

Medienmitteilung

Basel, 23. April 2026

Cao Fei

Testimonies to the Near Future

30.5.–11.10.2026, Kunstmuseum Basel | Gegenwart

Kurator:innen: Stephanie Seidel, Philipp Selzer, Alice Wilke

Die chinesische Künstlerin Cao Fei (* 1978, Guangzhou) zählt zu den prägenden Stimmen ihrer Generation. In Videos, digitalen Medien, Fotografie, Installationen und Skulpturen fängt die Künstlerin die rasanten Veränderungen ein, die China und insbesondere das Perlfussdelta seit der Reform- und Öffnungspolitik ab 1978 prägen. Für *Cao Fei. Testimonies to the Near Future*, ihre erste Einzelausstellung in der Schweiz und bisher grösste Überblicksschau in Europa, verwandelt die Künstlerin das Kunstmuseum Basel | Gegenwart in ein Gesamtkunstwerk in Form einer Stadt, in der immersive Installationen und Videowelten aus ihren letzten dreissig Schaffensjahren verschmelzen.

Cao Fei ist unbestrittene Pionierin im Erschaffen digitaler Welten. Ihre frühen Werke haben eine ganze Generation von Künstler:innen aus Asien und darüber hinaus beeinflusst. Seit über zwei Jahrzehnten untersucht sie die Auswirkungen gesellschaftlicher und technologischer Umbrüche auf das menschliche Leben in Arbeiten, die ihren Ruf als führende Denkerin auf dem Gebiet von Kunst, Medien, Technologie und Zukunft begründet haben – von Videoinstallationen über digitale Simulationen bis hin zu Virtual-Reality-Settings.

Ihre Videos und teils gamebasierten Umgebungen sind in Fabriken, Traumlandschaften und Zukunftsvisionen verortet. Sie thematisieren Arbeit, Veränderung und die eigenartige Schönheit einer globalisierten Welt und verhandeln entlang dieser Themen Fragen von Identität, Körperlichkeit und Erinnerung. Cao Fei interessiert sich für den Einfluss, den Wirtschaftswachstum, technologische Entwicklung und Globalisierung auf unsere Gesellschaft haben, ohne jedoch je in Zukunftspessimismus zu verfallen. Den Kern der Ausstellung im Kunstmuseum Basel | Gegenwart bilden unter anderem wegweisende Werke wie *Whose Utopia* (2006), *RMB City* (seit 2007), *Asia One* (2018), *Nova* (seit 2019), *Oz* (2022) und die *Hip Hop*-Serie (seit 2003).

Besonders bemerkenswert ist Cao Feis Talent dafür, spekulative und surreale Elemente in oftmals beinahe dokumentarische Arbeiten einzubinden. Diesen Aspekt unterstreichen aufwändige Installationen, welche Elemente aus den Videos im Ausstellungsraum materialisieren und so die Grenze zwischen physischem und virtuellem Raum weiter auflösen.

Die Ausstellung, die sich über alle vier Etagen des Hauses Gegenwart erstreckt, lädt dazu ein, tief in Cao Feis umfangreiches Werk einzutauchen. Sie ermöglicht den Besucher:innen ein einzigartiges Raumerlebnis, in dem die Videoarbeiten nicht bloss zu sehen sind, sondern immersiv erlebbar werden. Die Ausstellung wird von Cao Fei in Zusammenarbeit mit Small Production, Beijing, gestaltet.

Künstlerinnenbuch

Aus Anlass der Ausstellung erscheint ein Künstlerinnenbuch. Die Publikation enthält einen eigens verfassten Text der preisgekrönten chinesischen Science-Fiction-Autorin Regina Kanyu Wang sowie eine Reihe neuer Illustrationen des chinesischen Künstlers YuFei.

Wangs Beitrag antwortet auf ausgewählte Werke in der Ausstellung *Testimonies to the Near Future* in Form einer fiktionalen Erzählung mit Cao Feis Avatar China Tracy als Protagonistin. Die im Text vorgestellten Werke dienen der Geschichte sowohl als Bühne als auch als Kulisse: Von *RMB City in Second Life* bis hin zu den kinohaften Räumen von Cao Feis Filminstallationen durchquert China Tracy vielfältige Welten.

Wangs Text wird durch Zeichnungen von YuFei ergänzt, die direkt auf die Erzählung Bezug nehmen. Die Illustrationen greifen Motive aus der chinesischen Comic-Kultur auf, insbesondere Ye Yonglies in den Jahren nach Mao entstandenen Science-Fiction-Comic *Little Smarty Pants Travels to the Future* (1978). Die Zeichnungen bedienen sich zwar einer narrativen Bildsprache, wenden sich aber auch an traditionelle Formen der Betrachtung, die mit der chinesischen Malerei in Zusammenhang gebracht werden.

Der Dialog zwischen Text und Zeichnungen wird ausserdem durch eine Auswahl von Standbildern und Fotografien von Cao Fei bereichert. Das Künstlerinnenbuch umfasst 96 Seiten und wurde vom Basler Studio Moono gestaltet. Regina Kanyu Wangs Geschichte erscheint in deutscher, englischer und chinesischer Sprache. Die Publikation wird zur Ausstellungseröffnung erhältlich sein und den Ausgangspunkt für eine Reihe begleitender öffentlicher Veranstaltungen bilden.

Über die Künstlerin

Die 1978 geborene Cao Fei wuchs in der südchinesischen Megastadt Guangzhou, auch als «Fabrik der Welt» bekannt, auf. Sie studierte an der Guangzhou Academy of Fine Arts und lebt und arbeitet heute in Beijing, China.

Cao Fei gewann den SCAD deFINE ART (2024) und den Deutsche Börse Photography Foundation Prize (2021). Sie war 2010 für den Hugo Boss Prize und den Future Generation Art Prize nominiert und gewann beim China Contemporary Art Award (CCAA) in den Kategorien «beste:r junge:r Künstler:in» (2006) und «beste:r Künstler:in» (2016).

Sie hatte bereits zahlreiche internationale Einzelausstellungen, darunter in der Art Gallery of New South Wales, Sydney (2024/2025), im Museum of Art Pudong, Shanghai (2024), im Lenbachhaus, München (2024), in der Pinacoteca de São Paulo (2023), im MAXXI, Rom (2021), im UCCA Center for Contemporary Art, Beijing (2021), im Espace Louis Vuitton, München (2021), in der Serpentine Gallery, London (2020), im Centre Pompidou, Paris (2019), in der Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf (2018), bei Tai Kwun Contemporary, Hong Kong (2018), und im MoMA PS1, New York (2016).

Zuletzt war sie u.a. an den folgenden Gruppenausstellungen beteiligt: *Paraventi*, Fondazione Prada, Mailand (2023), *A Gateway to Possible Worlds*, Centre Pompidou-Metz, Metz (2022), *Post-Capital*, Kunsthall Charlottenborg, Kopenhagen (2022), *Is This Tomorrow?*, Whitechapel Gallery, London (2019), *Art and China after 1989: Theater of the World*, San Francisco Museum of Modern Art (2019), *Extreme. Nomads*, MMK Museum für Moderne Kunst, Frankfurt a.M. (2018), und *One Hand Clapping*, Solomon R. Guggenheim Museum, New York (2018). Cao Fei hat an zahlreichen Biennalen und Triennalen teilgenommen, darunter an der Shanghai-Biennale (2004), der Moskauer-Biennale (2005), der Taipei Biennial (2006), der Biennale of Sydney (2006 and 2010), der Istanbul Biennial (2007), der Yokohama-Triennale (2008) und der Biennale von Venedig (2003, 2007 und 2015).

Vom 9. April bis zum 28. September 2026 zeigt die Fondazione Prada *Dash*, ein von Cao Fei für ihren Hauptsitz in Mailand entworfenes neues Multimediaprojekt.

Die Ausstellung wird unterstützt durch:

Anonyme Gönnerin

Audemars Piguet

Familie Grether

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

Outset London

Sprüth Magers

Stiftung für das Kunstmuseum Basel

Uli und Rita Sigg

Vitamin Creative Space

Bildmaterial

www.kunstmuseumbasel.ch/medien

Medienkontakt

Karen N. Gerig, Tel. +41 61 206 62 80, karen.gerig@bs.ch

Die Ausstellung

Auf vier Ausstellungsebenen präsentiert *Cao Fei. Testimonies to the Near Future* zehn immersive Installationen und Environments mit einer Auswahl von Werken der Künstlerin von ihren Anfängen in den 1990er Jahren bis 2025.

Erdgeschoss

Im Erdgeschoss erwartet eine stadtplatzähnliche Umgebung die das Kunstmuseum Basel | Gegenwart betretenden Besucher:innen: Skate-Rampen nehmen die Fläche ein, Graffiti ziehen sich über die Wände. Eine grosse Übersichtskarte stellt den Ausstellungsparcours vor und inszeniert das Museum selbst als Stadt. Im gesamten Gebäude sorgt ein farbcodiertes Wegeleitsystem, das an die Beschilderung in Flughäfen und anderen halböffentlichen Einrichtungen erinnert, für Orientierung und schafft eine Atmosphäre, in der die Ausstellung als eigenständige Realität erscheint.

Stoffdächer, wie sie für Marktstände typisch sind, füllen das weitläufige Atrium. Hier jedoch dienen sie nicht dem Schutz von Waren, sondern beherbergen Cao Feis Serie *Hip Hop* (seit 2003), eine Reihe kurzer, dynamischer Videos, die die frühen popkulturellen Einflüsse der Künstlerin erkennen lassen: MTV, raubkopierte Musik- und Videokassetten, Cantopop sowie ihre Leidenschaft für Rap-Musik und Hip-Hop-Kultur. Die Videos zeigen ganz normale Menschen; die Künstlerin filmte sie, wie sie in öffentlichen Räumen zu Hip-Hop-Musik tanzen und so Trottoirs, Schaufenster und Parkplätze in improvisierte Bühnen verwandeln.

Die in Fukuoka, Guangzhou, New York, Shanghai und Sydney gedrehten Videos zeigen, wie Kultur weltweit exportiert und in verschiedenen städtischen Kontexten rund um den Globus neu interpretiert wird. In ihrer Lo-Fi-Ästhetik und den rhythmischen Schnitten spiegelt sich der Gedanke des Samplings in der Musik, einer im Hip-Hop gängigen Praxis, bei der verschiedenartige Fragmente in unerwarteten, mitreissenden Verbindungen zusammengefügt werden. In diesen Videos werden die Stadtlandschaften zu spielerischen Orten der Selbsterfindung, während der hybride, improvisierte Charakter der zeitgenössischen globalen Kultur in den Vordergrund rückt. In *Hip Hop: New York* (2006) und *Hip Hop: Sydney* (2024) konzentriert Cao Fei sich bewusst auf die Enklaven der chinesischen Diaspora in diesen Städten und fängt ihre eigenwillige, subversive Energie und ihren rebellischen Geist ein.

Die Metapher der Stadt setzt sich in einem weiteren Bereich des Raums mit *Cosplayers* (2004) fort, einem Video, das junge Cosplay-Begeisterte – eine der frühesten Subkulturen in China – in der Peripherie von Guangzhou zeigt. Die Protagonist:innen, die Figuren aus beliebten japanischen Anime- und Manga-Serien verkörpern, posieren inmitten von

Bauruinen und halbfertigen Villen am Stadtrand. *Cosplayers* fängt die spielerische Ernsthaftigkeit einer Generation chinesischer Jugendlicher ein, die mit dem und durch das Internet aufgewachsen sind. Cao Fei schafft surreal anmutende Bilder und untersucht, wie vernetzte Medien wie Online-Videospiele sich im physischen Raum manifestieren, während die Cosplayer ihre städtische Umgebung in der Fantasie gestalten und zugleich für sich beanspruchen.

Erstes Obergeschoss

Im ersten Stock leitet die Ausstellung von den öffentlichen und Aussenräumen der Stadt und ihren Bewohner:innen zu den Industrien über, die Chinas rasantes Wirtschaftswachstum vorantreiben: die beschleunigte Produktion vielfältiger Güter und ihr Vertrieb über weitgespannte Lieferketten. Die Installationen übersetzen diese wirtschaftlichen Systeme in eine architektonische Umgebung, in der die in chinesischen Städten üblichen Lieferfahrzeuge für den «letzten Kilometer» neben Lagereinrichtungen und Reihen von Stockbetten zu sehen sind, die auf die Infrastrukturen und Lebensbedingungen verweisen, die um die industrielle Arbeit herum entstanden sind.

Im Mittelpunkt von *Asia One* (2018) steht das weltweit erste vollautomatisierte Auslieferungslager in Kunshan (Provinz Jiangsu, nahe Shanghai). In Videos, Fotografien und Installationen zeichnet Cao Fei Chinas Wandel von einem Standort für Low-Tech-Fertigung zu einem weltweit führenden Anbieter von «smarter» Logistik und KI nach. *Whose Utopia* (2006), entstanden während eines Arbeitsaufenthalts der Künstlerin in der Osram-Fabrik im Rahmen des Siemens-Kunstprogramms, blickt zurück auf die menschliche Dimension der Fertigung. Der Film, der in einer eigens für ihn geschaffenen Installation gezeigt wird, begleitet Arbeiter:innen, die aus ihren Routinen ausbrechen, um private Sehnsüchte auszuleben und sich so innerhalb der Umgebung der Fließbandarbeit für kurze Zeit einen persönlichen Raum zu erobern.

Installationen wie *Hongxia* (2019–2023) und *MatryoshkaVerse* (2022) interpretieren Chinas Gegenwart im Licht bis heute nachwirkender historischer und geografischer Gegebenheiten, bieten aber auch Raum für Zukunftsspekulationen. Das Langzeitprojekt *Hongxia* ist im leerstehenden Theater Hongxia (Roter Morgen) in Jiuxianqiao, einem Stadtteil von Beijing, verankert. Einst diente es als Kino und Kulturzentrum für die Beschäftigten in einem frühen Zentrum der Elektronikindustrie – einem Vorläufer des Silicon Valley, in dem von den 1950er bis in die 1960er Jahre an der Entwicklung des ersten chinesischen Computers gearbeitet wurde. Nach der Stilllegung der Fabriken und der Schliessung des Theaters blieb das Gelände jahrelang weitgehend unberührt. Zwischen 2015 und 2020 verwandelte Cao Fei es in ein hybrides Atelier und Forschungslabor. Die im Rahmen von *Hongxia* entstandenen Arbeiten greifen utopische

Träume aus Chinas technologischer Vergangenheit auf, um spekulative Zukunftsvisionen zu entwickeln.

In *MatryoshkaVerse* erschafft Cao Fei eine teils spekulative, Metaversum-angehauchte Welt, in der Orte und Zeiten in einer vielschichtigen fiktionalen Umgebung verschmelzen. Das Projekt ist von Manzhouli inspiriert, einer Grenzstadt, die von Nachbildungen russischer/sowjetischer Elemente und der Ikonografie der «Matrjoschka» geprägt ist, und vermischt diese Bezüge mit surrealen Bildern.

Zweites Obergeschoss

Hier führt die Ausstellung von der wirtschaftlichen und industriellen Wirklichkeit des heutigen China in einen eher spekulativen Bereich digitaler Welten. Gezeigt werden grosse Environments und Installationen wie *Duotopia Vol. 1* (2022) und *Duotopia Vol. 2* (2024) sowie *Oz* (2022) und eine überlebensgrosse aufblasbare Oktopus-Skulptur.

Als Avatar Oz lebt Cao Fei in DUOTOPIA – ihrer ersten digitalen architektonischen Konstruktion im Metaversum. Ihren jüngsten Avatar erstellte sie in Yuanbang Mega City, einer von den chinesischen Technologieunternehmen Meta Media und Baidu entwickelten Metaversum-Plattform. «Duo» bedeutet im Mandarin «viele». Die *Duotopia*-Filme und *Oz* präsentieren Entwürfe für Welten, die in einer unbestimmten Zukunft angesiedelt sind. Oz erscheint als hybride Kreatur, die die Grenzen zwischen organischen und technologischen Formen, zwischen dem Natürlichen und dem Künstlichen auflöst. Im Gegensatz zu China Tracy ist Oz ein androgynes Wesen, dessen nicht-menschliche Züge und mechanische Erweiterungen unsere von High-Tech und digitalen Medien durchdrungene Welt widerspiegeln. Als rätselhafte Mensch-Maschine steht Oz an einem Wendepunkt der technologischen Entwicklung. Angesichts der fortschreitenden Integration künstlicher Intelligenz in unsere digitalisierte Gesellschaft müssen Menschen dringend lernen, sich in der Komplexität einer technologiegetriebenen Welt zurechtzufinden – und die Möglichkeiten der Digitalisierung aktiv mitzugestalten.

Das Projekt *RMB City* entstand in einer Zeit, die von allgegenwärtigem Techno-Optimismus geprägt war. Zwischen 2007 und 2011 schufen Cao Fei und ein Team aus Programmierer:innen und Entwickler:innen in Peking RMB City, eine virtuelle chinesische Metropole auf der damals beliebten Online-Plattform *Second Life*, auf der Nutzer:innen in gemeinsamen digitalen Umgebungen interagieren konnten. Cao Feis Stadt hatte eine funktionierende Wirtschaft, ein Grundsatzprogramm und sogar eine:n Bürgermeister:in. *RMB City* gilt heute als Meilenstein der frühen Internetkunst. Cao Fei scheute sich nicht, die Verflechtungen der (digitalen) Kunst mit dem neoliberalen globalen Wirtschaftssystem aufzudecken und den Opportunismus der internationalen Kunstindustrie sichtbar zu machen. Wörtlich übersetzt lautet der Titel – abgeleitet von

der Abkürzung für die chinesische Währung, den Renminbi – «Stadt des Geldes». Für Cao Fei war *Second Life* die digitale Verkörperung der städtischen Entwicklung, die sie damals miterlebte. In *RMB City* schuf sie eine digitale und komprimierte Vision des exzessiven Immobilienbooms in China mit all seinen Blasen und plötzlichen Abschwüngen.

Parallel zur Stadt schuf Cao Fei ihren ersten Avatar, China Tracy – eine Cyber-Mutter und Cyber-CEO –, die in Talkshows auftrat, Feng-Shui-Sitzungen leitete und digitale Baugrundstücke an Käufer aus der realen Welt versteigerte. Das ursprünglich als lebendige, spielbare Umgebung konzipierte Werk existiert heute als digitale Ruine – zugänglich über einen archivierten Flug durch die ursprüngliche Stadt sowie eine Reihe von Videos.

Drittes Obergeschoss

Im dritten Stock zeigt *Isle of Instability* (2020) Cao Feis Tochter bei dem Versuch, der Monotonie und Langeweile der Isolation während der Pandemie und den behördlich verordneten Kontaktbeschränkungen durch fantasievolles Spiel zu entfliehen. Vor einem Fernseher, der einen weissen Strand und ein blaues Meer zeigt, unter einer Zimmerpflanze und neben einem Ventilator, der eine Meeresbrise simuliert, taucht das Mädchen in eine eigene Welt ein. Auf ihrer «Insel» erschafft sie mit nur wenigen Spielsachen und Alltagsgegenständen – etwa Bällen und Desinfektions- und Reinigungsmitteln – ihre eigene Realität in einer flüchtigen Welt der Fantasie. *Isle of Instability* wurde 2020 von Audemars Piguet Contemporary in Auftrag gegeben.

Auf dieser Etage sind die Besucher:innen weiter eingeladen, Cao Feis künstlerisches Schaffen aus einer anderen Perspektive zu entdecken. Der Artist's Room präsentiert eine Auswahl früher Videoarbeiten der Künstlerin sowie Interviews und Archivaufnahmen zu früheren Projekten und bietet so einen tieferen Einblick in die Entwicklung ihres Schaffens.