

Hype

di Anna D'Ambrosio

L'economia nell'attesa «L'attesa del piacere è essa stessa piacere» diceva il filosofo Lessing e, più recentemente, una nota pubblicità. Lo sanno bene i videogiocatori, che a partire dai primi criptici annunci di un gioco particolarmente atteso sono vittime di una serie di reazioni chimico/fisiche, probabilmente localizzate nel cervello ma ancora non ben studiate, che rientrano sotto il nome di *hype*.

L'hype, – da *hyperbole*, iperbole – è come una bestia parassitaria che ha una fame insaziabile di immagini, dichiarazioni, anteprime, *rumor*, trailer e date d'uscita: ognuno di questi elementi (promotori dell'impossibile) non fa che accrescere l'hype stesso ed il suo controllo sulla personalità del gamer, il quale letteralmente si gonfierebbe ed esploderebbe come un palloncino se non arrivasse il fatidico *day one* a portare il gioco.

Il quale, nella più classica interpretazione de *Il sabato del villaggio* leopardiano, spesso porta una soddisfazione non commisurata all'hype stesso, che si traduce in critiche pedanti al titolo stesso e nella ricerca di un nuovo oggetto del desiderio. Alcuni studi hanno dimostrato che l'attesa di questa data fatidica determina nella mente del videogiatore un vero e proprio sistema di riferimento temporale alternativo a quello ufficiale: il tempo è misurato non in ore e minuti, ma in distanza relativa dal *day one*. Partiamo da una considerazione scontata: il videogiatore di oggi è una persona estremamente esigente. Non si sa esattamente cosa un giocatore cerchi di volta in volta in una nuova uscita; l'oggetto del desiderio cambia spesso, ma qualsiasi cosa sia la pretende, punto.

Ad ogni nuova generazione l'occhio critico del giocatore punta su caratteristiche forse prima trascurabili, ora assolutamente necessarie. Si parte magari da una **trama intrigante**, passando per un maggiore **livello grafico** e terminando, in tempi più recenti, alla **fluidità** e alla stabilità, soprattutto in termini di **risoluzione** e **framerate**. Anche la minima variazione o delusione delle aspettative comporta una campagna mediatica diffamatoria nei confronti delle software house responsabili ed un'inevitabile influenza sulle valutazioni del gioco stesso. Ciò che di più ha portato il videogiatore contemporaneo ad assumere livelli critici tanto granitici, tuttavia, ha un nome: **hype**.

Attesa. Un'Attesa che si protrae ed Eccitazione..... **Hype**.

Ma, come sempre, grandi aspettative generano grandi delusione che si rivelano in un appuntamento mancante.

LA VISIONE MULTIDISCIPLINARE

Marco Mendeni

artista il cui **linguaggio multidisciplinare**, esito di un approccio ibrido, libero ed estremamente personale, genera una visione in continua evoluzione. Attingendo da ambiti differenti – dalla scienza alla musica, dall'archeologia ai *new media* – Mendeni infatti, nelle sue opere predispone sempre lo spettatore a **riformulare i codici narrativi e conoscitivi abituali** che, tra finzione e ricordo, fantasia e memoria, evocano quelle suggestioni che, tramite i suoi vari interventi, dalle video-installazioni alle *performance*, dalla fotografia al disegno, alla pittura, riportano l'uomo ad interessarsi di un *mondo invisibile*.

