Cao Fei

Meta-mentary

Ich beschäftige mich mit der digitalen, virtuellen Welt, aber ich sorge mich auch um die realen Gefühle der Menschen.

I'm concerned about the digital virtual world, but I also care about the real feelings of human beings.

CAO FEI

Cao Fei
Meta-mentary

Mit *Meta-mentary* laden wir Sie ein, eine Ausstellung zu erleben, bei der die filmischen Bildwelten und das künstlerische Vokabular von Cao Fei Teil des Kunstbaus werden. Cao Fei gilt international als eine der wichtigen Vertreterinnen post-digitaler Kunst. Der Begriff des Post-Digitalen existiert seit Anfang der 2000er Jahre und benennt eine Kunst, deren Thema und wesentlicher Bestandteil die digitale Durchdringung unseres Alltags ist. Kunst wird aus dem Digitalen heraus gedacht und eignet sich dessen Strukturen und Charakteristika an.

Cao Fei wurde 1978 im chinesischen Guangzhou als Tochter einer Künstlerin und eines Künstlers geboren. 2001 schloss sie selbst ein Studium an der dortigen staatlichen Kunstakademie ab. Als Kind des Pearl River Delta wuchs sie in einer Gegend Chinas auf, die im Zentrum rasanten Wirtschaftswachstums und städtebaulicher Entwicklung stand. Popkultur, Computerspiele, Unterhaltungselektronik und neueste Technologien waren ihre Jugendgefährten. Seit 2006 lebt und arbeitet sie in Beijing.

In ihren Filmen, Fotos und begehbaren Multimedia-Installationen beschäftigt sich Cao Fei mit den wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Umbrüchen ihrer und unserer gemeinsamen Lebenswelt. Digitalisierung, Globalisierung, die Veränderung urbaner und vorstädtischer Strukturen und damit unserer Lebensräume sind Kern ihrer künstlerischen Arbeit. Ihr Augenmerk richtet sich darauf, wie wir Menschen leben, auf Entwicklungen um uns herum reagieren, uns ihnen anpassen oder sie aktiv in unser Leben einbeziehen. Für ihre Werke hält sich Cao Fei mitunter selbst mittels ihrer Avatare in der virtuellen Welt auf und dokumentiert ihre Wahrnehmung und Aneignung digitaler Realitäten in individueller Bildsprache und charakteristischen künstlerischen Räumen. Fünf Themenbereiche – im Heft durch doppelseitige Abbildungen aufgegliedert – leiten Sie durch das Forschungs- und Gedankenuniversum der Künstlerin.

Alle Projekte stehen durch wiederkehrende Thematik oder Figuren miteinander in Beziehung.

Auf die Suche nach dem Metaversum geht Cao Fei in ihrem Film *Metamentary,* der dieser Ausstellung den Titel gibt und an ihrem Beginn steht. Er startet mit der Frage „Wie komme ich ins Metaversum?“ und erforscht anhand von Interviews auf den Straßen chinesischer Städte verschiedene Meinungen zum Metaversum und dessen Angeboten für eine alternative Lebensrealität.

Der riesenhafte *Asia One Octopus* steht als Sinnbild für eine mit Intelligenz ausgestattete Mensch-Maschine und verkörpert unser Dasein zwischen organischem Wesen in der Realität und technisch gesteuertem Gerät in der Virtualität.

In *Cosplayers* dokumentiert Cao Fei das Hobby der Menschen, die mittels selbst gefertigter Kostüme die Identität von Animé-Figuren annehmen und sich temporäre Welten und Umgebungen schaffen, in denen sie sich aufhalten und miteinander agieren.

Generell sind Freizeitbeschäftigungen ein bedeutsamer Teil des Lebens in China. Soziales Miteinander und gemeinsame körperliche Betätigung, oftmals offiziell organisiert, sind deren Mittelpunkt. So wird mittels Spiel und Unterhaltung Zerstreuung betrieben, die von politischer Teilhabe ablenkt. In der Ausstellung kommt das Thema „Freizeit“ in Filmen wie *A Holiday* oder *MatryoshkaVerse* vor; es ist jedoch auch Gegenstand des Badmintonfeldes, das für unser Ausstellungspublikum aktiv benutzbar ist.
Sie sind jederzeit eingeladen, die Schläger in die Hand zu nehmen und mit Ihrer Begleitung oder anderen Besucher*innen Badminton zu spielen –
Wir wünschen Ihnen viel Spaß dabei!

Als Avatar Oz bewohnt Cao Fei *DUOTOPIA* – ihre erste architektonische Konstruktion im Metaversum. „Duo“ bedeutet auf Mandarin „viele“. Die beiden zugehörigen Filme *1st* und *2nd Edition* zeigen Entwürfe von in unbestimmter Zukunft gelegenen Traumwelten.

Cao Feis Trilogie *A Holiday*, *Isle of Instability*, *Still Alive* besteht aus Filmen, die sie während der Covid-Pandemie drehte. Die Null-Covid-Politik in China drang verschiedentlich in die Lebenswirklichkeit von Menschen und Familien ein: Berufliche und finanzielle Einbrüche, Homeschooling, Langeweile, Unterbrechungen von Entwicklung, medizinische Notfälle, sogar Tod sind Folgen, die zum Teil erst in Zukunft spürbar sein werden. Anhand verschiedener Porträts und menschlicher Nöte zwischen 2020 und 2022 zeichnet die Künstlerin Lebensfacetten während der Pandemie auf.

Eines ihrer Schlüsselwerke ist der Komplex *RMB City*. 2006 trat Cao Fei mit ihrem ersten Avatar China Tracy in die virtuelle Welt Second Life ein und gründete dort die fiktive Stadt *RMB City*. Daraus ergaben sich mehrere Filme und Einzelprojekte, die in der Ausstellung erlebbar sind.

Der letzte Ausstellungsteil fokussiert auf die Jahre der chinesisch-sowjetischen Verbrüderung zwischen 1949 und 1990. Fantastisches und Dokumentiertes, Erfindung und Realität, Digitales und Menschliches verbinden sich in *MatryoshkaVerse*, *Nova* und *Hongxia* zu surreal-dystopischen Bildern und origineller Ästhetik und werden in Filmen und einer umfassenden Installation erfahrbar.

Cao Feis Multimedia-Projekte bezeugen, wie wir Menschen mit der Schönheit und zugleich den Gefahren einer technisierten, globalisierten und hypervernetzten Welt zurechtkommen, und was diese an physischen und psychischen Auswirkungen auf uns hat. Die Künstlerin erforscht und zeigt, wie rapider gesellschaftlicher Wandel durch digitale Technologien noch beschleunigt wird und dadurch menschliche Erfahrungen bzw. das Selbstverständnis menschlichen Daseins im Innersten berührt und verändert werden. Ihre Werke changieren dabei zwischen Melancholie und Humor, zwischen Utopie und Dystopie, zwischen Schönheit und Horror.

Cao Fei war bei zahlreichen internationalen Ausstellungen vertreten: Shanghai Biennale 2004, Moskau Biennale 2005, Taipei Biennale 2006, Sydney Biennale 2006 und 2010, Istanbul Biennale 2007, Yokohama Triennale 2008, Venedig Biennale 2003, 2007 und 2015. Einzelausstellungen waren u.a. zu sehen am MoMA PS1, New York, 2016; Tai Kwun Contemporary, Hongkong, 2018; K21, Düsseldorf, 2018; Centre Pompidou, Paris, 2019; Serpentine Galleries, London, 2020; UCCA Center for Contemporary Art, Beijing, 2021; MAXXI Museo nazionale delle arti del XXI secolo, Rom, 2021; Pinacoteca de São Paolo 2023. 2024 erhielt sie den SCAD deFINE ART Preis.

In *Meta-mentary* we invite you to immerse yourself in an exhibition space transformed by Cao Fei's cinematic imagery and artistic vocabulary. Cao Fei is internationally recognized as one of the most important representatives of post-digital art. The term "post-digital" was coined in the early 2000s and refers to an art whose theme and essential component is the digital penetration of our everyday lives. Post-digital art originates in the digital and appropriates its structures and characteristics.

Cao Fei was born in Guangzhou, China, in 1978, as the daughter of two artists. She graduated from the local state art academy in 2001. As a child of the Pearl River Delta, she grew up in an area of China that was at the center of rapid economic growth and urban development. Pop culture, computer games, consumer electronics and the latest technologies accompanied her youth. She has lived and worked in Beijing since 2006.

In her films, photographs and walk-in multimedia installations, Cao Fei deals with the economic and societal upheavals in living conditions that affect her and all of us. Digitalization, globalization, the transformation of urban and suburban structures that determine our living environments are at the core of her artistic work. Based on her research, her questions focus on how the circumstances shape our lives as humans, on how we react to the developments around us and adapt to them or actively incorporate them into our lives. For her work, Cao Fei herself sometimes visits the virtual world using her avatars, and she documents her perception and appropriation of virtual realities in an unmistakable visual imagery creating distinctive artistic spaces. Five thematic areas guide you through the artist's universe of research and thought – subdivided in the booklet by double-page images. The projects are related to each other through recurring themes or characters.

Cao Fei goes in search of the metaverse in her film *Meta-mentary*, which gives this exhibition its title and marks its beginning. It starts with the question: "How do I get to the metaverse?" Interviews done on the streets of Chinese cities serve to explore opinions on the metaverse and the possibilities it offers as an alternative reality of life.

The giant *Asia One Octopus* stands as a symbol for a human-machine equipped with intelligence, embodying our existence between an organic being living in reality and a technically controlled device in virtuality.

In *Cosplayers*, Cao Fei documents the hobby of people who assume the identity of animé characters by means of self-made costumes and create temporary worlds and environments in which they reside and interact with one another.

Typically, leisure activities are an important part of life in China. The focus of these activities, often organized by the authorities, is on social interaction and joint physical activity. Games and entertainment are used to distract people from political participation. In the exhibition, the theme of "leisure" appears in films such as *A Holiday or Matryoshka Verse*; however, it is also manifest in the badminton court, which can be actively used by our visitors. You are invited to pick up the rackets at any time and play badminton with your companion or fellow visitors—we hope you enjoy it!

As the avatar *Oz*, Cao Fei inhabits *DUOTOPIA*—her first architectural construction in the metaverse. "Duo" means "many" in Mandarin. The two associated films *1st* and *2nd Edition* show designs of dream worlds set in an unspecified future.

Cao Fei's Trilogy—*A Holiday, Isle of Instability, Still Alive*—consists of films she made during the pandemic and the shutdown period. The "Zero-Covid" policy in China invaded the reality of people's and families' lives in many ways: Professional and financial slumps, homeschooling, boredom, interruptions of developments, medical emergencies, even death were among the consequences that in some cases will be felt only in the future. In various filmic portrayals and stories of human hardship from 2020 until 2022, the artist traces different realities of life during the Covid pandemic.

One of her key works is the *RMB City* complex. In 2006, Cao Fei entered the virtual platform Second Life with her first avatar, China Tracy, and founded the fictional RMB City. This resulted in several films and projects that are on display in the exhibition.

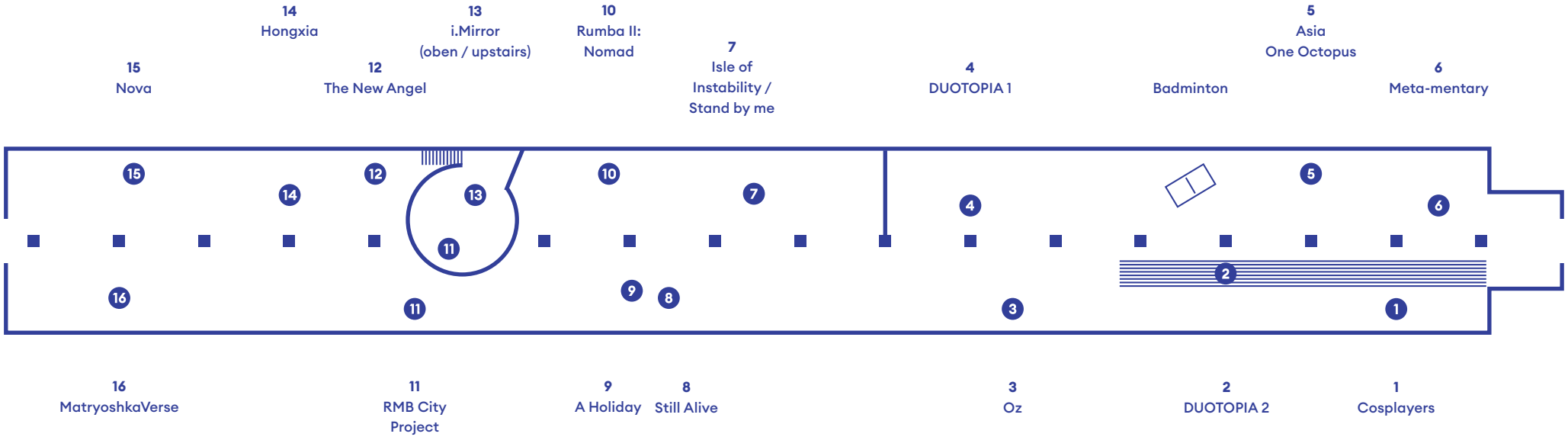
The last part of the show focuses on the years of close Sino-Soviet relations between 1949 and 1990. Fantastical and documented elements, invention and reality, digital and human are combined in *Matryoshka-Verse, Nova* and *Hongxia* to create surreal, dystopian images with their skillfully designed aesthetic. They can be experienced through films and a comprehensive installation.

Cao Fei's multimedia projects expose the ways we as humans cope with the beauty and at the same time with the dangers of a technologized, globalized and hyperconnected world and the physical and psychological effects it has on us. The artist explores and shows how rapid societal change is accelerated by digital technologies, thereby touching and changing human experience and the perception of self at its core. Her works oscillate between melancholy and humor, between utopia and dystopia, between beauty and horror.

Cao Fei's art has been featured in numerous international exhibitions: Shanghai Biennale 2004, Moscow Biennale 2005, Taipei Biennale 2006, Sydney Biennale 2006 and 2010, Istanbul Biennale 2007, Yokohama Triennale 2008, Venice Biennale 2003, 2007 and 2015. Selected solo exhibitions: MoMA PS1, New York, 2016; Tai Kwun Contemporary, Hong Kong, 2018; K21, Düsseldorf, 2018; Centre Pompidou, Paris, 2019; Serpentine Galleries, London, 2020; UCCA Center for Contemporary Art, Beijing, 2021; MAXXI Museo nazionale delle arti del XXI secolo, Rome, 2021; Pinacoteca de São Paolo 2023. In 2024 she was awarded the SCAD deFINE ART prize.

MatryoshkaVerse 07 (Detail), 2022

Ausstellungsplan
Exibition plan



如果元宇宙可以谈恋爱
Would you like to go the Metaverse

1 Cosplayers, 2004

Video / 9:12 min / Farbe, Ton

Cosplayers zeigt junge Menschen, die Figuren aus Comics, Filmen oder Videospielen originalgetreu nachahmen, indem sie sich deren Kostüme, Accessoires und besondere Verhaltensweisen aneignen. Der Begriff „Cosplay“ setzt sich zusammen aus den englischen Wörtern „costume“ und „play“ (wörtlich: Kostümspiel).

Durch die temporäre Kostümierung nehmen die Cosplayer die Identität ihrer Figuren an und verschmelzen mit den Charakteren. Sie machen sich den urbanen Raum zu eigen, indem sie gemeinsam mit anderen Cosplayern die Grenzen des gewöhnlichen Alltags sprengen. So erkunden sie ihre eigenen Körper, aber auch die Gesellschaft, die sie durch ihre Interventionen und Erscheinungen im Alltag mit ihrem Eskapismus konfrontieren. Fantasievoll und friedlich stellen sie Kampfszenen nach, zeigen Tricks oder posieren; der städtische Raum wird zur Bühne und zugleich zu ihrem Zufluchtsort der Imagination.

Cosplayer, so die Künstlerin, „[...] erhoffen sich durch ihre Kostümierung wahre magische Kräfte, die es ihnen ermöglichen, die Realität zu transzendieren und sich über alle weltlichen und profanen Belange zu erheben.“ Sie leben ihre Fantasie, bis sie wieder in die Nüchternheit des Alltags zurückgeworfen sind. Der Film zeigt mithin eine eskapistische, reziproke Konfrontation des Alltäglichen und Außergewöhnlichen, eine Zusammenführung zweier Welten. Die filmische Umsetzung wird durch ästhetische Ausdrucksformen, die sich typischerweise in Adventure-Computerspielen finden, Third-Person-Perspektive sowie akustische Details wie Umgebungsgeräusche, Schritte und Rascheln erweitert.

◄
Meta-mentary, 2022

Cosplayers, 2004

Video / 9:12 min / Color, sound

Cosplayers shows young people who faithfully imitate characters from comics, films or video games by donning their costumes and accessories and adopting their typical behavior. The term “cosplay” is made up of the English words “costume” and “play.”

By temporarily dressing up, cosplayers take on the identity of their characters and merge with them. Together with other cosplayers they make the urban space their own by pushing the boundaries of everyday life. In this way, they explore their own bodies but also society, which they confront with their escapism through their interventions and appearances in everyday life. Imaginatively and peacefully, they re-enact fight scenes, perform tricks or pose; the urban space becomes their stage and at the same time a sanctuary for their imagination.

Cosplayers, according to the artist, “[...] expect their costumes will grant them true magical power, enabling the wearer to transcend reality and put themselves above all worldly and mundane concerns.” They live out their fantasies until they are thrown back into the sobriety of everyday life. The film thus shows an escapist, reciprocal confrontation between the everyday and the extraordinary, a merging of two worlds. The cinematic realization is enhanced by aesthetic forms of expression typically found in adventure computer games, third-person perspective, and acoustic details such as ambient noises, footsteps and rustling.

Was kommt nach dem Körper?

What comes after the body?

❷ DUOTOPIA – 2nd Edition, 2024

Multimedia-Installation / 3D-Rendering-Video / 5:15 min / Farbe, Ton
Beauftragt von Meta City

DUOTOPIA – 2nd Edition ist Cao Feis zweite architektonische Kreation im Metaversum. Es handelt sich dabei um eine gemeinschaftsbasierte virtuelle Stadtplanung und Stadtkonstruktion. Sie funktioniert innerhalb der Yuanbang-App, die für eine Metaverse-Community angelegt ist, derzeit allerdings ausschließlich für chinesische Mobilfunknutzer*innen funktioniert. *DUOTOPIA – 2nd Edition* folgt auf die hier ebenso zu sehende *DUOTOPIA – 1st Edition*, Cao Feis erste eigenständige architektonische Schöpfung im Metaversum.

DUOTOPIA—2nd Edition, 2024

Multimedia installation / 3D-Rendering-Video / 5:15 min / Color, sound
Commissioned by Meta City

DUOTOPIA—2nd Edition is Cao Fei's second architectural creation in the metaverse. It combines community-based virtual urban planning and city construction. A feature within the Yuanbang app, it is designed as a metaverse community, but is currently only available for download for Chinese mobile phone users. *DUOTOPIA—2nd Edition* is a follow-up to *DUOTOPIA—1st Edition*, Cao Fei's first independent architectural creation in the metaverse, which can also be seen here.

3 Oz, 2022

Zweikanal-Videoinstallation / 1:36 min / Farbe, Ton / Musik: Ma Haiping

Oz 01, 2023

Digitaldruck auf Diasec / 200 x 145 cm

Oz 02, 2022

Digitaldruck auf Diasec / 200 x 145 cm

Oz 05, 2023

Digitaldruck auf Diasec / 145 x 200 cm

In der Schwerelosigkeit des weiten Raums, in dem das Morgenrot eines fernen Sterns eine warme Atmosphäre schafft, schwebt ein faszinierendes Mischwesen. Es ist Cao Feis zweiter Avatar namens *Oz* (nach China Tracy, ihrem Avatar in Second Life, der uns in der Installation *RMB City* begegnet). Mit ihm hält sie sich in *DUOTOPIA* auf, ihrer ersten architektonischen Konstruktion im Metaversum. Seinen Unterleib bilden sechs dunkelviolette Tentakel, von denen vier durch maschinelle Bauteile wie Prothesen zusammengesetzt sind. Oz' menschlicher Oberkörper ist von einem grauen Oberteil bedeckt, aus dem sich einzelne kleine Tentakel schlängeln. Das Gesicht ist von filigranen Linien symmetrisch durchzogen. An seinem Hinterkopf befinden sich metallische Platten.

Oz begegnet uns als hybrides Geschöpf, das die Grenzen zwischen organischer und technischer Form, zwischen Natürlichem und Artifiziellem auflöst. Im Gegensatz zu China Tracy ist Oz ein androgynes Wesen, in dem sich, durch seine nicht-menschlichen Merkmale und maschinellen Ergänzungen, unsere technisierte und digitalisierte Welt widerspiegelt. Als rätselhafte Mensch-Maschine steht Oz an einem Wendepunkt technologischer Entwicklung. Die fortschreitende Integration von Künstlicher Intelligenz in unsere digitalisierte Gesellschaft macht es für die Menschen unumgänglich, sich in der Komplexität der technologiegetriebenen Welt zurechtzufinden und die Möglichkeiten der Digitalisierung zu gestalten.

Oz, 2022

Dual-screen video installation / 1:36 min / Color, sound / Music: Ma Haiping

Oz 01, 2023

Inkjet print on diasec / 200 x 145 cm

Oz 02, 2022

Inkjet print on diasec / 200 x 145 cm

Oz 05, 2023

Inkjet print on diasec / 145 x 200 cm

A fascinating hybrid creature floats in the weightlessness of the vast space, in which the dawn of a distant star creates a warm atmosphere. It is Cao Fei's second avatar called *Oz* (after China Tracy, her avatar in Second Life, which we encounter in her installation *RMB City)*. She is staying with it in *DUOTOPIA*, her first architectural construction in the metaverse. The lower part of his body consists of six dark purple tentacles, four of which are assembled like prostheses and include mechanical components. Oz's human upper body is clothed in a gray sweater, from which individual small tentacles protrude. Its face is symmetrically criss-crossed by shiny, filigree lines. There are metallic plates on the back of its head.

We encounter Oz as a hybrid creature that dissolves the boundaries between organic and technical form, between the natural and the artificial. In contrast to China Tracy, Oz is an androgynous character in which our mechanized and digitized world is reflected through its non-human features and machine-like additions. As an enigmatic human-machine, Oz stands at a turning point in technological development. The ongoing integration of artificial intelligence into our digitized society makes it imperative for humans to navigate the complexities of the technology-driven world and to shape the opportunities offered by digitalization.

4 DUOTOPIA – Ist Edition, 2022

Multimedia-Installation / 3D-Rendering-Video / 2:40 min / Farbe, Ton
Beauftragt von Meta City

DUOTOPIA 03, 2023

Digitaldruck auf Diasec / 200 x 145 cm

In unendlichen Weiten des Raums schwebt in *DUOTOPIA – Ist Edition* kopfüber ein metallisch-glänzender, technoider Oktopus. An ihm haften – durch ein Fehlstück vom Leib abgetrennt – seine beweglichen Tentakel. Seine Gestalt erinnert auch an eine geöffnete Hand oder Hand-Prothese, womit sich eine Dualität von Organischem und Mechanischem öffnet. Über den Tentakel bzw. Fingern ragt ein konstruiertes, futuristisches Gebilde aus architektonischen Strukturen auf. Es erinnert an eine Skyline. Ein rotierender, offener Ring umfasst das Konstrukt; seine Seiten ähneln Fassaden von Reihenhäusern. Ein pinker Schriftzug verkündet „Coming Soon". Ein roter Stern schließt das Gebilde ab. Drei Quallen umschweben den Komplex, an dessen oberer Fassade in grellen Buchstaben der Neologismus „Duotopia" leuchtet. Er setzt sich zusammen aus duō 多 (Mandarin für *viele*) und der altgriechischen Wortendung -topos τόπος (*Ort, Raum*) und beschreibt somit eine Vielheit vorstellbarer und möglicher Orte und Räume. *DUOTOPIA* ist Cao Feis erste eigenständige architektonische Konstruktion im Metaversum. Mit ihrem Avatar Oz hält sie sich dort auf.

Das Rot des Sonnenaufgangs färbt die Szenerie in warmes Licht und erzeugt eine hoffnungsvolle Atmosphäre und Aufbruchstimmung. Sphärisch-elektronische Klänge begleiten eine Stimme aus dem Off, die Passagen aus Filippo Tommaso Marinettis Futuristischem Manifest von 1909 spricht:
„Wir stehen auf dem äußersten Vorgebirge der Jahrhunderte! Warum sollten wir zurückblicken, wenn wir die geheimnisvollen Tore des Unmöglichen aufbrechen wollen? Zeit und Raum sind gestern gestorben. Wir leben bereits im Absoluten, denn wir haben schon die ewige, allgegenwärtige Geschwindigkeit erschaffen. Wir erklären, dass die Herrlichkeit der Welt um eine neue Schönheit bereichert wurde: die Schönheit der Geschwindigkeit."

DUOTOPIA—Ist Edition, 2022

Multimedia installation / 3D rendering video / 2:40 min / Color, sound
Commissioned by Meta City

DUOTOPIA 03, 2023

Inkjet print on diasec / 200 x 145 cm

In *DUOTOPIA—Ist Edition*, a shiny, metallic, technoid-looking octopus floats upside down in the infinite expanse of space. Clinging to it—separated from its body by a missing piece—are its flexible tentacles. Its shape is also reminiscent of an open hand or a prosthetic hand, opening up a duality of the organic and the mechanical. A constructed, futuristic feature consisting of architectural structures, reminiscent of a skyline, towers above the tentacles or fingers. A rotating open ring, whose sides resemble the façade structures of terraced houses, surrounds the construction. Pink letters announce "Coming Soon." A red star tops off the structure; three jellyfish float around the complex, on the upper façade of which the neologism "Duotopia" shines in bright letters. It is composed of the Mandarine duō 多 (much, many) and the ancient Greek word ending topos, τόπος (place, space) and thus describes a multitude of imaginable and possible places and spaces. *DUOTOPIA* is Cao Fei's first independent architectural construction in the metaverse. She stays there with her avatar Oz.

The warm light of dawn creates a hopeful mood, an atmosphere of departure. Spherical electronic sounds accompany an off-screen voice quoting passages from Filippo Tommaso Marinetti's Futurist Manifesto of 1909:
"We are on the extreme promontory of the ages! Why look back since we must break down the mysterious doors of Impossibility? Time and Space died yesterday. We already live in the Absolute for we have already created the eternal speed. We declare that the splendor of the world has been enriched by a new beauty: the beauty of speed."

5 Asia One Octopus, 2024

Nylon

Der Oktopus ist ein Protagonist aus Cao Feis Film *Asia One* (2018). Er agiert hier als *spiritus rector* des ersten Teils unserer Ausstellung.

Der fiktionale Film *Asia One* spielt in einem automatisierten Warenlager und Logistikzentrum am Rande von Shanghai. Neben einem Roboter sind die einzigen menschlichen Angestellten ein Mann und eine Frau, die je einer einsamen, eintönigen Arbeitsroutine nachgehen und zunächst wenig Notiz voneinander nehmen. Nach und nach entspinnt sich jedoch eine liebevolle Beziehung zwischen ihnen; menschliches und KI-Bewusstsein beginnen miteinander zu verschmelzen und automatisierte Vorgänge werden mit emotionaler Fantasie versehen. Der Film ist die hyperreale Vision einer nahen Zukunft und der Auswirkungen von Technologie, rasantem Wirtschaftswachstum und Globalisierung auf die Gesellschaft.

Als Sinnbild einer Intelligenz jenseits menschlicher Emotion taucht im Film ein riesenhafter Oktopus auf. Er steht für die mit Künstlicher Intelligenz ausgestattete Mensch-Maschine. Tatsächlich sind Kraken außergewöhnlich intelligente, lernfähige und neugierige Tiere. Äußerlich lassen sie mit ihren acht Tentakeln, den Saugnäpfen und der ausdrucksvollen Physiognomie samt wachen Augen zwar an Außerirdische denken; jedoch haben sie enge Bezüge zu irdischen Lebewesen. Sie verfügen über ein Kurz- und Langzeitgedächtnis, schlafen und träumen sogar. Ihre Intelligenzleistungen verblüffen. In Experimenten stellte sich heraus, dass sie Denksportaufgaben problemlos lösen, sich bestimmte Signale merken und sogar komplexe Vorgänge bewerkstelligen können, wie z.B. Gläser mit Schraubverschluss öffnen, da die meisten ihrer Nervenzellen in den Armen sitzen. Die Tiere verstehen Zusammenhänge, erkennen Menschen individuell und können sogar entscheiden, ob sie diese sympathisch finden oder nicht. Was sie allerdings von Wirbeltieren unterscheidet, ist die fehlende Fähigkeit zu sozialem Zusammenleben – ein Risiko auch innerhalb menschlicher Gemeinschaften als Resultat digitaler und virtueller Beschleunigung.

Der Oktopus als Personifikation der Mensch-Maschine begegnet uns im Werk von Cao Fei kontinuierlich wieder – so auch in dieser Ausstellung in den Filmen *DUOTOPIA* und *Oz*.

Asia One Octopus, 2024

Nylon

The Octopus is a protagonist from Cao Fei's film *Asia One* (2018). It acts as *spiritus rector* in the first part of our exhibition.

The fictional film *Asia One* is set in an automated warehouse and logistics center on the outskirts of Shanghai. Apart from a robot, the only human employees are a man and a woman, who each follow a lonely, monotonous work routine and initially take little notice of each other. Gradually, however, a loving relationship develops between them; human and AI consciousness begin to merge, and automated processes are imbued with emotional fantasy. The film is a hyperreal vision of the near future and the impact of technology, rapid economic growth, and globalization on society.

A giant octopus appears in the film as a symbol of an intelligence beyond human emotion. It stands for the human-machine equipped with artificial intelligence. Octopuses are in fact exceptionally intelligent, trainable, and curious animals. Outwardly, they may look like aliens with their eight tentacles, suction cups and expressive physiognomy complete with alert eyes, but they are closely related to earthly creatures. They have short- and long-term memory, they sleep and even dream. Their intelligence is astounding. Experiments have shown that they can easily solve brain teasers, remember certain signals, and even carry out complex tasks, such as opening jars with screw caps as most of their nerve cells are found in their arms. The animals understand relationships, recognize people individually and can even decide whether they like them or not. What sets them apart from vertebrates, however, is their lack of ability to live together socially—a risk that also arises within human communities as a result of digital and virtual acceleration.

The octopus as a human-machine personification is a recurring theme in Cao Fei's work—as in the films *DUOTOPIA* and *Oz* in this exhibition.

6 Meta-mentary, 2022

Multimedia-Installation / HD-Video / 28:17 min / Farbe, Ton

„Ich möchte ins Metaversum" lautet die Spracheingabe in eine Navigationssoftware zu Beginn von *Meta-mentary*. In Anlehnung an Smartphone-Displays ist das Video im Hochformat gefilmt und präsentiert. Cao Feis Erkundigungen beginnen in einem Taxi. Auf ihrem Weg ins „Metaversum" interviewt die Künstlerin verschiedene Personen, die sie zufällig im Alltag der Straßen von Beijing und anderen chinesischen Städten trifft. Sie stellt ihnen Fragen zur Verfasstheit des Metaversums, zu seinem Potential, seinen Bestandteilen, Herausforderungen und Möglichkeiten. Diese Fragen und Antworten ergeben ein Bild, in dem sie das Analoge und Digitale, Authentizität und Reproduktion sowie die Grenzen und Überschneidungen des realen und virtuellen Raums hinterfragt. Zugleich lädt sie ein zur Reflexion über den Einfluss der digitalen Revolution auf unsere Identität, Emotionen und Bedürfnisse sowie unseren Gemeinschaftssinn, unsere sozialen Beziehungen und Interaktionen.

Cao Feis Streifzug durch die Straßen führt sie zu einer *Metaverse Demonstration Mall*, die sich in einem abgelegenen Hinterhof befindet und ausschließlich für Mitglieder zugänglich ist. Angesichts der vielschichtigen Welt, in der sich Realraum und virtuelle Räume immer stärker miteinander verflechten und ergänzen, stellt die Künstlerin heraus, dass jedes Individuum selbst über seine Partizipation und Interaktion mit den verschiedenen Welten entscheiden soll. Erwartungshaltungen und eine gewisse Skepsis seien wichtig für einen integrativen Umgang mit den Potentialen beider Welten.

Meta-mentary, 2022

Multimedia installation / HD video / 28:17 min / Color, sound

"I want to go to the metaverse," such is the voice input into a navigation software at the beginning of *Meta-mentary*. Like on smartphones, the video is filmed and presented in the portrait mode. Cao Fei's explorations begin in a cab. On her way to the "metaverse," the artist interviews various people she meets by chance on the streets of Beijing and other Chinese cities. She asks them questions about the condition of the metaverse, its potential, its components, challenges, and possibilities. These questions and answers result in a picture in which she brings into question the analog and the digital, authenticity and reproduction as well as the boundaries and overlaps of real and virtual space. At the same time, she invites us to reflect on the influence of the digital revolution on our identity, emotions and needs, as well as our sense of community, social relationships, and interactions.

Cao Fei's foray leads her to a *Metaverse Demonstration Mall*, which is located in a secluded backyard and only accessible to members. Considering our complex world, in which real and virtual spaces are becoming increasingly intertwined and complementary, the artist emphasizes that everyone should decide for themselves how to participate and interact with the different worlds. Attitudes, not least a certain skepticism, are essential to an integrative handling of the potential of both worlds.

Bewegen Technologien uns oder wir sie?

Do technologies move us or do we move them?

三分的一个
of the second part of

Die Filme *A Holiday*, *Still Alive* und *Isle of Instability* (mit *Singapore Daily* und *Stand by Me*) dokumentieren Erfahrungen und Erlebnisse die Cao Fei, ihre Familie und Freunde während der Covid-19-Pandemie in Singapur und Beijing gemacht haben.

7 Isle of Instability / Singapore Daily, 2020

Multimedia-Installation / HD-Video / 10:01 min / Farbe, Ton
Beauftragt von Audemars Piguet Contemporary

Hier sind zwei Video-Arbeiten simultan nebeneinander zu sehen. *Isle of Instability* zeigt die Tochter von Cao Fei. Sie entflieht spielerisch der Monotonie und Langeweile der Isolation, die sich durch die während der Pandemie verhängten Kontaktverbote einstellten. Vor einem Fernseher, der weißen Strand und blaues Meer zeigt, unter einer Zimmerpflanze und neben einem Ventilator, der die Meeresbrise imitiert, taucht das Mädchen in ihre eigene Welt ein. Auf ihrer „Insel der Instabilität“ schafft sie sich durch Kreativität, spärliche Spielsachen und Alltagsgegenstände wie Bälle, Desinfektions- und Reinigungsmittel, ihre eigene Geschichte, ihre Flucht vor der einsamen Realität in die Welt der Vorstellungskraft und grenzenlosen Freiheit. Auf dem zweiten Bildschirm wird das menschenleere Singapur während der Pandemie gezeigt, wo die Künstlerin mit ihrer Familie zunächst festgehalten war. Nur vereinzelt sieht man Menschen, die sich durch Masken geschützt und strenge Abstandsregeln voneinander entfernt dem neuen Alltag fügen.

7 Stand by Me, 2022

Video / 6:12 min / Farbe, Ton

Während der Pandemie waren die Botanischen Gärten von Singapur der Lieblings- und Zufluchtsort von Cao Fei und ihrer Familie. Hier konnten sie die Blumen, Insekten, Vögel, Schildkröten und Menschen beobachten, während keine anderen sozialen Aktivitäten möglich waren. In dieser Zeit traf Cao Fei auf einen einsamen Tänzer im Rhythmus der Musik aus seinem Kopfhörer. Zu einer chinesischen Interpretation von „Stand by Me“ tanzt er für sich selbst und mit seiner eigenen Lebensfreude bis zur Erschöpfung.

◄
A Holiday, 2022

8 Still Alive, 2023

Multimedia-Installation / HD-Video / 13:05 min / Farbe, Ton

In *Still Alive* begleitet und dokumentiert Cao Fei ihre Mutter während der Trauer um ihren zweiten Ehemann, Cao Feis Stiefvater. Er starb an einer Corona-Infektion. Der Film zeigt Szenen des Abschiednehmens am Sterbebett, die Beerdigung, und die Trauerbewältigung der Mutter während verschiedener Rituale des Ahnenkults. In ihrer Wohnung ist ein blumengeschmückter Altar aufgebaut, Opfergaben und Räucherstäbchen sind zu sehen. Auch das Verbrennen von Papiergeld, sogenanntes Schicksalsgeld, sowie schriftliche Wünsche für die Verstorbenen werden als Opfergabe im Daoismus in China dargebracht. Beides soll mit in die andere Welt übergehen.

9 A Holiday, 2022

Multimedia-Installation / HD-Video / 88:25 min / Farbe, Ton

Die Installation *A Holiday* lädt in eine Camping-Situation ein. Der zugehörige Film wurde 2022 in Beijing gedreht, als sich die Menschen während der Covid-Pandemie nach alternativen Freizeitaktivitäten umsahen. Aufgrund der Null-Covid-Politik waren für unbestimmte Zeit Zusammenkünfte untersagt, Restaurants geschlossen und Reisen unmöglich. Der Aufenthalt in Parks war beliebt; die Naherholungsgebiete boten der Stadtgesellschaft die Möglichkeit für Austausch, Sport und Bewegungsfreiheit. Das Naturbedürfnis derjenigen, die unter Ausgangssperren und Kontaktverboten litten, konnte hier gestillt werden. Eine Illusion jedoch, die von Aufsichtspersonen gestört wird, die Picknicks auf Grünflächen auflösen und von Schildern, die auf Corona-Restriktionen hinweisen.

The videos *A Holiday*, *Still Alive* and *Isle of Instability* (with *Singapore Daily* and *Stand by me*) document the experiences Cao Fei, her family and friends in Singapore and Beijing had during the Covid-19 pandemic.

Isle of Instability / Singapore Daily, 2020

Multimedia installation / HD Videos / 10:01 min / Color, sound
Commissioned by Audemars Piguet Contemporary

Here you can see two video works simultaneously side by side. *Isle of Instability* features Cao Fei's daughter. She playfully escapes the monotony and boredom of isolation brought about by the contact restrictions imposed during the pandemic. In front of a television showing a white sandy beach and blue sea, under a houseplant and next to a fan simulating a sea breeze, the girl immerses herself in her own world. On her „isle of instability," she uses creativity, sparse toys and everyday objects such as balls, disinfectant and cleaning products to create her own story, her escape from a lonely reality to a world of imagination and boundless freedom. The second screen shows the city of Singapore deserted during the pandemic; it is where the artist and her family were confined. Only a few people can be seen, who are adapting to the new everyday life, protected by masks and distanced by strict social distancing rules.

Stand by Me, 2022

Video / 6:12 min / Color, sound

During the pandemic, the Singapore Botanic Gardens were a favorite place and sanctuary of Cao Fei and her family. Here they could observe flowers, insects, birds, turtles and people while no other social activities were possible. During this time Cao Fei also met a lone dancer to the rhythm of the music from his headphones. To a Chinese interpretation of „Stand by Me," he dances by himself and with his own joie de vivre until he is exhausted.

Still Alive, 2023

Multimedia installation / HD video / 13:05 min / Color, sound

In *Still Alive*, Cao Fei accompanies and documents her mother mourning the death of her second husband, Cao Fei's stepfather. He died of a Covid-19 infection. The film shows scenes of saying goodbye at the deathbed, the funeral, and accompanies her mother coping with her grief during various ancestor worship rituals. An altar decorated with flowers is set up in her apartment, offerings and incense sticks are laid out. The burning of paper money, so-called fate money, and written wishes for the deceased are also offered as sacrifices in Daoism in China. Both are said to accompany the dead into the other world.

A Holiday, 2022

Multimedia installation / HD video / 88:25 min / Color, sound

The installation *A Holiday* introduces you to a camping situation. The accompanying film was shot in Beijing in 2022 during the Covid-19 pandemic while people sought alternative leisure activities. Under the terms of China's zero-covid policy gatherings were prohibited indefinitely, restaurants were closed and travel impossible.

Spending time in parks was popular; the local recreation areas offered urbanites opportunities for exchange, sports, and free movement. The longing to spend time in nature of people who suffered under curfews and contact bans could be satisfied here. An illusion, that was, however, disturbed by supervisors breaking up picnics on the lawns and signs pointing out Covid restrictions.

10 Rumba II: Nomad, 2015

Multimedia-Installation / HD-Video / 14:16 min / Farbe, Sound

Rumba II: Nomad dokumentiert den rasanten Prozess der Urbanisierung und Gentrifizierung Beijings, der durch enorme Landflucht in die meist attraktiveren Städte beschleunigt wird. Dabei verwischen die Grenzen zwischen der Stadt und ihren Rändern – ein Prozess, der vielerorts in chinesischen Megacities beobachtet werden kann. Cao Fei drehte *Rumba II: Nomad* in Xiaochenge Zhuang, der Gegend ihres Ateliers, die dem Erdboden gleich gemacht wurde. Ein Trümmerfeld aus Schutt, Ziegeln und zurückgelassenem Mobiliar breitet sich in der Nähe neuer Hochhäuser aus. Traditionelle, einstöckige Ziegelsteinbauten mit geschwungenen Dächern müssen Neubauvierteln weichen. Neben in Staub gehüllten Abrissbaggern, suchen und sortieren Menschen noch brauchbares Baumaterial. Mehrere Staubsaugerroboter kämpfen sich orientierungslos durch die Trümmer. Sie sammeln die Asche und den Schutt des zerstörten Stadtrands ein – die Überreste der unaufhaltsamen, dynamischen Stadtentwicklung als allgegenwärtige Realität des Landes. Diese Überreste werden zum Bild für die unausweichliche Modernisierung unserer Gegenwart.

Rumba II: Nomad, 2015

Multimedia installation / HD video / 14:16 min / Color, sound

Rumba II: Nomad documents the rapid process of urbanization and gentrification in Beijing, which is being accelerated by an enormous exodus from rural areas to the usually more attractive cities. This blurs the boundaries between the city and the suburbs—a process that can be observed in many Chinese megacities. Cao Fei shot *Rumba II: Nomad* in Xiaochenge Zhuang, the neighborhood of her studio, which was razed to the ground. An expanse of rubble, bricks and abandoned furniture spreads out near new high-rise buildings. Traditional, single-storied brick buildings with curved roofs had to make way for new buildings. Next to excavating machines shrouded in dust, people collect and sort usable building materials. Several robot vacuum cleaners struggle disoriented through the rubble. They collect the ashes and dust of the destroyed outskirts of the city—the remains of the unstoppable, dynamic urban development as an omnipresent reality of the country. These remnants become an image for the inevitable modernization of our present.

Wie entsteht Einsamkeit?

How does loneliness arise?

和谐社会

11 RMB City Projekt, 2007 – 2012

RMB City: A Second Life City Planning, 2007: Video / 5:57 min / Farbe, Ton

RMB City Opensim, 2012: Spiel, basierend auf einer Kopie von RMB City mit OpenSimulator

Live in RMB City, 2009: Video / 24:50 min / Farbe, Ton

Tonight Live Interview with China Tracy (SLCN.TV), 2009: Video / 56:55 min / Farbe, Ton

Intellectual Marathon in RMB City, 2012: Video / 14:47 min / Farbe, Ton

RMB City ist eine fiktive chinesische Stadt, die Cao Fei in der Online-Welt Second Life gegründet hat. RMB City wurde 2009 öffentlich zugänglich gemacht und blieb bis 2011 aktiv. Anschließend beendete die Künstlerin das Projekt. Während die Stadt bestand, zog sie eine breite virtuelle Gemeinschaft innerhalb von Second Life an – vor allem auch wegen verschiedener Kunstprojekte und Veranstaltungen, die dort stattfanden. So hatte z.B. das UCCA Museum in Beijing dort ein virtuelles Gebäude. Aus den verschiedenen Projekten, die in RMB City stattfanden entwickelte Cao Fei eine Reihe von Videoarbeiten – eine Auswahl ist hier zu sehen: Die Projektion *RMB City: A Second Life City Planning* zeigt die Entstehung und Entwicklung der Stadt. Sie fügt sich collageartig aus Versatzstücken von Architektur und Sehenswürdigkeiten, vornehmlich in Beijing bzw. China, zusammen: Rem Koolhaas' CCTV Tower – die Sendezentrale von China Central Television – ist ebenso zu erkennen wie das „Vogelnest" genannte Stadion, das Herzog & de Meuron gemeinsam mit Ai Weiwei für die Olympischen Spiele 2008 geplant haben und das hier halb im Meer versunken ist. Auch das New Yorker Guggenheim Museum ist zu sehen. Den Eingang zur Installation bildet ein Empfangstresen, auf dem das *RMB City Opensim* Spiel installiert ist. Es beinhaltet dieselben Bilder wie der Film und ist als Offline-Spielerlebnis konzipiert. Die drei Filme an der gegenüberliegenden Wand zeigen verschiedene Projekte, die in Second Life mit Bezug zu RMB City stattgefunden haben: In *Live in RMB City* zeigt und erklärt China Tracy ihrem neugeborenen Sohn China Sun das Leben in der virtuellen Stadt. In *Tonight Live Interview with China Tracy (SLCN.TV)* gibt sie in der Second-Life-Talkshow von Paisley Beebe ein Interview zur Entstehung der Stadt und weiteren geplanten Projekten darin. *Intellectual Marathon in RMB City* lässt uns an einem fiktiven Gespräch zwischen China Tracy, dem Kurator Hans-Ulrich Obrist, Mao, Laotse und Karl Marx teilnehmen, die ihre verschiedenen Ideen diskutieren.

◄
RMB City: A Second Life City Planning, 2007

RMB City Project, 2007—2012

RMB City: A Second Life City Planning, 2007: Video / 5:57 min / Color, sound

RMB City Opensim, 2012: Single-player game, based on a copy of RMB City using OpenSimulator

Live in RMB City, 2009: Video / 24:50 min / Color, sound

Tonight Live Interview with China Tracy (SLCN.TV), 2009: Video / 56:55 min / Color, sound

Intellectual Marathon in RMB City, 2012: Video / 14:47 min / Color, sound

RMB City is a fictitious Chinese city founded by Cao Fei in the online world Second Life. RMB City was made publicly accessible in 2009 and remained active until 2011. The artist then ended the project. While the city existed, it attracted a broad virtual community within Second Life—mainly due to various art projects and events that took place there. For example, the UCCA Museum in Beijing had a virtual building there. From the various projects that took place in RMB City, Cao Fei developed a series of video works—a selection can be seen here: The projection *RMB City: A Second Life City Planning* shows the creation and development of the city. It is a collage of set pieces of architecture and sights, primarily in Beijing and China: Rem Koolhaas' CCTV Tower, the broadcasting headquarters of China Central Television, is recognizable as is the stadium called the "Bird's Nest," which Herzog & de Meuron planned together with Ai Weiwei for the 2008 Olympic Games, and which is half-submerged in the sea here. The New York Guggenheim Museum can also be seen. The entrance to the installation is marked by a reception desk on which the *RMB City Opensim* Game is installed. It contains the same images as the film and is designed as an offline gaming experience. The three films on the opposite wall show various projects that took place in Second Life with reference to RMB City: In *Live in RMB City*, China Tracy shows and explains life in the virtual city to her newborn son China Sun. In *Tonight Live Interview with China Tracy (SLCN.TV)* she gives an interview on Paisley Beebe's Second Life talk show about the creation of the virtual city and other projects planned for it. *Intellectual Marathon in RMB City* lets us take part in a fictitious conversation between China Tracy, curator Hans-Ulrich Obrist, Mao, Laozi and Karl Marx, who discuss their different ideas.

Haben virtuelle Orte eine Geschichte?

Do virtual places have a history?

12 The New Angel, 2022

Tapete
Beauftragt von Safety Curtain, museum in progress, Wiener Staatsoper

The New Angel zeigt das Spiegelbild von China Tracy. Nachdem die Aktivitäten von *RMB City* beendet waren, verließ China Tracy Second Life nicht, sondern existiert seither als Chenghuang von RMB City – nach daoistischem Glauben die Unheil abwendende Schutzpatronin einer chinesischen Stadt.

Während sie in *RMB City* als aktive Figur gezeigt wurde – Gestalterin, Gesprächspartnerin, Spielerin, Mutter – so erscheint sie hier unbeweglich, einer Kriegerin gleich mit einer Rüstung bekleidet, die Haare streng, der Blick schweigend durch uns hindurch wie in eine andere Welt gerichtet.

13 i.Mirror, 2007

Video / 28:00 min / Farbe, Ton

In *i.Mirror* dokumentiert Cao Fei Begegnungen ihres ersten Avatars China Tracy, die sie in der virtuellen Online-Welt Second Life erlebt hat. China Tracy hinterfragt die Welt um sich herum mit dem Wunsch zu verstehen, warum sie so ist, wie sie ist. Sie trifft und verabredet sich im Cyberspace mit einem scheinbar jungen Mann namens Hug Yue, der sich als 65-jähriger US-Amerikaner entpuppt. Die beiden virtuellen Gestalten reflektieren ihre Leben innerhalb und außerhalb des Cyberspace. Die Möglichkeiten der Online-Welt scheinen ihnen unbegrenzt, die Identitäten der Avatare sind hier nicht an physisch-irdische Gegebenheiten gebunden. Ein Kaleidoskop an Gedanken über Realität und Virtualität, Identität, Emotionen und Erfahrungen entwickelt sich im Gespräch. Die durch Binärcodes transportierten Visualisierungen und Konversationen in Second Life reflektieren die Essenz der menschlichen Existenz. Gefühle und Emotionen sind durch uns Menschen sowohl in der Virtualität des Cyberspace als auch in der Realität miteinander verwoben.

The New Angel, 2022

Wallpaper
Commissioned by Safety Curtain, museum in progress, Vienna State Opera

The *New Angel* shows the mirror image of China Tracy. After *RMB City* ceased its activities, China Tracy did not leave Second Life, but has since existed as Chenghuang of RMB City—the Chinese patron saint of a city.

While in *RMB City* she was shown as an active figure—designer, interlocutor, player, mother—here she appears immobile, clad in armor like a warrior, her hairstyle severe, her gaze silently passing through us as if into another world.

i.Mirror, 2007

Video / 28:00 min / Color, sound

In *i.Mirror*, Cao Fei documents encounters of her first avatar China Tracy, which she experienced in the virtual online world Second Life. China Tracy questions the world around her with the desire to understand why it is the way it is. She meets and makes an appointment in cyberspace with a seemingly young man called Hug Yue, who turns out to be a 65-year-old American. The two virtual figures reflect on their lives within and outside the virtual expanses of cyberspace. The possibilities of the online world seem unlimited to them, the identities of the avatars are not bound to physical, earthly circumstances. A kaleidoscope of thoughts about reality and virtuality, identity, emotions and experiences unfolds during the conversation. The visualizations and conversations transported by binary codes in Second Life reflect the essence of human existence; feelings and emotions are interwoven by human agency both in the virtuality of cyberspace and in reality.

14 Hongxia, 2019

Multimedia-Installation / HD-Video / 62:20 min / Farbe, Ton

Hongxia Theatre 01, 2019

Digitaldruck auf Papier / 105 x 150 cm

Hongxia ist ein umfassendes Rechercheprojekt von Cao Fei, das zwischen 2015 und 2019 entstanden ist. Die Hauptbestandteile sind der Dokumentarfilm *Hongxia*, die Publikation *HX* und die Rauminstallation. Auch der hier gezeigte Science-Fiction-Film *Nova* (2019) entstammt dem Projekt.

Der Film *Hongxia* [Abenddämmerung] zeigt die Nachbarviertel Jiuxianqiao und Dashanzi als Dreh- und Angelpunkte der chinesischen Elektronik-Industrie in Beijing. Gebäude und Infrastruktur dieser Gegenden wurden in den 1950er Jahren mit technischer Hilfe der verbündeten Sowjetunion errichtet. Sie wurden damals in kürzester Zeit vom ländlichen Raum zum industriellen Zentrum für die Entwicklung moderner Elektronik und Computertechnologie umgebildet. Der Geschichte und dem Wandel dieser Orte, Gebäude und Menschen geht Cao Fei auf den Grund.

Ausgangspunkt ist das Hongxia-Theater, das Cao Fei 2015 als Atelier angemietet hat, da ihr eigenes Studio abgerissen werden sollte. Zufällig stieß sie auf dieses Theater und machte es für die folgenden vier Jahre zum Zentrum ihrer Forschung und Dokumentation der sozialen, politischen und ökonomischen Geschichte des Ortes und der Nachbarschaft.

Das Theater fungierte für die Fabrikarbeiterschaft als sozialer Begegnungsort innerhalb des Industriegebietes. Man traf sich dort nach der Arbeit, um gemeinsam Filme zu sehen, zu tanzen, sich auszutauschen. 2008 wurde es im Vorfeld der Olympischen Spiele geschlossen. Jetzt steht es wie ein versteckter, eingefrorener Zeuge der sowjetisch-chinesischen Beziehungen in einer Gegend, die Opfer der rapiden urbanen Veränderung des heutigen Beijing ist: Das Gebiet hat sich in den vergangenen Jahrzehnten radikal verändert – Fabriken wurden abgerissen, stillgelegt oder zur Sanierung ausgewiesen.

Die Künstlerin begegnet im Film verschiedenen Personen, die hier lebten und arbeiteten und deren Erzählungen die einzelnen Schichten des Ortes freilegen. Sie zeichnet ein Bild aus individuellen und kollektiven Erinnerungen. Zusammen mit Dokumentaraufnahmen und Archivmaterial ergibt sich ein differenziertes Porträt des Ortes mit seiner Vergangenheit, seiner Gegenwart und Ideen für die Zukunft. Zugleich erzählt es die Beziehungsgeschichte zwischen der Sowjetunion und China sowie deren Verfall. Ebenso ist die Geschichte elektronischer Entwicklung und Computertechnologie in China Teil des Films. Schließlich schafft der Film ein bleibendes Denkmal dieses Theaters und der Gegend, die zum Abriss bereit stehen.

Die Publikation *HX* entstand parallel zum Film und dokumentiert einerseits den umfangreichen Forschungsprozess; anderseits bietet sie eine offene Struktur, die Forschung weiterzudenken. Texte zur Modernisierung Chinas im 20. und 21. Jahrhundert entlang der geopolitischen Kräfte, über die Entwicklung der chinesisch-sowjetischen Beziehungen in den 1950er Jahren sowie über die Elektronik-Industrie, das Hongxia-Theater und anderes mehr geben Einblick in die Hintergründe des Projektes.

Hongxia, 2019

Multimedia installation / HD video / 62:20 min / Color, sound

Hongxia Theatre 01, 2019

Inkjet print on paper / 105 x 150 cm

Hongxia is a comprehensive research project undertaken by Cao Fei between 2015 and 2019. Its principal parts are the documentary film *Hongxia*, the publication *HX* and a spatial installation. The science fiction film *Nova* (2019) shown here also derives from this project.

The film *Hongxia* [dusk] is situated in the hub of the Chinese electronics industry in Beijing, namely in the neighboring districts of Jiuxianqiao and Dashanzi. The buildings and infrastructure in these areas were constructed in the 1950s with technical assistance from the allied Soviet Union. At the time, they were quickly transformed from a rural area to an industrial center for the development of a modern electronics and computer technology. Cao Fei explores the history and transformation of these places, its buildings and people.

Starting point is the Hongxia Theater, which Cao Fei rented as a studio in 2015 after her own studio was demolished. She came across this theater by chance and made it the center of her research into and documentation of the social, political, and economic history of the place and the neighborhood for the following four years.

The theater functioned as a social place for factory workers in the industrial area. People met there after work to watch movies together, dance and exchange ideas. It was closed in 2008 in the run-up to the Olympic Games. Now it stands as a hidden, frozen witness to Soviet-Chinese relations in an area that is being sacrificed to the rapid urban transformation of today's Beijing: the districts have changed radically in recent decades—factories have been demolished, shut down or designated for redevelopment.

In the film *Hongxia*, Cao Fei meets various people who live and work there and whose narratives reveal the different layers of meaning of this place. The artist paints a picture consisting of individual and collective memories. In combination with documentary footage and archival material, she creates a differentiated portrayal of the place with its past, present and ideas for the future. At the same time, the film tells the story of the relationship between the Soviet Union and China—and its decline. The history of electronic development and computer technology in China is also part of this film. It introduces the history of Chinese film and represents a lasting monument to this particular theater and the area destined to be demolished.

The publication *HX* was created in conjunction with the film and documents the extensive research process; at the same time, it provides an open structure for further research including essays on the modernization of China in the twentieth and twenty-first centuries along geopolitical forces, on the development of Sino-Soviet relations in the 1950s as well as on the electronics industry, the Hongxia Theater and more.

15 Nova, 2019

Multimedia-Installation / HD-Video / 97:13 min / Farbe, Ton

Nova 05, 2019

Digitaldruck auf Papier / 100 x 175 cm

Nova 11, 2019

Digitaldruck auf Papier / 110 x 150 cm

Der Film erzählt die Geschichte eines chinesischen Wissenschaftlers, der in der fiktiven Stadt *Nova* in einem Computertechnik-Unternehmen mit Hilfe seines internationalen Forschungskollegiums und einer sowjetischen Wissenschaftlerin, in die er sich verliebt hat, an einer geheimen Mission arbeitet: Eine neue Computer-Plattform soll nicht nur außergewöhnliche Berechnungen ermöglichen, sondern auch das Reisen durch Zeit und Raum. Der Protagonist engagiert sich für Fortschritte in der nötigen Technologie und experimentiert dazu mit seinem eigenen Sohn. Jedoch missglückt das Experiment, so dass er den Sohn versehentlich in eine digitale Seele verwandelt, die in einer computerisierten Welt, im ewigen Cyberspace, gefangen ist und sich wie ein einsamer Geist zwischen Vergangenheit und Zukunft, Illusion und Wirklichkeit bewegt. Seine Identität und seine Aufzeichnungen sind verloren, und er wechselt ständig zwischen seinem Dasein aus Daten und seiner physischen Gestalt. Eingeschlossen in ein paralleles Raum-Zeit-Kontinuum und bekleidet mit einem Raumanzug, versucht der Sohn einen Weg nach Hause zu finden. Er durchwandert retrofuturistische Orte, die sich in den nostalgischen Bestandteilen von Cao Feis Installation wiederfinden. Das Forschungsteam und die Astronautenfigur begegnen uns wieder in Cao Feis Film *MatryoshkaVerse* (2022), in der hier benachbarten Installation.

Nova ist eine Science-Fiction-Erzählung, die gleichzeitig wie ein Historienfilm wirkt. Sie entwickelt sich langsam und nicht-linear; in den Worten der Künstlerin: „Der Film hat kein Zeitgefühl, weil die Figuren immer zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft hin- und herreisen.“ *Nova* ist in der Zeit des sozialistischen Aufbaus von China angesiedelt und blickt zurück auf die chinesischen Revolutionsjahre des 20. Jahrhunderts. Die Geschichte spielt mit den vielen unvollendeten oder vergessenen utopischen Ideen in der Geschichte des „Neuen China“. Die gescheiterte Zeitreise ist ein Sinnbild für Technologie und kommunistischen Fortschrittsglauben.

Nova, 2019

Multimedia installation / HD video / 97:13 min / Color, sound

Nova 05, 2019

Inkjet print on paper / 100 x 175 cm

Nova 11, 2019

Inkjet print on paper / 110 x 150 cm

The film tells the story of a Chinese scientist who is working on a secret mission in a computer engineering company in the fictitious city of Nova. He is supported by his international research team and a Soviet scientist, with whom he has fallen in love: The mission's goal is a new computer platform to enable not only extraordinary calculations, but also travel through time and space. The protagonist is committed to making progress in the relevant technology and experiments with his own son. However, the experiment fails, and he inadvertently transforms his son into a digital soul who is trapped in a computerized world, in eternal cyberspace, moving like a lonely ghost between past and future, illusion and reality. His identity and records are lost, and he constantly shifts between his data existence and his physical form. Enclosed in a parallel space-time continuum and clad in a space suit, the son tries to find a way home. He wanders through retrofuturistic places that are reflected in the nostalgic components of Cao Fei's installation. We encounter the research team and the astronaut figure again in Cao Fei's film *MatryoshkaVerse* (2022), in the neighboring installation.

Nova is a science fiction narrative that simultaneously resembles a historical film. It develops slowly and non-linearly; in the words of the artist: "The film has no sense of time, because the actors are always traveling between the past, present and future."

Nova is set in the period of China's socialist construction and looks back on the Chinese revolutionary years of the 20th century. The story plays with the many unfinished or forgotten utopian ideas in the history of the "New China". The failed journey through time is a symbol of technology and communist belief in progress.

16 MatryoshkaVerse, 2022

Multimedia-Installation / Zweikanal-HD-Video / 37:38 min / Farbe, Ton
Städtische Galerie im Lenbachhaus und Kunstbau München, Sammlung KiCo

MatryoshkaVerse 02, 2022

Digitaldruck auf Papier / 105 x 157 cm

MatryoshkaVerse 07, 2022

Digitaldruck auf Papier / 105 x 157 cm

Der Film *MatryoshkaVerse* [Matrjoschka-versum] ist eine fiktive Dokumentation der Stadt Manzhouli, die in der Inneren Mongolei, an der Grenze zwischen China und Russland liegt. Die Stadt ist Teil des Projekts der Neuen Seidenstraße – einer internationalen Infrastrukturinitiative in China. Ziel war es, ein Handelszentrum zwischen China und Russland, aber auch zwischen China und dem Westen zu etablieren, die wirtschaftlichen Beziehungen zwischen den beiden Großmächten zu stärken und repräsentativ nach außen zu tragen. Die Stadt ist strategisch wie symbolisch äußerst wichtig. Am Bahnhof hält die Transsibirische Eisenbahn; außerdem werden dort europäische Güterzüge nach China und Reisezüge von Moskau nach Beijing abgewickelt. Fabriken, Wohnsiedlungen, Hotelkomplexe und Freizeitangebote in Form von Vergnügungsparks und einem riesigen Stadion wurden aus dem Boden gestampft, während auf den weiten Weideflächen außerhalb der Stadt bis heute Mitglieder der mongolischen Minderheit in Zelten leben.

Der Film zeigt Manzhouli als Beispiel einer gescheiterten Utopie: Fabriken stehen still, Gewerbegebiete und Warenhäuser sind verlassen, das touristische Freizeitangebot wird kaum genutzt, und Bauruinen säumen die Straßen. Überdimensionierte Matrjoschkapuppen, in denen sich Hotels verbergen, sind stumme Zeuginnen einer Idee von Gigantomanie und wirtschaftlichem Boom, die sich so nie realisiert haben. Es mischen sich Dokumentaraufnahmen mit fiktiven Szenen. Zu sehen sind die rapiden städtebaulichen Veränderungen, die mit wirtschaftlichen Entwicklungen Hand in Hand gehen – mit denen jedoch die Gesellschaft kaum Schritt halten kann. Im Film begegnen uns das wissenschaftliche Team und die Astronautenfigur aus Cao Feis Film *Nova* wieder.

MatryoshkaVerse, 2022

Multimedia installation / Dual-screen HD video / 37:38 min / Color, sound
Städtische Galerie im Lenbachhaus und Kunstbau München, KiCo Collection

MatryoshkaVerse 02, 2022

Inkjet print on paper / 105 x 157 cm

MatryoshkaVerse 07, 2022

Inkjet print on paper / 105 x 157 cm

The film *MatryoshkaVerse* is a fictional documentation of the city of Manzhouli, located in Inner Mongolia, on the border between China and Russia. The city is part of the New Silk Road—an international infrastructure initiative in China. Its aim was to establish a center for trade between China and Russia, but also between China and the West, to strengthen economic relations between the two superpowers and to exhibit them to the outside world. Manzhouli is considered extremely important both strategically and symbolically. The Trans-Siberian Railway stops at the station, which also handles European freight trains to China and passenger trains from Moscow to Beijing. Factories, residential and hotel complexes and leisure facilities in the form of amusement parks and a huge stadium have been built, while members of the Mongolian minority still live in tents on the vast pastures outside the city. The film shows Manzhouli as an example of a failed utopia: factories stand still, industrial estates and department stores are abandoned, the tourist leisure facilities are barely used and unfinished buildings line the streets. Oversized matryoshka dolls concealing hotels are silent witnesses to ideas of gigantomania and economic boom that haven't materialized. Documentary footage is combined with fictional scenes. We see rapid urban building that goes hand in hand with economic developments—with which, however, the local society can barely keep pace. In the film, we meet again the scientific team and the astronaut character from Cao Fei's film *Nova*.

Wo ist der Übergang zwischen Fiktion und Realität?

Where is the transition between fiction and reality?

Glossar

AVATAR
Eine Figur, die in virtuellen Umgebungen stellvertretend für eine reale Person steht. Nutzer*innen geben ihrem Avatar die Gestalt einer Comicfigur, eines Tieres, Fantasiewesens oder realen Menschen und begreifen ihn als erweiterte Persönlichkeit, Wunschperson oder Alter Ego. Je nach Vorliebe und Anwendung kann er mit besonderen, auch übermenschlichen Fähigkeiten ausgestattet werden. Der Begriff stammt aus dem Sanskrit (avatāra, wörtl.: „Abstieg") und bezeichnet das Annehmen einer menschlichen oder tierischen Gestalt durch eine Gottheit. Im westlichen Kontext wurde das Konzept durch den Science-Fiction-Roman *Snow Crash* (1992) von Neal Stephenson populär. Er fand jedoch bereits in den 1980er Jahren Anwendung in Computerspielen wie *Ultima IV: Quest of the Avatar.*

CHINESISCH-RUSSISCHE GRENZE
Die Grenze zwischen China und Russland erstreckt sich über mehr als 4.000 Kilometer und zählt zu den längsten Landesgrenzen weltweit. Im 17. Jahrhundert legten das damalige Zarenreich Russland und die Qing-Dynastie nach Konflikten erstmals vertraglich einen Grenzverlauf fest. Die Grenzregion spielt geopolitisch, wirtschaftlich und kulturell eine bedeutende Rolle und ist von Veränderungen geprägt. Trotz wiederholter Konflikte und Verschiebungen der vertraglichen Grenzen unterzeichneten China und die Sowjetunion 1950 einen Freundschaftsvertrag, der zu einer engen Handelspartnerschaft führte. Nach einer Entfremdung beider Staaten während des Kalten Krieges näherten sie sich in den 1980er Jahren erneut an. Grenzfragen wurden bis in die 2000er Jahre verhandelt.

COSPLAY
In den 1980er Jahren prägte der japanische Journalist Nov Takahashi den Begriff „Cosplay", eine Überlagerung der Wörter „costume" und „play". Beim Cosplay imitieren Fans Figuren aus Mangas, Animes oder Videospielen in oft aufwendig hergestellten Kostümen. Neben der Kostümierung ist die Performance der Figur, das Imitieren von Gestik und Verhalten, ein wesentlicher Teil. Die individuelle Identifikation mit der gewählten Figur ist entscheidend, wobei äußerliche Merkmale wie Alter oder Geschlecht eine untergeordnete Rolle spielen.
„Conventions" sind bedeutende Treffen für die Cosplay-Community, wo Wettbewerbe stattfinden und Cosplayer sich vernetzen können. Hier haben sie die Möglichkeit, sich innerhalb der Gemeinschaft auszudrücken und ihre Interessen mit Gleichgesinnten zu teilen.

CYBERSPACE
Ein computergenerierter, vernetzter Raum, der den Eindruck einer virtuellen Realität erzeugen kann. Mittels Avatar können Personen darin interagieren und fiktive Umgebungen nach eigenen Vorstellungen erschaffen, die einen utopischen oder dystopischen Charakter aufweisen können. Konzepte des Cyberspace gründen in der Technikphilosophie und der Science-Fiction-Literatur.
Stanislav Lem diskutiert in *Summa technologiae* (1964) die Idee einer technisch konstruierten Realität, die sich von der natürlichen nicht unterscheiden lässt. William Gibson beschreibt den Cyberspace in seinem Roman *Neuromancer* (1984) als eine sich in die Unendlichkeit ausdehnende Heimat.

ESKAPISMUS
Von engl. „to escape" (fliehen), beschreibt eine Form von Wirklichkeitsflucht, die oft mit einem Rückzug in Scheinwirklichkeiten verbunden ist. Sie erfolgt häufig aufgrund von Frustration oder Schwierigkeiten bei der Bewältigung der Realität. Dabei können Medien wie Bücher, Gaming, virtuelle Welten oder Drogen genutzt werden, um alternative Realitäten zu erleben. Eskapismus kann problematisch sein, wenn dadurch die Handlungsfähigkeit in der realen Welt beeinträchtigt wird. Eine zeitlich begrenzte und bewusst gestaltete Realitätsflucht kann jedoch auch eine hilfreiche Strategie im Umgang mit der Wirklichkeit sein.

HYPERREAL / SURREAL
„Hyperreal" beschreibt eine Realität, die über das Gewöhnliche hinausgeht und realer erscheint als die eigentliche Realität. Durch das Ineinandergreifen realer und virtueller Elemente können Grenzen zwischen Fiktion und Wirklichkeit verschwimmen und die eigene Wahrnehmung herausgefordert werden. Das Surreale bewegt sich, anders als das Hyperreale, über der Realität, also in Traumwelten oder im Unwirklichen. Surreales und Hyperreales können sich in virtuellen Welten überlagern.

METAVERSUM
Der Begriff wurde erstmals von Neal Stephenson in seinem Science-Fiction-Roman *Snow Crash* (1992) verwendet. Stephenson beschreibt eine virtuelle Realität, in der Benutzer*innen als Avatare interagieren und virtuelle Welten erkunden. Der Begriff ist eine Kombination von „meta" und „Universum". „Meta", griechisch, bedeutet, dass etwas über, jenseits oder hinter einer bestimmten Ebene liegt.

Das „Metaversum“ ist eine umfassende digitale Welt, die über das „traditionelle“ Internet hinausgeht und durch die Verbindung von physischer und virtueller Realität entsteht. Heute wird der Begriff auch für eine vernetzte digitale Realität genutzt, die sich durch Technologien der Virtual Reality oder Augmented Reality ständig weiterentwickelt.

POST- UND TRANSHUMANISMUS

Die Strömungen des Post- und Transhumanismus teilen die Vorstellung eines erweiterten Menschen, der über das traditionelle Bild eines unabhängigen Subjekts hinausgeht. In ihrem Post-Humanismus entwirft die italienische Philosophin Rosi Braidotti ein Bild des Menschen, der nicht in erster Linie von eigenen Bedürfnissen ausgeht, sondern kollektiv denkt und über Artgrenzen hinweg vernetzend handelt. Für den Transhumanismus bricht mit den rasch fortschreitenden technologischen Entwicklungen ein neues Zeitalter des Menschen an. In der Verbindung mit Technologien und Maschinen kann der Mensch demnach seine Fähigkeiten erweitern und über sich selbst hinauswachsen.

SECOND LIFE

Die Online-Plattform wurde von der amerikanischen Firma Linden Lab 2003 veröffentlich. Dort können Nutzer*innen als Avatare in einer virtuellen Welt sozial interagieren und kommunizieren. Second Life hat eine eigene Währung („Linden Dollar“), die in reale US-Dollar umwandelbar ist. Es kann virtuelles Land gekauft, bebaut und Geld verdient werden. Im Gegensatz zu anderen virtuellen Welten ist Second Life ein offener Baukasten: Nutzer*innen können ihre Welt nach eigenen Vorstellungen formen und selbst programmieren. So fließen Nachbildungen aus der realen Welt mit fiktiven Landschaften und Städten ineinander.

URBANISIERUNG

Abgeleitet vom lateinischen „urbs“, Stadt, beschreibt der Begriff die Ausbreitung städtischer Lebensformen. Neben dem physischen Wachstum von Städten und der Zuwanderung von Menschen aus ländlichen Gebieten, schließt er soziale Veränderungsprozesse mit ein. Im städtischen Raum konzentrieren sich Fragen zu Klimawandel, sozialer Gerechtigkeit oder Arbeit und Mobilität. Diese spielen für Konzepte des Zusammenlebens in zukünftigen städtischen, aber auch ländlichen Gebieten eine zentrale Rolle.

UTOPIE / DYSTOPIE

Der Begriff „Utopie“ geht auf das Buch *Utopia* (1516) des Londoner Autors Thomas Morus zurück. Darin entwickelte er die Idee einer gerechten Gesellschaft auf einer fernen Insel, als Gegensatz zu den damals herrschenden realen Verhältnissen. Das Wort „Utopia“ setzt sich aus dem altgriechischen „ou“ für „nicht“ oder „eu“ für „gut“ mit „topos“ für „Ort“ zusammen. Eine Utopie steht für einen guten Ort wie für einen Nicht-Ort. Sie beschreibt ein Ideal, weist aber auch darauf hin, dass dieses (noch) nicht existiert.
Im Gegensatz dazu steht die Dystopie. „Dys“ für „miss-“, „un-“ oder „übel“ zeigt an, dass sich das Streben nach einem Ideal, wie z.B. einer „perfekten“ Gesellschaft, ins Negative verkehren kann. Bekanntes literarisches Beispiel ist George Orwells Science-Fiction-Roman *1984* – die düstere Vision ständiger Überwachung in einem totalitären Staat.

VIRTUAL REALITY (VR) / AUGMENTED REALITY (AR)

Beschreibt Technologien, die eine physische Umgebung durch virtuelle Elemente anreichern oder ersetzen. VR- bzw. AR-Brillen oder Smartphones werden genutzt, um Zugang zu den veränderten Realitäten zu ermöglichen. In einer AR können Nutzer*innen hinzugefügte virtuelle Objekte in ihrer realen Umgebung wahrnehmen, sodass der Eindruck einer erweiterten Realität entsteht. Eine VR ersetzt die tatsächliche Umgebung durch eine digitale Simulation.

Glossary

AVATAR

A character that stands in for a real person in virtual environments. Users give their avatar the appearance of a cartoon character, an animal, a fantasy creature or a real-life person and consider it an extension of their personality, their ideal self, or alter ego. Depending on preference and application, it can be endowed with special, even superhuman abilities. The term derives from a Sanskrit word (avatāra, literally: "descent") and refers to the taking on of a human or animal form by a deity. In the Western context, the concept was popularized by the science fiction novel *Snow Crash* (1992) by Neal Stephenson. It was used in computer games such as *Ultima IV: Quest of the Avatar* as early as the 1980s.

CHINESE-RUSSIAN BORDER

The border between China and Russia is more than 4,000 kilometers long and thus one of the world's longest national borders. Following conflicts in the 17th century the then Tsarist Russia and the Qing dynasty signed a first agreement determining the course of the border. The border region plays important geopolitical, economic, and cultural roles and has been shaped by the changes in relations between the two countries. Despite repeated conflicts and shifts in borders, China and the Soviet Union signed a friendship agreement in 1950, which led to a close trade partnership. An estrangement between the two countries during the Cold War, was followed by a new phase of rapprochement in the 1980s. Border issues were negotiated until the 2000s.

COSPLAY

In the 1980s, the Japanese journalist Nov Takahashi invented the term "cosplay," a portmanteau of the words "costume" and "play." In cosplay, fans imitate characters from manga, anime or video games in costumes that are often elaborately made. In addition to the costume, the acting of the character, the imitation of gestures and behavior, is an essential part. Individual identification with the chosen character is key, whereas external characteristics such as age or gender are of secondary importance.
"Conventions" are important gatherings, where competitions take place and cosplayers can network. There they have an opportunity to express themselves within the community and share their interests with like-minded people.

CYBERSPACE

A computer-generated, interconnected space that can create the impression of a virtual reality. By means of avatars, individuals can interact in it and create fictional environments following their own ideas; they can be utopian or dystopian in character. The different concepts of cyberspace have roots in the philosophy of technology and science fiction literature. In *Summa technologiae* (1964) Stanislav Lem discusses the idea of a technically constructed reality that is indistinguishable from natural reality. William Gibson describes cyberspace in his novel *Neuromancer* (1984) as a home territory that extends into infinity.

ESCAPISM

Describes a form of escaping from reality that is often accompanied by a desire to withdraw into illusory realities. It is often a response to frustration or difficulty in coping with reality. Media such as books, gaming, virtual worlds, or drugs can be used to experience alternative realities.
Escapism can be problematic if it impairs the ability to act in the real world. However, a temporary and intentionally designed escape from reality can also be a helpful strategy for dealing with reality.

HYPERREAL / SURREAL

"Hyperreal" describes a reality that goes beyond the ordinary and appears more real than actual reality. The intertwining of real and virtual elements may lead to the blurring of the boundaries between fiction and reality and challenge the viewer's perception. In this sense, the hyperreal differs from the surreal. The surreal operates above the real, i.e. in dreamscapes or in non-real worlds. In virtual spaces, both concepts may overlap.

METAVERSE

The term was first used by Neal Stephenson in his science fiction novel *Snow Crash* (1992). Stephenson describes a virtual reality in which users interact as avatars and explore virtual worlds. The term is a combination of "meta" and "universe". "Meta-" in Greek means that something lies above, beyond or behind a certain level.
The "Metaverse" is a comprehensive digital world that reaches beyond the "traditional" internet and is the result of an interplay between physical and virtual realities. Today, the term is also used to describe an interconnected digital reality that is constantly evolving due to virtual reality and augmented reality technologies.

POST- AND TRANSHUMANISM

The theories of post- and transhumanism share the idea of an expanded human being that goes beyond the traditional image of an independent subject. In her investigation of posthumanism, the Italian philosopher Rosi Braidotti develops an understanding of the human being that is not primarily based on its own needs but thinks collectively and interacts across species boundaries. For transhumanism, rapidly advancing technological developments are ushering in a new age of mankind. In connection with technologies and machines, humans can expand their abilities and grow beyond themselves according to this theory.

SECOND LIFE

The online platform was released by the American company Linden Lab in 2003. Users can interact and communicate socially as avatars in a virtual world. Second Life has its own currency ("Linden Dollar"), which can be converted into real US dollars. Virtual land can be bought, cultivated and money can be earned.
In contrast to many other virtual worlds, Second Life is an open construction kit: users can shape their world according to their own ideas and program it themselves. As a result, replicas from the real world merge with fictional landscapes and cities.

URBANIZATION

Derived from the Latin "urbs," city, "urbanization" describes the spread of urban lifestyles. In addition to the physical growth of cities and the rural exodus, the term also includes processes of social change. Questions of climate change, social justice or work and mobility are heightened in urban areas. These play a major part in concepts of coexistence in future urban but also in rural areas.

UTOPIA / DYSTOPIA

The term "utopia" goes back to the book *Utopia* (1516) by the London author Thomas Morus. In it, Morus put forth the idea of a just society on a faraway island to contrast with the actual conditions prevailing at the time. The word "utopia" is made up of the ancient Greek "ou" for "not" or "eu" for "good" with "topos" for "place."
Utopia can be a good place as well as a non-place. It describes an ideal, but also implicates that it does not (yet) exist.

Dystopia has the opposite meaning. "Dys" for "mis-", "un-" or "bad" indicates that striving for an ideal, such as a "perfect" society, can have negative effects. A well-known literary example is George Orwell's science fiction novel *1984*—the sinister vision of constant surveillance in a totalitarian state.

VIRTUAL REALITY (VR) / AUGMENTED REALITY (AR)

Describes technologies that enrich or replace a physical environment with virtual elements. VR or AR glasses or smartphones are used to provide access to these modified realities. In AR, users can perceive additional virtual objects in their real environment, gaining an impression of an augmented reality. VR replaces the actual environment with a digital simulation.

IMPRESSUM / IMPRINT

Cao Fei. Meta-mentary
Städtische Galerie im Lenbachhaus und Kunstbau München
13. April – 8. September 2024 /
April 13 – Sept 8, 2024

AUSSTELLUNG / EXHIBITION

Kuratiert von / Curated by
Eva Huttenlauch

Organisation / Organization
Susanne Nolting

Kuratorische Assistenz / Curatorial assistance
Johannes Michael Stanislaus

Kommunikation / Communication
Claudia Weber, Laura Diel, Beate Lanzinger, Ekaterina Mahboub, Franka Maria Schlund, Jacqueline Seeliger

Bildung und Vermittlung / Education
Mona Feyrer, Annabell Lachner

Verwaltung / Administration
Sabine Kippes, Judith Kellermann, Thomas Staska

Technische Leitung / Technical services
Andreas Hofstett, Stefan Terhorst

Studio Cao Fei
Xiong Xu, Shen Jinghao

Ausstellungsaufbau / Installation
Flat Mountain Production, Empfangshalle

Medientechnik / Audio visual equipment
Eidotech

Untertitel Deutsch / German subtitles
Julia Buddeberg, David Drevs, Friedrich Rackwitz

BEGLEITHEFT / BOOKLET

Redaktion / Managing editor
Eva Huttenlauch

Texte / Texts
Eva Huttenlauch, Johannes Michael Stanislaus

Glossar / Glossary
Mona Feyrer, Annabell Lachner

Lektorat / Copyediting
Susanne Böller

Gestaltung / Graphics
Marion Blomeyer, Lowlypaper

DANK / ACKNOWLEDGEMENTS

Cao Fei
Julia Buddeberg, David Drevs, Thomas Girst, Franziska von Hasselbach, Sarah Haugeneder, Doris Keller-Riemer, Philomene Magers, Christiane Pyka, Friedrich Rackwitz, Hans-Gerd Riemer, Hannes Schroeder-Finkh, Shen Jinghao, Lesley Sheng, Monika Sprüth, Galerie Sprüth Magers, Xiong Xu

Umschlag vorn / Front cover:
DUOTOPIA – 1st Edition, 2022
Umschlag hinten / Back cover:
MatryoshkaVerse 03, 2022
S./pp. 12/13, 24/25, 28/29: Ausstellungsansicht / Exhibition view, Duotopia, Sprüth Magers, Berlin, April 29 — August 19, 2023, Fotos: Timo Ohler

Für alle Werke und Abbildungen / For all works and images: © Cao Fei 2024, Courtesy Sprüth Magers and Vitamin Creative Space

S./p. 1: ArtReview China, Winter 2022

© 2024 Lenbachhaus München / Munich

ISBN 978-3-88645-220-0

Mit freundlicher Unterstützung
des Förderverein Lenbachhaus e.V.

und
BMW GROUP

Medienpartner
arte

Städtische Galerie im Lenbachhaus und Kunstbau München
Luisenstraße 33 / 80333 München
www.lenbachhaus.de

LENBACHHAUS