

## FIELD TRIALS TOSCA-MP

Nell'ambito del progetto TOSCA-MP il CRIT, insieme a VRT di Bruxelles, è stato scelto come sede per la seconda e ultima tornata dei *field trials* di progetto.

Il 20 e 21 gennaio 2014 presso la sede di Torino sono state organizzate tre mezze giornate di test durante le quali è stata offerta, a utenti provenienti da differenti organizzazioni nel campo del broadcasting e della produzione multimediale, l'opportunità di conoscere e sperimentare gli strumenti per la ricerca e l'estrazione automatica di informazioni da contenuti multimediali sviluppati nell'ambito del progetto TOSCA-MP.

A ciascun partecipante è stato chiesto di compilare un questionario con le proprie valutazioni e le risposte così ottenute, una volta elaborate, sono state utilizzate per la messa a punto dell'ultima versione della piattaforma, versione presentata con successo alla *final review* di progetto tenutasi a giugno 2014.



## IL CRIT ALLA MOSTRA "1924-2014. LA RAI RACCONTA L'ITALIA"

Alla presenza del Presidente della Repubblica Giorgio Napolitano è stata inaugurata il 30 gennaio 2014 la mostra "1924-2014. La Rai racconta l'Italia", ospitata nel Complesso del Vittoriano. La mostra, che celebrava la RAI attraverso i sessanta anni della sua televisione e i novanta anni della sua radio, è stata aperta al pubblico dal 31 gennaio al 30 marzo, per poi trasferirsi presso la Triennale di Milano dal 29 aprile al 15 giugno.

A chiusura di un percorso espositivo nel quale i sessant'anni della Televisione erano articolati in otto sezioni tematiche (Informazione, Spettacolo, Cultura, Scienza, Politica, Società, Economia e Sport) ciascuna curata da un testimonial d'eccezione (tra gli altri, Sergio Zavoli, Emilio Ravel, Andrea Camilleri, Piero Angela) e a una sezione dedicata ai novant'anni della radio, a cura di Marcello Sorgi, era presente la sezione tematica "Futuro" allestita dal CRIT nella quale si raccontava il futuro della tecnologia di casa RAI con dimostrazioni di televisione Ultra HD (4K) e 3D senza occhiali.



## SANREMO 2014 IN 5.1

Il **CRIT** è stato incaricato di seguire l'intero *Festival della Canzone di Sanremo 2014* mettendo in campo alcune delle tecnologie innovative sviluppate negli ultimi anni dai propri ricercatori: integrando, per la ripresa audio, il sistema brevettato con l'Università di Parma, *3D Virtual Microphone System*, nella struttura microfonica di Rai1, allestendo la trasmissione in *Streaming Internet Video* e confezionando l'audio in formato *Surround 5.1*, il **CRIT** ha contribuito in modo rilevante all'arricchimento dell'offerta RAI durante l'evento sanremese.

Anche quest'anno la RAI ha trasmesso il Festival con audio in modalità *Surround 5.1* sul canale digitale terrestre 501 HD. Inoltre, a cura del **CRIT**, in collaborazione con la Direzione Rai Uno, la Direzione Produzione TV, RAINet S.p.A. e la Direzione Radio, la trasmissione dell'intero evento con audio di alta qualità è stata effettuata, in via sperimentale, anche su Internet: il segnale video del programma è stato trasmesso in rete, in tempo reale, associato al relativo audio sempre in formato *Surround 5.1*. A fini dimostrativi, al Palaflori, edificio in prossimità del Teatro Ariston, è stata predisposta una postazione *Home Theatre* per la ricezione di tale trasmissione allo scopo sia di testare la trasmissione in diretta sia di riproporla, il giorno successivo, per ulteriori verifiche e test. Il risultato della sperimentazione è stato molto soddisfacente: il video osservato è stato di buona qualità e senza interruzioni, l'audio nel formato *Surround 5.1* si è dimostrato molto gradevole e di qualità molto elevata. Per contro, si

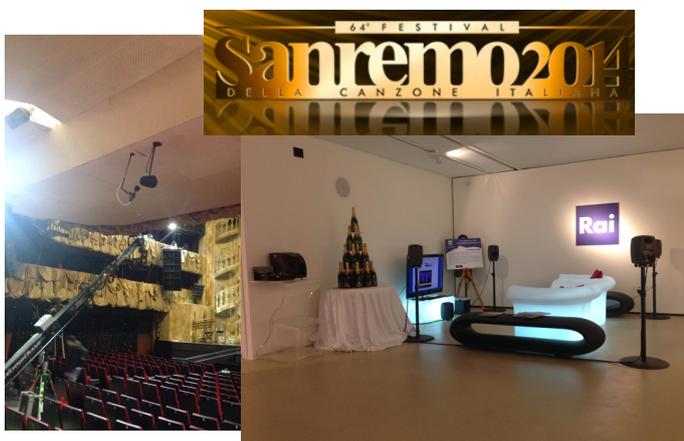
sono evidenziati fenomeni di jitter relativi al ritardo di ricezione legati alle caratteristiche intrinseche del canale Internet.

## PRESENTAZIONE DELLA GUIDA CEI "RADIO E TELEVISIONE DIGITALE: INTERATTIVITÀ, TV AD ALTA DEFINIZIONE E 3D"

Il giorno 20 marzo 2014, presso il **CRIT**, si è svolta la presentazione della Guida "Radio e Televisione Digitale: Interattività, TV ad Alta Definizione e 3D", pubblicata dal **CEI** (*Comitato Elettrotecnico Italiano*).

La Guida, prodotta dal Comitato Tecnico CEI CT100 presieduto da **RAI Strategie Tecnologiche**, si prefigge l'obiettivo di aumentare la conoscenza, tra i cittadini e le imprese, delle tecnologie riferite alla Radio e alla Televisione digitale e alla Multimedialità in genere. In questo contesto, è utile ricordare il ruolo di Rai nel perseguire la sua vocazione di Servizio Pubblico, sia per quanto riguarda l'impegno nell'innovazione delle tecnologie legate ai servizi, sia per l'impegno rivolto alla formazione e all'informazione riguardo tali argomenti. Alla stesura del documento si è arrivati anche grazie alla collaborazione fra le Associazioni di Categoria: Confindustria, CNA (Confederazione Nazionale dell'Artigianato e della Piccola e Media Impresa), Confartigianato e ANACI (Associazione Nazionale Amministratori Condominiali e Immobiliari). La prefazione è a cura di Luigi Nicolais, Presidente del CNR.

La Guida è stata presentata alle Istituzioni, alle Associazioni Industriali, agli Operatori del settore e alla stampa.



## UN GIOCO PER RAI GULP

Su iniziativa del Dott. Massimo Liofredi, direttore della struttura *Rai Ragazzi*, il CRIT è stato coinvolto nella realizzazione di un gioco dedicato alla trasmissione *Gulp Girl* in onda sul canale del digitale terrestre *Rai Gulp* la cui mission è quella di coinvolgere e fidelizzare il pubblico degli adolescenti. E' nato così un prodotto realizzato interamente in Adobe Flash corredato dalla grafica televisiva e sviluppato, nella sua parte di programmazione e fruizione via web, internamente dal CRIT.

La trasmissione *Gulp Girl* è per le adolescenti l'appuntamento quotidiano dedicato allo street style, al make up, al look e all'hair stylist e, oltre ad insegnare come riciclare i vestiti trovati nel baule della nonna a prezzi economy, si offre come modello televisivo per un look da indossare e cambiare durante la giornata: scuola, tempo libero, discoteca, uscite con le amiche, sport.

In ogni puntata, interviene una protagonista del mondo della musica, della moda, del cinema o della tv, che svela al pubblico i *punti look* del suo stile, offrendo la possibilità di imitarli a casa utilizzando prodotti naturali e oggetti vintage di famiglia. Il gioco realizzato non poteva quindi che ricalcare gli argomenti proposti alla TV e, infatti, le adolescenti possono giocare a creare i propri modelli originali e stamparli oppure possono provare a ricreare il look del loro personaggio preferito tra i quasi novanta proposti.

Il gioco è stato presentato ufficialmente dal Direttore Liofredi nel corso di "Cartoons on the Bay 2014", il festival dell'animazione organizzato da Rai a Venezia e da fine Aprile 2014 è disponibile sul sito di Rai Gulp.



## SALONE INTERNAZIONALE DEL LIBRO 2014

Anche nell'edizione 2014 del *Salone Internazionale del Libro di Torino* il CRIT ha portato due dimostrazioni di tecnologie direttamente utilizzabili, e, di fatto, utilizzate, per realizzare prodotti culturali. Lo stand del CRIT, che occupava una parte del ben più ampio settore espositivo dedicato alla Rai, ospitava, infatti, un monitor 3D su cui si veniva visualizzato il film teatrale *La signorina Giulia* ed alcuni sistemi di array microfonici.

Lo spettacolo *La signorina Giulia* di Strindberg è stato portato in teatro dalla compagnia Teatro di Dioniso nell'inverno 2012 e, nell'estate dello stesso anno, il regista Felice Cappa ne ha curato l'adattamento in film televisivo per RAI 5. Le riprese sono state effettuate nel castello di Racconigi nel formato HDTV stereoscopico da cui si è ricavato il prodotto (in definizione standard) trasmesso il 15 marzo 2014 sulla rete di RAI 5. Dal punto di vista realizzativo è da notare che per girare gli 80 minuti di sceneggiatura si sono impiegati solo quattro giorni e mezzo e che il sistema multicamera adottato ha permesso la re-

gistrazione di un'elevata quantità di *girato* utilizzato poi in fase di montaggio; quest'ultima fase, inoltre, si è svolta nei normali tempi di montaggio previsti per questo tipo di lavorazioni, a dimostrare che la produzione in 3D richiede uno sforzo produttivo paragonabile a quello delle normali produzioni attuali.

Gli *array microfonici* esposti, disponibili per le dimostrazioni di funzionamento, sono apparati composti da un elevato numero di capsule microfoniche disposte su superfici di forma differente. Nello stand erano visibili un *array sferico*, uno *cilindrico* e uno *piano*. Combinando opportunamente i segnali provenienti dalle diverse capsule si possono realizzare fino a sette microfoni *virtuali* che possono essere orientati a volontà – nei limiti imposti dalla geometria del supporto – e di cui si possono variare le caratteristiche della figura polare. Tali configurazioni possono essere variate in tempo reale durante le riprese, per esempio per seguire una sorgente mobile, oppure in postproduzione. In ambedue i casi tali apparati offrono ampie capacità di adattamento alla scena sonora ripresa minimizzando le dimensioni dell'impianto di ripresa fonica.

