

INITI●
2025

Stagiunea Estivală
a Filarmonicii de Stat Oradea

Consiliul Județean Bihor

Primăria Municipiului Oradea

VISIT
ORADEA

FILARMONICA
DE STAT
ORADEA

2025 | 05.09
ora 20:00

Curtea interioară
a Cetății Oradea

* Acces pe bază de bilete achiziționate
de la casieria Filarmonicii de Stat Oradea.

A Gamer's Symphony

CONCERT SIMFONIC

Dirijor: STEFAN GEIGER

ANCUȚA MĂSLINĂ-POP - soprană

CORUL și ORCHESTRA FILARMONICII DE STAT ORADEA

Dirijor Cor: LAURENȚIU BISCHIN

Eticheta de spectacol

Stimați oaspeți ai Filarmonicii de Stat Oradea, Principalul nostru scop este cel de a vă oferi o experiență memorabilă cu prilejul fiecărui eveniment al Filarmonicii de Stat Oradea, motiv pentru care vă rugăm să ne susțineți în următoarele aspecte privind eticheta de spectacol, reguli prezente și respectate în marile Filarmonici sau Opere din întreaga lume, definitorii în derularea unor reprezentații de succes și, mai ales, agreabile în rândul auditoriului.

Îmbrăcați-vă adecvat!

Dacă vorbim despre evenimente muzicale clasice sau spectacole de operă, este indicat să purtați o ținută echilibrată, nici foarte lejeră, nici exagerat de formală.

Fiți punctuali!

Întârzierea dumneavoastră creează serioase neplăceri artiștilor, dar și celor prezenți deja în sală. Acest lucru poate fi evitat printr-o mai mare atenție cu privire la durata deplasării dumneavoastră până la Filarmonică și la posibii factori care v-ar împiedica să ajungeți la timp. Intrarea în sala de spectacol după începerea reprezentației este permisă doar la pauză.

Verificați și asigurați-vă că telefonul mobil este închis!

Utilizarea telefoanelor mobile este interzisă. Lumina emisă de ecranele pornite este extrem de deranjantă pentru ceilalți participanți la spectacol.

Fotografierea și/sau înregistrarea video nu sunt permise pe durata reprezentației.

Dat fiind faptul că blitz-ul dumneavoastră va distra atenția interpreților, iar mișcările dumneavoastră vor tulbura atât concentrarea, cât și bucuria spectatorilor așezați în vecinătate, filmarea și fotografierea sunt strict interzise.

Înregistrările video pe orice fel de suport nu sunt permise și pot face obiectul unor plângeri de încălcare a drepturilor de autor.

Păstrați liniștea!

Așezați-vă în liniște și așteptați cu răbdare începerea spectacolului, timp în care puteți vorbi în șoaptă și cu mare discreție.

Accesul cu mâncare și/sau băuturi este strict interzis în sala Filarmonicii de Stat Oradea.

După începerea reprezentației, evitați dialogurile, șoaptele, fluieratul, fredonatul pe perioada derulării muzicii, pentru a nu distra atenția celorlalți participanți la spectacol.

Ridicarea în picioare, cutreierarea sălii sau părăsirea acesteia înainte de terminarea spectacolului sunt unanim considerate drept atitudini lipsite de respect care pot duce la interzicerea accesului în sala de spectacol.

Filarmonica de Stat Oradea vă dorește o seară de neuitat!

Audiție plăcută!

În program:

Nakamura: *Sonic the Hedgehog*

Martin Scholjer, arr. Jonne Valtonen: *Clash of Clans* Suite

Garry Schyman: *Bioshock 2* Suite

Yasumori Mitsuda, arr. Adam Klemens: *Chrono Cross* Suite

Chris Velasco, arr. Chad Seiter: *Fortnite - The Stormking*

Takeshi Furukawa: *The last Guardian - Escape*

Jeremy Soule: *Musik aus der Skyrim Saga* (arr. Larry Kenton)

+ *Far Horizons-Dragonborn* (arr. Andrew Skeet)

Gareth Coker, arr. Gareth Coker & David Peacock: *Ori and the blind Forest* Suite

Jesper Kid, arr. Benoit Grey: *Assasin's Creed* Suite

De multe ori nu ne dăm seama de faptul că muzica ne înconjoară la fiecare pas. Chiar dacă nu ascultăm conștient muzică în căști sau la un concert, arta sunetelor ne însoțește aproape în fiecare activitate pe care o întreprindem în secolul 21, deoarece mai tot timpul există muzică ambientală, în restaurante, magazine și multe alte locuri, și de cele mai multe ori reclamele sunt însoțite de muzică și nu în ultimul rând jocurile pe calculator. Acestea din urmă au avut parte de o ascensiune fantastică începând din a doua jumătate a secolului precedent și până astăzi.

Jocurile video au adus copiilor și tinerilor lumi noi, pline de aventuri și provocări, care i-au cucerit din prima clipă. Evoluția jocurilor pe calculator a atins cote maxime, în ziua de astăzi existând jocuri în toate domeniile și cu toate tematicile posibile. De la cele mai simple grafici și până la cele mai complexe, jocurile video au fost însoțite de diferite sunete caracteristice, dar și de muzică.

În ultimii ani, muzica de film a luat o mare amploare în repertoriile filarmonicilor din lume. Însă, muzica din jocurile video este mult mai rar întâlnită pe scena unei instituții de cultură. Prin urmare, Filarmonica de Stat Oradea propune publicului un concert care aduce pe scenă un program atât de inedit și de rar întâlnit: Piese scrise pentru jocurile video. Concertul se intitulează *A Gamer's Symphony* și va avea loc în data de 5 septembrie, ora 20.00 în Curtea interioară a Cetății Oradea. Orchestra Filarmonicii de Stat Oradea va fi dirijată de Stefan Geiger, care îi va avea alături pe soprana Ancuța Măslină-Pop și pe membrii Corului Filarmonicii de Stat Oradea, dirijat de Laurențiu Bischin.

Muzica din *Sonic the Hedgehog* a fost compusă de Masato Nakamura, un compozitor japonez, basist și fondator al trupei *Dreams Come True*. Pentru primele două jocuri, *Sonic 1* și *Sonic 2*, Nakamura a compus mai întâi versiuni demo ale pieselor, pe care le-a scris pentru

sintetizator. Mai întâi, piesele au fost înregistrate pe casetă și trimise ulterior către Sega, producătorul principal al celor două jocuri. La compania japoneză de jocuri, inginerul de sunet a verificat materialul muzical într-un program specific și i-a trimis câteva recomandări compozitorului: Să reducă piesele la patru „voci” (canale sonore) și să adapteze muzica la limitările cipului de sunet existent, ceea ce i-a adus suficiente provocări lui Nakamura.

Compozitorul a afirmat faptul că în timp ce compunea muzica pentru *Sonic 2*, încerca să înțeleagă cât mai bine senzațiile create de joc, pentru a putea să adapteze muzica pe deplin. În cazul primului joc, *Sonic 1*, Nakamura a primit doar câteva imagini și descrierile nivelelor, neavând un cadru foarte clar al jocului. Chiar dacă mare parte din muzica pentru *Sonic the Hedgehog* a fost compusă de Nakamura, totuși câteva piese nu sunt semnate de el, ci de Yukifumi Makino.

Clash of Clans este un joc video de strategie, lansat în anul 2012 și produs de către Supercell. Jocul a fost lansat pe platformele iOS în 2 august 2012, iar pe Google Play pentru Android abia în 7 octombrie 2013.

Jocul este situat într-o lume fantastică, în care jucătorul este stăpânul unei așezări. Misiunea principală a acestuia este să își construiască propriul sat, folosind resursele provenite din atacurile împotriva celorlalți jucători. Atacurile desfășurate cu trupe formate în sat, aduc câștigătorului diferite recompense sau medalii și dau astfel posibilitatea jucătorului să își construiască satul după propriile preferințe. *Clash of Clans* poate fi și un joc multi-player, în care mai mulți jucători colaborează, își donează și primesc trupe unii de la ceilalți și pot să discute live. De asemenea, jucătorii pot construi chiar și un *Clan Village*, care se intitulează *Clan Capital*.

BioShock 2 este un joc video cu arme de tipul *first-person shooter*, dezvoltat de către 2K Marin și publicat de 2K Games. A fost lansat la nivel mondial pentru PlayStation 3, Windows și Xbox 360, pe data de 9 februarie 2010. Producătorul jocului este Jordan Thomas.

Gary Schyman a scris muzica pentru *BioShock 2*, afirmând faptul că a fost o reală provocare să compună muzica pentru un joc de succes

precum cel menționat. Coloana sonoră reușită a primului joc, *BioShock*, a făcut ca standardele să fie stabilite destul de sus. De aceea, Schyman a păstrat unele elemente și chiar motive din primul joc, respectiv un solo de vioară, precum și mai multe tehnici compoziționale de la mijlocul secolului al XX-lea, încercând totodată să pornească și în direcții noi. Schyman s-a jucat *BioShock*, ceea ce l-a ajutat să satisfacă așteptările mari și în același timp să își creeze un stil consacrat de compoziție. În plus față de primul joc, în cel de-al doilea s-au folosit mai multe indicii sonore în secvențele de luptă.

După ce ambianța generală a jocului a fost stabilită, Schyman a răspuns cererii directorului de sunet, de a scrie piese individuale. Munca i-a fost apreciată de către acesta, afirmând faptul că „Schyman a făcut o treabă minunată”. Temele din *BioShock 2* sunt influențate de muzica blues și cea religioasă, îndepărtându-se astfel de stilul comercial pop, care se regăsește în primul joc.

Chrono Cross este un joc video apărut în anul 1999 și publicat de către *Square* pentru consolele PlayStation. Acțiunea se situează în aceeași lume în care se desfășoară și *Chrono Trigger*, lansat cu patru ani înainte pentru sistem Super Nintendo. *Chrono Cross* a fost proiectat de către scenaristul și regizorul Masato Kato, care a primit sugestii și recomandări și de la cei care au lucrat la *Chrono Trigger*: Regizorul Yasuyuki Honne și compozitorul Yasunori Mitsuda. Personajele jocului a fost create de Nobuteru Yūki.

Povestea din *Chrono Cross* este construită în jurul unui adolescent, Serge, iar tema principală sunt două lumi paralele. Băiatul se confruntă cu realitatea alternativă în care a murit în copilărie și se străduiește să descopere adevărul care desparte cele două lumi.

Coloana sonoră a jocului *Chrono Cross* a fost semnată de compozitorul Yasunori Mitsuda, care este specializat în muzică pentru jocuri și care totodată a scris partea sonoră din *Chrono Trigger*. Directorul jocului, Masato Kato, i-a cerut personal lui Mitsuda să se implice în *Chrono Cross*, afirmând că are nevoie de un *Chrono sound*. În viziunea sa, jocul trebuia să aibă o simțire care provenită din Asia de Sud, care să se amestece cu „aromele” străine și sonoritățile din alte țări, precum Grecia.

Astfel, compozitorul a conturat muzica în jurul influențelor lumii vechi, inserând sonorități specifice muzicii mediteraneene, celtice, africane și Fado. În plus, a afirmat faptul că toate temele lui sunt preluate din scenariul jocului. Dorindu-și să exprime cât mai clar tema lumilor paralele, a încercat să includă emoțiile care inspiră „un suflet arzând, o lume pustie sau amintirile de neuitat”. Descriind jocul și efectele sonore din *Chrono Cross*, directorul și compozitorul au creat o filozofie care să implice „puține sunete, însă cu mult conținut”.

Chris Velasco a semnat coloana sonoră din *Fortnite – The Storm King*, iar aranjamentul orchestral îi aparține lui Chad Seiter. *Fortnite* este un joc online și totodată o platformă de jocuri, creată de *Epic Games* și lansată în anul 2017. Jocul este disponibil în șapte variante distincte: *Fortnite Battle Royale* – un joc de luptă în care pot fi implicați până la 100 de jucători, iar câștigătorul este cel care rămâne ultimul; *Fortnite – Save the World*, un joc de cooperare, apărare și supraviețuire, în care patru jucători se luptă contra unor creaturi și se apără prin diferite capcane și fortificații pe care le pot construi; *Fortnite Creative*, joc în care jucătorii au libertate deplină să își creeze diferite lumi și arene de luptă; *Lego Fortnite*, un joc complex care se împarte în jocul de supraviețuire *Lego Fortnite Odyssey* și jocul social *Lego Fortnite Brick Life*; *Rocket Racing*, joc de curse; *Fortnite Festival*, un joc ritmic și *Fortnite Ballistic*, un joc tactic pentru o persoană înarmată. Toate jocurile, în afară de *Save the World*, sunt gratuite.

The Last Guardian este un joc de acțiune și aventură, lansat în anul 2016, creat de *Japan Studio* și *GenDesign*, și publicat de către *Sony Interactive Entertainment* pentru PlayStation 4. Jucătorii controlează un băiat, care se împrietenește cu creatura legendară uriasă, Trico. Cele două personaje trebuie să colaboreze pentru a putea evada dintre ruinele periculoase ale unei civilizații antice.

Coloana sonoră din *The Last Guardian* a fost compusă, orchestrată și dirijată de Takeshi Furukawa. Acesta a fost invitat să se alăture echipei de producție în anul 2011 de către Tommy Kikuchi, directorul muzical al jocului *Shadow of the Colossus*. Însă, partitura pentru joc a fost finalizată abia la începutul anului 2016.

Furakawa a afirmat faptul că directorul jocului, Fumito Ueda, i-a

acordat libertate în scrierea muzicii și i-a oferit doar o direcție generală a coloanei sonore și câteva indicații regizorale. Chiar dacă Furukawa era conștient de reputația muzicii jocurilor *Ico* și *Shadow of Colossus*, scrisă de Michiru Oshima și Kow Otani, a optat să evite cele două partituri și să compună muzica lui proprie, inspirată din „estetica mută”, regăsită în cinematografia franceză și în arta impresionistă. Furakawa a dorit să evite exagerarea aspectului emoțional, pe care îl considera deja suficient de bine redat prin desfășurarea jocului și prin animație, și a preferat să păstreze muzica discretă, cu excepția momentelor cheie ale narațiunii sau a anumitor locații specifice.

Jeremy Soule este un compozitor american, a cărui creație vizează muzica de film, televiziune și jocuri video. A compus coloana sonoră a peste 60 de jocuri, câteva exemple fiind *The Elder Scrolls*, *Guild Wars*, *Total Annihilation* și seria *Harry Potter*. Cariera sa a început să se dezvolte cu pași repezi din anul 1994, atunci când s-a angajat la compania japoneză de jocuri video *Square*.

După anul 2010, Soule a început să lucreze la câteva dintre cele mai importante titluri ale carierei sale: *Guild Wars 2* și *The Elder Scrolls V: Skyrim* – care se va cânta în cadrul concertului Filarmonicii de Stat Oradea. Coloana sonoră a celui de-al doilea joc menționat reprezintă unul dintre cele mai mari succese ale lui Jeremy Soule. *Skyrim* a fost nominalizat pentru premiile BAFTA, dar și pentru alte distincții, de către diferite organizații precum *Game Audio Network Guild*. De asemenea, Soule a compus muzica pentru cele două pachete ale aceluiași joc: *Dragonborn* și *Dawnguard*, ambele fiind lansate în anul 2012, iar primul fiind prezent în programul concertului din 5 septembrie.

The Elder Scrolls V: Skyrim este un joc de acțiune produs de către *Bethesda Game Studios* și publicat de către *Bethesda Softworks*. Este cel de-al cincilea joc din seria *The Elder Scrolls* și a fost lansat pentru Windows, PlayStation 3 și Xbox 360 în 11 noiembrie 2011.

Jocul este plasat la 200 de ani după cel precedent, *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, și se desfășoară în *Skyrim*, cea mai nordică provincie de pe Tamriel, un continent situat pe planeta Nirn. Acțiunea este construită în jurul personajului principal, *Dragonborn*, care încearcă să îl învingă pe

Alduin, un dragon născut ca să distrugă lumea. Pe parcursul acțiunii, jucătorul trebuie să parcurgă diferite misiuni și să îl dezvolte pe *Dragonborn*, îmbunătățindu-i abilitățile.

Ori and the Blind Forest este un joc de aventură de pe platforma *Metroidvania*, produs de către *Moon Studios* și publicat de *Microsoft Studios*. Jocul a fost lansat pentru Windows și Xbox One în martie 2015 și pentru Nintendo Switch în septembrie 2019. Jucătorii dețin controlul asupra lui Ori, un spirit mic și alb, și Sein, care este „lumina și ochii” spiritului care reprezintă Copacul Pădurii. Misiunile jucătorilor este de a se muta între platforme și a rezolva câte un puzzle. Printre caracteristicile jocului se numără un sistem de salvare intitulat *Soul Links*, care permite jucătorilor să își salveze jocul oricând vor, cu resurse limitate ale progresului din joc, și un sistem de actualizare care dă posibilitatea jucătorilor să îl facă mai puternic pe Ori, adăugându-i mai multe abilități și deprinderi.

Coloana sonoră a jocului a fost compusă de Gareth Coker, iar aranjamentul orchestral aparține compozitorului, în colaborare cu David Peacock. După lansarea sa, jocul *Ori and the Blind Forest* a primit o critică pozitivă, în care au fost apreciate parcursul jocului, direcția artistică, povestea, secvențele din acțiune, muzica și designul.

Assassin's Creed este o serie de jocuri de acțiune și aventură, publicate de *Ubisoft* și produse în principal de către studioul principal, *Ubisoft Montreal*. Jocul a fost creat de Patrice Désilets, Jade Raymond și Corey May, iar muzica este semnată de Jesper Kid, într-un aranjament orchestral de Benoit Grey. Acțiunea principală a jocului redă o luptă fictivă din ani străvechi între Ordinul Asasinilor, care luptă pentru pace și liber arbitru, și Cavalerii Templieri, care își doresc pacea impusă prin ordine și control.

Seria jocului *Assassin's Creed* împletește ficțiunea istorică și personajele fictive cu evenimente istorice reale și personalități din istorie. În majoritatea jocurilor din această serie, jucătorii dețin controlul asupra unui *Assassin* istoric și în același timp joacă rolul unui asasin novice sau cineva care este prins într-un conflict între asasini și templieri. *Assassin's Creed* este considerat succesorul spiritual al seriei de jocuri *Prince of Persia*, și a fost inspirat din nuvela *Alamut*, care aparține scriitorului sloven

Vladimir Bartol.

Primul joc *Assassin's Creed* a fost lansat în anul 2007, iar seria cuprinde 14 versiuni ulterioare, cea mai recentă fiind *Assassin's Creed Shadows*, fiind scoasă la lumină în 2025. Majoritatea versiunilor sunt plasate într-o lume în care jucătorul controlează acțiunile obiectiv, din perspectivă exterioară. Jocul se axează pe luptă și explorare și include atât misiuni principale, cât și misiuni secundare, iar unele titluri au și moduri de joc multiplayer competitive și cooperative.



STEFAN GEIGER s-a născut într-o familie de muzicieni și a început să cânte la vârsta de cinci ani la pian, vioară, percuție și trombon. A absolvit studiile superioare la Fundația Academică Germană *Studienstiftung des deutschen Volkes* și ulterior a devenit trombonist solo la *Bayerische Staatsoper* din München și la *NDR Elbphilharmonie Orchestra Hamburg*. În calitate de dirijor, a fost asistent al lui Christoph Eschenbach, Valery Gergiev și Christoph von Dohnányi, urmând apoi să devină director artistic al *Landesjugendorchester Bremen*.

Dirijorul a colaborat cu numeroase orchestre, printre care *Schleswig-Holstein Festival Orchestra*, *Ensemble Resonanz*, *Würzburger Philharmoniker*, *Nürnberger Symphoniker*, *Deutsche Kammerphilharmonie Bremen*, *Württembergische Philharmonie Reutlingen*, *Sinfonieorchester Wuppertal*, Orchestra Filarmonicii de Stat *Transilvania* din Cluj-Napoca, *Orquestra Sinfônica da Universidade de Sao Paulo* și Orchestra Filarmonicii din Buenos Aires la Teatro Colon din Argentina.

Din anul 2016 a devenit dirijor principal al *Orquestra Sinfônica do Parana* din Curitiba, Brazilia și dirijează frecvent *NDR Elbphilharmonie Orchester Hamburg*, dar și *Orchestra Sinfônica Brasileira* din Rio de Janeiro, *Volkstheater* din Rostock, *Radio Philharmonie Hannover*, Orchestra Simfonică din Ierusalim, Orchestra Simfonică din Oulu, Finlanda, precum și *Royal Scottish National Orchestra* din Scoția.

Soprana **ANCUȚA POP MĂSLINĂ** a studiat canto și pian la Liceul de Arte din Oradea, sub atenta îndrumare a profesoarei Pop Eleonora. Absolventă a Facultății de Muzică din cadrul Universității din Oradea unde a studiat arta cântului cu maestrul Ion Țibrea și soprana Lavinia Cherecheș din 2001, solista din această seară a desfășurat o bogată activitate artistică și pedagogică în țară și străinătate. Alături de corul Filarmonicii orădene, soprana participă la numeroase evenimente culturale de înaltă notorietate, în calitate de membră al corului și solist sopran. În cadrul turneului Morricone din perioada 2015-2019, alături și de Corul Filarmonicii din Oradea și Debrecen, alături de orchestra Filarmonicii din Praga, solista s-a făcut remarcată peste hotare.





D&C ORADEA



SERVICII AUTO COMPLETE

**Totul pentru Mașina ta,
Într-un Singur Loc!**

- ✓ **Vânzări Auto** – Mașini noi precum și autoturisme rulate, atent verificate!
- ✓ **Dosare Daună** – Te ajutăm rapid și fără bătăi de cap cu toate formalitățile!
- ✓ **Închirieri Auto** – Ai nevoie de o mașină? Noi avem soluția perfectă pentru tine!
- ✓ **Service Autorizat** – Întreținere și reparații profesionale pentru siguranța ta!

Fă următorul pas!

D&C ORADEA

Oradea, Bihor
Calea Clujului 287-289

contact@dc-oradea.ro
www.dcvw.ro

0259 47 88 47



Das WeltAuto.
Certified Pre-Owned





FLEXIRENT

RENT A CAR

Powerd by **D&C ORADEA**

ÎNCHIRIERI AUTO

FĂRĂ COMPROMISURI

ÎNCEARCĂ FLEXIRENT AZI!

WWW.FLEXIRENT.RO



TE URCI ȘI PLECI. SUNĂ ACUM!
+40 728 881 072

MAȘINI NOI, PREȚURI IMBATABILE!

AI NEVOIE DE O SOLUȚIE AUTO PE TERMEN LUNG? ÎNCEARCĂ MAȘINA CU ABONAMENT

INITI

2025

Stagiunea Estivală
a Filarmonicii de Stat Oradea



Consiliul Județean Bihor



Primăria
Municipiului
Oradea



VISIT
ORADEA



FILARMONICA
DE STAT
ORADEA

Mărti, 12 August 2025 | ora 20:30 | Sinagoga Neolugă Sion

KLEZMER MUSIC*

Recital

Joi, 14 August 2025 | ora 20:30 | Promenada de pe malul Crișului (str. Independenței)

ECHOES OF A WALTZ**

Recital

Sâmbătă, 16 August 2025 | ora 20:30 | Promenada de pe malul Crișului

BROADWAY PROMENADE** (str. Independenței)

Recital

Mărti, 19 august 2025 | ora 20:30 | Piața Unirii

POP-SIMFONIC LA CATEDRALĂ**

Concert vocal-simfonic

Joi, 21 August 2025 | ora 20:30 | Piața Ferdinand

STRUNE SUB STELE**

Recital

Duminică, 24 August 2025 | ora 19:00 | Teatrul de Stat Szigligeti Színház

AXION ESTI*

Concert vocal-simfonic

Luni, 25 August 2025 | ora 20:30 | Piața Cazaban (cartier loșia)

CLARINET À LA CARTE**

Recital

Miercuri, 27 August 2025 | ora 20:30 | Piața din spatele Teatrului de Stat

DIALOGURI DE AER ȘI TIMP**

Recital

Vineri, 29 August 2025 | ora 20:30 | Curtea interioară a Cetății Oradea

CINE MUSIC*

Concert vocal-simfonic

Duminică, 31 August 2025 | ora 20:30 | Promenada de pe malul Crișului

VIBRAȚII DE ALAMĂ** (str. Independenței)

Recital

Luni, 01 Septembrie 2025 | ora 20:00 | Parcul Magnoliei

EARTHLY DELIGHTS - Muzicile lumii

sau de Dor, de Joc și de Inimă Albastră**

Recital

Miercuri, 03 Septembrie 2025 | ora 20:00 | Curtea palatului Episcopal Romano-Catolic

BACH ÎN AER LIBER, Ediția a II-a**

Recital

Vineri, 05 Septembrie 2025 | ora 20:00 | Curtea interioară a Cetății Oradea

A GAMER'S SYMPHONY*

Concert vocal-simfonic

* Acces pe bază de bilete achiziționate de la casieria Filarmonicii de Stat din Oradea.

**Acces gratuit.



Filarmonica de Stat Oradea, Strada Moscovei 5, Oradea 430001, Tel.: 0359 427 345
www.filarmonicaoradea.ro www.facebook.com/filarmonicaoradea https://www.instagram.com/filarmonicaoradea

Hospitality partner:



Mobility partner:



Parteneri și sponsori:



Parteneri media:



PARTENERI INSTITUȚIONALI



Consiliul Județean Bihor



Primăria
Municipiului
Oradea



Episcopia Română
Unită cu Roma,
Greco-Catolică,
de Oradea



Episcopia
Romano-Catolică
de Oradea Mare



PARTENERI ȘI SPONSORI

Mobility partner:



Hospitality partner:



Bösendorfer

STIHL



CONNECT GROUP
INTEGRATED SUBCONTRACTORS



DEXTRA



PARTENERI MEDIA



BIHOREANUL



CRISANA



Filarmonica de Stat Oradea, Strada Moscovei 5, Oradea 410001, Tel.: 0359 427 345

www.filarmonicaoradea.ro



www.facebook.com/filarmonicaoradea

<https://www.instagram.com/filarmonicaoradea>