



# SONIC SOLVEIG

ÉDITEUR ÉDITEUR NUMÉRIQUE DE CONTENUS MUSICAUX INTERACTIFS

“  
*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*

# L'ENTREPRISE

**SONIC SOLVEIG** est un éditeur numérique de contenus musicaux interactifs.

Créateur de ses propres contenus, il accompagne également les acteurs culturels dans leur développement numérique.

...

*N'avez-vous jamais rêvé d'emporter un bout de concert avec vous ?*

*N'avez-vous jamais rêvé de plonger au coeur d'une oeuvre musicale ?*

*N'avez-vous jamais rêvé d'entendre comme un chef d'orchestre ?*

"J'ai rêvé d'un disque magique, un objet avec lequel du bout des doigts on pourrait découvrir une histoire et sa musique mais aussi, comme dans un laboratoire, expérimenter ses couleurs, ses sons, ses rythmes, son architecture et son langage.

C'est ainsi qu'est née dans nos caboches **Sonic Solveig**, une maison d'édition numérique qui a pour vocation de faire découvrir par le sensible et le jeu les grandes oeuvres musicales du patrimoine. Par une découverte libre et intuitive, des oeuvres, les applications de **Sonic Solveig** sont autant d'invitations pour apprendre, jouer, rêver." *Géraldine Aliberti, fondatrice*



**SONIC SOLVEIG**  
invente la musique interactive,  
une musique qui communique avec  
des auditeurs inventifs.

# L'OFFRE

## 1/ APPS & SYMPHONIES

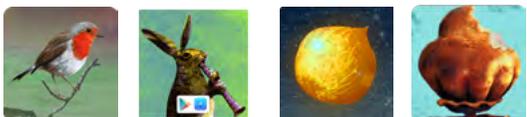
Apps&Symphonies : une collection de jeux musicaux qui met en scène les grandes oeuvres musicales du répertoire classique adaptées pour les enfants. Guidé par son intuition, le joueur expérimente, touche, sculpte la musique comme une pâte à modeler sonore.

### A découvrir dans chacune des applications de la collection :

des jeux interactifs musicaux, une histoire illustrée en musique, des pages d'éclairages et un disque.

### 4 APPLICATIONS DISPONIBLES en anglais, allemand, français et japonais à ce jour :

- Découvre Peer Gynt,
- Memory Peer Gynt,
- Découvre Casse-Noisette, vol 1
- Découvre Casse-Noisette, vol 2



DISPONIBLE SUR



PLATEFORME UTILISÉE



LES SUPPORTS

Desktop, tablette, smartphone



*"Avec Sonic Solveig, la musique ne s'explique pas, elle se sent et se ressent"* Télérama

## 2/ LES ATELIERS

*Une écoute active et interactive par l'utilisation des tablettes*

Nous élaborons des conduites spécifiques pour chaque type de public composées en quatre temps forts :

- une présentation participative des enjeux de la séance
- une introduction active à l'écoute avec une description des instruments et leur rôle dans la partition
- une mise en pratique par le jeu
- un temps d'échange entre l'intervenant et les participants

Les ateliers sont construits à partir du matériau musical tiré de nos applications. Les tablettes sont utilisées individuellement et en groupe : chaque participant a donc son importance dans le déroulé des ateliers.

Les ateliers sont conçus et animés par des professionnels de la médiation musicale.

Ces ateliers s'adressent aux institutions, écoles, médiathèques, centres de loisirs, associations, événements privés, salons.



### **Nos ateliers :**

- Atelier et installation « Deviens chef d'orchestre » à Hellow Tomorrow – nov 17
- Ateliers Peer Gynt et Casse-noisette à Culture au Quai – sept 17
- Atelier Casse-Noisette au Cinq (la maison des pratiques amateurs) Paris – juin 17
- Atelier Casse-Noisette à la Mediathèque Vaclav Havel Paris XVIIIème – juin 17
- Atelier Découverte de la musique Classique au Forum de la parentalité – mai 2017
- Atelier Peer Gynt à l'Opera de Limoges – mai
- Telethon - jan 17
- Open Factory CentQuatre - dec 16
- Maison des petits CentQuatre - dec 16
- Médiathèque musicale de Paris - nov 16
- Les Papillons Blancs de Paris – juin 16
- Future en Seine – juin 16
- Bibliothèque Sorbier – mars 16
- Startup4kids – fév 16
- Musicora – fév 16
- Bibliothèque Goutte d'Or – fev 16
- Ecole maternelle Dunois – fév 16 ...



### 3/ L'AGENCE

Sonic Solveig, fort de son savoir-faire, conçoit et développe des applications pour d'autres acteurs de l'industrie de la musique (festivals, groupes de musique, opéras, etc.).

Payé à la commande, Sonic Solveig obtient également des frais de licence récurrents couvrant la R & D dépensée pour créer des jeux ou une expérience de jeux pertinents.

Sonic Solveig accompagne aujourd'hui leur développement numérique : Arte Opera-Europa, FEVIS, ROF; Festival d'Aix-en-Provence, Opéra Dijon, Ensemble Contraste Gallimard :



Gallimard

fevis



## BUSINESS MODEL

Notre modèle d'affaires est un modèle d'éditeur numérique grand public qui s'appuie sur son savoir-faire pour nourrir ses activités d'agence et d'accompagnement d'institutions culturelles en particuliers musicales. En effet, les synergies entre le B2C et le B2B nous permettent de diminuer drastiquement les coûts de production dans nos activités B2B.

### *Au début de l'histoire était le B2C*

En tant qu'éditeur de contenu numérique, nous développons nos propres applications de contenu (Collection Apps&Symphonies : Peer Gynt, Casse-Noisette, etc...) que nous commercialisons directement sur les stores d'application grand public tels que Google Play, AppStore et Windows Store. Ces applications sont vendues à l'unité dans une optique payante. Ces contenus nous apportent un petit revenu constant bien que nous ne faisons quasiment aucune communication payante. La traduction des applications en 4 langues en plus du français (Anglais, espagnol, Allemand et Japonais) a été commencée et devraient augmenter nos revenus B2C.

### *Des synergies fortes pour le B2B2C*

Les applications que nous développons nous ont permis de bâtir une offre d'ateliers pédagogiques et de découverte de la musique.

A partir de nos applications, nous proposons des ateliers pédagogiques de découverte de la musique à destination du jeune public (5 – 12 ans), des personnes âgées, et des publics empêchés. Ces ateliers sont proposés à des institutions telles que des bibliothèques, des médiathèques, des musées, des conservatoires, des écoles, des associations, des salles de spectacles, des comités d'entreprise...

Ces ateliers sont commercialisés par Sonic Solveig et animés par un réseau d'animateurs partenaires de Sonic Solveig ou par les associés de l'entreprise eux-mêmes. Il est également possible qu'un membre de l'institution intéressé par les ateliers les anime lui-même. Pour ce faire, Sonic Solveig fournit un kit pédagogique afin de rendre autonome les institutions dans l'animation des ateliers.

Par ailleurs, nous sommes également en train de mettre en place des ateliers de formation de formateurs. Ces ateliers permettront à des professionnels de la médiation ou de la culture d'être formés à l'animation d'ateliers utilisant les applications de Sonic Solveig.

En général un atelier de 40 à 50 minutes est proposé à 200 € HT. Un atelier de formation de formateurs est proposé à partir de 500 € HT.

Nous proposons également des installations clé en main pour se plonger dans l'univers onirique de nos contes musicaux. Cette installation est constituée de 3 iPads insérés dans 3 présentoirs dédiés installés sur un plancher spécialement conçu et peut être louée par les institutions qui le désirent à partir de quelques centaines d'euros la semaine.



## *Et surtout pour le B2B*

Ces applications destinées au B2C sont aussi et surtout pour nous des showcases qui nous permettent :

- (i) d'être identifiés par les artistes et institutions culturelles
- (ii) de construire un socle technique réutilisable, adaptable et personnalisable à moindre coût pour des commandes d'institutions culturelles.

**Le volet B2C nourrit notre modèle d'affaire B2B et nous permet de segmenter notre offre B2B pour viser tous les acteurs en fonction de leur budget.**

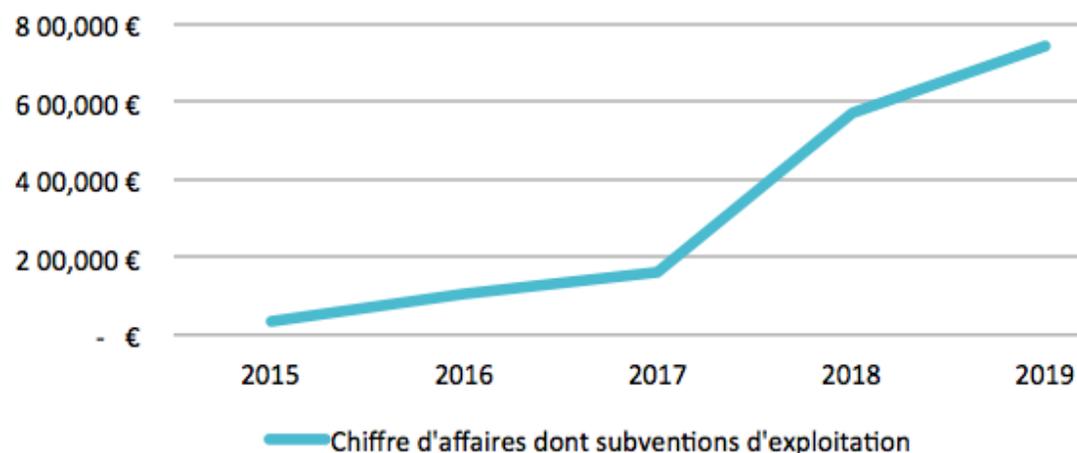
Les applications développées en propre par Sonic Solveig nous permettent d'acquérir un savoir-faire dans la digitalisation des expériences musicales et culturelles. Nous mettons ensuite ce savoir-faire à disposition des institutions culturelles du spectacle vivant qui souhaitent proposer une expérience interactive, numérique et enrichie à leur public.

La collection Apps&Symphonie développée en propre par Sonic Solveig présente des applications haut de gamme, réalisée sur-mesure avec la création d'un univers graphique, une narration et des mécaniques de jeux adaptés à l'oeuvre. Ce format est une vitrine à destination des institutions, entreprises qui ont des budgets importants, et l'envie de créer des expériences uniques. Nous avons déjà plusieurs prestations en cours et des leads pour de la prestation de services et d'accompagnement ad hoc (AMOA).

Une prestation adhoc commence en général à 25000 € HT.

Cependant le gros du marché des artistes et des institutions culturelles visés a des contraintes budgétaires fortes et ne peuvent se payer des applications sur mesure, c'est pourquoi nous proposons une offre capable de faire du « prêt-à-porter » de qualité. En effet, nous avons été capables de modulariser le code produit dans nos propres applications dans un socle technique. Cela nous permet d'adresser une autre cible d'institutions B2B moins aisée financièrement mais plus volumique du monde de la musique savante où nous avons commencé.

### **Evolution du chiffre d'affaires dont subventions d'exploitation**



## PARTICULIERS

B2C - vente d'appli et de goodies

## ENTREPRISES

B2B2C – ateliers découvertes & formation

B2B – Agence-conseil & accompagnement

<b>CIBLE</b>	Parents et grand-parents soucieux de l'éducation de leurs enfants	Médiathèques, écoles, collectivités locales espaces d'attentes (aéroport, gare, taxi)	Maisons d'opéra, orchestres, ensembles vocaux, fédérations culturelles, théâtres
<b>FOOTPRINT</b> <small>Court terme</small>	France, Belgique, Royaume-Uni, Japon, Corée, Scandinavie	France, Belgique	France, Belgique, Suisse
<b>PROMESSE</b>	Offrir une expérience numérique et ludique pour sensibiliser les enfants à la culture (musique savante et sciences)	Compléter leur offre multimedia à destination des jeunes publics avec un porte-feuille de services et d'ateliers	Aider les institutions à proposer une expérience numérique et transmedia à leurs publics
<b>SOURCES DE REVENU</b>	<p><b>Vente directe</b> d'applications payantes sur les stores et notre site web puis via la vente d'abonnements</p> <p><b>Vente directe de goodies</b> sur notre site web ou sur les salons</p> <p><b>Revenue sharing</b> avec des partenaires Crossmedia commercialisant nos applis et goodies avec leurs produits (livres, billets de concert, DVD, etc...)</p>	<p><b>Location directe d'installation</b> (pack tablettes + applications)</p> <p><b>Proposition d'ateliers de découverte</b> clés en main ou animés par Sonic Solveig basé sur nos applications</p> <p><b>Ateliers de Formations</b> aux professionnels (médiathèque, école, free-lances)</p>	<p><b>Vente de prestations de services et de conseil</b> (stratégies, cadrage, réalisation ou conception d'expériences numériques et/ou culturelles)</p>
<b>LEVIERS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Leviers digitaux : mix SEO, SEA, SMO, AMO</li> <li>-Partenariats pour de l'upsell ou cross-sell Transmedia</li> <li>-Démarchage de distributeurs de bouquets numériques</li> <li>-Public Relations pour la notoriété</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Démarchage de détenteurs et distributeurs de bouquets numériques (acteurs spécialisés dans les réseaux de médiathèques,...)</li> <li>-Prospection sur les salons professionnels et les ateliers pédagogiques proposées</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Leviers digitaux : stratégie B2B</li> <li>-Prospection salons professionnels et meet-ups</li> <li>-Démarchages et réponses à appels d'offre</li> </ul>

# PERSPECTIVES DE DEVELOPPEMENT

Nous avons identifié les 3 grands axes stratégiques suivant pour les 3-5 ans à venir : ouverture, programme ambassadeurs et offre B2B transmedia.

## 1/ OUVERTURE

(i) Notre collection d'applications « Apps&Symphonies » focalisée sur la musique classique

Nous souhaitons élargir au musique jazz, musique contemporaine et également nous ouvrir aux musiques actuelles et folklorique. Cette année nous développons en coproduction avec l'Ensemble Contraste et Gallimard l'application *Georgia Tous mes rêves chantent*, le livre audio sorti en librairie en 2016 faisant appel à plusieurs grands noms de la musique actuelle et de variété française d'aujourd'hui.

(ii) Ouverture dans la commercialisation des applications à l'international

Nous avons commencé la production de nos applications en langue française. Nos efforts de commercialisation B2C ont surtout porté sur la France. Courant 2016, nous avons également commencé à cibler plus spécifiquement les autres pays francophones : Belgique, Suisse et Luxembourg et Canada.

Nous avons également poursuivi la traduction des applications en anglais, allemand, coréen. Début 2017, nous avons lancé la traduction en japonais. 2017 sera l'année du focus sur l'Asie et les pays anglophones. Pour ce faire, nous avons recruté un stage long une franco-japonaise trilingue (français, anglais, japonais). Nous avons également l'intention de traduire les 3 applications existantes en espagnol.



## 2/ AMBASSADEURS ET PARRAINS

i) Développement d'un réseau d'ambassadeur pour l'animation d'ateliers

Nous constatons que l'animation d'ateliers entraîne un pic de téléchargement de nos applications. En effet, les enfants ayant participé repartent avec de la magie dans la tête et un petit marque-page promotionnel. Une fois à la maison les enfants demandent à leurs parents de jouer à Peer Gynt ou Casse-Noisette et ces derniers acquièrent l'application.

Pour Sonic Solveig, il n'est pas possible d'assurer lui-même tous les ateliers notamment à l'étranger. Par ailleurs, les applications que nous développons doivent être utilisées dans un cadre privé. L'utilisation de l'application et la diffusion de la musique l'accompagnant, à disposition d'un public dépassant le strict cercle familial ou amical est INTERDITE. Il est par exemple interdit de mettre l'application à disposition du public dans les cafés, restaurants, magasins, les salles d'attente, les gares, les halls d'aéroport, les moyens de transport, les médiathèques, les bibliothèques, lors d'une soirée payante ou ouverte à tous, lors de manifestations sportives ou récréatives, lors de soupers, barbecues, pique-niques, banquets ouverts au public. Si vous souhaitez utiliser l'application et la mettre à disposition d'un public dépassant le strict cercle familial ou amical, il vous faut obtenir l'autorisation expresse de la Société Sonic Solveig.

Les personnes qui souhaitent utiliser nos applications pour animer des ateliers devront alors s'identifier et formuler une demande afin de devenir ambassadeurs. Moyennant une participation modique de 20 € par an, ils pourront avoir accès à du contenu exclusif qui les aidera à réaliser des ateliers (goodies, marques-pages, des dossiers pédagogiques, quizz en ligne, etc...).

ii) Création d'un programme de parrainage

Nous souhaitons mettre sur pied un programme de parrains. Ce seront des personnalités célèbres de la musique classique, du jazz de la variété qui trouvent intéressantes la mission et les applications de Sonic Solveig. Ces personnalités nous aideront à accroître la notoriété de Sonic Solveig. En accord avec ces derniers, nous utiliserons leur image, leur soutien et recommandations. Par exemple, nous posterons sur le site internet ou sur nos réseaux sociaux des articles ou des vidéos où ils soutiennent notre projet.

### 3/ LE TRANSMEDIA

Nous voulons aller plus loin s'agissant du B2B. Nous développons la possibilité de louer nos propres applications de la collection Apps&Symphonies (Casse-noisette, Peer Gynt, Berlioz, etc...) à des acteurs B2B ou B2B2C (promoteurs ou salles de concert) qui programment ces oeuvres musicales et qui souhaitent augmenter l'expérience de leur public.

Dans une logique transmedia (expérience du spectacle vivant accompagnée par une expérience numérique via l'application), nos applications seront accessibles dans un pack numérique qui permettra d'offrir une expérience avant et après le concert programmé.

Notre premier partenaire significatif est la Compagnie Les clés de l'écoute, producteur de spectacle pour orchestre qui a développé pour l'Orchestre de Paris en 2015 un spectacle autour de l'oeuvre de Casse-Noisette. Sonic Solveig et Les clés de l'écoute sont intimement liés par Géraldine Aliberti directrice artistique chez Sonic Solveig et auteur pour les clés de l'écoute. L'application Casse-Noisette a été réalisée en partenariat avec la compagnie *Les Clés de l'écoute* et ainsi conçue comme un prolongement du spectacle offrant une véritable complémentarité en spectacle et numérique. En décembre 2017, Les clés de l'écoute présente son spectacle à l'Opéra de Dijon avec le pack numérique Sonic Solveig.

*La compagnie Clés de l'écoute bien implantée en France tournera en 17-18 sur différents programmes avec notamment l'orchestre de Strasbourg, l'orchestre du Capitole de Toulouse, l'orchestre d'Avignon, l'orchestre de Chambre de Lausanne, le Grand théâtre de Bordeaux... Autant de belles perspectives pour développer la tournée du spectacle Casse-Noisette augmenté du numérique sur 2018-2019.*



**LA VÉRITABLE HISTOIRE DE CASSE-NOISETTE**  
AVEC L'ORCHESTRE DE PARIS  
La compagnie Les clés de l'écoute  
Philharmonie de Paris  
novembre 2016

# ILS NOUS FONT CONFIANCE



Depuis avril 2016, Sonic Solveig est en résidence au CentQuatreFactory, labellisé Paris Innovation et partenaire de l'incubateur francilien Agoranov.

Notre dernière application Casse-Noisette est soutenue par le Ministère de l'Éducation nationale de l'enseignement supérieur et de la recherche, Sonic Solveig est accompagné par Cap digital et French tech culture depuis 2016.

## SOUTENUS PAR



## LES PRIX 2015 - 2016

Sonic Solveig a reçu le prix Human-Music de la Fevis et la Fondation Orange en mai 2016, a été dans les cinq finalistes du Grand Prix de l'Innovation-Ville de Paris en décembre 2015, 3ème finaliste au Prix Bouygues, a représenté l'innovation culturelle française dans le programme French American Digital Lab à New York en novembre 2015, et le prix I Love Transmedia en septembre 2015.



## LA PRESSE EN PARLE

### PEER GYNT



Une invitation à la rêverie musicale délivrant peu à peu quelques secrets de la composition. Un hymne à la mélomanie. **Télérama**

Cette application très intuitive propose une expérience sensible autour de l'œuvre d'Edvard Grieg [...] A chaque jeu, les illustrations Ale+Ale, peuplés de rouges-gorges et de trolls, émerveillent. **La Croix**

Les illustrations de l'application Peer Gynt, magnifiquement oniriques nous plongent dans une atmosphère empreinte de mystère. Peer Gynt veut nous faire découvrir un mode nouveau, musical et enchanteur, nous transporter dès le premier instant dans le drame étrange d'Henrik Ibsen en musique par Edvard Grieg.

**La Souris Grise**

C'est SUPER : graphisme / sons / qualités pédagogiques / ergonomie. L'app peut déstabiliser car rien n'est indiqué mais les enfants sauront. Faites-leur confiance.

**Super Julie**

### CASSE-NOISETTE



Le mythe de Casse-Noisette devient une ballade onirique, à toucher du bout des doigts. Décidément, avec Sonic Solveig, la musique ne s'apprend pas, elle se sent, se ressent.

**Télérama**

Marie Claire Enfants aime la musique classique et aussi les belles applis intelligente. Après la brillante déclinaison autour de Peer Gynt faites découvrir Casse-noisette aux jeunes mélomanes (ou pas, d'ailleurs). Tout un instrumentarium vous attend autour de l'oeuvre féérique de Casse-Noisette. En plus le graphisme est superbe. **Marie Claire Enfants**

Tendez l'oreille et vous entendrez les notes cristalline du celesta de Tchaikovsky, en vous plongeant dans ce monde merveilleux aux graphismes extraordinaires. Le vocabulaire est riche et l'on enrichit sa connaissance de l'orchestre symphonique et de ses composantes à la fin, en jouant. Complet et intrigant, joli et épatant. **Milk**

Un voyage visuel et musical d'une rare douceur. Ne soyez pas pressés justement, prenez le temps de découvrir cette application...*Découvre Casse-Noisette* s'ouvre sur le rêve de Marie et nous emmène dans un royaume où les princesses en danger sont sauvées par la noix magique Krakatuk. Une application génial. **La Souris Grise**

# L'EQUIPE



**G ERALDINE ALIBERTI**, fondatrice de Sonic Solveig  
Directrice g en erale et artistique,

**RAMZI SAIDANI**, associ e  
Business development et strat egie

**ALEJO BERMAN**, associ e  
Directeur technique

**GABRIEL RIBOULET**, associ e  
Social network advisor

**LUCIE PALAZOT**, associ e  
Responsable production

**VALENTIN PITON** D eveloppeur

**LOLA SUMINO** Community manager

**SONIC SOLVEIG**

Pour nous rendre visite :  
104 factory  
5 rue Curial - 75019 Paris

[www.sonicsolveig.com](http://www.sonicsolveig.com)  
[contact@sonicsolveig.com](mailto:contact@sonicsolveig.com)

[facebook.com/sonicsolveig](https://facebook.com/sonicsolveig)  
[twitter.com/sonicsolveig](https://twitter.com/sonicsolveig)