



SONIC SOLVEIG

ÉDITEUR NUMÉRIQUE DE JEUX MUSICAUX

PRESENTE

CASSE-NOISETTE

Tomes 1 & 2

Une création Les clés de l'écoute / Sonic Solveig

Une aventure sonore et musicale à
découvrir sur tablettes, smartphones et ordinateurs

“
*Que serait une musique du non-vouloir ?
Précisément : une musique indéterminée.
Non pas une musique close, isolée, figée sur
elle-même dans la rigidité d'un objet terminé
et donc déterminé, mais un processus ou-
vrant sur la rumeur du monde et la poésie
indéfinie des bruits de la nature et de l'envi-
ronnement.*

”
John Cage





Casse-Noisette est un jeu musical qui renouvelle l'écoute de la musique.

Le joueur devient acteur de son écoute et s'approprié l'univers sonore et visuel du conte.

Une expérience immersive au coeur de l'oeuvre de Piotr Tchaïkovski et d'Alexandre Dumas.

LE CONCEPT

En recomposant les sons, le joueur fait avancer l'histoire.

LE BUT DU JEU

Découvrir la véritable histoire de Casse-noisette.

QUI EST LE JOUEUR

Le joueur est le maître d'oeuvre sans qui rien n'existe.

CASSE•NOISETTE

UNE AVENTURE SONORE ET INTERACTIVE

Nous avons imaginé un monde plongé dans l'obscurité et privé de sons. Un monde endormi, en suspens, que le joueur doit éveiller.

D'un simple geste, le joueur doit donner vie aux sons et aux éléments graphiques. Véritable immersion sonore et musicale, le joueur est guidé grâce aux sons à travers l'espace des tableaux pour découvrir un paysage qui devient de plus en plus distinct.

D'un simple geste, il doit révéler l'univers merveilleux du conte. Des arbres se dessinent, les nuages se dissipent, les cloches sonnent, la musique naît sous nos doigts.

Le jeu est un voyage sensoriel au cœur de l'œuvre musicale et littéraire de Casse-noisette.

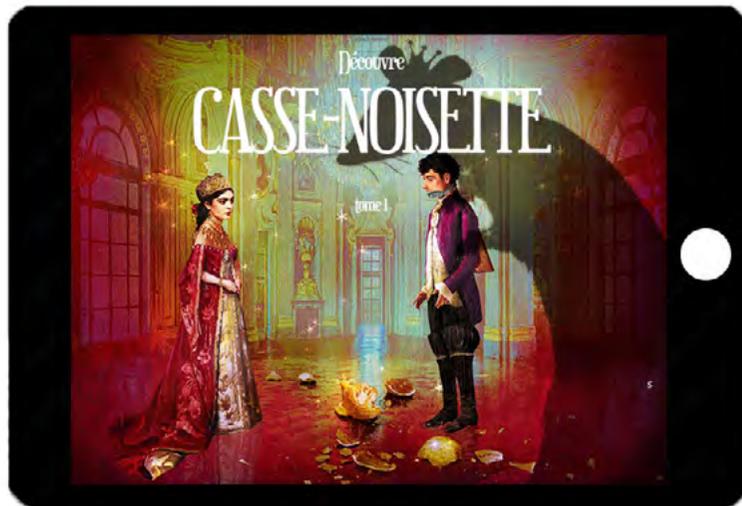
Le joueur est comme le personnage de Marie, incapable de dissocier le rêve de la réalité, la fiction de la réalité.

CASSE-NOISETTE

TOME 1 & 2

Casse-Noisette, c'est l'histoire de deux contes qui se font merveilleusement écho. Leur correspondance est à rechercher dans la symbolique des objets, des personnages et des situations.

UNE APPLICATION POUR TOUT PUBLIC DE 6 À 106 ANS



TOME 1

Découvre
Casse-Noisette
4,99€



TOME 2

Le voyage de
Casse-Noisette
4,99€



TOME 1

Découvre Casse-Noisette

Une princesse atrophiée par Dame Sourisbonne, un astrologue et un mécanicien partant en quête d'une noix pouvant la sauver, un jeune homme portant des bottes, une dynastie de souris vengeresses, un roi et une reine aussi cruels qu'aimant, voici le premier tome du conte qui nous raconte comment Casse-Noisette est devenu Casse-Noisette.

TOME 2

Le voyage de Casse-Noisette

Le deuxième tome nous plonge dans le rêve d'une jeune fille nommée Marie, qui mi-consciente, mi-fiévreuse, tombe peu à peu amoureuse de son jouet Casse-Noisette.

Elle part dans des mondes merveilleux avec son jouet, et son amour grandissant offre à son jouet une forme de plus en plus humaine.

Ces deux contes se font merveilleusement écho, et leur correspondance est à rechercher dans la symbolique des objets.



CHAQUE TOME CONTIENT ...

- **L'HISTOIRE INTERACTIVE**

racontée en dix tableaux

- **DES JEUX**

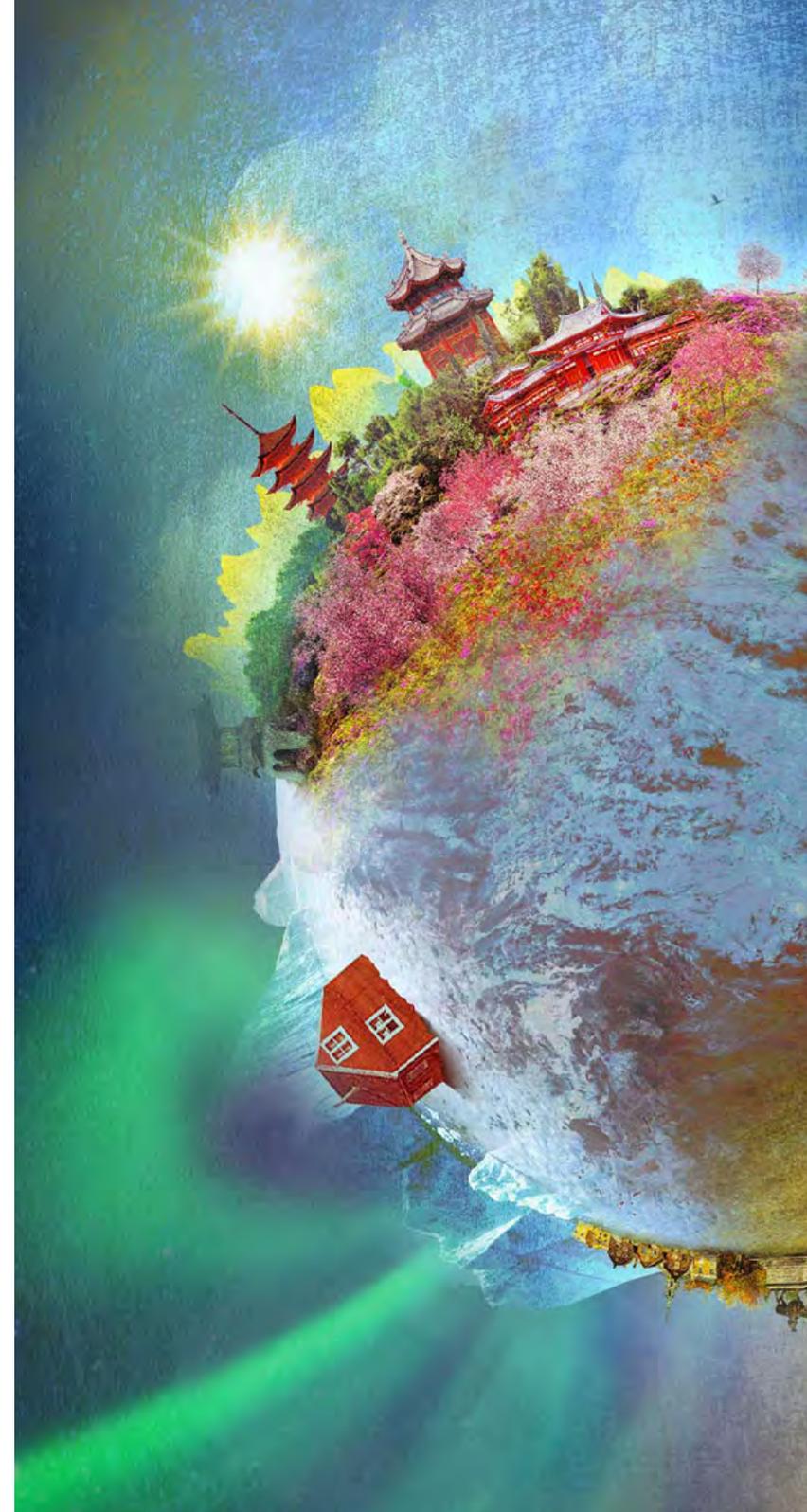
Memory, Simon, Puzzle musical, une page d'orchestre interactif, un jeu de reconnaissance de timbres.

- **UN DISQUE**

interprété par le London Symphony orchestra, direction Antal Dorati, 1962

- **AUTOUR DE L'OEUVRE**

Les sons magiques de Tchaïkovski, Alexandre Dumas et l'histoire de Casse-Noisette, un conte initiatique, ...





LOGICIEL UTILISÉ



FICHE TECHNIQUE

LES SUPPORTS

Desktop, tablette, smartphone



DISPONIBLE SUR



App Store



Google play

Windows
Phone

Windows
Store



UNE OFFRE SPECIALE NOEL

•UN DECOR A MONTER •



Un décor à monter et assembler soi-même.
Chaque pièce est à télécharger chaque jour sur le site internet du partenaire média.

Le 24 décembre 2016, l'application Casse•Noisette est offerte aux cinquante premiers joueurs les participants du jeu.



PRÉSENTATION DES AUTEURS

ALE+ALE

Alessandro Lecis et Alessandra Panzeri créent des illustrations en combinant les vieux journaux, des dessins probables et des rêves.

Ils collaborent avec Le Monde, L'Express, Actes Sud, Harmonia Mundi et avec les principaux éditeurs italiens de livres pour enfants et adultes, avec magazines et journaux, pour associations, entreprises (Luxottica etc) et pour la publicité.

Ils ont reçu plusieurs prix lors du concours en Italie et à l'étranger. Ils sont actuellement représentés aux États-Unis par l'Agence Morgan Gaynin.

Ils donnent aussi des cours et des ateliers, dont à l'Institut Européen de Design de Torino (Turin), à MiMaster de Milan, à la Chambre des architectes de Pordenone, au Festival Fureur de Lire de Genève.

GÉRALDINE ALIBERTI

Compositrice et musicologue diplômée d'un Master à Paris IV-Sorbonne, et des conservatoires de la Ville de Paris en piano, musique de chambre et écriture, Géraldine Aliberti transmet la musique à travers des formes innovantes de spectacles, et a créé neuf spectacles pour l'Auditorium du Louvre, avec la compagnie Les Clés de l'écoute. Elle a créé trois spectacles pour l'Orchestre de Paris à la Philharmonie de Paris et des orchestres partenaires des Clés de l'écoute. Convaincue que la pédagogie est un art, elle cherche toujours des formes innovantes pour provoquer la rencontre entre une oeuvre et le public. Elle crée en 2014 Sonic Solveig, maison d'édition de jeux musicaux pour faire se rencontrer les arts visuels, la musique, le jeu vidéo et surtout le public.

NICOLAS PELLOILLE

Diplômé de l'ESEC, Nicolas a été assistant de production sur plusieurs longs métrages. En 2010, il fonde avec Frédéric Jamain la société Vivement l'Hiver pour développer des jeux vidéo et des récits interactifs. Il y occupe le rôle de directeur créatif, en concevant des mécaniques narratives (game design, gameplay, scénario) et la réalisation des contenus. En parallèle de cette activité, il réalise via sa société des films pour des publicitaires (Evian, RATP, Société Générale) pour le compte d'agences (HSI London, Cosa) et de producteurs web (Upian). Il est également l'auteur des projets transmédiés Ordesa et Pyramiden.

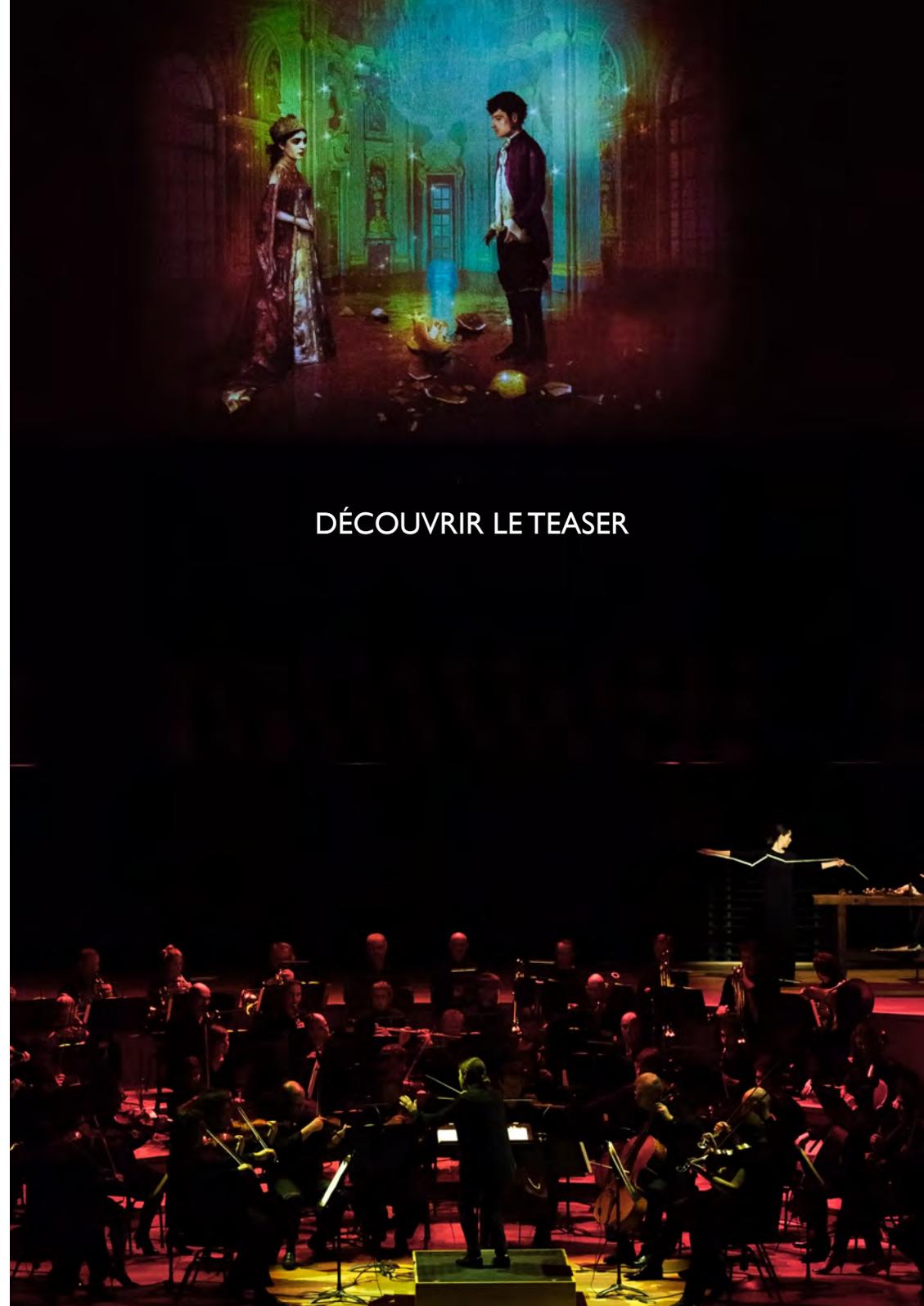
JANUIBE TEJERA

Januibe Tejera est compositeur, diplômé d'un 1^o prix en composition au Conservatoire National Supérieur de Paris, et d'une formation au Cursus de l'Ircam. Sa musique se caractérise par un dialogue avec l'écriture théâtrale et les musiques de tradition orale, différents univers qui l'accompagnent tout au long de son parcours. Ces oeuvres sont jouées par des interprètes de renommée tels que l'ensemble Intercontemporain, l'ensemble TM+, l'ensemble Ictus, ou encore l'Orchestre Philharmonique de Radio France. Son travail a été reconnu à maintes reprises par différents prix aussi bien en France qu'à l'étranger, notamment par des institutions telles que Ibermúsicas, le Prix Franz Liszt, la Fondation Salabert, la Fondation Nadia et Lili Boulanger, le Ministère de la Culture du Brésil, le Prix San Fedele, entre autres. Hormis son activité de compositeur, Januibe Tejera enseigne la composition électroacoustique au Conservatoire de Bagnolet et à l'Université Paris-Est.

LA GENÈSE

C'est d'abord en répondant à la commande de l'Orchestre de Paris pour la création du spectacle Casse-Noisette joué en 2016 à la Philharmonie de Paris, qu'on a aussitôt pensé à aller plus loin que l'écriture de ce spectacle en proposant un voyage interactif au coeur de l'oeuvre musicale, de l'histoire et des illustrations. Enfin, l'aventure du spectacle et de l'application ne fait que commencer puisque plusieurs représentations sont prévues en France avec différents orchestres et ensembles pour faire vivre ce spectacle accompagné de ces deux applications permettant de prolonger l'aventure après la représentation.

Les clés de l'écoute
www.lesclesdelecouste.org



DÉCOUVRIR LE TEASER

L'ENTREPRISE

L'éditeur de jeux musicaux Sonic Solveig est né d'un triple constat.

- **Une prise de conscience des parents et enseignants** que les écrans sont désormais incontournables dans le quotidien des enfants. Soucieux de l'éducation musicale, ils restent démunis face à une offre numérique très axée sur le divertissement pur.
- **Les usages ont changé**, la génération z est habituée au zapping, à utiliser plusieurs devices en même temps, le visuel a une importance majeure. Ces utilisateurs ont besoin d'un contenu riche, très varié qui interagit avec eux, où ils pourront faire leurs propres expériences, manipuler, créer, produire pour mieux percevoir et entendre.
- **Un manque d'accompagnement interactif** prodigué par les institutions culturelles dans l'expérience d'un spectacle musical.

De là est née la volonté de donner aux parents et enseignants des relais ludo-éducatifs ouvertement digitaux pour l'ouverture musicale des enfants.

Sonic Solveig propose ainsi la collection App&Symphonies de jeux musicaux (Peer Gynt déjà disponible sur iPad et bientôt Casse-Noisette) s'adressant principalement aux enfants de 6 à 12 ans et leur permettant la découverte de la musique sans le pré-requis d'une formation musicale ou solfégique.

Sonic Solveig bénéficie de différents soutiens et partenariats comme l'Éducation Nationale, la compagnie Les clés de l'écoute, le London Symphony Orchestra, la Résidence Créatis-Gaîté Lyrique.

L'éditeur de jeux est désormais hébergé au 104 Factory, ce qui lui permet de rayonner plus largement auprès des partenaires comme Business France, BPI France, Agoranov', Paris Région Entreprises, et de tisser de nouvelles collaborations avec d'autres jeunes structures innovantes dans le domaine de la culture et du numérique.



©ALE+ALE

Contact Presse

Lucie Palazot
lucie@sonicsolveig.com
tel : +33 (0)6 75 21 69 02

Contact Partenariats

Ramzi Saïdani
ramzi@sonicsolveig.com
tel : +33 (0)6 17 99 87 82