

Autore: Federica Guerrini - Febbraio 2000

Nuovi orizzonti del corpo virtuale tra cinema e newsmaking



E' di qualche settimana fa la notizia della nascita di una nuova creatura virtuale, la quale risponde la nome di **Ananova** e che di mestiere fa la *anchor woman*. Infatti l'agenzia di stampa britannica *Press Association* avra' presto un nuovo volto creato dalla computer grafica, un incrocio fra Posh Spice e Lara Croft, con memoria illimitata e forte personalita'. Ananova dovrebbe arrivare in rete in aprile sul sito di *PA New Media* e inizialmente affrontera' solo le notizie britanniche essendo in grado di leggere le news cambiando

espressione del volto, ma in futuro non sono escluse versioni internazionali. La *cyberspeaker* riceverà le notizie in linguaggio *XML*, un modo per categorizzare le informazioni, e dovrebbe quindi essere in grado di annunciare un disastro aereo, per esempio, con voce e tono appropriati. I creatori di Ananova stanno lavorando con esperti di intelligenza artificiale per renderla piu' credibile e intuitiva.

Ananova è un personaggio completamente generato dal computer ed è stata costruita pensando alle caratteristiche ideali della perfetta presentatrice. Ovvero una donna di 28 anni, single, amante degli Oasis e dei Simpson, spigliata e alta circa un metro e settanta. Sarà quest'animazione in 3D a leggere le ultime notizie di attualità con "voce gradevole e in maniera quietamente intelligente".

La meta del progetto Ananova è quanto meno ambiziosa: "trasformare la distribuzione delle notizie," come afferma il direttore dell'azienda high-tech PA New Media. "Si tratta del prodotto più eccitante realizzato finora e destinato ad avere implicazioni di ampia portata per l'intero settore dell'informazione." Ananova apparirà in una finestra split-screen sul monitor del computer, all'interno dell'apposito sito Web che sarà lanciato per Pasqua; in futuro il servizio sarà raggiungibile anche tramite network di telefonia mobile e altri apparecchi digitali.

Dall'avvento del virtuale anche a livello del **newsmaking**, si può agilmente passare all'influenza pervasiva che le tecnologie virtuali hanno sul modo di fare **cinema** oggi. Ciò è in particolare dimostrato dalla retrospettiva che il cinquantesimo Festival del cinema di Berlino (dal 9 al 20 Febbraio 2000) dedica alla storia degli esseri artificiali. "**Esseri artificiali, macchine maniache, corpi controllati**", questo il titolo, propone infatti ben 60 produzioni, dal 1905 a oggi.

"Uomini ed esseri artificiali, bambole o automi sono temi ricorrenti nella storia della cultura" dice il direttore esecutivo della Berlinale Moritz de Hadeln. "Uomini artificiali sono apparsi nei film sin dagli albori della storia di questo medium di massa. Il mito della rinascita che cerca di emulare l'atto divino della creazione ha catturato l'immaginazione degli sceneggiatori." Il romanticismo dei mostri e la malinconia dell'artificiale viene esaminata sia nei rari film muti (*La bambola vivente* di L. Maggi) che nelle produzioni recenti (i vari *Frankenstein* e *Blade Runner*). Dal *Golem* a *Terminator*, un unico filo invisibile lega questi mondi altrimenti lontani ove avvengono incontri del terzo tipo tra intelligenza artificiale e ingegneria genetica.