

Sony lancia 360 Reality Audio, la nuova esperienza musicale che proietta l'ascoltatore nel vivo delle discoteche e dei teatri di Live Nation

Tokyo, Giappone — Beverly Hills, California, Stati Uniti (8 gennaio 2019) — In occasione del Consumer Electronics Show di Las Vegas, Sony Video & Sound Products Inc., società che si occupa della divisione audio e video di Sony, ha presentato oggi la nuova esperienza di musica live “360 Reality Audio”, tanto coinvolgente da regalare le stesse sensazioni che si provano nella prima fila o ai lati del palco di un concerto dal vivo. Per sottolineare la potenza di questa tecnologia e l'unicità dell'esperienza offerta, Sony ha stretto una partnership con alcuni teatri e club di Live Nation per registrare l'audio durante diversi concerti, tra cui quelli di The Wombats, AJR, Good Charlotte, Kodaline e altri ancora che saranno annunciati in futuro.

360 Reality Audio produce un campo sonoro tridimensionale in cui, sfruttando la tecnologia audio spaziale “object-based” di Sony, i diversi suoni ed elementi musicali possono essere proiettati in uno spazio a 360°. I fan potranno avere accesso ai contenuti menzionati sopra utilizzando delle cuffie e selezionando i contenuti in “360 Reality Audio” che saranno resi disponibili da Deezer, nugs.net, Qobuz e TIDAL. Da queste piattaforme i fan degli artisti potranno rivivere la magia delle performance dal vivo.

“Il nostro 360 Reality Audio ci darà la possibilità di offrire agli amanti della musica live una nuova esperienza musicale estremamente realistica”, ha commentato Kichiro Kurozumi, Head of Branding and Product Planning di Sony Video & Sound Products Inc. “Siamo molto orgogliosi di questa collaborazione tra Live Nation, leader mondiale nel campo dell'intrattenimento dal vivo, e Sony, un'azienda che lavora con i creatori e gli artisti per allargare gli orizzonti delle possibilità in ambito musicale.”

“Ascoltare il nostro concerto live attraverso la nuova tecnologia 3D è l'esperienza più vicina che io abbia mai avuto rispetto a essere veramente in mezzo al pubblico di un live di Kodaline. È un'esperienza senza paragoni”, ha raccontato Steve Garrigan, autore e frontman dei Kodaline.

“Siamo alla costante ricerca di modi nuovi per estendere l'esperienza del concerto dal vivo per i fan e per gli artisti. Il nuovo 360 Reality Audio di Sony sarà veramente in grado di regalare agli appassionati un'esperienza pari a quella della musica live ben oltre la fine del concerto” ha dichiarato Terri Liebler, Vicepresidente di Live Nation Media & Sponsorships.

I locali di Live Nation dove sono stati registrati contenuti in 360 Reality Audio: Hollywood Palladium (Los Angeles), House of Blues Chicago (Chicago), Irving Plaza (New York), The Fillmore (Philadelphia), The Masonic (San Francisco) e The Wiltern (Los Angeles).

Live Nation

Live Nation è l'azienda numero uno al mondo nel campo dell'organizzazione di concerti e spettacoli dal vivo ed è costituita dalle società Ticketmaster, Live Nation Concerts e Live Nation Sponsorship, leader di mercato a livello mondiale nei rispettivi settori.

Per ulteriori informazioni, visitare www.livenationentertainment.com.

Sony Corporation e Sony Video & Sound Products Inc.

Sony Corporation è un'azienda leader nella produzione di apparecchiature audio, video, imaging, game e di Information & Communications Technology destinate al mercato consumer, alle aziende e ai professionisti. Sony Video & Sound Products Inc. è una società controllata di proprietà di Sony Corporation che si occupa della divisione audio e video. Grazie alle divisioni musica, cinema, computer entertainment e online, Sony si posiziona a pieno titolo quale azienda di elettronica e di intrattenimento leader a livello mondiale. Sony ha registrato un fatturato consolidato di circa 77 miliardi di dollari nell'anno fiscale chiuso al 31 marzo 2018.

Per ulteriori informazioni, visitare <http://www.sony.net/>

Per ulteriori informazioni:

Live Nation: Debra Duffy, VP Communications

debraduffy@livenation.com

Corporate Communications & CSR Department, Sony Corporation

Sony.Pressroom@sony.co.jp