LÀ OÙ S'EFFONDRE L'ORDINAIRE

ERREUR·24

ENTRE LA NUIT ET LE JOUR



Traversée performative et lumineuse
in_disciplinaire

Un effondrement
performatif, sensible et politique

Là où s'effondre l'ordinaire est une traversée performative et lumineuse qui invite à ressentir l'impact de la lumière artificielle sur nos existences contemporaines, dans un monde façonné par les logiques capitalistes.

L'expérience se déploie à travers plusieurs stations lumineuses, habitées par des créatures responsables de l'éclairage d'une usine d'élevage de fourmis. Evoluant dans les limbes d'existences saturées de néons et fatiguées par l'hyperproductivité, elles nous plongent dans leur ordinaire au moment même où il vacille, s'effondre.

Qu'est-ce que l'ordinaire ? Et si son effondrement ne relevait pas d'un fracas spectaculaire, mais d'un déplacement du regard, d'une fissure dans ce qui semblait aller de soi ?

Êtres de la métamorphose et de la marge, des créatures queers portent cette traversée. Elles habitent cette zone de bascule où la fatigue côtoie l'excitation, et où s'ouvrent de nouvelles sensibilités.

Les participant·e·s sont au cœur de la scénographie. Un dispositif fait de tulles, de vidéos et de fumée compose un paysage mouvant, à la frontière du réel et du virtuel. Les sources lumineuses sont manipulées en direct par les créatures, rendant visibles les mécanismes de production et de réappropriation de la lumière.



NOTE D'INTENTION

En interrogeant la puissance politique de la lumière artificielle dans un contexte d'hyperproductivité, nous cherchons à révéler son empreinte sur les corps, les imaginaires et les environnements. Quels corps rend-elle visibles, et lesquels maintient-elle dans l'ombre ? Comment sa présence dans la nuit manifeste-t-elle un rapport de domination sur les êtres vivants, mais aussi sur l'obscurité elle-même ? Quels sommeils vient-elle déranger, empêcher, coloniser ?

Ce projet propose une zone d'effondrement et de réappropriation de la lumière artificielle. Un espace pour éprouver ses contradictions, où s'explorent les tensions qu'elle produit : force qui prolonge les heures de travail, étire la production et la consommation 24/7, colonise la nuit pour orienter nos gestes et nos désirs ; mais aussi puissance festive, de dérive et de rencontre, où se tissent des formes de liberté et de résistance.

La nuit suréclairée vient perturber les cycles du vivant, fragiliser nos écosystèmes, tandis qu'émergent parallèlement des refuges pour la création artistique et pour des réflexions à l'abri des conventions diurnes.
Entre fascination et contrainte, émerveillement et épuisement, la lumière demeure une force paradoxale : énergie vorace et ressource fragile, médium de contrôle et espace de possibles.

Que faisons-nous de la lumière, et que fait-elle de nous ?

UNE INSTALLATION VIVANTE···

Pour 30 participant·e·s / 3 performances de 45 minutes par jour

Ce projet ressemble à ce que nous aimons vivre en tant que spectatrices, une expérience dans laquelle nos sens sont troublés, notre perception du monde déplacée. Nous avons donc choisi dès le début du projet de réduire au maximum la distance entre les performeuses et le public en invitant celui-ci à partager le plateau avec nous. Cette proximité lui permet d'éprouver, au plus près des interprètes, ce que la lumière fait au corps et la manière dont elle transforme les états perceptifs.

Pour cela, nous invitons les participant.e.s à plonger dans un univers qui ressemble au nôtre mais qui n'est pas tout à fait le nôtre. A travers différents tableaux lumineux, ce monde dévoile peu à peu ses habitantes, deux présences dont on comprend progressivement qu'elles travaillent dans une usine spécialisée dans l'élevage de fourmis.

C'est une journée ordinaire dans ce monde qu'il est proposé de vivre à leurs côtés. Un monde de lumière blanche, de répétition, de saturation. Puis, progressivement, quelque chose commence à s'effondrer. Il ne s'agit pas d'un fracas spectaculaire mais d'un effondrement presque imperceptible au début puis qui s'impose, qui dégouline. L'effondrement devient alors une fissure dans ce qui semblait aller de soi. Il ne détruit pas l'ordinaire ; il en révèle les structures.

Nous nous appuyons dans cette réflexion notamment sur l'ouvrage 'Une autre fin du monde'[1] est possible qui invite à donner aux effondrements une « texture complexe ». Leur pensée ouvre à d'autres définitions la représentation de l'effondrement. L'effondrement dont il est question renvoie au vacillement des évidences qui organisent notre quotidien. En mobilisant la lumière artificielle comme médium de création pour l'expérience, le projet cherche à ouvrir un espace de trouble où d'autres manières d'observer, de raconter et d'habiter l'ordinaire peuvent être éprouvées.

C'est une forme de résistance. Si nous ne pouvons pas toujours agir directement sur l'ensemble des infrastructures lumineuses qui structurent nos vies, nous pouvons en revanche créer des situations qui déplacent nos manières de les vivre sur scène et dans le quotidien. Cette création artistique nous permet de maintenir ouvertes des zones d'expérience dans lesquelles les régimes dominants peuvent être questionnés, troublés, ou reconfigurés.

[1] Écrit par Pablo Servigne, Raphaël Stevens and Gauthier Chapelle

LE DISPOSITIF IMMERSIF

L'espace est dessiné par deux grands tulles en forme de U, l'un noir, l'autre gris clair, ainsi que par un jeu de pendrillons qui donnent au plateau une dimension immersive et labyrinthique. Deux structures métalliques, conçues comme des stations de performance, complètent ce dispositif. Les tulles dialoguent avec la lumière en jouant sur la transparence, l'apparition et la disparition, les changements d'échelle. Cette zone de flou et de trouble met singulièrement en jeu l'ordinaire et la manière dont il est façonné par la lumière.

Pour faire apparaître ces différents états, le dispositif mobilise des tubes néons, suspendus, posés au sol ou manipulés directement par les créatures, des projecteurs scéniques, de la lumière UV et de la fumée.

Le néon incarne le rapport complexe que nous entretenons à la lumière artificielle, à la fois associée au contrôle, à la contrainte, mais aussi à certaines formes d'émancipation. Différentes dimensions du néon sont déployées dans ce projet. Tantôt force écrasant les corps, les vidant de leur substance, tantôt enjôleur, capable d'offrir à la nuit des espaces de résistance, de plaisir et de liberté. Le parcours/voyage que nous proposons de faire vivre aux créatures, aux néons et au public présents sur le plateau traverse ces différentes dimensions.

La lumière UV révèle des couleurs et des traces fluorescentes invisibles dans la lumière blanche. Elle donne ainsi accès à une autre couche sensible de l'espace, à des présences chromatiques qui n'apparaissent que sous certaines conditions lumineuses.

La fumée agit comme un médium essentiel : elle matérialise les faisceaux lumineux, densifie l'air et révèle des volumes et des reliefs que l'œil ne perçoit pas dans un espace clair. Associée à la vidéo, elle accentue les effets de profondeur, permettant aux images de prendre corps et de se déployer de manière tridimensionnelle autour des participant·e·s.

La vidéo est aussi une source de lumière texturée, une partenaire active qui sculpte l'espace, modifie ses perspectives et démultiplie la présence de la créature à différentes échelles. Elle provient de deux sources, l'une fixe et distante, l'autre mobile, présente sur scène et manipulée par l'une des créatures. Leur coexistence permet un dialogue organique entre les différents états de présence.

Le son participe activement à renforcer l'esthétique et l'univers retro-futuriste du projet en mêlant des vibrations industrielles et froides à des sonorités plus organiques et artisanales. Diffusé depuis plusieurs points sur le plateau, il constitue lui aussi un élément essentiel de l'expérience immersive.








LES PRÉSENCES

Cette installation est habitée par deux créatures, deux présences, qui sont les échos vivants de nos préoccupations autour de la lumière et du rapport ambivalent que nous entretenons avec elle.

La première est très visible. L'extravagance de son apparence, son costume jaune et son maquillage empruntant à une esthétique drag queer contraste avec sa posture déréalisée, presque automatisée. Chargée de réguler la lumière afin de maintenir les fourmis en activité constante, elle se retrouve elle-même prise dans une exigence de rendement permanent, dans un cycle oppressant qui abolit l'alternance entre le jour et la nuit sous la lumière continue des néons.

La seconde apparaît davantage comme une figure de l'ombre. Elle gravite autour de la première sans être véritablement mise en lumière, bien qu'elle semble, elle aussi, participer au fonctionnement lumineux de l'usine. Mais à la différence de la première créature, son rapport à cet environnement paraît plus conscient, plus attentif à ce qui s'y joue. La relation entre ces deux figures devient ainsi l'un des moyens par lesquels le projet joue l'ambivalence de notre rapport à la lumière : ce qu'elle rend visible, ce qu'elle maintient dans l'ombre, mais aussi les formes de pouvoir, de contrôle et de résistance qui peuvent traverser ces positions.

À ces deux présences s'ajoute d'autres présences, collective cette fois : celle des fourmis et, plus largement, de l'élevage qui structure cet univers. La fourmi parfois exerce sur l'imaginaire humain un mélange de fascination et d'inquiétude : admirée pour l'efficacité supposée de son organisation et de sa productivité, elle peut aussi évoquer un collectif dans lequel l'individu disparaît au profit du fonctionnement de l'ensemble.

La fourmi nous permet d'aborder, par la narration, la question de l'élevage intensif, la place qu'y occupe la lumière artificielle et les effets que de tels systèmes de production peuvent également exercer sur les corps humains. Elle introduit enfin une dimension de science-fiction qui participe à la coloration rétrofuturiste du projet : celle d'un monde où l'être humain aurait trouvé le moyen d'exploiter la fourmi à des fins encore inconnues, ou dont l'utilité nous semblerait aujourd'hui absurde.

ÉQUIPE

Production : ERREUR · 24
Conception : Priscila Da Costa & Julie Le Corre

Création Lumière : Priscila Da Costa
Création Sonore : Julie Le Corre
Création Costume : Lucie Patarozzi
Contribution dispositif sonore : Aude Pétiard
Contribution expérimentation : Claudia Blouin
Contribution vidéo : Valentine Samson

En tournée :
Interprétation, régie : Julie Le Corre & Priscila Da Costa

Remerciements
Robert Faguy · Marion Delpierre · Gaëlle Boucherit · Gérard Vivien · Véronique Le Corre · Pauline Comte · Pauline Boireau



EXPLORATION EN VIDÉO

Résidence au Québec - juin 2025

https://youtu.be/RnsriNCjRPQ

EXTRAITS SONORES

Extrait sonore - 1

https://youtu.be/BuGLZ9ts88U

Extrait sonore - 2

https://youtu.be/Bsny4fT4YAs

IMAGES DU PROJET

https://www.erreur24.com/images-loseo

CALENDRIER DE CRÉATION

LANTISS - Laboratoire des Nouvelles Technologies de l'Image, du Son et de la Scène Université de Laval - Québec (QC)
Du 19 au 31 mai 2025 - 2 semaines
SANAAQ - Centre culturel communautaire - Montréal (QC)
Du 9 au 14 juin 2025 - 1 semaine
Friche Belle de mai - Marseille (13)
Du 29 décembre 2025 au 3 janvier 2026 - 1 semaine
Echangeur 22 - Résidence artistique - St-Laurent-des-Arbres (30)
Du 19 au 31 janvier 2026 - 2 semaines
Château de Monthelon - Montréal (89)
Du 23 février au 7 mars 2026 - 2 semaines
Chartreuse - Villeneuve-les-Avignon (30)
6 juin 2026 - présentation d'un extrait
Espace YIIIIIIIY - Avignon (84)
Du 15 au 18 juillet 2026 - présentation d'un extrait
Pôle Jean Ferrat - Sauveterre (30)
Du 31 août au 4 septembre 2026 - 1 semaine
Direction culture - Université de Lille (59)
Du 23 au 28 novembre 2026 - 1 semaine
En recherche de temps de résidence sur l'année 2027 - 6 semaines
SANAAQ - Centre culturel communautaire - Montréal (QC)
Résidence de création du 21 au 25 février 2028 - 1 semaine
Premières - 4 représentations 26 et 27 février 2028
DIFFUSION en 2028
Direction culture, Université de Lille (59)
Pôle Jean Ferrat - Sauveterre (30)
Tournée en Amérique du Nord, au Brésil et en France en construction



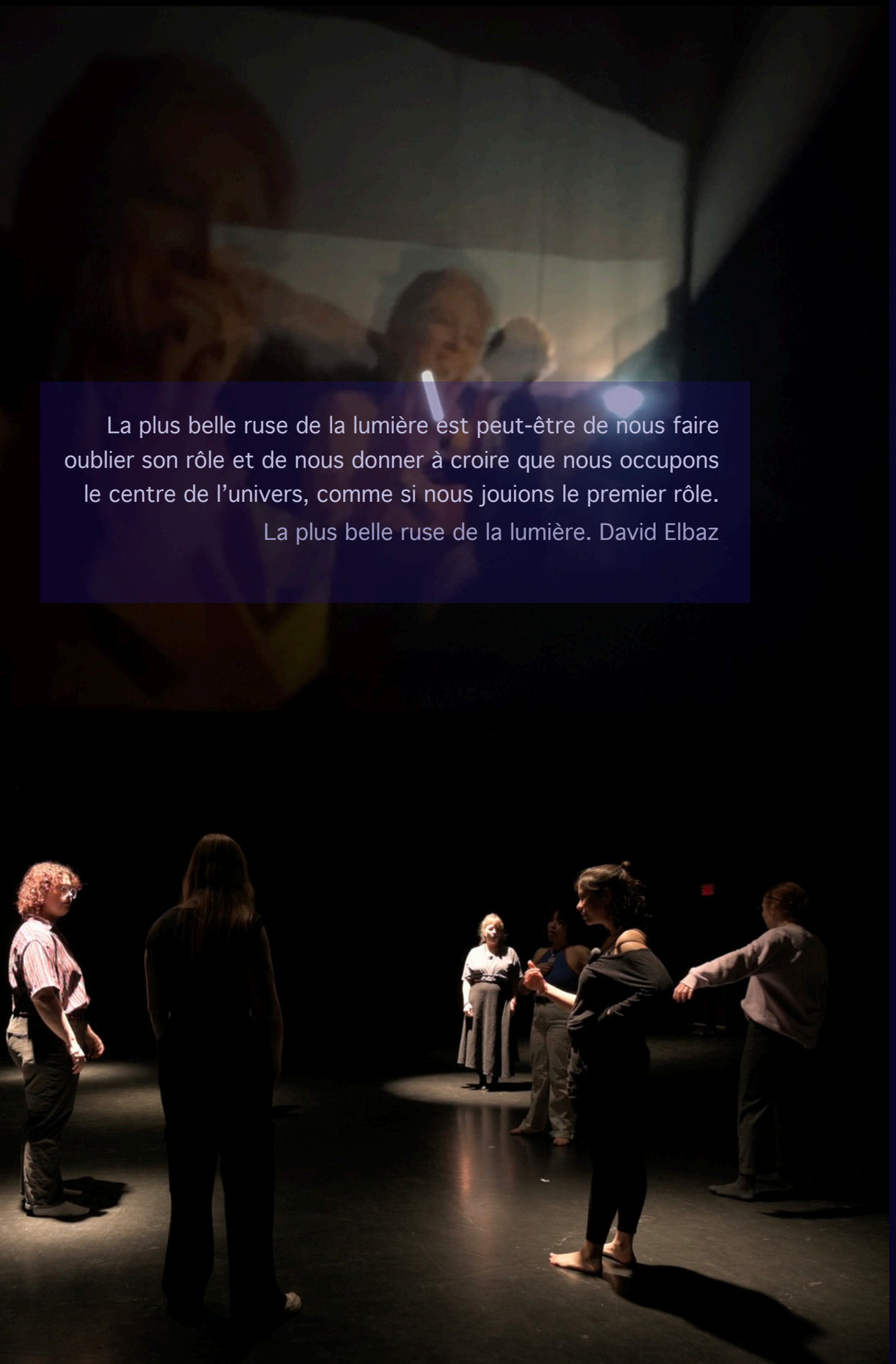


Sous-titre

Sous-titre

SOUTIENS

Direction culture - Université de Lille (59)
SANAAQ - Centre culturel communautaire - Québec
Echangeur 22 - Résidence artistique - St-Laurent-des Arbres (30)
Pôle Jean Ferrat - Sauveterre (30)
OFQJ - Office Franco-Québécois pour la Jeunesse
CEAC - Centre d'Étude des Arts Contemporains
École doctorale - Université Lille Nord de France
En recherche de coproductions



La plus belle ruse de la lumière est peut-être de nous faire oublier son rôle et de nous donner à croire que nous occupons le centre de l'univers, comme si nous jouions le premier rôle.

La plus belle ruse de la lumière. David Elbaz

MÉDIATIONS -
LE POUVOIR DE LA LUMIÈRE

Cette médiation comprend :

- Présentation de nos recherches sur la lumière
- Présentation pratique des propriétés physiques et sensibles de la lumière
- Expérimentation de la lumière par le corps. Inspiré des exercices du Théâtre de l'Opprimé d'Augusto Boal.

Public

Groupes adolescents (11 à 15 ans). Collèges, Centres sociaux, MJC, Structures culturelles.
Aucun prérequis artistique ou scientifique n'est nécessaire.

Pour 15 participant·e·s maximum / Durée : 2h

Nous proposons 2 fois cette médiation avec des groupes différents

Matériel

Différents supports seront utilisés : photos, images filmées, lampes, projecteurs, vidéoprojecteur, tissus, filtres de couleurs, petits dispositifs ludiques autour de la lumière.

ART-SCIENCE

MÉDIATION

La lumière fait partie de notre quotidien. Elle est présente dans les écrans, les lampadaires, les vitrines, les salles de classe, les spectacles ou à travers les rayons du soleil. Pourtant, nous prenons rarement le temps d'observer la manière dont elle agit sur nos émotions, notre attention, notre humeur ou notre façon d'être ensemble.

Parfois, lorsqu'il fait gris dehors, nous avons envie de rester à l'abri, de favoriser des activités d'intérieur. À l'inverse, lorsqu'un grand soleil apparaît et que le ciel devient très bleu, beaucoup ressentent l'envie de sortir, de bouger ou de retrouver d'autres personnes. Ces sensations nous paraissent naturelles, alors qu'elles sont aussi influencées par les environnements lumineux qui nous entourent.

Cette médiation propose d'explorer la lumière autrement : non seulement comme un outil technique ou d'éclairage, mais également comme un médium capable de transformer nos états corporels et nos relations aux autres.

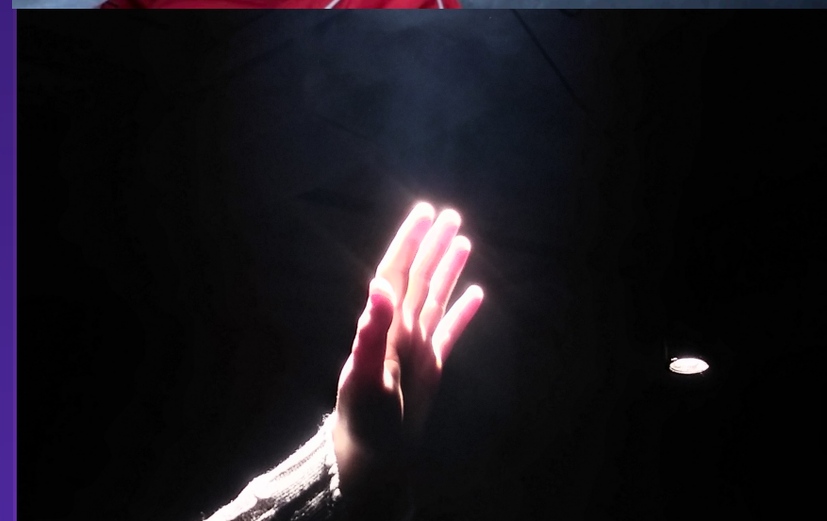
À travers des jeux, des expériences collectives et des exercices inspirés du théâtre et des pratiques d'Augusto Boal, les participant·e·s sont invité·e·s à expérimenter la lumière avec leur corps. Ensemble, il s'agira d'observer et explorer comment la lumière peut modifier une ambiance, influencer nos sensations ou transformer notre manière d'habiter un lieu.

Associant approches artistique et scientifique, cette médiation ouvre un espace de (re)découverte, d'échange et d'expérimentation autour d'un élément omniprésent dans nos vies, mais encore trop rarement conscientisés par la plupart d'entre nous.









Approche artistique

- Exercices du théâtre de l’opprimé.
- Explorer la relation corps/espace/lumière.
- Expérimenter la lumière comme un médium de création.
- Développer l’expression corporelle et les relations entre mouvement, espace et lumière.





INSPIRATIONS

THÉÂTRE DE L’OPPRIMÉ. Augusto Boal. 1977
LA NUIT. Vivre sans témoin. Michaël Foessel. 2018
LUMIÈRE. La lumière dans l’art contemporain. Céline Delaveaux. 2015
POUR UNE ÉCOLOGIE PIRATE et nous serons libres. Fatima Ouassak. 2023
OSONS LA NUIT. Manifeste contre la pollution lumineuse. Joan Eklöf. 2024
LE NÉON DANS L’ART de 1940 à nos jours. Louis de Miranda, David Rosenberg. 2012
DÉCOLONISONS LES ARTS ! Dr Leïla Cukierman, Gerty Dambury, Françoise Vergès. 2018
RESSENTIR LA LUMIÈRE. L’éclairage dans l’expérience sensible de l’interprète. Priscila da Costa. 2020

Approche scientifique

- Introduction des propriétés physiques de la lumière (spectre lumineux, direction, intensité, couleur)
- Identifier des perceptions visuelles et rythmes biologiques liés à la lumière.
- Explorer l’influence des environnements lumineux sur le comportement.
- Observer les effets sensibles de la lumière sur nos états corporels.

ERREUR · 24

ENTRE LA NUIT ET LE JOUR

La compagnie ERREUR · 24 est co-dirigée par Priscila Da Costa et Julie Le Corre, artistes in_disciplinaires. Elles mettent en commun leurs parcours artistiques et professionnels hybrides pour interroger les différentes formes de dualités à l'oeuvre dans la vie et l'effet qu'elles produisent sur l'individu et le collectif. Notamment parmi elles, la dualité jour/nuit offre un terrain d'exploration particulièrement passionnant pour révéler les automatismes et créer des brèches vers des ailleurs hors de la binarité sur laquelle repose la plupart des schémas de nos pensées.

À travers des dispositifs immersifs, la compagnie ERREUR · 24 propose aux personnes qui y prennent part de co-construire une expérience sensible basée sur le ressenti et l'inattendu. Elle défend notamment l'idée que la lumière, loin d'être un simple outil esthétique, est un médium politique, capable de révéler, critiquer et transformer les structures de pouvoir inscrites dans les espaces, les corps et les récits.

LÀ OÙ S'EFFONDRE L'ORDINAIRE ouvre ce cycle d'expérimentation.

PRISCILA DA COSTA
CONCEPTION



Interprète, conceptrice lumière et chercheuse, elle crée avec Julie Le Corre la Compagnie ERREUR · 24. Elle se forme et navigue entre la France et le Brésil. Doctorante à l'Université de Lille (France), ses recherches portent sur la puissance et le dialogue entre la lumière, les corps et l'environnement, envisageant la lumière comme un médium dans la création scénique. Priscila joue dans le spectacle *POUSSE, La puissance des saxifrages* de la Cie Les Lucioles S'en Mêlent, dans le conte musical *Le poirier de Misère* de la Cie Les p'tits morceaux, dans la configuration en danse *Desapropriar de mim* d'Elke Siedler et met en scène la configuration en danse *Avant le Temps*.

Elle signe également de nombreuses conceptions lumière en France et au Brésil parmi lesquelles : les *Rencontres internationales de théâtre en Corse* (FR) et le *Festival International de Jazz de Florianópolis* (BR), où elle signe les lumières de Buena Vista Social Club (Cuba) et Madeleine Peyroux (USA), *Nature Morte* - Cie Yôkaï (FR). Elle a conçu également les lumières des installations du *Prix d'art contemporain* (2016) Alliance française de Florianópolis (BR) et de Gaëlle Boucherit à la galerie Miroiterie à Marseille (FR).

JULIE LE CORRE
CONCEPTION



Diplômée de l'ENSATT à Lyon département Administration-Production en 2008, Julie Le Corre a d'abord travaillé pendant dix ans dans l'administration de structures au rayonnement international (Chaillot - Théâtre National de la Danse à Paris, Festival Mondial des Théâtre de Marionnettes de Charleville-Mézières). Elle accompagne ensuite en production et développement les artistes Violaine Fimbel - Compagnie Yôkaï et Elise Vigneron – Théâtre de l'Entrouvert avec qui elle développe des projets ambitieux et inédits de recherche et de coopération internationale notamment aux Etats-Unis où elle est résidente à la Villa Albertine à New York en 2024.

Elle développe en parallèle ses propres projets artistiques en écriture, vidéo et performance. En 2024, elle joue dans la mise en scène d'Ambre Kahan *Il restera bien un peu de forêt quelque part* – Guillaume Cayet, dans le cadre des Rencontres Internationales de l'ARIA en Corse. Elle co-crée la compagnie ERREUR · 24 avec Priscila Da Costa à l'automne 2024.

LUCIE PATAROZZI
CRÉATION COSTUME



Après des études aux Beaux-arts de Toulouse, Lucie suit un cursus de designeuse textile à l'Académie Royale des Beaux Arts de Bruxelles. À sa sortie, elle rencontre l'artiste plasticien Michel François pour qui elle réalisera plusieurs pièces. Elle travaille ensuite pour les chef·fes décorateur·rices Marc Philippe Guérig, et Julia Irribaria, collabore avec des chorégraphes et metteur·euses en scène comme Arthur Perole, La Zampa, Sylvain Huc, Marion Muzac, Michèle Murray, Cécile Grassin, Valentin Mériot, le GDRA pour qui elle réalise des costumes. Lucie rencontre la céramique grâce à la sculptrice et designeuse Anita Legrelle dont elle sera l'assistante pendant 3 ans, s'ensuit la production de pièces pour Eloise Bonehill et Fanny Cavin. En parallèle de ses collaborations dans le spectacle vivant, Lucie ouvre son propre atelier de céramique. Elle anime régulièrement des formations AFDAS certifiées Qualiopi en collaboration avec Lieu Commun Artist Run Space et donne des workshops dans des écoles d'art.

AUDE PÉTIARD
CONSTRIBUTION DISPOSITIF SONORE



Musicienne - ingénieure du son diplômée du Conservatoire de Paris, Aude développe son univers créatif et technique pour le cirque contemporain au sein de diverses compagnies, dans des rôles variés de création musicale, création sonore et régisseuse son en tournée. La palette sonore qu'elle explore traverse la musique électronique, le sound design, l'électro-acoustique, le bruitage… mis au service de l'esthétique des corps et des projets pour lesquels elle pose son empreinte sonore. Parallèlement à cette activité de bidouilleuse de sons, elle maintient un lien étroit avec le monde musical, notamment par l'enregistrement de disques, la direction artistique d'enregistrements, ainsi que la pratique de son instrument, le violon.

CLAUDIA BLOUIN
CONTRIBUTION EXPÉRIMENTATION



Docteur en Littérature et arts de la scène et de l'écran à l'Université Laval (Québec, Canada). Artiste-chercheuse, elle s'intéresse à l'interartistique à travers le spectre du corps. Son projet doctoral est une recherche-création sur les devenirs du corps sur la scène contemporaine dans sa relation avec la laine. Ce projet reçoit le soutien du Fonds de recherche du Québec – Société et culture. Claudia poursuit sa réflexion sur ces sujets en contribuant à différentes revues et journaux académiques tels qu'aparté, Écosystème et Inter, et en participant à des colloques à Québec, Montréal, Toronto et en Roumanie. En 2020, elle fonde La compagnie Doute autour du projet Ravel on the Beach, un spectacle de théâtre multidisciplinaire et immersif dont elle co-assume l'écriture et la mise en scène, présenté par JokerJoker à Québec en 2021. Elle participe également à différents projets à titre d'assistante et de conseillère à la dramaturgie (Félicité présenté par les Treize, 2019, Alice! présenté au Trident, 2022, Jean Dit présenté par le théâtre du TRAC, 2023).

VALENTINE SAMSON
CONTRIBUTION VIDÉO



Actuellement en Maîtrise en Littérature et Arts de la Scène et de l'Écran de l'université Laval, j'ai su acquérir durant mon parcours des compétences en conception vidéo et lumière notamment dans le projet *Mémoire de lune* présenté au FTUL lors de l'édition 2024 et en régie notamment pour le projet *Les nuages sonores* - pour une dramaturgie intermodale et atmosphérique présenté dans le cadre du colloque International de la société Québécoise des Études Théâtrales en juin 2024. J'ai aussi su acquérir des compétences en gestion d'événementiel en étant directrice générale (édition 2024), directrice de production (édition 2023 et 2025) et co-directrice des finances (édition 2025) du FTUL (Festival de théâtre de l'université Laval).

En revanche, ni ombre ni lumière nocturne ne
viennent perturber l'espace éternel des néons.
Du moment où ils sont mis en marche,
ils fonctionnent pour toujours et pour personne.
La Nuit. Vivre sans témoin. Michaël Foessel. 2018.





ERREUR·24

ENTRE LA NUIT ET LE JOUR

Julie LE CORRE
+33 6 11 21 20 91
julie.lecorre@erreur24.com

Priscila DA COSTA
+33 6 05 53 33 25
priscila.dacosta@erreur24.com

Instagram : erreur24_

Site : www.erreur24.com

15 Allée Albeniz
13008 Marseille France
Licence : 2-007117

Les photographies de ce dossier
sont soumises au droit d'autrice.