



N I C O L A S H O R V A T H



ASSASSIN'S
— CREED —

T H E P I A N O C O L L E C T I O N

ASSASSIN'S CREED

THE PIANO COLLECTION

Ezio's Family / 3'22

Jesper Kyd

Paris Suite / 4'36

Chris Tilton, Sarah Schachner

Florence Suite / 4'56

Jesper Kyd

Wessex Suite / 3'51

Jesper Kyd

Revelations / 3'50

Lorne Balfe

Boston Suite / 3'33

Lorne Balfe

Black Flag / 3'26

Brian Tyler

Unity / 4'22

Chris Tilton

Baghdad Suite / 5'39

Brendan Angelides, Sherine Tohamy

America / 3'29

Lorne Balfe

Valhalla Suite / 4'24

Sarah Schachner, Jesper Kyd

Black Flag Suite / 4'24

Brian Tyler

Rome Suite / 4'24

Jesper Kyd

Iga Suite / 4'19

The Flight, Mike Georgiades

Legend of the Eagle Bearer / 3'35

The Flight, Mike Georgiades

City of Jerusalem / 4'05

Jesper Kyd

Constantinople Suite / 5'15

Jesper Kyd

London Suite / 5'10

Austin Wintory, Jesper Kyd

Ragnarök Suite / 6'10

Stephanie Economou

BONUS TRACK • Alexandria Suite / 4'30

Sarah Schachner

Adaptation for solo piano by Julie Lamontagne

Scores: © 2025 Ubisoft

N I C O L A S H O R V A T H

Steinway & Sons model A grand piano (Hamburg, 1928)

Collection of the Musée de la musique, Paris

The Philharmonie de Paris opened its doors in January 2015, at the very edge of the Parc de la Villette. Comprising several concert venues, a Museum of Music, two flexible-use exhibition spaces, a media library and ample educational facilities, it forms a pioneering project to present music in the context of live performance, historic preservation, instruction, research and book publishing.

Creating a series of recordings which highlight the prestigious collection of historical instruments housed at the Museum of Music is another part of the overall project, to broaden access to the Philharmonie's activities via the distribution of physical and digital releases.

For us at the Museum of Music, this was also an opportunity to focus on the audible aspect of our cultural heritage. Numbering more than 9,000 instruments and works of art, our collection is destined to evolve, driven by scientific and cultural inquiry which considers each piece as both a priceless material object and a sonic treasure. For the past twenty-five years, museum curators, researchers, restorers and educators have delved into the challenges of reproducing the sound of the instruments conserved here and sharing it with a wide audience. Not a day goes by without a live performance or a scholarly presentation intended to give one a direct and tangible experience of the music.

To have harmonia mundi as our partner in this discographic venture was an obvious choice as well as a splendid opportunity. Most notably, in the label's philosophy, and in its leadership, we found the qualities we cherish: the power to envision and realise projects as audacious as they are accessible; the foresight to find the right artistic personality and level of human engagement for each project; and the capacity to be guided by the historical and audible legacy of old instruments in order to discover what light they can shed *in the present* on our way of being and feeling.

With this new production, the Musée de la Musique and the Philharmonie de Paris are extending their horizons to take in the creative dimensions of the video game and the rich diversity of its sound world. In commissioning Nicolas Horvath to perform the iconic music of *Assassin's Creed* on the Steinway piano that belonged to Nadia Boulanger, we have set in motion a dialogue between heritage and modernity, between memory and the imaginary. We extend warmest thanks to Ubisoft and its task team accompanying us in this artistic venture, one that will resonate together with the 2026 exhibition *Video Games & Music* in opening up the repertoire and resources of the Philharmonie to new areas of inventiveness.

MARIE-PAULINE MARTIN

Director of the Musée de la musique

Translation: Charles Johnston & John Thornley

At first sight it may seem surprising for video music to feature in the catalogue of a publisher well known for classical and world music – and equally strange for music whose function is to accompany a moving image to be arranged into a suite for the ear alone. These two problematic questions must strike equally those without any interest in video game music, and those who engage with it every day. Just as with cinema, the art of montage frequently shapes the musical form: cuts and transitions make for a rather abrupt listening experience that can be quite disorienting unless the scenes are clearly sequenced – it would be impossible to understand the whole character of the score for a video game through a few isolated notes.

Another persistent problem is that the interactive nature of a video game makes the music interdependent on highly unpredictable 'film directors' – i.e. the players, whose actions in the game trigger, influence and 'write' the music that helps us understand the world in which we are evolving, helps us to feel it and achieve within it.

Nevertheless, the reason why video game music does not have wider resonance is not because it is tied to its contextuality. Quite the contrary: the unique link we build up with the music makes it important and memorable. Playing a game means giving personal attention to its music, creating an intimate and collective bond with it. Today, as the quality and diversity of video game culture is celebrated worldwide, its aesthetic influence makes itself felt well beyond its original framework, and its iconic melodies can be heard in other contexts, not just in the game.

Taking the music out of the game, making it 'play' in an arrangement for piano solo, underlines its quality by presenting it in its most basic essence, with the certainty that music will always return to being music. To take a further leap, we can compare such arrangements to 20th-century works by Bartók and Kodály inspired by the composers' own recordings of Eastern European folk songs and instrumental pieces. Their field trips made them nourish their 'classical' music with a rich popular vein of material that had previously been cruelly neglected.

To arrange video game music is, in a sense, rather like adopting the attitude of those early ethnomusicologists, although here it is about trying to grasp the role sound plays in practices shared by transnational communities. To inaugurate this first presentation from the video game world on harmonia mundi, the choice has fallen on a series that has won global renown since its first episode in 2007: *Assassin's Creed* illustrates the cultural richness of this whole area all the better, insofar as the series has not only travelled around but made its players travel too, in the fullest sense. Its historical concept has allowed the Ubisoft studios to conjure up a plurality of worlds, ancient and modern – from the Holy Land of the 12th century, birthplace of Altair, the hero of the first game, to 16th-century Japan, the place of action for the shinobi heroine Naoe and the African samurai Yasuke, in the most recent episode in 2025.

In the music arrangements we follow different generations of assassins, and the melodies that accompany not only them, but the players as well: from the rooftops of Renaissance Florence to the streets of Paris in the grip of the Revolution, from the Vikings roaming around 9th-century Wessex and Norway to the Atlantic shores of 18th-century Boston, and the corsairs and pirates of the Caribbean. Each soundworld is the product of painstaking work by the various composers, their historical research and stylistic experimentation leading to the crafting of music appropriate to the wanderings of avatars, who journey between our own era and scenic projections that are temporally and geographically far removed.

These pieces bear the traces of all the moments of contemplation and wonder of the games and their settings: memories of stress, frenetic pursuits, stormy confrontations and heroic victories. Just to end with a note on the theme that begins this pianistic voyage: a composition by Jesper Kyd entitled *Ezio's Family*, introduced in the second episode to characterize the figure of Ezio Auditore, one of the most famous of the game's assassins. Through its sheer simplicity this melody has been able to sound and resound afresh for each new generation and in each new environment. Heard here in a minimalist version, this motive has become the anthem of the series, and a cornerstone of video game musical culture.

FANNY REBILLARD

Translation: John Thornley

STEINWAY & SONS GRAND PIANO, MODEL A, HAMBURG, 1928

Musée de la musique inventory number: E. 981.3.3

Previous owner: Nadia Boulanger

Serial number: 258804

Compass: A0 – C8 (SPN), 88 notes

Double-escapement action mechanism

Three pedals: 'una corda', 'sostenuto' and 'forte'

Tuning: A4 = 440 Hz

Length: 188 cm (6' 2")

Steinway was founded in 1853 in New York City by Henry E. Steinway (born Heinrich Engelhard Steinweg, 1797-1871), a German piano manufacturer who emigrated to the United States in 1850. The family workshop soon gained an international reputation, as shown by the first prizes awarded at the International Exhibitions in London (1862) and Paris (1867). After the death of its founder, Steinway & Sons opened a subsidiary in Hamburg. During the 20th century the company's prestige grew exponentially, and its two bases in the US and Germany remain active to this day.

The Model A was launched in 1878 under the name *Small Parlor Grand*. Still represented in the Steinway catalogue in a closely related build, it is the smallest of Steinway's grand pianos, of which there are four sizes, from the Baby Grand A model to the large Concert Grand, the Model D.

The actual Model A piano used for this recording dates from 1928. It has the distinction of having belonged to the great teacher Nadia Boulanger (1887-1979), who used it for her famous 'Wednesday cantata courses', the weekly seminars held at her salon in the Rue Ballu in Paris, in which about fifty invited participants gathered around this piano to discuss some given musical problem. The instrument bears traces of intensive use by many of Boulanger's pupils, including the composers Leonard Bernstein, Aaron Copland, Philip Glass and Pierre Henry, pianists Daniel Barenboim, Idil Biret, Dinu Lipatti and Émile Naoumoff, conductors John Eliot Gardiner and Igor Markevitch, but also jazz musicians such as Quincy Jones and Michel Legrand, and tango composer Astor Piazzolla.

THIERRY MANIGUET

Curator, Musée de la musique

Translation: John Thornley

PIANO À QUEUE STEINWAY & SONS, MODÈLE A, HAMBOURG, 1928

Collection du Musée national de la musique, E. 981.3.3

Ancienne propriétaire : Nadia Boulanger

Numéro de série : 258804

Étendue : la-1 – do7 (AAA – c5), 88 notes

Mécanique à double échappement

Trois jeux commandés par des pédales : *una corda*, *sostenuto*, *forte*

Diapason : la3 (a1) = 440 Hz

Longueur : 1,88 m

La maison Steinway est fondée en 1853 à New York par Henry E. Steinway (né Heinrich Engelhard Steinweg, 1797-1871), facteur allemand de pianos émigré aux États-Unis en 1850. L'atelier familial acquiert rapidement une notoriété internationale, comme en témoignent les premiers prix obtenus aux Expositions universelles de Londres (1862) et de Paris (1867). Après la disparition de son fondateur, Steinway & Sons ouvre en 1880 une succursale à Hambourg. Au fil du XX^e siècle, le prestige de la maison ne cesse de croître et ses deux unités de fabrication, américaine et allemande, demeurent aujourd'hui encore en activité.

Créé en 1878 sous l'appellation *Small Parlor Grand*, le modèle A – utilisé pour cet enregistrement – date de 1928. Toujours présent au catalogue de Steinway dans un format proche, il constitue le plus petit modèle de piano à queue de la maison, qui en propose quatre (du quart de queue A au grand concert D).

Cet instrument a la particularité d'avoir appartenu à la grande pédagogue Nadia Boulanger (1887-1979), qui l'utilisait pour ses fameux "cours de cantate" du mercredi. Chaque semaine, son salon de la rue Ballu à Paris s'organisait autour de ce piano, afin d'accueillir une cinquantaine de participants invités à débattre autour d'un problème musical donné. Les traces d'usage qu'il porte encore témoignent de son intense sollicitation par les nombreux élèves de Nadia Boulanger, parmi lesquels figurent les compositeurs Leonard Bernstein, Aaron Copland, Philip Glass ou Pierre Henry, les pianistes Daniel Barenboim, Idil Biret, Dinu Lipatti, Émile Naoumoff, les chefs d'orchestre John Eliot Gardiner ou Igor Markevitch, mais aussi des figures du jazz (Quincy Jones, Michel Legrand) ou du tango (Astor Piazzolla).

THIERRY MANIGUET

Conservateur au Musée de la musique



La Philharmonie de Paris a ouvert ses portes en janvier 2015 sur le Parc de la Villette. Dotée de plusieurs salles de concerts, d'un Musée de la musique, de deux espaces d'expositions temporaires, d'une médiathèque et de nombreux espaces pédagogiques, elle définit un projet inédit, qui fédère autour de la musique le concert, le patrimoine, la pédagogie, la recherche et l'édition de livres. La création d'une série de disques à partir de la prestigieuse collection d'instruments historiques du Musée de la musique s'inscrit dans ce projet, pour élargir encore l'universalité d'actions de la Philharmonie au champ de l'édition discographique et des musiques numériques.

C'est aussi pour nous, Musée de la musique, l'opportunité de mettre l'accent sur la dimension sonore de notre patrimoine. Riche de plus de neuf mille instruments et œuvres d'art, notre collection se veut résolument vivante, animée par des activités scientifiques et culturelles qui approchent l'objet musical comme trésor matériel et sonore. Ainsi depuis vingt-cinq ans, conservateurs, chercheurs, restaurateurs et pédagogues approfondissent la question de la restitution du son historique des instruments conservés et de sa diffusion auprès du grand public. Pas un jour sans concert ou projet pédagogique misant sur l'expérience directe et sensible de la musique.

S'engager avec harmonia mundi dans cette aventure discographique était pour nous une évidence autant qu'une formidable opportunité. Car nous retrouvons dans la ligne éditoriale de cette maison, comme dans l'équipe qui l'anime, des qualités qui nous tiennent à cœur : la force d'invention de projets aussi audacieux qu'accessibles ; la clairvoyance pour leur associer des personnalités musicales artistiquement et humainement engagées ; et la capacité de s'émouvoir de l'histoire et de son patrimoine sonore pour ce qu'ils dévoilent au présent de notre condition et sensibilité. Pour ce nouvel opus, le Musée de la musique et la Philharmonie de Paris ouvrent leurs horizons à la créativité du jeu vidéo et à la richesse de ses univers sonores. En confiant à Nicolas Horvath l'interprétation des musiques légendaires d'*Assassin's Creed* sur le piano Steinway ayant appartenu à Nadia Boulanger, nous activons le dialogue entre patrimoine et modernité, mémoire et imaginaire. Nous remercions chaleureusement Ubisoft et ses équipes pour leur accompagnement dans cette aventure artistique, qui fait écho à l'exposition *Video Games & Music* présentée en 2026, tout en ouvrant le répertoire de la Philharmonie à de nouveaux territoires d'inventivité.

MARIE-PAULINE MARTIN

Directrice du Musée de la musique

À première vue, on peut être surpris que la musique d'une série de jeux vidéo figure au catalogue d'un éditeur renommé de musique classique et du monde. De plus, il semble curieux de transposer une musique fonctionnelle, destinée à accompagner une image en mouvement, en suite pour l'oreille seule. Ces deux problématiques se posent autant aux personnes qui ne se sont jamais intéressées à la musique de jeu vidéo, qu'à celles dont elle rythme le quotidien. Tout comme au cinéma, où l'art du montage conditionne souvent la forme musicale, rend abrupte l'écoute des coupures et transitions, et déstabilise sans l'enchaînement des plans, on ne saurait saisir tout le caractère de la musique de jeu vidéo à travers quelques notes esseulées.

Autre problématique tenace, la nature interactive du jeu vidéo rend la musique interdépendante de réalisateurs et réalisatrices particulièrement imprévisibles : les joueurs et joueuses. Interdépendante car, quand on joue, nos actions déclenchent, influencent et "écrivent" autant la musique qu'elle nous aide à comprendre l'univers dans lequel nous évoluons, à le ressentir et à nous y accomplir.

Pour autant, ce n'est pas parce que la musique de jeu vidéo semble enchaînée à sa contextualité qu'elle ne résonne pas de façon plus large. Au contraire, le lien unique que nous construisons avec elle la rend importante et mémorable. Jouer, c'est prêter une attention personnelle à la musique, s'y lier de façon intime autant que collective. Aujourd'hui, la qualité et la diversité des productions de la culture vidéoludique se célèbrent à l'international. L'influence esthétique du jeu vidéo se ressent bien au-delà de son cadre originel, et ses grandes mélodies se racontent autrement, en empruntant d'autres voies que le seul jeu.

Aussi, sortir la musique du jeu, lui faire "jouer le jeu" de l'arrangement pour piano seul, c'est affirmer sa qualité en la présentant dans son essence la plus simple, et suivant une certitude : la musique retourne toujours à la musique. On pourrait être plus cavalier encore, en comparant cet acte à la construction des œuvres de Bartók et Kodály qui, au XX^e siècle, s'inspiraient de leurs enregistrements de pièces et chants folkloriques d'Europe de l'Est. Leurs voyages ont permis d'alimenter une musique, alors définie comme "savante", d'un matériau "populaire" riche, mais jusque-là cruellement délaissé.

Arranger la musique de jeu vidéo, en un sens, c'est un peu avoir la même posture que ces précurseurs de l'ethnomusicologie, à ceci près qu'on s'attelle à comprendre le rôle du son au sein de pratiques partagées par des communautés transnationales. Pour inaugurer cette première transposition des mondes vidéoludiques chez harmonia mundi, le choix s'est porté sur une série mondialement connue depuis son premier épisode en 2007. *Assassin's Creed* illustre d'autant mieux la richesse culturelle de ce domaine que la série a voyagé et fait voyager dans tous les sens du terme. Son concept historique a permis aux studios d'Ubisoft de matérialiser des mondes pluriels, modernes comme anciens – de la Terre sainte du XII^e siècle, berceau du héros du premier jeu, Altaïr, au Japon du XVI^e siècle qu'arpentent la shinobi Naoe et le samouraï africain Yasuke dans le dernier épisode en date en 2025.

Au gré des arrangements, nous suivons différentes générations d'assassins et les mélodies qui ont rythmé leurs pas – et ceux des joueurs et joueuses : des toits de Florence à la Renaissance aux rues de Paris en prise avec la Révolution, des vikings arpentant le Wessex et la Norvège du IX^e siècle aux contrées outre-Atlantique du Boston du XVIII^e, ou encore le théâtre caraïbéen des corsaires et des pirates. Chaque univers sonore est le résultat d'un travail minutieux des compositeurs et compositrices ayant contribué aux différents épisodes, mélangeant tant recherches historiques qu'essais stylistiques sur les morceaux les plus aptes à accompagner les pérégrinations d'avatars voyageant entre notre époque moderne et des projections temporellement et géographiquement lointaines.

Ces musiques sont les traces d'autant de moments contemplatifs et émerveillés des environnements reconstruits pour les jeux, de souvenirs de tensions, de poursuites effrénées, d'abordages houleux et de victoires héroïques. Concluons par une note sur le thème qui introduit ce voyage pianistique, une composition désormais incontournable de Jesper Kyd intitulée *Ezio's Family*. Introduite dans le deuxième épisode pour représenter la figure d'Ezio Auditore, un des assassins les plus célèbres que l'on peut incarner, cette mélodie, par sa simplicité, a par la suite pu sonner et résonner avec chaque nouvelle génération et dans chaque nouvel environnement. Entendue ici dans une version épurée, elle s'impose aujourd'hui comme l'hymne de la série et une pierre angulaire de la culture musicale vidéoludique

FANNY REBILLARD



Nicolas Horvath

This boldly pioneering pianist set about performing Philip Glass – the whole of Philip Glass – well before the composer became a household name. He was the first to rediscover the music of a whole host of women composers. He has worked on projects as improbable as they are ultra-creative, with legends of the experimental scene like Lustmord, Merzbow, Mortiiis and Alcest, and he has collaborated with top-rank contemporary composers such as Terry Riley, Alvin Lucier, Danny Elfman, Mamoru Fujieda, Jaan Rääts, Alvin Curran and Valentin Silvestrov.

The inventor of new forms of staged events – he launched the first ‘Philip Glass Nights’ and ‘Erik Satie Nights’ what were triumphant hits at the Philharmonie de Paris All-Nighters – Nicolas Horvath is also the first to have dared to play recitals combining video game music with the works of the classic piano repertoire.

An inveterate trailblazer who haunts libraries and devours scores to discover and rediscover unknown pieces by the greatest composers, he himself is a composer of electroacoustic music and an arranger of the popular music of today (video games, anime, and heavy metal), as well as being a radio producer.

A Steinway Artist, he has founded his own label (Nicolas Horvath Discoveries) dedicated to the composers of our time. His albums, unanimously acclaimed by the press, have had more than 66 million streams on Spotify.

Ce pianiste pionnier et audacieux a joué Philip Glass, tout Philip Glass, avant que ce dernier ne s'avère incontournable. Il a ressuscité wles œuvres de nombreuses femmes compositrices, et ce avant tous les autres. Il a suscité des collaborations aussi improbables qu'inventives avec des noms mythiques de la scène expérimentale (Lustmord, Merzbow, Mortiiis ou Alcest) et a collaboré avec des compositeurs contemporains de premier plan tels que Terry Riley, Alvin Lucier, Danny Elfman, Mamoru Fujieda, Jaan Rääts, Alvin Curran et Valentin Silvestrov.

Inventeur de nouvelles formes scéniques (il a initié les premières “nuits Philip Glass” ou “nuits Erik Satie” qui furent des triomphes lors des Nuits Blanches de la Philharmonie de Paris), Nicolas Horvath est également le premier pianiste à avoir osé marier dans ses récitals des musiques de jeux vidéo avec des œuvres du grand répertoire.

Défricheur impénitent, hantant les bibliothèques, dévorant les partitions, retrouvant ou redécouvrant les œuvres inédites des plus grands compositeurs, il est également lui-même compositeur de musique électroacoustique, transcripteur de musique populaire (jeux vidéo, animes, metal) et producteur de radio.

Artiste Steinway, il a créé son propre label (Nicolas Horvath Discoveries) dédié aux compositeurs de notre temps. Ses albums, unanimement salués par la presse, cumulent à ce jour plus de 66 millions d'écoutes sur Spotify.

Stradivari

LE GRAND INSTRUMENTARIUM

MUSÉE DE LA MUSIQUE
PARIS

LOUIS COUPERIN
NOUVELLES SUITES DE CLAVECIN
CHRISTOPHE ROUSSET
2 CD HMM 902501.02



HECTOR BERLIOZ
SYMPHONIE FANTASTIQUE
JEAN-FRANÇOIS HEISSER
MARIE-JOSÈPHE JUDE
CD HMM 902503



'UNIS VERS'

MATHIAS LÉVY
JEAN-PHILIPPE VIRET
SÉBASTIEN GINIAUX
CD HMM 902506



UNE SOIRÉE CHEZ BERLIOZ
STÉPHANIE D'OUSTRAC
THIBAUT ROUSSEL
TANGUY DE WILLIENCOURT
CD HMM 902504



LUDWIG VAN BEETHOVEN
SONATAS FOR CELLO AND PIANO OP. 5
RAPHAËL PIDOUX
TANGUY DE WILLIENCOURT
CD HMM 902410



PROUST, LE CONCERT RETROUVÉ
THÉOTIME LANGLOIS DE SWARTE
TANGUY DE WILLIENCOURT
CD HMM 902508



AN UNEXPECTED MOZART
LOUIS-NOËL BESTION DE CAMBOULAS
ENSEMBLE LES SURPRISES
2 CD HMM 902396.97



ROBERT & CLARA SCHUMANN
AN INVITATION AT THE SCHUMANNS'
TRIO DICHTER:
THÉOTIME LANGLOIS DE SWARTE
HANNA SALZENSTEIN, FIONA MATO
FEAT. SAMUEL HASSELHORN
CD HMM 902509



GABRIEL FAURÉ
NOCTURNES & BARCAROLLES
ALINE PIBOULE
CD HMM 902510



BILL & FRIENDS
WILLIAM CHRISTIE
GWENDOLINE BLONDEEL, JULIETTE MEY
THÉOTIME LANGLOIS DE SWARTE
EMMANUEL RESCHE-CASERTA
MYRIAM RIGNOL, THOMAS DUNFORD
JUSTIN TAYLOR
CD HAF 8905379



FOLIES PARISIENNES
ROMAIN LELEU
JULIEN GERNAY
CD HMM 905381



THE LAST ROSE
MATHILDE VIALLE
THIBAUT ROUSSEL
RONAN KHALIL, ZACHARY WILDER
CD HMM 902505



La Philharmonie, un bâtiment conçu par les Ateliers Jean Nouvel.
Enregistré à la Cité de la musique – Philharmonie de Paris en septembre 2025,
dans le bâtiment de la Cité de la musique conçu par l'architecte Christian de Portzamparc,
sur le piano à queue Steinway & Sons, modèle A (Hambourg, 1928), issu de la collection du Musée de la musique.



harmonia mundi musique s.a.s.

Médiapôle Saint-Césaire, Impasse des Mourgues, 13200 Arles

© © 2026 Ubisoft Music/Ubisoft Musique – all rights reserved

© 2026 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft,
and the Ubisoft logo are registered or unregistered trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and / or other countries.

Direction artistique : **Simon Landry** pour Ubisoft Music

Prise de son, montage et mixage : **Alban Moraud**

Mastering : **Richard Addison** – Trillium Sound

Adaptations et arrangements : **Julie Lamontagne**

Préparation et accord du piano : **Maurice Rousteau**

© harmonia mundi pour l'ensemble des textes et des traductions

Photo Nicolas Horvath : © Manuel Braun

Photo du piano : Claude Germain © Cité de la musique – Philharmonie de Paris

Illustration : burokdesign.com

Maquette : Atelier harmonia mundi

harmoniamundi.com
philharmoniedeparis.fr
nicolashorvath.com
ubisoft.com