

PORTFOLIO (2023 - 2025)

Manling XUE

DÉMARCHE ARTISTIQUE

Durant les années 1990 et 2000, j’ai grandi dans une petite ville du sud de la Chine, un centre majeur de l’industrie légère et de l’électronique. Mon regard s’est ainsi forgé au milieu des chaînes de montage, des végétations planifiées, des zones industrielles et des écosystèmes artificiels. Devenu adulte, j’ai vu ma ville natale se transformer à un rythme effréné : autrefois « usine du monde » reposant sur une main-d’œuvre abondante, elle est aujourd’hui une ville industrielle automatisé et technologiquement équipée, où les machines remplacent peu à peu le travail humain.

Cet environnement a façonné mon imaginaire et mon intérêt pour les objets industriels et les paysages naturels. Dans ma pratique, les formes fonctionnelles des objets industriels, les textures de la nature et les phénomènes de mimétisme animal sont recomposés et métamorphosés, donnant naissance à des formes hybrides, empreintes d’absurdité.

Dans ma pratique, j’ai recours à la narration spéculative, la sculpture, l’installation, l’image numérique, la vidéo, la photographie, la génération par IA, la modélisation 3D, l’espace immersif, la musique et le jeu vidéo, pour construire un champ narratif ouvert, non linéaire et transmédia. Je m’attache particulièrement aux zones de porosité entre nature et technique, entre humain et non-humain. Par le collage, l’hybridation, la recomposition et le mimétisme, je cherche à susciter une perception ambivalente. Il s’agit de révéler comment l’humain et son environnement — nature, animaux et autres formes de vie — se reconfigurent sous l’intervention technique, dans une relation où s’entrelacent industrialisation et formes naturelles, contrôle et hasard.

Ces objets hybrides que je construis fonctionnent à la fois comme moteurs de récits fictifs et comme symboles de la reconfiguration environnementale sous l’effet de la technique. Leur perspective offre une brève échappée hors du cadre anthropocentrique ; à travers elle, j’interroge la manière dont, dans le contexte de l’accélération technologique, nos habitudes de vie, nos comportements et nos systèmes perceptifs sont profondément remodelés. Ainsi, l’objet technique devient l’axe central de ma recherche : non pas un simple outil ou une prothèse extérieure, mais un nouvel acteur au sein du réseau social contemporain, un nœud actif intervenant dans les écosystèmes et les réseaux du vivant.

L'Appât - La Pêche, La Pêche - L'Appât

2025

Médium :	Macrophotographie, micro-scénographie, image numérique, génération d'IA, comptine originale, composition musicale, clip vidéo.
Dimensions :	Variables.
Matériaux :	Spécimens minéraux, appâts de pêche, ossements d'animaux, fourrure.

Une plongée dans une imagination autour de l'appât : imitation, scintillement, immersion, capture.

Ce projet explore un imaginaire construit autour de l'appât de pêche, un dispositif technique ancien mêlant mimétisme, tromperie et capture. En m'appuyant sur cet objet technique primitif, je cherche à interroger les formes résiduelles de la chasse dans les sociétés industrialisées contemporaines. L'appât, qui imite une proie blessée pour attirer un prédateur, incarne une logique technique fondée sur l'observation du vivant et son utilisation instrumentale par l'humain.

À l'opposé des systèmes contemporains d'élevage et d'abattage — hautement efficaces, automatisés et fermés — l'appât conserve une logique simple et directe, enracinée dans les cycles naturels et les savoirs sensoriels. Pourtant, la pêche, envisagée aujourd'hui comme une pratique culturelle plutôt qu'un besoin vital, a connu de nombreuses évolutions technologiques, tant dans les matériaux employés pour la fabrication des leurres que dans les processus de conception.

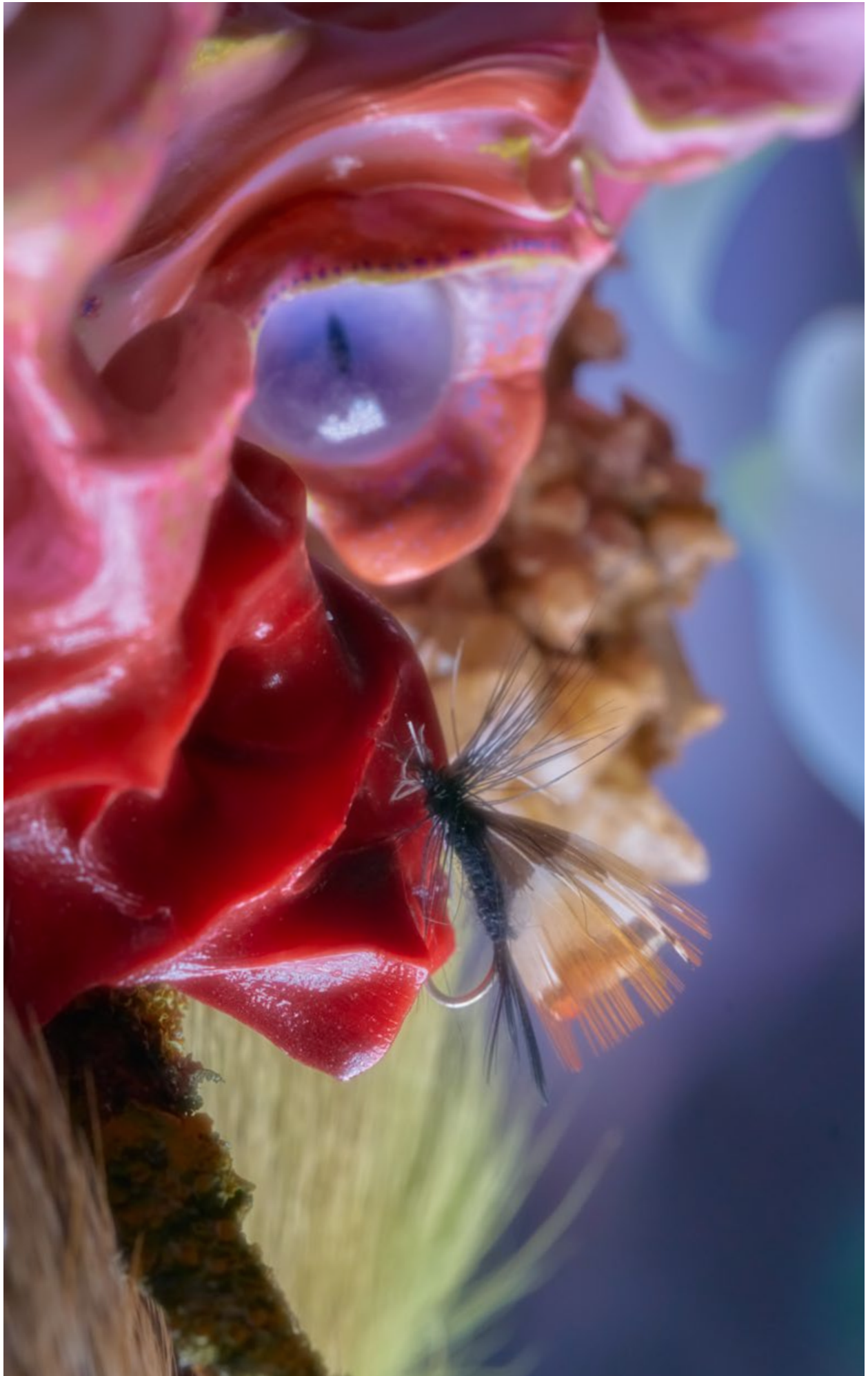
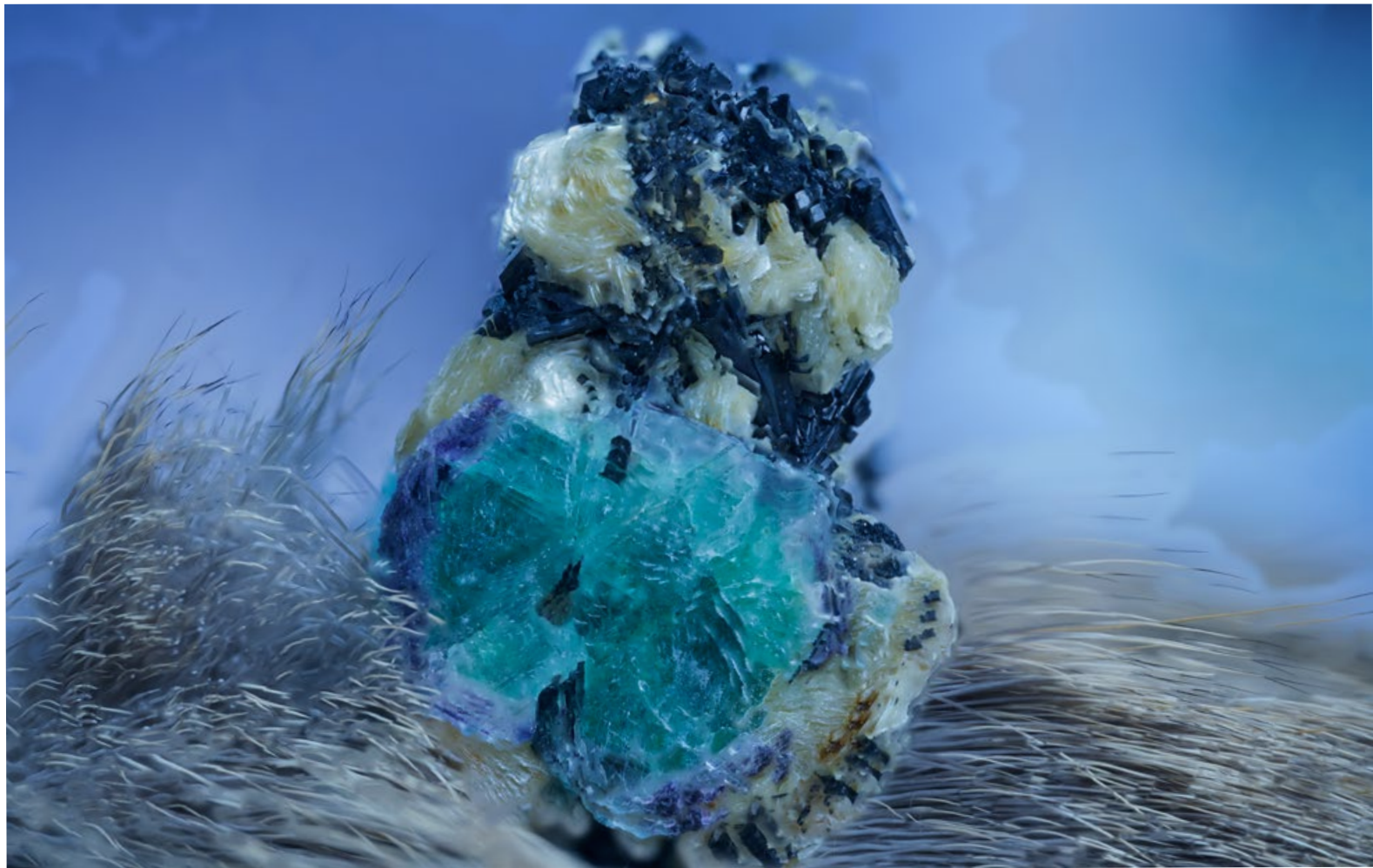
Le projet prend appui sur la pêche, une pratique culturelle échappant des chaînes quantitatives et industrielles du vivant, pour interroger la manière dont humains et non-humains (animaux, environnements) se reconfigurent mutuellement sous l'intervention de technique. À travers des formes multimédia — paysages hybrides, images, génération IA et musique — je cherche, à partir de l'appât et de la culture de la pêche, à explorer les zones floues entre nature et technique, et à réimaginer les formes et potentiels du vivant.



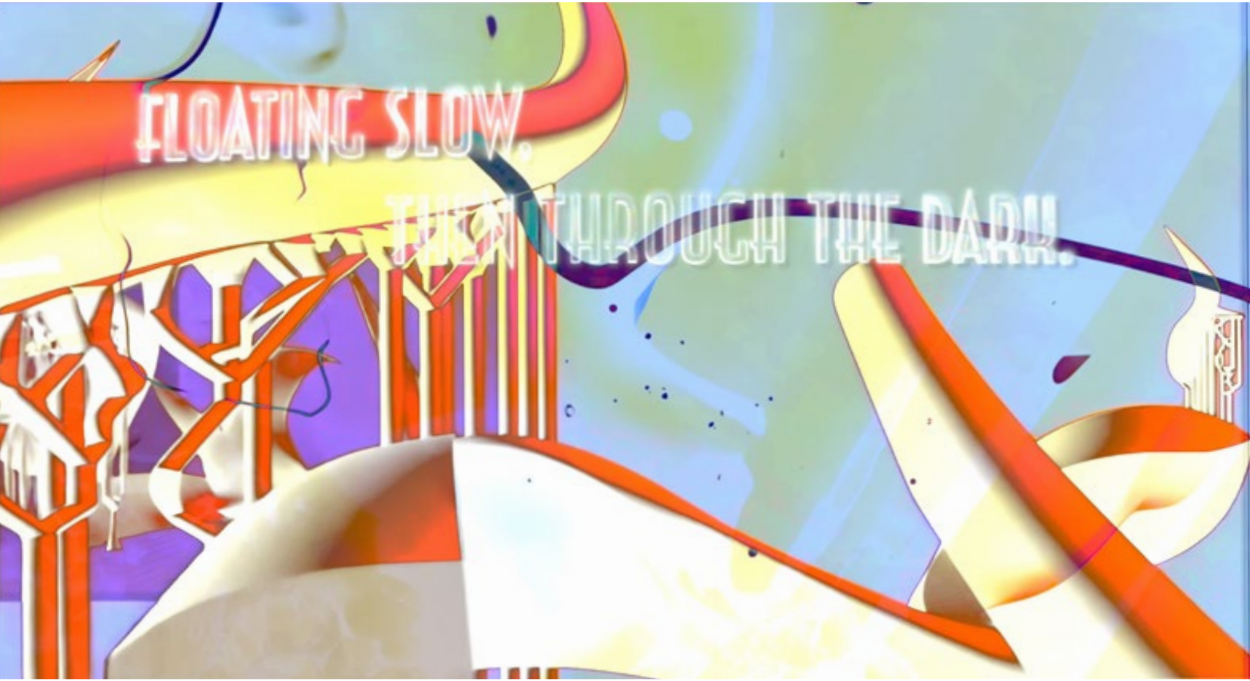
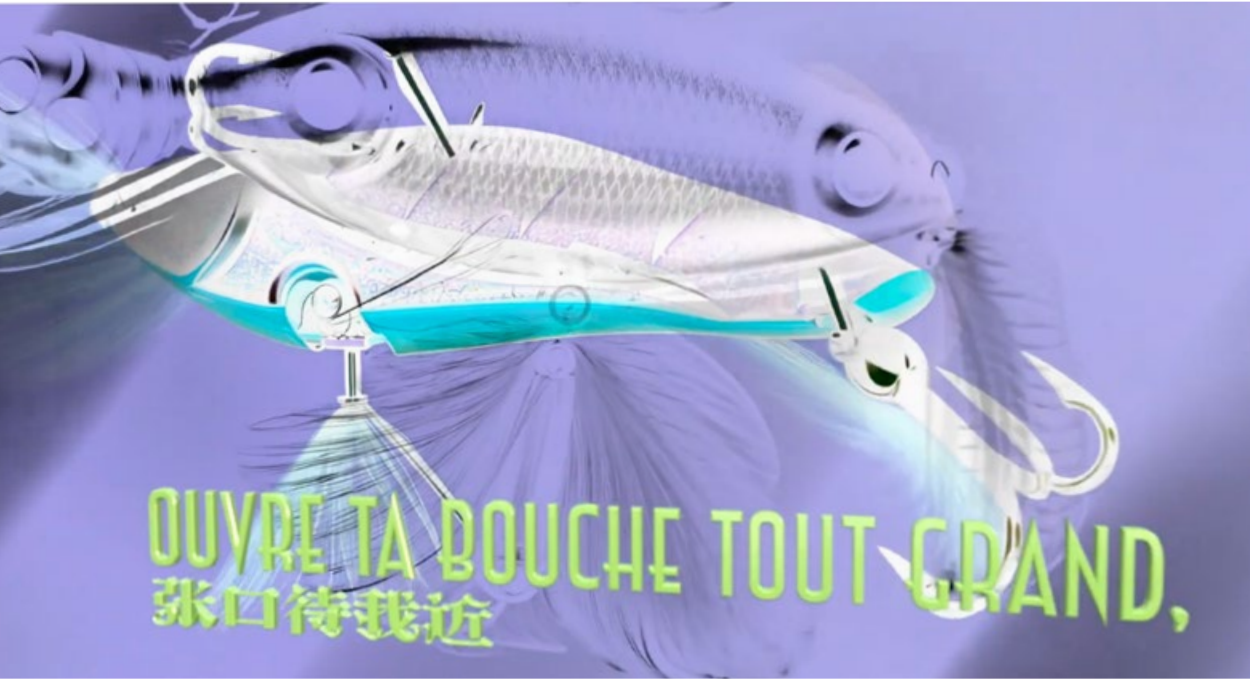
Macrophotographie, matériaux : ossement d'animal leurres de pêche, plumes d'oiseaux, fausse fourrure, 2025.



Macrophotographie, matériaux : spécimens minéraux, leurres de pêche, plumes d'oiseaux, fausse fourrure, 2025.



Macrophotographie, matériaux : spécimens minéraux, leurres de pêche, plumes d'oiseaux, fausse fourrure, 2025.



L'Appât – La Pêche, La Pêche – L'Appât 鱼与渔与鱼与渔 - yúyǔyúyǔyúyǔyú

Capture d'écran vidéo, vidéo en couleur 1080p, stéréo, une série de clips musicaux, 2025.

<https://www.xuemanling.com/fish-and-fishing/>

J'ai composé et produit la musique, puis entraîné une IA à partir de mes photographies pour générer des fragments visuels, que j'ai ensuite synthétisés et montés dans le clip final.



Parole:

*Petit poisson dans le vent,
Je descends, tout doucement.
Blessé, perdu sous les flots,
Je fais des ronds dans l'eau.
Toi là-bas, tu m'as vu ?
Viens ici, n'attends plus.
Ouvre ta bouche tout grand,
Je suis ton repas d'enfant.*

Lyrics:

*Tiny fin, a wounded spark,
Floating slow, then through the dark.
Down I sink into the mud,
Jumping still, alive with blood.
Do you see me, swimming near?
Come and find me, have no fear.
Open wide your hungry jaw,
I was born to feed your maw.*

COMMENT LE SOL REDEVIENT-IL UNE PARTIE DE MON CORPS ?

2022, 2025

Médium : Sculpture, image numérique, génération d'IA, vidéo 3D, installation.
Dimensions : Variables.
Matériaux : Images imprimées, support métallique, écran, plantes et terreau en pot, résine laquée, cuir artificiel.

Y aurait-il une greffe possible pour réunir à nouveau toutes les existences posées sur la terre, organiques et inorganiques ?

Les formes issues des produits industriels — ces morphologies marquées par la fonctionnalité et l'esthétique de l'outil — entretiennent avec les textures et les phénomènes de mimétisme du monde naturel un lien subtil et isomorphe: le mimétisme, en soi, constitue déjà une stratégie fonctionnelle. Partant de cette observation, j'ai délibérément mêlé certains fragments industriels à des caractéristiques mimétiques animales, afin de produire une morphologie ambiguë.

Des motifs de peau de serpent et de fleurs, omniprésents dans la production industrielle, aux objets manufacturés, en passant par les plantes en pot cultivées et domestiquées ou encore les ossements animaux transformés en décor : ces paysages en apparence « naturels » sont, en réalité, des constructions.

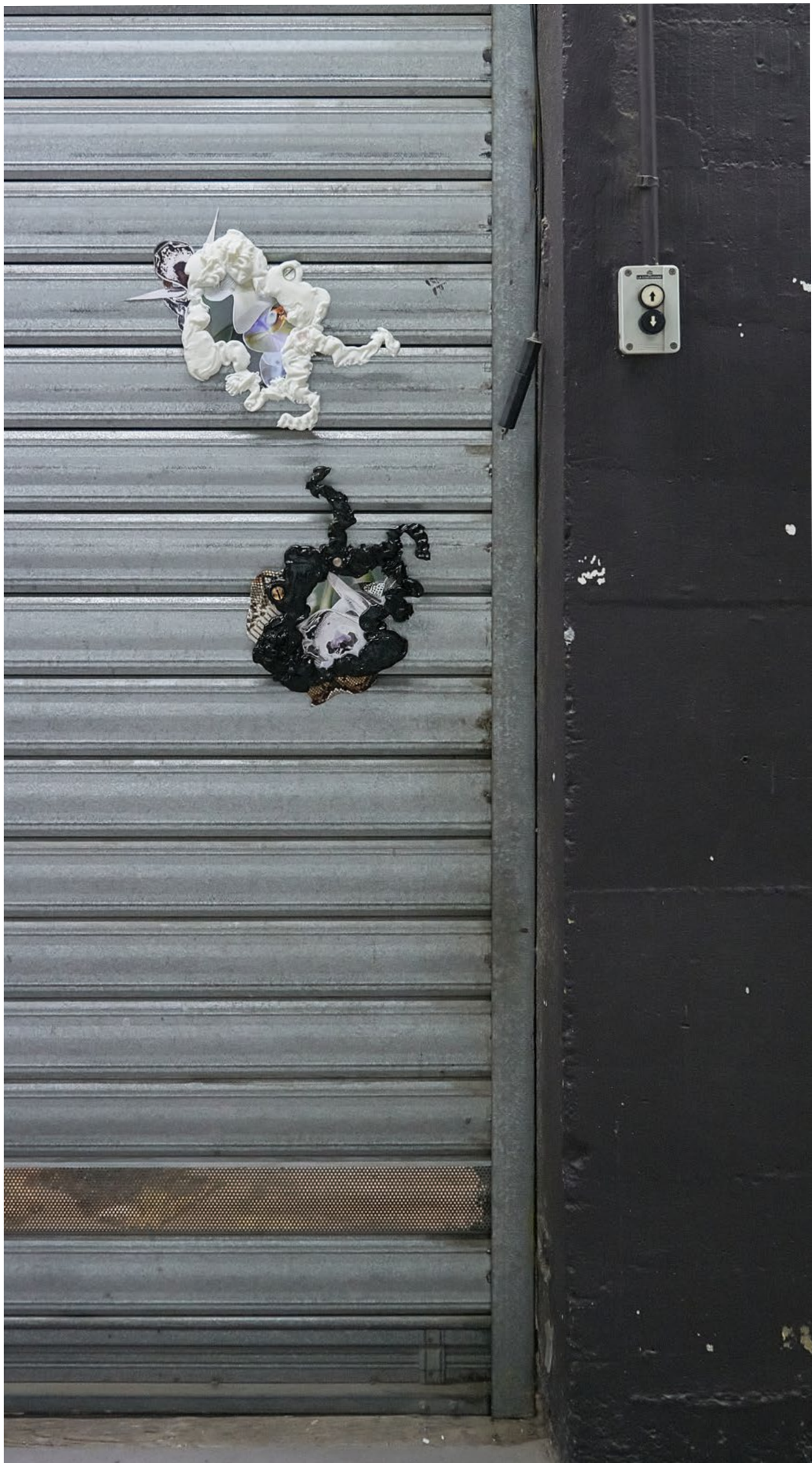
À travers l'installation, j'explore la relation composite entre artefacts naturels et artefacts artificiels. Dans ce jeu de reflets mimétiques, les frontières s'effacent et se reconfigurent, générant une forme à la fois absurde et équivoque.



Sculpture, matériaux : résine, nylon, fausse fourrure, 2025.



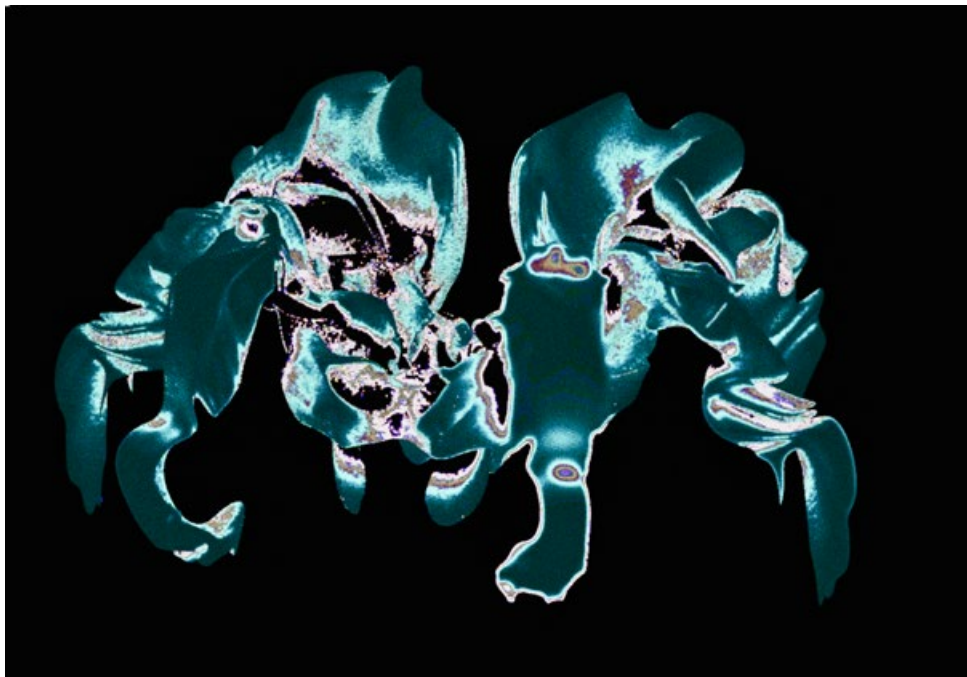
Sculpture, matériaux : résine laquée, cuir artificiel, images imprimées, 2025.



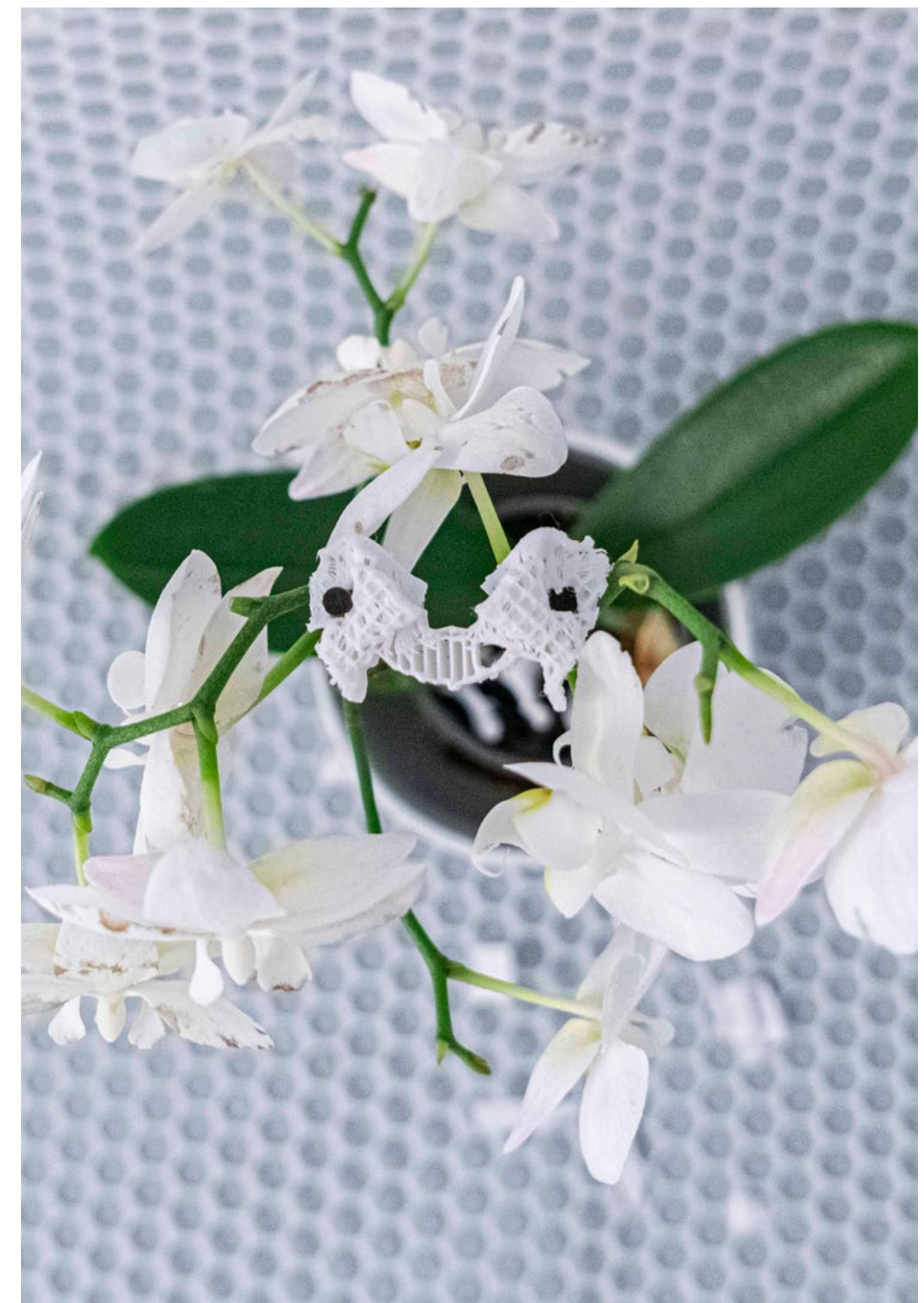
Sculpture, matériaux : résine laquée, cuir artificiel, images imprimées, 2025.



Installation, matériaux : images imprimées, support métallique, écran diffusant une animation 3D, plantes et terreau, 2022.



Installation, matériaux : images imprimées, support métallique, écran diffusant une animation 3D, plantes et terreau, 2022.



Installation, matériaux : filet en plastique, impression 3d en PLA, orchidée en pot, 2022.

BLUEPRINT

2023 - en cours

Médium : Texte fictif, jeu vidéo, image numérique, génération par IA, sculpture, installation in situ, installation immersive, 3D, musique.

Dimensions : Variables.

Il s'agit d'un projet spéculatif, ouvert et transmédia, dans lequel j'essaie de construire un réseau narratif fictif en interaction et en intertextualité avec l'espace réel. Ce projet traverse divers médiums : jeu vidéo, image numérique, génération d'IA, texte fictif, sculpture in situ, installation immersive et musique.

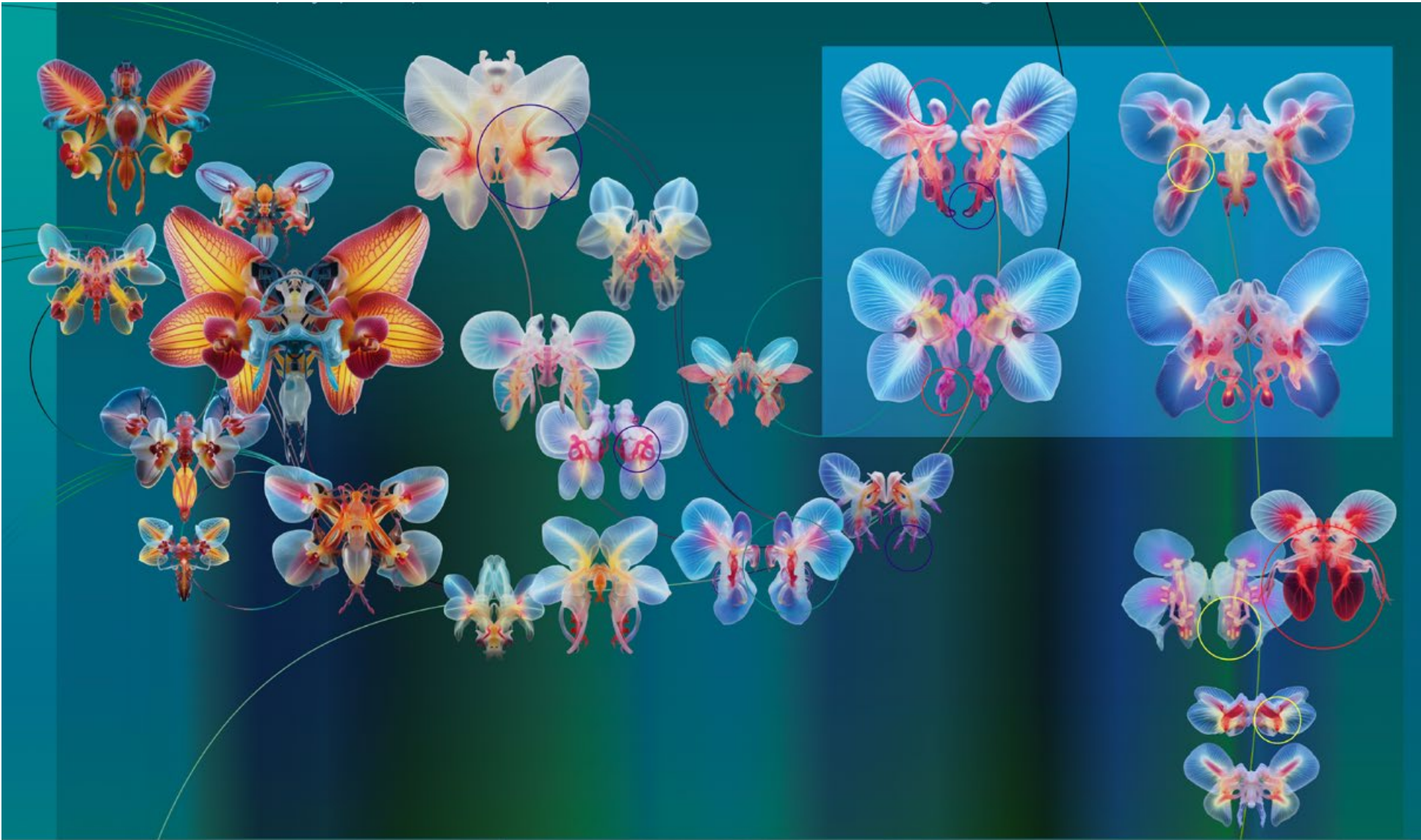
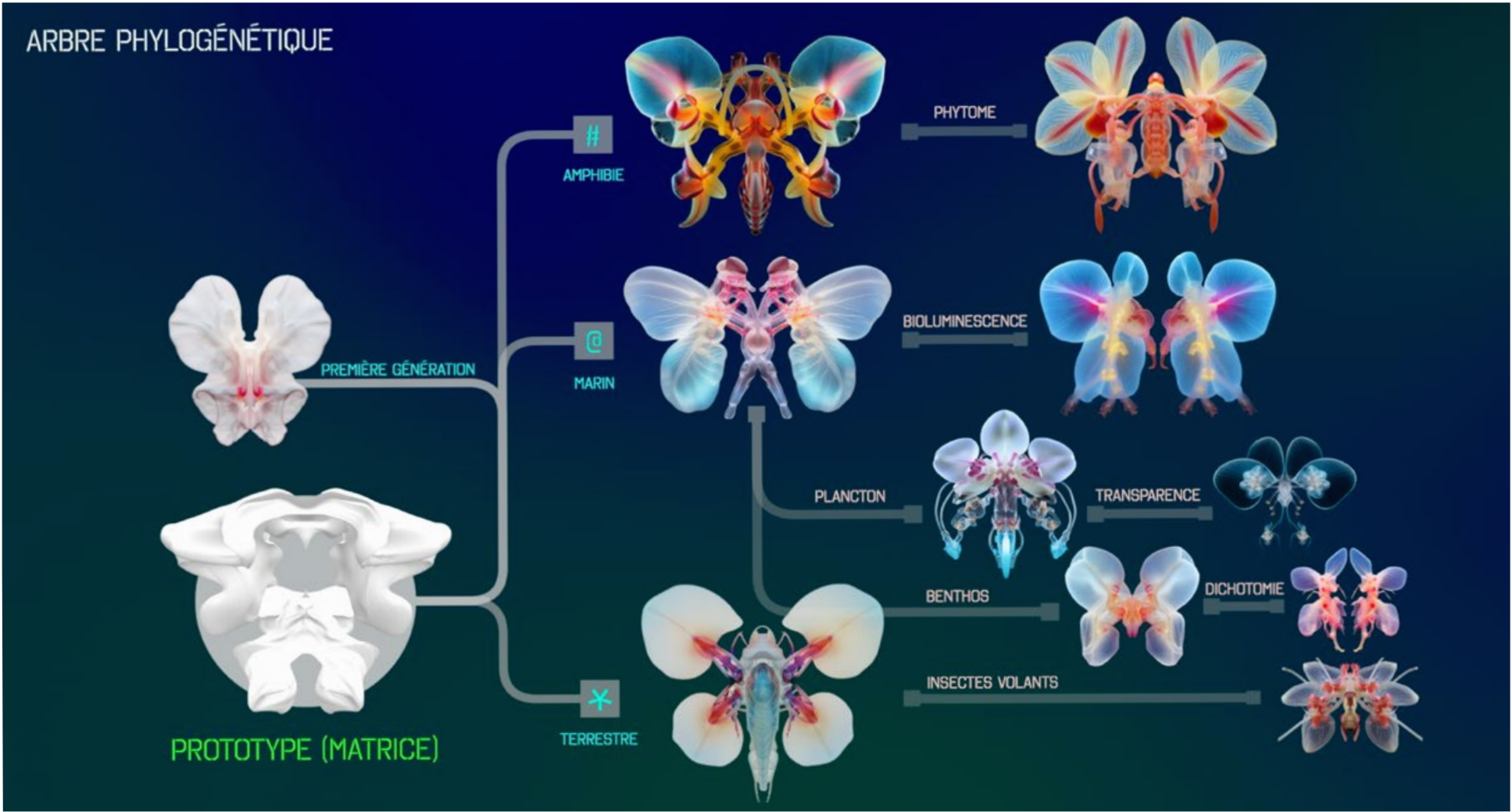
J'ai entraîné une IA avec ma modélisation 3d pour générer environ 8000 images de formes proches des drones. À partir de cet ensemble visuel, j'ai imaginé et classifié une lignée spéculative de produits-drone, organisée comme une série de drone phylogénétique couvrant mer, terre et air. Dans ce monde ouvert, ces drones sont conçus comme entièrement automatisés et connectés en temps réel — et je les ai érigés en protagonistes rôle principal de cette narration.

Dans ce monde fictif avec l'absence de l'humanité, j'adopte le point de vue de la machine : les drones, tels des archéologues, explorent les vestiges de l'humanité et transmettent en continu leurs données à un réseau d'archives biologiques toujours en ligne, afin d'aider les humains survivants à prolonger leur existence au sein d'environnements extrêmes et de climats en mutation.

Un aspect crucial non représenté dans le récit est le sujet de décision : le réseau hétérogène. Cette hétérogénéité du réseau décentralisé pourrait provenir de la géométrie, de la géologie, de la cosmologie, de la chimie, de la biologie, de la zoologie, de l'ethnologie, voire même de la balistique, de la géopolitique et des stratégies militaires (Mark B. N. Hansen). Bien que ces systèmes fonctionnent de manière indépendante, ils peuvent partager des ressources et des données en temps réel grâce à un certain protocole, à l'image du réseau mycorhizien souterrain et de la relation symbiotique avec les arbres (Wood Wide Web).

Ainsi, je souhaite explorer en profondeur la relation ambivalente entre l'homme et la technologie : le réseau technologique est-il un système prothétique extérieur à nous, ou sommes-nous déjà internalisés en son sein, devenant des nœuds opérationnels de son fonctionnement ? Ici, il ne s'agit pas seulement de l'assimilation du vivant par la machine, mais plutôt, sous la crise écologique et la peur de l'impasse de l'anthropocentrisme, nous sommes contraints de transférer le pouvoir décisionnel aux systèmes technologiques, faisant ainsi de ceux-ci de nouveaux acteurs (agentivité technique). Cela entraîne nécessairement une restructuration des hiérarchies de pouvoir, et la violence systémique engendrée par l'accélération technologique — qu'il s'agisse d'exploitation ou d'invasion — devient inévitable.

Je souhaite, à travers ce dispositif fictif inversé, interroger le déséquilibre et la relation ambivalente entre l'homme et son environnement sous l'intervention de la technologie.



Capture d'écran de la version numérique du mémoire de 2023.
Lien de mémoire : <https://www.xuemanling.com/wp-content/uploads/2024/05/BLEUPRINT-2023-s.pdf>

Inspiré par le mimétisme des orchidées, des insectes et des drones, j'ai entraîné une IA avec mes propres modèles 3D pour générer et sélectionner environ 8000 structures mécaniques. J'ai présenté ces images en mémoire de diplôme DNSEP Art.

BLUEPRINT

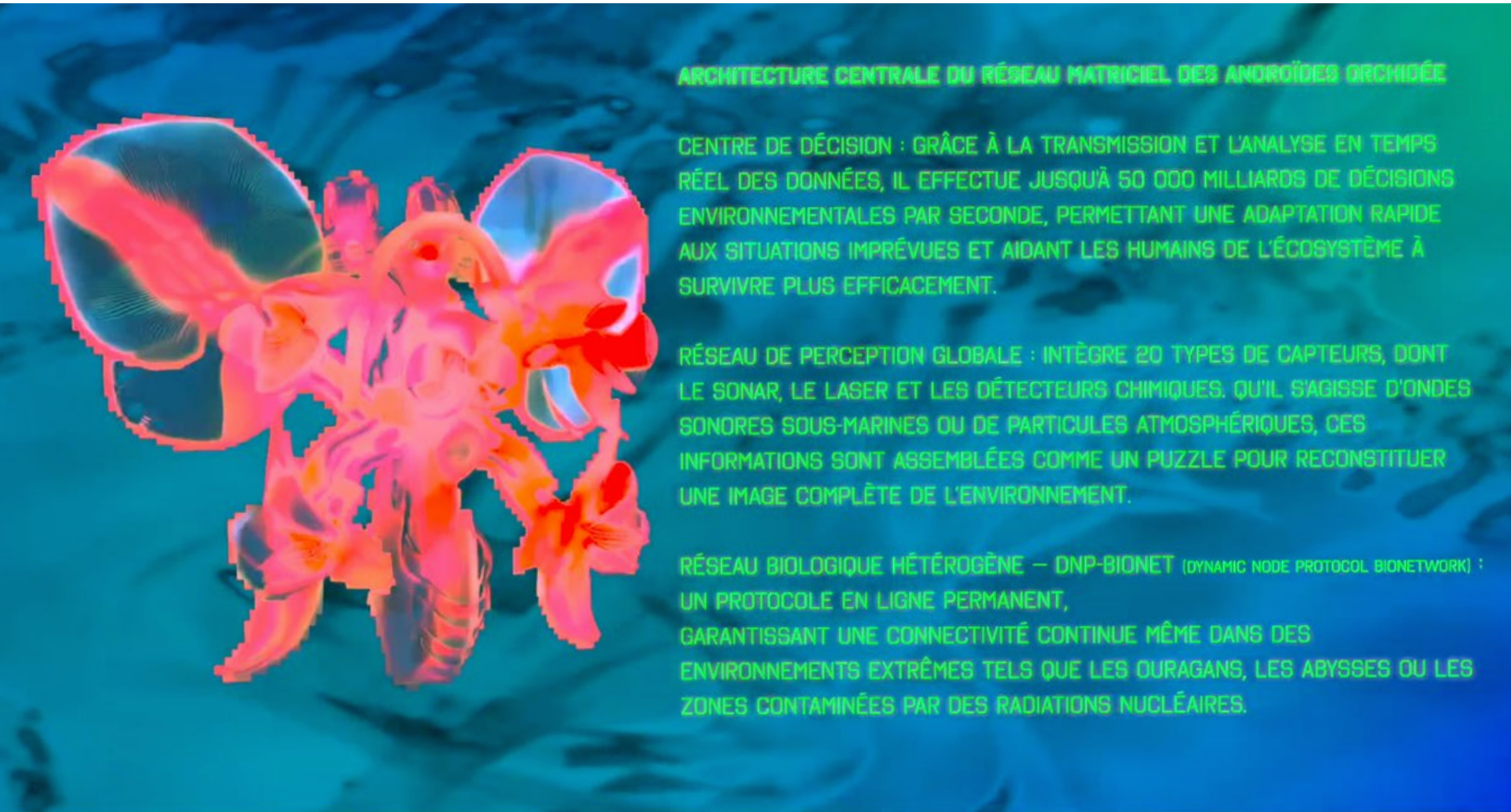
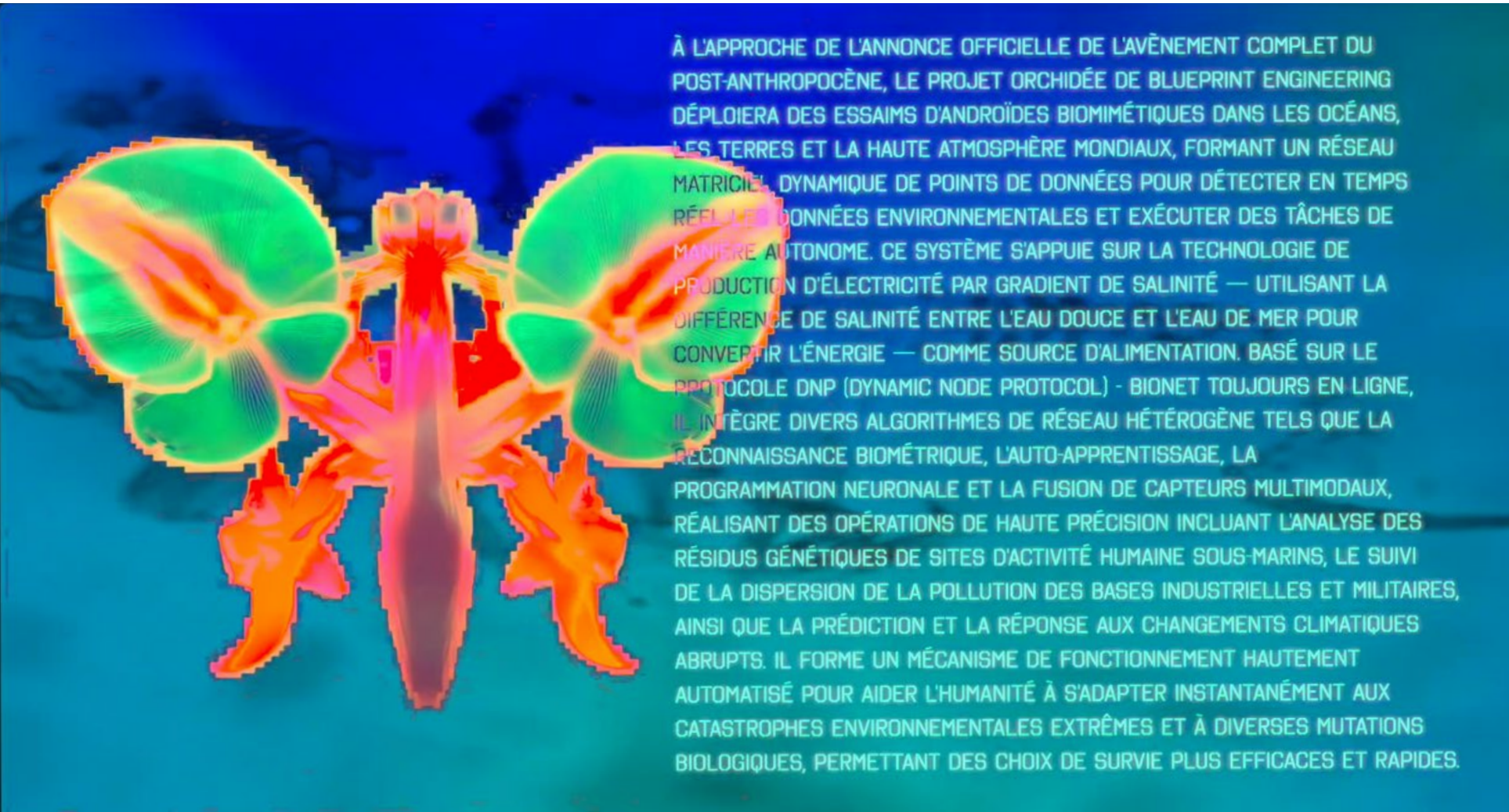
2023 - en cours

BLUEPRINT : Le Projet Orchidée

Médium : Texte fictif, jeu vidéo, vidéo, image numérique, 3D, génération d’IA.
Dimensions : Variables.
Matériaux : Image numérique.

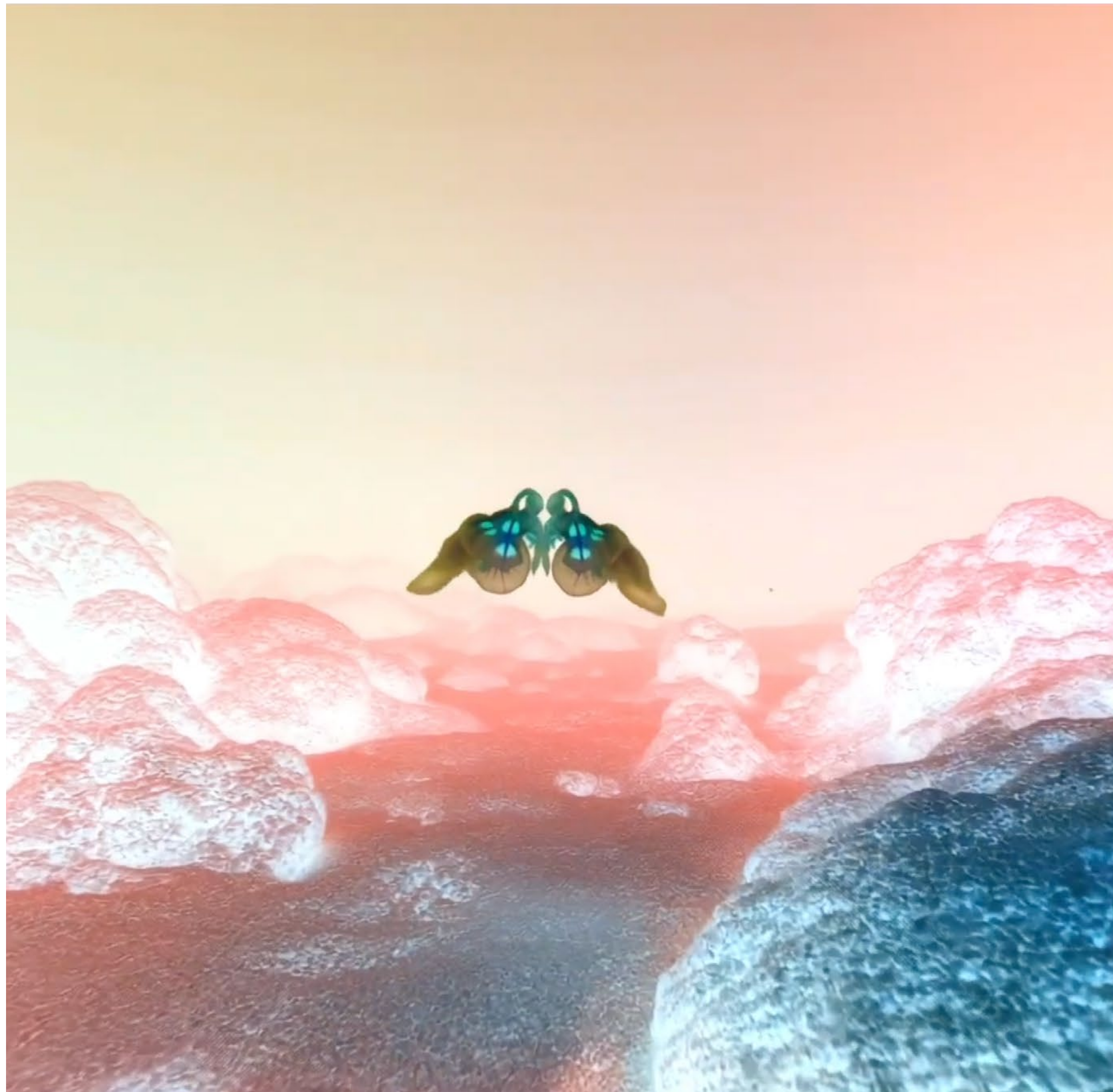
Le Projet Orchidée englobe la conception fictive de produits-drone, une démonstration d’interface de pilotage de drones (sous forme de jeu vidéo), ainsi qu’une série de vidéos spécifiques et d’animations 3D.

Le récit se déploie sous la forme d’un monde ouvert non linéaire, où une constellation de drones devient le sujet exploratoire : ils fouillent les vestiges de la civilisation industrielle humaine pour reconstituer, fragment par fragment, un réseau d’archives archéologiques des < anciens humains >.



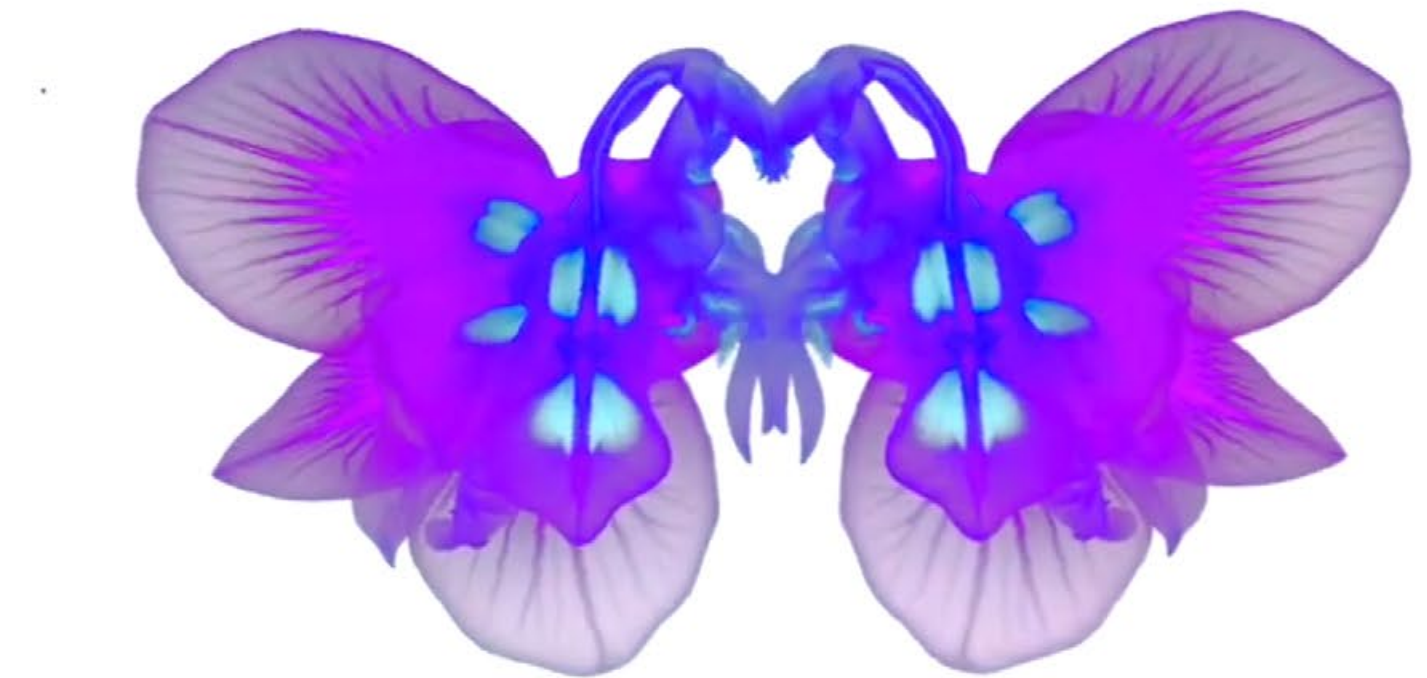
Capture d'écran vidéo, 1'24", vidéo en couleur 1080p, stéréo, 2025. [Lien de teaser : https://youtu.be/BJy9U6vT8eM](https://youtu.be/BJy9U6vT8eM)

Teaser vidéo pour mon projet de fiction spéculative, présentant comment des androïdes orchidées opèrent dans un monde ouvert, sur mer, terre et air. Ces notices techniques et ces architectures sont conçues dans le cadre d'un futur fictif marqué par un climat extrême et une société sur-augmentée par la technologie, où l'humanité se retire provisoirement des réseaux de décision majeurs, remplacée par un maillage technologique, une chaîne satellitaire conjointe et des androïdes chargés de la délégation décisionnelle.



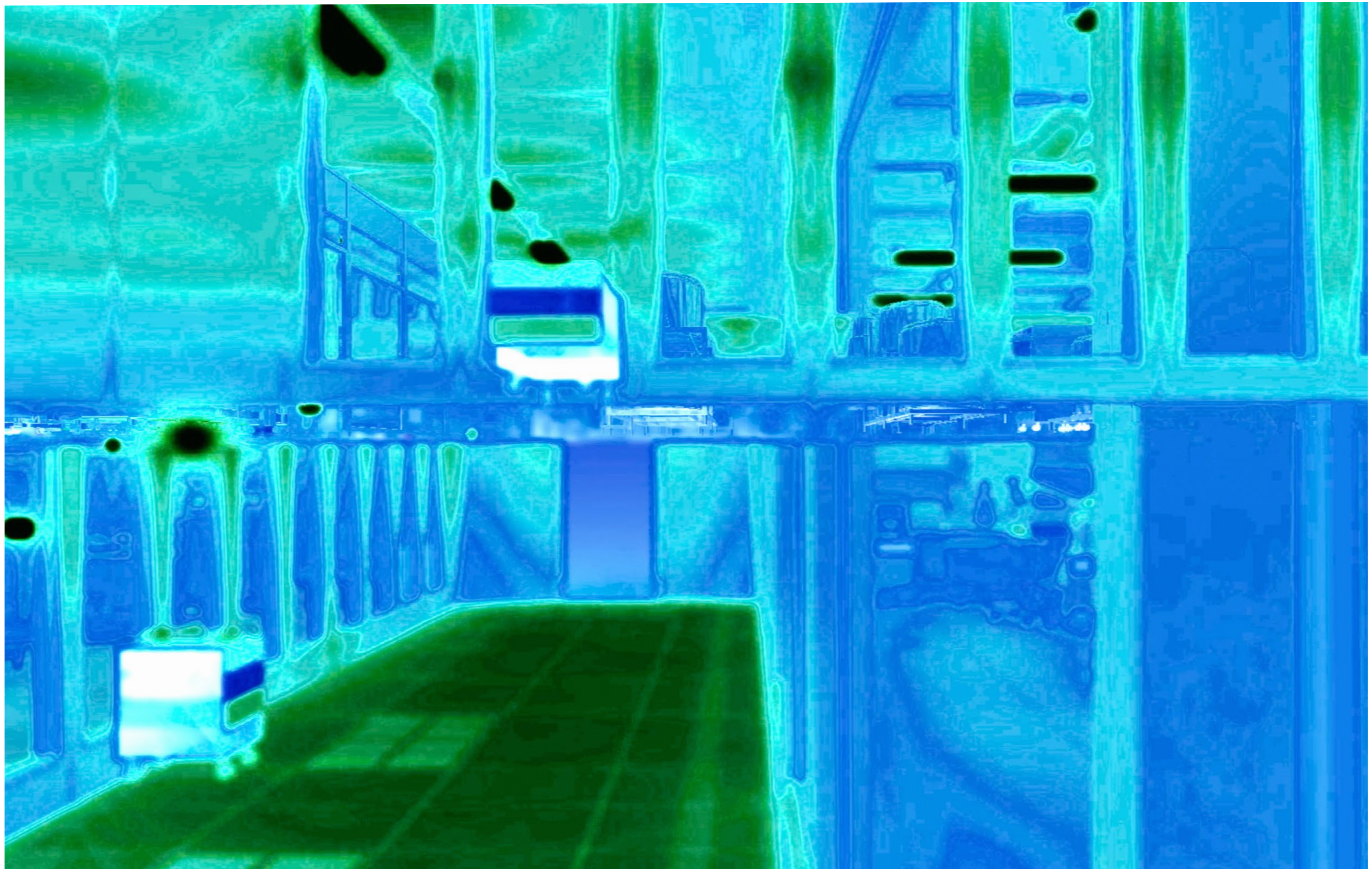
Auto-évolution et mise à niveau modulaire :

L'architecture dispose d'un mécanisme de décision efficace et précis, avec une capacité d'apprentissage continu et d'optimisation. Elle s'adapte automatiquement aux environnements extrêmes changeants tout en maintenant des performances élevées. Sa conception modulaire permet une intégration aisée des futures technologies, assurant que le Projet Orchidée reste à la pointe de l'innovation.



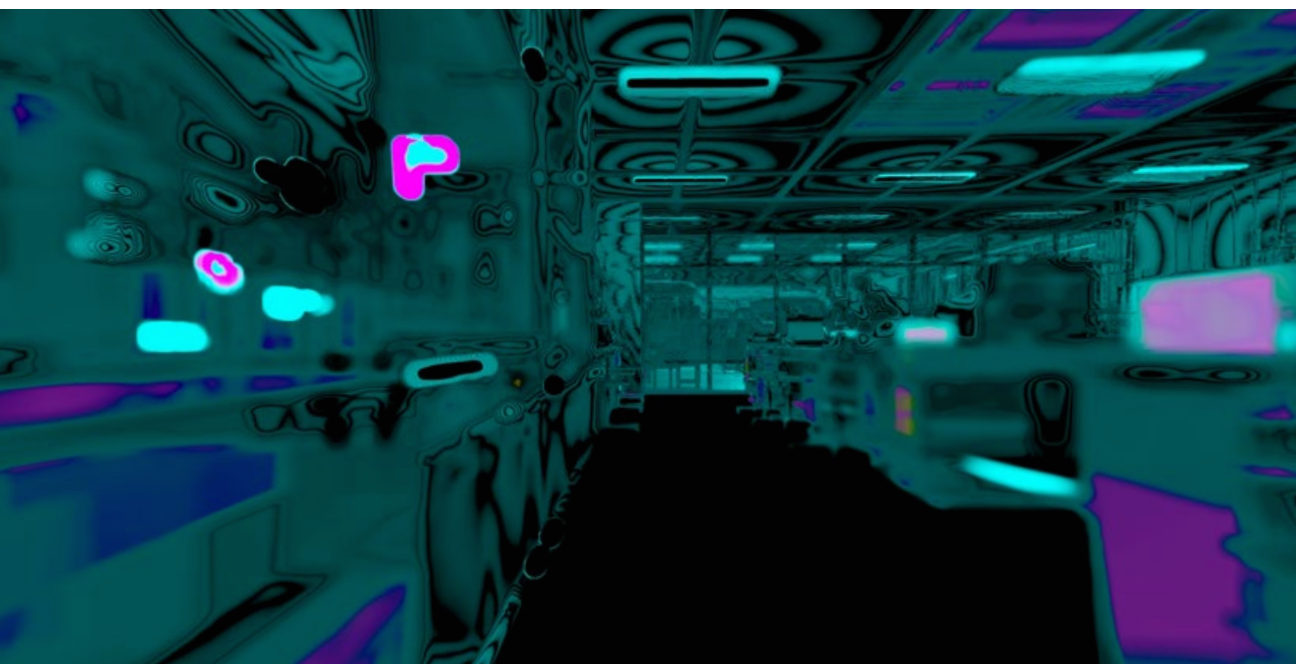
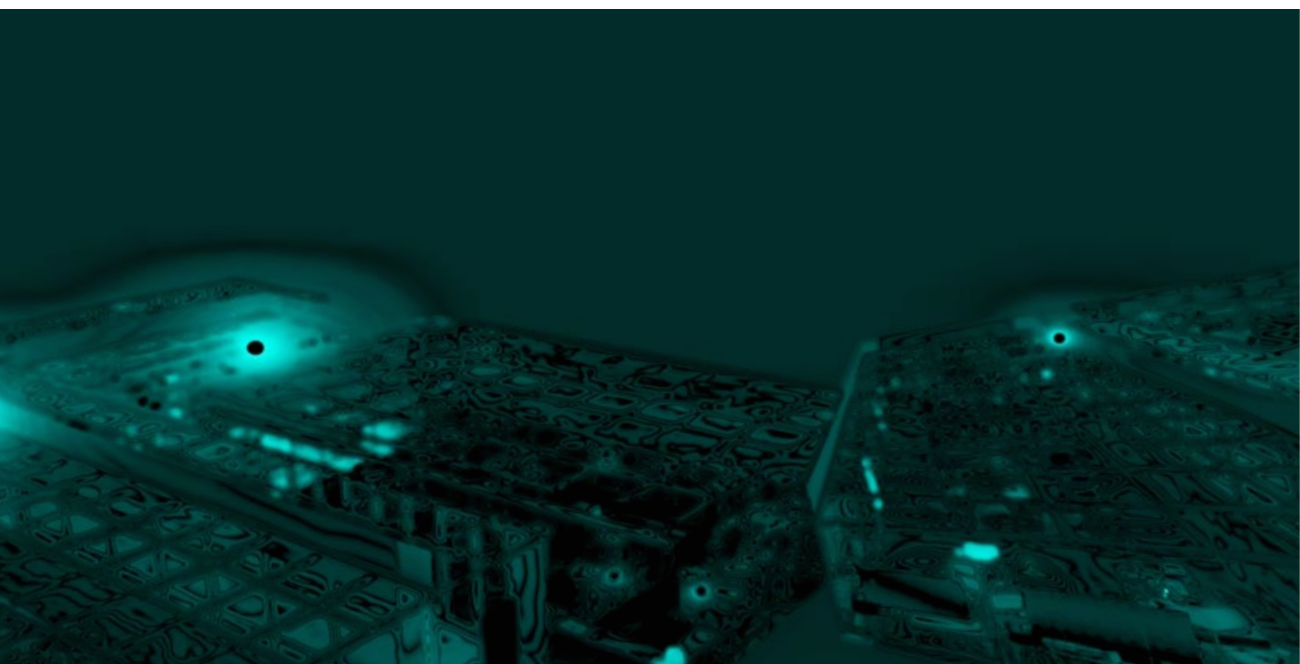
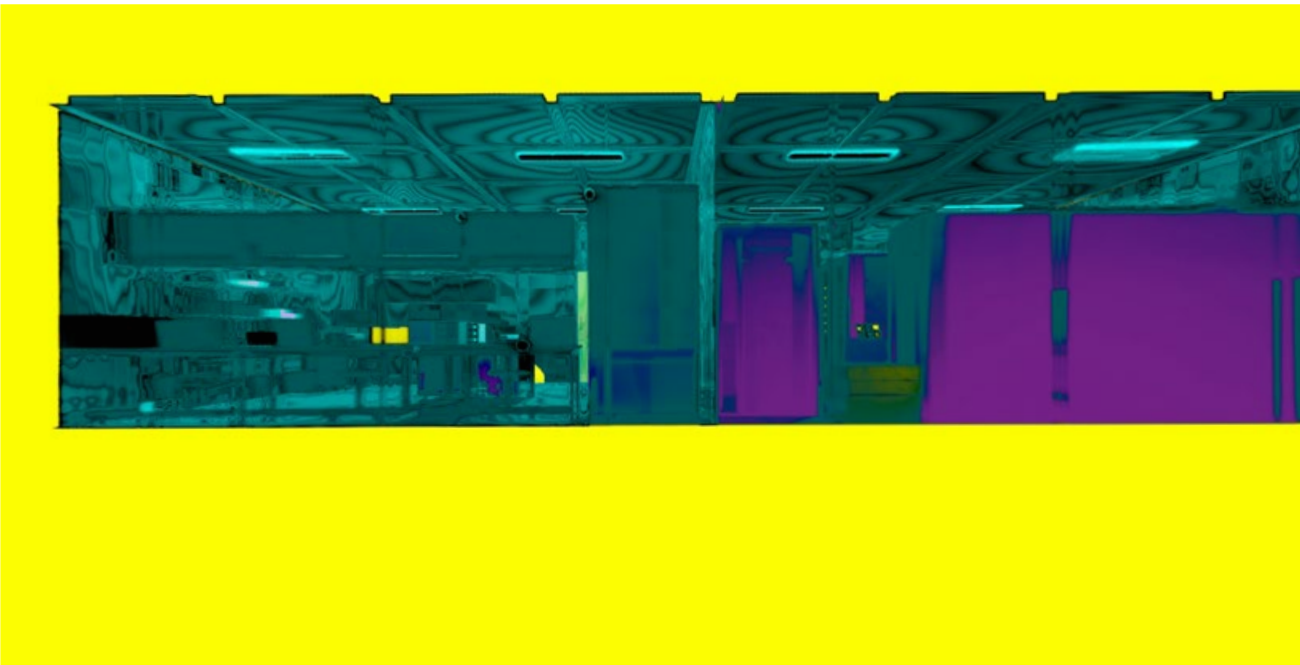
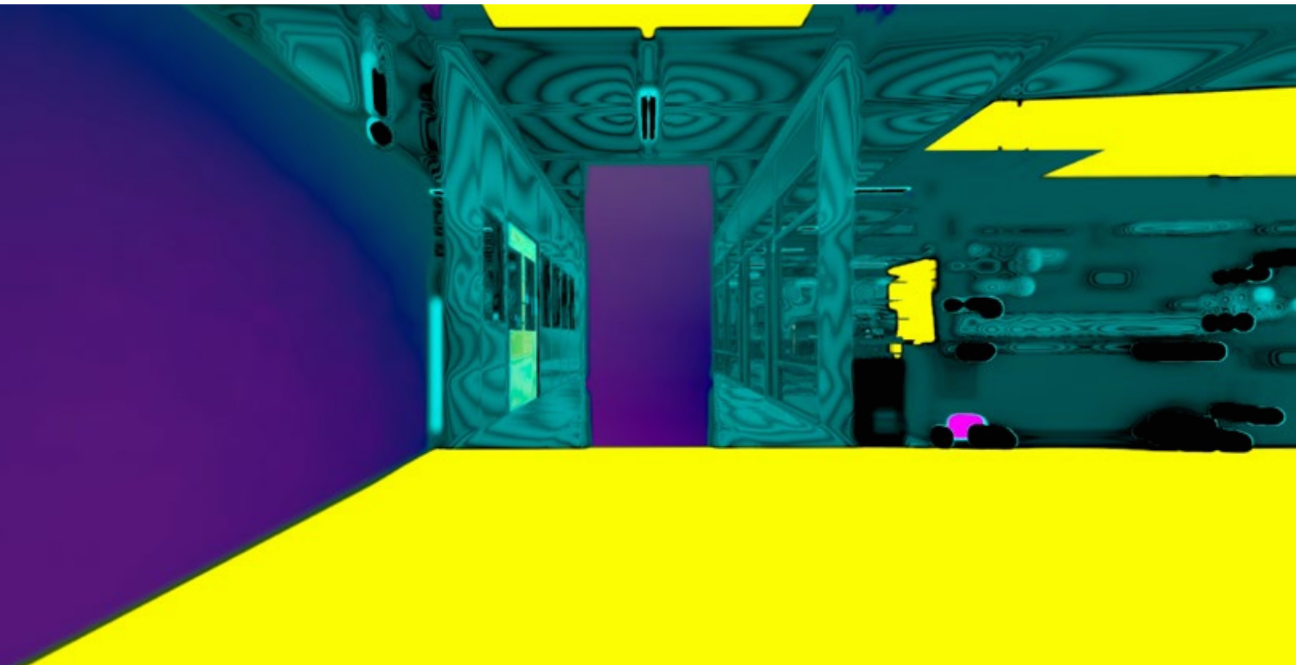
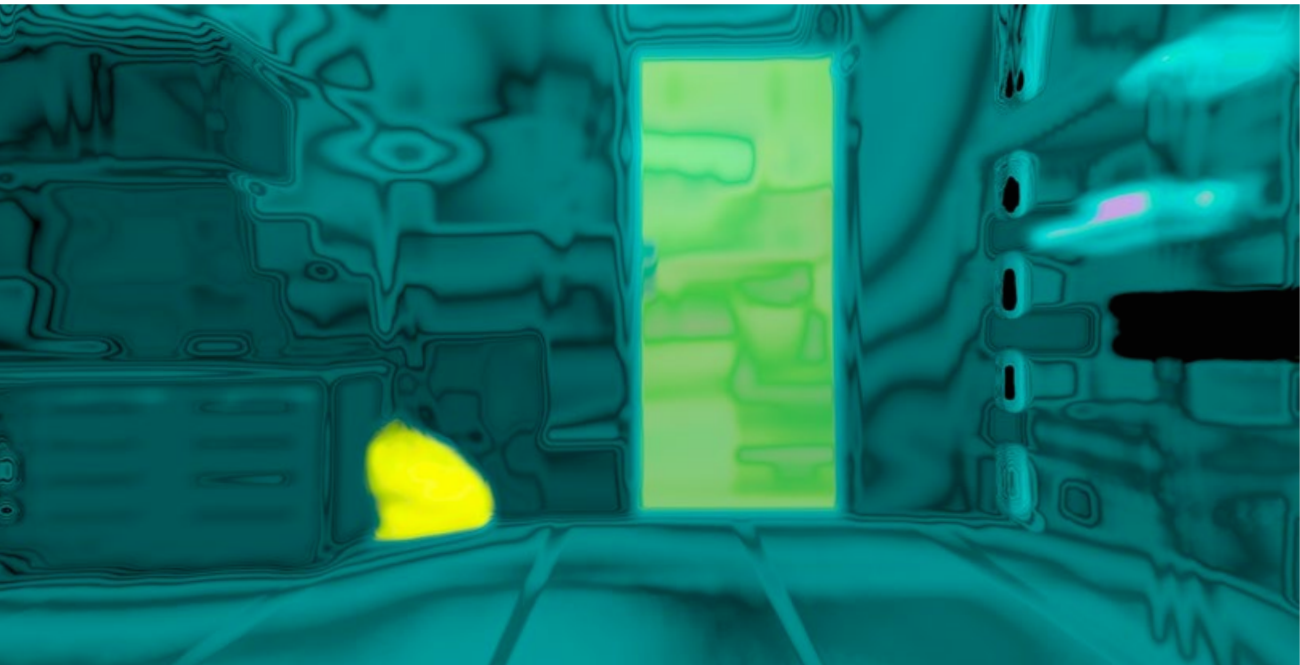
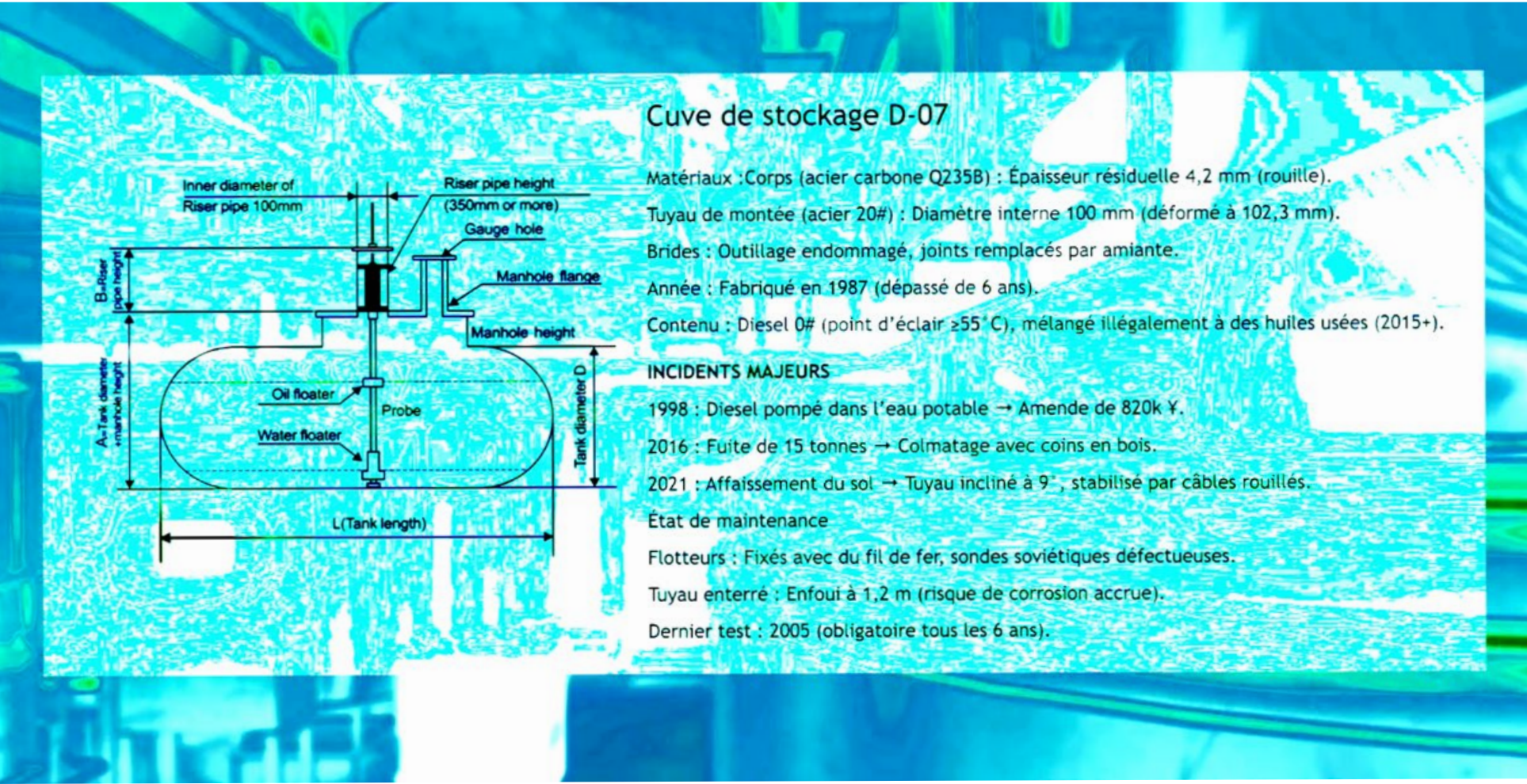
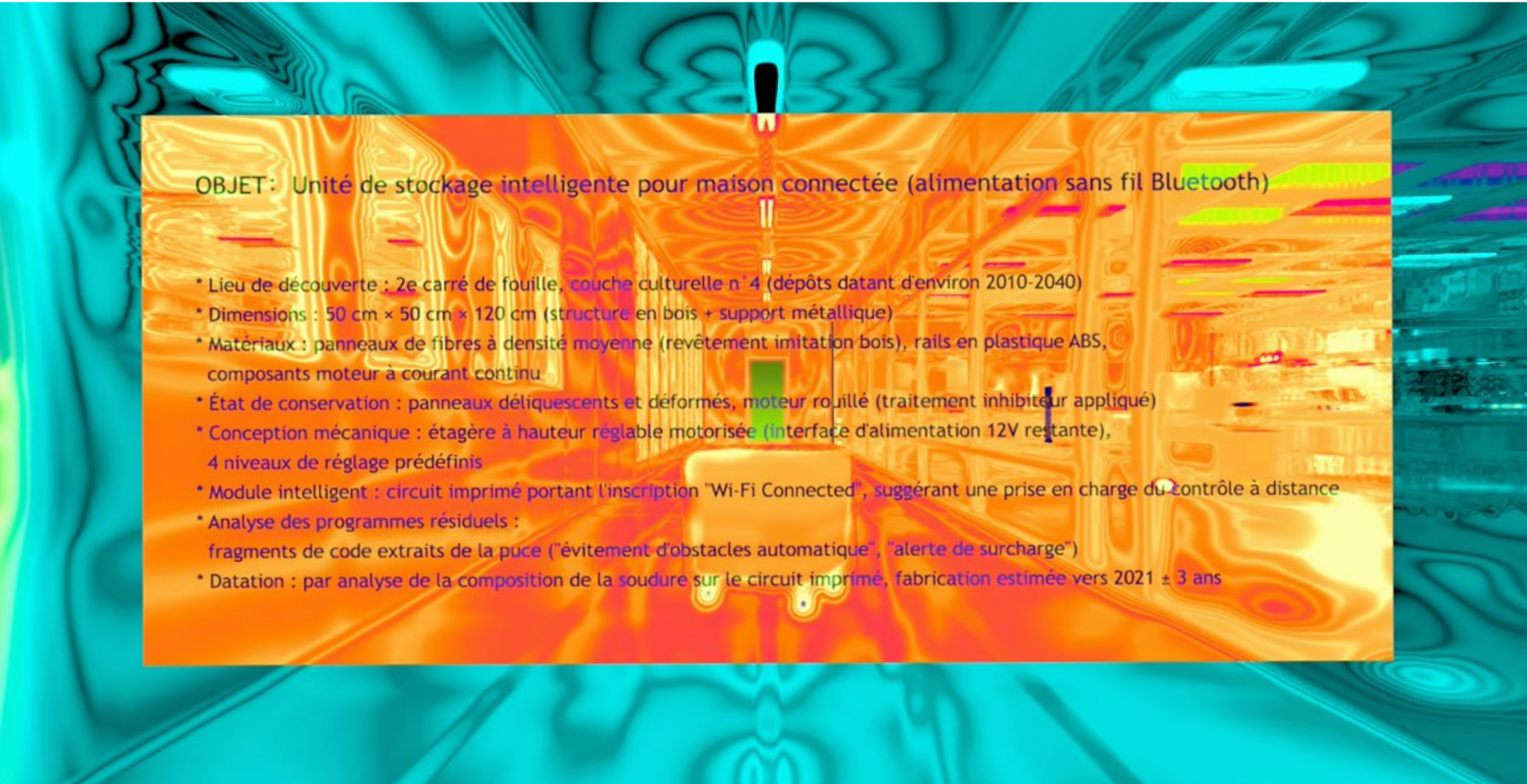
Calcul en périphérie léger :

Avec seulement 1,5 Go de RAM requis, il est déployable sur tous les appareils embarqués compacts, opérant dans des interstices et zones aquatiques étroites, réduisant la dépendance aux ressources de calcul distantes pour une réponse rapide aux missions.



Capture d'écran de monde ouvert en jeu vidéo, Interface de simulation des androïdes Perspective infrarouge lors des travaux archéologiques dans les vestiges industriels de l'humanité), Contrôle clavier-souris, 2025.

Teaser vidéo, 2'41", vidéo en couleur 1080p, stéréo, 2025 [Lien de teaser : https://youtu.be/MfTTtHkLnxY](https://youtu.be/MfTTtHkLnxY)



Capture d'écran de monde ouvert en jeu vidéo, Interface de simulation des androïdes Perspective infrarouge lors des travaux archéologiques dans les vestiges industriels de l'humanité), Contrôle clavier-souris, 2025.

BLUEPRINT

2023 - en cours

BLUEPRINT : Scène 02 : Exercice dans la salle de modélisation

- Médium :

Dimensions :

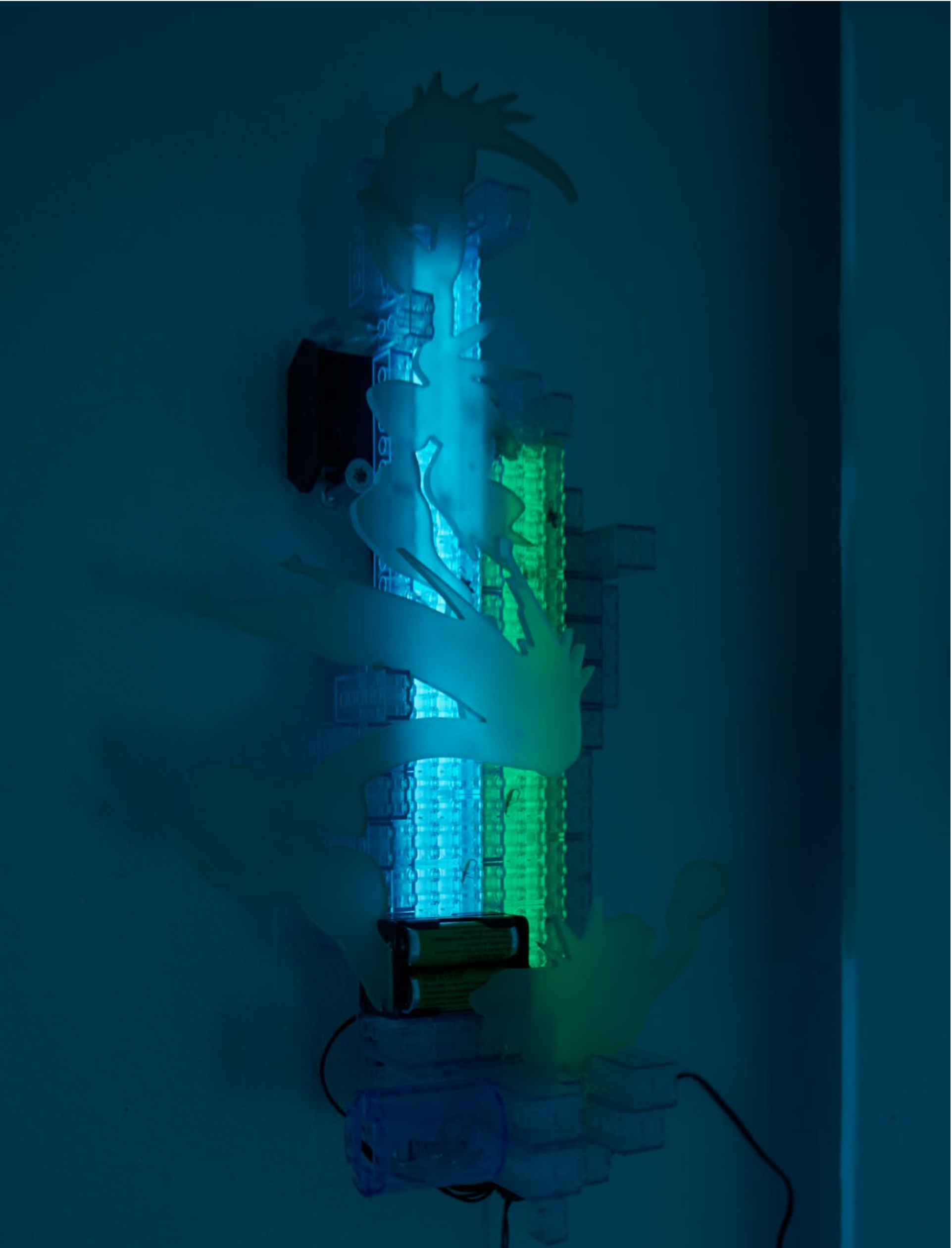
Matériaux :
- Sculpture in situ, fabrication 3D.

Variables.

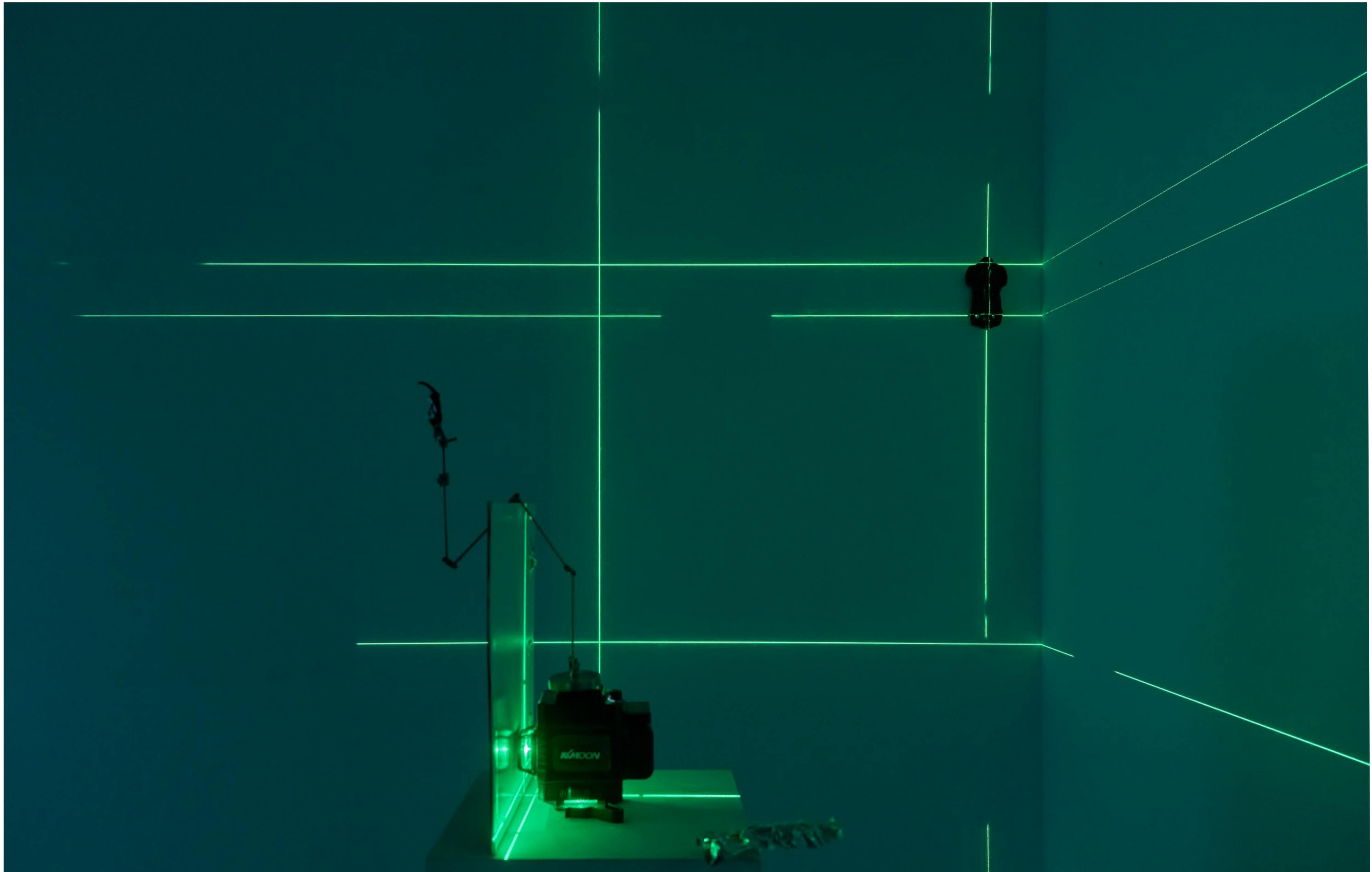
Résine photosensible, LED, acrylique découpé au laser, niveau laser, pinces stabilisatrices, peinture sur acrylique, ossements d'animaux, leurres de pêche, feuille d'aluminium.

Ce sous-projet tente, à travers des sculptures issues de l'impression 3D et des dispositifs lumineux, de construire une installation immersive in situ.

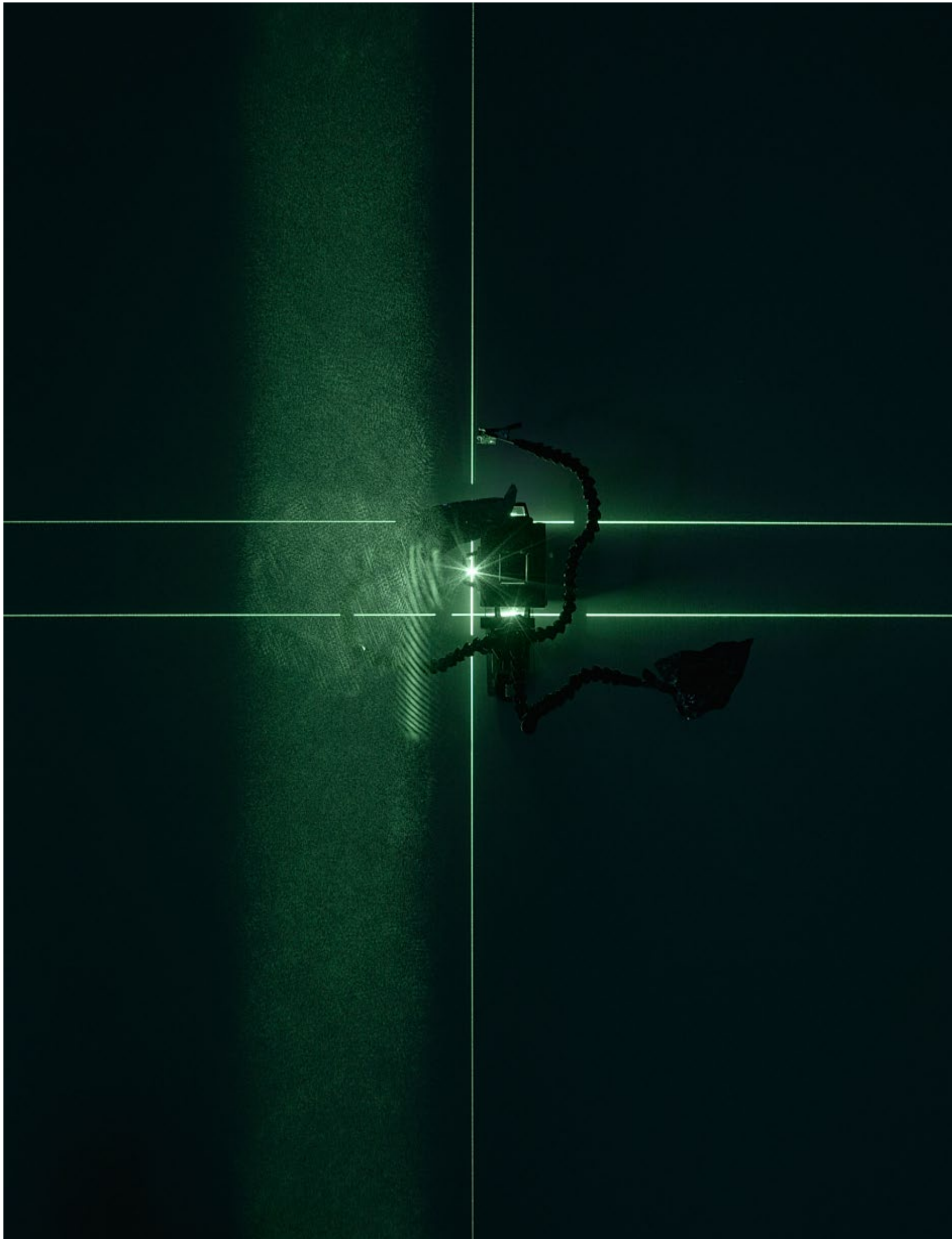
J'ai modifié un niveau laser afin de renforcer l'effet de regard et de balayage provenant d'un « autre », et d'ériger un espace réel quantifié, analogue à l'interface d'un logiciel de modélisation 3D virtuel.



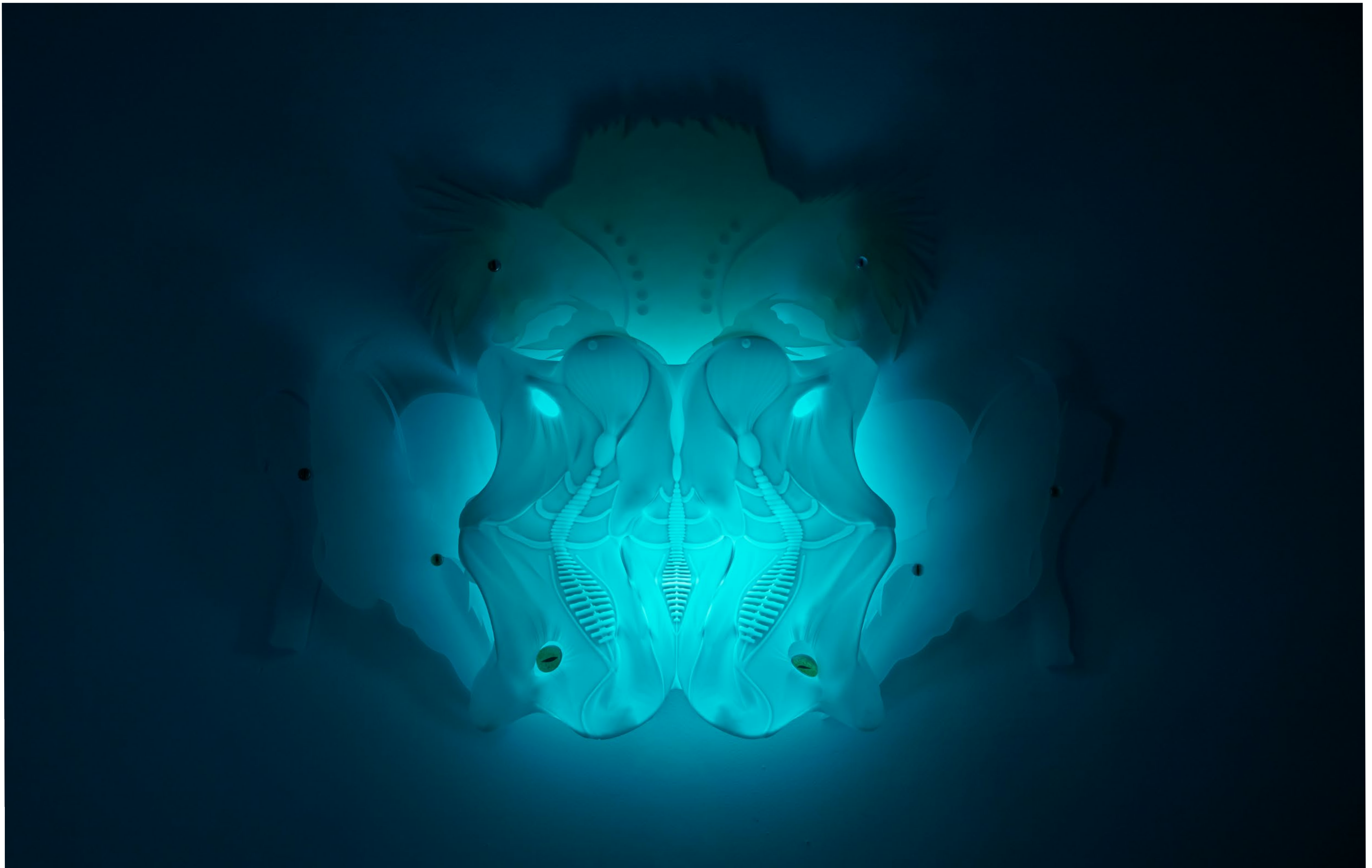
Installation, matériaux : LED, acrylique découpé au laser, leurres de pêche, 2025.



Installation, matériaux : impression 3d en PLA, niveau laser, peinture sur acrylique, ossements d'animaux, 2025.



Installation, matériaux : niveau laser, pinces stabilisatrices, feuille d'aluminium, 2025.



Installation, matériaux : résine photosensible, LED, acrylique découpé au laser, 2025.



Installation, matériaux : résine photosensible, LED, 2025.

BLUEPRINT

2023 - en cours

BLUEPRINT : Scène 01 : Exercice dans le refuge

Médium : Sculpture in situ, installation immersive, musique automatique (interprétation en direct par synthétiseur automatique).

Dimensions : Variables.

Matériaux : Plâtre, filet plastique, filet camouflage, fausse fourrure, verre, sacs plastiques, néon LED, machine à brouillard, enceintes, synthétiseur (avec Moog DFAM et Mengqi Pingwing).

Exposition solo : **BLUEPRINT - Scène 01 : Exercice dans le refuge**, solo show, DNSEP d'isdaT, Toulouse, France, 12/06/2024.

lien de video : <https://youtu.be/oGVAe4hdiVI>

En tant qu'élément central de mon projet de diplôme (DNSEP de l'isdaT), ce sous-projet constitue une expérimentation formelle de mon récit de science-fiction. Il combine dispositifs de brouillard scénique, vidéo, sculpture in situ et installation musicale automatique, et a été réalisé temporairement dans les issues de secours et la salle d'impression adjacente de l'école.



Installation, matériaux : néon LED, machine à brouillard, plâtre, fausse fourrure, écran, 2024.



Installation, matériaux : néon LED, machine à brouillard, plâtre, filet plastique, filet camouflage, sacs plastique, 2024.



Installation, matériaux : néon LED, machine à brouillard, plâtre, filet plastique, filet camouflage, verre, sacs plastique, fausse fourrure, 2024.



Installation, matériaux : néon LED, machine à brouillard, plâtre, filet plastique, filet camouflage, verre, sacs plastique, fausse fourrure, 2024.



Installation, matériaux : néon LED, machine à brouillard, plâtre, filet plastique, filet camouflage, sacs plastique, fausse fourrure, 2025.

----- (99)

2024

Médium : Sculpture in situ.
Dimensions : Environ 4,5 m x 3 m x 2 m.
Matériaux : Treillis en plastique, sacs poubelle transparents, tissu en organdi, moustiquaire, perles en plastique, fil en nylon, fil métallique, crochets métalliques, plâtre, plumes de canard, néons LED flexibles, tubage industriel en silicone.

Exposition collective : *AVANT LA FAME*, Lieu Commun, Toulouse, France, 28/03/2024 – 27/04/2024.

[lien de video : https://youtu.be/t4A7hDC6U0o](https://youtu.be/t4A7hDC6U0o)

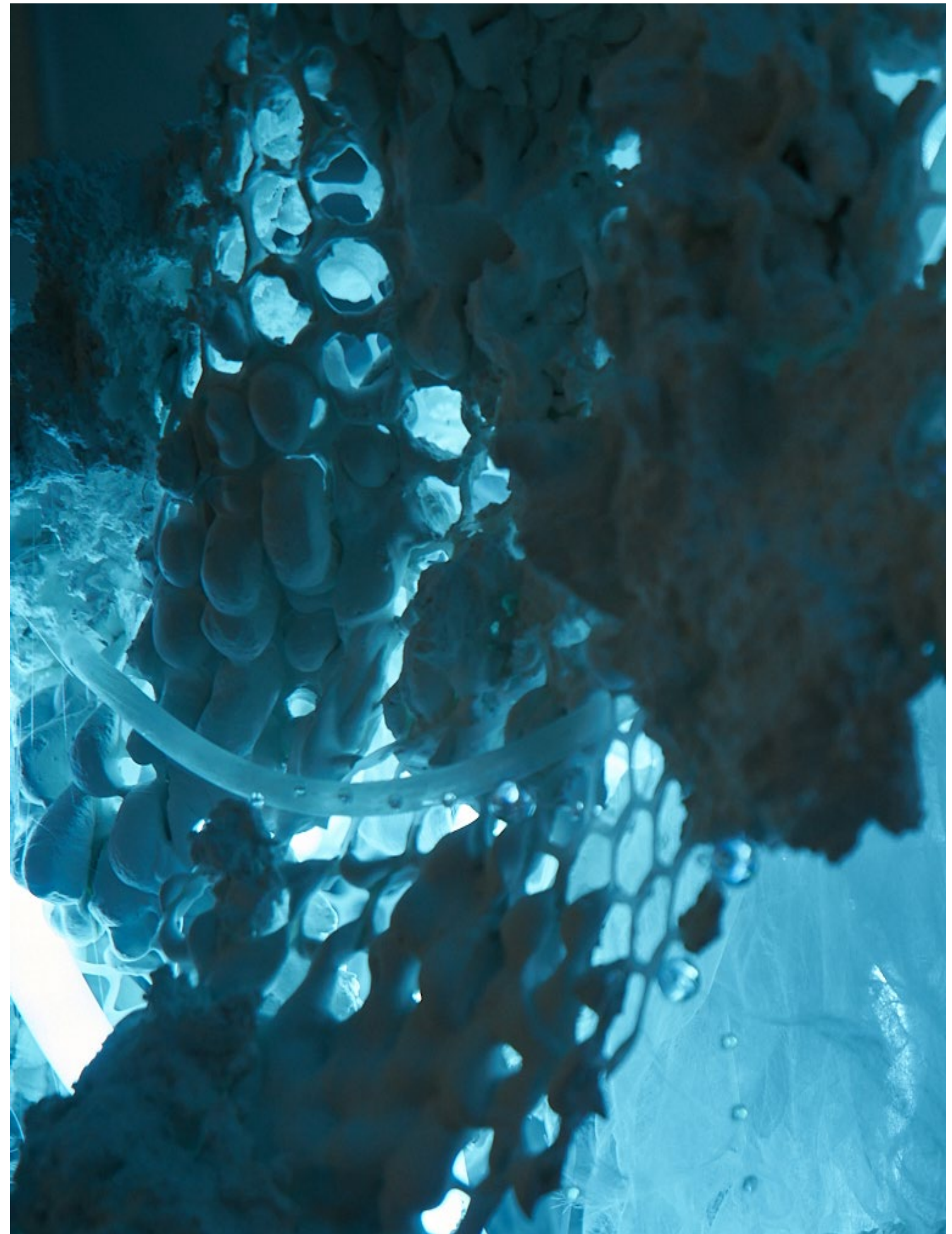
Pour l'expo du projet, j'ai passé cinq jours à faire cette sculpture sur place dans Lieu commun. J'ai utilisé des fabrications plastique, du plâtre et des LED flexibles pour construire une structure hybride industriel ressemblant à un nid.

Le code Morse '99' représente normalement un signal d'expulsion, mais dans cet espace architectural en forme de ruche, il évoque une intrusion. La lumière bleue intense provoque vertiges et fatigue oculaire en cas de prolongation.









Terrier du lapin 404

2023

Médium : Installation lumineuse en néon.
Dimensions : Environ 4 m x 2 m x 1 m.
Matériaux : Déchets de chantier, acier et ciment abandonnés, néons colorés, images imprimées sur carton.

Exposition collective : *Neons Factory : Lèche-vitrines*, Nouveau Printemps, Toulouse, France,
28/03/2024 – 27/04/2024.

Le 404 métaphorise un espace inaccessible.

J'ai tenté d'imprimer le rendu 3D de mon protagoniste – conçu pour une narration spéculative – puis de l'assembler, telle une scénographie, avec des déchets de chantier récupérés près de l'espace d'exposition et des néons artisanaux. Cet agencement construit un paysage industriel hybride, à la fois fragile et détruit.







Réseau

2023

Médium : Documentaire, installation de vidéo.
Dimensions : Environ 4 m x 3 m x 5 m.
Matériaux : Tissu de camouflage (Fabriqué en Chine),
cordons élastiques (Fabriqués en Chine),
chaise de camping (Fabriquée en Chine),
câbles en plastique (Fabriqués en Chine),
branches d'arbres et feuilles sèches (Recyclées de Toulouse),
télévision, fil de pêche, casque.

Exposition collective : *EXPO 23*, Lieu Commun, Toulouse, France, 24/03 - 15/04, 2023.

Le documentaire en boucle vidéo en structure narrative intertextuelle, est achevée lors de ma première année d'études en France.

Les matériaux proviennent de mes images quotidiennes et de contenus trouvés sur Internet. À travers l'entrelacement de mon expérience personnelle et d'événements publics, il explore le réseau fongique métaphorique et le développement du réseau accéléré, ainsi que les impacts profonds de la mondialisation culturelle et économique.





C'est un réseau que nous avons créé
mais nous ne pouvons pas le contrôler.
Nous sommes absorbés par lui.
attachés à chaque nœud, nous sommes
impliqués en lui, ou plutôt, nous nous identifions avec lui.

