

Disiel-punk optimiste

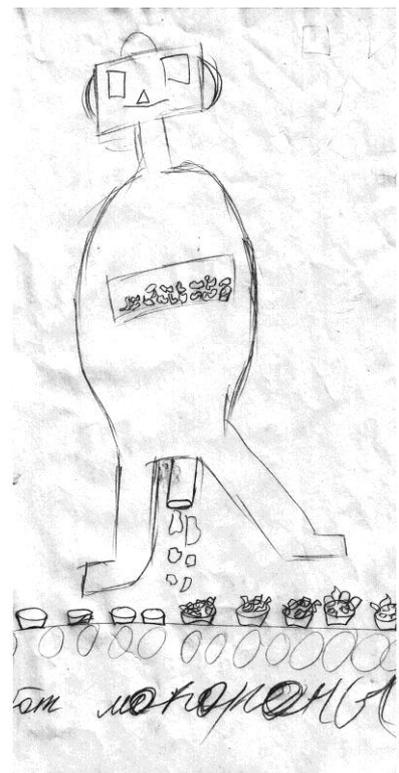


L'homme en casque avec le ballon d'oxygène, assis a table et s'occupant de ses affaires mine de rien

L'idéologie de ce programme se trouve dans le domaine des idées utopique de la transformation du monde par la science et la technologie.

Pour nous le concept de l'utopie comprend l'histoire des idées et l'expérience des projets, élaboré durant toute l'histoire de l'humanité. l'histoire de l'utopie est base sur la philosophie, sociologie, design, invention, la science et technologie, création artistique. Un expérience aussi diverse et longue a forme des visions différentes du future et des stratégies diverses de le construire.

Les concepts contemporains du monde sont lie aux appareils changeant notre vie. C'est pourquoi l'idee principale de notre jeux disiel-punk est une telle: mieux vaut faire des robots que devenir des robots.

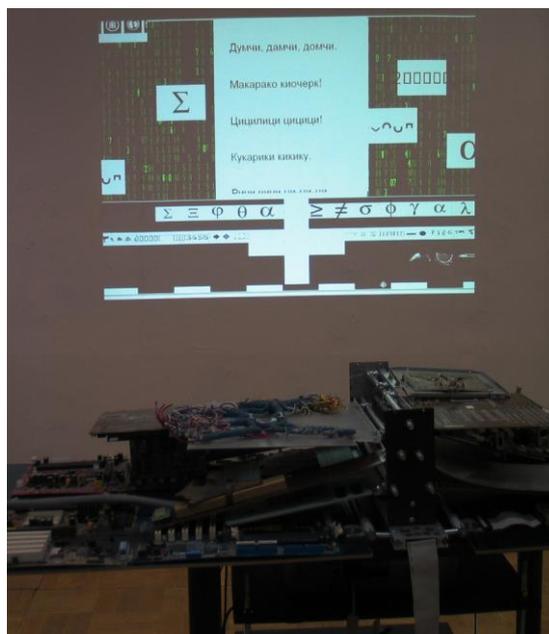


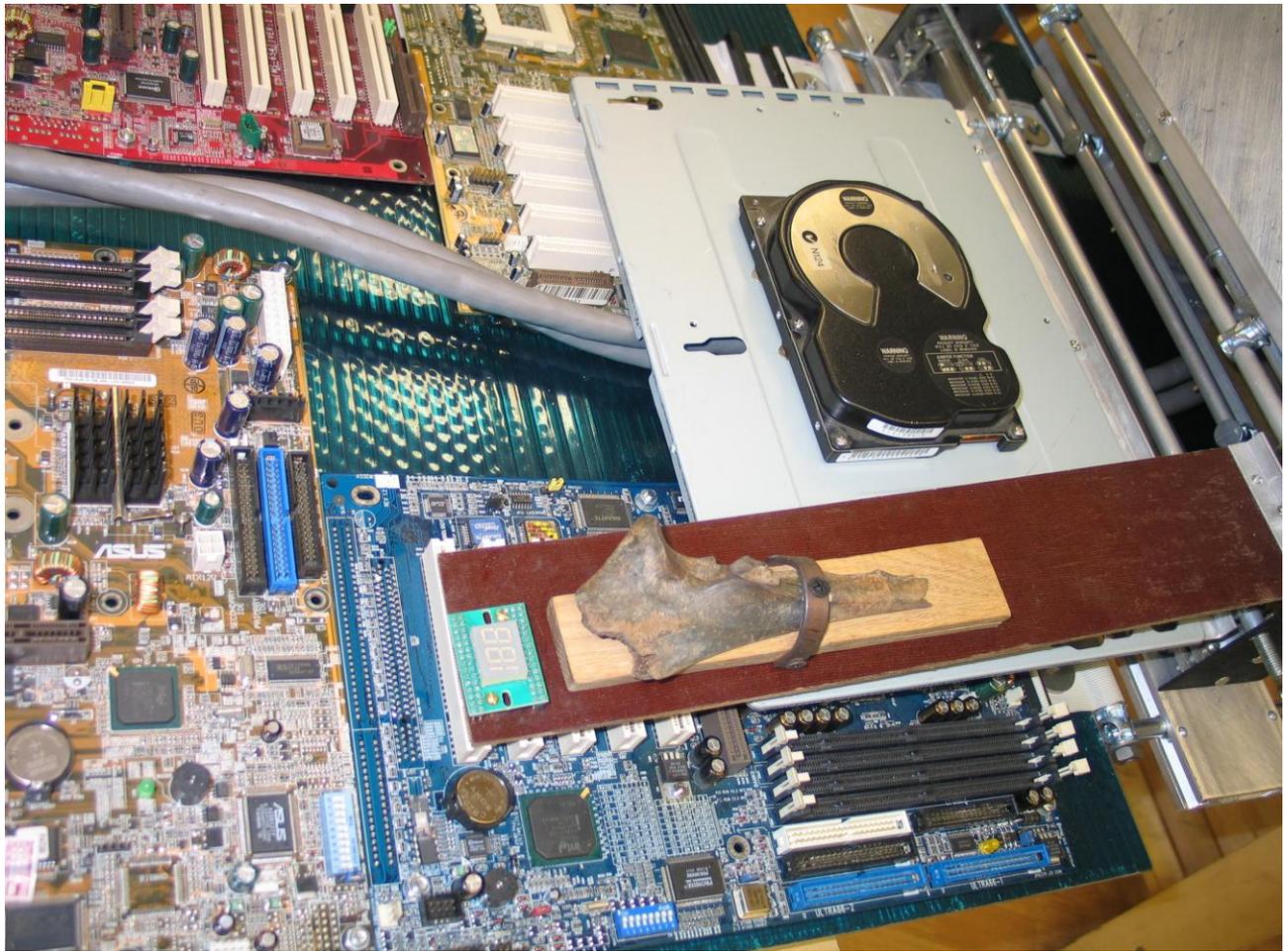
[+] ou le livre en commémoration du manifeste des futuristes.

Installation media.

Auteur – Nicolay Selivanov. 2006.

Le livre en commémoration du manifeste des futuristes est consacré au poète russe Velimir Chlebnikov, qui a prophétisé le futur numérique du monde. L'installation comprend le livre d'artiste, fait de disque dur, des ossements des animaux, des câbles; un composant sonore (la voie digitale prononce des poèmes de Chlebnikov).





```

02 11 77 75 77 10 1
8 10 0 1 45 17 6 6 6 3 0
14 8 5 0 20 5 84 3 7 2 7
28 27 3 7 3 8 5 50 6 5 6 4 2
2 7 24 8 51 14 4 04 7 8 0 3 5
0 6 3 2 2 85 4 21 0 7 5 8 2
3 12 4 32 0 2 55 5 1 6 8 3
26 83 8 83 2 56 3 2 07 2 8
7 1 0 65 2 2 6 57 6 3 45 2 8
2 6 37 2 6 20 0 1 0 6 5 0 6
6 14 7 1 0 70 5 18 333 1 2
6 5 1 34 5 2 28 8 2 37 6 2 6
7 40 2 2 3 7 61 2 03 431 6 8 7
6 37 5 0 36 1 51 8 25 607 4 6 3
8 12 4 8 21 1 6 8 1 8 6 5 2 6 4
6 62 7 0 75 8 4 4 3 77 72 2 1 6 8
6 40 3 2 58 4 08 4 3 08 0 7 0 0
8 4 1 5 152 6 1 8 15 3 2 7 1 1
31 42 7 8 7 4 4 35 1 20 7 2 0 3

```

Ноум.

Нуум.

Выум.

— Бом!

Бом!

Бом, бом!

Гоум.

Оум.

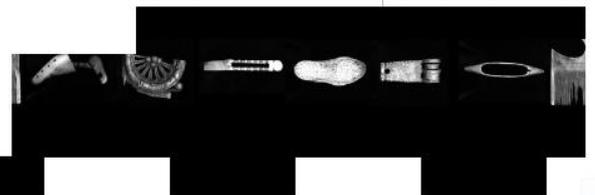
```

81 0 2 7 8 5 3 71 02 11 7
4 1 6 02 3 1 32 8 1 0 0
07 0 4 0 6 2 6 14 8 5
0 42 1 7 4 3 36 28 27 3 7
87 6 1 2 8 3 1 8 2 7 24 8
5755 4 7 4 6 7 6 0 6 3 2
1 5 8 3 7 7 5 54 3 12 4
8 6 7 11 26 83 8
0 2500 6 7 3 7 1 0 65 2
1 3 62 33 8 6 7 2 6 37 2
0 4 4 73 6 4 5 1 6 14 7 1 0
6 6 08 6 0 0 36 5 1 34 5
6 8 5 10 5 87 57 40 2 2 3
8 5 53 3 1 14 15 37 5 0 36
2 86 5 0 5 77 84 12 4 8 21
7 2 10 5 2 77 13 62 7 0 758
4 5 7 82 8 4 3 04 16 40 3 2 58
3 4 3 46 1 3 188 08 4 1 5 152
3 3 34 4 5 0 3 631 42 7 8 7 4

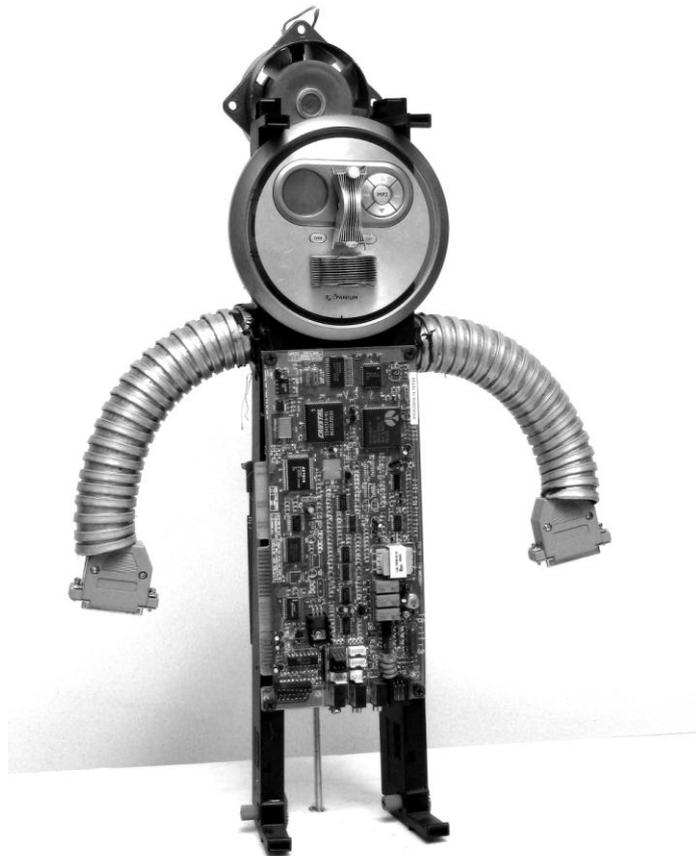
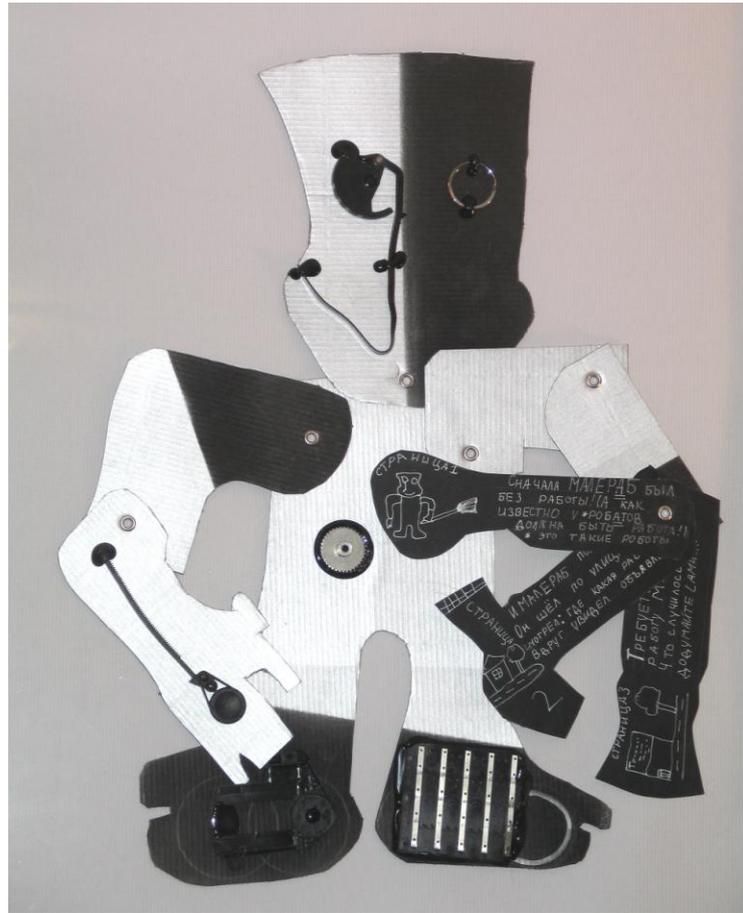
```

— ≥ ≠ σ φ γ α λ

β η χ Σ Ε φ €



robots

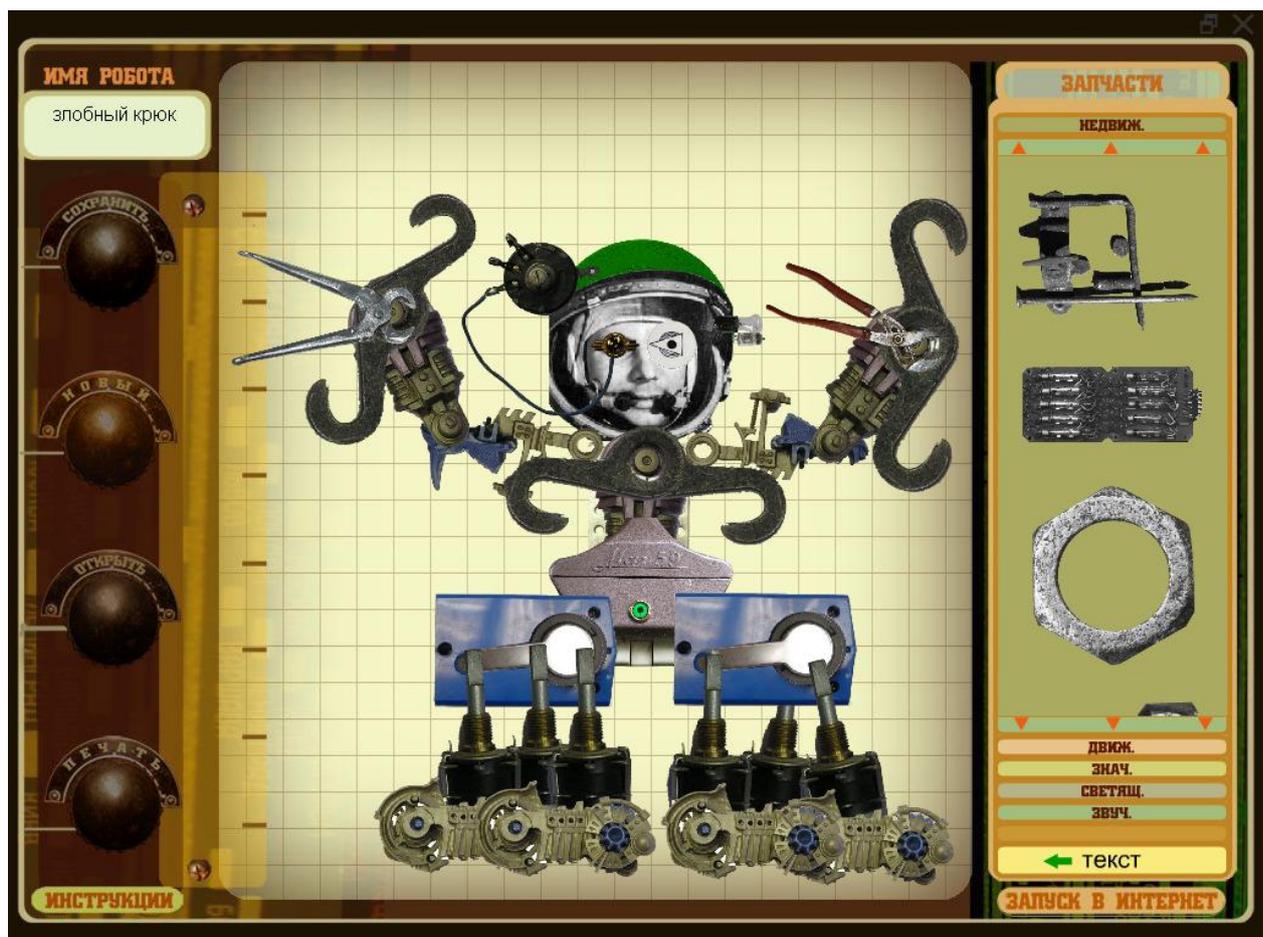


Jeux de construction virtuels des robots.

Auteurs – Feodor Mickailov (soft), Alexandra Selivanova (design). 2007.

Jeux de construction virtuels qui permet de créer en ordinateur un robot des éléments sonores, mouvants, statiques, illumine. L'image de robot peut être imprimée. Chaque robot créé par ce jeu, peut être envoyé tout de suite en exposition virtuelle mise en ligne. Envoyé à cette exposition, chaque robot reçoit son numéro d'identité.

Esthétique de ce jeu de construction est basée sur le "techno-positivisme" des années 1960s, l'époque de l'évolution technique, l'invention de machines à calcul électroniques et navigation cosmique.

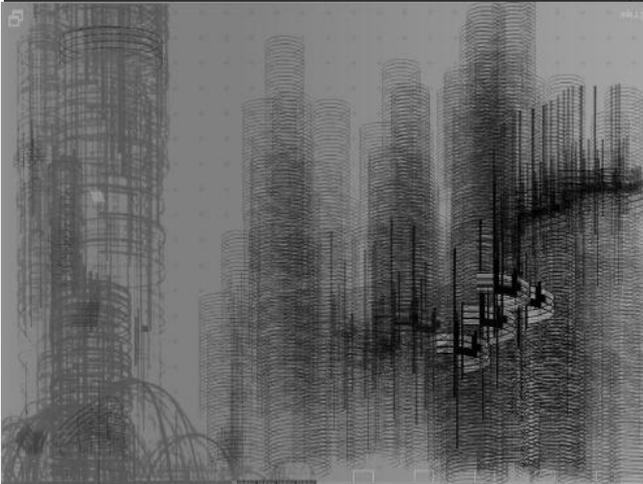
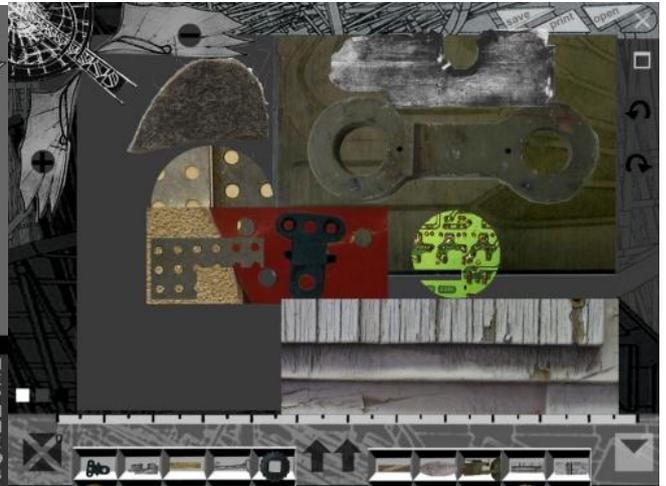
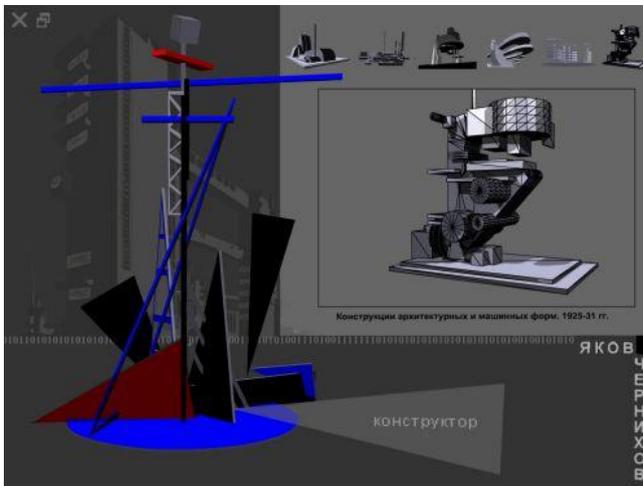
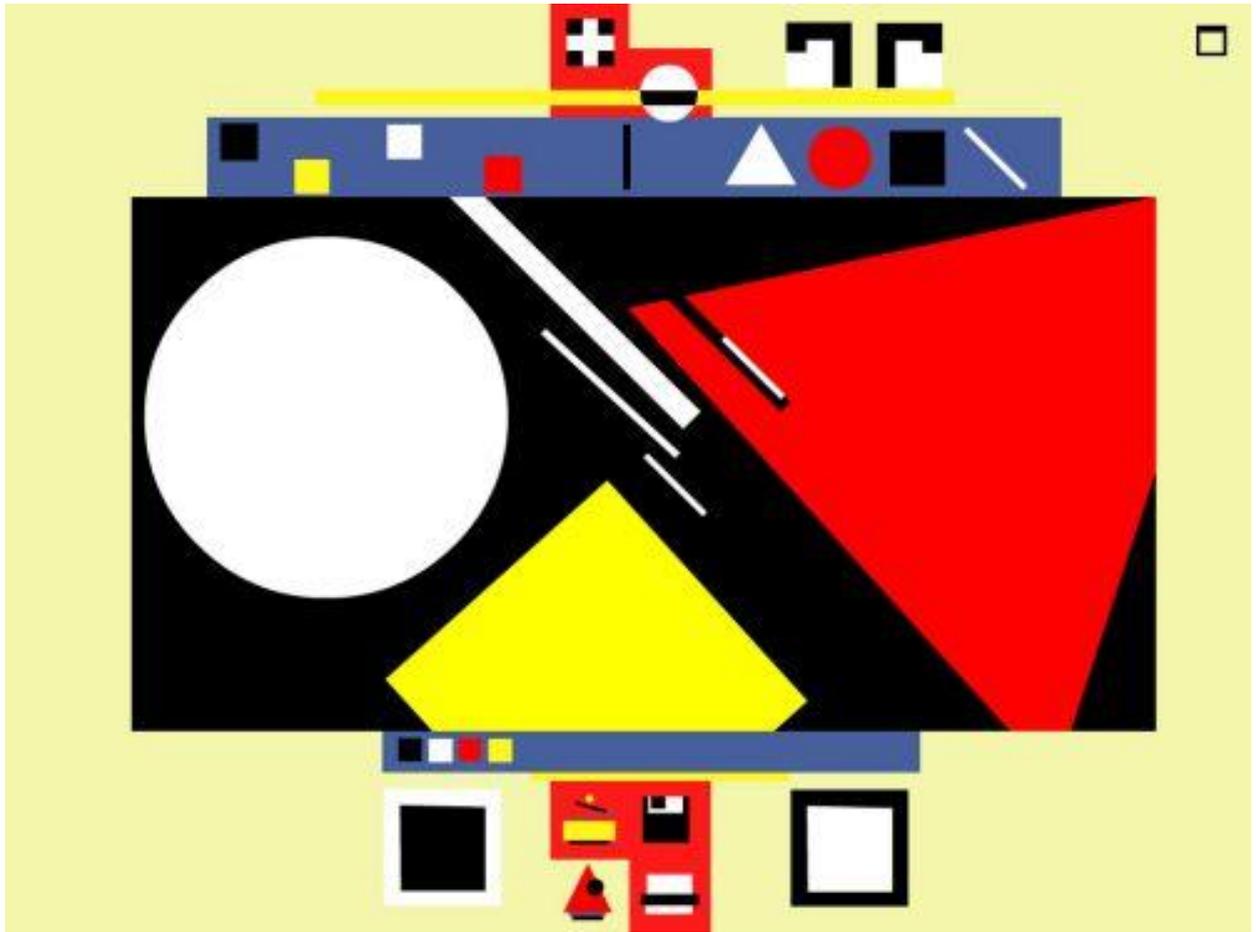


L'avant-garde russe

Des jeux de construction virtuels. 2006 Виртуальные конструкторы. 2006

Auteurs: Feodor Mikhailov (soft), Nikon Filippov, Vasily Mulin, Philippe Vinogradov, Natalia Avdeeva (design)

Des jeux de construction virtuels élaborés sur les inventions esthétiques et conceptuelles des artistes d'avant-garde russe: "Tatlin" (constructivisme), "Chashnik" (supermatisme), "Chernikhov" (biomécanique), «Rodchenko» (collages de photographie).





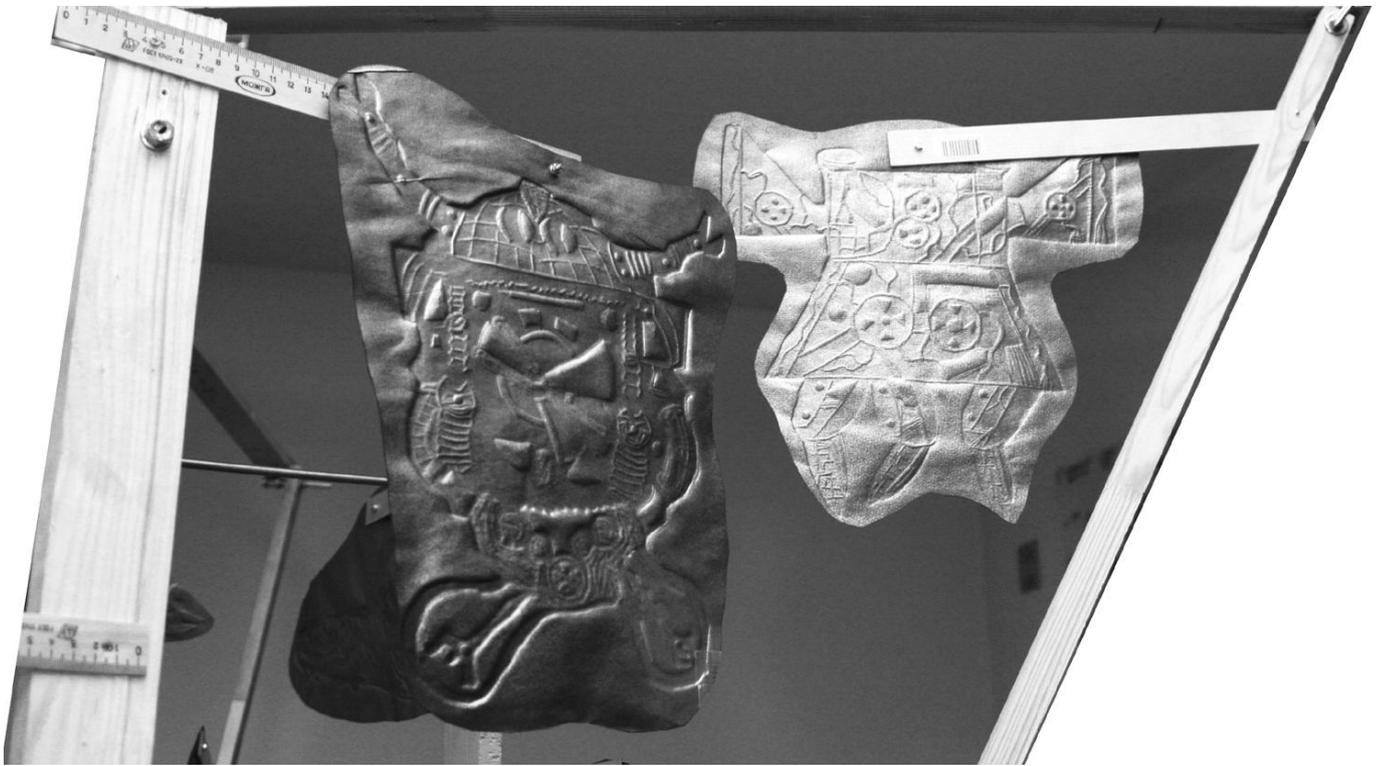
Des inventeurs et des inventions (le siècle du font et du vapeur)

Estampes, animations, comics. 2009

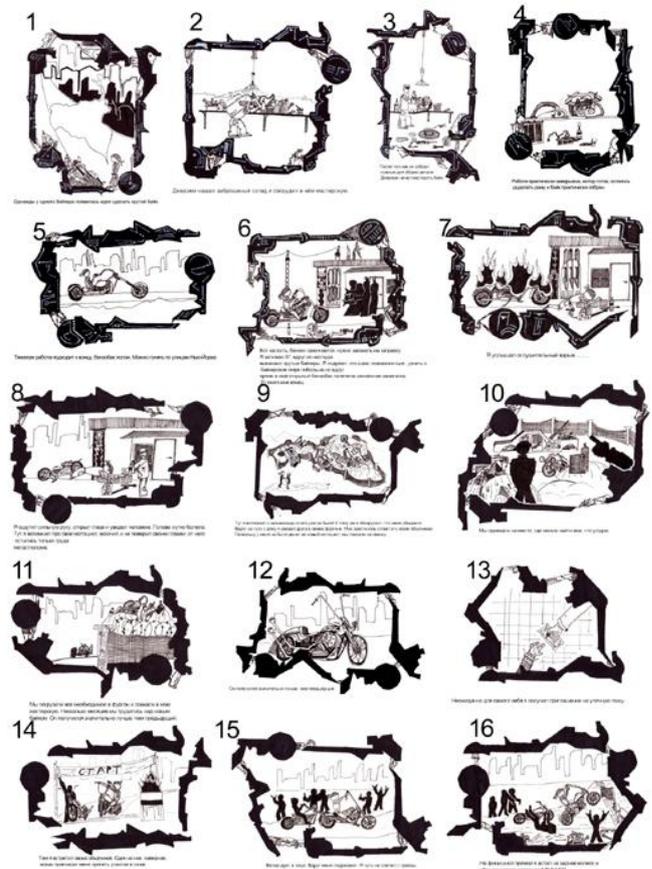
Auteurs des projets – des élèves de l'Atelier de conception artistique (10 – 16 ans)

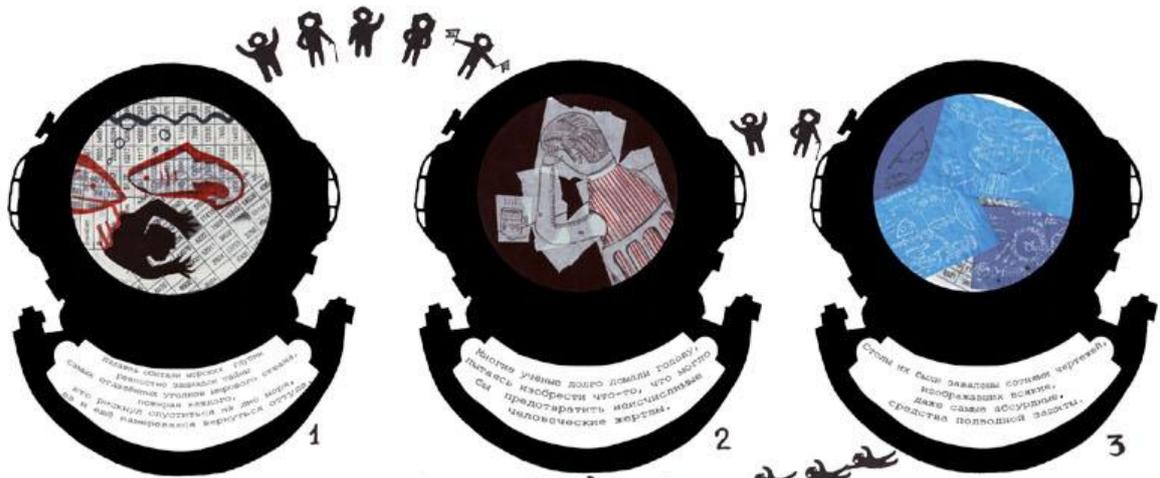
L'âge d'or pour chaque projet en genre de diesel-punk est l'époque de l'industrialisation (fin XVII – début XIXss.) L'époque des machines et bateaux à vapeur, ponts de font et de la foi a la révolution industrielle. Le projet de l'invention a été représenté en forme d'estampe, le principe de fonctionnement de cett'invention a été illustre en flash animation et en comics (25 images comics forment un poster)





Comics





1
 Почему со мной никто не
 разговаривает? Почему
 никто не понимает моего
 языка? Почему я не могу
 говорить? Почему я не могу
 читать? Почему я не могу
 писать? Почему я не могу
 думать? Почему я не могу
 чувствовать? Почему я не могу
 любить? Почему я не могу
 жить?

2
 Почему ученые долго думали, что
 человек способен на большее,
 чем предостерегают многочисленные
 человеческие жертвы.

3
 Почему их были закованы в цепи чертены,
 изображенные всякие,
 даже самые абсурдные,
 средства полудной власти.



4
 Почему я не могу думать? Почему
 я не могу чувствовать? Почему
 я не могу любить? Почему я не
 могу жить? Почему я не могу
 говорить? Почему я не могу
 читать? Почему я не могу
 писать? Почему я не могу
 думать? Почему я не могу
 чувствовать? Почему я не могу
 любить? Почему я не могу
 жить?

5
 Почему я не могу думать? Почему
 я не могу чувствовать? Почему
 я не могу любить? Почему я не
 могу жить? Почему я не могу
 говорить? Почему я не могу
 читать? Почему я не могу
 писать? Почему я не могу
 думать? Почему я не могу
 чувствовать? Почему я не могу
 любить? Почему я не могу
 жить?

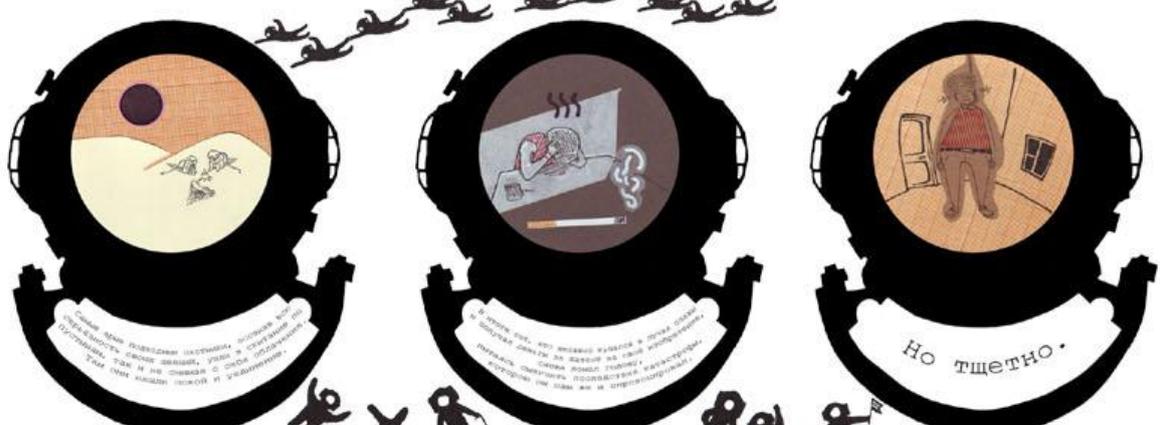
6
 Почему я не могу думать? Почему
 я не могу чувствовать? Почему
 я не могу любить? Почему я не
 могу жить? Почему я не могу
 говорить? Почему я не могу
 читать? Почему я не могу
 писать? Почему я не могу
 думать? Почему я не могу
 чувствовать? Почему я не могу
 любить? Почему я не могу
 жить?



7
 Почему я не могу думать? Почему
 я не могу чувствовать? Почему
 я не могу любить? Почему я не
 могу жить? Почему я не могу
 говорить? Почему я не могу
 читать? Почему я не могу
 писать? Почему я не могу
 думать? Почему я не могу
 чувствовать? Почему я не могу
 любить? Почему я не могу
 жить?

8
 Почему я не могу думать? Почему
 я не могу чувствовать? Почему
 я не могу любить? Почему я не
 могу жить? Почему я не могу
 говорить? Почему я не могу
 читать? Почему я не могу
 писать? Почему я не могу
 думать? Почему я не могу
 чувствовать? Почему я не могу
 любить? Почему я не могу
 жить?

9
 Настало время
 бить тревогу.



10
 Почему я не могу думать? Почему
 я не могу чувствовать? Почему
 я не могу любить? Почему я не
 могу жить? Почему я не могу
 говорить? Почему я не могу
 читать? Почему я не могу
 писать? Почему я не могу
 думать? Почему я не могу
 чувствовать? Почему я не могу
 любить? Почему я не могу
 жить?

11
 Почему я не могу думать? Почему
 я не могу чувствовать? Почему
 я не могу любить? Почему я не
 могу жить? Почему я не могу
 говорить? Почему я не могу
 читать? Почему я не могу
 писать? Почему я не могу
 думать? Почему я не могу
 чувствовать? Почему я не могу
 любить? Почему я не могу
 жить?

12
 Но тщетно.

La tour de Chuhov

Des performances sonores prouits par l'instrument digitale - semifone.2009.

Auteurs: Nicolay Selivanov (concept), Feodor Mikhailov (soft).

Auteurs des projets – des élèves de l'Atelier de conception artistique (14-16 ans)

Le projet est basé sur l'image visuelle et sonore de la radio et la télévision des années 30 -70 du XX ème siècle. La tour de Chukhov, construite en 1922 a Moscou, fonctionnaient avant la construction de la tour d'Ostankino en tant que la tour de radiotélévision.

