

# XUE Manling 薛 鰻 玲

Née en 1994 à Guangdong, Chine.  
Vit à Toulouse, France.

## CONTACT

xmanling2@gmail.com  
[xuemanling.com](http://xuemanling.com)

## FORMATION

2022 - 2024 DNSEP Art, Institut Supérieur des Arts et du Design de Toulouse (isdaT), Toulouse, France  
2013 - 2017 BFA, Académie Centrale des Beaux-Arts (CAFA), Pékin, Chine

## RESIDENCE

2024 - Ateliers du 27 de Lieu Commun, Toulouse, France

## EXPOSITION SOLO

2026 ***Spectrum***, Université Toulouse-I-Capitole Toulouse, Toulouse, France.  
2024 ***BLUEPRINT - Scène 01 : Exercice dans le refuge***, DNSEP d'isdaT, Toulouse, France.  
2021 ***TIME SPIDER***, solo project, IS A Gallery, Shanghai, Chine.

## EXPOSITION COLLECTIVE

2025 ***Un chasseur sachant chasser sans son chien est un bon chasseur***, installation photographique, ***Open Sources***, Zébra 3 - La Fabrique Polar, Bordeaux, France.  
2025 ***Réseau***, vidéo, ***Coalescence***, Césure Paris, Paris, France.  
2024 ***----. ----.***, sculpture, ***Avant La Fame***, Lieu Commun, Toulouse, France.  
2023 ***Terrier du lapin 404***, installation, ***Neons factory : Lèche-vitrines***, Nouveau Printemps, Toulouse, France.  
2023 ***Réseau***, installation de vidéo, ***23***, Lieu Commun, Toulouse, France.  
2018 ***Blueprint 14***, ambiance sonore, ***STILL***, OCAT INSTITUTE, Pékin, Chine.  
2017 ***RAINBOW 666***, vidéo, exposition de diplôme, Musée de CAFA, Pékin, Chine.  
2016 ***Cosmic Lexicon 1.0***, vidéo, ***TEXT***, A&A Gallery, Pékin, Chine.  
2016 ***Interlocutor***, installation sonore, ***VARIATION***, A&A Gallery, Pékin, Chine.

## CONCERT

2025 ***Imaginaires Artificiels***, Le Grand Bazar, Toulouse, France.  
2025 ***Saison 25***, lieu commun, Toulouse, France.  
2025 ***au coeur de l'expo de Guihem Roubichou***, Maison Salvan, Labège, France.  
2025 ***clôture de 68e Salon de Montrouge***, Montrouge, France.  
2024 ***Véillée musicale***, atelier gravière, Toulouse, France.  
2024 atelier gravière, Toulouse, France.  
2022 5th Floor, Paris, France.  
2021 Elevator, Shanghai, Chine.  
2015 ***COLD NEO***, SCHOOL, Pékin, Chine.  
2014 ***ZOOMING NIGHT***, XP, Pékin, Chine.  
2014 ***ZOOMING NIGHT***, XP, Pékin, Chine.  
2014 ***COLD NEO: EXCESS***, XP, Pékin, Chine.

## PERFORMANCE

2016 ***NOMADIC THEATER - A Wednesday Afternoon***,  
***The Third CAFAM Biennial : Negotiating Space***, Musée de CAFA, Pékin, Chine.  
2016 ***BREATH LIKE VAPOR***, ELSEWHERE x Beijing Design Week, Pékin, Chine.  
2016 ***PLEASE TELL ME HOW YOU SHOULD OPERATE***,  
***89plus Shanghai Project***, Shanghai, Chine.  
2016 ***TARA'S OFFENCE***, Musée de Sishang Art, Pékin, Chine.

# 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 automatisée 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.

# SPECTRUM

2023 - 2026

*Spectrum*, exposition personnelle, 08/01 - 27/03, 2026,  
le Petit Hall de l'Université Toulouse-I-Capitole, Toulouse, France.

Ce projet multimédia de narration spéculative est réalisé en collaboration avec le Lieu Commun Artist-Run Space et l'Université Toulouse Capitole, sous la forme d'une exposition in situ. Les médiums mobilisés incluent l'image, la génération par IA, la vidéo, le jeu vidéo, la sculpture, l'impression 3D et le texte de fiction.

Le projet a débuté en 2023. À partir de mes propres modèles 3D, j'ai entraîné une intelligence artificielle pour générer environ 8 000 images d'androïdes-orchidées. Sur cette base, j'ai conçu et classé une lignée spéculative de produits, organisée en séries de drones couvrant les milieux marins, terrestres et aériens. Dans ce récit non linéaire, les androïdes sont définis comme des protagonistes autonomes et interconnectés en temps réel.

Dans ce monde post-anthropocène, j'adopte le point de vue de la machine : les androïdes agissent comme des archéologues explorant les vestiges de la civilisation humaine. Ils transmettent en continu des données à un réseau d'archives biologiques en temps réel, visant à assurer la survie des humains restants dans des environnements extrêmes. Ici, l'ordre social humain s'effondre au profit d'un réseau hétérogène totalement automatisé. Ce système acentré, où des nœuds discrets partagent ressources et données via des protocoles spécifiques, simule les réseaux de mycorhizes souterrains et leurs modes de symbiose avec les arbres (Wood Wide Web).

À travers cette exposition, je souhaite explorer la reconfiguration mutuelle ambivalente entre humain et non humain sous l'intervention des réseaux techniques : le réseau technologique est-il un système prothétique extérieur à nous, ou sommes-nous, à l'instar des autres formes de vie biologiques et non-biologiques, déjà internalisés en son sein, devenant des nœuds opérationnels de son fonctionnement ? Sous la crise écologique et la peur de l'impasse de l'anthropocentrisme, nous sommes contraints de déléguer le pouvoir décisionnel aux systèmes techniques, les érigeant en nouveaux acteurs. Cela mène inévitablement à une restructuration des hiérarchies de pouvoir. J'interroge ici la manière dont l'accélération technologique intensifie ces mutations et altère nos modes de vie.

Dans ce récit spéculatif, je m'inspire de la symbiose décentralisée entre l'orchidée et le mycélium. En adoptant le point de vue d'un drone à la fois organique et mécaniquement résilient, j'esquisse une réalité future possible : un monde décentralisé affranchi de l'anthropocentrisme.

L'exposition se déploie dans le Petit Hall de l'université, un espace irrégulier. La scénographie s'articule autour de trois murs mêlant images, micro-sculptures et vidéos en boucle, selon une logique de présentation inspirée de l'histoire naturelle. J'ai cherché à construire un réseau narratif fictif en interaction avec l'espace réel : la mise en page iconographique et les éléments visuels constituent une extension physique de mon jeu vidéo (version bêta *BLUEPRINT*) produit en 2025.

Trailer de la version numérique (1"25") : <https://youtu.be/BJy9U6vT8eM>











**Système d'analyse intégré - Carte de données de détection des traces d'air**

Ce système d'analyse intégré permet de visualiser l'état de l'air en temps réel, de détecter les sources de pollution et de suivre l'évolution de la qualité de l'air. Les données sont collectées à partir de capteurs de qualité de l'air (CO2, PM10, PM2.5, NO2, O3) et de capteurs de température et d'humidité. Les données sont analysées et visualisées sur une carte interactive. Les données sont également utilisées pour alimenter des modèles de prévision de la qualité de l'air.

**Le système d'analyse intégré**

Ce système d'analyse intégré permet de visualiser l'état de l'air en temps réel, de détecter les sources de pollution et de suivre l'évolution de la qualité de l'air. Les données sont collectées à partir de capteurs de qualité de l'air (CO2, PM10, PM2.5, NO2, O3) et de capteurs de température et d'humidité. Les données sont analysées et visualisées sur une carte interactive. Les données sont également utilisées pour alimenter des modèles de prévision de la qualité de l'air.

Vue d'exposition





Vue d'exposition

Mur 1 (3 m × 10 m) :

La partie gauche, entièrement tapissée d'images, présente une arborescence fictionnelle des produits androïdes-orchidées, accompagnée des fiches techniques de chaque série. Ces descriptions textuelles intègrent des techniques archéologiques de pointe du monde réel, détaillant les méthodes d'intervention de ces androïdes dans des contextes sous-marins, atmosphériques et terrestres.







Vue d'exposition

La partie droite expose onze modèles d'andriodes-orchidées de première génération, imprimés en 3D en résine. D'un format d'environ 15 × 15 × 10 cm, ces pièces symétriques fusionnent les traits d'un insecte, d'une orchidée et d'une structure de drone, leur transparence permettant d'en révéler l'agencement interne.





Vue d'exposition

Mur 2 (3 m × 9,29 m) :

Le mur, recouvert d'images, intègre des pièces industrielles recyclées et refabriquées. Trois écrans y présentent le fonctionnement et les trajectoires de ce réseau décentralisé et des androïdes-orchidées.

Au centre, un petit moniteur diffuse en temps réel les données d'un site de surveillance environnementale existant dans le monde réel ([lien](#)).

À droite, les deux autres écrans montrent respectivement l'interface de contrôle des androïdes au sein de ruines industrielles (issue de mon jeu vidéo réalisé en 2025) et une animation 3D panoramique simulant une vue zénithale de ces androïdes dans un environnement terrestre et air.





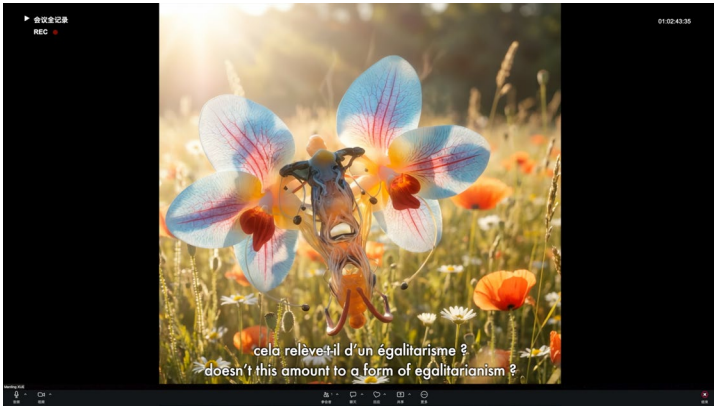


Mur 3 (2,54 m × 5,38 m) :

Sur la paroi imagée est suspendu un écran diffusant en boucle une vidéo de 10 minutes 54 secondes. Celle-ci prend la forme d'un dialogue fictif entre moi , l'humain, et le réseau automatisé du projet, centré sur les thèmes du réseau décentralisé et du système symbiotique orchidée-mycélium. Œuvre spécifiquement conçue pour cette exposition, cette vidéo combine des séquences générées par IA et la post production composite, finalisée en janvier 2026.

Lien : <https://youtu.be/JM24xDVxIj8>

Vue d'exposition



Capture d'écran



# Un chasseur sachant chasser sans son chien est un bon chasseur

## 2025

**Médium :** Macrophotographie, micro-scénographie, image numérique, Impression 3D en résine, impression d'image sur plaque aluminium-zinc.

**Dimensions :** 2m x 3m.

**Matériaux :** Spécimens minéraux, appâts de pêche, ossements d'animaux, fourrure.

*Un chasseur sachant chasser sans son chien est un bon chasseur*, installation photographique, 13/12/2025 - 25/01/2026, exposition collective, **Open Sources**, Zébra 3 - La Fabrique Polar, Bordeaux, France.

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.







Vue d'exposition





Vue d'exposition







Macrographie, photo numerique; Matériaux : pierre, leurre, sable, résine, nylon, fausse fourrure, 2025.



# 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.

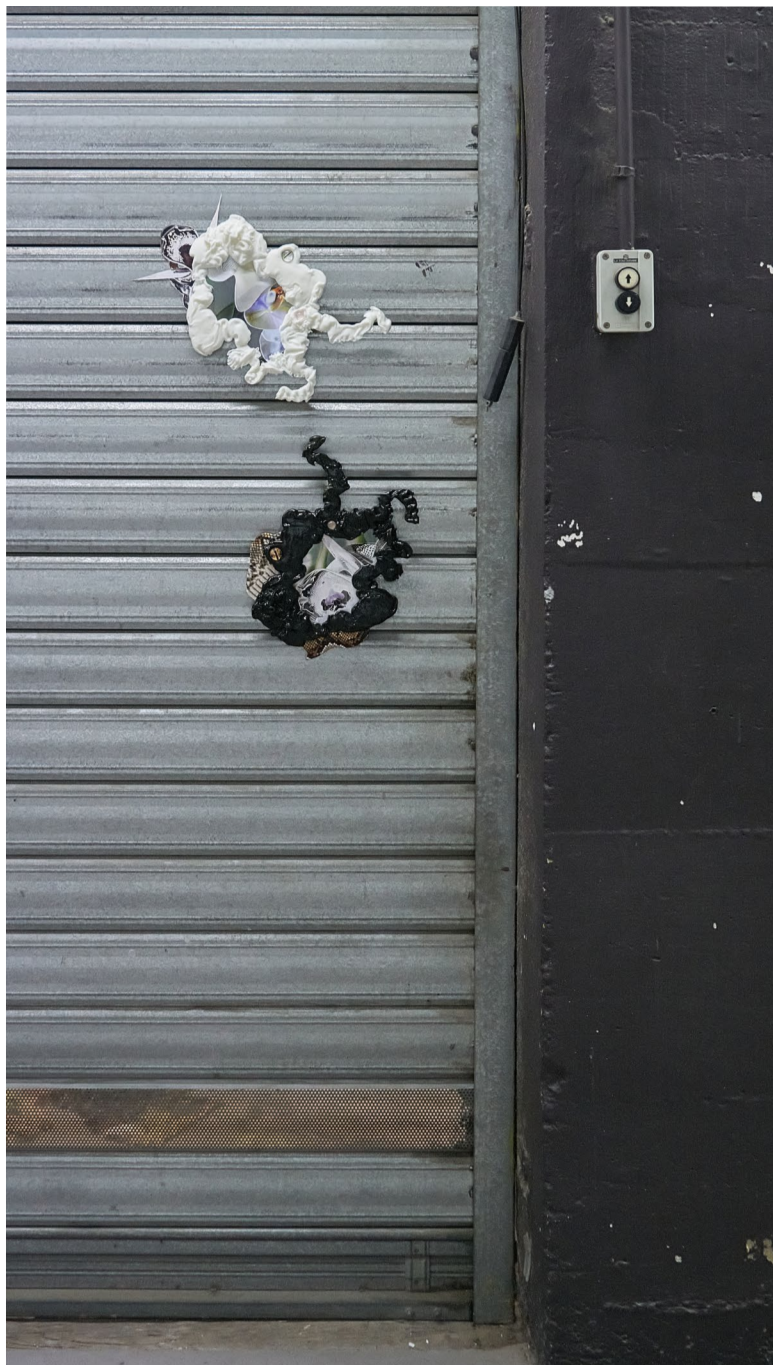
Des motifs de peau de serpent et de fleurs, omniprésents dans la production industrielle, aux objets manufacturés, en passant par les plantes en pot cultivées et domestiquées ou encore les ossements animaux transformés en décor : ces paysages en apparence « naturels » sont, en réalité, des constructions.

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.



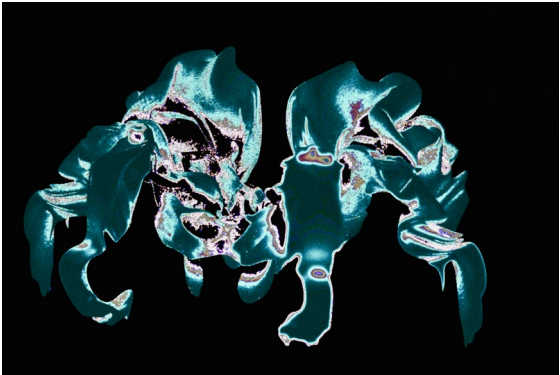
Sculpture, matériaux : résine, nylon, fausse fourrure, 2025.





Vue d'exposition





Capture d'écran



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

Vue d'exposition



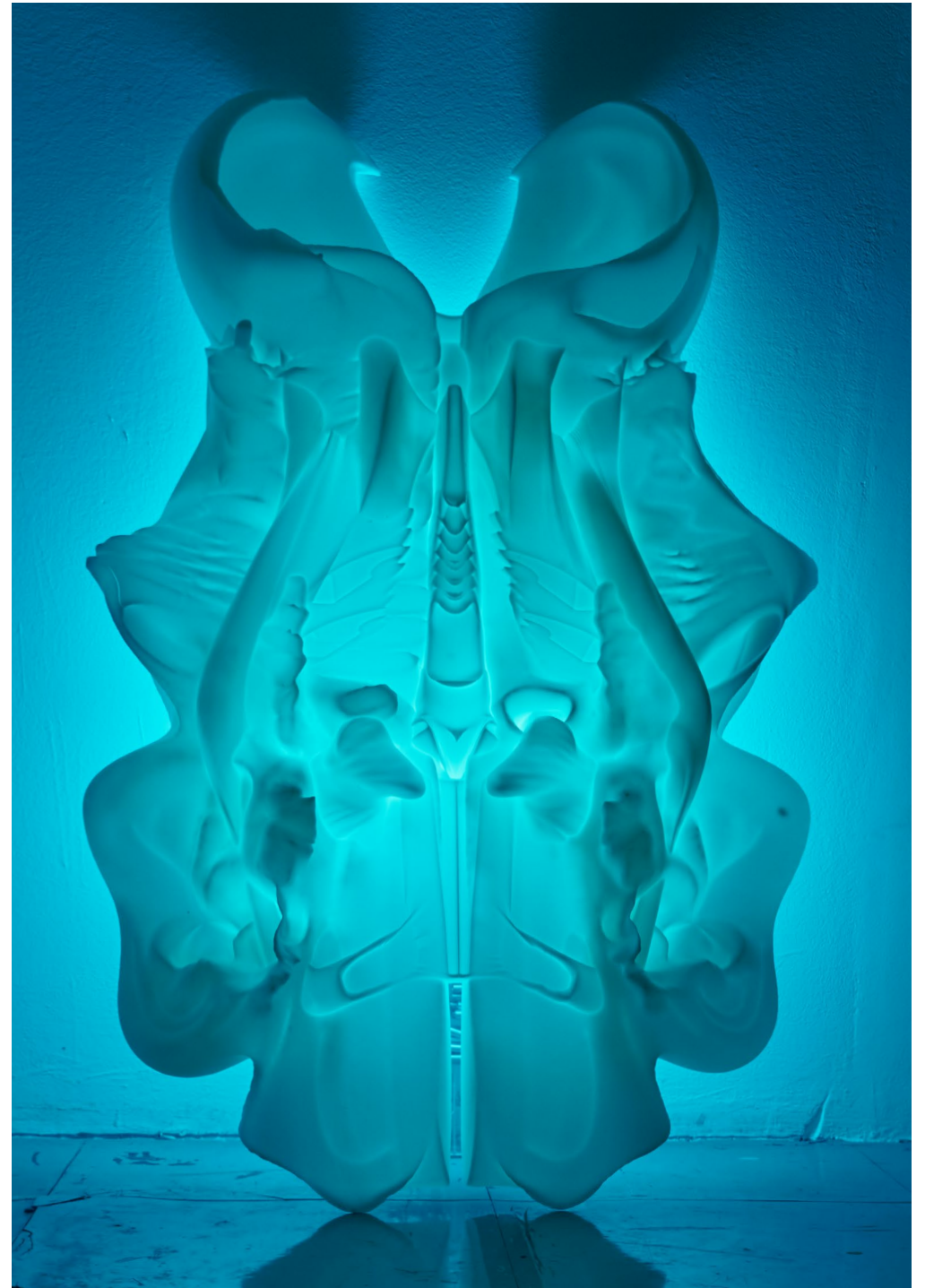
## BLUEPRINT : Scène 02 : Exercice dans la salle de modélisation

2022, 2025

**Médium :** Installation in situ, sculpture.  
**Dimensions :** Variables.  
**Matériaux :** Résine photosensible, LED, acrylique découpé au laser, niveau laser, pinces stabilisatrices, peinture sur acrylique, ossements d'animaux, leurres de pêche, feuille d'aluminium.

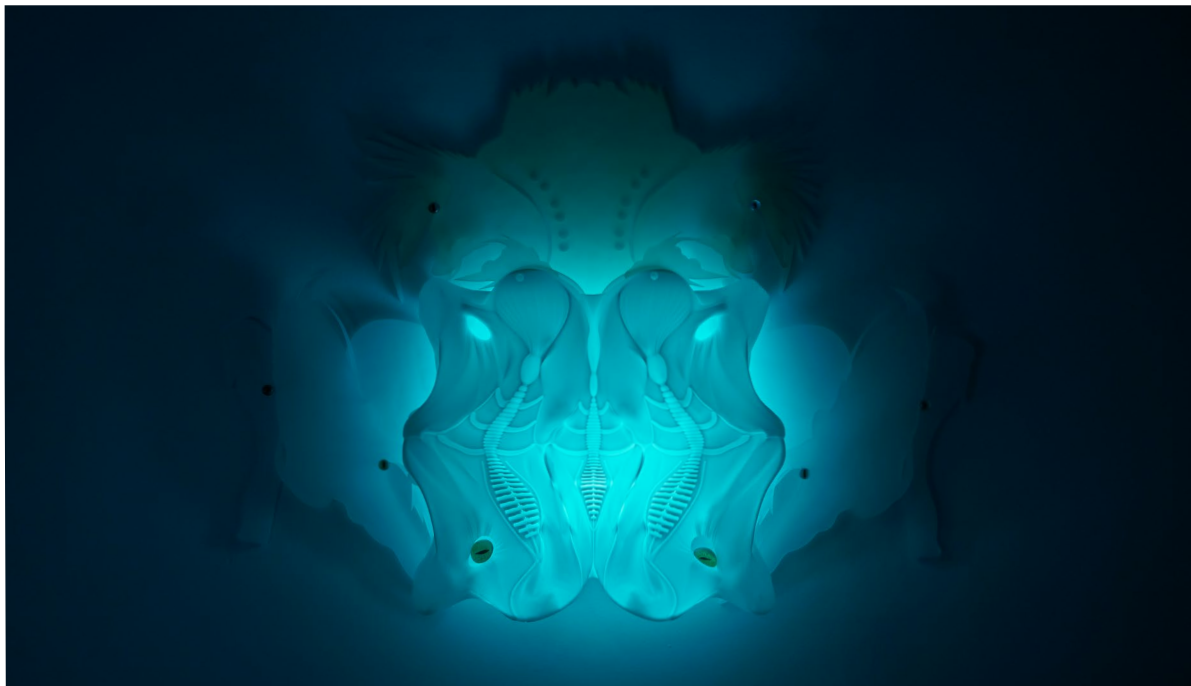
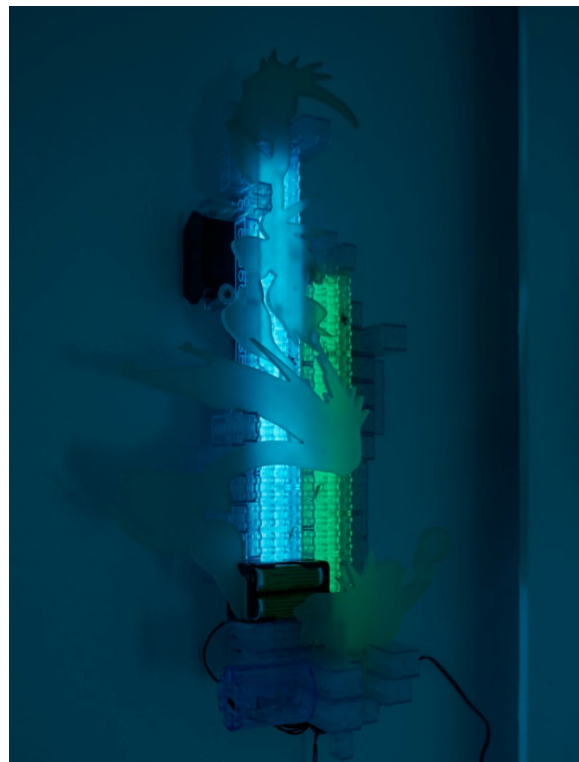
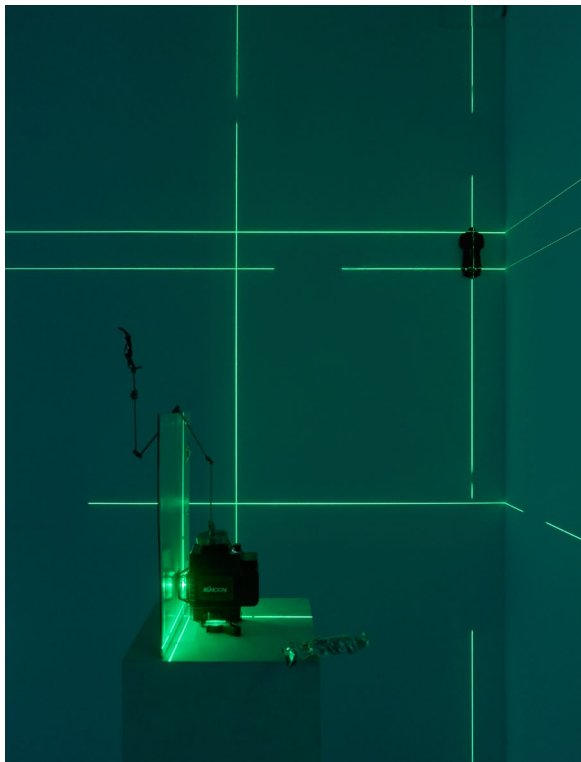
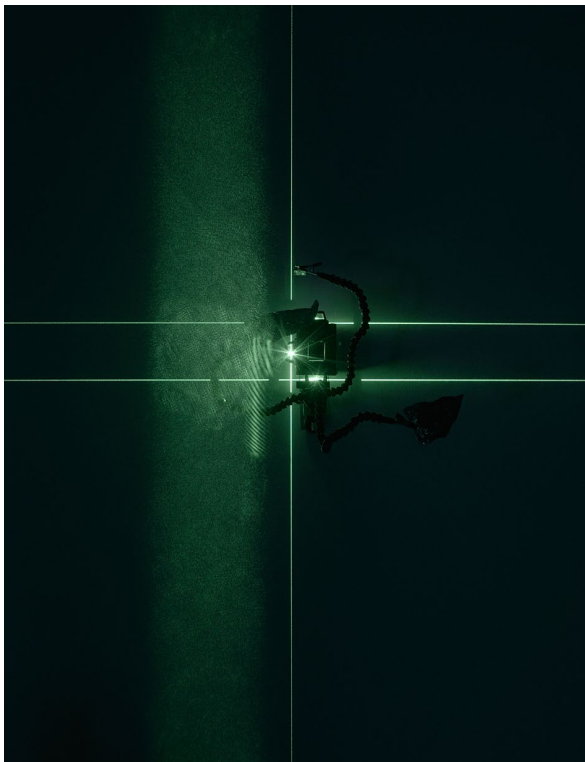
J'ai créé une série de sculptures 3D symétriques en fusionnant des structures de fossiles de crustacés, des ossements animaux et des éléments issus d'organismes marins. Dans l'espace d'essai de mon atelier, je les ai installées in situ après avoir transformé un niveau laser, afin d'accentuer l'effet d'un regard de objet non humain et d'une numérisation par balayage.

À l'aide d'un dispositif lumineux, j'ai construit un espace paramétrique physique analogue à un système de modélisation logicielle, créant ainsi une atmosphère immersive à la frontière de l'organique et de l'inorganique.



Sculpture, matériaux : résine, LED, 2025.





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



----- (99)

2024

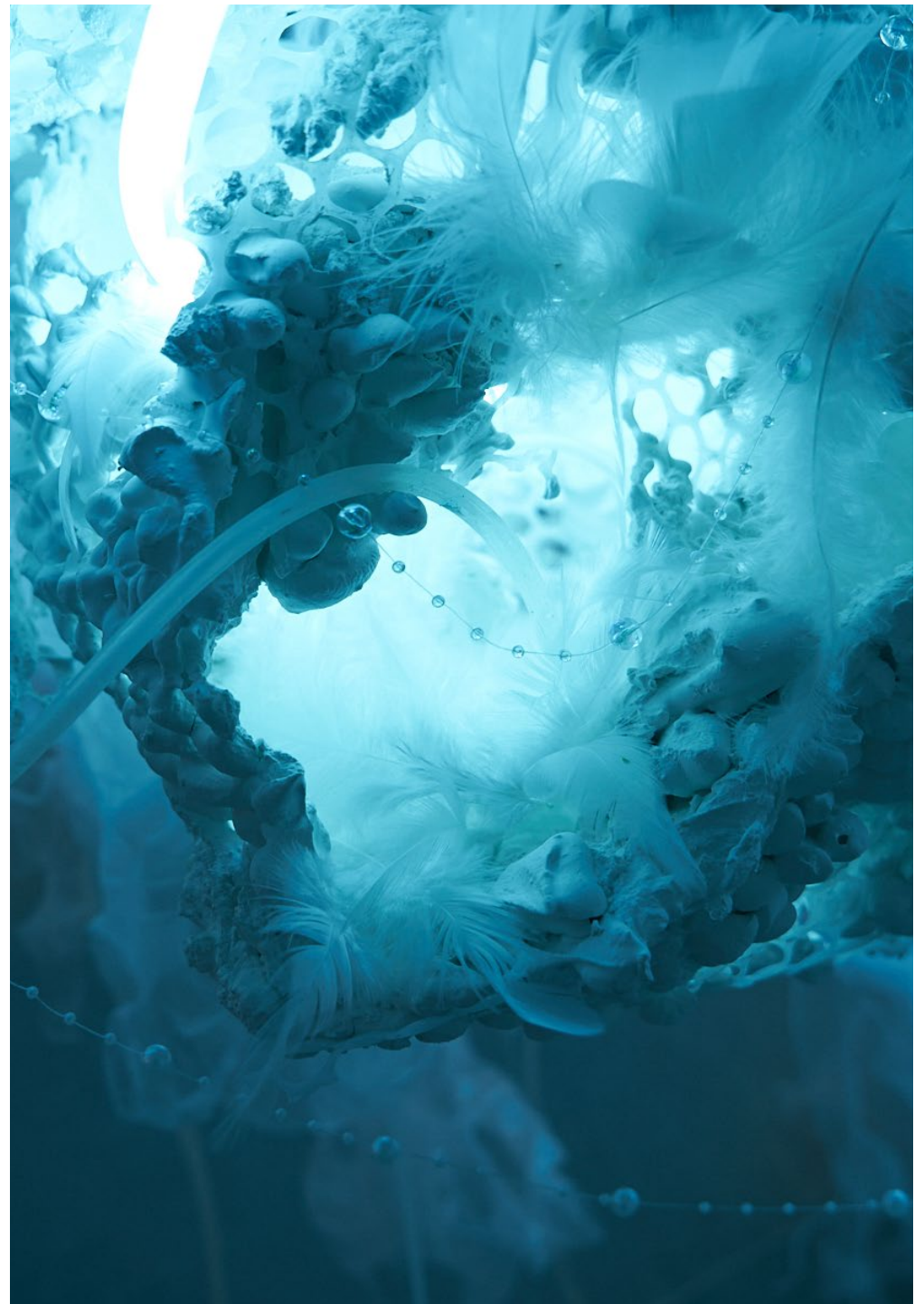
**Médium :** Sculpture in situ.  
**Dimensions :** Environ 4,5 m x 3 m x 2 m.  
**Matériaux :** Treillis en plastique, sacs poubelle transparents, tissu en organdi, moustiquaire, perles en plastique, fil en nylon, fil métallique, crochets métalliques, plâtre, plumes de canard, néons LED flexibles, tubage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

-----, installation in situ, 28/03/2024 – 27/04/2024, exposition collective, **AVANT LA FAME**, Lieu Commun, Toulouse, France.

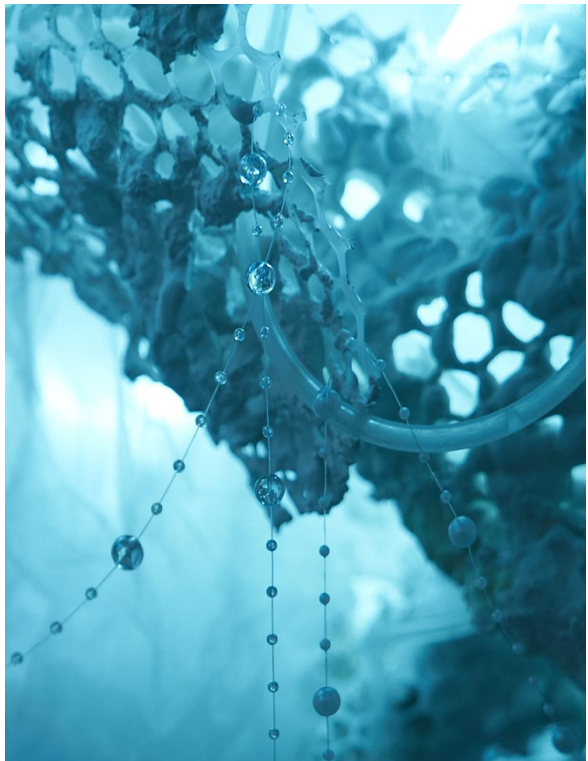
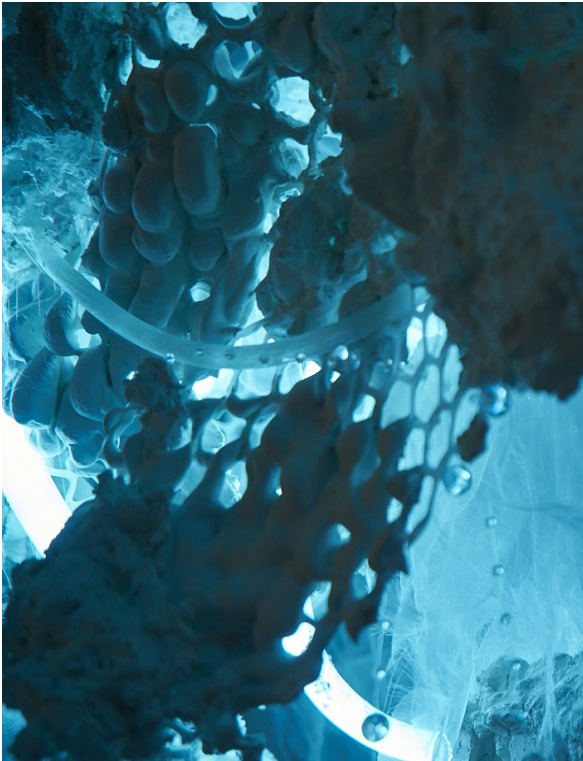
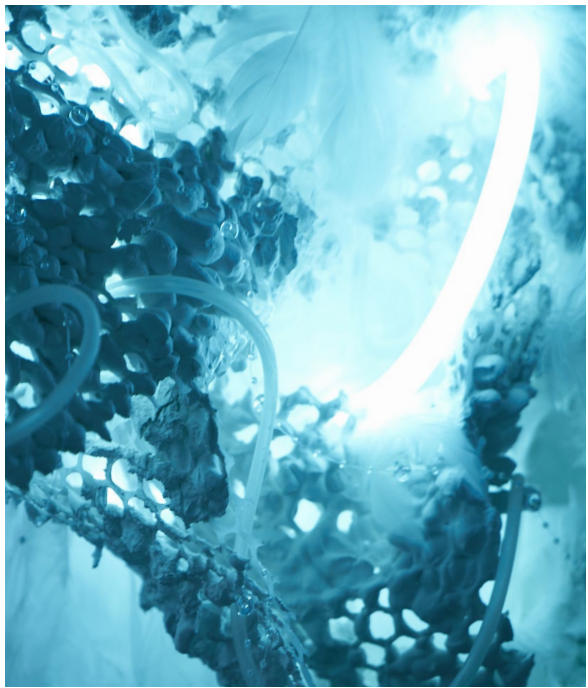
Lien de video : <https://youtu.be/t4A7hDC6U0o>

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.

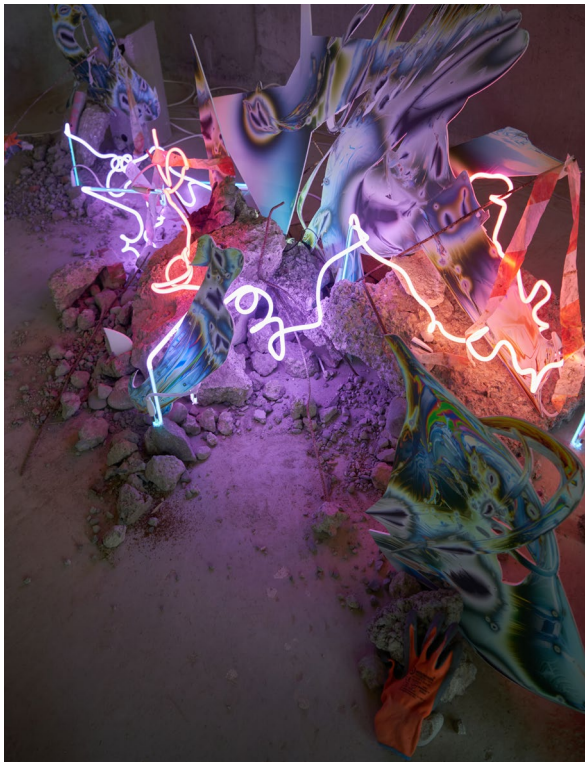
*Terrier du lapin 404*, installation, 28/03/2024 – 27/04/2024,  
exposition collective, **Neons Factory : Lèche-vitrines**, Nouveau Printemps, Toulouse, France,

**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.

*Réseau*, installation vidéo, 24/03 - 15/04, 2023, exposition collective, **EXPO 23**, Lieu Commun, Toulouse, France,

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.

Lien de video : <https://youtu.be/rdppm70ur1s>

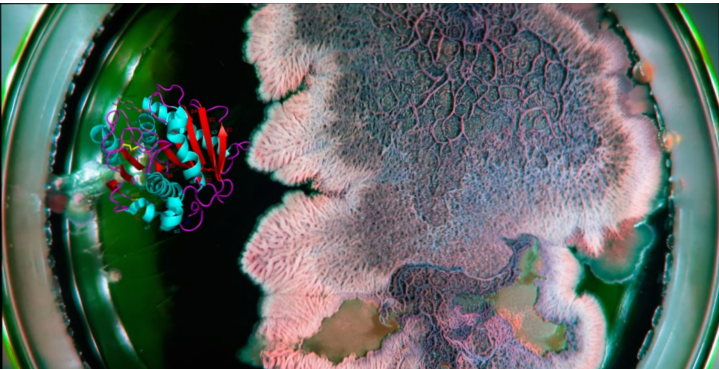
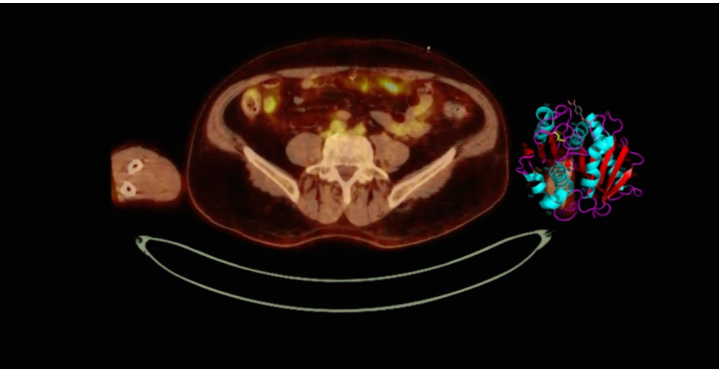
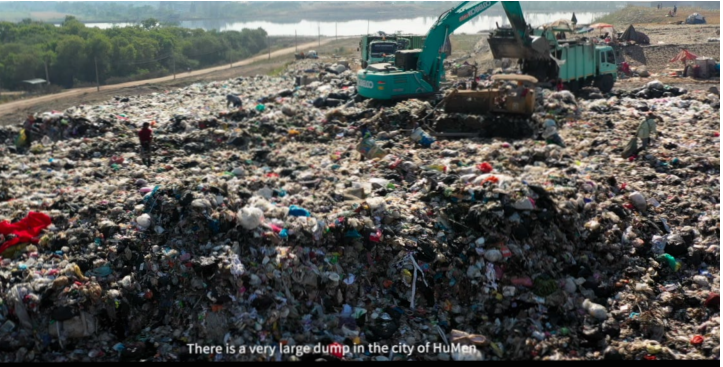
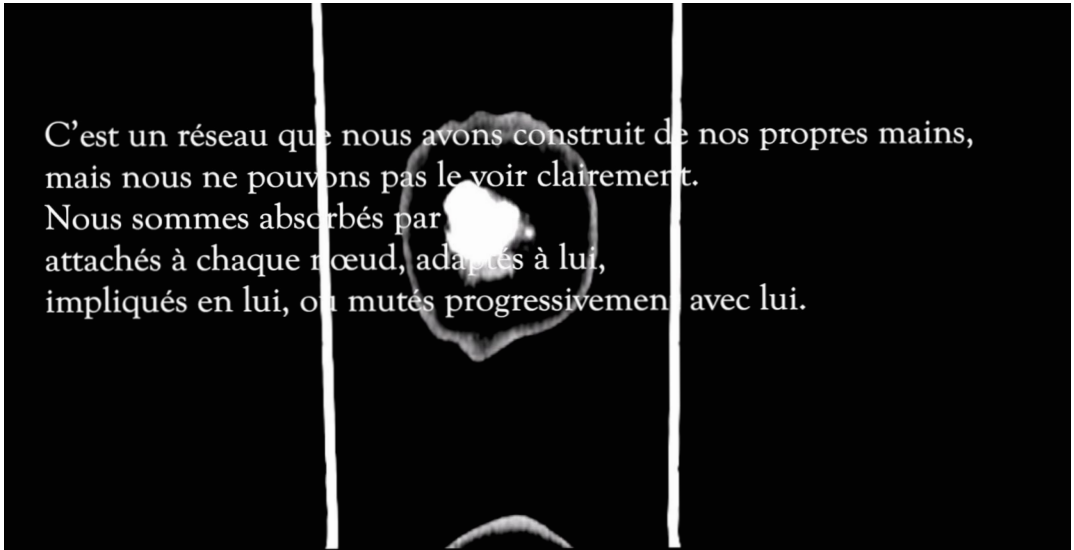






Vue d'exposition





Capture d'écran vidéo, **Réseau**, documentaire, 12'09", vidéo en couleur 1080p, stéréo, 2022. [lien de video : https://youtu.be/rdppm70ur1s](https://youtu.be/rdppm70ur1s)