

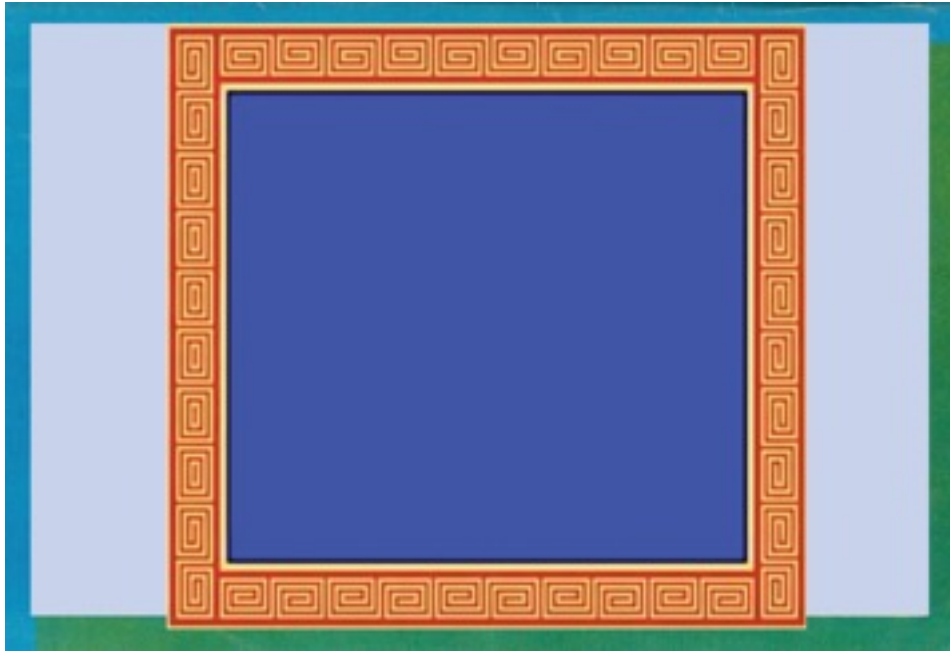


Nº 009

Francesco Cavaliere

"CAPOGIRI DEGLI DEI"

*-'Half God, Half Player - Electronic Gods Icons
-by Francesco Cavaliere'-*



Title: “CAPOGIRI DEGLI DEI”
Recorded by: Francesco Cavaliere
Length: 10min22sec
Produce year: 2015
Exhibition date: 06th Nov ~ 1st Dec 2015 (JST)

From the moment that you insert the token and the gaming session starts up, the player suddenly has multiple lives. During these games, you can win additional “life” elements, which accumulate as little icons around the edges of the screen.

This function creates a positive reinforcement in the player; they have the possibility to fail many times without the game finishing. Professor Pier Luigi Cappucci, in a paragraph of his book "Il corpo tecnologico" describes to us this phenomenon: Man has always created “virtual” constructs, learning to distance himself from the physical and direct experience of the phenomenal world.(..) mediating and substituting this relationship through the use of models and artifacts.

An important attestation of this desire are the myths and legends of the oral tradition, a version

of which we can also see reinterpreted in shadow puppet or marionette shows. The different animation techniques, the use of batons, wire tricks, gloves and other ways of deceiving the

トークンを挿入したその時(瞬間)からゲームセッションは始まり、プレイヤーは一気にいくつもの「ライフ」を持つ。これらのゲームの中では、「ライフ」要素を勝ち増やす事もでき、それらはスクリーンの端に小さなアイコンとして蓄積される。プレイヤーはゲームが終わるまでに何度も失敗することができることから、この機能は陽性強化としてプレイヤーに働く。Pier Luigi Cappucci教授は自身の本、"Il corpo tecnologico"にて次のような現象を説明する:人は常に「バーチャル」構図を創造し

てきており、物理的且つ直接的な現象界の体験(経験)から距離を置く事を学ぶ。(...)モデル(模型)や物(作り物、芸術品、人工物)を使う事によりその関係を調節し、置換えているのだ。

この要求の重要な証明となるのは神話や伝説における口承、または影絵やマリオネットといった形での再解釈などにある。様々なアニメーション(命を吹き込むという意味で)技術、バトンの使用、ワイアトリック、手袋や目の錯覚を引き起こす様々な方法、それらは現在の進歩したと言えるであろう「バーチャル」なデジタルイメージを操作する技術と遠くではあるが同じラインをたどっているのである。

ナイジェリアの宗教的習慣とし扱われる儀式的スペクタクル Gledé人形劇を例にとろう。人形師(操り人形師)はパペットマスクを身に付ける。それは彼らのダンス(動き)と操り糸

を通してシンクシ(動きが調和され)唯一動きを持つオブジェクトとな

eye, trace a line, though long, towards the current, more or less advanced, techniques for controlling "virtual" digital images.

Let's take the example of the Nigerian Gledé puppet theater, a ceremonial theatre which serves as a religious rite. The puppeteer wears a puppet mask, a single object which moves unison with their dance by means of the puppet strings. It is a kind of hybrid between a puppeteer and a puppet, a divine being who deploys magic and illusionism.

At the end of the 70s and throughout the 80s in Japan, a series of OVA, or original video animation, were created, in which the human characters, usually teenagers, had internal control over giant robots, as if they were mechanical sensory extensions of their own bodies.

Take the example of the Gundam Mobile Suit 1979-80 or The Symbiotic Organic device of Guyver,

1985, a technology which amplifies the human potential of the people that it hosts.

In 2006 some advanced arcade game were created as simulation for a single player of the Gundam universe. These new game capsules, with a panoramic optical display, have relaunched the arcade system which has been all the rage for a while, in Japan and elsewhere. Divinity, mythological figures, ties with tradition and historical events, have often been the starting point for the creation of scenes and characters for games and video games, often fused together in a bizarre and entertaining manner.

In a game called Dragon Unit, in which we find ourselves facing a monster which resembles the Chimera of classical Greek mythology; a creature composed of a variety of animal species.

If we take a closer look we understand, however, that it is actually a Fenghuang, a mythological bird of East Asia. In this case, with the body of a serpent, the tail of a fish, the wings of a dove, and the legs and head of a golden pheasant.

In many scenes from Chukka Taisen and Super Monkey Daibuken we find motifs from ancient Chinese fairy tales. These include the Monkey Kings who ride clouds into battle against the pig-headed devils, a Buddha with mirrored sunglasses, Sphinxes that spit fire and other important figures of Chinese Buddhism like Xuanzang.

る。それは人形師と人形とのハイブリッド、マジック(魔術)と幻想を展開させる神々しい者となるのだ。

70年代末から80年代にかけて日本ではOVA、オリジナルビデオアニメーションというものが続々と造られた。その中には人間のキャラクター、主にティーンエイジャーが彼らの体の機械的な感覚の延長かのように大きなロボットの内部を操作する。1979から80年の機動戦士ガンダムでのモビルスーツ、1985年、強殖装甲ガイバーでの共生有機デバイスなどといった、ある人物に宿る人間のポテンシャルを拡大させる科学技術などが例としてある。

2006年にはシングルプレイヤー向けにガンダム世界のシミュレーションとして先進的なアーケードゲームがいくつか造られた。これらの新しいゲームカプセルにはパノラミック・オプティカル・ディスプレイを搭載され、アーケードシステムを再起動させ、しばらくの間、日本国内外で大きな反響をよんだ。

神、神話の登場人物、歴史的または伝統的な行事との繋がりはゲームやビデオゲームにおけるシーンやキャラクター構成の元となることが多く、異様だったりおもしろい形で融合されている。

「ドラゴンユニット」というゲームではギリシャ神話のキマイラと似た怪物と対面する。それは様々な動物種で成り立った生き物だ。だが、良く見るとそれは東アジアの神話の中の鳥、鳳凰であることが分かる。この場合、蛇の胴体を持ち、魚の尾、ハトの羽、錦鶏の足と頭である。

「中華大仙」や「スーパーモンキー大冒険」の多くのシーンで昔の中国のおとぎ話のモチーフが見られる。例えば雲に乗り、豚の頭を持つ悪魔と戦う孫悟空、反射サングラスをかけるお釈迦様、火を吐き出すスフィンクス、また中国の仏教で重要な人物、三蔵法師などが登場する。

「ワンダーボーイ」もまた擬人化の、または神話の登場人物を多く使ったゲームであり、ゾウやライオンの頭が悪魔のような者の胴体の上に浮かび、一つ目の巨人などが登場する。恐らくギリシャの伝説などにインスパイアされたのであろう。ゲームの主人公はケーブボーイであり、プレイヤーの道をふさぐ様々な素敵なオブジェを生み出す魔法をうまく操る。

思索的戦略ゲーム「オリガモ」は時のオーブを扱うものであり、5つの異なる哲学や信仰(日本、中国、エジプト、インド、ヨーロッパ)を元としたキャラクターに満ちた迷路から抜け出さなくてはならず、それぞれの迷路の部屋ではパズルを解かなくてはならない。そして7つの種類のタイルで様々なフィギュアを完成させる。

気をつけて!時間があまりない。早くしなければ、炎の目、蛇の髪を持つ女、メデューサが私たちが石にしてしまう。一番上のプレイヤーから始めるのを勧めます。無事であることを祈る!それか「極上パロディウス」で会おう!

Wonder Boy is another game full of anthropomorphic or mythological figures, elephant and lionheads float over demonic human bodies, cyclopic giants, probably inspired by Greek oral tales.

The protagonist of the game is a cave-boy, adept at using magic tricks to produce a series of fantastic objects which block the path of the player.

The meditative strategic game Origamo instead, dills with an Orb of Time, you have to exit a maze filled with characters of five different philosophies and beliefs (Japanese, Chinese, Egyptian, Indian, European), in each room of the maze you must solve a puzzle. Seven types of tiles are moved to you to fill the entire figure of different sorts.

Watch out! Time is running, before Medusa turns us into stone, the woman with the eyes of fire and snakes for hair, I recommend that you start the track from the player at the top, I hope you will be saved! or inside of Gokujou Parodius !

Francesco Cavaliere

FRANCESCO CAVALIERE is an artist, writer and music producer born in Piombino, Italy 1980, he lives and works in Berlin, Germany. Cavaliere's audio plays and sound pieces aim at affecting our inner state and suggest imaginative journeys through the ephemeral presence of chunks of tunes generated from raw materials, micro and macro particles of sound and languages. Francesco has developed a veritable dictionary to catalogue the strange beings that inhabit his universe, undefined by reference points: hybrids of objects, minerals, animals, plants, planets, trails, cosmic objects and physical and perceptual phenomena. His music work is published by Hundebiss Records with which he launched a series of audio stories and mixes like Gancio Cielo and Musica Virtuale TM.

フランチェスコ・カヴァリエは1980年イタリア、ピオンビーノ生まれのアーティスト、作家であり音楽プロデューサー。現在ドイツ・ベルリンに活動。カヴァリエのオーディオプレーと音響作品は、生の刻まれた素材や、マイクロとマクロの粒子の音と言語のはかない存在を通し、私たちの心象への作用と想像の旅を提案します。カヴァリエは彼の世界に住む奇妙な存在、定義されていない基準点を目録するために真の辞書を展開させました：物体の混合、ミネラル、動物、植物、天体、流星の尾、宇宙の物体と身体、知覚の現象。カヴァリエの音楽作品はGancio Cielo and Musica Virtuale TM などのオーディオストーリーミックスのシリーズなどを公表した Hundbliss Recordによって発表されました。