

CAO FEI
TESTIMONIES
TO THE
NEAR FUTURE

30.5.—11.10.2026

FR

CAO FEI TESTIMONIES TO THE NEAR FUTURE

Introduction en FALC
(Facile à lire et à comprendre) →2

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

THE PARK (Le parc)
Cosplayers →9

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

THE CINEMA (Le cinéma)
Hongxia →13
MatryoshkaVerse →14
Nova →15
La Town →16
Haze and Fog →17

LEVEL 03 >>> **THE PLAYGROUND** (Le terrain de jeux)
Duotopia; Oz →18
Meta-mentary →20
Screen Autobiography →21

THE OFFICE (Le bureau)
RMB City →22
i.Mirror →23
Rumba II : Nomad →24

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

Introduction en FALC (Facile à lire et à comprendre)

L'exposition s'appelle

Cao Fei. Testimonies to the Near Future

Cela veut dire : témoignages sur un futur proche.

Cao Fei est une artiste contemporaine
très importante aujourd'hui.

L'art contemporain, c'est l'art d'aujourd'hui.

Cao Fei est née en 1978 à Guangzhou, en Chine.

Elle a étudié dans une école d'art à Guangzhou.

Guangzhou est une très grande ville.

On l'appelle aussi « **l'usine du monde** »,

parce qu'il y a beaucoup d'usines.

Aujourd'hui, Cao Fei vit et travaille à Pékin.

La Chine a beaucoup d'usines et
de lieux de production.

Dans ces lieux, on fabrique des produits
pour le monde entier.

Dans ses œuvres, Cao Fei montre
comment la vie change en Chine.

Sa région d'origine, le delta de la rivière des Perles,
est très importante pour elle.

L'exposition à Bâle

C'est la **première exposition personnelle** de Cao Fei
en Suisse.

Cao Fei transforme le
Kunstmuseum Basel | Gegenwart en
une grande œuvre d'art.

Tout le musée devient une œuvre.
On y voit des vidéos et des installations des
30 dernières années. **Ces installations** remplissent
souvent une salle entière.

L'exposition est comme un voyage.
Les salles sont liées entre elles.
Elles ressemblent à une ville avec différents quartiers.
Les visiteur-euse-s peuvent marcher dans
ces quartiers. Chaque quartier est différent.

Certains espaces invitent à jouer. Par exemple,
il y a un terrain de badminton et une piscine à balles.

Cao Fei fait partie des premières artistes à utiliser
les technologies numériques.
Elle crée des mondes numériques.
Les mondes numériques sont des mondes artificiels
sur internet ou sur ordinateur.

Cao Fei montre comment la technologie change
la vie des gens. Elle utilise différentes formes d'art,
par exemple des **installations vidéo**. Une installation
vidéo est une œuvre avec des images en mouvement
dans un espace.

Parfois, elle prend des figures ou des objets
d'une vidéo et les place dans une salle.
Ainsi, les visiteur-euse-s vivent **le monde numérique**
dans le musée. C'est comme être dans un film.

Cao Fei utilise souvent **la simulation**.
Une simulation est une réalité fabriquée par ordina-
teur.

Thèmes

Ses œuvres parlent souvent de la vie dans les grandes villes. Elles montrent comment les gens vivent et travaillent aujourd'hui.

Elles parlent aussi de la mondialisation.

La mondialisation veut dire : les pays du monde entier sont liés entre eux. Ils échangent des produits et des services.

Ses œuvres parlent aussi **d'identité**.

L'identité, c'est qui je suis.

Cao Fei relie le passé, le présent et le futur.

Elle montre aussi comment la technologie change la société.

Elle s'intéresse à l'économie, à la technologie et aux changements du monde.

Mais elle n'est pas pessimiste.

Elle pense que le futur peut aussi être positif.

Œuvres importantes

Voici quelques œuvres importantes :

Hip Hop : des personnes dansent dans des villes comme Shanghai ou New York.

Whose Utopia : des ouvrier·ère·s travaillent dans une usine d'ampoules à Foshan.

Asia One : deux personnes et un robot travaillent dans un entrepôt.

Nova : un film sur le futur et les voyages dans le temps et l'espace.

RMB City : une ville virtuelle sur internet.

Duotopia : un monde virtuel avec un personnage appelé Oz.

Oz est un avatar.

Un avatar est un personnage numérique.

La manière de travailler

Cao Fei mélange la réalité et l'imagination.

Certaines œuvres ressemblent à des rêves.

On dit : elles sont **surréalistes**.

Certaines œuvres ressemblent à des documentaires.

Mais elle ajoute aussi des éléments inventés.

Elle montre ses idées dans de grandes installations.

Visiter l'exposition

L'exposition se trouve sur tous les étages du musée.

Les visiteur-euse-s peuvent entrer dans les œuvres.

Ils deviennent une partie de l'œuvre.

L'exposition a été conçue par Cao Fei avec des architectes de Small Production à Pékin.

Une carte gratuite aide à s'orienter dans l'exposition.

CAO FEI TESTIMONIES TO THE NEAR FUTURE

L'exposition *Cao Fei. Testimonies to the Near Future* vous invite à explorer des univers visuels riches et pluriels. Déployée sur l'ensemble des étages du Kunstmuseum Basel | Gegenwart, elle transforme le bâtiment en un vaste environnement immersif, parcourable sur quatre niveaux. Pensée comme une mini-ville, elle se compose de différents espaces : scènes de rue, parcs, usines, bureaux, cinéma, aire de jeu, jusqu'à une salle d'archives au dernier étage. Ces lieux s'enchaînent avec fluidité, tout en affirmant chacun une identité et des enjeux propres.

Les installations prolongent dans l'espace les scènes des films de Cao Fei : l'architecture devient décor, le musée se mue en paysage urbain où se croisent et se superposent temporalités et réalités. Nombre d'entre elles reprennent des motifs issus des films pour les déployer physiquement, brouillant ainsi les frontières entre image et espace réel.

Répartie sur près de 2 000 mètres carrés, l'exposition réunit des œuvres couvrant plus de trois décennies de création. Tout au long du parcours, se dessinent les grandes lignes de force de l'œuvre de Cao Fei : les liens entre technologie et travail, l'entrelacement des mondes virtuels et physiques, la place de la Chine dans des dynamiques globales, mais aussi les questions de mémoire, de temps et d'histoire.

Des pièces majeures telles que *Whose Utopia* (2006), *RMB City* (2007–2011), *Asia One* (2018), *Nova* (2019), *Duotopia* (2022), ainsi que *Hip Hop* (depuis 2003), en constituent des jalons essentiels. Chaque niveau (Level 01–04) développe une atmosphère propre et propose un nouveau chapitre de cet univers artistique.

Née en 1978 à Guangzhou et vivant à Pékin, Cao Fei est l'une des figures majeures de l'art contemporain de sa génération. À travers la vidéo, la photographie, l'installation, les médias numériques ou encore la sculpture, elle explore les profondes mutations sociales. Elle interroge, de manière récurrente, la façon dont chacun-e peut trouver sa place dans un monde façonné par des transformations technologiques, économiques et sociales rapides. Son travail mêle observation documentaire et dimensions spéculatives, parfois teintées de surréalisme. Si ses œuvres prennent appui sur des réalités concrètes, elles ouvrent aussi des espaces d'imaginaire et d'autres possibles.

Conçue en collaboration avec les architectes de Small Production (Pékin), l'exposition se veut une invitation à la découverte : laissez-vous guider à travers les espaces, suivez les récits des films et explorez les multiples résonances entre passé, présent et futurs possibles. Le plan de ville gratuit vous sert de guide et d'accompagnateur de voyage.

Stephanie Seidel, Philipp Selzer, Alice Wilke

THE STREET

La rue

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

Le projet HIP HOP cherche à relier le hip-hop à différentes cultures et invite chacun·e — et pas seulement les jeunes — à interpréter le hip-hop à travers son corps, à en faire une expérience physique et à y trouver une forme de libération, révélant ainsi la véritable physionomie d'une ville. — Cao Fei

La série présentée ici, composée de plusieurs volets, s'inspire de la passion de Cao Fei pour la culture hip-hop — un élément central de ses premières influences pop, nourries à la fois par la musique cantonaise et le rap américain. Ses vidéos, brèves et dynamiques, témoignent de la réinterprétation de formes culturelles afro-américaines dans les espaces urbains en Chine, au Japon, aux États-Unis et en Australie. Cao Fei y met en évidence le caractère hybride de la culture globale contemporaine. Dans ces différentes villes, elle filme des personnes issues du quotidien, dansant le hip-hop dans l'espace public.

Par ailleurs, Cao Fei mobilise dans ces vidéos la technique du sampling — une pratique essentielle du hip-hop — qui consiste à assembler des éléments sonores d'origines diverses pour faire émerger de nouvelles formes. Les vidéos réalisées à New York et à Sydney portent une attention particulière aux membres de la diaspora chinoise (des communautés vivant en dehors de leur pays d'origine), dont elles captent l'énergie singulière et l'esprit de rébellion.

THE PARK

Le parc

COSPLAYERS (2004)

La vidéo met en scène le sérieux ludique d'une génération de jeunes ayant grandi avec la bande dessinée et les plateformes de jeux en ligne. Cao Fei s'intéresse à la manière dont la culture en ligne se reflète dans l'espace réel et s'y prolonge. Le cosplay (costume et jeux) est considéré comme une sous-culture rassemblant de nombreux adeptes. Les origines de cette pratique remontent au Japon dans les années 1970.

À la périphérie de la métropole chinoise de Guangzhou, Cao Fei a filmé des cosplayers — un groupe de jeunes qui se déguisent en leurs idoles issues du manga, du cinéma et des jeux vidéo, et incarnent ces personnages avec un grand souci du détail. En endossant ces rôles, ils se créent une réalité propre au cœur du quotidien. Dans la vidéo de Cao Fei, les protagonistes arpentent les rues de la métropole et posent au milieu de chantiers et de villas inachevées. Dans des images à l'atmosphère presque surréelle, Cao Fei brosse le portrait de ces cosplayers dans leurs costumes élaborés.

Cosplayers peut ainsi être compris comme un hommage à l'auto-détermination, les jeunes s'appropriant de nouveaux espaces de liberté au sein des structures existantes. Parallèlement, l'œuvre réfléchit au prix du développement urbain rapide : paysages et espaces ouverts disparaissent. La prairie où les cosplayers lâchaient autrefois des ballons noirs fait aujourd'hui partie de Zhujiang New Town — un vaste quartier d'affaires composé d'appartements de luxe et de gratte-ciel.

THE FACTORIES

Les usines

11.11 (2018)

Le titre fait référence à l'événement annuel qui se tient en Chine le 11 novembre et qui est considéré comme la plus grande fête du commerce en ligne au monde. Le film documentaire de Cao Fei s'attache aux conditions de travail qui se cachent derrière la prétendue magie du commerce en ligne et retrace les processus au sein de l'entreprise de logistique Jingdong Logistics autour de cette date. L'attention se porte sur les centres de distribution en périphérie de Pékin, le centre national de pilotage et de commandement du « 11.11 » situé au siège de l'entreprise, ainsi que sur les nombreuses stations de livraison réparties dans les quartiers d'affaires et les quartiers traditionnels de la ville.

Le film met en lumière l'intensité de la charge de travail de l'ensemble du dispositif logistique — avant, pendant et après la journée d'achats du « double onze ». Cao Fei accompagne et interroge des livreurs qui acheminent toutes sortes de marchandises aux quatre coins de Pékin, des complexes d'appartements modernes aux bâtiments des quartiers plus anciens, majoritairement desservis par des tricycles motorisés. À travers des travellings urbains, le film rend perceptible le lien entre la forte pression temporelle subie par les services de livraison et les comportements de consommation qui alimentent encore la demande croissante pour ces prestations. Cao Fei dresse ainsi le portrait complexe d'une culture de consommation et de l'ampleur de chaînes de services fonctionnant à plein régime.

ASIA ONE (2018)

Le film se déroule dans le premier centre de distribution entièrement automatisé à Kunshan, dans la province du Jiangsu, près de Shanghai. Il met en scène deux employé·e-s et un robot doté d'intelligence artificielle travaillant dans ce centre logistique de haute technologie, l'Asia One Unmanned Warehouse.

Au cœur du récit se trouve la relation entre les deux employé·e-s, marquée par de longues périodes de solitude et la monotonie de leurs tâches. Dans cet environnement régi par la surveillance et la précision mécanique, ils semblent avoir perdu le sens de la communication interpersonnelle — apparaissant à la fois étrangers l'un à l'autre et aux marchandises qu'ils manipulent.

Mais soudain, l'immense système de tri automatisé se dérègle, brisant la continuité spatio-temporelle du film : un groupe de travailleur·euse-s surgit en costumes et danse sur une musique disco, sous une bannière proclamant « Les humains et les machines, main dans la main ». Les couleurs et la chorégraphie évoquent l'esthétique des opéras modèles chinois de l'époque de la Révolution culturelle (1966–1976).

Avec *Asia One*, Cao Fei réfléchit à l'évolution de la Chine, passée d'un site de production industrielle à un leader mondial des technologies avancées et des solutions numériques — tout en soulignant la distance croissante entre les individus et leur travail, induite par cette transformation technologique.

WHOSE UTOPIA (2006)

La vidéo a été réalisée en étroite collaboration avec les employé·e·s de l'usine d'ampoules Osram à Foshan, dans le delta de la rivière des Perles — une région longtemps considérée comme le centre de la production de biens de consommation chinois pour le marché mondial. Des personnes venues de toute la Chine s'y sont installées pour trouver un travail. Dans ce contexte, l'œuvre s'intéresse aux rêves et aux passions des ouvrier·ère·s.

Au cours de son séjour de six mois, Cao Fei a documenté le quotidien de l'usine et mené des entretiens avec les travailleur·euse·s. Elle les a interrogé·e·s sur leurs espoirs, leurs visions de l'avenir et leurs motivations : « Pourquoi avez-vous quitté votre foyer ? Qu'attendez-vous de l'avenir ? Comment vivez-vous l'usine ? » Ces échanges ont donné lieu à un processus participatif qui dépasse la vidéo elle-même : ensemble, ils ont produit un journal, organisé un concours de chant intitulé Utopia Idol, fondé un groupe de rock et réinterprété la devise de l'entreprise TPM (Maintenance productive totale) en « Équipe, individus, motivation ».

Whose Utopia condense, en trois parties, des éléments documentaires et collaboratifs en un récit poétique. Dans la seconde moitié du film, les ouvrier·ère·s mettent en scène des performances au cœur des ateliers, parmi les machines et les établis : ils pratiquent le tai-chi, dansent le ballet ou jouent de la musique rock. Entre réalité et imagination émergent des aspirations individuelles, auxquelles le système de production strictement organisé ne laisse aucune place. Avec *Whose Utopia*, Cao Fei compose un portrait nuancé de la subjectivité, de la capacité de résistance et des rêves dans le contexte du travail industriel.

THE CINEMA

Le cinéma

HONGXIA (2019)

L'ancien théâtre Hongxia (« Aurore ») a été construit en 1957 au nord-est de Pékin, comme cinéma et centre culturel destiné aux travailleur-euse-s des usines environnantes. Celles-ci faisaient alors partie de l'un des districts électroniques les plus avancés de Chine. Entre les années 1950 et 1960, on y a notamment fait progresser le développement du premier ordinateur chinois. La vision d'une révolution technologique autonome a toutefois marqué le pas lorsque le projet a pris du retard dans la concurrence internationale. Avec la fermeture définitive du site industriel, le théâtre a lui aussi cessé ses activités et est resté pendant des années largement à l'abandon.

Entre 2015 et 2020, Cao Fei a transformé ce lieu oublié en un espace hybride, à la fois studio et laboratoire de recherche. Sur une période de cinq ans, elle y a développé un projet à la croisée de l'archéologie des médias, de l'histoire sociale et de la science-fiction. Le théâtre Hongxia en constitue le point de départ. À partir de ce lieu, elle tisse des liens entre les rêves devenus obsolètes du passé technologique chinois et des projections spéculatives vers l'avenir. Cao Fei décrit cette démarche comme une tentative de « détruire le temps linéaire ». Dans ses œuvres filmiques et ses recherches documentaires, elle recueille également les souvenirs d'ancien-ne-s employé-e-s, qui évoquent le Hongxia comme un lieu de sociabilité du quartier. Le théâtre devient ainsi un espace de résonance où se superposent histoires de vie individuelles, histoire collective et visions d'avenir.

MATRYOSHKAVEUSE (2022)

MatryoshkaVerse documente la vie dans la ville frontalière de Manzhouli, en Mongolie intérieure. Située à l'interface entre la Chine et la Russie, la ville a été fondée au début du XXe siècle. Dès ses débuts, Manzhouli a occupé une position à la fois stratégique et symbolique : elle a servi de centre d'échanges entre la Chine et la Russie, tout en constituant un nœud reliant la Chine à l'Europe. Elle était en outre destinée à représenter, vers l'extérieur, la puissance économique de la région.

À la gare se croisent des axes de transport internationaux : le Transsibérien y fait halte, des trains de marchandises relient la Chine à l'Europe, et des trains de voyageurs circulent entre Pékin et Moscou. En peu de temps, des usines, des ensembles résidentiels, des complexes hôteliers, des parcs de loisirs et un stade monumental ont vu le jour. Parallèlement, sur les vastes prairies à l'extérieur de la ville, des membres de la minorité mongole vivent encore aujourd'hui dans des tentes traditionnelles — la région est ainsi marquée par la coexistence d'une modernité accélérée et de modes de vie pluriséculaires.

Cao Fei présente Manzhouli comme le théâtre d'une grande vision qui s'est révélée être un mirage. Des usines à l'arrêt, des zones commerciales inoccupées et des infrastructures de loisirs abandonnées témoignent d'attentes déçues. Des figures de matryochkas surdimensionnées (du russe « mère » — poupées gigognes en bois peint s'emboîtant les unes dans les autres), abritant des hôtels en leur sein, deviennent des symboles saisissants de cette bulle économique. Des images documentaires s'entrelacent avec des séquences mises en scène, rendant visible la contradiction entre le développement urbain rapide et la réalité sociale.

NOVA (2019)

Nova associe la science-fiction à des éléments du film historique. Dans la ville fictive de Nova, un informaticien ambitieux travaille, au sein d'une entreprise de technologies informatiques, sur une mission secrète. Avec une équipe de recherche internationale et une scientifique soviétique, il développe une nouvelle plateforme informatique destinée à permettre le voyage dans le temps et l'espace, ainsi que la transformation de l'existence humaine de la matière physique en matière numérique.

Le scientifique implique son propre fils dans l'expérience. Mais celle-ci échoue, et l'enfant se perd dans le cyberspace. Il se retrouve pris dans un état intermédiaire, entre corps de données et forme physique, entre rêve et réalité, passé et futur. Enfermé dans une combinaison spatiale, il traverse des mondes rétrofuturistes à la recherche d'un chemin pour rentrer chez lui.

Le film se déploie de manière lente et non linéaire. Il se situe à l'époque de la construction socialiste en Chine — la période qui suit la fondation de la République populaire de Chine en 1949. Cao Fei reprend l'esthétique de ces années révolutionnaires, qu'elle entremêle avec des visions futuristes. L'échec du voyage dans le temps devient ainsi une métaphore d'une foi dans le progrès technologique et idéologique, laissant derrière elle des projets utopiques inachevés ou oubliés.

L'équipe scientifique et la figure de cosmonaute réapparaissent dans l'installation suivante, *MatryoshkaVerse* (2022), reliant ces œuvres en un cosmos filmique continu, où histoire, spéculation et mémoire s'entrelacent.

LA TOWN (2014)

La Town présente des scènes d'un paysage urbain miniature fabriqué à la main et filmé en stop-motion. L'œuvre repose sur une technique manuelle particulièrement exigeante, dans laquelle les scènes prennent vie grâce à la photographie d'objets en mouvements infimes. En s'appuyant sur l'échelle du modélisme ferroviaire, Cao Fei conçoit le prototype d'une société urbaine contemporaine pouvant se situer partout dans le monde. Le parcours de la caméra à travers les rues et les appartements d'un immeuble — une allusion à son film précédent *Haze and Fog* (2014) — souligne d'abord la normalité de la vie quotidienne. Mais soudain, une catastrophe fige toute activité. Le dialogue de la vidéo de Cao Fei est basé sur le film *Hiroshima, mon amour* (1959), réalisé par Alain Resnais, sur un scénario de Marguerite Duras.

Contrairement aux œuvres antérieures de Cao Fei, qui analysent la manière dont les grandes métropoles contemporaines se façonnent et s'étendent à travers l'automatisation, l'industrialisation et le consumérisme, le scénario de *La Town* développe une vision dystopique. La métropole lumineuse se transforme ici en une ruine sombre. L'œuvre marque ainsi un tournant dans la pratique de Cao Fei : alors que *RMB City* (2007–2011) explorait l'expansion du marché immobilier chinois dans un espace virtuel, elle opère ici, quelques années plus tard, un passage du cyberespace à des pratiques analogiques, proposant une vision empreinte de désillusion face à la croissance économique et aux nouvelles technologies.

HAZE AND FOG (2014)

Avec *Haze and Fog*, Cao Fei propose son propre film de zombies. Dans la culture populaire occidentale, les zombies — les morts-vivants — sont devenus un symbole des peurs collectives face au mal, alors que la culture chinoise ne possède pas de tradition équivalente. Cao Fei puise ainsi dans différentes sources, notamment des films d'horreur hollywoodiens tels que le classique de John Carpenter *The Fog* (1980), les peintures d'Edward Hopper (1882–1967), ainsi que les jeux vidéo.

Dans *Haze and Fog*, les morts-vivants sont des êtres humains dont l'âme s'est éteinte. Sans recourir aux scènes de violence ni aux effets de choc habituellement associés à ce genre cinématographique, Cao Fei filme les protagonistes avec lenteur et précision. Plutôt que de reposer sur une opposition classique entre le bien et le mal, le film montre comment l'inquiétant émerge de la solitude et de la monotonie du quotidien pour se diffuser progressivement à l'échelle collective. Des moments de beauté alternent avec des instants de malaise. La dimension mystique du récit se déploie à la lisière du visible et de l'invisible.

Le regard de la caméra, tourné vers des unités d'habitation ultramodernes, révèle des individus qui ont perdu les rituels porteurs de sens de la vie quotidienne. Cao Fei se concentre sur la classe moyenne, littéralement enveloppée dans un brouillard d'uniformité. Les individus sont entourés et dépendants de prestataires de services anonymes tels que des entreprises de nettoyage, des agences immobilières, des services de livraison et de sécurité. Le smog au-dessus de la ville reflète l'isolement et l'agitation permanente des individus.

THE PLAYGROUND

Le terrain de jeux

DUOTOPIA (2022, 2024)
OZ (2022)

DUOTOPIA rassemble les espaces architecturaux que Cao Fei a créés dans le métavers. Le métavers est un monde numérique tri-dimensionnel en ligne, dans lequel les individus évoluent et interagissent sous forme d'avatars. Dans cet espace numérique infini flotte une créature fascinante : l'avatar Oz, une figure dotée de tentacules bioniques, suspendue au-dessus d'une skyline virtuelle. *DUOTOPIA* et *Oz* ont été créés par Cao Fei au sein de Yuanbang Mega City, une plateforme chinoise du métavers. Le terme « métavers » associe le préfixe *meta-* (au-delà) et « univers ». Il a été introduit en 1992 par l'écrivain américain de science-fiction Neal Stephenson (* 1959).

Dans *DUOTOPIA*, Oz apparaît comme une créature hybride et androgyne, qui dépasse les frontières entre formes organiques et technologiques, entre le naturel et l'artificiel. En tant qu'entité énigmatique à la croisée de l'humain et de la machine, Oz marque un tournant dans le développement technologique. Contrairement au premier avatar de Cao Fei, la figure féminine China Tracy, son avatar le plus récent, Oz, est androgyne. Par ses attributs non humains et ses extensions mécaniques, Oz incarne l'intégration de l'intelligence artificielle dans notre société.

Pour Cao Fei, le cyberspace n'est pas un domaine abstrait séparé du monde matériel. De ses premières œuvres à aujourd'hui, elle ne conçoit pas le virtuel et le physique comme des opposés, mais comme des niveaux de réalité distincts qui s'entrecroisent et parfois se superposent. Le titre « Duotopia » associe *duō* (mandarin pour « nombreux ») et *-topos* (grec ancien pour « lieu »), désignant ainsi une multiplicité de lieux possibles.

DUOTOPIA – 1st Edition apparaît comme un poulpe technoïde, métallique et brillant, flottant à l'envers. Sa forme évoque une prothèse de main, renvoyant à une dualité entre organique et mécanique. De ses tentacules — ou doigts — émerge un ensemble de structures architecturales. Des sons électroniques accompagnent une voix off qui récite des passages du *Manifeste futuriste* (1909) de Filippo Tommaso Marinetti (1876–1944).

DUOTOPIA – 2nd Edition constitue la deuxième création architecturale de Cao Fei dans le métavers. Elle se présente comme un projet de planification et de construction urbaine virtuelle, fondé sur la participation collective au sein de l'application Yuanbang.

META-MENTARY (2022)

« Je veux aller dans le métavers » : telle est la commande vocale adressée à un système de navigation au début de la vidéo *Meta-mentary* de Cao Fei. Le titre de l'œuvre associe les termes *meta-* (au-delà) et *documentary* (documentaire). Filmée avec un téléphone portable, la vidéo est également présentée en format vertical. La documentation du voyage de Cao Fei vers le métavers commence dans un taxi. Sa destination, le métavers (en anglais *metaverse*), désigne un espace numérique nouveau, issu de l'interaction entre réalités virtuelle, augmentée et physique. Le métavers a été conçu pour réunir et étendre, en un seul lieu, les différents espaces d'activité d'Internet.

En chemin, Cao Fei interroge diverses personnes rencontrées au hasard dans les rues de Pékin et d'autres villes chinoises. Son parcours la conduit finalement à la Metaverse Demonstration Mall. Ce centre commercial virtuel, situé dans une cour reculée, est accessible uniquement aux membres. Cao Fei pose à ses interlocuteur-ric-e-s des questions sur la nature du métavers, ses conditions, ses défis et ses potentialités. Leurs réponses offrent un aperçu pluriel, abordant la relation entre analogique et numérique, les questions d'authenticité et de reproduction, ainsi que les frontières et les chevauchements entre espace réel et espace virtuel.

Avec *Meta-mentary*, Cao Fei invite à réfléchir à l'impact de la révolution numérique — la transformation profonde de la société, de l'économie et du quotidien par les technologies numériques et l'informatique depuis la fin du XXe siècle. Comment modifie-t-elle notre identité, nos émotions et nos besoins, mais aussi notre sens du collectif, nos relations sociales et nos interactions ?

SCREEN AUTOBIOGRAPHY (2023)

Avec son installation *Screen Autobiography*, Cao Fei transpose le motif historique du paravent — un dispositif pliable servant de séparation spatiale — dans le langage visuel de l'ère numérique. L'installation évoque une vue en coulisses d'un studio de cinéma ou de photographie : des fonds monochromes et neutralisants, devant lesquels apparaissent les dispositifs techniques de production de l'image. Ici, le paravent ne sert pas seulement de fond et de séparateur d'espace, mais agit également, au sens figuré, comme une interface entre espace virtuel et espace physique.

Sur les moniteurs, de courtes vidéos sont diffusées en boucle, elles-mêmes tournées devant ces surfaces colorées. Ces surfaces de projection — habituellement invisibles — apparaissent ici comme des images encadrées. Les « screens » ne fonctionnent plus comme de simples arrière-plans neutres, mais deviennent partie intégrante de l'image finale.

Avec cette œuvre, Cao Fei interroge les conditions de production de l'image contemporaine en lien avec la culture de l'auto-mise en scène numérique. Dans un présent marqué par des interactions médiatisées par des écrans et des interfaces, et par une superposition de couches médiatiques, les réalités physique et virtuelle s'entrelacent. L'écran (screen) sépare et relie à la fois : il est surface de projection, filtre et seuil. En révélant les mécanismes de fabrication de l'image, l'artiste rompt avec l'illusion et montre comment les identités se construisent et se médiatisent à travers les écrans. Ainsi, le paravent — autrefois élément architectural structurant l'espace — devient, à l'ère numérique, un écran qui ne se contente pas de diviser l'espace, mais produit ses propres réalités.

THE OFFICE

Le bureau

RMB CITY (2007-2011)

Le projet *RMB City – A Second Life City Planning* a vu le jour dans un contexte lié à la diffusion et à l'accessibilité croissantes des nouvelles technologies et des mondes virtuels. Entre 2007 et 2011, Cao Fei et une équipe de codeur·euse·s et de programmeur·euse·s à Pékin ont construit *RMB City*, une métropole virtuelle sur la plateforme en ligne alors très populaire Second Life, où les utilisateur·rice·s pouvaient interagir dans des environnements numériques partagés. Le sigle RMB renvoie à la monnaie chinoise, le renminbi.

La ville virtuelle de Cao Fei disposait de son propre système économique et même d'une maire : avec *RMB City*, elle crée également son premier avatar, China Tracy — une cyber-mère et cybercheffe, apparaissant dans des talk-shows numériques, et mettant aux enchères des terrains numériques à des acheteur·euse·s du monde réel. Pour Cao Fei, la plateforme Second Life offrait la possibilité de créer une contrepartie numérique du développement urbain, une vision condensée et numérique du marché immobilier global, avec ses phases d'expansion et de ralentissement. Elle y explore ainsi les liens étroits entre art, technologie et économie.

Aujourd'hui, le projet *RMB City* est considéré comme une étape majeure de l'art virtuel à ses débuts. Conçue à l'origine comme un environnement vivant et interactif, l'œuvre existe désormais sous forme d'archive numérique — accessible à travers un survol archivé de la ville d'origine ainsi qu'une série de vidéos.

I.MIRROR (2007)

Dans *i.Mirror*, l'avatar China Tracy de Cao Fei se déplace dans le monde virtuel de Second Life et documente ses rencontres avec d'autres utilisateur-riche-s. Avec une posture presque philosophique, Cao Fei, alias China Tracy, interroge le monde virtuel dans lequel elle évolue : pourquoi est-il tel qu'il est ? Quelles règles le structurent — et qui les conçoit ? China Tracy fait la rencontre de Hug Yue, qui semble être un jeune homme. Ce n'est qu'au fil de leurs échanges qu'il apparaît que derrière cet avatar se cache un Américain de 64 ans. Dans le cyberspace, les identités ne sont pas liées au corps biologique. L'âge, le genre, l'origine ou l'apparence peuvent être choisis, modifiés ou dissimulés. Les images et les conversations ne relèvent pas d'une simple simulation, mais d'un véritable échange d'expériences. Les émotions et les sentiments naissent malgré la virtualité — portés par les individus qui se trouvent derrière les avatars. La rencontre virtuelle entre China Tracy et Hug Yue se transforme en un dialogue sur la vie, l'identité et les expériences personnelles — à la fois dans et hors de l'espace numérique. Les deux interlocuteur-riche-s parlent ouvertement de leurs désirs, de leurs biographies et des libertés que leur offre le monde numérique.

i.Mirror fait ainsi écho à une inquiétude fréquemment exprimée — celle de voir les mondes virtuels supplanter la réalité — tout en proposant une autre perspective : la proximité et le lien peuvent également naître dans la communication virtuelle. Cao Fei envisage le cyberspace comme un espace d'expérience élargi, où les questions fondamentales de liberté, d'identité et de communauté peuvent être redéfinies. Son échange montre toutefois que les désirs humains essentiels demeurent.

RUMBA II: NOMAD (2015)

Le film traite des conséquences de la croissance et de la gentrification en Chine — un processus de transformation rapide, porté par l'exode rural continu vers des métropoles économiquement attractives. Avec l'expansion progressive des limites urbaines, observable dans de nombreuses grandes villes, cette croissance s'accompagne de profonds bouleversements sociaux et spatiaux.

Cao Fei a tourné *Rumba II : Nomad* à Xiaochenghe Zhuang, dans la région de Pékin. Elle filme un environnement en cours de destruction totale dans le cadre des processus d'urbanisation. Des maisons traditionnelles en briques, de plain-pied — vestiges de quartiers anciens — cèdent la place à des ensembles résidentiels standardisés. Au milieu des chantiers de démolition, des habitant·e·s cherchent des matériaux de construction réutilisables, des traces d'une architecture du quotidien en voie de disparition. Dans ce paysage, de petits robots aspirateurs se déplacent à travers les ruines selon des trajectoires circulaires, presque chorégraphiées. Inlassablement, ils rassemblent poussière et cendres. Ces robots apparaissent à la fois absurdes et inquiétants : ils deviennent les symboles d'un présent dans lequel même les gestes de nettoyage et de mémoire semblent automatisés.

Cao Fei associe observation documentaire et éléments visuels poétiques, presque comiques — comme la danse des poules perchées sur les robots, qui confère au décor réel de démolition l'apparence d'une mise en scène minutieusement construite. Ainsi émergent des images surréelles d'une modernisation aux conséquences bien réelles. *Rumba II : Nomad* présente la transformation comme un état de mouvement permanent, où lieux, identités et modes de vie sont perçus dans leur temporalité et leur fragilité.

THE SHELTER

Le refuge

ISLE OF INSTABILITY (2020-2023)

Les trois œuvres vidéo présentées ici prennent pour point de départ le quotidien à Singapour, où l'artiste et sa famille ont vécu un temps pendant la pandémie. Cao Fei s'appuie sur des observations issues de son environnement proche. Les œuvres évoquent les adaptations des habitant·e·s de la métropole, tout en présentant le jardin botanique comme un lieu de refuge. À travers des images intimes et poétiques, l'artiste transforme l'expérience privée en une mémoire collective d'une période marquée par l'incertitude globale — tout en montrant comment l'imagination et le jeu peuvent ouvrir de nouveaux espaces.

L'installation vidéo *Isle of Instability*, commandée en 2020 par Audemars Piguet Contemporary, montre des images filmées de la fille de Cao Fei s'échappant de manière ludique à la monotonie du quotidien marqué par les restrictions de contact durant la pandémie. L'imaginaire enfantin devient un moyen de résister à l'isolement et à l'immobilité. L'espace domestique se transforme en un lieu lointain, où la jeune fille se plonge dans son propre univers. À partir de quelques jouets et objets du quotidien, elle invente une histoire, les transformant en accessoires de son voyage. Tandis que le monde extérieur est marqué par l'incertitude et les contraintes, le jeu fait émerger un espace de liberté et d'autonomie. L'« île de l'instabilité » évoquée par le titre n'est ainsi pas un lieu réel, mais un état situé entre contrainte et liberté, entre réalité et imagination.

ARTIST'S ARCHIVE (1995-2005)

Les œuvres vidéo présentées ici, réalisées entre 1995 et 2005, offrent un aperçu des débuts de la pratique artistique de Cao Fei. Dès cette période, son intérêt pour les actions collectives et les espaces sociaux se manifeste clairement. L'artiste collabore fréquemment avec des ami-e-s, des danseur-euse-s ou des personnes de son entourage, utilisant la vidéo comme un médium direct pour capter des situations spontanées, de petites interventions ou des mouvements chorégraphiés dans l'espace public.

Dans *Imbalance 257* (1999), Cao Fei met en scène une constellation fragile de corps marquée par l'interdépendance, rendant perceptible la tension entre mouvement individuel et structure collective.

Dans *Rabid Dogs* (2002), un groupe de jeunes traverse l'espace urbain à la manière d'une meute lâchement organisée, transformant des gestes du quotidien en une performance collective, presque chorégraphiée.

Ces premières œuvres conjuguent improvisation ludique et mise en scène rigoureuse. Elles explorent des questions liées à la communauté, à la corporéité et à l'expression individuelle dans des environnements urbains en mutation. Elles révèlent également l'intérêt durable de Cao Fei pour la culture populaire, la danse et les formes performatives. Les vidéos laissent déjà entrevoir des thématiques majeures de son œuvre ultérieure : la relation entre expérience quotidienne et imaginaires possibles.

L'exposition est soutenue par :

Audemars Piguet

Famille Grether

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

Outset Contemporary Art Fund

Uli et Rita Sigg

Sprüth Magers

Stiftung für das Kunstmuseum Basel

Vitamin Creative Space

Donateur·rice·s anonymes

kunstmuseum basel

Heures d'ouverture

Mar-Dim 11h-18h

Pendant Art Basel (15.-21.6.2026): 9h-18h

Jeu : 16.7., 13.8., 10.9. : 11h-21h

Heures d'ouverture spéciales → kunstmuseumbasel.ch/fr/visite

Kunstmuseum Basel | Gegenwart

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

info@kunstmuseumbasel.ch / kunstmuseumbasel.ch



#kunstmuseumbasel
