



Xavi Ambroise

Né en 1989 à Bayonne, France.
Vit et travaille à Paris

xavi.ambr@gmail.com
87 boulevard Soult, 75012 Paris

Artiste et scénographe, j'ai d'abord étudié aux Beaux-Arts avant de reprendre un master en scénographie aux Arts Décoratifs de Paris. Originaire du Pays basque, je reste profondément lié aux paysages de mon enfance, qui nourrissent encore mon rapport à l'espace et à la scène.

Sensible à la magie du lieu et à la manière dont un espace peut créer une atmosphère propice à la narration, j'ai exploré différents territoires et rencontré des communautés variées, qui façonnent mon regard et inspirent mon travail. Qu'il s'agisse de moments passés aux côtés de militants écologistes ou au sein de communautés queer rurales, ces expériences révèlent des points communs : un lien profond à l'environnement, des imaginaires silencieux et des atmosphères proches du fantastique, ainsi que des manières de penser des futurs alternatifs.

À chaque rencontre, je cherche à traduire ces expériences en espaces interprétatifs : des lieux de rêverie, de dérive sensible et de contemplation. Ma pratique, traversée par un lien privilégié à la littérature et à la poésie, explore la traduction d'une sensation ou d'un sentiment vers l'espace. Les signes que j'y convoque : photographiques, sonores, vidéo ou sculpturaux, composent une géographie subjective faite de symboles et d'échos.

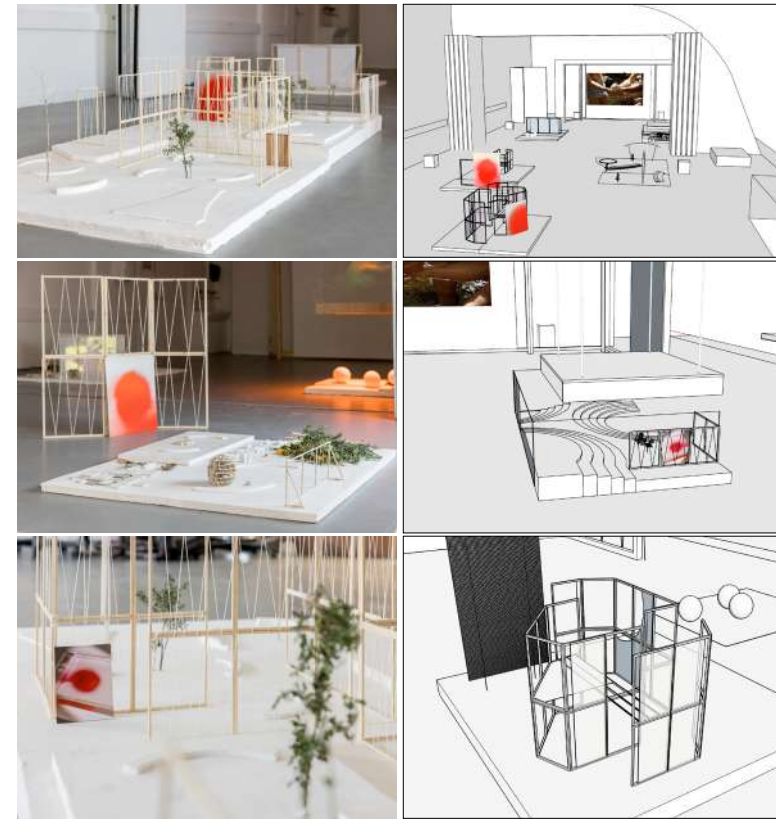
Cette attention à la création d'espaces sensibles m'a naturellement conduit au set design. Je cherche aujourd'hui à collaborer avec des équipes pour concevoir des projets immersifs et scénographiques, en lien avec le spectacle, l'événementiel ou des espaces à expérimenter.

• : INDEX

~ Trois soleils.....	p. 4
~ Butterfly Roomservice.....	p. 12
~ Portrait de famille : une histoire des Atrides.....	p. 15
~ Six personnages en quête d’auteur.....	p. 17
~ Twisted.....	p.18
~ Bord à bord.....	p.19
~ Plan d’évasion.....	p.21
~ Shore.....	p.22



Vue d'installation, EnSAD, juin 2025



Vues 3D du projet et vues de l'installation des maquettes

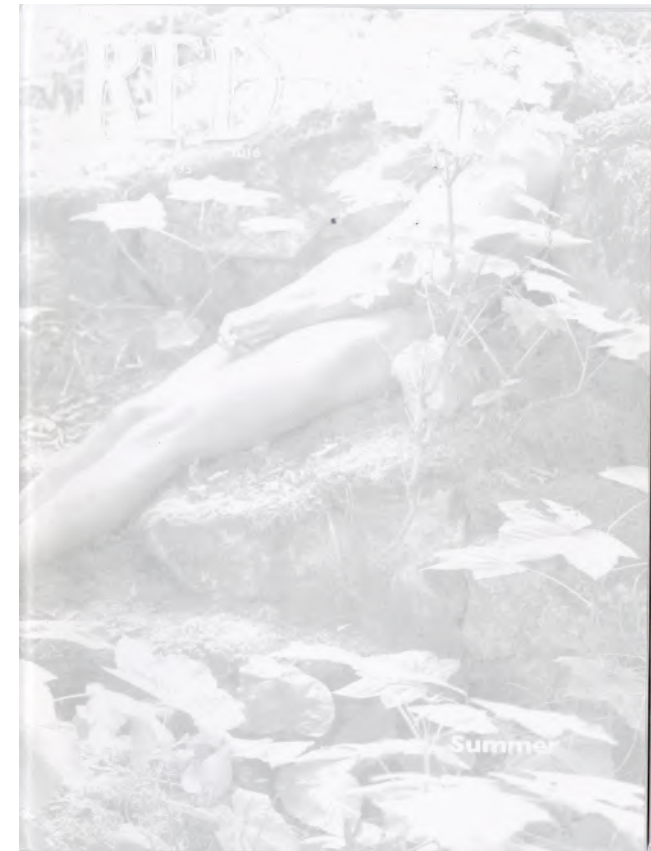
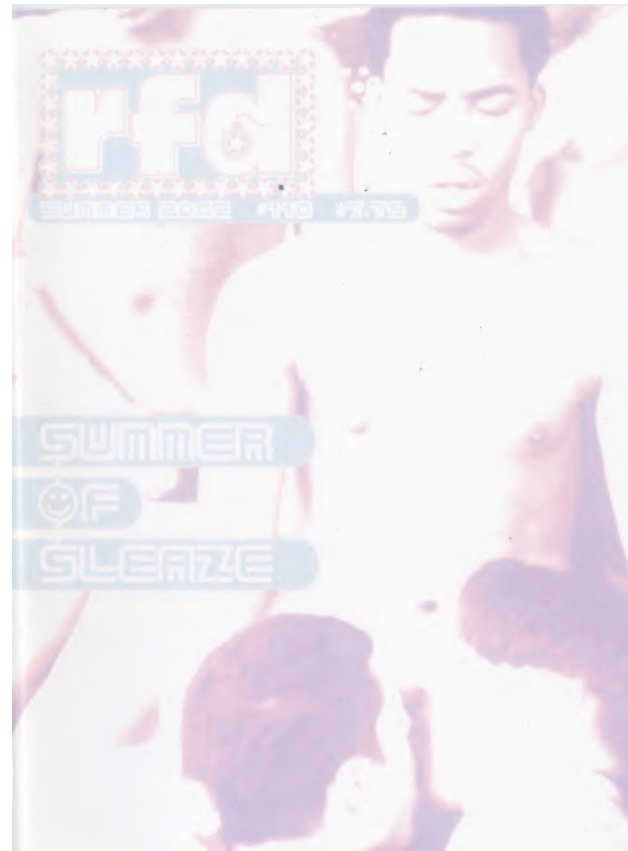
Trois soleils

Installation

Vidéoprojections, installation sonore, photographies, bois, plâtre, plantes, fils, tissus, céramique, 2025

Ce projet, présenté dans le cadre de mon diplôme de scénographie aux Arts Décoratifs, explore la transmission et l'héritage au sein des communautés queer, en s'inspirant des magazines *RFD*, une revue liée au mouvement des Radical Faeries. J'ai souhaité concevoir une déambulation à travers différentes hypothèses de scénographie autour de ces revues : comment parcourir un magazine comme on traverse un espace ? comment en faire apparaître les pages, les replis, les ouvertures ? quelles rêveries ces récits ont-elles suscitées, et comment les retranscrire à travers une traversée des imaginaires qu'elles véhiculent ?

La scénographie se déploie comme une série d'expérimentations à plusieurs échelles, invitant à une déambulation spatiale et sonore. Elle repose sur un dispositif de paravents en bois, déployés comme des pages, qui composent des espaces de circulation et de découverte. Nourrie par des résidences et des moments partagés en forêt, l'installation intègre photographies, vidéos et enregistrements sonores, traduisant rêverie et questionnements autour de la transformation et de l'identité. Le travail avec des matières naturelles, bois, céramique et plantes, fait écho à l'univers des revues, à leur lien avec l'environnement, le paysage et les pratiques communautaires, tout en prolongeant dans l'espace leurs imaginaires de simplicité et d'expérimentation collective. L'ensemble s'articule autour du chiffre trois : trois vidéos, trois photographies, trois échelles, créant des jeux de poupées russes et de mise en abyme entre maquette et échelle 1.



Sunkissed issue, Fac-similés des revues RFD n°166 (été 2016), n°110 (été 2002), n°115 (automne 2003). Impression jet d'encre sur papier, 26 × 20 cm

Document de travail et d'écriture pour l'installation Trois Soleils

Fac-similé des revues RFD au format 26 × 20 cm, 2025

L'installation *Trois soleils* explore les mémoires queer en s'appuyant sur les archives de *RFD (Radical Faerie Digest)*, une revue américaine publiée depuis les années 1970 par un collectif bénévole. Chaque numéro, riche en récits, poèmes, essais, dessins et photographies, explore l'identité queer en ruralité et s'inscrit dans le mouvement des *Radical Faeries*, qui célèbre des identités mouvantes et collectives à travers rituels et performativité. À la fois politique, spirituel et contre-culturel, ce mouvement puise ses influences dans le néopaganisme et des pensées critiques comme le féminisme, le marxisme ou l'anarchisme. L'installation cherche à faire résonner ces voix, souvent absentes des récits officiels, en racontant des histoires de transmission, de désir et d'engagement, et en transformant le magazine en espaces à parcourir.

L'ensemble des revues est consultable en ligne à l'adresse suivante : <https://www.rfdmag.org/back-issues.php>



Lecture aux Laboratoires d'Aubervilliers, 2025

☆



RFD - Sunkiss issue, Fac-similés des revues RFD n°110 et 166. Impression jet d'encre sur papier, 26 × 20 cm

À partir de la revue RFD, j'ai entrepris un travail d'extraction ne conservant que les questions. Numéro après numéro, une archive s'est constituée, rassemblant une centaine d'interrogations par revue. Lues collectivement, elles forment un texte latent, théâtral et poétique. J'ai aussi réalisé des fac-similés, les *RFD - Sunkiss issue*, où seules les questions subsistent, tandis que le reste est blanchi, laissant transparaitre en filigrane les fantômes des dessins et photographies. Le projet a donné lieu à des performances et lectures au DOC (Paris) et aux Laboratoires d'Aubervilliers. Dans l'installation, on peut les lire ou les écouter grâce à une installation sonore.



the way the

Can't you see how
far I'm willing to go for you, for me, for us? Don't
you understand how much I could matter to your
future capabilities?

How's life?

How is Christopher? How r u?

"While we're driving?"
"You ever drive clutch before?"
"Clutch?"
"Was that a bad thing? Did that make me less in his eye?"
"Did he use the word out on purpose? Had I, some-
time in the past, no doubt daydreaming of him, told
him about my clutchlessness?" "Did I tell you that?"

"Figured how?"
"Your cars an automatic,
right?"

"What are your plans for the fall?"

"Not interested in college?"

Henry, sing tenor in the choir, and divvy up art sup-
plies with him?

"You ready?"
"Think you can keep it
fifth gear while I take a snooze?"
"You want to go to sleep?"
"Is that a problem?"

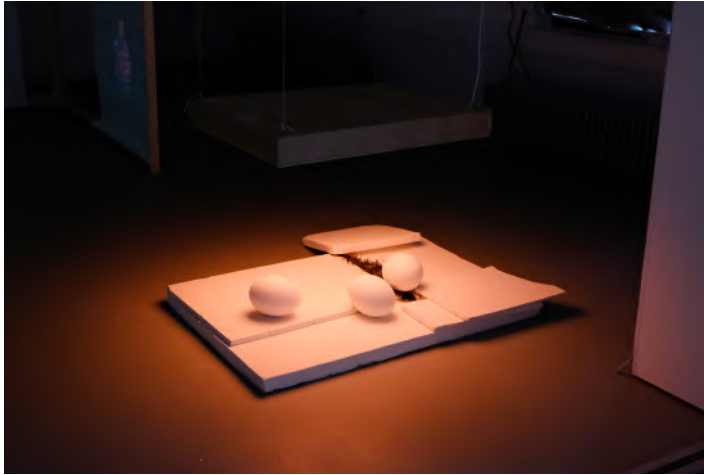
What's your name?"

"how about a blow job?"

"What's that?"

English?"

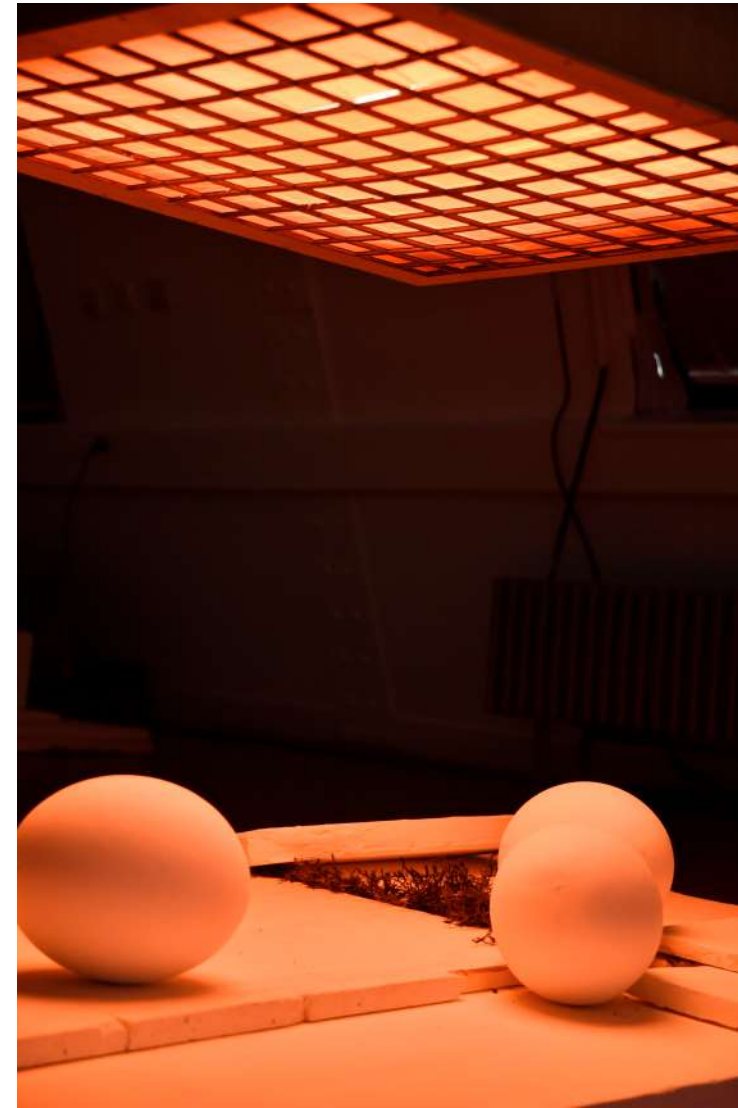
Do I have to do everything?"



Vues d'installation, *O*, céramique, lampe, plâtre, EnSAD, 2025

Un motif récurrent de l'installation est celui de l'œuf, apparu progressivement au fil de mes recherches et inspiré notamment par la pièce *Zéro* de Laura Vasquez, où une série de questions-réponses semble diluer un personnage dans un autre. La forme « O » s'est imposée dans mes dessins et explorations scénographiques comme une graine. Chargé d'une symbolique plurielle — magique, alchimique ou mythologique —, il évoque le recommencement, la transformation et la transmission, et peut être envisagé comme un mode de reproduction spéculatif entre personnes queer.

Dans l'exposition, l'œuf est présent dans toutes les vidéos ainsi que dans l'espace. Sa mise en scène suggère différentes échelles : le faux plafond miniature qui les éclaire produit l'image d'une couveuse, mais il peut aussi être imaginé beaucoup plus grand, jouant avec l'espace et les dimensions.





Shell Frame, vidéo HD insonore, 3min, 2025



So Far, vidéo HD, 5min32, 2025



So Far, vidéo HD, 5min32, 2025

String Figures, vidéo HD, 3min, 2025



Vue d'installation, *Trois soleils*, ficelle, plantes, bois, photographie, plâtre, juin 2025

Trois vidéos, fruit de l'écriture de poèmes et de moments passés en forêt, ont été réalisées pour s'intégrer dans l'installation. Dans *So Far* et *String Figures*, l'action se déroule le long d'une rivière et explore un univers onirique où l'œuf devient le personnage central. Il se dissout dans le courant, se mêle aux corps nus, se transforme en nuages de particules, puis se recompose lentement dans les mains d'un homme plus âgé, incarnant une force de transformation qui agit autant sur les corps que sur lui-même. Plus loin, des corps sont reliés entre eux et aux arbres par des cordages lors d'une séance de shibari, dialoguant avec les maquettes et les structures de l'installation. Les plans, centrés sur la peau et les sons de l'environnement, révèlent l'intimité des gestes et une dimension rituelle dont le sens demeure insaisissable, tout en inscrivant l'expérience dans une temporalité contemplative.

À partir des vidéos et des questions des revues *RFD*, j'ai conçu une scénographie comme un jeu d'espaces en poupées russes à trois échelles, dont l'imbrication crée un effet de mise en abîme. Les structures en bois, qui composent les scènes, évoquent des cimaises de musée, mais leurs murs laissent place à des cordages. Leur mobilité, pensée comme le déploiement de pages de revue, crée un lien entre la publication et l'installation. Ces espaces mentaux, mêlant intérieur et extérieur et ponctués de petits bancs circulaires dispersés comme dans un parc, offrent des lieux de rassemblement où se multiplient les points de vue et les scènes.



Vue d'installation, *Trois soleils*, juin 2025



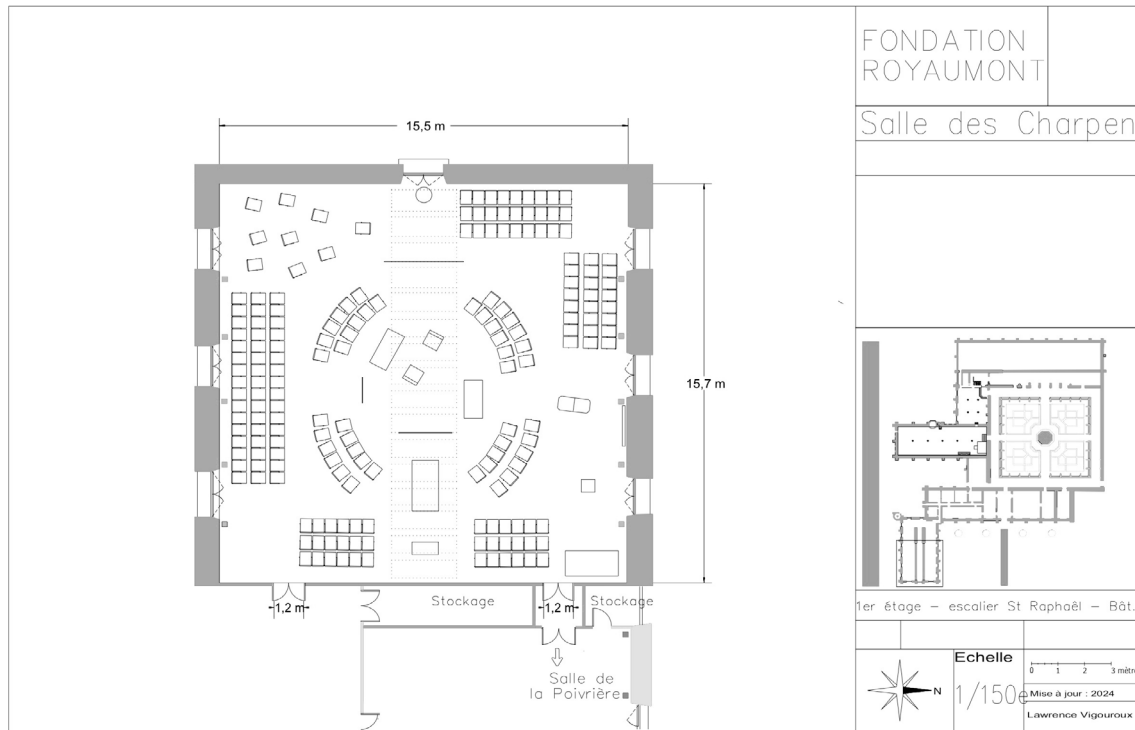
Vue d'installation, *Trois soleils*, juin 2025



Shell Frame, vidéoprojection insonore, 3min, 2025

La vidéo *Shell Frame* met en scène une sculpture en céramique composée de plateaux portant de petites étoiles superposables. Selon l'échelle à laquelle on l'envisage, elle peut évoquer une bibliothèque, une ruche ou un autel étrange. On y observe des fragments de paysages, des bijoux et d'autres éléments déposés par les personnages, tandis que sa cavité centrale, dotée d'une petite cheminée, permet, lorsqu'on y dispose une bougie, de chauffer des matières et d'en diffuser les effluves. Présentées également dans l'installation, les sculptures dégagent des odeurs de sève chauffée et de forêt.

Dans l'installation, ces architectures et toutes les hypothèses d'espace pour cette scénographie sont posées sur de grandes plaques de plâtre proches du sol. Les jeux de niveaux dessinent une scène mentale, suspendue entre construction et ruine. Chaque recoin devient scène, chaque fragment se fait théâtre ou lieu de rassemblement, formant un palais aux mille hypothèses. L'installation invite à s'allonger sur des coussins disposés autour pour lire les magazines et écouter les voix lisant les questions enregistrées en forêt et diffusées dans l'espace, favorisant un parcours des lieux dans un état de relâchement et de rêverie.



Plan d'implantation

Butterfly Roomservice

Scénographie pour l'opéra collaboratif de l'Académie Voix nouvelle joué dans le cadre du festival de musique de l'Abbaye de Royaumont, 2024

Livret d'Antoine Gindt, assisté de Cecillia Franco

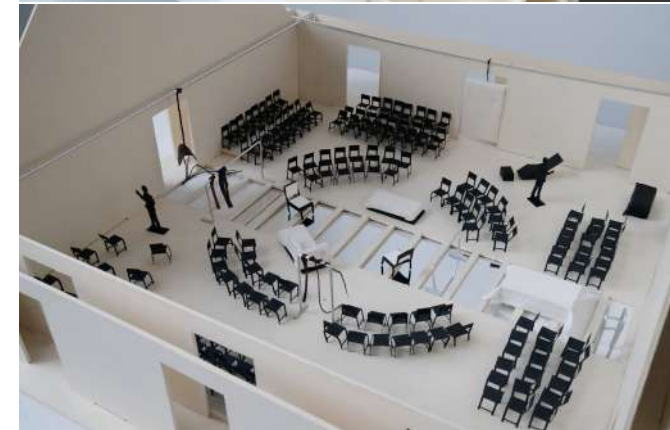
Mise en scène : Joséphine Kirch

Direction musicale de l'ensemble linea : Jean-Philippe Wurtz

Compositeurs : Pablo Andrés, Fran Barajas, Manuela Guerra, Xinglan Deng, Fernando Strasnoy, Bengisu Önder, Sylvain Devaux et Natalia Laguens

Réalisation de la scénographie en collaboration avec Martin Huot et Alix Capossela.

Missions principales : Conception de la scénographie, réalisation des dessins préparatoires (maquettes, plans et vues 3D), fabrication des éléments scénographiques, collecte des matériaux et accessoires, installation sur place. Budget limité à 1000 euros.



Maquette de la scénographie



Soir de la première, Abbaye de Royaumont, 2024



Dans cette réécriture de *Madama Butterfly* de Puccini, l'action se déroule dans une chambre d'hôtel de luxe. Sakura, riche Japonaise et championne équestre, entame une relation singulière avec Paruparo, jeune Philippin chargé du room service. Leur histoire d'amour est rapidement assombrie par des rapports de pouvoir. Deux ans plus tard, au retour de Sakura avec son mari Takao et leur fille Yumi, Paruparo comprend qu'il n'a été qu'un instrument destiné à permettre au couple d'avoir un enfant.

La scénographie s'implante dans la salle des Charpentes de l'abbaye, en dialogue avec les éléments existants : les fenêtres ouvertes sur le parc et les vitres au sol révélant le cours d'eau sous le bâtiment. La transparence du verre évoque à la fois l'esthétique d'un hôtel contemporain et un effet de voyeurisme, plongeant le spectateur dans l'intimité des personnages.



Vue de la scénographie, Abbaye de Royaumont, septembre 2024



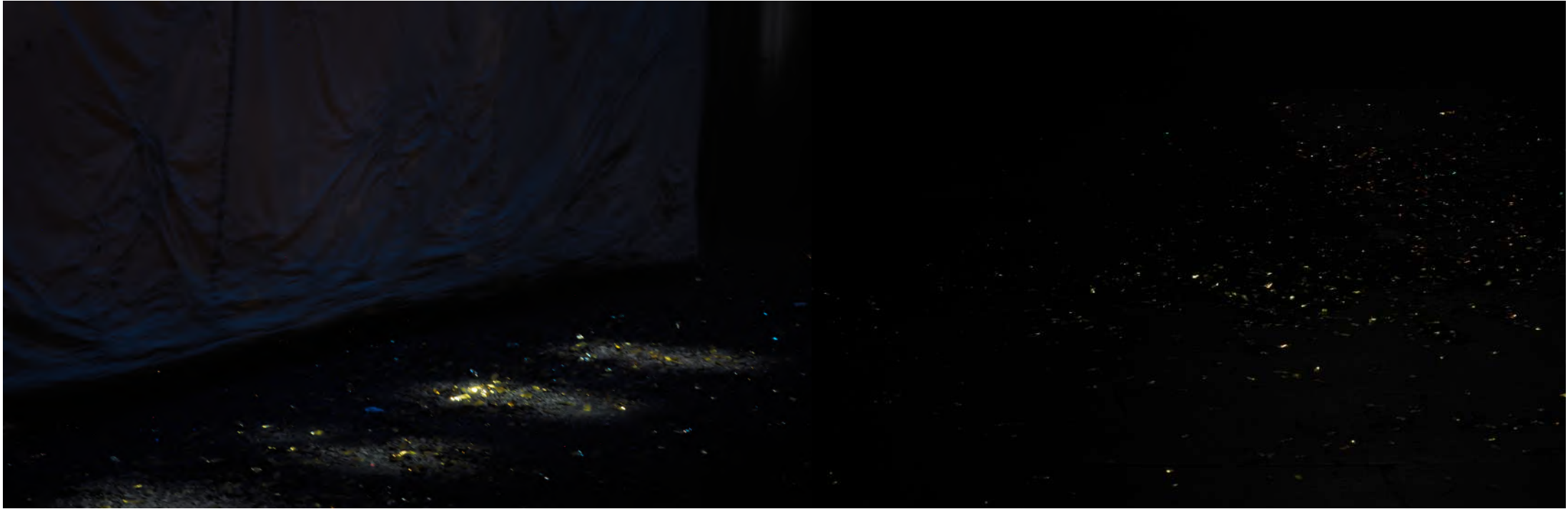
Répétition de l'orchestre



Vue de répétition et détail de la scénographie



Le défi de cette scénographie était de créer une hybridation visuelle entre la chambre d'hôtel de luxe et les univers équestres et BDSM qui émergent des enjeux de la pièce, tout en respectant l'esthétique et l'architecture de la salle des charpentes de l'abbaye de Royaumont. Le mobilier, tout en reflétant l'univers du luxe, intègre des références équestres — selles, harnais — et des codes empruntés aux BDSM tels que des cordes ou des éléments en cuir. Nous avons choisi d'éviter un dispositif bifrontal afin de plonger le public au cœur de la musique et de la chambre d'hôtel, en privilégiant une disposition circulaire des sièges. Des structures métalliques ont été conçues, à la fois comme portant à vêtements et comme éléments évoquant des obstacles pour les chevaux. Ces portants singuliers, inspirés de différentes sculptures contemporaines, ont été réalisés sur roulettes afin de pouvoir être facilement déplacés dans l'espace et en recréer de nouvelles configurations.



Portrait de famille : une histoire des Atrides, CNSAD, Décembre 2024

Portrait de famille : une histoire des Atrides

Écrit et dirigé par Jean-François Sivadier

Scénographie pour le théâtre, 2024

Réalisation de la scénographie en collaboration avec Violette Rivière et Martin Huot

~ Missions principales : Réalisation des dessins préparatoires (maquettes, plans et vues 3D) à partir de la conception scénographique de Jean-François Sivadier, fabrication d'éléments scénographiques, collecte des matériaux et accessoires, installation sur place. Budget limité à 1000 euros.

Portrait de famille raconte l'histoire maudite des Atrides, de la rivalité d'Atrée et Thyeste à la vengeance d'Oreste, en passant par la guerre de Troie et l'histoire d'Hélène et Paris. Spectacle en quatre actes, la scène se transforme du palais d'Agamemnon à la zone de guerre, puis en lieu onirique où revivent les fantômes des Atrides, pour finir au palais lors de l'anniversaire du roi Égysthe. La pièce rend hommage au théâtre grec, mêlant violence, poésie et absurdité, et transforme le mythe en miroir de notre monde contemporain.



Phot. © Christophe Raynaud de Lage

Jean-François Sivadier propose une réécriture tragi-comique de la saga des Atrides, mêlant dieux, guerres et violences familiales. La mise en scène brouille les frontières entre tragique et comique, antique et contemporain. Nous avons accompagné sa vision en réalisant des plans et des maquettes, en créant des accessoires et en effectuant de nombreuses patines et finitions peintures, contribuant à donner vie à l'univers hybride du spectacle. La scénographie, articulée en trois volets — palais d'Argos, guerre de Troie, retour au palais —, combine réalisme et stylisation, intime et politique, créant un univers à la fois cruel, grotesque et familier.



Vue de la maquette et capt. écran de la vidéo

Six personnages en quête d'auteur

Maquette et vidéos, travail de recherche, 2023

Pour cette recherche scénographique autour de *Six personnages en quête d'auteur* de Pirandello, j'ai souhaité traduire l'errance des protagonistes dans un espace liminal. Inspirés par la création collective des "liminal spaces" diffusés en ligne, lieux vides ou abandonnés, étranges et presque surréels, liés à la transition et à une sensation de flottement ou de surveillance invisible, ces espaces évoquent également une forme de nostalgie, comme si l'on se souvenait d'un lieu sans jamais pouvoir en retrouver la mémoire exacte. La scénographie est ici imaginée pour se déployer à travers des projections vidéo sur des rideaux de tulle noir, des estrades en bois fragmentées et une brume envahissant parfois le sol, créant des superpositions d'espaces instables et mouvants où la matérialité du décor devient incertaine.

Les images projetées sont inspirées d'environnements et de paysages de jeux vidéo multijoueurs abandonnés ; ces paysages ont été réalisées par expérimentations filmiques en studio, en filmant à travers des tissus métalliques et en travaillant sur des effets de glitch et de dissolution des matériaux. Plutôt que de recourir à la 3D, cette approche accentue le trouble sur l'aspect tangible des espaces. Pris dans ces mises en abyme successives, les personnages semblent dériver dans un théâtre-labyrinthe en perpétuel mouvement.



Vue d'installation, *Serpent cyprès*, Nantes, 2021

Twisted

Installation

acier, 50x50cm chaque, et 2x1cm chaque, 2021

Le titre d'une exposition est changé en sculpture. Dispersées et désormais indéchiffrables, ses lettres sont courbées et disposées au sol de la salle.

Ce geste de courber les lettres leur confère une présence sculpturale et spatiale : il traduit une langue serpentine et peut également être interprété comme la mue d'un langage. Plusieurs déclinaisons sont possibles, selon la typographie, l'échelle ou le matériau utilisé : portée comme des bagues ou transformée en fragments d'armure en métal, elle pourrait aussi trouver d'autres résonances en bois.



Vue de l'installation, Grand huit, Nantes, 2022

Bord à bord

Installation

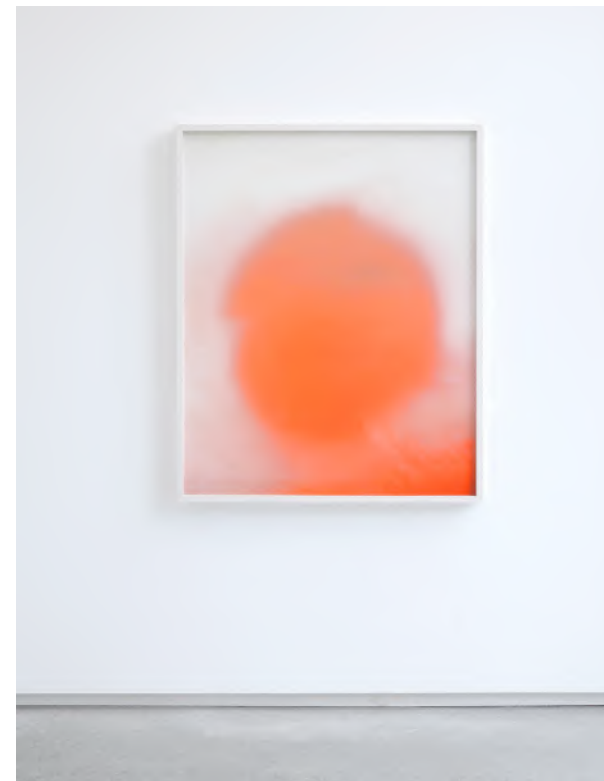
Dérive, Double Barres en acier de 5m et 3m, cordes, fils de pêche, silicone transparent, Ocelle (1-2), photographie argentique, tirage jet d'encre sur papier baryté 98x124cm, 2022

Bord à Bord est une exposition inspirée de mon expérience en tant que photographe au sein de l'organisme de protection de la faune marine Sea Shepherd. Elle propose une traduction sensible des problématiques liées à la surpêche et à ces enjeux difficiles à percevoir, à travers une installation sculpturale et des photographies réalisées à la chambre argentique.

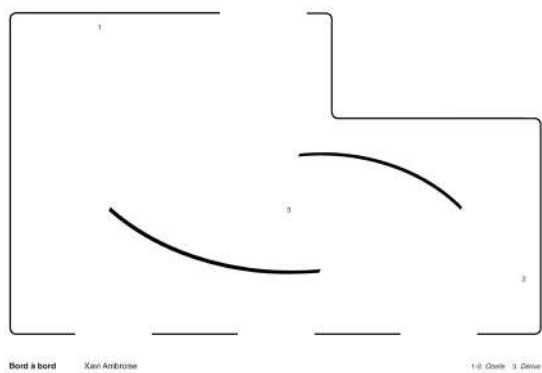
En entrant dans la salle, le regard est attiré par des photographies de taches rouge-orangées, créées en manipulant de la gélatine teintée plongée dans des aquariums. Ces masses colorées évoquent des soleils ou des yeux, semblables à des ocelles, ces motifs circulaires que l'on retrouve chez certains animaux, comme les poissons ou les papillons, qui transforment souvent une partie du corps de l'animal en œil, jouant le rôle de leurre ou de signal visuel. À la fois nettes et aux bords flous, les taches semblent se propager et s'étendre au ralenti.



Dérive, détail de l'installation, 2022



Ocelle (1), photographie argentique, 98x124cm, 2022



La sculpture *Dérive* organise l'espace autour de quatre barres d'acier arquées, qui guident le regard de photographie en photographie. Des fils de nylon tissent des murs entre les barres, évoquant des filets de pêche ; recouverts de gouttelettes de silicone, semblables à des perles d'eau, ils dessinent des limites à peine perceptibles.



Vue de l'installation, Le Barcarès, 2022

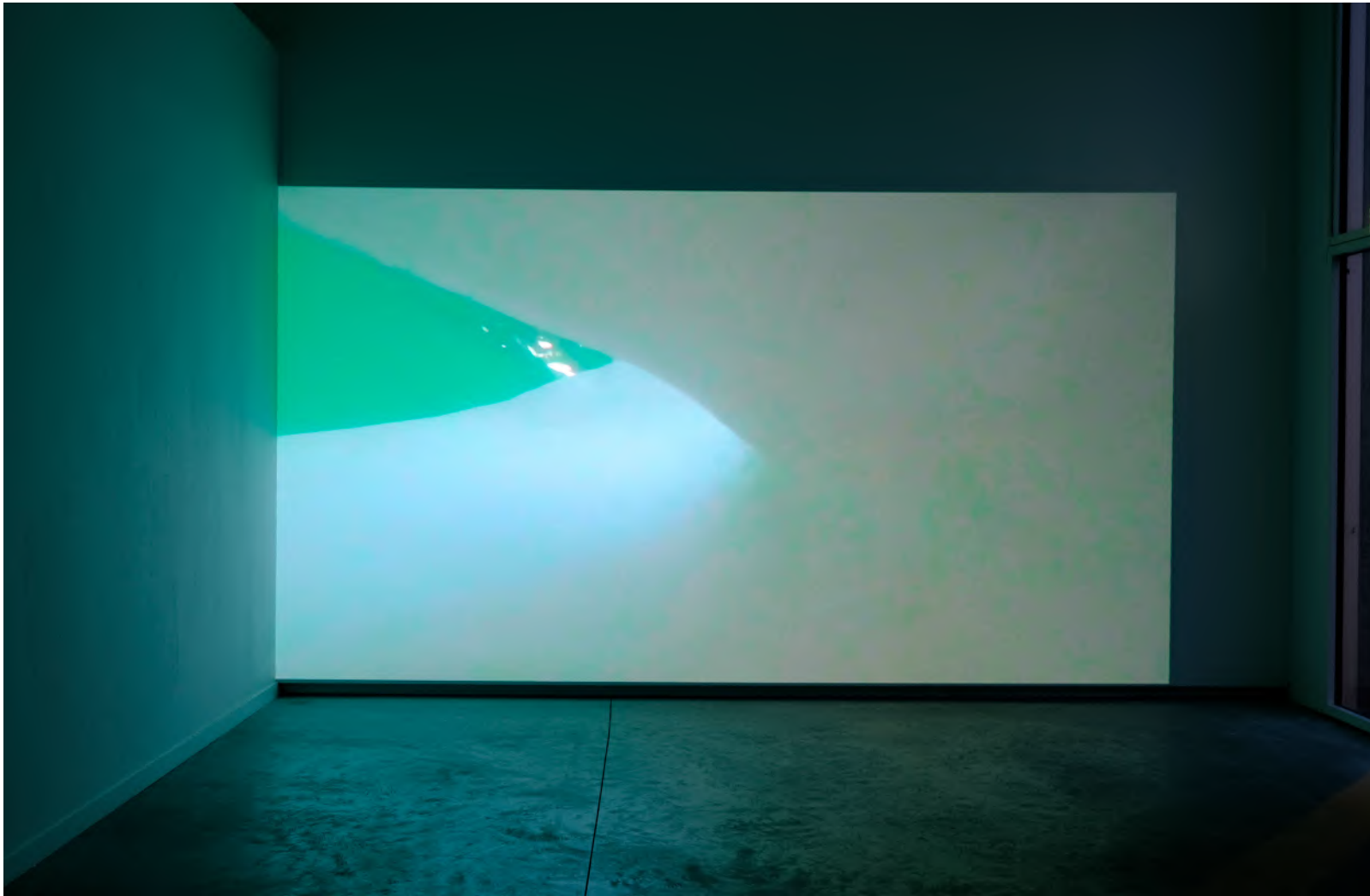
Plan d'évasion

Installation

bassin, acier inoxydable, brumisateurs à ultrason, eau, 98x124cm, 2022

visible sur vimeo :

Dans un zoo abandonné aux Barcarès, j'ai conçu une installation dans une ancienne volière. Se promener dans cette ruine évoque nostalgie et présence fantomatique. L'installation crée un passage vers une anomalie : une ouverture au sol donne sur un bassin invisible, où une brume se déploie lorsqu'un déclencheur s'active. Sa forme, modulée par les courants d'air, anime cet espace autonome. Cette "fenêtre" s'inspire des glitches des décors en images de synthèse, révélant ce qui se trouve au-delà des limites du décor. Elle convoque l'esthétique des liminal spaces, ces environnements à la fois familiers et inquiétants, marqués par le vide ou l'abandon, où l'on a la sensation diffuse d'être observé sans jamais savoir par qui ni d'où provient cette présence.



Vue de l'installation, prix Hostcall)2, ESBANM, Nantes, 2021

Shore

Vidéos HD, son stéréo, 15min, 2021

En poursuivant mes recherches sur la surpêche, j'ai mené plusieurs expériences filmées. Dans *Shore*, j'ai modélisé en 3D un fragment de squelette de mammifère marin, à l'intérieur duquel j'ai placé une caméra. La sculpture filmique, abstraite, rappelle autant les peintures d'ossements de Georgia O'Keeffe que certaines architectures contemporaine, pouvant dialoguer ainsi avec le lieu de projection. Immergée dans les vagues puis déposée sur les récifs, elle capte la lumière et les flux marins qui la traversent. Les mouvements de l'eau, tantôt doux tantôt violents, transfigurent le paysage alentour. La forme se brouille, devient presque méconnaissable : on a le sentiment de se tenir sous une arche, pris entre la nécessité du lâcher-prise et la résistance du flot.