

Communiqué de presse
Bâle, le 28 mai 2026

Cao Fei
Testimonies to the Near Future

30.5.–11.10.2026, Kunstmuseum Basel | Gegenwart
Commissaires : Stephanie Seidel, Philipp Selzer, Alice Wilke

L'artiste chinoise Cao Fei (*1978, Canton) compte parmi les voix marquantes de sa génération. Dans des vidéos, médias numériques, photographies, installations et sculptures, l'artiste saisit les changements fulgurants que connaît la Chine et en particulier le delta de la rivière des Perles depuis la politique de réforme et d'ouverture à partir de 1978. Pour *Cao Fei. Testimonies to the Near Future*, sa première exposition individuelle en Suisse et sa plus vaste rétrospective organisée jusqu'ici en Europe, l'artiste transforme le Kunstmuseum Basel | Gegenwart en une œuvre d'art totale s'apparentant à une ville où s'entremêlent installations immersives et univers vidéo de ses trente dernières années de création.

Cao Fei est indéniablement une pionnière dans la création d'univers numériques. Ses premières œuvres ont influencé toute une génération d'artistes originaires d'Asie et au-delà. Depuis plus de deux décennies, elle explore les répercussions de bouleversements sociaux et technologiques sur l'existence humaine dans des travaux – installations vidéo, simulations numériques, arrangements en réalité virtuelle – qui ont contribué à la hisser comme une penseuse de premier plan dans les champs de l'art, des médias, de la technologie et de l'avenir.

Elle situe ses vidéos et ses environnements, en partie inspirés de jeux vidéo, dans des usines, des paysages oniriques et des visions de l'avenir. En abordant les thèmes du travail, du changement et de la beauté singulière d'un monde globalisé, ils interrogent l'identité, la corporéité et la mémoire. Cao Fei s'intéresse à l'influence exercée par la croissance économique, le développement technologique et la mondialisation sur notre société, sans toutefois jamais verser dans un pessimisme quant à l'avenir. Des œuvres pionnières à l'instar de *Whose Utopia* (2006), *RMB City* (depuis 2007), *Asia One* (2018), *Nova* (depuis 2019), *Oz* (2022) et la série *Hip Hop* (depuis 2003) forment le noyau de l'exposition au Kunstmuseum Basel | Gegenwart.

On remarquera tout particulièrement le talent de Cao Fei pour intégrer des éléments conjecturaux et irréels dans des travaux souvent quasi documentaires. Cet aspect est mis en avant par des installations complexes qui matérialisent des éléments provenant des vidéos dans la salle d'exposition et qui continuent ainsi de gommer les frontières entre espace physique et virtuel.

L'exposition, qui s'étend sur l'ensemble des quatre étages du bâtiment Gegenwart, nous invite à plonger dans l'œuvre foisonnante de Cao Fei. Elle permet aux visiteurs de vivre une expérience spatiale à nulle autre pareille : ses travaux vidéo ne sont pas seulement pensés pour être regardés, ils se vivent aussi en immersion. L'exposition est conçue par Cao Fei en coopération avec Small Production, Pékin.

Livre d'artistes femmes

À l'occasion de l'exposition paraît un livre d'artistes femmes qui comporte un texte rédigé spécialement par Regina Kanyu Wang, auteure chinoise de science-fiction primée, ainsi qu'une série de nouvelles illustrations de l'artiste chinois YuFei.

La contribution de Wang répond à des œuvres choisies de l'exposition *Testimonies to the Near Future* sous la forme d'un récit fictionnel mettant en scène China Tracy, l'avatar de Cao Fei, comme personnage principal. Les œuvres présentées dans ce texte servent autant de scène que de coulisses à l'histoire puisque China Tracy traverse de multiples univers : de *RMB City* dans *Second Life* jusqu'aux quasi-salles de cinéma des installations filmiques de Cao Fei.

Le texte de Wang s'accompagne de dessins de YuFei qui font directement écho au récit. Les illustrations empruntent des motifs de la culture bande dessinée chinoise, en particulier la BD de science-fiction *Little Smarty Pants Travels to the Future* (1978) de Ye Yonglie qui a vu le jour dans les années post-Mao. Les dessins usent certes d'un langage visuel narratif, mais ils recourent également à des formes de contemplation traditionnelles qu'on attribue à la peinture chinoise.

Une sélection d'images fixes et de photographies de Cao Fei permet en outre d'enrichir le dialogue entre texte et dessins. Le livre d'artistes femmes comprend 96 pages ; il a été conçu par le Studio Moono de Bâle. L'histoire de Regina Kanyu Wang paraît en langues allemande, anglaise et chinoise.

À propos de l'artiste

Née en 1978, Cao Fei a grandi au Sud de la Chine, dans la mégapole de Canton (Guangzhou), également connue comme « l'usine du monde ». Elle a étudié à la Guangzhou Academy of Fine Arts. Aujourd'hui, elle vit et travaille en Chine, à Pékin.

Cao Fei a remporté le SCAD deFINE ART (2024) et le Deutsche Börse Photography Foundation Prize (2021). En 2010, elle a été nommée pour le Hugo Boss Prize et le Future Generation Art Prize et fut lauréate dans les catégories « meilleure jeune artiste » (2006) et « meilleure artiste » (2016) du China Contemporary Art Award (CCAA).

De nombreuses expositions individuelles internationales lui ont déjà été consacrées notamment à la Art Gallery of New South Wales, Sydney (2024/2025), au Museum of Art Pudong, Shanghai (2024), à la Lenbachhaus, Munich (2024), à la Pinacoteca de São Paulo (2023), au MAXXI, Rome (2021), au UCCA Center for Contemporary Art, Pékin (2021), à l'Espace Louis Vuitton, Munich (2021), à la Serpentine Gallery, Londres (2020), au Centre Pompidou, Paris (2019), à la Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf (2018), chez Tai Kwun Contemporary, Hong Kong (2018), et au MoMA PS1, New York (2016).

Enfin, elle a participé entre autres aux expositions collectives suivantes : *Paraventi*, Fondazione Prada, Milan (2023), *A Gateway to Possible Worlds*, Centre Pompidou-Metz, Metz (2022), *Post-Capital*, Kunsthal Charlottenborg, Copenhague (2022), *Is This Tomorrow?*, Whitechapel Gallery, Londres (2019), *Art and China after 1989: Theater of the World*, San Francisco Museum of Modern Art (2019), *Extreme. Nomads*, MMK Museum für Moderne Kunst, Francfort-sur-le-Main (2018), et *One Hand Clapping*, Solomon R. Guggenheim Museum, New York (2018). Cao Fei a pris part à de nombreuses biennales et triennales, dont la Biennale de Shanghai (2004), la Biennale de Moscou (2005), la Biennale de Taipei (2006), la Biennale de Sydney (2006 et 2010), la Biennale d'Istanbul (2007), la Triennale de Yokohama (2008) et la Biennale de Venise (2003, 2007 et 2015).

Du 9 avril au 28 septembre 2026, la Fondazione Prada présente *Dash*, un nouveau projet multimédia pour son siège à Milan, réalisé par Cao Fei.

L'exposition bénéficie du soutien de :

Bienfaitrice anonyme

Audemars Piguet

Famille Grether

Fondation pour le Kunstmuseum Basel

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

Outset Contemporary Art Fund

Sprüth Magers

Uli et Rita Sigg

Vitamin Creative Space

Partenaire média :

SLEEK

Visuels

www.kunstmuseumbasel.ch/medien

Contact médias

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

L'exposition

Cao Fei. Testimonies to the Near Future présente, sur quatre niveaux d'exposition, dix installations et environnements immersifs avec une sélection d'œuvres de l'artiste, de ses débuts dans les années 1990 jusqu'en 2025.

Rez-de-chaussée

Au rez-de chaussée, un environnement semblable à une place publique attend les visiteurs pénétrant dans le Kunstmuseum Basel | Gegenwart : des rampes de skate occupent l'espace, tandis que des graffitis recouvrent les murs. Un grand plan d'ensemble présente le parcours expositionnel et met en scène le musée comme une ville. Dans tout le bâtiment, un système de guidage doté d'un code couleur, rappelant la signalétique dans les aéroports et autres équipements semi-publics, assure l'orientation et crée une atmosphère dans laquelle l'exposition apparaît comme une réalité autonome.

Des toits en tissu, comme ceux des étals de marché, remplissent le vaste patio. Ici, ils ne servent toutefois pas à protéger les marchandises, mais abritent *Hip Hop* (depuis 2003) de Cao Fei, une série de courtes vidéos dynamiques où apparaissent les premières influences culturelles pop de l'artiste : MTV, des cassettes audio et des vidéocassettes piratées, la cantopop ainsi que sa passion pour la musique rap et la culture hip-hop. Ces vidéos montrent des personnes tout à fait ordinaires : l'artiste les a filmées telles qu'elles dansent sur la musique hip-hop dans l'espace public et qu'elles transforment ainsi trottoirs, vitrines et parkings en scènes improvisées.

Les vidéos tournées à Fukuoka, Canton, New York, Shanghai et Sydney témoignent de la manière dont la culture s'exporte dans le monde entier et est réinterprétée au sein de différents contextes urbains partout sur la planète. Dans son esthétique lo-fi et les coupes rythmiques, l'idée du sampling se reflète dans la musique ; il s'agit d'une pratique courante dans le hip-hop, où des fragments hétérogènes sont assemblés afin de créer des associations inattendues, vibrantes. Dans ces vidéos, les paysages urbains deviennent des lieux ludiques propices à l'invention de soi, tandis que le caractère hybride, improvisé de la culture mondiale contemporaine est mis en avant. Dans *Hip Hop: New York* (2006) et *Hip Hop: Sydney* (2024), Cao Fei se concentre volontairement sur les enclaves de la diaspora chinoise dans ces deux villes et capte leur énergie obstinée, subversive ainsi que leur esprit rebelle.

La métaphore citadine se poursuit dans un autre espace de la salle avec *Cosplayers* (2004), une vidéo qui montre de jeunes passionnés de Cosplay – l'une des premières subcultures en Chine – dans la périphérie de Canton. Les protagonistes, qui incarnent des personnages de séries japonaises d'animes et de mangas populaires, posent au

milieu de bâtiments abandonnés et de villas inachevées en banlieue. *Cosplayers* saisit la gravité ludique d'une génération de jeunes chinois qui ont grandi avec et à travers l'internet. Cao Fei crée des images d'apparence irréelles et explore la manière dont des médias en réseau, à l'instar des jeux vidéo en ligne, se manifestent dans l'espace physique, tandis que les cosplayers imaginent leur environnement urbain et le revendiquent en même temps.

Premier étage

Après avoir exploré les espaces publics, les zones périphériques de la ville et ses habitant-es, l'exposition se poursuit au premier étage où elle se consacre aux industries qui ont hâté la croissance économique fulgurante de la Chine : la production accélérée de biens divers et leur commercialisation par de vastes chaînes logistiques. Les installations traduisent ces systèmes économiques en un environnement architectural dans lequel on voit les habituels véhicules de livraison pour le « dernier kilomètre » parcourir les villes chinoises aux côtés de sites de stockage et de rangées de lits superposés qui font référence aux infrastructures et aux conditions de vie ayant émergé autour du travail industriel.

Au cœur d'*Asia One* (2018) figure le premier centre logistique totalement automatisé du monde à Kunshan (province du Jiangsu, près de Shanghai). Dans des vidéos, photographies et installations, Cao Fei retrace la transformation de la Chine depuis son existence comme site de production low tech en un fournisseur mondial de logistique « smart » et d'intelligence artificielle (IA) de premier plan. *Whose Utopia* (2006), réalisé pendant un séjour de travail de l'artiste au sein de l'usine Osram dans le cadre du programme artistique de Siemens, revient sur la dimension humaine de la production. Présenté au sein d'une installation spécialement conçue pour lui, ce film accompagne les ouvrier-ères fuyant leur routine pour vivre leurs aspirations individuelles et ainsi conquérir momentanément un espace personnel au sein de l'environnement du travail à la chaîne.

Des installations comme *Hongxia* (2019–2023) et *MatryoshkaVerse* (2022) proposent une interprétation de la Chine contemporaine à la lumière de réalités historiques et géographiques ayant des répercussions jusqu'à aujourd'hui, tout en permettant de réfléchir à l'avenir. *Hongxia*, projet au long cours, s'ancre dans le théâtre vacant de Hongxia (Matin rouge) situé à Jiuxianqiao, un quartier de Pékin. Jadis, il servait de cinéma et de centre culturel au personnel d'un premier site d'industrie électronique – un ancêtre de la Silicon Valley consacré au développement du premier ordinateur chinois, des années 1950 jusqu'aux années 1960. Après l'arrêt des usines et la fermeture du théâtre, le terrain demeura largement intact durant des années. Entre 2015 et 2020, Cao Fei le métamorphose en un atelier hybride et un laboratoire de recherche. Les travaux

qui ont vu le jour dans le cadre de *Hongxia* font écho aux rêves utopiques issus du passé technologique de la Chine, afin de développer des visions conjecturales de l'avenir.

Dans *MatryoshkaVerse*, Cao Fei crée un monde de type métavers, en partie conjectural, dans lequel les lieux et les époques se fondent en un environnement fictionnel pluridimensionnel. Ce projet s'inspire de Manzhouli – une ville frontalière marquée par des reproductions d'éléments russes et soviétiques et par l'iconographie de la « matriochka » – et mêle ces références à des images irréelles.

Deuxième étage

Après les réalités économiques et industrielles de la Chine actuelle, l'exposition se penche ici sur un domaine plutôt spéculatif des mondes numériques. Elle présente de vastes environnements et installations à l'instar de *Duotopia Vol. 1* (2022) et *Duotopia Vol. 2* (2024), *Oz* (2022), ainsi qu'une sculpture de poulpe gonflable plus grande que nature.

Dans sa première construction architectonique numérique dans le métavers dénommée DUOTOPIA, Cao Fei vit sous la forme de l'avatar Oz. Elle a créé ce tout nouvel avatar dans Yuanbang Mega City, une plateforme de métavers développée par les entreprises technologiques chinoises Meta Media et Baidu. « Duo » signifie « beaucoup de » en mandarin. Les films *Duotopia* et *Oz* présentent des ébauches de mondes implantés dans un avenir indéterminé. Oz apparaît comme une créature hybride qui gomme les frontières entre formes organiques et technologiques, entre le naturel et l'artificiel. Contrairement à China Tracy, Oz est un être androgyne dont les traits non-humains et les extensions mécaniques reflètent notre monde envahi par la high-tech et les médias numériques. Machine-humain énigmatique, Oz se situe à un tournant du développement technologique. Face à l'intégration progressive de l'intelligence artificielle dans notre société numérisée, les humains doivent de toute urgence apprendre à se repérer dans la complexité d'un monde axé sur la technologie – et à façonner activement les possibilités de la numérisation.

Le projet *RMB City* a vu le jour à une époque marquée par l'omniprésence du techno-optimisme. Entre 2007 et 2011, Cao Fei et une équipe composée de programmeur-es et développeur-euses à Pékin RMB City ont créé une métropole chinoise virtuelle sur *Second Life*, une plateforme en ligne alors populaire sur laquelle des utilisateur-rices pouvaient interagir au sein d'environnements numériques communs. La ville de Cao Fei possédait une économie viable, un programme et même un-e maire. Aujourd'hui, *RMB City* est considéré comme un jalon des débuts de l'art internet. Cao Fei n'a pas eu peur de révéler les interdépendances de l'art (numérique) avec le système économique néolibéral mondial et de mettre en évidence l'opportunisme de l'industrie artistique

internationale. Traduit littéralement, le titre *RMB City* – dérivé de l'abréviation pour la monnaie chinoise le renmibi – signifie « ville de l'argent ». Pour Cao Fei, *Second Life* constituait l'incarnation numérique du développement urbain qu'elle vécut à cette époque. Dans *RMB City*, elle a créé une vision numérique et condensée du boom immobilier excessif survenu en Chine avec ses bulles et ses ralentissements soudains.

Parallèlement à la ville, Cao Fei a créé son premier avatar, China Tracy – une cyber-mère et cyber-PDG – qui apparaissait dans des talk-shows, animait des séances de feng shui et vendait aux enchères des terrains constructibles numériques à des acheteurs du monde réel. Conçue à l'origine comme un environnement vivant et jouable, l'œuvre existe aujourd'hui sous la forme de ruine numérique, accessible par un vol archivé à travers la ville d'origine ainsi qu'une série de vidéos.

Troisième étage

Au troisième étage, *Isle of Instability* (2020) montre la fille de Cao Fei qui tente, au moyen de l'imagination, de s'évader de la monotonie et de l'ennui engendrés par l'isolement durant la pandémie et les restrictions de contact imposées par les autorités. Assise devant un écran de télévision qui diffuse une plage blanche et une mer bleue, sous une plante d'intérieure, à côté d'un ventilateur simulant une brise marine, la fillette plonge dans un monde à part. Sur son « île », elle crée à l'aide de quelques jouets et objets du quotidien – des balles, des désinfectants et nettoyeurs – sa propre réalité dans un monde imaginaire fugace. *Isle of Instability* a été commandée par Audemars Piguet Contemporary en 2020.

À cet étage, les visiteur·euses sont invité·es à découvrir l'œuvre artistique de Cao Fei à partir d'une autre perspective. À travers une sélection de ses premiers travaux vidéo ainsi que des interviews et des photographies d'archive de ses premiers projets, l'Artist's Room propose un aperçu plus précis de l'évolution de son œuvre.