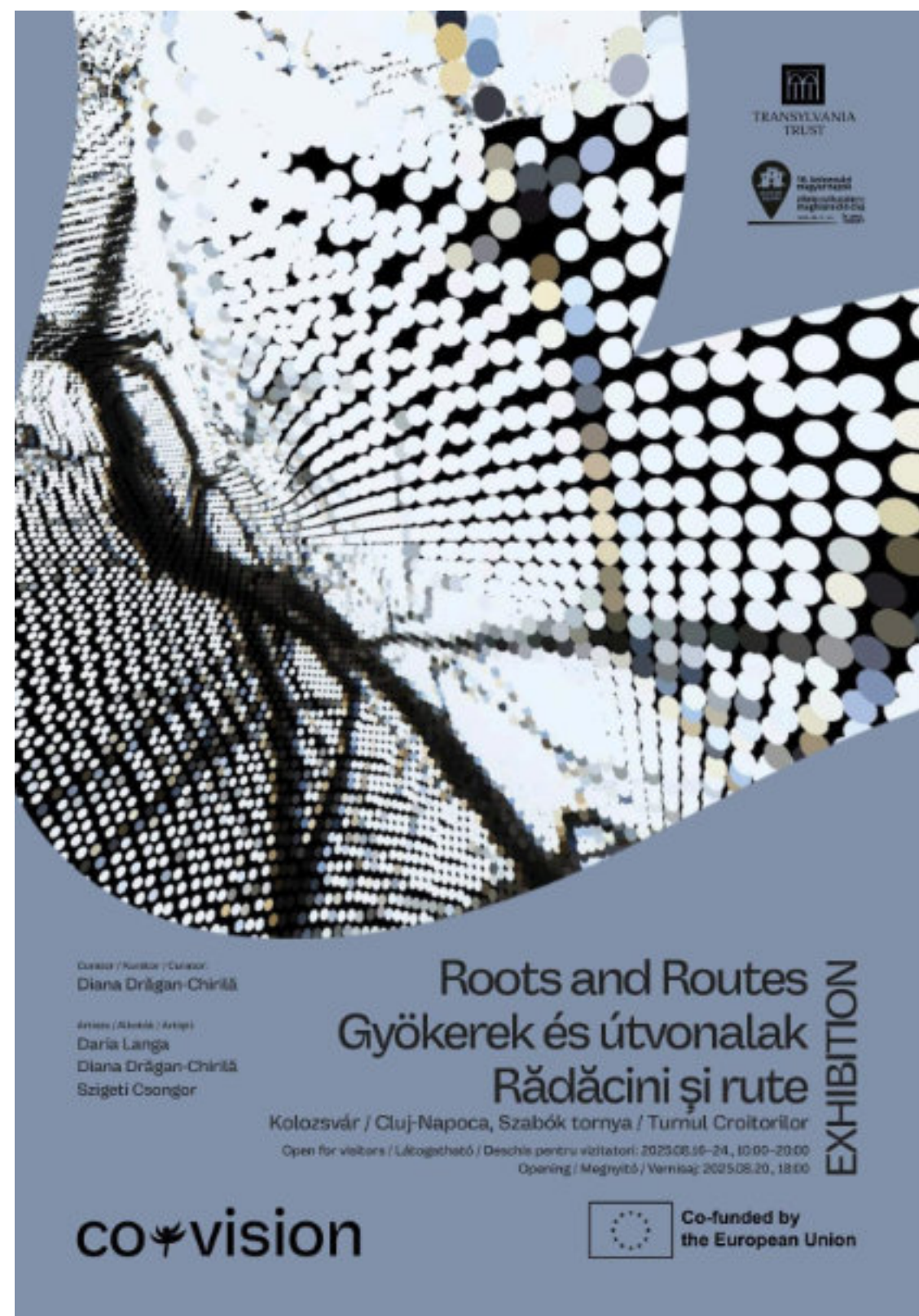


Dragan-Chirila Diána

Szakmai portfólió

multimédia





## Gyökerek és útvonalak - A folyó

2025

Ez a projekt a CO-VISION Kreatív Európa program része, amelyben a Transylvania Trust a román partner.

A kiállítás három képzőművész, Szigeti Csongor, Daria Langa és Dragan-Chirila Diána együttműködésében jött létre. Fő témája a Somes folyó, a Bonțida-i Banffy-kastély környéke, valamint az, hogy természetes környezete hogyan alakult az évszázadok során, a kommunista időszakban, mind a természeti erők, mind pedig a pusztító emberi tevékenységek hatására.

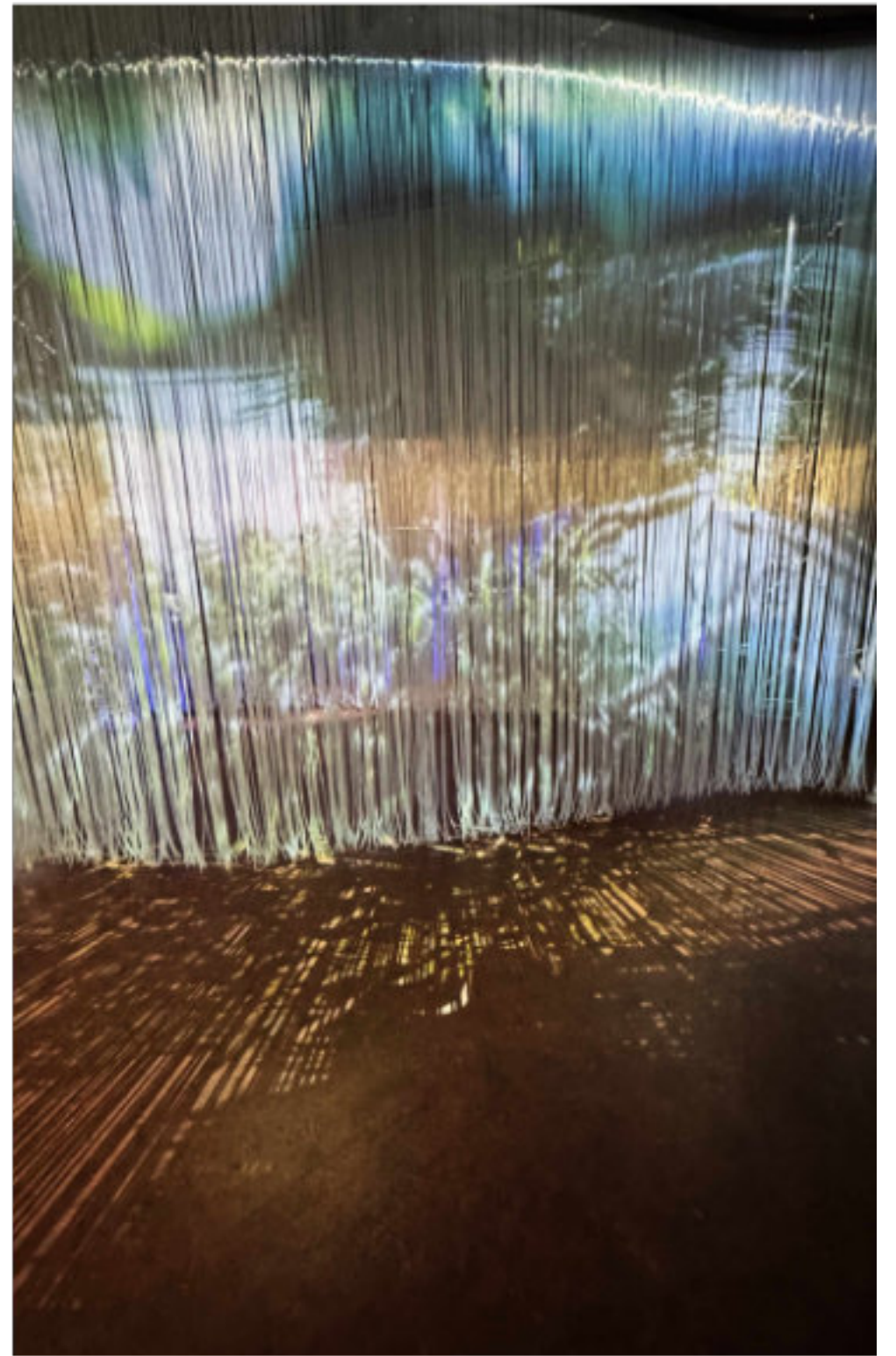
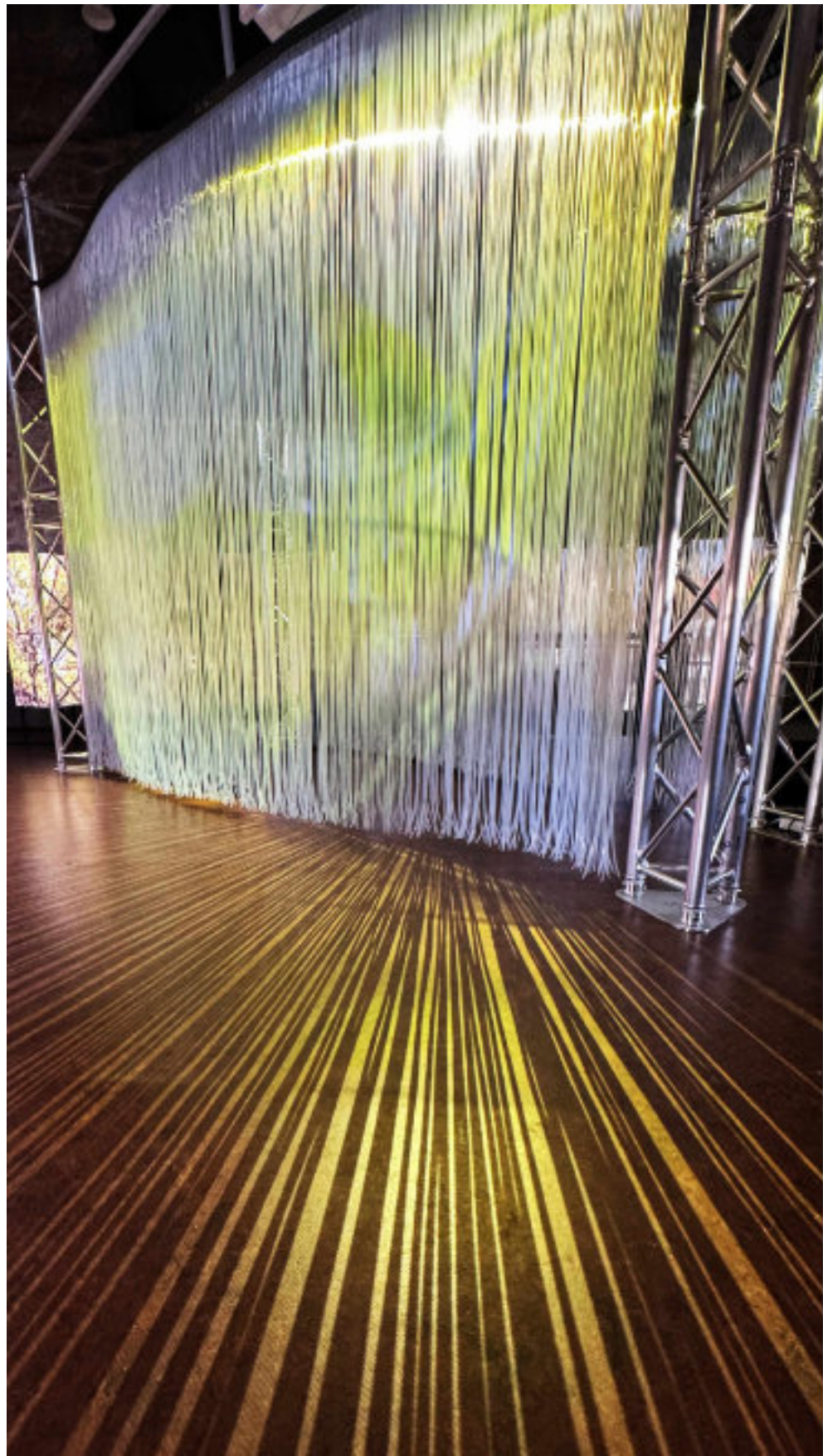
A kiállítás harmadik része, *A folyó* – egy multimédiás installáció, amely a látogatókat a folyópartra viszi, ahol egy magával ragadó immerszív módon lehetővé teszi számukra, hogy belépjenek a folyópart természetes élőhelyére, sőt, akár a "vízbe is bemerüljenek", és az ott élő lények – madarak, békák, bogarak, halak – szemével lássák a világot. Ez a mű a folyópart egy részét idézi meg és két, szilikoncsíkokból készült képernyőből áll, amelyekre nagyon lassú - a valós természeti helyszínen készített - felvételeket vetítenek, beleértve víz alatti felvételeket is. A hang, amely ugyanolyan lassú, mint a felvételek, alátámasztja ezt az egyedülálló világ képét. Az installáció célja, hogy felhívja a figyelmet a terület biodiverzitására, és kiemelje annak mulandó természetét.

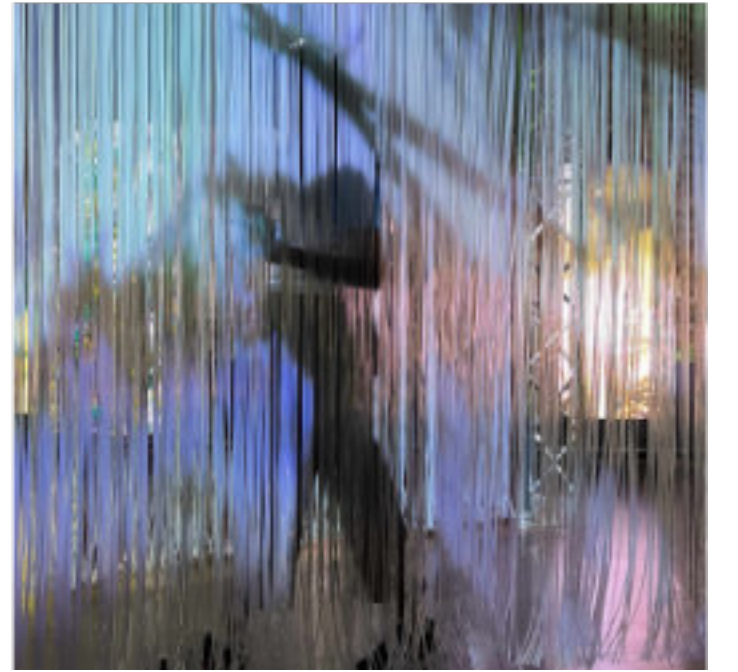
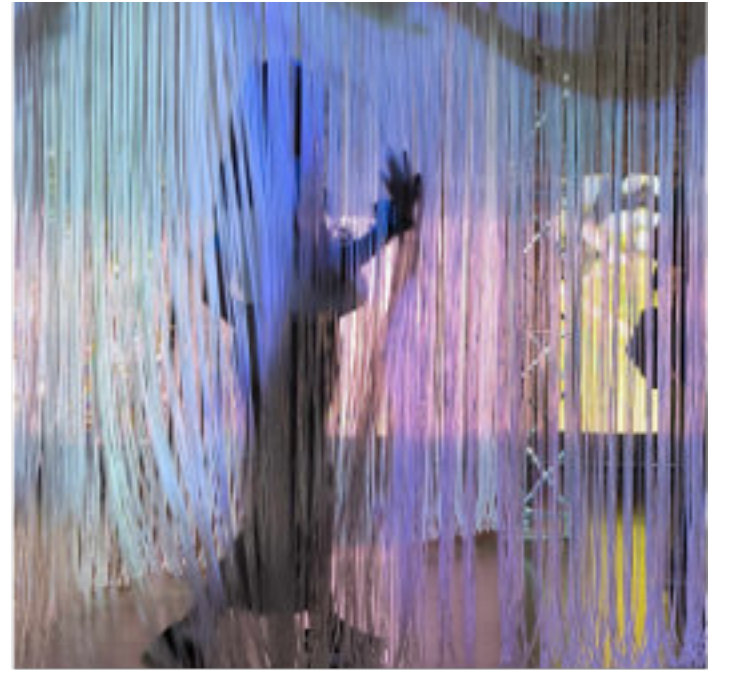
Műszaki leírás:

Az installáció 4 db. 3 méter magas oszlopból áll, amelyek tetejére két projektor és két, függesztett szilikoncsíkokból készült vetítőfelület van felszerelve; ezeket hullámos fémlemezek tartják alá, utánozva a Banffy-kastély közelében húzódó Somes-folyó partjának vonalát.

Méretek: 3 x 4 m, a szilikon vetítőkészletnek: 2,5 x 4 m.







**Pietati Templom - Videó-mapping  
2025**

**Kolozsvári Kamarazenei Fesztivál,  
Román Nemzeti Opera,**



© nicu cherciu

OPERA  
NATIONALA  
ROMANA





SPECTACOL COREGRAFIC MULTIMEDIA

# DANSÂND CU CÂNTĂREATA CHEALĂ

Regia și coregrafia:  
Nicoleta Demian

Scenografia vizuală:  
Diana Drăgan-Chirilă

Colaana sonoră:  
Dan A.Voiculescu  
Ulla Levens  
Tim Pförtner  
Ciprian G. Pop

24.04.2024, ora 20  
sala Studio ANMGD

Dansează:  
Olivia Satiou  
Alexandra Filfan  
Alexandra Nuna  
Gabriela Sima  
Daria Vermeșan  
Antonio Mon  
Orlando Rați

Grafică art: Diana Dragan-Chirila

**Tânc a kopasz énekesnővel,  
2025**

multimédiás koreográfiai előadás

rendező és koreográfus: Nicoleta Demian

vizuális díszlettervezés: Dragan-Chirila Diána



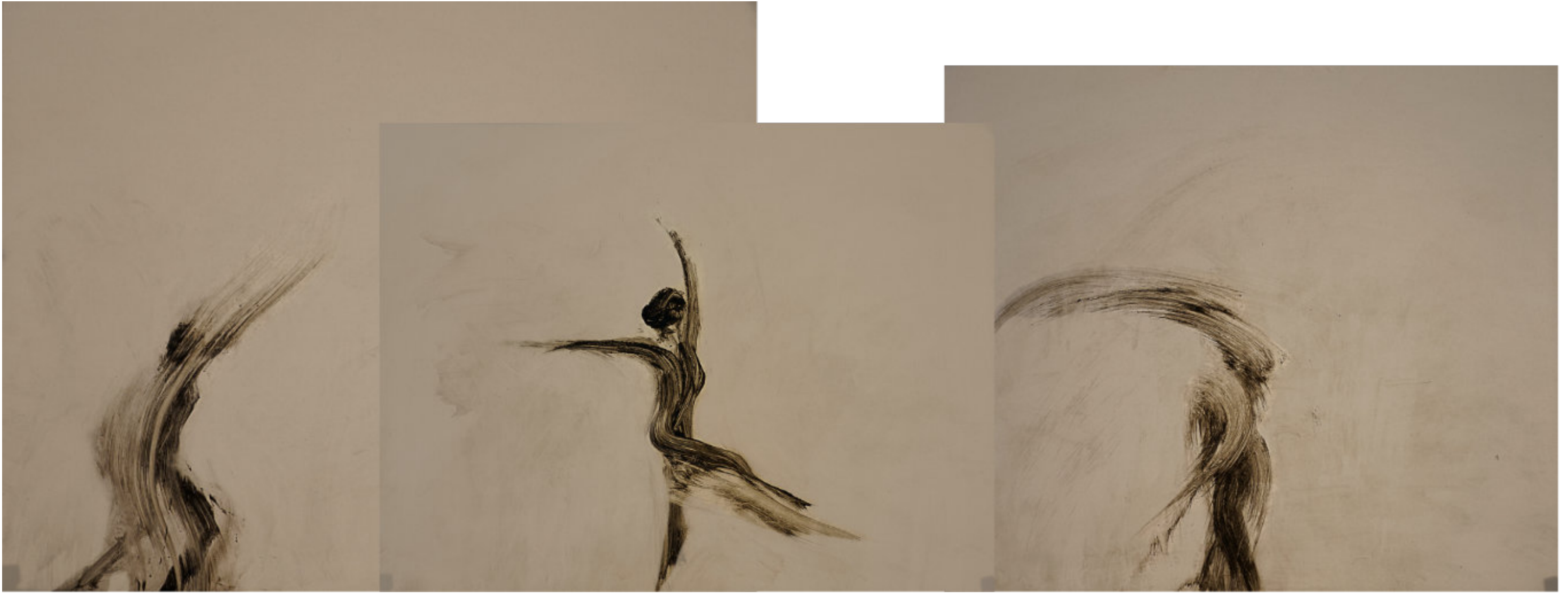




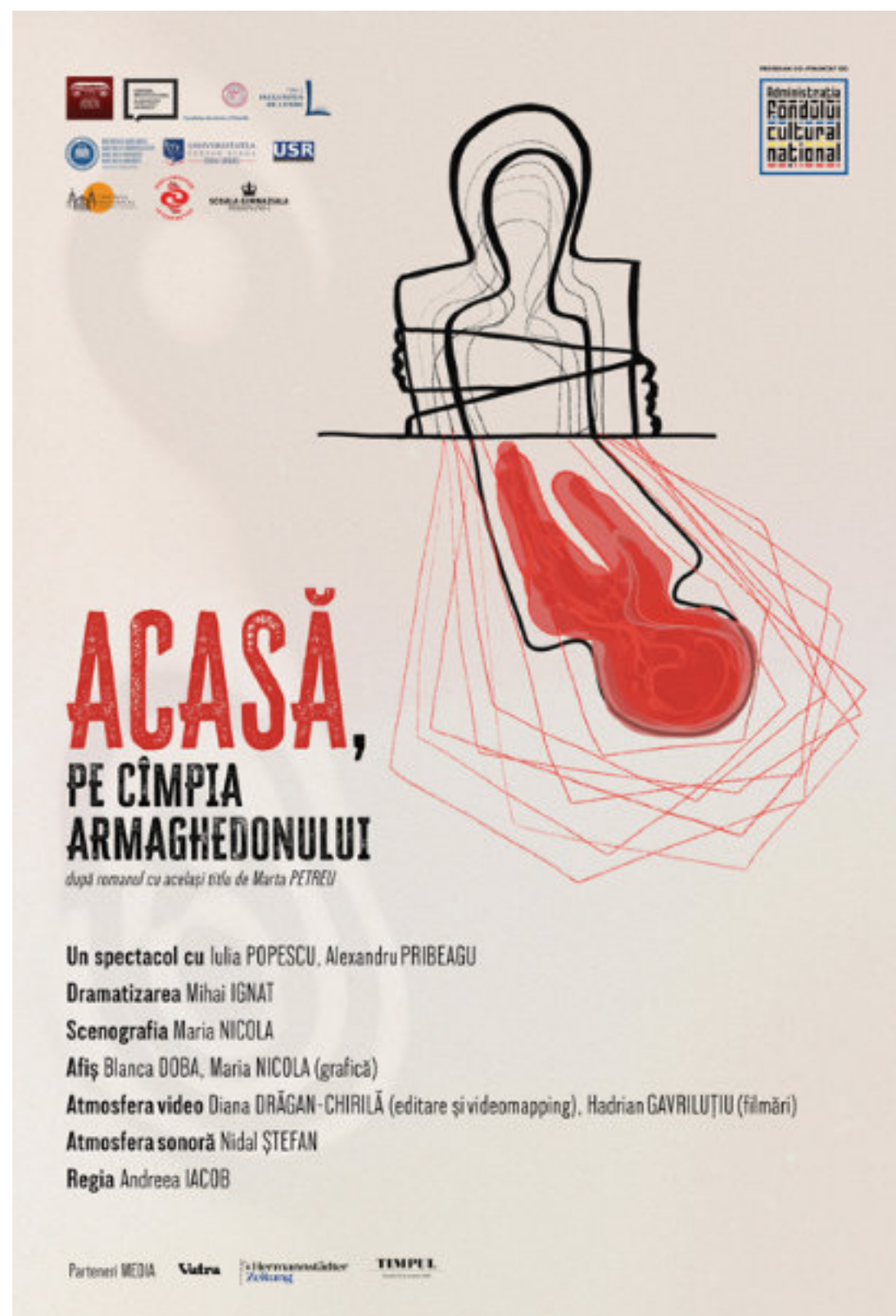












## Otthon, az Armageddon síkságán

Marta Petreu azonos című regénye alapján

2024

immerzív színházi előadás

Szereplők: Iulia Popescu, Alexandru Pribeagu

Adaptáció: Mihai Ignat

Díszlettervezés: Maria Nicola

Videótervezés: Dragan-Chirila Diána (vágás és videomapping) és Hadrian Gavriluțiu (operatőr)

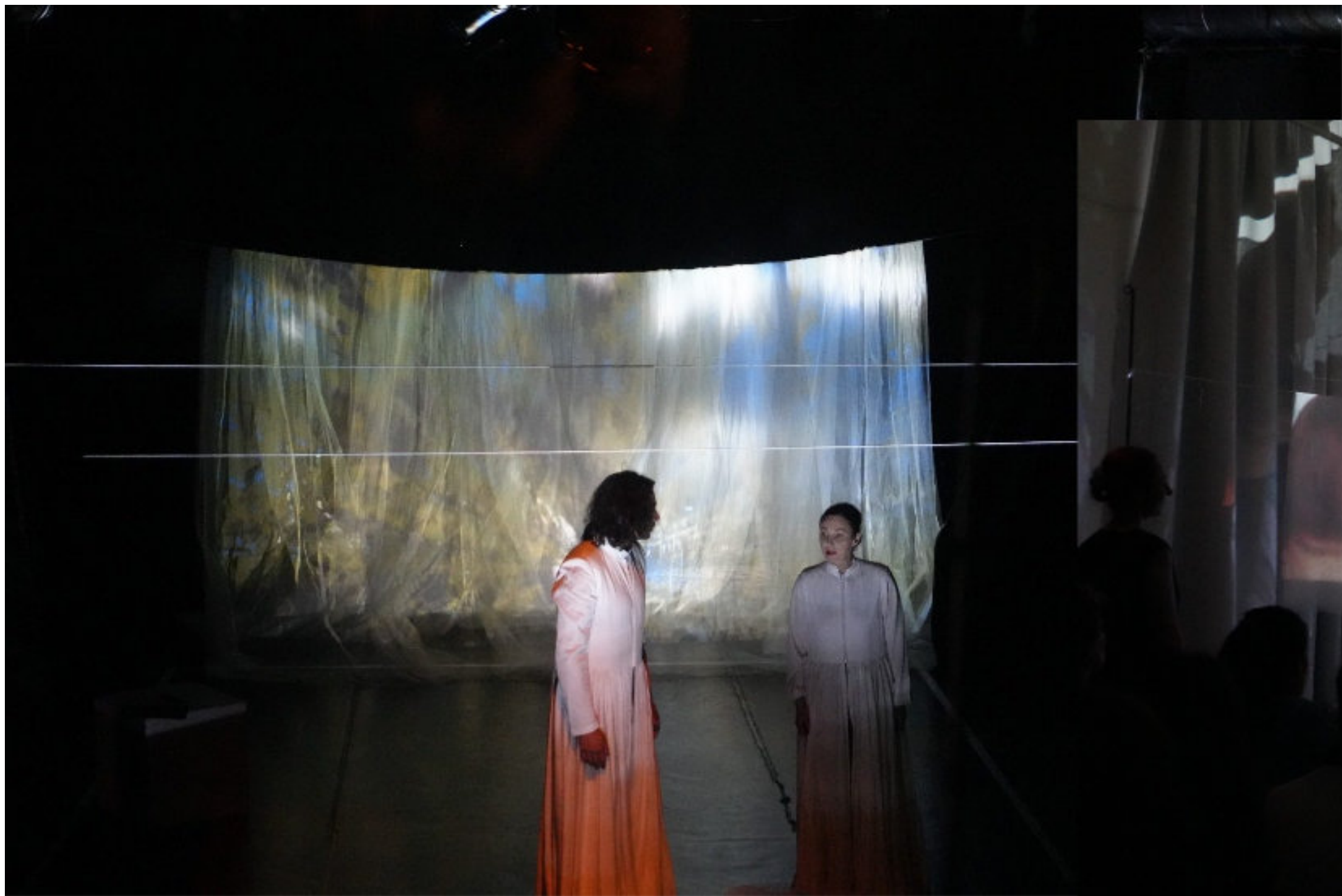
Hangtervezés: Ștefan Nidal

Rendező: Andreea Iacob

Egy színdarab arról az első kapcsolatról, amely mindannyiunknak megvan – az anyánkkal való kapcsolatról. Egy olyan kapcsolatról, amelynek nyoma elkerülhetetlenül megmarad, amely befolyásolja a magunkkal, másokkal és végső soron a világgal való kapcsolatunkat – azt, ahogyan pozícionáljuk magunkat, és ahogyan irányítjuk saját életünket és a körülöttünk élőkét. Egy olyan kapcsolatról, amely ajándék is lehet, de egyben a legnagyobb csapda is.

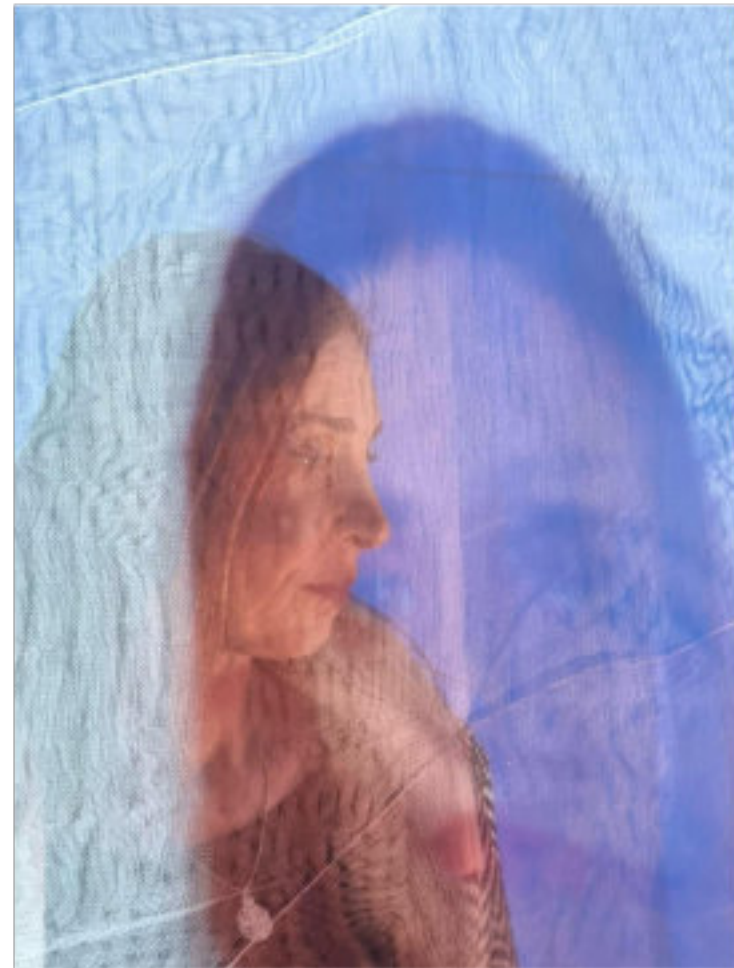
Marta Petreu lenyűgöző és terjedelmes önéletrajzi regényéből az anya-lánya kapcsolat szemszögéből választottuk ki a családi kötelékek, az örökölt és csak a később feldolgozott mechanizmusok témáját – ezeket a rétegeket, amelyek egyszerre takarják el és tárják fel a sebeket. Az előadásban ezeket a kapcsolatokat egy újrajátszáson keresztül vizsgáljuk újra, mintha egy utazás lenne a víz áramlatán visszafelé, azokhoz az emlékekhez, amelyek elrejtik – akár mélyen eltemetve, akár láthatóbb formában – a szeretet hiányát, a félelmeket, a szégyent, az árulásokat, az elhanyagolást, a tehetetlenséget, a bizalmatlanságot és azok hatásait, amelyek generációról generációra öröklődnek.













## In Between Homes

2023

Ez egy sétálósínházi jellegű, magával ragadó előadás, amely az Ulysses European Odyssey európai projekt része, és amelyet a Create.Act.Enjoy készített a kolozsvári Nemzeti Színház és a Kolozsvári Bálint Ferenc Egyetem Színház- és Filmtudományi Karának társproduceri közreműködésével.

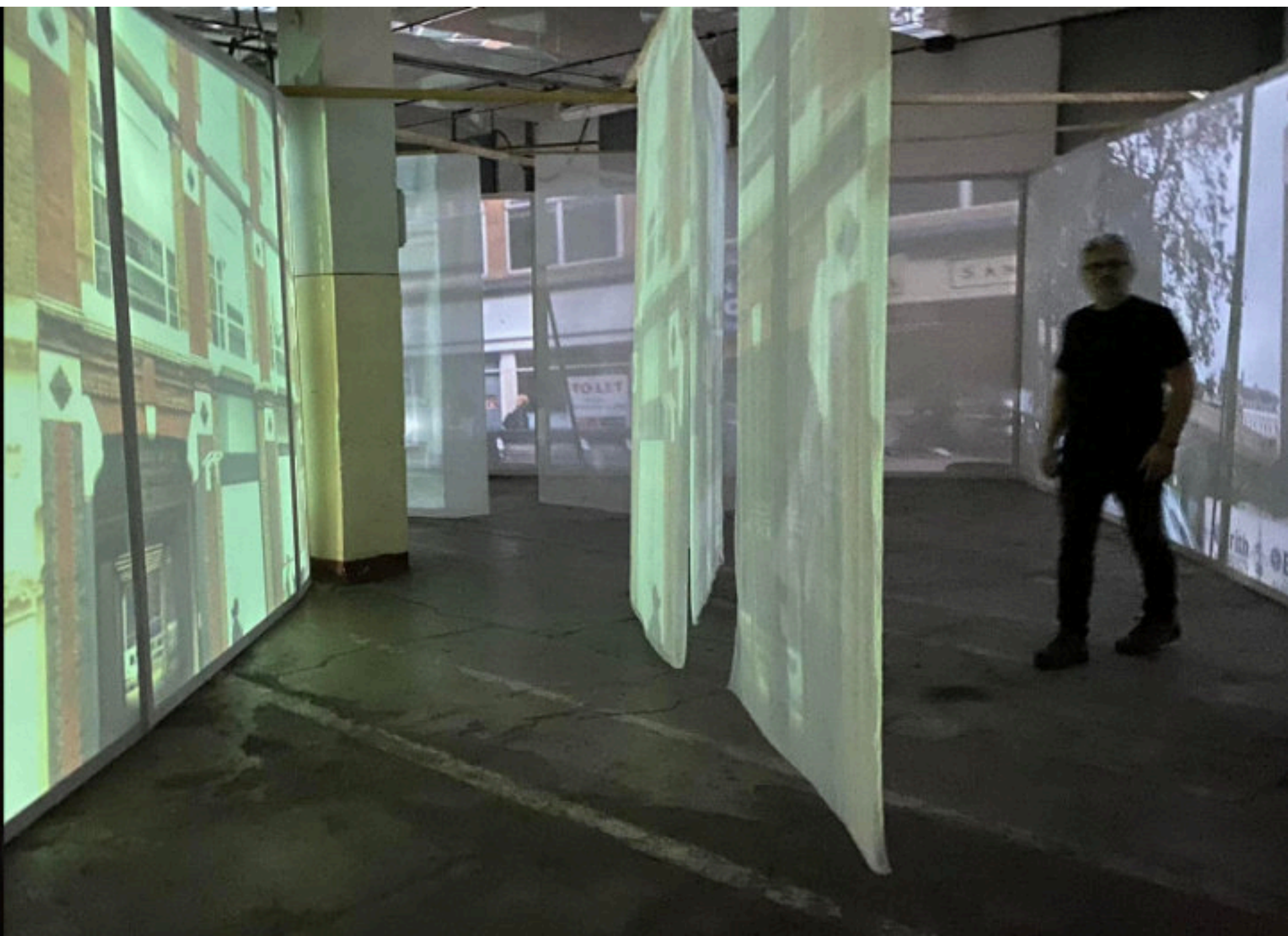
az előadás kollektív szövegkönyvre alapszik  
forgatókönyv, koncepció és rendezés: Andreea Iacob  
rendezőasszisztens: Varga Hunor-József  
rendezőasszisztens (második): Mihai Gligan  
díszlettervező: Gábor Zsófia  
zene: József Iszlai  
videóalkotás: Ioana Ofelia, Octavian Șaramet  
videómapping: Dragan-Chirila Diána  
programozás: Veres Mihály  
grafikai tervezés: Cristian Luchian  
maszk készítése: Tudor Lucanu  
technikai rendezés: Florin Suci  
migrációs tanácsadás: Viorela Telegdi-Csetri, migrációs dokumentáció: Ioana Toloarga  
PR és önkéntesek koordinálása: Raluca Bugnar, Teodora Minea  
művészeti koordináció: Diana Buluga  
projektkoordináció: Diana Moga

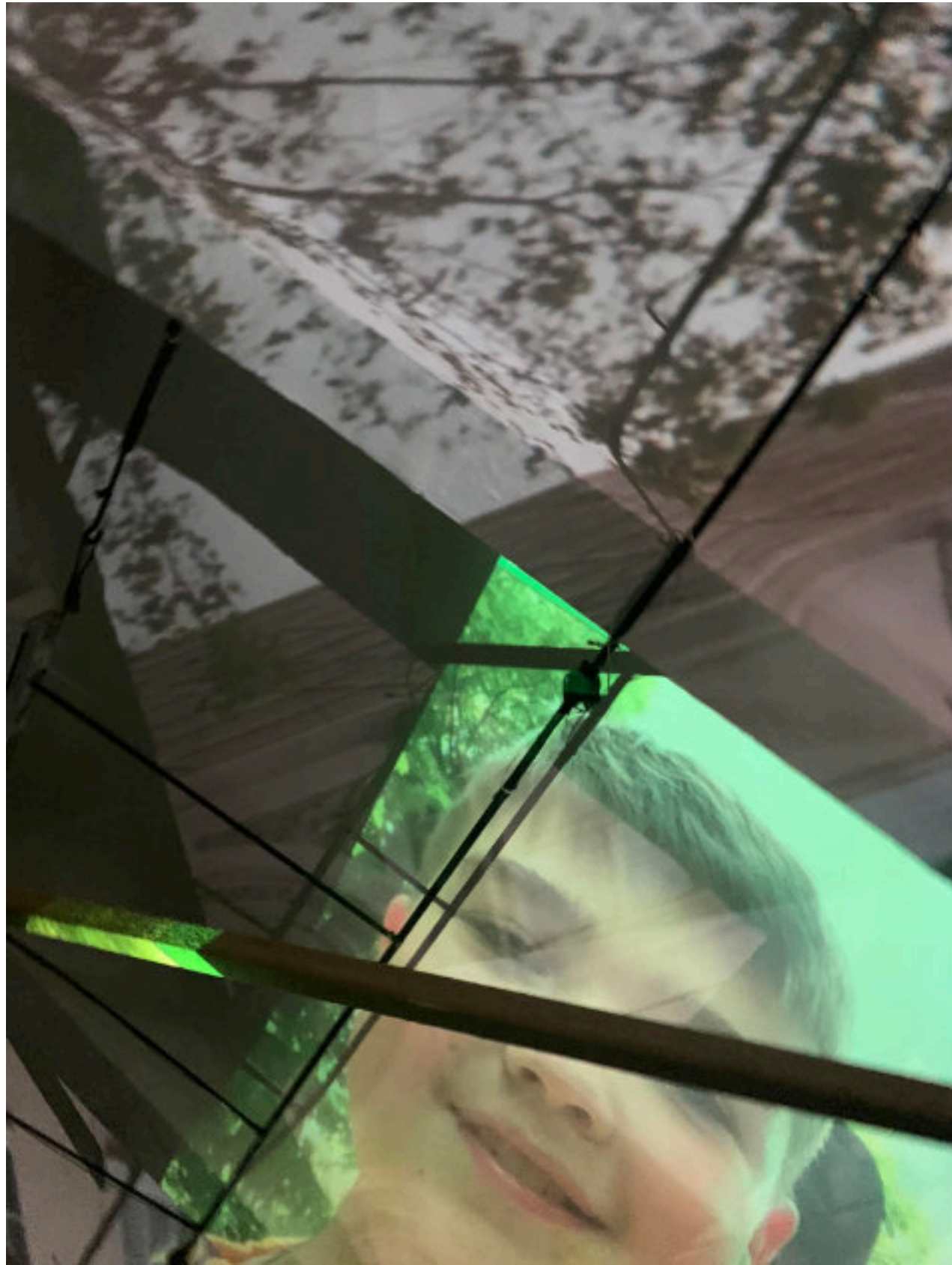
Kilenc különböző tér, amelyeken minden néző végighalad, hogy megfigyelje és elmélkedjen a románok migrációjáról és annak hatásairól az országban maradtakra. Az előadás azt vizsgálja, hogyan találnak a transznacionális családok új modelleket a közös jelenlétre, valamint a biztonság, a támogatás és az intimitás megőrzésére, annak ellenére, hogy több világban élnek. Ez az „In Between Homes” című, sétálósínházi jellegű, immerzív színházi előadás bemutatója, amelyet július 7-től egy nem hagyományos helyszínen, a „Clujana” volt cipőgyárban mutatnak be.

## Utca jelenet - videó-mapping









**„Mihaela Runceanu” jelenet – interaktív videó-mapping**



**Költészetten alapuló, 3D-nyomtatott szobor**

**2019**

**Az Elektronikus Művészet Nemzetközi Konferenciája – EVA London: Digitális művészet, kultúra és örökség: *Új konstrukciók és tudatosság* - keretén belül bemutatott kutatási projekt**

Andrei Budescu, Diana Drăgan-Chirilă, Oana Gui – University of Art and Design, Cluj-Napoca, Romania

Corneliu Dascălu, Miklos Uszkai, Mihai Simu, Radu Lohan – Zenitech Ltd. Cluj-Napoca, Romania

A tanulmány a versek absztrakt, nyomtatott műalkotássá való átalakulását tárgyalja. Ez egy kísérleti projekt, amelyben művészek és informatikusok vesznek részt, és amelyben a költészetet az ember és a gép közötti kapcsolaton keresztül értelmezik újra. Az elején a művész hangjával bevitelre kerül egy vers, a másik végén pedig annak fizikai formáját kapja meg. A bevitel és a kimenet között a gép elemzi az információt, és létrehoz egy anyagi lenyomatot a hangról (egy 3D-nyomtatott réteget). Az utolsó lépést a művész végzi el, aki az összes réteget egy szoborrá állítja össze.

### **Művészi nyilatkozat:**

Ez egy ellenkező irányú út elképzelése, amelyben a szavak képeket fejeznek ki; a szavak szemantikai, morfológiai és szintaktikai képességéről szól, hogy háttér előtt alakként vagy figuraként funkcionáljanak.

### **Technikai megvalósítás:**

#### Érzelemfelismerés és vizualizáció

Technikai szinten a projekt egy feldolgozási folyamatként működik. A rendszer egy hangfelvétel egy részét (amelynek hossza a technológiai korlátok miatt korlátozott) veszi alapul, több műveletet hajt végre rajta, majd létrehoz egy rajzot. A rajz úgy készül, hogy a magánhangzókkal és mássalhangzókkal, illetve szavakkal és fonémákkal egy-egy arányban összefüggő alapszimbólumokat egymás után sorba állítjuk, majd a hangrészletből felismert érzelem alapján különböző geometriai transzformációkat alkalmazunk rájuk.

A versekből származó érzelmek felismeréséhez gépi tanulási technológiát használtunk, amelynek segítségével olyan modellt lehet létrehozni, amelyet különböző hangfájlok közös jellemzőinek felismerésére lehet betanítani.

### **Kutatás:**

Egy versszakot az alapvető érzelmek egyikének kifejezésének lehet besorolni: „undor”, „düh”, „félelem”, „szomorúság”, „meglepetés”, „boldogság”, „semleges”. A konvolúciós neurális hálózatok a legalkalmasabbak az osztályozási feladatokra.

Képezzünk ki egy modellt, amely képes az érzelmek felismerésére az audiofájlból kivont specifikus jellemzők alapján.

Egy neurális hálózat betanításához rengeteg adatra van szükség.

Színészek által rögzített, ingyenes és nyílt adatállományokat használtunk.

Az adatállományokban szereplő minden hangfájl egy-egy különböző érzelmet fejez ki.

Egy versszak vizuális ábrázolásához minden betűhöz különböző alakzatokat rendeltünk, amelyeket az érzelem befolyásolhat.

A skálázható vektoros grafikák könnyen manipulálhatók, animálhatók és méretezhetők.

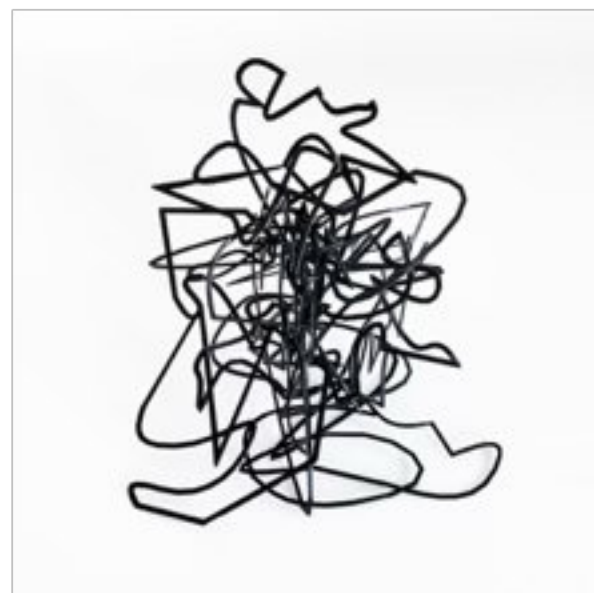
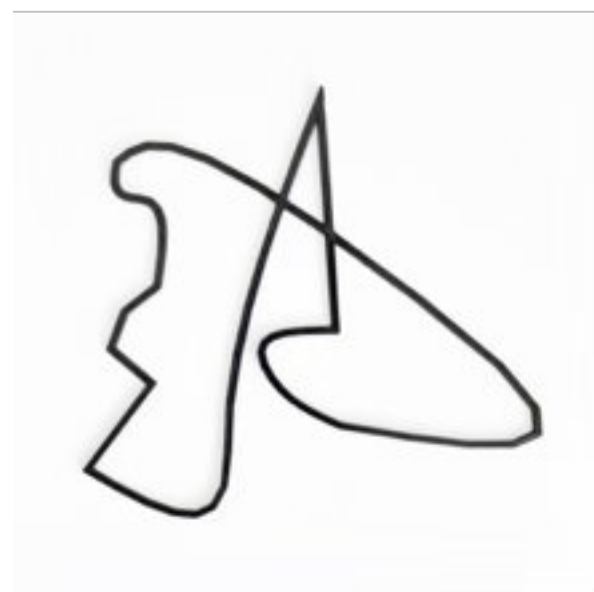
Az ábécé betűihez formák vannak rendelve, amelyek az alapérzelmek valamelyikétől függően eltérőek



“U” - fury






































“E” - Surprised



3D-nyomtatott szobor – Szobrászati elem, egy darab (balra) 8x7x0,1 cm.

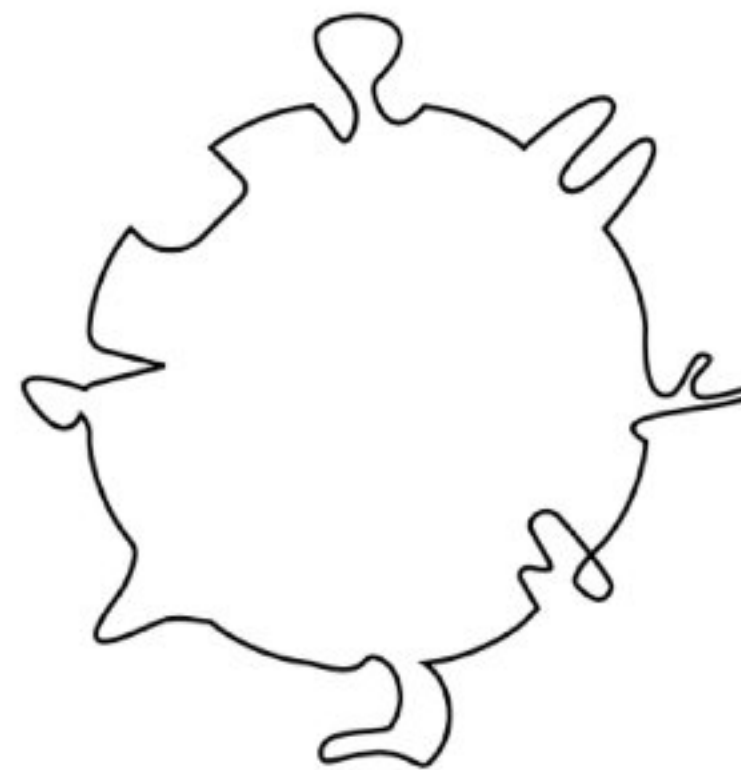
A művész által összeállított több elemből álló tervezett végeredmény (jobbra) 15x14x16 cm

	base	sadness	joy	disgust	fear	surprise	anger
a							
e							
i							
o							
r							

Egy hangfájlból (amely egy versszakot tartalmaz) érzelmet azonosítunk.  
Az érzelmet felhasználjuk a végeredmény alakjának összeállításához.

**Boldogság**

„Rómeó, Rómeó! Miért vagy te Rómeó?”





3D-nyomtatási folyamat:



Végső eredmény:



**Time Square**, interaktív videó-performansz

Kolozsvári Magyar Napok 2013

New York szálloda



