



**EL  
FUTURO  
NO ES  
UN SUEÑO  
CAO  
FEI**

**Cao Fei**  
**El futuro no es un sueño**  
29/11/24—17/02/25

Curaduría:  
Pollyana Quintella

Exposición realizada  
por Pinacoteca  
de São Paulo



## Cao Fei: El futuro no es un sueño

Pollyana Quintella

5

Con una producción que lleva más de veinte años, Cao Fei es considerada actualmente una de las artistas más expresivas de China y del circuito internacional contemporáneo. La artista ha desarrollado una búsqueda diversa que experimenta con diferentes medios y soportes y explora el modo en que los rápidos cambios sociales del siglo XXI se reflejan en nuestras subjetividades, atravesadas especialmente por el uso masivo de la tecnología. Su punto de partida es China, que, pese a estar inmersa en innumerables contradicciones, viene experimentando transformaciones urbanas sin comparación en la historia del planeta,<sup>1</sup> además de una revolución tecnológica que puso al país entre los líderes globales en esta área. En su recorrido artístico, Cao Fei se enfocó en el trabajo fabril en la región del Delta del río de las Perlas, investigó los flamantes centros automatizados de catalogación, creó ciudades —una en miniatura, otras virtuales e interactivas—, escribió historias de zombies y estudió la historia de la electrónica en su país, entre tantas otras investigaciones. Hija de artistas ligados al régimen oficial, Cao Fei creció en la década de 1980, período marcado por muchas transformaciones culturales en China, y comenzó su producción a principios de la década del 2000, atenta al proceso de urbanización de Cantón —gran ciudad portuaria al noroeste de Hong Kong, en donde nació y creció—, a las culturas pop del manga y el animé, a las influencias estadounidenses que llegaban por medio de MTV y a toda suerte de productos de entretenimiento digital.

Esta exposición en el Malba, presentada por primera vez en la Pinacoteca de São Paulo, en Brasil,<sup>2</sup> es la primera en exhibir ampliamente la obra de la artista en América Latina, con una generosa selección que abarca desde sus primeros trabajos hasta los más recientes, organizados a partir de cuatro núcleos significativos: “Manufactura y globalización”, “El pasado y el presente del mundo virtual”, “Memorias del socialismo y sci-fi” y “Urbanización y

distopía”. Dicha amplitud permite al público observar su uso crítico de diferentes plataformas y tecnologías —desde Second Life, entorno virtual tridimensional e interactivo que tuvo mucho éxito en la década del 2000, hasta las experiencias más recientes como el metaverso—. A pesar de que el mayor medio de expresión de la artista es el video, el espacio expositivo se organizó a partir de experiencias interactivas e instalaciones dotadas de una apariencia teatral, en las cuales luces de neón futuristas conviven con candelabros antiguos, y aparecen dispuestas butacas de cine de la década de 1950 junto a asientos de plástico, además de otros productos manufacturados y cortinas sobrias. En general, se trata de elementos utilizados en sus películas, y que figuran en la muestra como si hubieran salido de la pantalla. La operación nos invita a jugar con los límites entre lo real y la ficción y, en ese ejercicio, a desconfiar de aquello que vemos. Estamos lejos de la experiencia tradicional del cine; al contrario, aquí el video es tratado en su materialidad. Si esta es una obra que testifica el presente, somos también sus personajes.

Poco a poco, mientras recorremos el espacio expositivo del museo, nos acercamos a las preguntas fundamentales que conforman la investigación de la artista: ¿Soñamos digitalmente? ¿Cómo se ha transformado la experiencia humana con el desarrollo de la inteligencia artificial? ¿Qué cambió en la construcción de nuestra identidad en medio de tantas posibilidades virtuales? ¿La tecnología amplió nuestra imaginación utópica o nos alienó? ¿Cómo es vivir en grandes conglomerados urbanos en constante cambio, al servicio de la especulación inmobiliaria y del capital neoliberal? No encontramos en esta exposición respuestas claras, sino elaboraciones sofisticadas que revelan cuán ambiguas están siendo las relaciones actuales entre seres vivientes, extravivientes, no vivientes, poshumanos, *cyborgs* y otros géneros, que trascienden categorías y límites binarios. No es extraño que, en muchas obras, accedamos a una experiencia de presente marcada por la incapacidad frecuente de distinguir realidad de ficción. Son, al mismo tiempo, un fiel retrato de determinados acontecimientos

sociales y fragmentos impregnados de sueños, provenientes de una realidad lejana. Una bailarina baila en el medio de la fábrica de lámparas; un panda gigante flota sobre una torre de TV; un niño, convertido en espectro digital, queda atrapado para siempre en el ciberespacio; una aspiradora robot intenta, en vano, limpiar los escombros de una ciudad en constante transformación... De hecho, muchas veces, la vida cotidiana en las ciudades nos parece un poco delirante: no quedan muchos acuerdos sobre las garantías sociales básicas, los parámetros de lectura de lo real caducaron y el pacto democrático está más débil que nunca. Se multiplican las abstracciones y se reducen los estados de derecho.

Por lo tanto, aunque la inclinación de Cao Fei por el género documental orienta gran parte de sus investigaciones, es su compromiso con la experimentación ficcional lo que la lleva a ampliar nuestra comprensión del mundo contemporáneo y cuestionar los criterios de organización de la realidad, así como a ejercitar una imaginación de posibilidades futuras. Como dijo el filósofo francés Jules Michelet (1798-1874): “Cada época sueña con la que vendrá después, creándola primero en sus sueños”. Si las obras de Cao Fei exigen explicaciones minuciosas, dada nuestra falta de conocimiento de las tradiciones y los contextos culturales chinos, también intentan capturar, en un nivel más amplio, los cambios que afectan al mundo actual en su conjunto, mirando simultáneamente hacia atrás y hacia adelante.

1 John Friedmann, *China's Urban Transition* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2005); Fulong Wu (org.), *China's Emerging Cities: The Making of New Urbanism* (Londres/Nueva York: Routledge, 2007); John R. Logan (org.), *The New Chinese City: Globalization and Market Reform* (Oxford: Blackwell, 2002).

2 En Brasil, Cao Fei ya había expuesto en dos ocasiones anteriores: una en la Bienal de São Paulo del 2010, con una versión de su obra *RMB City*, y otra en la Bienal del Mercosur del 2013, con una instalación llamada *What are you doing here?*, que incluía su famosa película *Whose Utopia*.



## El pasado y el presente del mundo virtual

9

En la actualidad, es difícil imaginar el mundo sin internet ni tecnologías digitales. Aunque son fenómenos relativamente recientes, han impactado profundamente en la sociedad contemporánea, alterando nuestra experiencia de la realidad. Aplicaciones de servicios, redes sociales, videojuegos y tantos otros recursos produjeron un régimen de conectividad ininterrumpido, desdibujando los límites entre el adentro y el afuera de las pantallas. Cao Fei explora dichos aspectos en su obra, interesada en el modo en que las tecnologías suscitan determinadas visiones de mundo, ya sea ayudándonos a expandir los límites negociables de lo posible, o controlándonos, determinando y precarizando nuestra calidad de vida. En la década del 2000, la artista concentró parte de su producción en experimentaciones en Second Life, una plataforma virtual de socialización que prometía una “segunda vida”, centrada en las elecciones y los deseos de los usuarios. Allí, Cao Fei construyó una enorme ciudad (*RMB City* [Ciudad RMB], 2007), creó un avatar, desarrolló vínculos amorosos y realizó una serie de eventos, investigando el modo en que la performatividad de nuestra identidad digital también repercute en nuestra subjetividad fuera de la pantalla. Sin embargo, a pesar de prometer libertad y modelos alternativos de vida, Second Life no terminó siendo muy diferente de los modos de organización social que ya rigen nuestros comportamientos. Quince años después, la artista concentró parte de sus experimentaciones en el metaverso —espacio de realidad virtual de tinte inmersivo que borra las fronteras entre el mundo digital y el físico— en obras como *Meta-mentary* [Meta-mentario] (2023). Con esta tecnología, Cao Fei se aboca a la construcción de una nueva ciudad, como muestra *DUOTOPIA* (2022). Si bien es bastante serena y contemplativa, al apuntar a un mundo sin conflictos imaginado por las utopías digitales, esta obra incluye extractos del histórico “Manifiesto futurista”, como si fuera una advertencia de los peligros que puede generar el uso acrítico de las nuevas tecnologías.

## RMB City: A Second Life City Planning

*RMB City* fue una ciudad ficticia china construida por Cao Fei en el mundo virtual online Second Life -plataforma en donde es posible crear avatares propios y conocer a los dobles virtuales de otras personas, y cuya infraestructura en gran parte es diseñada por los propios usuarios-. La ciudad fue abierta al público en el 2009 y permaneció activa hasta el 2011. Su metrópoli contenía una serie de referencias a la China real, como la Torre Perla Oriental, en Shanghai, y el imponente Monumento a los Héroes del Pueblo, en Pekín, con la rueda de bicicleta gigante encima. Durante el tiempo en que funcionó, la ciudad atrajo a usuarios del mundo del arte y a una comunidad virtual más amplia dentro de Second Life, principalmente por sus eventos, que incluían proyectos de otros artistas, concursos e inauguraciones. Realizada en un momento de rápidas transformaciones de las ciudades chinas, la obra inspiró una serie de instalaciones y trabajos de video de Cao Fei, y fue un gran experimento de planificación urbana de vanguardia que puso a prueba las relaciones entre lo virtual y lo real.

*RMB City: A Second Life City Planning*, 2007  
Video monocal, color, con sonido  
5' 57", 4:3  
Cortesía de la artista, Vitamin Creative Space y  
Sprüth Magers





## i.Mirror

13

En *i.Mirror*, exploramos las primeras incursiones de Cao Fei en Second Life con su avatar China Tracy, una especie de Barbie cyberpunk. Ella desarrolla una relación amorosa con un avatar llamado Hug Yue, un hombre aparentemente joven y rubio, pero que en realidad es un estadounidense comunista de 65 años. Juntos recorren paisajes y reflexionan sobre la relación entre la vida que llevan fuera de la pantalla y su “segunda vida” digital. Second Life es descrito como un espacio libre en donde uno puede vivir su verdadero yo y reflexionar acerca de quién se desea ser. En una de las escenas de la película virtual, la pareja conversa mientras camina de la mano: “Yo solo puedo representarme a mí mismo en Second Life./ Todos nosotros hacemos eso. No actuamos. Simplemente somos quienes somos./ Todos son actores en un mundo paralelo./ El mundo entero es un escenario...”

*i.Mirror*, 2007  
Machinima  
Video monocal, color, con sonido  
28', 4:3  
Cortesía de la artista, Vitamin Creative Space y  
Sprüth Magers

## Tonight Live Interview with China Tracy

El avatar de Cao Fei China Tracy es entrevistada en el *talk show* “Tonight Live con Paisley Beebe”, uno de los programas de mayor audiencia de la ya desaparecida SLCN.TV, red de cable virtual para residentes de Second Life. Tracy comenta sobre su relación con el mundo virtual, iniciada en el 2006, y da detalles del desarrollo de su obra *RMB City*. Cuenta que su crecimiento estuvo influenciado por la escala casi surrealista de la construcción y el cambio social en la China de principios del siglo XXI, así como por las consecuencias del “capitalismo de desastre” que sobrevino después del huracán Katrina.

*Tonight Live Interview with China Tracy*, 2009  
Machinima  
Video monocal, color, con sonido  
13' 04", 4:3  
Cortesía de la artista, Vitamin Creative Space y  
Sprüth Magers





## Meta-mentary

17

En *Meta-mentary*, el equipo de Cao Fei recorre varias calles de China y pregunta a diversas personas si conocen el metaverso y cuál es su opinión al respecto. Algunos lo ven con el potencial de volver la vida “más emocionante”, en tanto que otros lo interpretan como una “estafa” inevitable. El término “metaverso” indica un tipo de experiencia inmersiva construida a través de dispositivos digitales que combinan realidad virtual, realidad aumentada e internet. En muchos casos, representa la posibilidad de ingresar en una especie de mundo paralelo, como si fuese otro tipo de universo y de vida. A medio camino entre el ejercicio lúdico y el comentario político, el documental expone los mitos y las ambigüedades presentes en la discusión sobre este tema, y muestra lo alejada que se encuentra de la vida cotidiana del ciudadano chino común.

*Meta-mentary*, 2022  
Video HD monocal, color, con sonido  
28' 17", 9:16  
Cortesía de la artista, Vitamin Creative Space y  
Sprüth Magers

Después de los experimentos que realizó en Second Life, *DUOTOPIA - 1st Edition* es la primera creación arquitectónica de Cao Fei en una plataforma de metaverso china. En esta versión, vemos una ciudad en construcción, en forma de anillo, que flota y gira en medio de un cielo crepuscular. Sus subestructuras sugieren formas tentaculares que parecen unir el océano y el cielo. El “duo” en *DUOTOPIA* se refiere a la palabra en mandarín duō 多, que significa “muchos” —por lo tanto, una superposición de muchos futuros, entornos y estéticas posibles—. Además, oímos una voz que cita en chino un pasaje del “Manifiesto futurista”, escrito por Filippo Tommaso Marinetti en 1909, que dice: “El Tiempo y el Espacio murieron ayer. Vivimos ya en lo absoluto porque ya hemos creado la eterna velocidad omnipresente”. Aplicado a la actualidad, el pasaje parece referirse a nuestro extraño sentido del tiempo, basado en la experiencia del puro presente.

*DUOTOPIA - 1st Edition*, 2022  
Video 3D renderizado, color, con sonido  
Música [Music]: Ma Haiping  
2' 40", 16:9  
Cortesía de la artista, Vitamin Creative Space y  
Sprüth Magers





## Oz

21

Exhibido en pantallas verticales que recuerdan a teléfonos celulares, *Oz* presenta un nuevo avatar diseñado por Cao Fei para la ciudad ficticia *DUOTOPIA*, quince años después del nacimiento de China Tracy y de RMB City. Con tentáculos biónicos y una apariencia de género neutro, el personaje aparece suspendido en el tiempo y el espacio, libre de los conflictos del mundo terrenal. *Oz* nos invita a imaginar categorías poshumanas, y relaciones entre especies que dan lugar a seres híbridos más allá de las identidades binarias, sobre todo en lo que respecta a las relaciones entre la naturaleza y la cultura, y el hombre y la máquina. Sobre *Oz*, la artista dice que “mira el mundo, con cicatrices pero resiliente, encarnando un punto de inflexión en el dominio de la tecnología en constante expansión”.

*Oz*, 2022  
Video digital de doble pantalla, color, con sonido  
1' 36", 9:16  
Música [Music]: Ma Haiping  
Cortesía de la artista, Vitamin Creative Space y  
Sprüth Magers



Más de diez años separan a *Whose* [Utopía de quién] (2006) de *Asia One* (2018) y *11.11* (2018). Sin embargo, en las tres obras Cao Fei explora el trabajo en las fábricas. Desde finales de la década de 1970, China experimentó un rápido crecimiento económico, producto de la apertura al comercio internacional y de una amplia inversión en infraestructura y exportación. Dicha configuración, no obstante, implicó transformaciones radicales en los modelos de producción y en las condiciones de trabajo, impulsadas también por una nueva cultura del consumo. Especialmente en los sectores de fabricación, construcción y tecnología, los trabajadores son sometidos a largas jornadas de trabajo, bajos salarios y contratos inestables, con poca protección social. Además, la implementación de tecnologías avanzadas permitió el reemplazo de trabajadores por recursos automatizados, que garantizan un aumento en la productividad. En *Whose Utopia*, al hacer foco en los sueños de los trabajadores de una fábrica de lámparas, Cao Fei examina cómo impactan los modos de producción capitalista en la ecología local del trabajo y en el sistema social. Por otra parte, en *Asia One* y *11.11*, lo que está en juego es el consumo acelerado proporcionado por la poderosa economía de compras online. Vistas juntas, estas películas nos invitan a reflexionar sobre el perfil de los cambios ocurridos en un contexto cada vez más asociado al libre mercado y al modelo de economía neoliberal.

11 人机携手 共创奇迹



## Asia One

25

Filmada en el primer centro de clasificación totalmente automatizado del mundo, en la provincia de Jiangsu, China, la obra presenta a dos trabajadores y un robot realizando sus actividades. Después de largos períodos de soledad y trabajo alienado en la fábrica, los jóvenes trabajadores, un hombre y una mujer, incómodos con el exceso de eficiencia, previsibilidad y orden del entorno, comienzan a desarrollar un sentimiento amoroso el uno por el otro. En la película se intercalan escenas de visitantes provenientes del futuro, que inspeccionan las instalaciones ya vacías, y una secuencia en la cual un grupo, vestido para evocar personajes históricos de las obras de teatro típicas del periodo de la Revolución Cultural, baila música disco sintetizada bajo una pancarta que proclama: "Humanos y máquinas van de la mano". Poco a poco, el automatismo de la fábrica va dando lugar a comportamientos sin sentido. *Asia One* nos lleva a reflexionar acerca de la relación entre humanos y objetos en tiempos de automatización e inteligencia artificial, no solo en lo que refiere al consumo, sino sobre todo en el modo en que evidencian transformaciones en nuestras subjetividades.

*Asia One*, 2018

Video HD monocal, color, con sonido

63' 20", 16:9

Comisionado por Solomon R. Guggenheim Museum,

New York, para la Iniciativa de Arte Chino de la

Fundación de la Familia Robert H. N. Ho

Cortesía de la artista, Vitamin Creative Space y

Sprüth Magers

## Whose Utopia

Fruto de un delicado entrecruzamiento entre documental y ficción, *Whose Utopia* es una película sobre los sueños de los trabajadores de una fábrica de iluminación ubicada en la ciudad de Foshan, en el Delta del río de las Perlas, muchas veces llamada “el taller del mundo”. La artista comenzó su trabajo enviando un cuestionario a los empleados con preguntas como “¿Qué esperas lograr en el futuro?” o “¿Cómo te sentís con relación a la fábrica?”. Luego, invitó a algunos de los entrevistados a participar de talleres grabados. La película está organizada en tres partes. La primera, titulada “Imaginación del producto”, muestra unas lámparas que están siendo montadas por máquinas y personas. En la segunda, “Cuento de hadas de la fábrica”, se ve a los trabajadores actuando, bailando y tocando la guitarra, expresando, en definitiva, sus sueños incumplidos mientras la fábrica sigue en funcionamiento. La tercera, finalmente, “Mi futuro no es un sueño”, muestra a individuos completamente inmóviles frente a la cámara. *Whose Utopia* cuestiona quién se beneficia del notable progreso económico que China consiguió a principios del siglo XXI, además de reflexionar acerca de las condiciones del trabajo contemporáneo y sus estándares de productividad, sin renunciar a la expresión lírica.

*Whose Utopia*, 2006  
Video monocal, color, con sonido  
20' 20", 5:4  
Cortesía de la artista, Vitamin Creative Space y  
Sprüth Magers



Este documental presenta la sobrecarga de trabajo del sector de logística de la empresa JD.com, la mayor minorista online de China, antes y después del Double Eleven Shopping Day en el país, algo equivalente al Black Friday estadounidense. Siguiendo su actividad —desde la etapa de clasificación de la mercadería hasta la llegada de los productos a los innumerables puntos de entrega, distribuidos por todos los distritos comerciales y tradicionales de Pekín—, la película ofrece un retrato contemporáneo del consumo acelerado impulsado por la poderosa economía de las compras online. Además, documenta una de las instalaciones industriales más avanzadas de China en la actualidad, y explora las diversas maneras en que las rápidas transformaciones tecnológicas han afectado la vida cotidiana de los trabajadores.





## Urbanización y distopía

31

En las últimas décadas, China atravesó profundas transformaciones urbanas impulsadas por el rápido crecimiento económico y por el éxodo rural en masa. Desde la década de 1970, la cantidad de ciudades chinas casi se cuadruplicó. Regiones como el Delta del río de las Perlas, en el sur del país, conocido por albergar una serie de industrias y centros económicos (incluyendo la ciudad de origen de la propia artista, Cantón), experimentaron un enorme crecimiento poblacional y una gran expansión territorial. En *Hip Hop Project*, una de sus primeras series, Fei abordó el modo en que las grandes metrópolis ofrecen un contexto de fuerte hibridación cultural, desafiando las concepciones tradicionales de la identidad. Sin embargo, estos cambios han sido atravesados por la desigualdad económica, por las discusiones ambientales y, sobre todo, por el desalojo de algunas comunidades de sus lugares de origen. *Rumba II: Nomad* [Rumba II: Nómade] (2015) aborda estas transformaciones poniendo especial atención en el impacto que suponen en la vida de las personas. Las aspiradoras robots actúan como criaturas nómadas, condenadas a desplazarse por un paisaje en constante reconstrucción en los suburbios de Pekín.

*Hip Hop: New York*, 2006  
Video monocanal, color, con sonido  
5' 14", 5:4  
Cortesía de la artista, Vitamin Creative Space y  
Sprüth Magers

En *Hip Hop Project*, una de sus primeras series, la artista filmó a trabajadores de la construcción civil, oficiales de tránsito y otros personajes bailando hip hop (en este caso, mezclado con ritmos tradicionales) en las calles de algunas grandes ciudades. Interesada en los fenómenos de la cultura urbana, Cao Fei exploraba la condición de una generación criada en un entorno de una fuerte hibridación cultural, que ya estaba incorporando las influencias de la cultura pop norteamericana (especialmente a través de MTV), desafiando las concepciones tradicionales de identidad. Al respecto, la artista dijo: “A fines de la década de 1980, antes de que los videoclips pudieran ser vistos en la televisión china, yo solía mirar las cintas de VHS de videoclips antiguos que mi hermana mayor y sus compañeros de clase se pasaban de mano en mano. Estos medios fueron un estímulo cultural explosivo para mi generación en China”.

*Hip Hop: Fukuoka*, 2005  
Video monocal, color, con sonido  
7' 40", 5:4  
Cortesía de la artista, Vitamin Creative Space y  
Sprüth Magers





En este video, vemos a un grupo de aspiradoras robots vagando por una obra en construcción en la periferia urbana de Pekín. Se mueven en una zona de demolición, intentando inútilmente limpiar los escombros de una ciudad que no cesa de destruirse y reconstruirse. Por momentos, las aspiradoras parecen criaturas explorando un territorio desconocido, poco a poco integradas a un paisaje social compuesto por excavadoras, trabajadores y niños. Cao Fei filmó esta obra en las ruinas de su antiguo estudio, cercano a la famosa 798 Art Zone -un complejo de fábricas militares antiguas que en la actualidad alberga espacios creativos-. El hecho de que el complejo estuviera situado en la periferia mantuvo el alquiler bajo por mucho tiempo. Sin embargo, con el crecimiento de la industria inmobiliaria, el lugar pasó a ser foco de nuevas inversiones y sufrió rápidas transformaciones.

*Rumba II: Nomad*, 2015  
Video HD monocal, color, con sonido  
14' 16"; 16:9  
Cortesía de la artista, Vitamin Creative Space y  
Sprüth Magers



En el período de la posguerra, la Unión Soviética desempeñó un importante papel en la transferencia de conocimientos técnicos, tecnología y apoyo financiero para impulsar el desarrollo industrial y urbano de China. Desde el 2015, Cao Fei explora estas relaciones en algunos de sus trabajos, haciendo especial énfasis en el distrito de Jiuxianqiao, ubicado en el área de Chaoyang, en Pekín, donde la artista ocupó durante cinco años un antiguo cine de estilo soviético, transformándolo en su taller. Durante la década de 1970, el cine Hongxia funcionó como espacio comunitario, centro de reuniones, discoteca y bar, y se convirtió en una especie de centro social del distrito, responsable de reunir y entretener a los trabajadores que se desempeñaban en las fábricas de electrónica de cooperación sino-soviética. Cao Fei desarrolló una amplia investigación sobre la región, explorando su historia social y económica y observando el modo en que la industria electrónica china evolucionó. La artista investigó no solo los archivos y relatos orales, sino también la literatura y el cine de ciencia ficción chino, expresiones bastante influenciadas por la cultura soviética. El sci-fi soviético frecuentemente abordaba cuestiones relacionadas a la ciencia, la tecnología, la exploración espacial y los avances científicos, temáticas alineadas con la visión del socialismo y del progreso científico que China adoptó en el período de la posguerra y que sirvió de inspiración para algunos escritores chinos. Finalmente, su investigación dio origen al llamado *HX Project* [Proyecto HX], compuesto por algunas de las obras que vemos aquí, como el documental *Hongxia* (2019), la película *Nova* (2019) y el libro *HX* (2020).

*Nova*, 2019

Video HD monocal, color, con sonido

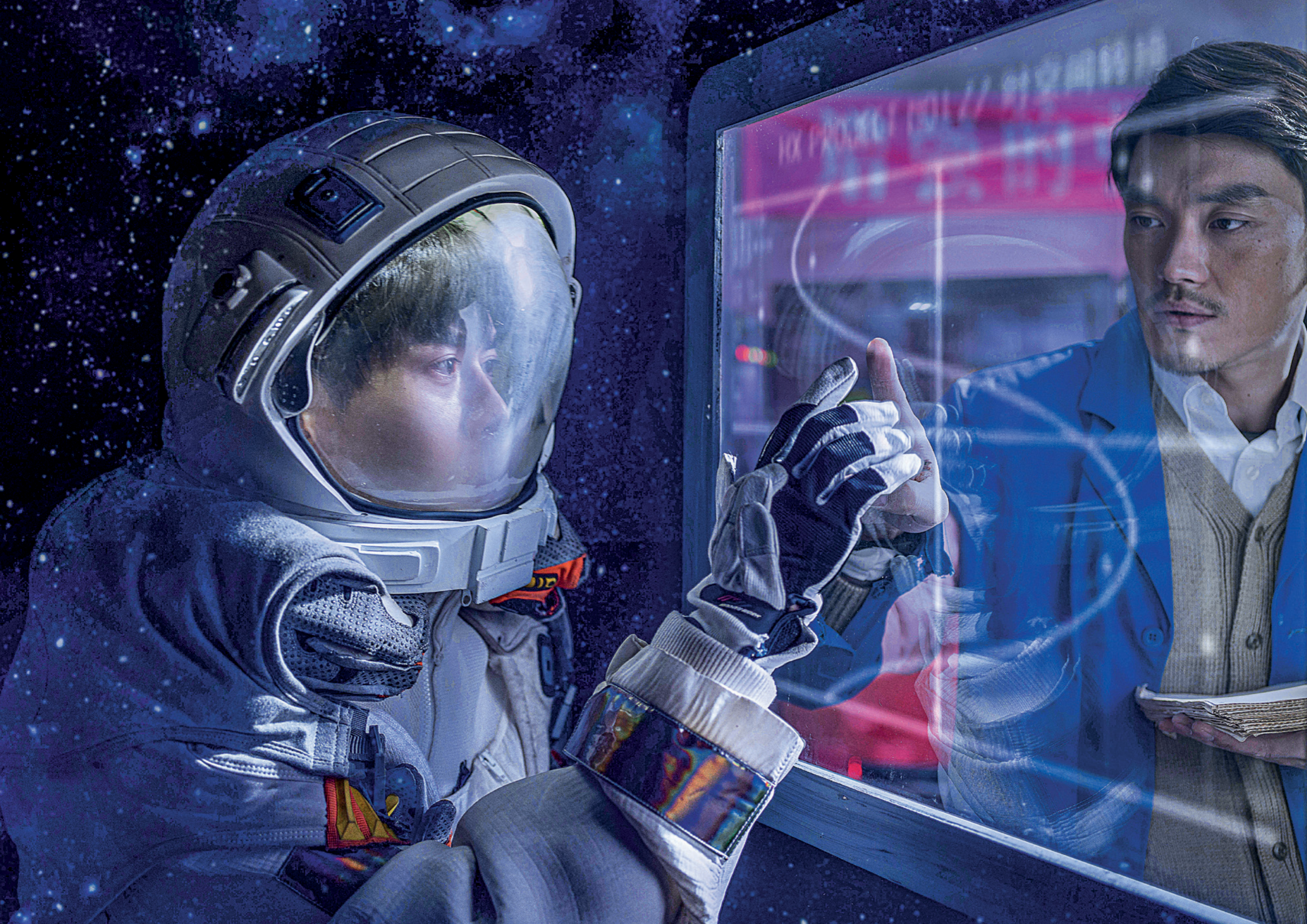
109' 53", 2.35:1

Cortesía de la artista, Vitamin Creative Space y Sprüth Magers

Con un abordaje que puede ser descrito como “retro sci-fi”, *Nova* cuenta la historia de un científico que trabaja en una empresa de informática situada en la ciudad ficticia Nova. Apoyada por especialistas de la antigua Unión Soviética, la empresa se dedica a un proyecto secreto que pretende transformar a los humanos en un dispositivo digital para interceptar y recopilar datos. Durante la trama de la película, vemos al científico chino enamorarse de una colega rusa, quien después de completar su trabajo es forzada a dejar Nova y volver a casa. Con el corazón roto, el científico involucra a su propio hijo en un experimento secreto. Sin embargo, un error sucede y el niño queda preso en el ciberespacio, convertido en un espectro digital que flota en algún lugar entre el pasado y el futuro, la memoria y la realidad. La obra es fruto de una amplia investigación que abarca no solo las historias personales de quienes habitaron Jiuxianqiao, sino también las novelas de ciencia ficción de la era soviética, muy populares en China y que moldearon allí el léxico de la escritura de este género durante décadas. Por último, y tal vez más importante, estas novelas también sirvieron de referencia para las primeras películas chinas de ciencia ficción, fuertemente influenciadas por sus contemporáneas rusas. *Dislocation* (1986), dirigida por Huang Jianxin, fue una importante inspiración en la producción de *Nova*.

*Nova*, 2019  
Video HD monocal, color, con sonido  
109' 53", 2.35:1  
Cortesía de la artista, Vitamin Creative Space y  
Sprüth Magers







## Hongxia

43

El documental cuenta la historia del antiguo cine Hongxia, un importante espacio social para los trabajadores chinos entre las décadas de 1950 y 1970 en la región oriental de Pekín. Combinando entrevistas a trabajadores retirados, descendientes de trabajadores, especialistas en historia urbana, arquitectos y fotógrafos, la película presenta el relato oral de una comunidad en peligro de extinción. A partir de la década de 1950, con el apoyo de la Unión Soviética, las fábricas 718, 738 y 774, en los suburbios de Pekín, se convirtieron en agentes importantes de la industrialización socialista de China. El distrito Jiuxianqiao (informalmente conocido como “Hong Xia”), antigua área rural, fue transformado en un conglomerado de infraestructuras manufactureras como parte de una amplia inversión en electrónica avanzada, y fue allí que fue inventada la primera computadora china. Debido a la falta de viviendas para los trabajadores que llegaban a la región, las fábricas impulsaron la construcción de barrios residenciales siguiendo el modelo soviético de Nikita Khrushchev, incorporando cines como parte de un programa de bienestar social. La llegada de la economía de mercado en la década de 1980, sin embargo, interrumpió este modelo, y el barrio fue objeto de un nuevo desarrollo urbano. El cine fue cerrado definitivamente en 2008, en la víspera de las Olimpiadas de Pekín. En 2015, Cao Fei comenzó a utilizar el espacio como su estudio, donde emprendió una investigación de cinco años en torno a su historia. El predio será demolido para dar lugar a rascacielos.

*Hongxia*, 2019

Documental

Video HD monocal, color, con sonido

56' 55", 16:9

Cortesía de la artista, Vitamin Creative Space y

Sprüth Magers

# 紅霞影院

中影引进 欧美大片  
故  
情  
与  
情  
天

欢迎光临  
快乐

梦幻动态 精彩绝伦



Todas las obras exhibidas son cortesía de la artista, Vitamin Creative Space y Sprüth Magers

*Asia One*, 2018  
Video HD monocal, color, con sonido  
63' 20", 16:9  
Comisionado por Solomon R. Guggenheim Museum, New York, para la Iniciativa de Arte Chino de la Fundación de la Familia Robert H. N. Ho

*Asia One*, 2018  
Impresión sobre vinilo autoadhesivo mate  
90 × 135 cm  
*Asia One*, 2018  
2 Impresiones sobre vinilo autoadhesivo mate  
Medidas variables

*Asia One Project*, 2024  
Instalación con butacas de cine, suelo sintético verde, banners, barandillas, empapelado y otros elementos.

11,11, 2018  
Documental  
Video HD monocal, color, con sonido  
60' 58", 16:9

*Whose Utopia*  
[Utopía de quién], 2006  
Video monocal, color, con sonido  
20' 20", 5:4

*Whose Utopia*  
[Utopía de quién], 2024  
Instalación con cajas de cartón, persianas de acero, cama individual, posters antiguos y otros elementos

*RMB City: A Second Life City Planning* [Ciudad RMB: Planeamiento de una ciudad en Second Life], 2007

Video monocal, color, con sonido  
5' 57", 4:3

*RMB City Project*, 2024  
Instalación con butacas, alfombras, eslóganes y otros elementos

*i.Mirror* [i.Espejo], 2007  
Machinima  
Video monocal, color, con sonido  
28', 4:3

*China Tracy and China Sun 01*, 2009  
Impresión sobre vinilo autoadhesivo mate  
150 × 190 cm

*Tonight Live Interview with China Tracy*  
[Entrevista con China Tracy en Tonight Live], 2009  
Machinima  
Video monocal, color, con sonido  
13' 04", 4:3

*The New Angel*  
[El nuevo ángel], 2022  
Impresión sobre vinilo autoadhesivo mate  
150 × 180 cm

*Meta-mentary*  
[Meta-mentario], 2022  
Video HD monocal, color, con sonido  
28' 17", 9:16

*Meta-mentary*  
[Meta-mentario], 2024  
Instalación con asientos de yoga, plantas

artificiales, textos en pantalla LED, y otros elementos

*DUOTOPIA - 1st Edition*  
[DUOTOPIA – 1ª edición], 2022  
Video 3D renderizado, color, con sonido  
Música: Ma Haiping  
2' 40", 16:9

*DUOTOPIA*, 2024  
Instalación con tela para impresión, empapelado y otros elementos  
[Installation with fabric for printing, wallpaper, and other items]

*DUOTOPIA Vol.2*, 2024  
Machinima  
Video 3D renderizado, color, con sonido  
5' 15", 16:9

*Oz*, 2022  
Video digital de doble pantalla, color, con sonido  
1' 36", 9:16  
Música: Ma Haiping

*Oz*, 2024  
Instalación con virutas de madera, plantas artificiales, empapelado, y otros elementos

*Nova*, 2019  
Video HD monocal, color, con sonido  
109' 53", 2.35:1

*Nova*, 2019  
Impresión sobre vinilo autoadhesivo mate  
135 x 170 cm cada una

*HX Project*, 2024  
Instalación con butacas

de teatro, lámparas de pared y otros elementos

*Hongxia*, 2019

Documental  
Video HD monocal, color, con sonido  
56' 55", 16:9

*Hongxia Theatre*, 2019

Impresión sobre vinilo autoadhesivo mate  
Medidas variables  
Obra no reproducida

*HX Publication*, 2020

Libro  
Medida abierta  
24,7 × 37 × 5 cm

*Hip Hop: New York*, 2006

Video monocal, color, con sonido  
5' 14", 5:4

*Hip Hop: Fukuoka*, 2005

Video monocal, color, con sonido  
7' 40", 5:4

*Hip Hop: Guangzhou*, 2003

Video monocal, color, con sonido  
3' 28", 5:4

*Rumba II: Nomad*

[Rumba II: Nómade], 2015

Video HD monocal, color, con sonido  
14' 16", 16:9

*Rumba Project*, 2024

Instalación con azulejos y otros elementos

**CAO FEI  
EL FUTURO  
NO ES UN SUEÑO  
29/11/24—  
17/02/25**

Curaduría:  
Pollyana Quintella

Exposición realizada  
por Pinacoteca  
de São Paulo