



COMPUTER SPACE
International Computer Art Forum

XXXIV издание
computerspace.org



Това изображение е генерирано с AI



Национален студентски дом
пл. "Народно събрание" 10, София

Компютърно пространство 2022

Тридесет и четвъртото издание на международния форум за компютърни изкуства "Компютърно пространство" включва конкурсна част и фестивална програма. Фестивалната програма ще се проведе от 27.10.2022 (четвъртък) до 29.10.2022 г. (събота) в Национален студентски дом.

Събитието е безплатно, но има контролиран достъп.



Регистрирайте се на computerspace.org за да получите покана за присъствените събития, както и линк за събитията, които ще се проведат онлайн.



Форумът се организира от Студентско общество за компютърно изкуство (СОКИ/SCAS) и Център за развитие на компютърни технологии и изкуства



Проектът е реализиран с финансовата подкрепа на Национален фонд „Култура“ по програма „ПРОГРАМА ЗА ВЪЗСТАНОВЯВАНЕ И РАЗВИТИЕ НА ОРГАНИЗАЦИИ В ОБЛАСТТА НА ЛЮБИТЕЛСКОТО ТВОРЧЕСТВО“



„Компютърно пространство“ е част от Календара на културните събития на Столична община

партньори:



Национален студентски дом

МИНИСТЕРСТВО НА
ОБРАЗОВАНИЕТО И
НАУКАТА

ADCOM



медийни партньори:



ИЗЛОЖБИ

Национален студентски дом, фоайе-партер

Посетете изложбите в галерийната част на фоайе-партер в Национален студентски дом. За да участвате в събитията трябва да се регистрирате на computerspace.org и ще получите покана.

Четвъртък
27.10

13:00 - 19:30

Петък
28.10

13:00 - 19:00

Събота
29.10

13:00 - 19:00

Бинарният свят - история на българските калкулатори „ЕЛКА“

Развитието на калкулаторите е част от развитието на компютърната техника и електрониката. Дисплеите на калкулаторите трасират развитието на електронните елементи - от електронните лампи до LCD. Българските калкулатори „Елка“ са едни от първите в света.

Между експонатите ще бъдат показани:

- „Елка - 6521“ - първият в света калкулатор с операция коренуване създаден през 1965 г.;
- „Елка - 101“ - един от първите портативни калкулатори с елегантен дизайн, изнасян в няколко страни в Европа;
- Механични сметачни машини от края на XIX в. и началото на XX в.



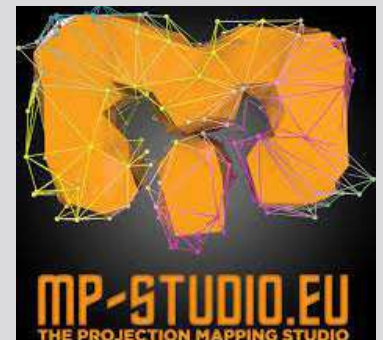
3D мапинг на емблематични обекти – MP STUDIO

„Светлини на свободата“ / Lights of Freedom, Vugoo 3D мапинг проекция, 2019 г.

Шоуто „Светлини на свободата“ превръща един от един от най-емблематичните монументи в града – Бранденбургската Врата, в портал към историята на Берлинската стена. 7-минутният 3D мапинг спектакъл проследява важни моменти от нейното създаване - от думите на основателя на ГДР Валтер Улбрихт, че в града няма да бъде построена стена, през изграждането на 165,7-километрова конструкция от бетон и бодлива тел и разделението на жителите на града.

„Врата към бъдещето“ / Gate to the Future, Vugoo 3D мапинг проекция, 2022 г.

Осмото шоу, създадено от MP-STUDIO за Бранденбургската Врата изразява фундаменталните елементи за прогреса и просперитетата на човешката цивилизация. Дори и в настоящите предизвикателни времена, шоуто визуализира светлия хоризонт пред човечеството. Той е обвързан с изборите, които правим, за постигането на баланс в нашето бъдеще.



„Винсент среща Рембрандг: Неразказаната история“ / Vincent Meets Rembrandt: The Untold Story, 360-градусова 3D мапинг проекция, 2021 - 2026 г.

Единствената по рода си 3D мапинг проекция „Винсент среща Рембрандг: Неразказаната история“ е своеобразно реализиране на неслучилата се среща между двамата художници. За първи път в световната история, двамата най-велики нидерландски художници се „срещат“ по време на зрелищното аудио-визуално шоу. Произведението на изкуството е представено под формата на 3D мапинг проекция, която покрива цялата вътрешна площ на църквата – всички стени, пода и тавана и по този начин, образува 360-градусово платно, на което е разказана историята на двамата от най-великите художници в човешката история. „Срещата“ между Ван Гог и Рембрандг ще оживява в бароковия интериор на катедралата Всеки ден в рамките на пет години (от 1 юли 2021 г.).

Произведението е изградено с помощта на оригиналните писма на Винсент Ван Гог, изпращани до брат му Тео, в които той многократно споделя за вдъхновението, което му носят творбите на живелия два века и половина по-рано Рембрандг.

Изборът на построената през 1623 г. църква за „дом“ на спектакъла не е случаен – именно това е сред местата, които Рембрандг и Винсент Ван Гог са посещавали, съответно през XVII и XIX век. Аудио-визуалното шоу е с продължителност 40 минути, в които зрителите имат възможност да се докоснат до двамата велики художници, творили през две различни епохи – барок и постимпресионизъм и оставили своята ярка следа в световната история на изкуството.



Изложба „Графичен дизайн“ на студенти от НБУ

Наградените студенти от НБУ показват свои творби в рамките на фестивалната част на „Компютърно пространство“



Новости в графичните таблети – Полина Борисова, ADCOM

Представяне на Wacom Cintiq Pro 27

ADCOM



Интерактивни инсталации

на ученици от Технологично училище „Електронни системи“ към Технически Университет - София



Nerf Turret

Явор Пачеджиев и Алекс Гечовски

Проектът стреля патрони чрез Bluetooth. Nerf Turret. Създателите споделят, че 'Свързването на отделните елементи бе най - трудното в процеса на създаване на проекта.'



Planet Prospect

Ясен Ефремов и Ивайло Генчев

Проектът представлява мобилна игра/симулатор, използваща реалната информация от Космоса. Идеята е да предоставим на обикновения човек не само достоверна и актуална информация за заобикалящия ни Космос, но и начин да взаимодейства с обектите в него. Това се случва посредством изстрелване на ракети, събиране на различни ресурси и изследване на всякакви космически тела. Действието на играта се развива в нашата Слънчева система.



Вертикална ферма за гъби

Йосиф Хамед и Мария Стефанова

Вертикалната ферма цели да улесни локалното производство на гъби за да намали въглеродните емисии от транспорта им. По време на плододаването е напълно автономна, тъй като електрониката поддържа постоянна влажност и вентилация. Сензори събират информация за условията в контейнера за да можем след това да го наблюдаваме онлайн.



The Kaska

Иван Петков и Александър Асенов

Проектът постоянно събира информация за препятствията около човека, и го информира ако има такива.



MarsIT

Филостратос Титопулос, Александра Лазарова, Огнян Разсадов и Евгени Попов

Робот с 6 колела, който лайвстриймва и има ръка, която може да се контролира. Проекта представя 24/7 стрийм от друга планета.



За да участвате в събитията трябва да се регистрирате на computerspace.org и ще получите покана валидна за присъствените и онлайн събития.

ЧЕТВЪРТЪК, 27-ми октомври

13:00 –
15:30

Откриване на форума и церемония по награждаването на победителите от конкурсната част на „Компютърно пространство 2022“

Камерна зала, Национален студентски дом

Обявяване и връчване на награди на победителите в конкурсната част на “Компютърно пространство 2022”.

Вход с покана след регистрация на сайта computerspace.org



15:30 –
17:30

Новости в графичните таблети, представяне на Wacom Cintiq Pro 27– Полина Борисова, ADCOM

Представяне на интерактивните проекти на ученици от ТУЕС

Computer and Electronic Music презентации на чуждестранни участници в конкурса English language

17:30 –
18:30

Daria Baiocchi - Italy

—Dedicated to Alan Turing and all genius mind that save life— Alan Turing had a brilliant mind who changed history. His great passion led him to great discoveries and to combine calculations with the model of the mind. His studies led him to become the “father of computer science” and his test became the basis for the creation of artificial intelligence. I have interpreted the code as a form of communication. The idea was therefore to insert sounds that can evoke and suggest the context within which Turing operated.



18:30 –
19:30

**To US..S... : Methods for Referential Electronic Music
Adam Stanovic, PhD, composer of electronic/electroacoustic music - UK**

Over the past ten years, I have been influenced and inspired by the works of my various students and colleagues in the University of Sheffield Sound Studios (USSS) (UK)... In early 2022, I left the music department, and TO US..S... was my parting ‘gift’: an homage to my amazing colleagues, students, and friends that have been — and continue to be — such an inspiration. This talk explains how the piece was made, some of the 30 or so references to the works of others and offers some insights into the various ways in which the electronic musician might work with references to the music of others.



ПЕТЪК, 28-ми октомври

VR и 3D

Семинар

13:00 –
14:00

Natural VR

Димо Чотров, CTO@Metasim, Expert@VAR Lab, Lecturer@TU-Sofia, XR Developer@Heart

Thou shalt command! Пренесете силата на гласа във VR.

Thou shalt command! Bring the power of voice to VR.



14:00 –
15:00

Адаптация на XR технологии в бизнеса, развлечението и бита

IVAN TRIDE, XR Specialist, founder of Kibersektor

IVAN TRIDE ще представи проекти на студиото си, както и свои лични и ще разкаже за работата зад тях, трудностите, предизвикателствата и взетите решения. Ще говори за запазването на баланса за да останем релевантни в настоящата динамична дигитална среда, гърмяща ежедневно от революция с безкраен брой нови инструменти и възможности.



15:00 –
16:00

Процес на създаване на VFX

Ивайло Иванов, CG Supervisor в WorldWide FX

Ивайло Иванов има повече от 15 години опит както във VFX, така и в игралната индустрия. С опит в изящните изкуства, той започва кариерата си като 3D специалист и открива истинската си страст в моделирането и текстурирането. През годините той натрупва солиден опит в сферата на визуалните ефекти, бидейки част от екипа на WorldWide FX, Ubisoft и студиото за независими игри Hack and Paint, на което е съосновател.



За да участвате в събитията трябва да се регистрирате на computerspace.org и ще получите покана валидна за присъствените и онлайн събития.

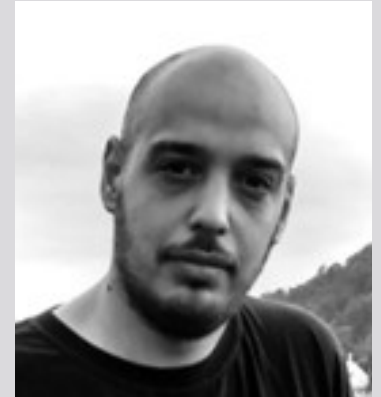
Нови тенденции в графичния дизайн

съвместно с преподаватели от НБУ

16:30 –
17:00

Необходим ли е UX в Уеб дизайна? ас. Мартин Стойчев, НБУ

Докато знаем, че със сигурност потребителското изживяване (User Experience/UX) е задължително при мобилните приложения, то все по-често ставаме свидетели на реализирани Уеб сайтове без подобен подход. Необходим ли е UX при направата на Уеб страници и какви са плюсовете от такъв тип изследване и разработка. Има ли изключения или всички сайтове попадат под общ знаменател? Защо все повече се разграничава термина UX от UI и доколко са свързани двете понятия.



17:00 –
17:30

Графични тенденции 2022 гл. ас. д-р Румяна Стефанова, НБУ

Презентацията представя актуалните тенденции, характерни за изминаващата 2022 година, обхващащи главно полето на графичния дизайн. Несъмнено, всяка година се запазват голяма част от основните прояви, характеризиращи дизайна. Важно е да се отбележат главните причини и предпоставки, които пораждаат и развиват тези тенденции. Медиядизайнът е в основата на съвременната комуникация, формираща нагласите, мнението и културата на преобладаващата част от обществото, предимно – на по-младите, които са бъдещето на нашата планета.



17:30 –
18:00

Развитие на дигиталната живопис гл. ас. д-р Стоян Манчоров, НБУ

Разглеждат се различни софтуери за създаване на дигитална живопис и техники за колаж. Засягат се помощните средства за рисуване, както и печатните техники за дигитална живопис. Акцент в презентацията е темата за изкуствен разум за създаване на изкуство.



СЪБОТА, 29-ти октомври

AI и генериране на изображения

Семинар

14:00 –
15:30

AI Art и ДНК на изобразяването Симеон Сокеров, Режисьор, 3D артист

Симеон Сокеров е от пионерите на 3D и анимацията с близо 30 г. опит в рекламата, киното и изрите. На презентацията той ще поговори за генерирането на изображения чрез ИИ (изкуствен интелект или AI) и техният потенциал.



15:30 –
16:30

AI и изкуство Албена Баева, художник

Албена Баева е сред пионерите в изкуството създадено с нови технологии в България. Разработва различни интерактивни инсталации и пърформаси, като през последните години изследва изкуствения интелект не само като творчески потенциал, но и като критична и етична тема. Албена ще представи няколко интересни примера от световната сцена, където се създава изкуство с изкуствен интелект. Ще разкаже и за своите проекти, както и ще разкрие малко повече от кухнята на творенето чрез изкуствен интелект.



Светът на електрониката

Семинар

17:00 –
18:00

Бинарният свят - история на българските калкулатори „ЕЛКА“ – Росен Петков, Валентин Милев, Антон Оруш

Развитието на калкулаторите е част от развитието на компютърната техника и електрониката. Дисплеите на калкулаторите трасират развитието на електронните елементи- от електронните лампи до LCD. Българските калкулатори „Елка“ са едни от първите в света.



18:00 –
18:30

ESoVEM Росен Петков и Боряна Савова, СОКИ

Проектът ESoVEM обединява центрове за професионално обучение, политехники, индустриални асоциации, социални партньори, за да създаде платформа за европейско сътрудничество за професионални постижения в микроелектрониката за справяне с предизвикателствата на: дигитализация, изкуствен интелект, зелени технологии, равенство между половете и др.





Форумът се организира от Студентско общество за компютърно изкуство (СОКИ/SCAS) и Център за развитие на компютърни технологии и изкуства



Проектът е реализиран с финансовата подкрепа на Национален фонд „Култура“ по програма „ПРОГРАМА ЗА ВЪЗСТАНОВЯВАНЕ И РАЗВИТИЕ НА ОРГАНИЗАЦИИ В ОБЛАСТТА НА ЛЮБИТЕЛСКОТО ТВОРЧЕСТВО“



„Компютърно пространство“ е част от Календара на културните събития на Столична община

партньори:



Национален студентски дом

МИНИСТЕРСТВО НА
ОБРАЗОВАНИЕТО И
НАУКАТА

ADCOM



медийни партньори:



„Компютърно пространство 2022“ е част от Календара на културните събития на Столична община и се организира с подкрепата на Столична община.

Събитието се подкрепя и от Национален студентски дом към Министерството на образованието и науката.

Конкурсната част е организирана с подкрепата на Bulgarian design group.

Част от изложбата е организирана с подкрепата на Нов български университет.

В изложбата участват ученици от Технологично училище „Електронни системи“ към ТУ-София.

За контакти:
info@computerspace.org
+359 88 8709488 (13:30 ч. - 18:00 ч.)