

**РАЗРАБОТКА СОЦИАЛЬНО-ОРИЕНТИРОВАННЫХ  
АРТ-ПРОЕКТОВ В СФЕРЕ МЕДИА-ДИЗАЙНА И КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ**

**Зуев Д.Л. (ИТМО),**

**Научный руководитель – кандидата философских наук, Доцент Смолин А.А.  
(ИТМО)**

**Введение.** В рамках проектов "Heart-Engendered Art", "Особенный мир" и "Своевременность" была проведена разработка социально-ориентированных арт-проектов, ориентированных на использование и интеграцию разнообразных технологий в сфере медиа-дизайна. Каждый проект фокусируется на конкретном аспекте технологического искусства и его применения в социальной сфере. В проекте "Heart-Engendered Art" использовались Arduino и TouchDesigner для создания визуальных работ на основе данных ЭКГ. В "Особенном мире" применялись Blender и Cinema 4D для преобразования детских рисунков в цифровое искусство. Проект "Своевременность" использовал инструменты AI, включая MidJourney, Dall-E и Adobe Photoshop, для создания арт-работ, нацеленных на поддержку социальных инициатив. Эти проекты демонстрируют разнообразие подходов к использованию технологий в сфере искусства, а также их потенциал для воздействия на общество

**Основная часть.** "Heart-Engendered Art" был создан с использованием технологии Arduino и программного обеспечения TouchDesigner для визуализации данных электрокардиограмм (ЭКГ). В ходе разработки проекта данные ЭКГ собирались с помощью не медицинского устройства ЭКГ, подключенного к Arduino. Затем эти данные передавались в TouchDesigner, где они преобразовывались в визуальные образы. Процесс создания включал в себя анализ и обработку биологических данных с ЭКГ, их визуальное представление и преобразование в художественные работы. Информация с ЭКГ была переведена в генеративную графику с использованием специализированных программных инструментов. Полученные произведения искусства запечатлели работу человеческого сердца в уникальной визуальной форме.

"Особенный мир": В данном проекте рисунки детей из инклюзивного центра "Йом-Йом" были преобразованы в цифровые произведения, что позволило создать визуально выразительные и эмоционально насыщенные работы для поддержки инклюзии и социального взаимодействия. Для создания проекта "Особенный мир" были использованы программы Blender и Cinema 4D для создания цифровых миров, соответствующих каждому детскому рисунку. В процессе разработки каждый рисунок был трансформирован в трехмерное пространство, где для каждого изображения создавалась уникальная цифровая среда. Эти среды были разработаны таким образом, чтобы дополнять и расширять визуальное представление исходных детских рисунков, преобразуя их в более сложные и детализированные цифровые произведения искусств

"Своевременность": Выставка, посвященная Всемирному дню борьбы против рака, включала в себя AI-созданное искусство, разработанное с использованием таких инструментов как MidJourney, Dall-E и Adobe Photoshop, что подчеркивает роль технологий в привлечении внимания к критически важным социальным проблемам. Каждое произведение искусства было разработано с учетом конкретной тематики и цели выставки, направленной на поддержку и осведомленность о проблемах, связанных с диагностикой рака.

**Выводы.** В рамках проектов "Heart-Engendered Art", "Особенный мир" и "Своевременность" были созданы арт-проекты, использующие технологии в медиа-дизайне для социальных целей

Зуев Даниил Леонидович  
Смолин Артем Александрович

Подпись  
Подпись