



Ciprian Făcăeru

[portofoliu vizual. <<<](#)

Experiență

Ciprian este arhitect al spațiilor virtuale și augmentate, designer de experiențe imersive și interactive, explorator creativ și cercetător al noilor tehnologii media.

Este co-fondator și director creativ al studioului Augmented Space Agency și asistent de cercetare în cadrul Departamentului de Cercetare, Dezvoltare și Inovare al UNATC.

În explorarea noilor tehnologii și forme de limbaj media aflate la intersecția dintre realitate și virtualitate, Ciprian contribuie la dezvoltarea soluțiilor XR (extended reality) cu aplicabilitate în cercetare academică, educație, arhitectură și design, proiecte culturale și artistice. Misiunea lui este de a explora și descoperi prin intermediul unui proces creativ de cercetare, noi soluții tehnologice inovative și conexiuni sustenabile între spațiul fizic și spațiul digital, între artă și tehnologie.

București / România

CINETic - UNATC / asistent cercetare

NOIEMBRIE 2017 - PREZENT, București, România

Asistent de cercetare DCDI - Departamentul Cercetare, Dezvoltare, Inovare al UNATC - Universitatea Națională de Teatru și Artă Cinematografică " IL Caragiale "

<https://unatc.ro/devunatc/cercetare/>

Augmented Space Agency / cofondator & director creativ

MARȚI 2015 - PREZENT, București, România

Director creativ specializat în tehnologii media digitale interactive, captivante și augmentate, cu o gamă largă de aplicabilitate. Responsabil pentru designul experiențial și vizual, coordonarea producției de conținut audio-vizual imersiv și interactiv în realitatea augmentată, mixtă și/sau virtuală.

<https://augmentedspaceagency.com/>

UNATC - Universitatea Națională de Artă Teatrală și Cinematografică „IL Caragiale” / Doctorat

OCTOMBRIE 2017 - PREZENT, București, România

Studiile doctorale în curs explorează practicile de proiectare găsite la convergența dintre arte, tehnologii și științe. Astfel, cercetarea se concentrează pe „Scenografia spațiului augmentat” și își propune să exploreze noile forme de artă imersivă și interactive ale continuumului de realitate mixtă.

UAUIM - Universitatea de Arhitectură și Urbanism „Ion Mincu” / Masterat

OCTOMBRIE 2008 - IULIE 2014, București, România

Studii în design arhitectural.

Educație

Proiecte

ACUTE-Reconstituirea / scenografie virtuală și design experiență VR

OCTOMBRIE 2023, Azkuna Centrao - Bilbao, Spania

Etapa 1 de cercetare în cadrul programului ACUTE a pus bazele cercetării aplicate în tehnologii inovative aplicate în artele performative și noi dramaturgii în cadrul proiectului “Reconstituirea”, un spectacol de teatru regizat de Catinca Drăgănescu. Rezultatul acestei etape s-a concretizat într-o experiență gamificată și interactivă implementată sub forma unei instalații VR.

Tab The Past.IMMERSED / scenografie virtuală și design experiență VR

IULIE 2023, UNATC-DCDI, București

Etapa 1 de cercetare în cadrul proiectului TabThePast a pus bazele cercetării aplicate în tehnologii inovative aplicate în scenografie și noi dramaturgii. Proiectul explorează noile medii imersive VR și este construit pe baza cercetării de arhivă dezvoltate de echipa proiectului.

Tu ești un alt eu - O catedrală a corpului - VR / scenografie virtuală și design experiență VR

APRILIE-NOIEMBRIE 2022, Bienala de la Veneția 2022

Proiectul regizoarei Adina Pintilie reprezintă România la cea de-a 59-a ediție a Bienalei de Artă de la Veneția și propune o experiență senzorială multimedia, născută din cercetarea artistică de lungă durată a Adinei Pintilie asupra intimității și corporalității. Marchează următoarea etapă a proiectului de cercetare multi-platformă asupra intimității inițiat de artistă în 2010 și lansat public în 2018 cu lungmetrajul Touch Me Not. Proiectul cuprinde și instalația VR conexă găzduită de Noua Galerie a Institutului Român de Cultură și Cercetare Umanistică din Veneția, proiectul coordonat de Ciprian Făcăeru și dezvoltat de Augmented Space Agency ce oferă publicului o experiență de “virtual embodiment” prin intermediul căreia pot să privească, să atingă și chiar să vadă prin ochii protagoniștilor.

Muzeul Abandonului - muzeu virtual / arhitect muzeu virtual și designer experiență VR

APRILIE 2022, Online interactive VR museum

Muzeul Abandonului este un proiect social cultural ce își propune maparea culturii abandonului și redarea unei narațiuni istorice a fenomenului abandonului în România. Muzeul Abandonului - Sighet - muzeu virtual este locul de întâlnire dintre publicul larg și comunitatea invizibilă a copiilor abandonați din România și spațiu digital sigur unde această traumă colectivă poate începe procesul de vindecare. Muzeul virtual

FAR / mentor

NOIEMBRIE 2021, București, România

FAR - Future Artistic Requirement este o platformă educațională și o comunitate dedicată artiștilor emergenți new media. Ciprian a coordonat și realizat workshopul și seria de tutoriale video “Realitatea Augmentată în Spark AR” un program de

diseminare a competențelor digitale dedicat tinerilor 14-18 ani.

XR month / XR program consultant and XR creator

2021-2022, București/Timișoara, România

XR month este primul festival XR din România ce prezintă în spațiul public urban experiențe AR create de artiști locali.

Pulse of a city / artist XR

IANUARIE 2021, Berlin, Germania

O călătorie virtuală ce explorează texturile urbane și viața vibrantă a orașului Berlin prin intermediul unei instalații vizuale ce redă în timp-real imaginea tridimensională a machetei orașului și vizualizează "pulsul" prezent în infrastructura "vasculară" definită de spațiul public urban și infrastructura stradală a orașului.

STAD - Transmiterea socială a statelor cognitive și emoționale în îngrijirea pacienților cu boală Alzheimer / arhitect mediu virtual

2019-2022, România-Norvegia

Un proiect internațional de cercetare inițiat Universitatea Națională de Teatru și Film „IL Caragiale” din București, România în parteneriat cu Kavli Institute for System Neuroscience, NTNU, Trondheim, Norvegia. Scopul acestui proiect de cercetare este de a dezvolta o intervenție bazată pe teatru și terapie teatrală pentru ameliorarea pierderii memoriei, anxietății, agresivității și a altor simptome psihiatrice care se manifestă în boala Alzheimer.

Dream Space Mechanics / artist XR

DECEMBRIE 2019, București, România

O compoziție audiovizuală tridimensională spațială în realitatea augmentată este un experiment care se aventurează în tărâmul realității augmentate, unde sunete spațiale volumetrice și obiecte suprarealiste concepute pentru a oferi o experiență captivantă captivantă despre percepția noastră de spațiu tridimensional.

Romancen / scenografie virtuală și interactivă de teatru

DECEMBRIE 2019, Sfântu Gheorghe, România

Este o piesă de teatru regizată de Tina Turnheim pe baza textului scris de Mihaela Drăgan care prevede un viitor alternativ în care un grup de romi ciber-activiști încearcă să pirateze cyber realitatea și să schimbe trecutul. Proiectul beneficiază de o scenografie virtuală imersivă și interactivă ce utilizează tehnici mixte de proiecție imersivă și proiecție holografică.

Flight Facility / scenografie virtuală și design experiență XR

SEPTEMBRIE 2019, Timișoara, România

Un spațiu conceptual realizat în cadrul festivalului Flight Festival 2019, o galerie de artă digitală interactivă care oferă o privire asupra fuziunii continue dintre artă și tehnologie și posibilele sale direcții viitoare. Proiectul principal oferă o călătorie fantastică în realitate virtuală și o experiență interactivă gamificată ce conectează publicul atât la trecutul, cât și cu viitorul orașului Timișoara.

Self Patterns / AR mobile designer

APRILIE 2019, Marsilia, Franța / București, România

Este un proiect de dans contemporan ce utilizează o aplicație de realitate augmentată dezvoltată printr-un parteneriat românesc francez, între N + N Corsino (FR), CINetic (RO), Augmented Space Agency (RO) și Linotyp (RO). Proiectul se concentrează pe intersecția dintre dans, coregrafie și noi tehnologii și face parte din Sezonul 2019 Franța-România cu sprijinul Institutului Francez, Ministerul Afacerilor Externe din România și Comitetul de Patronaj al Sezonului.

Patrimoniul100 AR app / lead designer

MARS 2019, Marsilia, Franța / București, România

Este o aplicație mobilă destinată publicului tânăr, care promovează responsabilitatea față de patrimoniul cultural construit din România. Permite utilizatorilor să contribuie activ la conservarea patrimoniului nostru cultural prin catalogarea digitală și are un mod AR care le permite utilizatorilor să picteze o formă virtuală neintruzivă de Graffiti.

Pisica lui Schrödinger / scenograf virtual

NOIEMBRIE 2018, București, România

Este o piesă de teatru new media regizată de Alexandru Berceanu care urmărește traiectoria psihologică a unei persoane afectate de anxietate și depresie. Proiectul beneficiază de o scenografie virtuală interactivă ce utilizează tehnici mixte de proiecție holografică și senzori ce facilitează interacțiunea dintre actori și spațiul virtual.

ARound the City / manager de proiect și lead designer

OCTOMBRIE 2018, București, România

Este o aplicație mobilă AR care conține experiențe AR specifice site-ului, proiectate de trei echipe de tineri profesioniști cu scopul de a sensibiliza cu privire la patrimoniul urban și arhitectural din Bd. Magheru in Bucuresti. Participanții au avut medii profesionale diferite, de la design, arhitectură și arte vizuale la programare și dezvoltare de jocuri.

Spatial Memories of Future Past / designer XR

OCTOMBRIE 2018, București, România

Un zbor într-o lume virtuală, pixeli și biți, date tridimensionale, fragmentele de memorie ale unui loc uitat în timp și spațiu. SPATIAL MEMORIES OF FUTURE PAST este o instalație audio-vizuală imersivă ce transpune publicul într-o lume virtuală și explorează relațiile intime cu memoria spațiului urban.

Portalul Clujului / artist XR

OCTOMBRIE 2017, București, România

Conexiuni vizuale generate de un proces creativ impus de algoritmi și metode tehnologice. Procesul de digitalizare și reinterpretare a spațiilor urbane neglijate, pierdute și uitate ale orașului Cluj-Napoca.

Capitol Continuum / artist XR

OCTOMBRIE 2017, București, România

O intervenție urbană interactivă specifică site-ului AR. Pe măsură ce continuumul evoluează către tărâmul virtual creat de tehnologie, CAPITOL trece în spațiul digital și relațiile cu orașul și locuitorii acestuia se schimbă, trecând spre un nou viitor.

Cumințenia pământului / lead designer și artist tehnic

AUGUST 2016, București, România

Vizualizarea replicii scanate 3D a operei „Cumințenia pământului” a lui Constantin Brâncuși, București, 2016

Între Două Pastile / scenograf virtual și artist XR

AUGUST 2016, București, România

Piesă de teatru multimedia care vorbește despre depresie așa cum este văzută (sau ascunsă), regizată de Cinty Ionescu, București / Linz, 2016

EFDEN AR tour / designer AR

OCTOMBRIE 2015, București, România

Aplicație de vizualizare arhitecturală interactivă și contextuală în realitatea augmentată, București, 2015

Tab The Past decembrie

9 DECEMBRIE 2023, UNATC București, România

Tab The Past decembrie

9 DECEMBRIE 2023, UNATC București, România

Online - global connections

19 IUNIE 2022, ICMA Iași, România / Online

București Technology Week

19 IUNIE 2022, București, România

Prezentarea „Augmented Space Agency” activitatea studioului

UNAGE / Teatrul Emergent: Distanțare, Interacțiune Și Reziliență În Artele Spectacolului Din Secolul XXI

19 IUNIE 2022, ICMA Iași, România / Online

“Scenografia în contextul noilor medii imersive”

Teulo Talks

24 Februarie 2022, Online

“New media space as an architectural space”

Adaptive Storytelling

3 DECEMBRIE 2021, CINETic-UNATC, București, România

“Inter(ACT) is the main act” tehnologii interactive emergente în contextul artelor spectacolului.

Tech4culture

15-17 NOIEMBRIE 2019, București, România

„Perspective sporite asupra spațiului cultural” impactului noilor tehnologii media asupra inițiativelor culturale.

Augmenting Performances

15-17 NOIEMBRIE 2019, CINETic-UNATC, București, România

Prezentând „Scenografia spațiului augmentat” cercetarea mea în curs de doctorat.

București Technology Week

17 MAI 2019, București, România

Prezentarea „Spații augmentate” exemple și studii de caz

Open Acces

17 MAI 2019, București, România

Prezentând „Scenografia spațiului augmentat” cercetarea mea în curs de doctorat.

Academia de Management Cultural

16-20 SEPTEMBRIE 2019, București, România

16-20 NOIEMBRIE 2019, Salonic, Grecia

Prezentarea „Realități mixte și spații augmentate” exemple de proiecte selectate din portofoliul meu.

România digitală - Industria 4.0 „Forum” Smart city

3 NOIEMBRIE 2016, București, România

Prezentare „Noi metode de comunicare vizuală între cetățeni și oraș”

“Pe urmele abandonului #3 Muzeul nor”

25 OCTOMBRIE 2022, online podcastm România

Pe urmele abandonului este produs de Muzeul Abandonului, un proiect independent ce își propune o hartă a culturii abandonului și redarea unei narațiuni istorice a fenomenului abandonului și instituționalizării copiilor în România.

www.muzeulabandonului.ro

“Omul și timpul: Istoria recentă a copilăriei și Muzeul Abandonului” la TVR / invitat

28 NOIEMBRIE 2021, București, România

Istoria recentă a abandonului și Muzeul Abandonului muzeu-forum digital și participativ.

„Dimensiunea științifică a artei” la Radio România Cultural / interviu

4 MARTIE 2020, București, România

Despre proiectul de artă imersivă „Dreamspace mechanics” și expresiile și estetica de artă emergente facilitate de tehnologie și știință.

Forum IT- „Cultură ... pe mobil!” La Canalul 33 / invitat

3 IANUARIE 2019, București, România

Panel despre impactul tehnologiei mobile asupra mediului de afaceri și asupra culturii și societății.

„Zebra cu Mihaela Dedeoglu” la Radio RFI România / invitat

12 NOIEMBRIE 2018, București, România

Despre Festivalul de Marketing Internet, Branding și Publicitate 2018, cu Ciprian Făcăeru (Agenția Spațială Augmentată / CINETic), Ana Livia Paun (Institutul) și Maria Guta (artist și curator).

[far.community](#) - “Rolul nostru este să redirecționăm evoluția tehnologiilor și nu invers”

IUNIE, 2022, București, România

[IQads.ro](#) - Ciprian Făcăeru: Orice suflet creativ găsește o mare libertate în tehnologie de a explora și de a crea noi experiențe

APRILIE, 2022, București, România

[Teulo.co](#) - “I’m really drawn to this imaginary realm of infinite possibilities to express forms and spaces.”

IANUARIE, 2022, București, România

[CLOT MAGAZINE](#) - ASA, stories of transcending the barriers between the physical and virtual worlds

AUGUST, 2020, London, UK

[IGLOO](#) - Agenția Spațială Augmentată: Orașul și continuumul real-virtual

OCTOMBRIE, 2018, București, România

[Observatorul cultural din](#) - *Explorări în virtualitatea imediată. O nouă formă de teatru, în era digitală*

IUNIE, 2017, București, România

[VICE România](#) - *Cum se dezvoltă realitatea augmentată, stil Pokemon Go, în România*

OCTOMBRIE 2015, București, România