwitterhaftes Geschöpf, das die Grenzen zwischen organischer und technologischer Form, zwischen dem Natürlichen und dem Künstlichen überschreitet. Als rätselhafte Mensch-Maschine markiert Oz einen Wendepunkt technologischer Entwicklung. Anders als der erste Avatar von Cao Fei, die weibliche China Tracy, ist ihr jüngster Avatar Oz androgyn. Mit seinen nicht-menschlichen Attributen und maschinellen Erweiterungen steht Oz für die Integration künstlicher Intelligenz in unsere Gesellschaft.

Für Cao Fei ist der Cyberspace kein abstrakter, abgetrennter Raum. Von ihren frühesten Arbeiten bis heute versteht sie das Virtuelle und das Physische nicht als Gegensätze. Vielmehr sind es verschiedene Realitätsebenen, die sich durchdringen und miteinander überlagern. Der Titel des Videos «Duotopia» verbindet *duō* (Mandarin für viele) mit dem Wort *-topos* (altgriechisch für Ort) und bezeichnet demnach die Vielzahl möglicher Orte.

DUOTOPIA – 1st Edition zeigt einen kopfüber schwebenden, metallisch glänzenden, technoiden Oktopus. Die Form erinnert an eine Handprothese und verweist damit auf die Dualität von Organischem und Mechanischem. Aus den Tentakeln wächst ein Gefüge architektonischer Strukturen empor. Elektronische Klänge begleiten eine Off-Stimme, die Passagen aus dem *Futuristischen Manifest* (1909) von Filippo Tommaso Marinetti (1876–1944) rezitiert.

DUOTOPIA – 2nd Edition ist Cao Feis zweite architektonische Kreation im Metaversum. Sie versteht sich als gemeinschaftsbasierte virtuelle Stadtplanung und -konstruktion innerhalb der Yuanbang-App.

META-MENTARY (2022)

«Ich möchte ins Metaversum» lautet die Spracheingabe in eine Navigationssoftware zu Beginn des Videos von *Meta-mentary*. Der Titel von Cao Feis Videoarbeit setzt sich zusammen aus den Begriffen meta- (jenseits) und documentary (Dokumentarfilm). Mit einem Mobiltelefon aufgenommen, wird das Video im Hochformat gezeigt. Die Dokumentation von Cao Feis Reise zum Metaversum beginnt in einem Taxi. Ihr Ziel, das Metaversum, ist ein Ort, an dem ein neuer digitaler Raum durch das Zusammenspiel von virtuellen, erweiterten und physischen Realitäten entsteht. Das Metaversum wurde gemacht, um die verschiedenen Handlungsräume des Internets an einem Ort zusammenzubringen und zu erweitern.

Auf ihrem Weg dorthin interviewt Cao Fei verschiedene Personen, die sie zufällig auf den Strassen von Peking und anderen chinesischen Städten trifft. Ihr Streifzug führt sie schliesslich auch zur Metaverse Demonstration Mall. Das virtuelle Einkaufszentrum befindet sich in einem abgelegenen Hinterhof und ist ausschliesslich für Mitglieder zugänglich. Cao Fei stellt den verschiedenen Gesprächspartner:innen Fragen zur Beschaffenheit des Metaversums, zu dessen Bedingungen und Herausforderungen und Möglichkeiten. Die Antworten der Befragten ergeben einen vielschichtigen Einblick. Dabei geht es um das Verhältnis zwischen dem Analogen und Digitalen, um Authentizität und Reproduktion sowie die Grenzen und Überschneidungen des realen und virtuellen Raums.

Mit *Meta-mentary* lädt Cao Fei ein, über den Einfluss der digitalen Revolution – den tiefgreifenden Wandel von Gesellschaft, Wirtschaft und Alltag durch digitale Technologien und Computer seit dem späten 20. Jahrhundert – nachzudenken. Wie verändert sie unsere Identität, unsere Emotionen und Bedürfnisse, aber auch unseren Gemeinschaftssinn, unsere sozialen Beziehungen und Interaktionen?

SCREEN AUTOBIOGRAPHY (2023)

Mit ihrer Installation *Screen Autobiography* überführt Cao Fei das historische Motiv des Paravents, eines faltbaren Raumteilers, in die Bildsprache des digitalen Zeitalters. Die Installation wirkt wie ein Blick hinter die Kulissen eines Film- oder Fotostudios: einfarbige, neutralisierende Hintergründe, davor sichtbar die Technik der Bildproduktion. Der Paravent dient hier nicht nur als Hintergrund und Raumteiler, sondern auch im übertragenen Sinne als Schnittstelle zwischen dem virtuellen und physischen Raum.

Auf den Monitoren laufen in Schleife kurze Videos, die ihrerseits vor den farbigen Bildflächen aufgenommen wurden. Diese – üblicherweise unsichtbare – Projektionsflächen für digitale Bildwelten treten als gerahmte Bilder in Erscheinung. Die sogenannten Screens dienen nicht länger als neutrale Hintergründe, sondern werden Teil des fertigen Bildes.

Cao Fei reflektiert mit dieser Arbeit die Bedingungen zeitgenössischer Bildproduktion im Zusammenhang mit der Kultur digitaler Selbstinszenierung. In einer Gegenwart, die von Interaktionen mittels Displays, Interfaces und von medialer Überlagerung geprägt ist, verschränken sich physische und virtuelle Realität miteinander. Der *Screen* trennt und verbindet zugleich: Er ist Projektionsfläche, Filter und Schwelle. Indem die Künstlerin die Mechanismen der Bildherstellung offenlegt, durchbricht sie die Illusion und zeigt, wie Identitäten gebildet und vermittelt werden. So wird der Paravent – einst architektonisches Element zur Strukturierung von Raum – im digitalen Zeitalter zum *Screen*, zum Bildschirm, der nicht nur Räume teilt, sondern eigene Wirklichkeiten erzeugt.

THE OFFICE

Das Büro

RMB CITY (2007-2011)

Das Projekt *RMB City – A Second Life City Planning* entstand im Zuge der Verbreitung und Zugänglichkeit der neuen Technologien und virtuellen Welten. Zwischen 2007 und 2011 errichteten Cao Fei und ein Team aus Coder:innen und Programmierer:innen in Peking *RMB City*, eine virtuelle Metropole auf der einst populären Online-Plattform Second Life.

Der Name RMB verweist auf die chinesische Währung Renminbi. Cao Feis virtuelle Stadt verfügte über ein eigenes Wirtschaftssystem und eine eigene Bürgermeisterin: Zusammen mit *RMB City* erschuf Cao Fei ihren ersten Avatar China Tracy – eine Cyber-Mutter und Cyber-Chefin, die in digitalen Talkshows auftrat und digitales Bauland an Käufer:innen aus der realen Welt versteigerte. Für Cao Fei bot die Plattform Second Life Möglichkeiten, ein Abbild der realen Stadtraumentwicklung selbst zu erschaffen, eine digitale und verdichtete Vision des realen Immobilienmarkts mit seinen Auf- und Abschwüngen. Cao Fei thematisierte hier die enge Verbindung von Kunst, Technologie und Wirtschaft.

Das *RMB City*-Projekt gilt heute als Meilenstein früher virtueller Kunst. Einst als lebendige Spielumgebung konzipiert, existiert das Werk heute als digitales Archiv – zugänglich über einen archivierten Flug durch die ursprüngliche Stadt sowie über eine Reihe von Videos.

i.Mirror (2007)

In *i.Mirror* bewegt sich Cao Feis Avatar China Tracy durch die virtuelle Welt von Second Life und dokumentiert Begegnungen mit anderen Nutzer:innen der Online-Plattform.

Mit einer beinahe philosophischen Haltung hinterfragt Cao Fei aka China Tracy die virtuelle Welt, in der sie sich befindet: Warum ist sie so, wie sie ist? Welche Regeln strukturieren sie – und wer entwirft sie? China Tracy begegnet dem scheinbar jungen Hug Yue. Erst im Verlauf ihrer Gespräche wird deutlich, dass sich hinter dem Avatar ein 64-jähriger US-Amerikaner verbirgt. Im Cyberspace sind Identitäten nicht an den biologischen Körper gebunden. Alter, Geschlecht, Herkunft oder Erscheinung können ausgewählt, verändert oder maskiert werden. Bilder und Gespräche erscheinen dabei nicht als blosse Simulation, sondern als echter Erfahrungsaustausch. Denn Gefühle und Emotionen entstehen trotz der Virtualität – vermittelt von Menschen, die hinter den Avataren stehen. Die virtuelle Verabredung von China Tracy und Hug Yue entwickelt sich zum Dialog über Leben, Identität und persönliche Erfahrungen – innerhalb wie ausserhalb des digitalen Raums. Die beiden sprechen offen über ihre Wünsche, ihre Biografien und die Freiheiten, die ihnen die digitale Welt eröffnet.

i.Mirror spiegelt damit die häufig geäusserte Sorge, virtuelle Welten könnten die Realität verdrängen und bietet stattdessen eine andere Perspektive: Auch in der virtuellen Kommunikation können Nähe und Verbindung entstehen. Cao Fei deutet den Cyberspace als erweiterten Erfahrungsraum, in dem existentielle Fragen nach Freiheit, Identität und Gemeinschaft neu verhandelt werden können. Ihr Austausch zeigt aber auch, dass grundlegende menschliche Sehnsüchte bestehen bleiben.

RUMBA II: NOMAD (2015)

Der Film handelt von den Folgen des Wachstums und der Gentrifizierung in China – ein rasanter Transformationsprozess, der durch die anhaltende Landflucht in die wirtschaftlich attraktiven Grossstädte angetrieben wird. Die fortschreitende Ausdehnung der Stadtgrenzen, die in zahlreichen Metropolen beobachtet werden kann, geht mit Wachstum und einschneidenden sozialen und räumlichen Umbrüchen einher.

Cao Fei drehte *Rumba II: Nomad* in Xiaochenge Zhuang, einem Stadtteil Pekings. Cao Fei filmte inmitten einer Umgebung, die im Zuge der Urbanisierungsprozesse vollständig niedergerissen wurde. Traditionelle, einstöckige Ziegelsteinhäuser – die Überreste gewachsener Nachbarschaften – müssen standardisierten Neubauvierteln weichen. Zwischen den Abrissbaggern suchen Menschen nach wiederverwertbarem Baumaterial, nach Resten einer verschwindenden Alltagsarchitektur. Inmitten dieser Szenerie bewegen sich kleine Staubsaugerroboter in kreisenden, beinahe choreografierten Bahnen durch die Ruinenlandschaft. Unablässig fegen sie Asche und Staub zusammen. Die Roboter wirken zugleich absurd und unheimlich: als Sinnbilder einer Gegenwart, in der selbst Aufräum- und Erinnerungsarbeit automatisiert erscheint.

Die Künstlerin verbindet dokumentarische Beobachtung mit poetischen, fast komisch anmutenden Bildelementen. Wie etwa dem Tanz der Hühner auf den Robotern, der bewirkt, dass die reale Abrisskulisse ebenso als eine minutiös angelegte Inszenierung erscheinen könnte. So entstehen surreale Bilder einer Modernisierung mit tatsächlichen Folgen. *Rumba II: Nomad* zeigt den Wandel als Zustand permanenter Bewegung, wobei Orte, Identitäten und Lebensformen in ihrer Zeitlichkeit und Zerbrechlichkeit wahrgenommen werden.

THE SHELTER

Der Schutzraum

ISLE OF INSTABILITY (2020-2023)

Die Videoinstallation handelt vom Alltag in Singapur, wo die Künstlerin und ihre Familie während der COVID-19-Pandemie eine Weile lebten. Cao Fei greift Beobachtungen aus ihrem privaten Umfeld auf. Die Werke handeln von den sozialen Anpassungen der Menschen in der Metropole oder zeigen den Botanischen Garten als Zufluchtsort. In intimen, poetischen Bildern verdichtet die Künstlerin das Private zu einer kollektiven Erinnerung an eine Zeit globaler Verunsicherung – und zeigt zugleich, wie Imagination und Spiel neue Räume eröffnen.

Die Videoinstallation *Isle of Instability*, im Jahr 2020 von Audemars Piguet Contemporary in Auftrag gegeben, zeigt Filmaufnahmen von Cao Feis Tochter, wie sie während der Pandemie spielerisch der Monotonie des durch die Kontaktbeschränkungen geprägten Alltags entflieht. Die kindliche Fantasie wird zum Wirkmittel gegen Einsamkeit und Stillstand. Der häusliche Innenraum verwandelt sich in einen fernen Ort, wo das Mädchen in ihre eigene Welt eintaucht. Mit wenigen Spielsachen und Alltagsgegenständen erfindet sie eine Geschichte. Die Objekte werden dabei zu Requisiten ihrer Reise. Während die Aussenwelt von Unsicherheit und Verboten geprägt ist, entsteht im Spiel ein Raum von Freiheit und Selbstbestimmtheit. Die titelgebende «Insel der Unsicherheit» ist also kein realer Ort, sondern ein Zustand zwischen Eingrenzung und Freiheit, zwischen Realität und Vorstellungskraft.

ARTIST'S ARCHIVE

(1995-2005)

Die im Archivraum der Künstlerin versammelten Videoarbeiten aus den Jahren 1995 bis 2005 geben Einblick in die Anfänge von Cao Feis künstlerischer Praxis. Bereits früh zeigt sich ihr Interesse an kollektiven Aktionen und sozialen Räumen. Häufig arbeitet die Künstlerin mit Freund:innen, Tänzer:innen oder Menschen ihres Umfelds zusammen und nutzt Video als unmittelbares Medium, um spontane Situationen, kleine Interventionen oder choreografierte Bewegungen im öffentlichen Raum festzuhalten.

So inszeniert Cao Fei in *Imbalance 257* (1999) eine fragile Konstellation von Körpern, die von gegenseitiger Abhängigkeit geprägt ist, und die Spannung zwischen individueller Bewegung und kollektiver Struktur sichtbar macht.

In *Rabid Dogs* (2002) bewegt sich eine Gruppe junger Menschen wie ein lose organisiertes Hunderudel durch den Stadtraum und verwandelt alltägliche Bewegungen in eine kollektive, beinahe choreografierte Performance.

Diese frühen Arbeiten verbinden spielerische Improvisation und präzise gesetzte Inszenierung. Sie erkunden Fragen nach Gemeinschaft, Körperlichkeit und individueller Ausdruckskraft innerhalb sich wandelnder urbaner Umgebungen. Gleichzeitig wird Cao Feis anhaltendes Interesse an Popkultur, Tanz und performativen Formen sichtbar. Die Videos lassen zentrale Themen erkennen, die ihr späteres Werk prägen sollten: die Beziehung zwischen alltäglicher Erfahrung und imaginierten Möglichkeiten.

Die Ausstellung wird unterstützt durch:

Audemars Piguet

Familie Grether

**Fonds für künstlerische Aktivitäten im Museum für Gegenwartskunst
der Emanuel Hoffmann-Stiftung und der Christoph Merian Stiftung**

Outset Contemporary Art Fund

Uli und Rita Sigg

Sprüth Magers

Stiftung für das Kunstmuseum Basel

Vitamin Creative Space

Anonyme Gönner:innen

Öffnungszeiten

Di–So 11–18 Uhr

Während Art Basel (15.–21.6.2026): 9–18 Uhr

Do, 16.7., 13.8., 10.9.: 11–21 Uhr

Sonderöffnungszeiten → kunstmuseumbasel.ch/besuch

Kunstmuseum Basel | Gegenwart

St. Alban-Rheinweg 60 / Telefon +41 61 206 62 62

info@kunstmuseumbasel.ch / kunstmuseumbasel.ch



#kunstmuseumbasel
