

TOULOUSE

WELCOME  
TO  
EARTH  
417 BETA

CRÉATION  
EN  
COURS  
見せる  
展示





# L'ARTISTE TÖFIE

Töfie crée un univers parallèle où la musique fusionne pop froide, electronica expérimentale et vibrations club. Originaire du Sud de la France, ce projet mêle la puissance organique de la voix à des paysages sonores synthétiques, évoquant un monde sombre illuminé de néons fluorescents. Inspiré par les avant-gardes, Töfie allie créativité débridée et mélodies captivantes, préférant une approche narrative et émotionnelle à une démonstration purement technique. Une invitation à explorer de nouveaux chemins musicaux, guidés par une sensibilité artistique singulière.



## LA CRÉATION WELCOME ON EARTH : INTENTIONS DRAMATURGIQUE ET SCÉNIQUE

Welcome On Earth (WOE) est une expérience musicale immersive, évolutive et unique, créée et interprétée par Töfie, mêlant bio-art et musique électronique. Ce spectacle cherche à **éveiller les consciences sur l'interconnexion et la fragilité de notre planète et de ses écosystèmes**, en s'inspirant notamment de « l'effet de vue d'ensemble » ressenti par les astronautes observant la Terre depuis l'espace.

WOE est une invitation à se rassembler, à réfléchir sur **notre interdépendance** au sein de la Terre, et à explorer ensemble de nouvelles façons de partager, vibrer et co-créer dans un monde vivant.

Welcome On Earth propose au public de participer à une expérience artistique immersive où musique, technologie et nature s'entrelacent pour donner naissance à **une œuvre collective éphémère**. Grâce à des contrôleurs MIDI interactifs, les spectateurs deviennent les co-créateurs d'une installation vivante et évolutive.

Cette œuvre éphémère repose sur l'interaction musicale : chaque action des participants – un geste, une pression, une modulation – déclenche des réactions sonores, lumineuses ou physiques. Les **contrôleurs MIDI** traduisent ces inputs en signaux, activant des mécanismes qui influencent la matière de l'installation, qu'il s'agisse de vibrations dans des liquides, de mouvements mécaniques ou de transformations lumineuses.

L'œuvre, telle une **biosphère fragile et interconnectée**, reflète l'équilibre délicat entre intervention humaine et **autonomie des systèmes naturels et technologiques**. Elle souligne les liens profonds qui unissent les êtres vivants et leur environnement, tout en explorant la cohabitation entre l'organique et le numérique.

Dans une démarche éthique et durable, Welcome On Earth privilégie des matériaux respectueux de l'environnement : composants recyclés, encres végétales, matériaux biodégradables, et systèmes à faible consommation énergétique. Cette approche réduit l'empreinte écologique de l'œuvre tout en incarnant les valeurs écologistes du projet. De plus, la dimension sociale est au cœur de la création : des ateliers participatifs et des collaborations avec des écoles, des FabLabs et des communautés locales permettent d'impliquer un large public, valorisant la diversité des savoir-faire et renforçant le lien entre les participants.

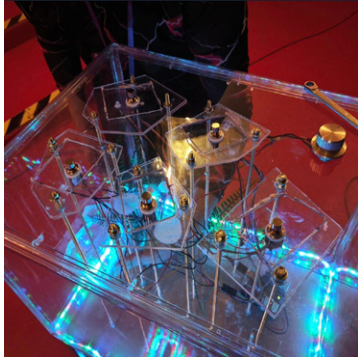
Conçue comme un espace d'exploration collective, cette création se veut aussi temporaire que marquante : une empreinte artistique qui disparaît avec le temps, mais laisse une trace durable dans l'esprit des participants. Welcome On Earth transcende le spectacle pour devenir un terrain d'expérimentation, où la musique et la créativité collective résonnent comme **un hymne à la planète et à ses écosystèmes**.

# PHASE 1 : LE TRAVAIL ACHEVÉ

La création Welcome On Earth a débuté en 2024 grâce au soutien de nombreux partenaires, dont le dispositif départemental Re.Gards et les résidences artistiques de la Ville de Montpellier.

Phase 1 : Écriture et résidences

Cette première étape s'est déroulée dans sept lieux culturels du Gard et de Montpellier, de janvier à juillet 2024 :



- > Le Spot (Nîmes)
- > La Berline (La Grand-Combe)
- > La Dâme d'Angleterre (Brignon)
- > La Filature du Mazel (Mazel)
- > La Moba (Bagnols-sur-Cèze)
- > Théâtre La Vista (Montpellier)
- > Paloma (Nîmes)

Ce parcours unique a offert un temps précieux pour les recherches, expérimentations, et l'accompagnement des structures. Les échanges avec des experts comme **Nicolas Rosette** (programme Chimères) et la chorégraphe-performatrice **Bénédicte Le Lay** ont enrichi la réflexion narrative du projet.

Ces travaux ont conduit à la création d'une maquette de 20 minutes, présentée lors des journées professionnelles :

- > Paloma (Nîmes) dans le cadre de Re.Gards.
- > La Vista (Montpellier) pour la Ville de Montpellier.

Avec l'équipe technique, le découpage du spectacle a été structuré en 4 actes, posant ainsi les bases de la prochaine phase de création.

## ACTE 1 :

À l'entrée de la salle, le public est accueilli par un agent distribuant des cartes d'accès numérotées. Une consigne audio guide les participants dans la salle et les prépare à vivre l'expérience autour du dispositif central.

## ACTE 2 :

Le public s'installe autour du dispositif tandis que les deux artistes interprètent deux morceaux de leur répertoire, introduisant leur univers musical et posant l'ambiance du spectacle.

## ACTE 3 :

Töfie entre dans une phase narrative où elle partage ses inspirations et les motivations derrière cette expérience collective. Trois participants sont tirés au sort grâce à leurs cartes d'accès et invités à interagir avec Billy, une machine unique composée de touches, de potards, de plantes et de cristaux, générant des notes de synthétiseurs et des samples.

## ACTE 4 :

Les interactions musicales des trois participants donnent naissance à une nouvelle composition, aux sonorités dansantes et influencées par la happy techno. Le public est alors invité à danser et à interagir librement avec Billy, créant une expérience collective et immersive.

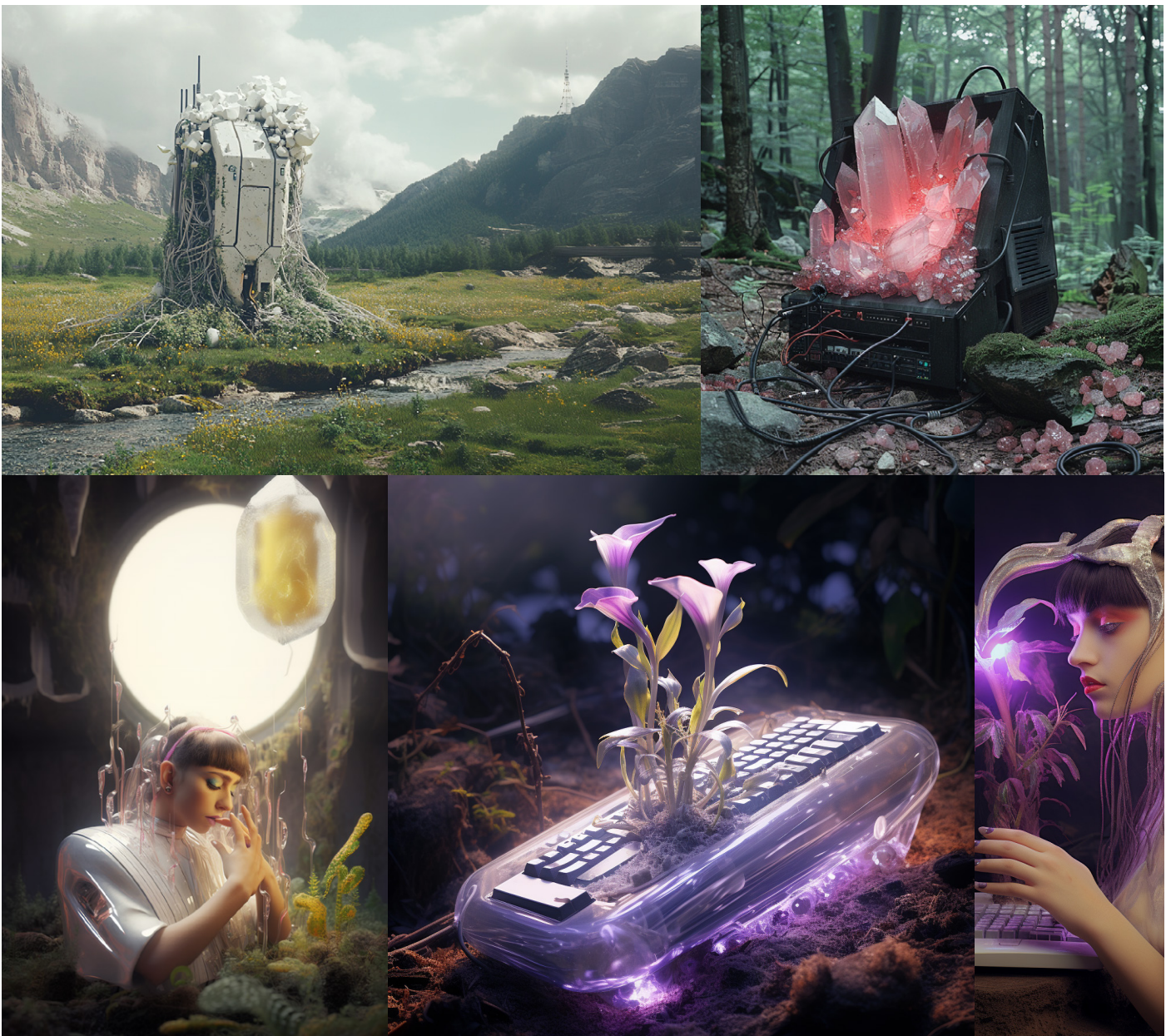


# LA PHASE 2 : 2025 - 2026 ACTIONS CULTURELLES COLLABORATIVES

## Une collaboration multidisciplinaire pour Welcome On Earth

Le projet Welcome On Earth repose sur une approche collaborative, mêlant art, technologie et science. En plus de travailler avec des élèves de lycée agricole sur la scénographie vivante, nous souhaitons développer en parallèle la sculpture collective en temps réel en partenariat avec les étudiants de la faculté des sciences de Montpellier.

L'idée est de favoriser une collaboration multiple, où chaque discipline enrichit le projet. Les apports d'un lycée agricole et de la faculté des sciences convergeront pour créer une installation immersive et unique, alliant le vivant, le numérique et l'innovation. Cette transversalité symbolise les interconnexions qui sont au cœur de Welcome On Earth.



# PHASE 2 : 2025 - 2026 LA SCÉNOGRAPHIE VIVANTE / *LYCÉE AGRICOLE*

La scénographie de **Welcome On Earth** doit refléter notre lien avec le vivant, en utilisant des éléments végétaux non seulement comme décor, mais comme partie intégrante de l'œuvre. L'idée est de concevoir une installation qui :

> Mise en avant des végétaux : Incorporer des plantes, mousses ou structures naturelles qui interagissent avec l'espace scénique et renforcent l'ambiance immersive.

> Créer une biosphère artistique : Un environnement qui respire la vie, reliant la nature et la technologie.

> Utilisation durable des matériaux : Prioriser des matériaux locaux, biodégradables ou recyclables.

## CAHIER DES CHARGES ET CONTRAINTES

Pour s'adapter à la réalité logistique d'un spectacle itinérant, la scénographie doit répondre aux contraintes suivantes :

### MODULARITÉ ET TRANSPORTABILITÉ

> Les éléments doivent être faciles à démonter et à transporter.

> Chaque module doit être léger et compact, en s'adaptant aux espaces de représentation variés (intérieur, extérieur, petite ou grande salle).

### DURABILITÉ ET RÉSISTANCE

> Les végétaux sélectionnés doivent être résistants aux déplacements fréquents et au stockage.

> Privilégier des plantes nécessitant peu d'entretien (succulentes, mousses stabilisées, etc.) ou des solutions permettant leur protection (systèmes d'hydratation, substrats adaptés).

### IMPACT ÉCOLOGIQUE MINIMAL

> Matériaux biodégradables ou issus de filières courtes (bois, fibres naturelles, terre cuite).

> Utilisation de végétaux locaux pour limiter l'impact carbone et faciliter le renouvellement en cas de besoin.

### SIMPLICITÉ D'INSTALLATION

> Prévoir un montage rapide par une petite équipe.

> Intégrer des systèmes préassemblés pour limiter les manipulations complexes.

# PHASE 2 : 2025 - 2026 DÉVELOPPEMENT DE LA SCULPTURE COLLECTIVE EN TEMPS RÉEL / *FACULTÉ DE SCIENCES*

La sculpture collective en temps réel est une installation interactive où le public collabore pour façonner une œuvre évolutive en manipulant des contrôleurs MIDI. Chaque interaction déclenche des transformations sonores, visuelles ou physiques, créant une expérience immersive et participative

## DOMAINES DE COMPÉTENCES NÉCESSAIRES :

### DESIGN ET CONCEPTION INTERACTIVE :

- > Développer des contrôleurs intuitifs (pads MIDI, capteurs tactiles ou gestuels).
- > Intégrer des interfaces tangibles pour favoriser des interactions immersives.

### TECHNOLOGIE ET ÉLECTRONIQUE :

- > Programmation de microcontrôleurs (ex. Arduino, Teensy) pour relier les signaux MIDI aux dispositifs physiques.
- > Gestion d'actionneurs (pompes, moteurs, LED) pour moduler la forme, la couleur ou la texture de la sculpture.

### SCIENCE DES MATÉRIAUX :

- > Exploration de matériaux réactifs (mousse expansible, fluides colorés, éléments modulables).
- > Exploration de matière organiques vivantes (bioluminescences, algues, bactéries etc.)
- > Développement de solutions écologiques et renouvelables (mousse biodégradable, recyclage des fluides).

### INGÉNIERIE ET MÉCANIQUE :

- > Conception de systèmes de mouvement (mécanismes gonflables, vibrations, flux).
- > Intégration d'éléments mécaniques pour animer les structures.

### CRÉATION ARTISTIQUE ET NARRATIVE :

#### *(COMPÉTENCES INTERNES À LA CIE)*

- > Développer une narration qui reflète la collaboration et l'interconnexion humaine.
- > Concevoir des feedbacks visuels et sonores pour guider les participants.

### COLLABORATION SOCIALE ET EXPÉRIENCE UTILISATEUR :

#### *(COMPÉTENCES INTERNES À LA CIE)*

- > Faciliter la synchronisation des actions du public pour un résultat harmonieux.
- > Concevoir des règles adaptatives pour réagir au niveau de coordination des participants.

## OBJECTIF :

Co-crée une installation artistique qui explore l'interaction entre art, technologie et nature, tout en offrant une expérience collaborative et immersive, au croisement de l'expérimentation et de la pédagogie.



# PHASE 2 : 2025- 2026 LES BETA TESTEURS / *PRIMAIRES . COLLÈGES . LYCÉES*

Beta-testeurs et créateurs de sons.

L'objectif principal de cette action culturelle est de permettre aux élèves de collège et primaire de devenir acteurs et co-créateurs dans l'univers du spectacle *Welcome On Earth*, tout en les sensibilisant à la création artistique et aux technologies interactives. En tant que beta-testeurs du dispositif et créateurs de sons, les élèves participeront à des ateliers immersifs qui combinent découverte, expérimentation et expression créative.

## **ACTIONS PRÉVUES :**

### **DÉCOUVERTE DU DISPOSITIF INTERACTIF :**

- > Initiation au fonctionnement des contrôleurs MIDI et des machines interactives utilisées dans le spectacle.
- > Explications ludiques sur le lien entre les gestes, les sons et les lumières.

### **CRÉATION DE SONS ET DE COMPOSITIONS :**

- > Exploration des sons électroniques à travers des outils simples et adaptés.
- > Expérimentation collective pour créer des boucles sonores, des mélodies ou des ambiances originales, qui pourraient être intégrées au spectacle.

### **BETA-TEST DE L'EXPÉRIENCE IMMERSIVE :**

- > Les élèves interagiront directement avec le dispositif pour tester ses capacités, donner leur avis, et proposer des améliorations sur l'expérience utilisateur.
- > Observation des dynamiques de groupe pour enrichir l'approche pédagogique et artistique du projet.

## **OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES ET ARTISTIQUES :**

- > Sensibiliser à l'art et à la technologie : Faire découvrir aux élèves les liens entre musique, science et créativité.
- > Encourager l'expérimentation : Donner un espace pour tester, explorer et s'exprimer librement à travers les sons et les interactions.
- > Renforcer l'esprit collaboratif : Valoriser le travail collectif dans la création et la co-construction d'une œuvre.
- > Impliquer les jeunes générations : Leur permettre de contribuer concrètement à un projet artistique professionnel.

En intégrant ces ateliers, les élèves deviendront une part essentielle du processus de création, renforçant ainsi le processus de l'œuvre collective et évolutive qui porte les valeurs de partage et d'innovation de **Welcome On Earth**.

# PHASE 2 : 2025- 2026 RETROPLANNING

## 2025 : PHASE DE DÉVELOPPEMENT ET D'EXPÉRIMENTATION

### JANVIER - FÉVRIER 2025 :

- > Développement technique et artistique
- > Finalisation des contrôleurs MIDI et des dispositifs interactifs.
- > Test des modules techniques en laboratoire (université et professionnels).
- > Prototypage de la sculpture collective en temps réel.

### MARS - AVRIL 2025 :

- > Ateliers Beta-testeurs (Collèges et Primaires)
- > Organisation d'ateliers dans les écoles pour tester les dispositifs interactifs.
- > Création collective de sons par les élèves pour intégrer des samples au spectacle.
- > Collecte de retours des jeunes publics pour affiner l'expérience utilisateur.

### MAI - JUIN 2025 :

- > Collaboration avec le lycée agricole
- > Co-construction de la scénographie végétale et test des modules transportables.
- > Sélection des végétaux et prototypage des structures modulaires.
- > Ajustements pour intégrer les contraintes logistiques.

### JUILLET 2025 :

- > Tests grandeur nature
- > Montage des éléments scénographiques et interactifs dans un espace pilote.
- > Résidences artistiques pour tester l'intégration des dispositifs techniques et > scénographiques dans un environnement immersif.

## SEPTEMBRE - DÉCEMBRE 2025 : Pré-production et sensibilisation

### SEPTEMBRE - OCTOBRE 2025 :

- > Actions culturelles en milieu scolaire
- > Organisation d'ateliers créatifs pour lycéens (faculté des sciences et autres écoles).
- > Collaboration sur les éléments narratifs ou techniques (comme les réactions physiques ou chimiques de la sculpture).
- > Formation de petits groupes pour explorer la co-création d'interactions musicales.

### NOVEMBRE 2025 :

- > Premières répétitions immersives
- > Tests complets de la structure technique avec public restreint (partenaires, scolaires).
- > Évaluation des dynamiques interactives et des retours esthétiques.

### DÉCEMBRE 2025 :

- > Consolidation technique et artistique
- > Finalisation de tous les aspects scénographiques et techniques.
- > Intégration des retours des ateliers scolaires dans la conception finale.

## 2026 : PHASE DE PRODUCTION ET DE DIFFUSION

### JANVIER - FÉVRIER 2026 : Résidences de création

- > Résidences immersives pour ajuster le spectacle en conditions réelles.
- > Travail approfondi sur les interactions musicales et la chorégraphie du public.

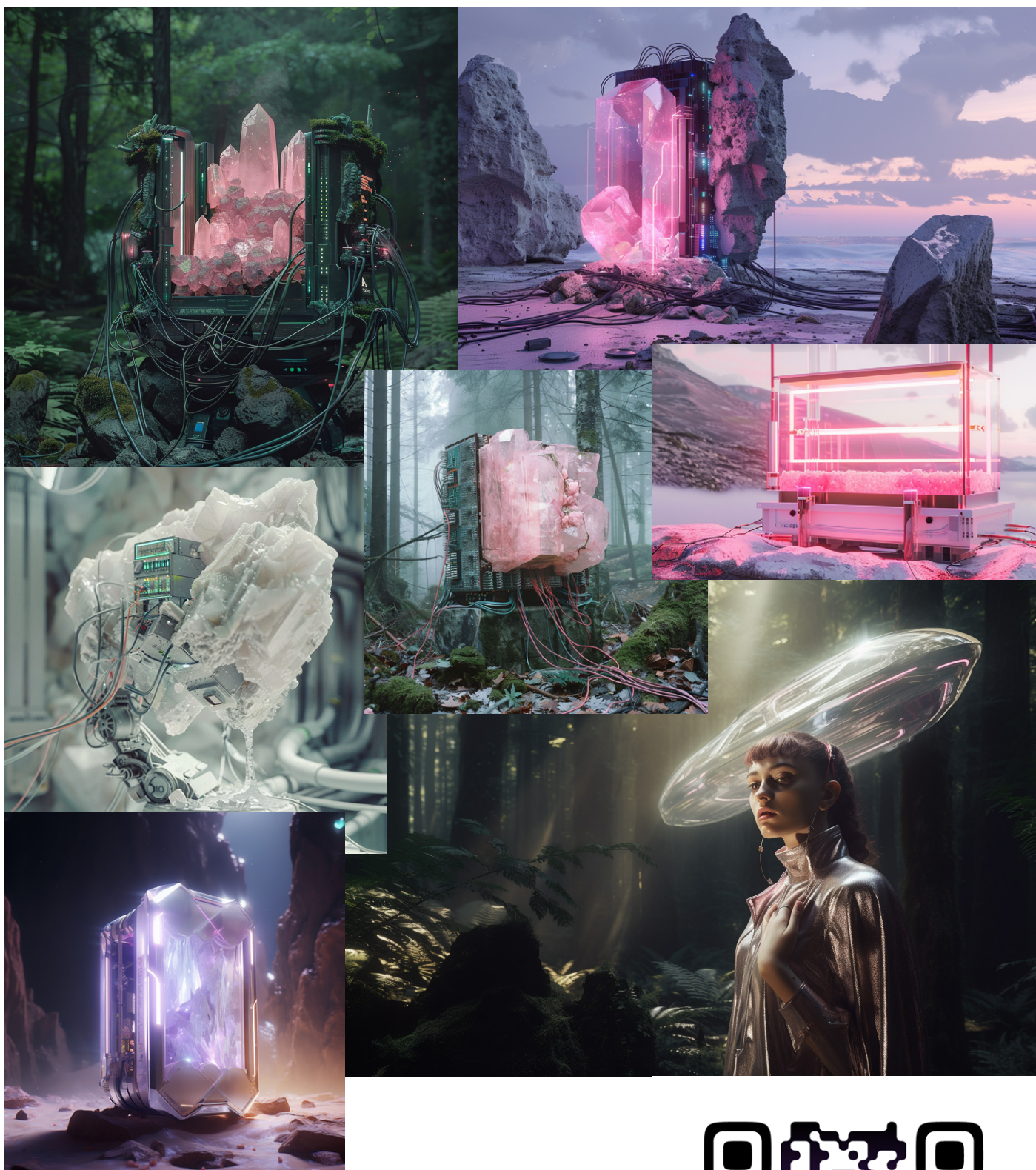
### MARS 2026 : PRÉ-PRÉSENTATIONS

- > Présentation de la version complète à un public test élargi.
- > Intégration des derniers ajustements techniques et artistiques.

### AVRIL - JUIN 2026 : TOURNÉE ET ACTIONS CULTURELLES ASSOCIÉES

- > Démarrage de la tournée avec des actions culturelles associées dans chaque lieu :
- > Ateliers de création sonore avec les publics locaux.
- > Rencontres et échanges autour de la scénographie vivante.





## CONTACTS :

Töfie (Sophie THOMAS)  
 Tél. : 06 74 91 75 00  
 email : assvaisseaumere@gmail.com



EN SAVOIR +  
 [ vidéos + moodboard ]