

# MARIA MANDEA

n. 1991, București, Romania

[mariamandea@gmail.com](mailto:mariamandea@gmail.com)

[www.mariamandea.net](http://www.mariamandea.net)

## EDUCAȚIE

- 2018-present      Studii Doctorale în Arte Vizuale  
Universitatea Națională de Arte București
- 2019-2020      Erasmus - Universitatea de Arte și Design Linz  
Mobilitate de cercetare, 4 luni, Linz, Austria
- 2012-2017      Licență și Master - Design de Produs  
Universitatea de Arhitectură și Urbanism Ion Mincu, București
- 2010-2012      Licență Arhitectură - întrerupt anul II  
Universitatea de Arhitectură și Urbanism Ion Mincu, București
- 2006-2010      Învățământ liceal - matematică-informatică, intensiv informatică  
Liceul Teoretic A.I.Cuza, București

## EXPERIENȚĂ

- 2017-2022      Designer, Super:Serios design studio  
design de obiect și grafic, project management, organizare [www.superserios.ro](http://www.superserios.ro)
- 2020-2022      Designer, Micul Haos  
design de jucării, prototipare, fotografie, marketing în social media [www.miculhaos.com](http://www.miculhaos.com)
- 2021-2022      Co-fondatoare, Știrbei47  
spațiu artist-run, artă emergentă și participativă, [www.stirbei47.ro](http://www.stirbei47.ro)

## INSTALAȚII ARTISTICE

- 2022      Jocul Rousseau  
joc-instalație, Muzeul Național de Artă Contemporană, București  
expoziție personală
- 2022      I ME OURS: Mâncare  
joc-instalație, The Institute, Combinatul Fondului Plastic, București  
în expoziția Art in Progress - Coming Back to Our Senses, curator: Iselin Huluba
- 2022      Proche Loin  
adaptare a instalației Aproape Departe pentru localitatea Cajarc; în expoziția L'aire de Jeux at Maison des Arts Georges & Claude Pompidou, Cajarc, Franța; curator: Thomas Delamarre
- 2021-2022      I ME OURS: Locuire  
instalație-joc, Muzeul Național de Artă Contemporană - MNAC București  
în expoziția Y.A.C. - Young Artist Connections organizată de SwitchLab și MNAC
- 2021      I ME OURS: Transport  
joc-instalație efemeră în spațiu public - strada Ion Ghica, Centrul Ceh București
- 2021      I ME OURS serie  
serie de 5 jocuri-instalații realizate în 5 săptămâni împreună cu public, Știrbei47, București
- 2020      The System in the Room  
instalație-joc, co-autor: arh. Teodora Ungureanu, parte din Utopian Cities, Programmed Societies  
Garnizoana Timișoara, Festivalul Simultan #15
- 2020      Aproape Departe  
instalație-joc, co-autor: arh. Teodora Ungureanu, WASP - Working Arts Space & Production, București,  
parte din Life Long Burning Residency

- 2019-2020 **Divided**  
joc instalatie, Deep Space 8K, Ars Electronica Center, Linz, în Ars Electronica Festival 2020
- 2019 **Matera Narrative Puzzle**  
joc urban, instalație site-specifică, Fusion Urban Games Festival, Matera, Italia
- 2019 **Victoria Narrative Puzzle**  
joc-instalație, parte din expoziția Utopian Cities, Programmed Societies la Fabrica de Pensule, Cluj, Romania
- 2017 **Eviction Notice**  
scurtmetraj de animație stop-motion VR 360°, creare păpuși, coordonare;  
produs de CINETic UNATC, București
- 2016 **nunu collaborative game**  
joc colaborativ pentru ecranul de cinema creat în echipă, ca participant la workshopul Digital Stories la Institutul Francez, cinema Elvira Popescu, București

### DESIGN PENTRU SCENĂ

- 2021 **București Livrator**  
design grafic și de obiect pentru scenă, Teatrul Masca, București
- 2020 **Kunterbunt**  
design păpuși pentru scenă, Teatrul Gong, Sibiu
- 2014 **Memories from the School Age**  
scenografie, Teatrul de Comedie, București
- 2014 **Theatre of the Child's Rights**  
scenografie, Teatrul de Comedie, București
- 2013 **Familia Offline**  
scenografie, Teatrul Foarte Mic, București

### ATELIERE

- 2022 **Vitamina P3, atelier de realizare personaje**  
inițiere și realizare, susținute în atelier, Știrbei47
- 2021 **Soft Toy Creation For Beginners**  
profesoară, curs online, Domestika
- 2018 **Workshop de design vizual pentru studenți la Arhitectură**  
co-autor: arh. T. Ungureanu, 3 săptămâni, UAUIM București
- 2017 **mic maraton**  
co-creatoare, designer, maraton de design de 4 zile pentru ONGuri din județul Prahova
- 2015-2018 **Mina de Idei Anina**  
participant workshop, apoi realizare design grafic și cercetare vizuală, organizator Asociația Alba Verde
- 2013 **Workshop de inițiere în fotografie pentru copii**  
coordonatoare, atelier de 2 zile de explorare urbană prin fotografie pentru copii cu vârste între 5-12 ani,  
parte din Victoria Film Festival 2013

### PARTICIPĂRI LA FESTIVALURI

Explore Dance Festival 2013, Temps des Images 2013, 2014, Poitiers Film Festival 2018, TAKAVOIR - laboratoire des nouvelles images 2019, Romanian Design Week 2019, 2021, Simultan Festival 2020, Ars Electronica Festival 2020.

### PREMII

The Schedule Monster, Premiul întâi, Dash Design Awards 2020, București

Amintiri din Epoca de Școală, Marele premiu al festivalului – premiu pentru spectacol, Festivalul Național al Teatrului Independent FNȚI, 2014, București

#### ARTICOLE ȘTIINȚIFICE

Mandea, Maria. „Online educational modules, a do-it-yourself approach by design thinking”. The 17th International Scientific Conference eLearning and Software for Education Bucharest, April 22-23, 2021. doi:10.12753/2066-026X-21-055.

Mandea, Maria. „The Post-Aesthetic Journey of an Installation”. UNATC Journal of Drama Teaching 4, nr. 2 (2020): 45–56.

Mandea, Maria. „Digital Post-processing on Scale Models - A Tool in Design Education”, 180–89, 2019. doi:10.18662/lumproc.110.

Mandea, Maria, și Teodora Ungureanu. „Joc, fotografie și hărți mentale: spre o metodologie de inventariere a memoriei locale din perspectiva generației tinere”. În Mina de Idei Anina - Vizită în comunitate: manifestări ale patrimoniului industrial intangibil din Anina, editori Oana Țiganea și Gabriela Pașcu. Timișoara, 2019.

Ungureanu, Teodora, și Maria Mandea. „Urban Games in Pandemic Times”. Education & Technology in (Post)pandemic times - Proceedings of the 17th International Scientific Conference „eLearning and Software for Education” 1 (2021): 588–95. doi:10.12753/2066-026X-21-074.

Mandea, Maria, și Teodora Ungureanu. „Narrative puzzle in a post-industrial city”. În Immersion in Analogue and Digital Environments: Enchantment as a Laboratory for Transdisciplinary Thinking and Practice, ediție de Ágnes Bakk și Péter Makai. Palgrave Studies in Performance and Technology. Palgrave Macmillan. (în tipar)

#### SOFTWARE:

Adobe Suite (Photoshop, Illustrator, InDesign, After Effects, Lightroom), Procreate, Cinema4D, Rhinoceros, p5.js, Microsoft Word & PowerPoint, Google Docs, Slides, Sheets.

**LANGUAGES:** Engleză - fluent, Română - Nativ, Spaniolă - Începător