

Communiqué de presse
16 octobre 2019

Sony Corporation s'associe aux plus grands artistes et aux partenaires de l'industrie musicale pour dévoiler un nouvel écosystème musical : le 360 Reality Audio.



Quatre services européens et américains de streaming musical adoptent un nouveau format et franchissent une étape importante pour le secteur de la musique.

Sony Corporation a annoncé aujourd'hui la commercialisation prochaine du *360 Reality Audio*, une expérience audio immersive utilisant une technologie de spatialisation de l'audio. Dès l'automne 2019, les auditeurs d'Europe, des Etats-Unis et d'ailleurs pourront accéder à environ 1 000 chansons d'artistes tels que *Billy Joel, Bob Dylan* et *Pharrell Williams* dans ce tout nouveau format grâce aux services de streaming **Amazon Music HD, Deezer, nugs.net** et **TIDAL**ⁱ.

Depuis la présentation au CES 2019, le *360 Reality Audio* de Sony a suscité un réel enthousiasme en séduisant les partenaires de l'industrie et les artistes du fait de ses possibilités exceptionnelles. La technologie audio spatiale, fondée sur des « objets indépendants », permet aux artistes et aux auteurs-compositeurs de créer une expérience musicale unique en cartographiant les sources sonores telles que les voix, les chœurs et les instruments, en les positionnant précisément au cœur d'un espace sphérique. Lorsque les auditeurs entendent le contenu produit dans le format de musique 360 Reality Audio, l'immersion sonore est surprenante et reproduit fidèlement l'environnement audio omnidirectionnel d'un concert *live*.

Sony collabore avec des labels majeurs de la musique (*Sony Music Entertainment*, *Universal Music Group* et *Warner Music Group*), Live Nation, les services de distribution de musique et d'autres entreprises du secteur afin de fournir la technologie nécessaire à la création d'un écosystème musical gravitant autour de la technologie *360 Reality Audio*. Ceci implique donc la création, la distribution et la diffusion du contenu musical. Sony fournira également les spécifications du format 360 Reality Audio en coopération avec le Fraunhofer IIS, un institut rattaché au plus grand groupe de recherche appliquée d'Europe. Ainsi, Sony promeut cette nouvelle expérience musicale auprès des auteurs-compositeurs, des artistes et des mélomanes, dans le but de donner naissance à un tout nouveau monde de divertissement musical.

« 360 Reality Audio est la preuve que l'innovation ne s'arrête jamais », a déclaré Mike Fasulo, président de Sony Electronics (Amérique du Nord). « La confluence d'un héritage technique profondément enraciné, d'artistes infatigables et de partenaires avant-gardistes dans le domaine du matériel et des semi-conducteurs illustre l'attrait extraordinaire de ce tout nouveau vecteur d'émotions musicales encore plus intenses. En collaboration avec des partenaires de l'industrie, Sony a conçu non seulement une expérience musicale inédite et formidablement réaliste pour les auditeurs mais aussi un nouveau médium artistique pour les créateurs. »

Services de streaming participants (lancement prévu pour octobre 2019)

- *Amazon Music HD*ⁱⁱ
- *Deezer*
- *nugs.net*
- *TIDAL*

Sony collabore également avec *Napster* afin de développer une solution de streaming compatible *360 Reality Audio* et d'étendre ainsi le nombre de fournisseurs de services.

Contenus compatibles

Au cours des prochaines semaines, environ 1 000 morceaux bénéficieront de la technologie *360 Reality Audio*. D'autres titres des catalogues de Sony Music Entertainment, Universal Music Group et Warner Music Group s'ajouteront bientôt à cette offre. Les 1 000 morceaux prévus incluront des artistes contemporains de premier plan, ainsi que des classiques intemporels. Le service de diffusion proposera également plus de 100 morceaux issus d'une série de concerts d'artistes comme, CHARLI XCX ou encore Kodaline et enregistrés grâce au partenariat avec certains clubs et salles Live Nation.

Appareils compatibles

Il sera possible de profiter pleinement de la technologie *360 Reality Audio* dès le lancement du service grâce aux casques audio et enceintes sans fil compatibles.

- **Casque audio** : la plupart des casques du marché peuvent d'ores et déjà exploiter la technologie *360 Reality Audio* en combinaison avec un smartphone Android™/iOS équipé d'une application de streaming compatible. Au moment du lancement, le service sera disponible via *Deezer*, *nugs.net* et *TIDAL*.

Quant aux audiophiles exigeants, Sony leur propose une sélection de casquesⁱⁱⁱ en combinaison avec l'application^{iv} *Sony | Headphones Connect* capable de créer un champ musical immersif optimisé. Cette application, unique en son genre, analyse les caractéristiques auditives de l'auditeur en fonction de la morphologie de son oreille et optimise le champ sonore grâce à un algorithme développé par Sony.

- **Enceintes** : les utilisateurs auront besoin d'un système d'enceintes doté des éléments suivants : un décodeur Sony permettant de lire le format de musique *360 Reality Audio*, plusieurs haut-parleurs distincts et une technologie de traitement du signal audio. Les morceaux compatibles peuvent aujourd'hui être lus à partir d'*Amazon Music HD* à l'aide de l'enceinte *Echo Studio*.

De plus, Sony a noué des partenariats avec d'autres fournisseurs de plates-formes et de composants pour étendre le format *360 Reality Audio* à une large gamme de futurs appareils connectés.

- Enceinte Alexa^v d'Amazon
- Google Chromecast intégré^{vi}
- Chipsets fabriqués par Media Tek Inc, NXP Semiconductors N.V. et Qualcomm Technologies International, Ltd.

Création de contenu

Sony collabore avec *Live Nation*, *Sony Music Entertainment*, *Universal Music Group* and *Warner Music Group* pour ajouter encore plus de contenu *360 Reality Audio* en 2020. Sony travaille également avec des studios afin de préparer un environnement de création de contenu. Les studios participant actuellement au développement sont *Battery Studios*, *Chiller Sound*, *Live Nation Content Studio* aux États-Unis et *The Crypt Studio* au Royaume-Uni. Cette liste s'allongera avec le temps.

Le format 360 Reality Audio Music

Avec la coopération du Fraunhofer IIS, un institut rattaché au plus grand groupe de recherche appliquée d'Europe, le format sera conforme aux spécifications MPEG-H 3D Audio, une norme audio internationale ouverte et optimisée pour le streaming musical. En tant que concédants de licence, Sony et Fraunhofer IIS continueront à travailler à l'expansion de la bibliothèque de contenus disponibles, des services de streaming et des appareils audio compatibles.

Pour plus d'informations sur le format et la licence, veuillez consulter le site suivant <https://www.sony.net/Products/360RA/licensing>

Pour plus de détails, visitez les sites Internet suivants :

Site officiel de 360 Reality Audio : <https://www.sony.net/360RA/>

Découvrez des récits d'artistes concernant 360 Reality Audio sur Music.com, une plateforme musicale où les artistes partagent leurs histoires : <http://www.music.com/360RA>

-FIN-

Contacts presse :

Matriochka Influences – Account Manager : Virginie Foures 06.33.97.30.08 - virginie.foures@mtrchk.com
Matriochka Influences – Audio et Vidéo / TV : Juliette Francaix 06.37.55.15.05 – juliette.francaix@mtrchk.com
Sony France – PR Manager : Louis-Frédéric Decam 01.55.90.30.82 - louisfrederic.decam@sony.com
Sony France – PR Head : Audrey Goudet 01.55.46.26.43 - audrey.goudet@sony.com

À propos de Sony Corporation

Sony Corporation est une société créative de divertissement reposant sur de solides fondations technologiques. Dans tous ses univers (jeux, services en réseau, musique, imagerie, produits électroniques, semi-conducteurs ou services financiers), Sony poursuit le même objectif : remplir le monde d'émotions en conjuguant le pouvoir de la créativité à celui de la technologie. Pour plus d'informations, visitez : <http://www.sony.net/>

ⁱ 360 Reality Audio exigera un abonnement payant pour tous les services de streaming. Pour plus de détails sur les options tarifaires et la disponibilité par pays/région, consultez les offres de chaque fournisseur lors du lancement. Les applications, les services réseau, le contenu, le système d'exploitation et les logiciels tiers peuvent être soumis à des conditions générales particulières. En outre, ils peuvent être modifiés, interrompus ou annulés à tout moment et nécessiter l'engagement de frais, une inscription et des informations de carte de crédit. Le produit doit être connecté à un réseau sans fil.

ⁱⁱ 360 Reality Audio sur Amazon Music HD ne peut actuellement être lu que sur une enceinte Echo Studio.

ⁱⁱⁱ Pour découvrir les casques audio Sony recommandés, veuillez consulter le site : <https://www.sony.net/360RA/>

^{iv} L'application « Sony | Headphones Connect » nécessite un téléchargement sur des appareils iOS depuis l'App Store ou depuis Google Play pour les appareils Android. En outre, ils peuvent être modifiés, interrompus ou annulés à tout moment et ils peuvent nécessiter l'engagement de frais, une inscription et des informations de carte de crédit. Le produit doit être connecté à un réseau sans fil.

^v Chaque appareil doit être équipé d'un décodeur.

^{vi} Chaque appareil doit être équipé d'un décodeur.