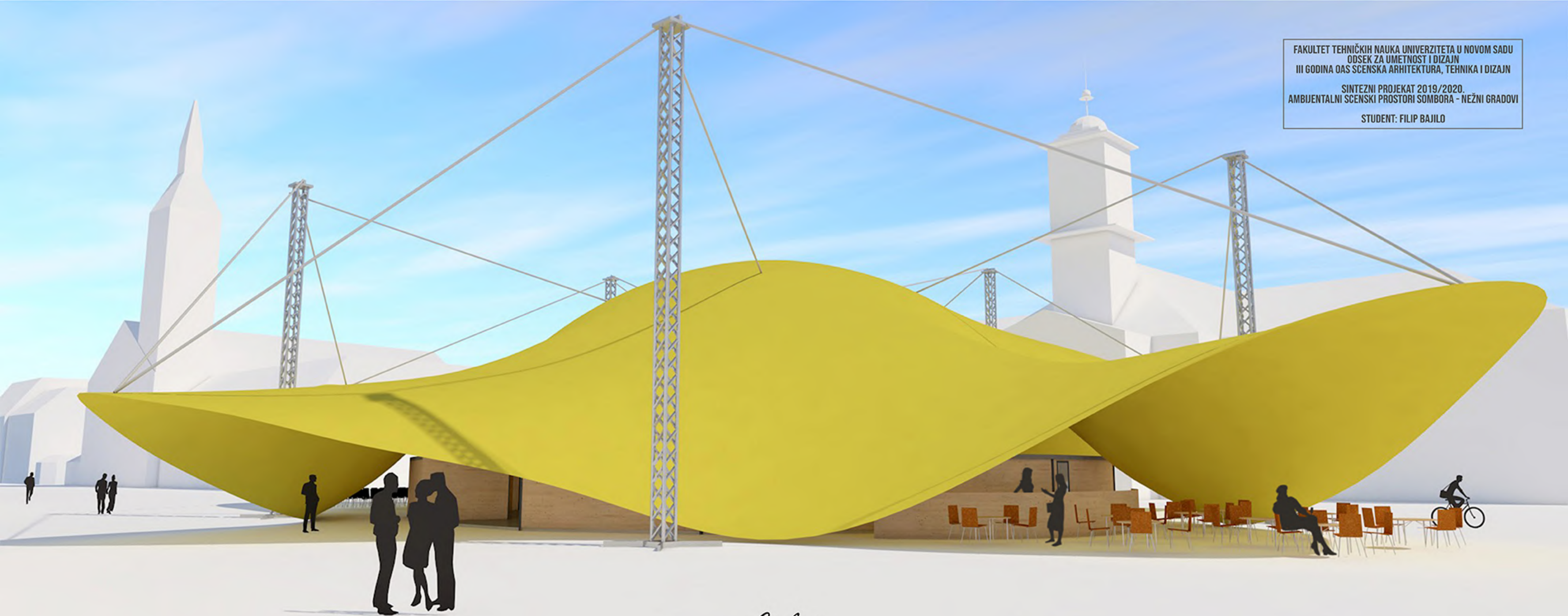
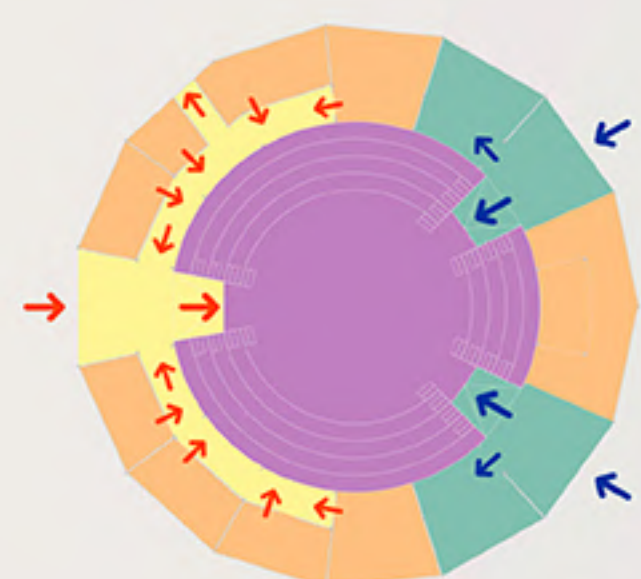




Cirkus ANIMATOR

PROSTORNI KONCEPT

Prostorni koncept objekta podrazumeva organizaciju prostora po principu koncentričnih kružnica čiji se centar nalazi u centru pozornice. Prateći takvu organizaciju, u smeru od centra ka periferiji, formiraju se sledeći prostorni nivoi: pozornica, gledalište, komunikacije i opslužujuće prostorije. Centar objekta se nalazi na zamišljenoj osi koja prolazi kroz središnji deo rizalita i dvorišta gradske kuće. Objekat natkriva membrana koja je konstruisana kao kombinacija eliptičnog i hiperboličnog paraboloida i koja se pruža van granica objekta, gradeći tako natkrivene fragmente prostora trga u okviru kojih su formirani ulazi u objekat, dnevna scena i bar. Membranu i tras konstrukciju scensko-gledališnog prostora, posredstvom čeličnih užnica, nosi konstruktivni sistem sačinjen od 5 kružno raspoređenih tras stubova van objekta. U vizuelnom smislu, ovi elementi predstavljaju vertikale koje su u kontrastu sa spoljašnjom formom objekta i koje postaju urbani reperi tokom trajanja cirkusa na prostoru Čelavog trga u Somboru.



- scensko-gledališni prostor
- javni prostor
- privatni/opslužujući prostor
- komunikacije
- kretanje zaposlenih
- kretanje publike

PROGRAM

Cirkus „Animator” je akrobatsko-umetnički scenski događaj profilisan za sintezu akrobatike, gimnastike, glume i različitih scenskih praksi, a tematski je određen upotrebom prepoznatljivih motiva Sombora u predstavi (bicikl, bodoš, fasade, ajnforti). Događa se jednom godišnje u mesecu avgustu u trajanju od 10 dana. Cirkus je deo projekta „Grad koji postaje” i zamišljen je kao program koji će, povezujući se sa srodnim programima, proizvoditi spektakl. Takođe, u okviru cirkusa se nalaze otvorena dnevna scena (predviđena za muzičke koncerte i dečje predstave) i bar koji radi tokom celog dana. Ovi dodatni sadržaji imaju zadatak da aktiviraju prostor trga i tokom dana, dok se istovremeno odvijaju pripreme za cirkusku predstavu koja počinje svakog dana u 20h. Misija cirkusa je umrežavanje akrobata i stručnjaka iz domena scenskih umetnosti, kao i pozicioniranje Sombora na regionalnu mapu ove vrste sadržaja. Cirkus ostvaruje saradnju tokom čitave godine sa pozorišnom školom u Somboru, koristeći njene kadrovske i prostorne kapacitete (probnu salu i prostor za sastanke), a takođe, za vreme održavanja, pruža stručnu praksu i deo izvođačkih uloga studentima i nastavnicima škole.

ORGANIZACIJA

Cirkus podrazumeva zajednički rad ljudi različitih zanimanja, od kojih su neki aktivni tokom čitave godine, dok se ostali angažuju neposredno pre i tokom održavanja događaja. U tom smislu, u cirkusu „Animator” su zaposleni:

- Tokom čitave godine: izvođači (12), upravnik, menadžer, umetnički direktor, tehnički direktor, koreograf, kostimograf, dizajner svetla i dizajner zvuka.
- Tokom održavanja cirkusa: tehničar svetla, tehničar zvuka, dekorateri, transporteri, šminker, tim za higijenu, obezbeđenje, konobar.

Raspored aktivnosti tokom jednog radnog dana:

08h otvaranje objekta i dolazak zaposlenih
08:30-10:45h proba izvođača
11-15h proba svetla i zvuka
15:30-17:30h generalna proba
17:45-19h priprema objekta za prijem publike, higijena
18:45-19:45h kostimiranje i šminka izvođača
19:30h otvaranje objekta za publiku
20-21:30h predstava
21:45-23h raspremanje i zatvaranje objekta

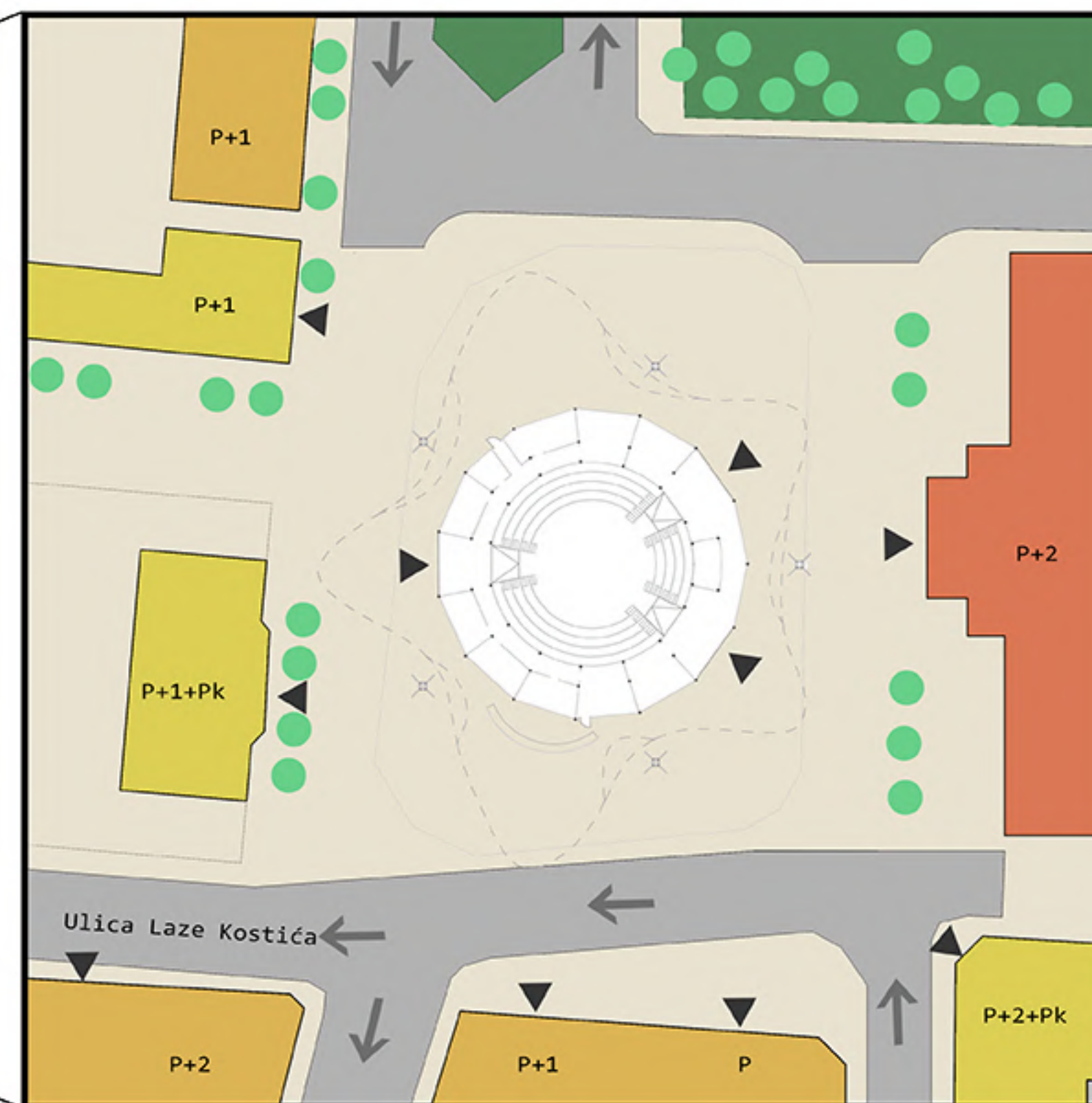
11-12h i 17:30-19h program na dnevnoj sceni
10-20h radno vreme bara

SOMBOR, URBANI FRAGMENT, R 1:2500

arhitektonski programi



SITUACIJA OBJEKTA, ČELAVI TRG, R 1:500



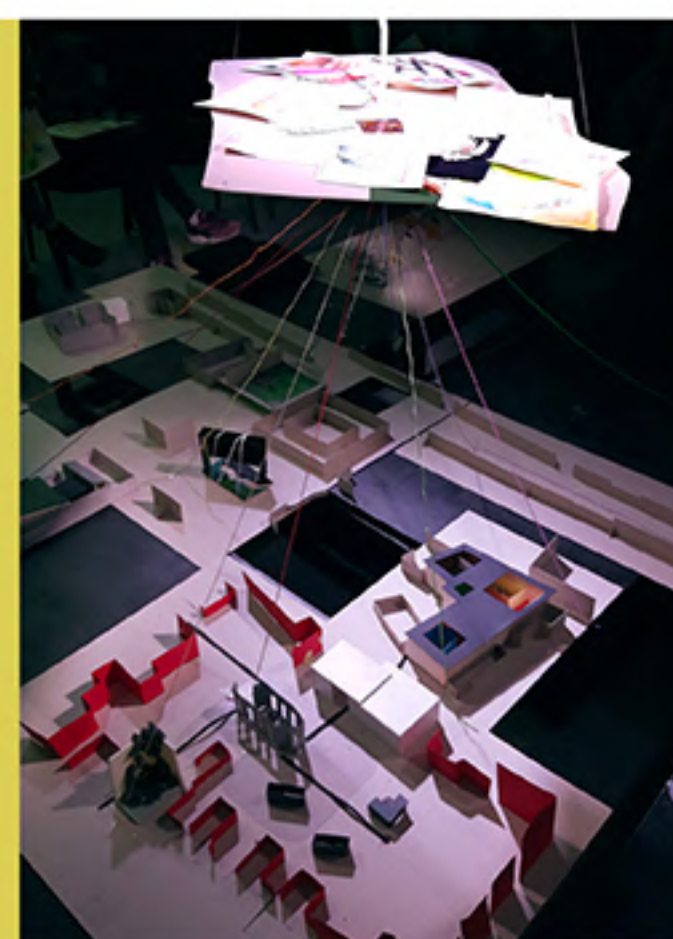
- pešačka zona
- zelena površina
- motorni saobraćaj
- ulazi u objekte
- visoko rastinje

Bonitet objekata:

- visok bonitet
- srednji bonitet
- nizak bonitet
- smer saobraćaja

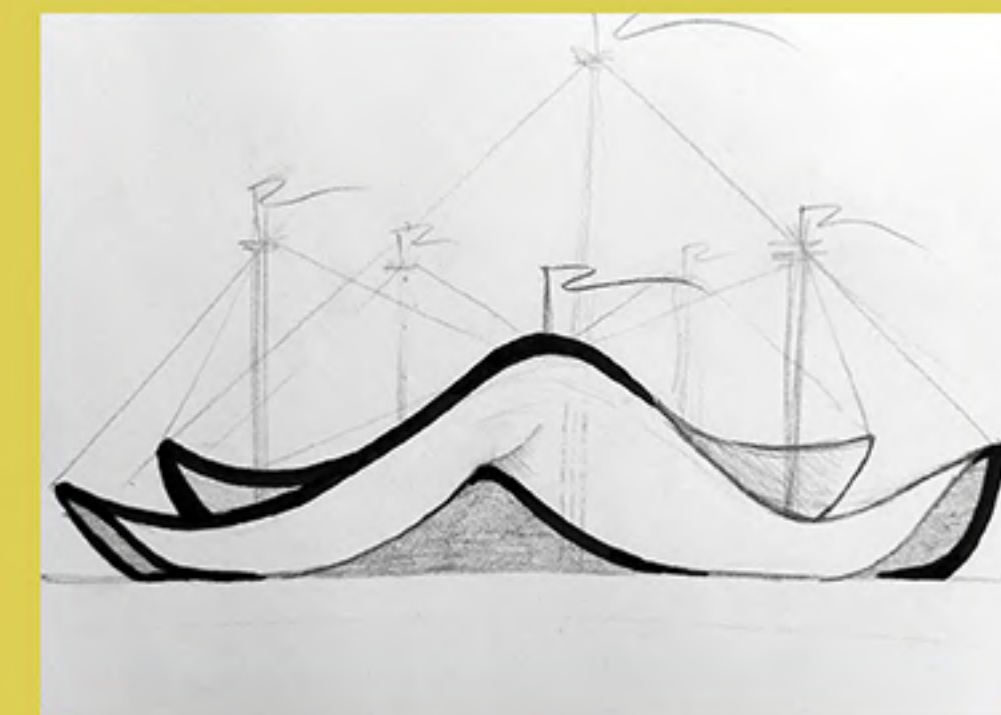
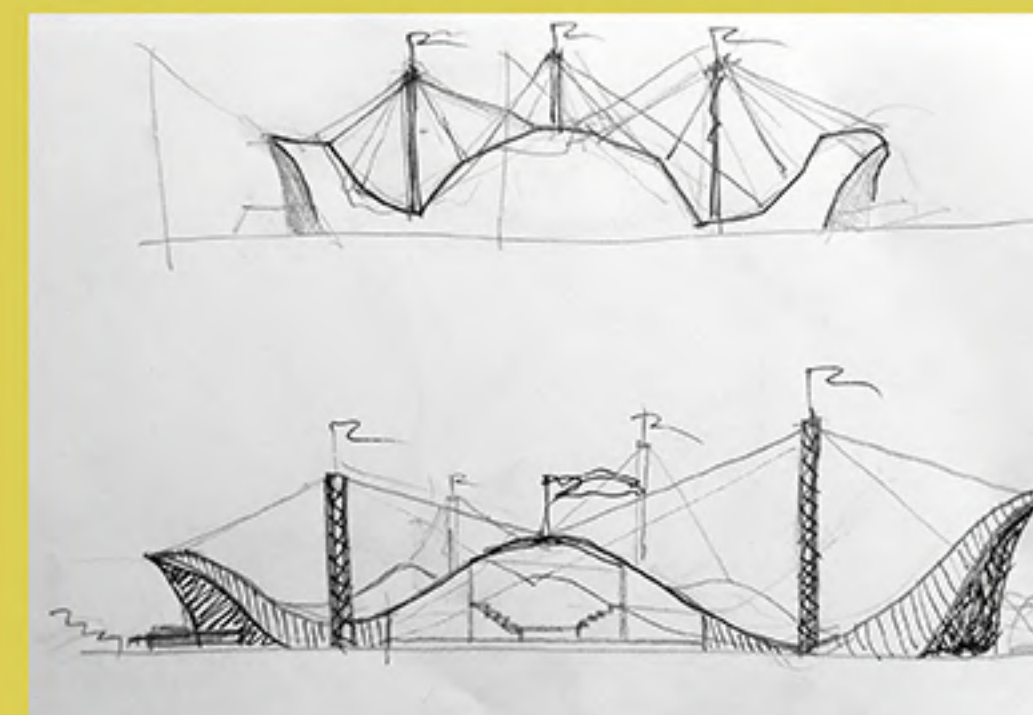
KULturna DIFRAKCIJA - GRAD KOJI POSTAJE - OBOJENI GRAD

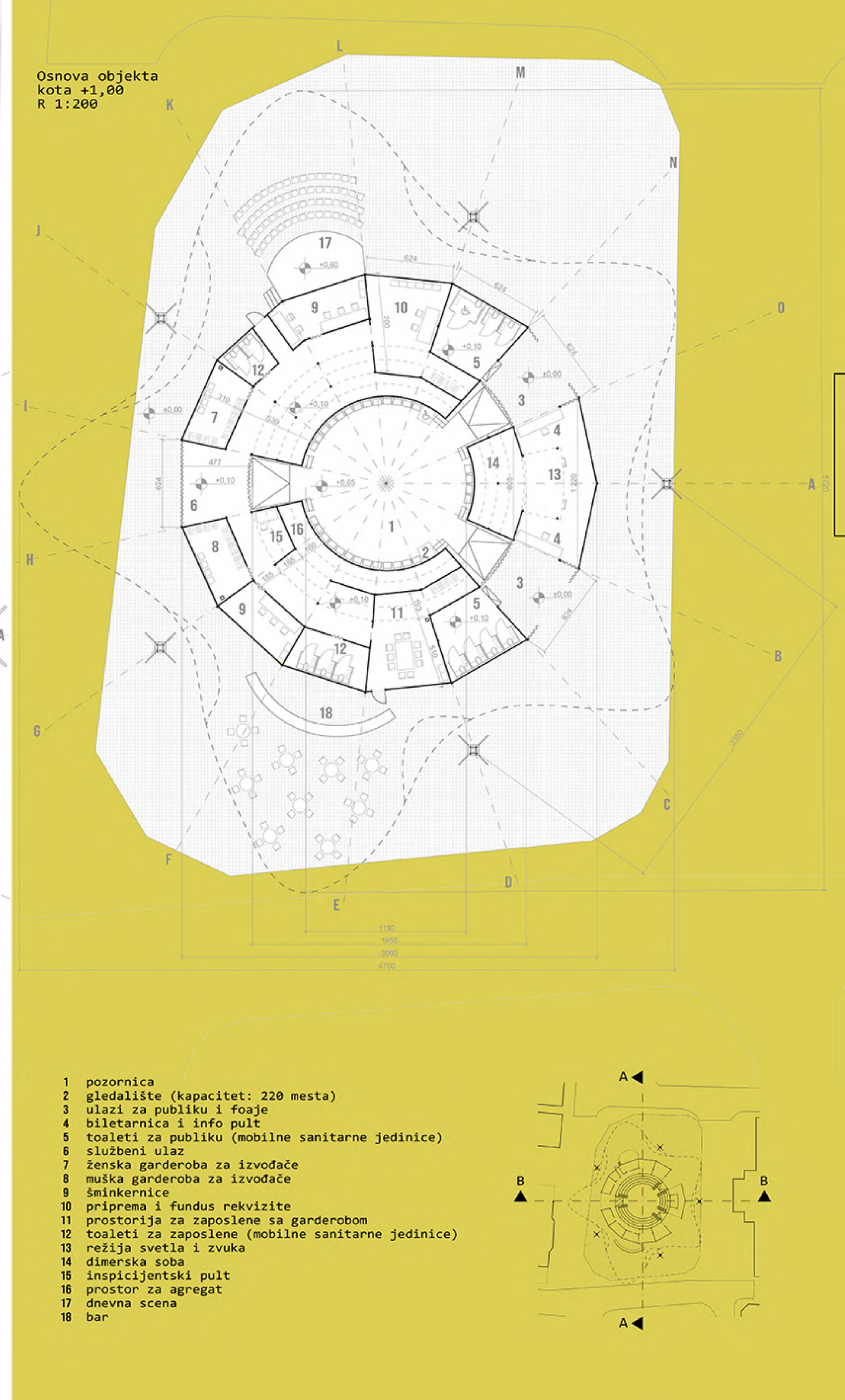
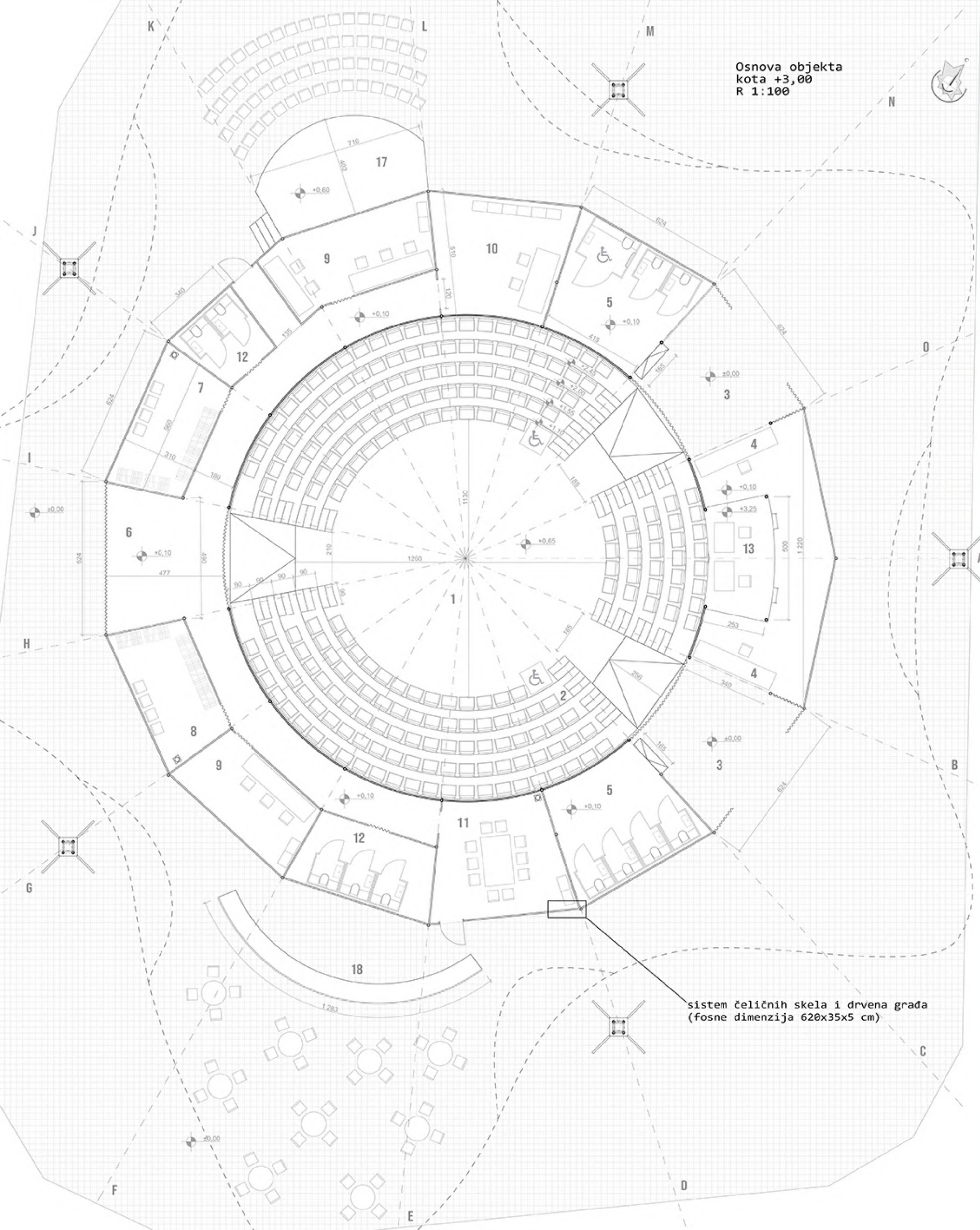
Ideološku infrastrukturu grada, potrebnu za generisanje nove stvarnosti grada Sombora, postavljaju sledeći arhitektonski programi: stvaraonica, filmska škola, pozorišna škola, muzički studio, hangar, cirkus, zanataska zona, prihvatilište za pse, co-working stanica, hostel+kafana, pejsntbol centar, park za bleju, street art stanica, virtuelni klub za mlade, dečje igralište, ekološka stanica i urbani vrt.

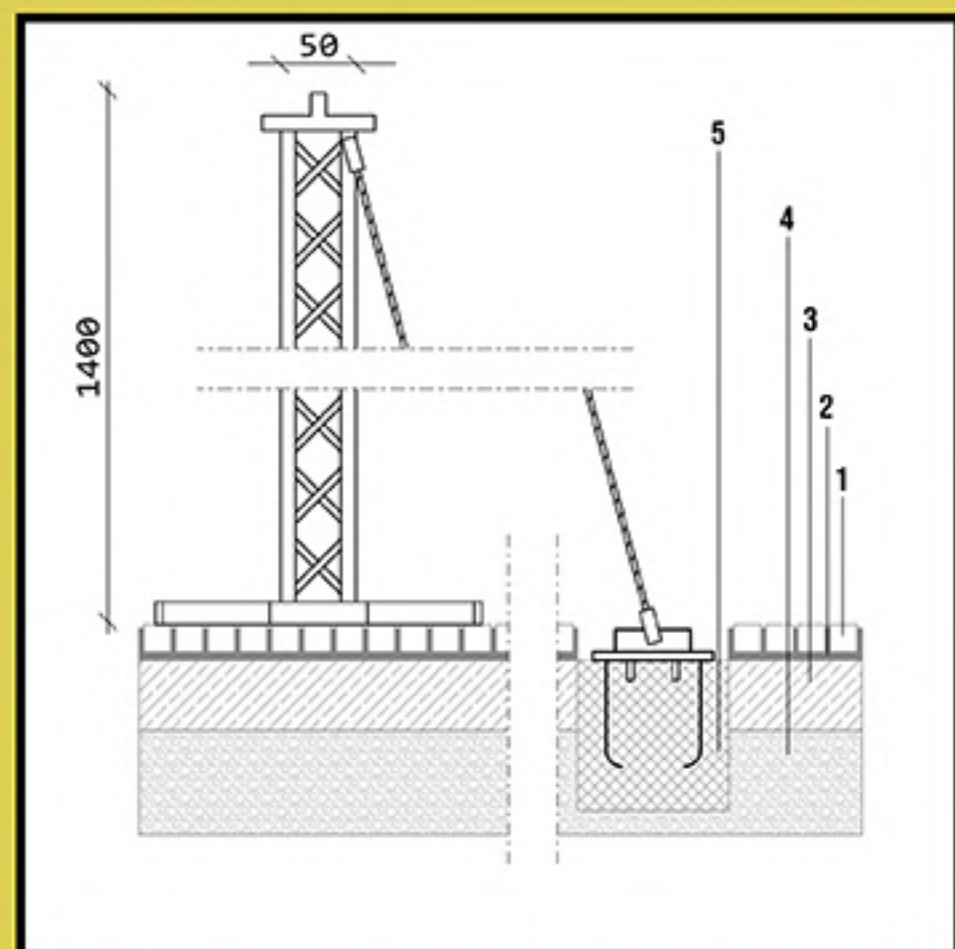


Prostorni crtež, prostorni koncepti
Zajednička prezentacija

Cirkus „Animator”: skice, istraživanje forme



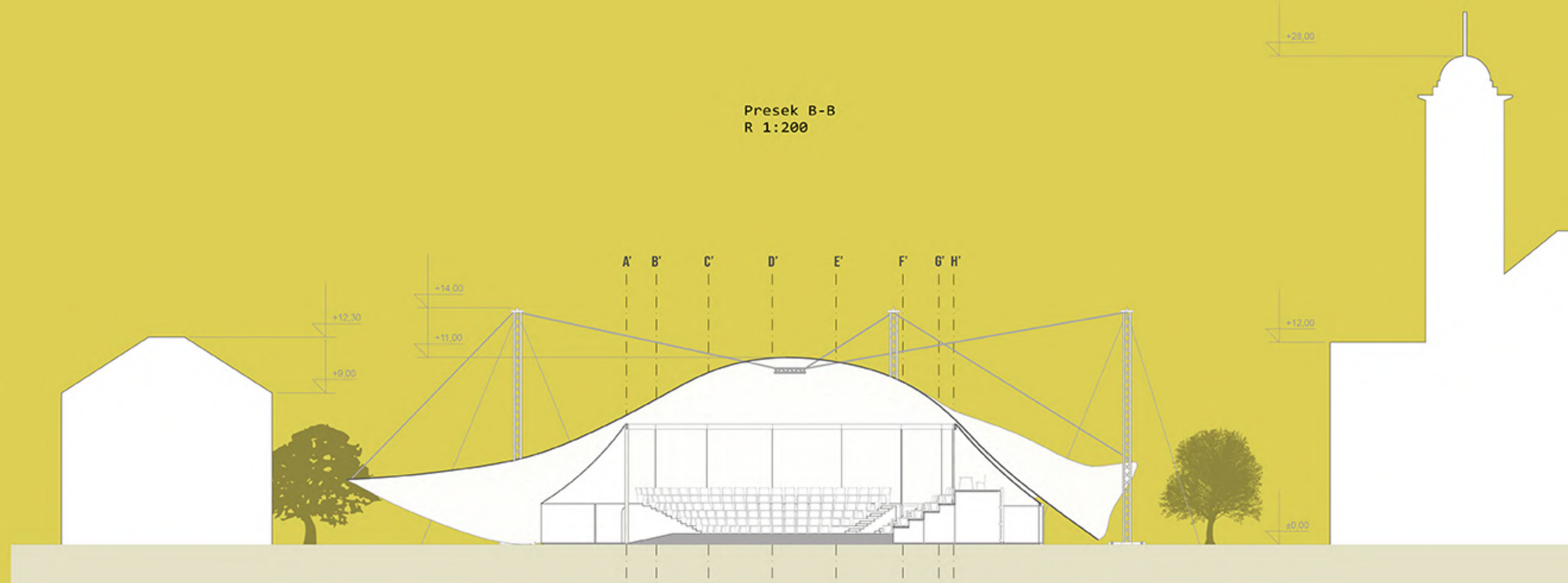




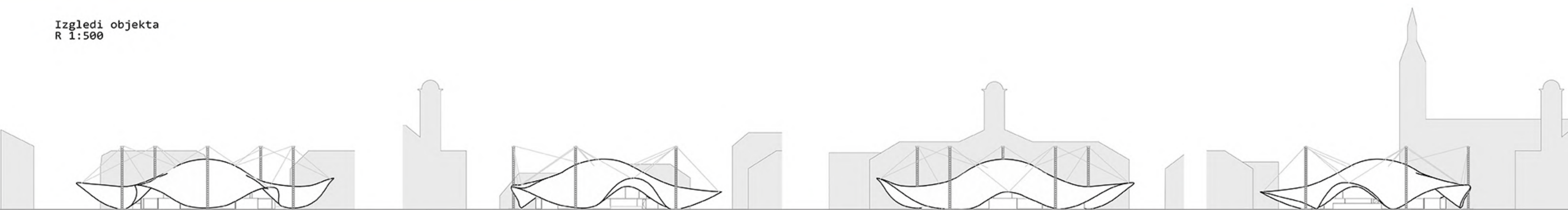
Detalj: ankerisanje tras stuba u parter trga

- 1 kamena kocka
- 2 asfalt
- 3 nabijeni beton
- 4 tampon sloj šljunka
- 5 armirani beton sa ankerom

Presek B-B
R 1:200



Izgledi objekta
R 1:500



Presek A-A
R 1:100

