



ANSØGNINGSSKEMA TIL PULJE TIL KREATIVE ERHVERV OG BYMILJØER 2023

ANSØGNINGSFRIST FREDAG D. 12. MAJ 2023 KL.12.00

GENERELLE OPLYSNINGER	
Projektets navn	CPH live
Ansøger (virksomhed, institution, organisation etc. Angiv navn og CVR)	Teatermuseet i Hofteatret CVR: 25513819
Kontaktperson(er) (navn, adresse, tlf. og mail)	Navn: Julie Fabricius Friis Adresse: Christiansborg Ridebane 18, 1218 København K Tlf.: 28372777 Mail: juliefriis@teatermuseet.dk
Ansøgt beløb (konkret beløb jf. sum i vedlagte budget)	200.000 kr.
Egenfinansiering	200.000 kr.
Projektets konkrete aktiviteter	Immersivt teater i Hofteatret, som levende gør H.C. Andersen og dermed hans indflydelse på dansk identitet, med udgangspunkt i København.
Projektets parter, samarbejdspartnere mv.	Teatermuseet i Hofteatret (projektejer), oplevelsesdesigner og skuespiller Peter Holst-Beck

PROJEKTET

Hofteatret vil, sammen med oplevelsesdesigneren Peter Holst-Beck udfordre, tydeliggøre og levendegøre, hvad der har været med til at forme os som folk, via en dybdegående og autentisk oplevelse, baseret på, og inspireret af, historiske oplysninger. Vi vil skabe grobund for forståelse og tilknytning hos alle de, som skal lære København og danskerne bedre at kende; turister, nydanskere, udenlandske studerende og erhvervspartnere.

H.C. Andersen er et af Danmarks største brands, men sparsomt repræsenteret i København. Han var med til at præge vores selvforståelse – det danske lune, de nordiske referencer og vores frihedstrang - og vi vil skabe et interaktivt oplevelsesmiljø i rammerne af det stemningsfulde Hofteater, hvor HCA havde sin gang.

Gæsterne vil møde H.C. Andersen og andre karakterer i et direkte samspil, hvor der med storytelling, interaktion og aktiviteter, åbnes op for viden og forståelse for os som danskere, vores selvforståelse og vores kultur. Metoden kaldes "Immersivt Teater", som er et inkluderende oplevelsesmiljø med performere, hvor man bliver fordybet i tiden, historien, interaktionen, kan gå på opdagelse og er med til at træffe valg om udformningen. Man er som gæst med til at skabe sin egen oplevelse, og historien bliver levende, forståelsen relevant og nutidig. Erfaringerne fra udviklingen af H.C. Andersenkonceptet, kan bruges andre steder med Teatermuseet i Hofteatret som medskaber.

Projektbeskrivelse og uddybende ansøgning til midler til projektet CPH Live

Beskrivelse af projektet der søges midler til

Hofteatret – Levendegørelse og inddragelse af Københavns kulturarv

Vi er alle formet af vores kultur, vores historie og de personligheder, som har præget vores samfund.

Hvad og hvem har været med til at forme os som folkefærd? Og hvordan får vi turister i København til bedre at forstå os? Hvordan får vi de mange nydanskere, som skal skabe sig et liv og et arbejde i Danmark, til bedre at forstå de grundpiller som har formet os? Hvordan får vi skabt et tilhørsforhold og en tilknytning til udenlandske studerende og erhvervsliv?

Det vil Teatermuseum i Hofteatret i samarbejde med oplevelsesdesigneren Peter Holst-Beck udfordre, tydeliggøre og levendegøre, med dybdgående og autentiske oplevelser, baseret på, og inspireret af, historiske oplysninger. Vi vil skabe en grobund for fastholdelse, og en forståelse, for alle de, som skal lære os bedre at kende.

Projektet skal desuden styrke den kreative sektor ved at udvikle samarbejder på tværs af den - fx museum - teater - performere, samtidig med at disse kreative hverv udvikler større fokus på fx turismeerhvervet og muligheden for at understøtte samfundsopgaver som integration og inklusion.

Levendegørelse med en række kulturpersonligheder

H.C. Andersen er et af Danmarks største brands og er med til at præge vores selvforståelse – det danske lune, de nordiske referencer og vores frihedstrang.

Med levendegørelse åbner vi for et interaktivt oplevelsesmiljø i rammerne af vores unikke kulturinstitution Hofteatret, hvor H.C. Andersen havde sin gang. Gæsterne vil møde ham og andre karakterer i et direkte samspil, hvor der med storytelling, interaktion og aktiviteter, åbnes op for en verden af viden og forståelse for os som danskere, vores selvforståelse og vores kultur.

Det greb vi vil benytte os af, kaldes "Immersiv Teater" og har allerede taget verden med storm.

Immersive oplevelseskoncepter er ikke teater i traditionel forstand, men et *inkluderende oplevelsesmiljø med performere, hvor fordyber sig i tiden, historien, interaktionen, kan gå på opdagelse, og er med til at træffe valg om udformningen. Man er som gæst med til at skabe sin egen oplevelse.*

Da den unge H.C. Andersen kom til København for mere end 200 år siden, forsøgte han at komme til scenen på alle mulige måder, og var bl.a. balletelev i Hofteatret i 1820'erne. Han har altså virkelig haft sin færden i Hofteatret, som med sine originale interiører fra 17- og 1800-tallet, er som skabt til at levendegøre Andersen selv, og den tid han levede i, ligesom projektet passer Teatermuseum i Hofteatrets mål om at formidle og åbne sig for mange forskellige målgrupper.

Fremtidsperspektivet

De erfaringer som drages i udviklingen af H.C. Andersenkonceptet, kan bruges i andre dele af Københavns kulturelle bymiljøer med Teatermuseet i Hofteatret som medskaber. Idé og samarbejde om levendegørelse af Struensee, Christian 8, Frederik 7 og Grevinde Danner, Grundtvig (med Vartov) og Søren Kierkegaard er under udvikling.

Baggrund for projektet CPH Live

Verden er så småt kommet sig efter den store pandemi og oplevelsesøkonomien er ved at tage fart.

Man regner med at den på globalt plan vil repræsentere en værdi på 12 trillioner dollars i 2028.

København er en turistdestination som andre europæiske storbyer, og skal i konkurrencen med byer som Amsterdam og London investere og innoveres for at følge med.

København står også over for andre udfordringer. Byen er under hastig demografisk forandring, så hver 5. borger i København nu har udenlandsk pas. Der er derfor behov for nye historier om byen, og dens fortid, som alle har en mulighed for at identificere sig med, og som i sidste ende kan bane vej for inklusion i byens fællesskab. Også her synes oplevelsesvirksomhed at være oplagt at skelne til.

Projektets formål og succeskriterier

Projektet har til formål, at skabe forbindelse mellem byens øvrige kreative erhvervsliv - fx skuespillere og museum - og i samspil, skabe fokus på os som danskere, vores historie og vores selvforståelse. Denne synergi kan styrke København, dels som turistmål, men også gøre udenlandsk erhvervsliv og udenlandske studerende klogere på det samfund de nu er en del af.

Succeskriteriet vil være, at vi på den måde kan det skabe både fastholdelse, identitet og en lyst til at lære mere og fordybe sig. Når projektet spreder sig ud over de øvrige kulturkvarterer, vil vi inddrage byrummet og tilgængeligheden, så det bliver forklaret og giver mening, for de mange der overvejer at etablere sig, ligesom teatermiljøets orientering mod turismeerhvervet kan styrkes og udvikles.

Lokation for aktiviteterne

CHP Live er stedspecifik og centeret i Hofteatret, der ligger midt på Slotsholmen og er en både historisk og aktuel del af fortællingen om det danske samfund, fra Enevælde til moderne demokrati – og i hele den transformationsperiode, der bringer Danmark fra Enevælde til demokrati, står såvel Hofteatret som institution (og ikke bare teater) og H.C. Andersen centralt. H.C. Andersen var, både som helt ung (ballelev på den kongelige balletskole, som holdt til i Hofteatret) og som voksen og anerkendt kulturpersonlighed, en vigtig person i det politiske kulturliv, der fandt sted i og omkring Hofteatret i de afgørende årtier.

Gennem at dykke ned i de farverige personligheder, og fantastiske historier, der er knyttet an til forskellige bygninger og lokaliteter i byen, vil det være muligt at få vist, at København er et helt særegent og eksotisk sted, der ikke ligner noget andet - ej heller andre byer i Europa.

Således styrker indsatsen Københavns kreative erhvervsliv og understøtter kreative bymiljøer

H.C. Andersen er et af Danmarks største og mest værdifulde internationale brands, tæt fulgt af fx Søren Kierkegaard. Alligevel er de overhovedet ikke inddraget i byens erhvervsudvikling, hvilket ellers synes oplagt.

Med Teatermuseet i Hofteatret som projektejer er ønsket at etablere en udviklingsplatform, hvor brands som disse, fundet i det historiske København, levendegøres og udfoldes.

Hofteatret kan via sin historiske status som væsentlig kulturinstitution i København, stille med en solid kontaktflade til byens øvrige kulturudbydere, og gode muligheder for kontinuerlig udvikling af kreative samarbejder på tværs af hele sektoren.

Ønsket med projektet er, på sigt, at skabe events omkring forskellige historiske københavnske kulturpersonligheder, med tilknytning til forskellige lokaliteter og bygninger i byen. Indbygget i projektet er således skiftende kontaktflader, alt efter hvem der samarbejdes med i øjeblikket, og som sådan vil der også her være garanti for udvikling og bevægelse, både for de respektive samarbejdspartnere, og men også for projektet set som helhed.

En gruppe der bør også nævnes, er Københavns store bestand af talentfulde skuespillere. Det synes oplagt at involvere også dette segment i udviklingen af produkter til gavn for by og erhvervsliv.

Også byens mange fastboende engelsksprogede skuespillere synes relevante i den forbindelse, i forhold til de engelsksprogede produktioner - særligt fordi de har førstehåndserfaring med udfordringer ved at slå sig ned i byen som udlænding, og som sådan vil kunne bidrage med noget væsentligt i forhold til inklusionsaspektet i de kreative processer.

Virksomheder (brancher) vi forventer vil få gavn af indsatsen

Ønsket er at trække kræfter inden for teatermiljøet over mod turismedimensionen og erhvervsskabelse, og derved forbruge et kreativt element der allerede foreligger i byen.

Dette vil være til gavn for byen, men også til gavn for miljøet selv, hvor f.eks. engelsksprogede skuespillere ikke har mange muligheder for kunstnerisk virke i dansksprogede Danmark. Der går talent, med stort udsyn, tabt her, der nemt vil kunne inddrages til fælles bedste.

Ønsket er også at bidrage til styrkelsen af en oplevelsesøkonomi i København, så byen fortsat kan måle sig med de andre turismedestinationer, vi normalt sammenligner os med.

Dette vil oplagt kunne ske gennem at etablere samarbejder med turistbranchen som helhed, så bedst mulige produkter udvikles.

Det vil også kunne ske gennem at inddrage miljøer, uddannelser og institutioner i byen på en bredeste basis, så alle gode kræfter vil kunne indgå i et udviklingsarbejde.



Teatermuseet i Hofteatret vil her, via sit udbredte netværk, og sin store ekspertise, være velegnet til at agere fyrtårn, så alle vil kunne trække i samme retning, med en styrkelse af det samlede felt til følge.

Vores erfaringer med lignende projekter

Teatermuseet i Hofteatret har flere års erfaringer med kunstnerisk og historisk funderede formidlingsaktiviteter af lignende indhold og karakter, dog i mindre og mere afgrænset skala. Teatermuseet i Hofteatret vil med CHP Live og det nyistandsatte Hofteater for alvor kunne løfte et projekt som dette, både hvad angår kvalitet, volumen og målgrupper.

Teatermuseet i Hofteatret har, efter genåbningen i 2024, til formål at:

- bevare og formidle Hofteateret som historisk bygning og kulturarv, herunder formidle den kulturhistoriske udvikling, som har fundet sted i og omkring Hofteatret som scene og institution siden 1700-tallet
- undersøge og formidle dansk scenekunsts historie og aktualitet
- være et kulturelt mødested for mangfoldige publikumsgrupper

- og er således en stærk vidensplatform for formidling af Københavns kulturhistorie og identitet.

Den kunstneriske leder af projektet er oplevelsesdesigneren Peter Holst-Beck.

Holst-Beck har tidligere udviklet 'Hamlet Live' på Kronborg, på vegne af Nationalmuseet, og han har også været skuespilchef og oplevelsesdesigner af 'Korsbæk på Bakken' i samarbejde med Lisbet Dahl, DR og Lise Nørgaard.

Holst-Beck er tillige medstifter af *World Experience Organization (W XO)*, som er en global institution, der arbejder for at udbrede den oplevelsesbaserede økonomi, gennem at forbedre kvaliteten på de selve oplevelsesbaserede events, foruden at sikre bedst mulige vilkår for branchens kreative kræfter.

W XO tæller de ypperste på feltet blandt sine medlemmer, herunder Disney, Punchdrunk, Merlin Entertainment og Secret Cinema.

Samlet organisation

Teatermuseet i Hofteatret kan således også stille med en kunstnerisk leder, der har stor erfaring med at virke mellem kunst og turisme, og derved vil kunne sikre professionel tyngde, både hvad gælder udviklingen af de enkelte oplevelseskoncepter, men også i forhold til det generelle udviklingsarbejde. *Det samlede projekt udarbejdes og kureres således i tæt dialog mellem Teatermuseet i Hofteatret som ansvarshavende institution og projektleder og kunstnerisk leder Peter Beck-Holst.*

København, 11. maj 2023



Tidsplan

Projektet - CPH Live - inddeles i følgende faser:

<u>Efterår 2023</u>	Udvikling af format, manuskript, regi Udvikling arrangementslogistik
<u>Forår 2024:</u>	Endelig konceptualisering Endeligt arrangementsprogram Planlægning af markedsføring
<u>Sommer 2024:</u>	Markedsføring Afvikling af immersivt teater i Hofteatret
<u>Efterår 2024:</u>	Afreportering af arrangementer i Hofteatret Evaluering, herunder evt. videreudvikling

Budget – se selvstændigt skema nedenfor

BUDGETSKABELON, PROJEKTTILSKUD

Det er en forudsætning for udbetaling af Københavns Kommunes projekttilskud at tilskudsmodtager udarbejder et budget, der er opstillet i overensstemmelse med denne budgetskabelon. Budgettet skal godkendes af Kultur- og Fritidsforvaltningen.

Alle felter markeret med gult skal udfyldes. Der må gerne tilføjes linjer, under såvel indtægter som udgifter. Såfremt I ikke har indtægter fra eksempelvis fonde, honorarer eller billetindtægter, skriver I 0 i feltet ud for.

Aflyses eller ændres væsentlige dele af projektet skal budgettet revideres og sendes til Kultur- og Fritidsforvaltningen med en forklaring på ændringerne. Ændringerne og det reviderede budget skal godkendes af Kultur- og Fritidsforvaltningen.

Det senest godkendte budget skal sidenhen anvendes som grundlag for regnskabsafreggelse, og væsentlige afvigelser fra budgettet skal årsagsforklares (se vedlagte regnskabsmodel og -instruks).

Tekst i kursiv er vejledningstekst.

Tilskudsmodtagers navn: Teatermuseet i Hofteatret
CVR: 25 51 38 19
Projektets navn: CPH LIVE

Projektperiode: <i>Projektperioden er lig med udgiftsperioden, dvs. den starter når de første udgifter afholdes og slutter, når den sidste udgift er afholdt.</i>

Indtægter	Budget	Budget året før (hvis der er givet tilskud året før)	Notér om beløbet er ansøgt eller allerede bevilliget.
Ansøgt tilskud fra Kultur- og Fritidsudvalgets disponible midler	200.000		<i>Ansøgt</i>
Øvrige tilskud, specificeret (<i>herunder øvrige tilskud fra Københavns Kommune, fra fonde, sponsorer mm. hvis I ingen har skrives 0. Posterne er eksempler, der kan ændres efter jeres konkrete indtægter</i>)			
a)	0		
b)	0		
c)	0		
Honorarer			
Billetindtægter	20.000*		
Øvrige indtægter, specificeret	0		
a)	0		
b)	0		
c)	0		
INDTÆGTER I ALT	220.000		

Udgifter	Budget	Budget året før
----------	--------	-----------------

<i>Posterne er eksempler, der kan ændres efter behov, men I skal oplyse til hvad I ønsker at anvende det ansøgte tilskud</i>		(hvis der er givet tilskud året før)
Produktion/manus	35.000	
Instruktion og ledelse	25.000	
Løn til 4 performere á én måned	120.000	
Materialer (kostumer, parykker, rekvisitter)	20.000	
Administration og forvaltning	20.000**	
Personale (værter, teknik mm.) og forbrugsafgifter	45.000**	
Diverse forplejning mm.	10.000**	
PR og markedsføring	90.000**	
Revisionshonorar	15.000**	
Uforudsete udgifter til produktion	20.000**	
a)		
b)		
c)		
UDGIFTER I ALT	400.000	
RESULTAT	-180.000	

Kommentarer/forbehold:

Budgettet baseres på at projektet gennemføres i det nyåbnede Hofteater som en fase 1 i én måned, højsæsonen 2024. Da det er første gang, er der ekstra fokus på en konsekvent opstart og målrettet lancerings- og markedsføringskampagne.

Baseret på de erfaringer og evalueringer, fase 1 afstedkommer, planlægges og formateres en større og udvidet fase 2 på mere permanent basis med større selvfinansiering og øget egenindtjening.

* Indtægt for billetsalg specifikt til CPH LIVE fase 1 er baseret på, at Hofteatret er og må være lukket for almindeligt besøgende og derved alm. billetsalg, når CPH opføres.

** Angiver Teatermuseet i Hofteatrets **egen medfinansiering pålydende i alt 200.000 kr. Resultat** fratrukket denne, foruden baseret på estimat for billetsalg og på forudsætning af bevilliget tilskud, estimeres **således til at balancere**.



ANSØGNINGSSKEMA TIL PULJE TIL KREATIVE ERHVERV OG BYMILJØER 2023

ANSØGNINGSFRIST FREDAG D. 12. MAJ 2023 KL.12.00

GENERELLE OPLYSNINGER	
Projektets navn	"Placemaking København netværk - Os der skaber den levende by mellem bygningerne"
Ansøger (virksomhed, institution, organisation etc. Angiv navn og CVR)	Mathilde Riou (The Urban Mycelium) Enkeltmandsvirksomhed CVR 43053310
Kontaktperson(er) (navn, adresse, tlf. og mail)	Navn: Mathilde Riou Adresse: Holsteinsgade 66, 3, 2, 2100 København Ø Tlf.: +33608137067 Mail: mr@mathilderiou.com
Ansøgt beløb (konkret beløb jf. sum i vedlagte budget)	207.500 kr.
Egenfinansiering	207.500 kr (i timer)
Projektets konkrete aktiviteter	<ul style="list-style-type: none">• Årshjulsaktiviteter for netværket første år:<ul style="list-style-type: none">o 1 Kick-off arrangement af netværk under Åben Festival 2023 i september.o 3 netværksmøder / workshops i løbet af et år for at fremme erfaringsudveksling og samarbejde mellem praktikere og andre interessenter inden for byplanlægning og placemaking.o 1 regionalt møde for danske placemakere under Placemaking Europe Week i slutningen af september.• En undersøgelse for at analysere udfordringer og muligheder ved placemaking i en dansk kontekst + analyse og konklusionsrapport.• Udvikling af en simpel online platform som en match-making platform, hvor placemaking praktikere kan oprette en profil med deres færdigheder og blive matchet med kommunen, developers, arkitekter og andre institutioner for at rådgive dem i deres kreative udviklingsprojekter.

Projektets parter, samarbejdspartnere mv.	Mathilde Riou (The Urban Mycelium) Adam Roigart (By Rum Skole) Asal Mohtashami (AIM By Liv) Bettina Werner (COurban) Jens Kruse (Catapult Projects)
--	---

PROJEKTET

Der skal til ansøgningen vedlægges en konkret projektbeskrivelse indeholdende oplysning om nedenstående punkter (formkrav til projektbeskrivelse)

1. Beskrivelse af projektet, der søges midler til

Vi vil gerne skabe **et professionelt netværk af placemaking-praktikere i København** og søger økonomisk støtte til at komme i gang og støtte den første udvikling af vores netværk.

Placemaking er en samarbejdsorienteret tilgang til at forme byrum i fællesskab med folk, der bruger dem bl.a. lokale beboere, virksomheder og foreninger.

København er internationalt anerkendt for sit "liv mellem bygningerne", som Jan Gehl udtrykker det. Men vi har en tendens til at fokusere på de fysiske forandringer i det byggede miljø og ikke på processen bagved.

Ved at forbinde placemakers i København styrker vi både vores voksende felt og Københavns position som en by, der sætter mennesker i centrum for bæredygtig og inkluderende byudvikling.

Der findes allerede netværk for arkitekter og ejendomsselskaber, men ikke for placemakers, hvis færdigheder ligger på tværs af forskellige discipliner. Selvom placemakers bidrager meget til kulturen, føler de sig nogle gange isolerede. Vi ønsker at skabe et netværk, hvor kreative fagfolk inden for byudvikling, der arbejder med livet mellem bygningerne, kan forme nye partnerskaber og samarbejde om innovative projekter, der skaber mere liv mellem bygningerne og styrker udviklingen af hele København som en levende by.

Vi vil også skabe en relation mellem vores regionale netværk og [Placemaking Europe](#), så vi kan drage fordel af erfaringerne fra det europæiske netværk og dele succesfulde case stories fra København.

Vi har allerede lavet indledende arbejde / forundersøgelser ang. behov, hvilket med al tydelighed viser, at der er et stort behov og interesse for denne type netværk blandt kreative placemaking-professionelle i København.

Nu søger vi økonomisk støtte til at udvikle vores netværk i løbet af det første år. Vi vil bruge denne tid på at skabe en solid grund for fællesskabet og definere måder at gøre projektet levedygtigt, f.eks. gennem medlemskab.

Folk, som støtter projektet og har tænkt dem at deltage i netværket inkluderer Adam Roigart (By Rum Skole), Asal Mohtashami (AIM By Liv), Bettina Werner (COurban), Jens Kruse (Catapult Projects), Christian Søndergaard (Volcano), Jesper Koefoed-Melson (Vida Local), Alexander Stevns Jensen (Urban 13), Bettina Lamm (Københavns Universitet), Ellen T. O' Gara (Platant), Oleg Koefoed (Center for Regenerativ Transformation), Tina Vilfan (ARUP), Louise Heebøll (Roskilde Festival), Gosia Grzesikowska (Urbanitarian, Gehl), Kai Paludan-Müller (Cirka Cph), Søren Løkke (Sensing & Matching)...

2. Titel på projekt

"Placemaking København netværk - Os der skaber den levende by mellem bygningerne"

3. Beskrivelse af de konkrete aktiviteter

- Årshjulsaktiviteter for netværket første år:
 - 1 Kick-off arrangement af netværk under Åben Festival 2023.
 - 3 andre netværksmøder / workshops i løbet af et år for at fremme erfaringsudveksling og samarbejde mellem praktikere og andre interessenter inden for byplanlægning og placemaking.
 - 1 regionalt møde for danske placemakers under Placemaking Europe Week i slutningen af september.
- En undersøgelse for at analysere udfordringer og muligheder ved placemaking i en dansk kontekst + analyse og konklusionsrapport.
- Udvikling af en simpel online platform som en match-making platform, hvor placemaking praktikere kan oprette en profil med deres færdigheder og blive matchet med kommunen, developers, arkitekter og andre institutioner for at rådgive dem i deres kreative udviklingsprojekter.

4. Tidsplan

August 2023 → Juli 2024

5. Projektets formål og succeskriterier

Formålet er **at skabe et professionelt netværk i København**, hvor kreative fagfolk inden for byudvikling, der arbejder med livet mellem bygningerne, kan forme nye partnerskaber og samarbejde om innovative projekter, der skaber mere liv mellem bygningerne og styrker udviklingen af hele København som en levende by.

- Afhold succesfuldt Kick-off event ifm. Åben Festival
- Organisering af mindst 4 netværksarrangementer inden begyndelsen af 2024
- Lancering af en simpel online, open source platform til at kortlægge danske placemakers
- Lancering af en online undersøgelse for at indsamle placemakers udfordringer, drømme og arbejds kontekst

6. Lokation for aktiviteterne

Aktiviteter bliver arrangeret i København.

Eksempler på steder hvor vi vil have netværksarrangementer kunne være: URBAN 13, Villa Kultur, Tunnelfabrikken, Jernbanebyen osv. som er gode eksempler på kreative partnerskaber og placemaking.

7. Hvordan styrker indsatsen Københavns kreative erhvervsliv og understøtter kreative bymiljøer?

Fremme af placemaking i København: en proces, der i sigens natur fremmer samarbejde og kreative bymiljøer. Det vil på sigt også fremme det lokale erhvervsliv, da vi fremmer udviklingen af byen og dermed også det lokale erhvervsliv gennem placemaking-tiltag.

8. Hvilke virksomheder (brancher) forventer I vil få gavn af indsatsen?

- Private virksomheder fra bygge- og byudviklingssektoren, og kommunen som nemmere vil finde relevante placemakers til at rådgive i byprojekter
- Placemaking-professionelle selv, som vil drage fordel af et dedikeret og støttende fællesskab af ligesindede til faglig udvikling, nye projekter, viden mv.
- Studerende - forbindelse mellem nyuddannede og relevante virksomheder der arbejder med placemaking.
- Indirekte: eventuelt butiksliv, ved at tilskynde til projekter, der prioriterer lokal økonomisk udvikling

9. I hvilket omfang har ansøger erfaring med lignende projekter?

Mathilde Riou (The Urban Mycelium) er et aktivt (leder)medlem af netværket Placemaking Europe siden 2017, og hun har bidraget til oprettelsen af et regionalt Placemaking-netværk i Frankrig. Hun er også leder af en undergruppe hos Placemaking Europe kaldet "placemaking og klima". Som proceskonsulent, har hun erfaring med at forme fællesskaber og facilitere samarbejde, samt stærke forbindelser til bestyrelsen i Placemaking Europe.

Andre samarbejdspartnere har også stor erfaring med at opbygge netværk, og arbejdet med placemaking igennem flere år. Herunder Catapult, AIM byliv, COurban, Byrumskole.

10. Budget (udfyldt vedlagte budgetskabelon)

- Kommunikationsmateriale (flyers, sociale medier, foto): 7.500 kr.

- Koordinering (nå ud til interessenter, forhåndsmøder, opfølgninger, forberedelser, dokumentation af workshops osv.) + planlægning af arrangementer (forplejning, leje af lokaler, kreative workshopmaterialer, professionel facilitering af workshoppen, grafisk facilitering): 30.000 x 4 = 120.000 kr.
- Online map af placemakere: 10.000 kr.
- Survey: 50.000 kr.
- Møde under Placemaking Week Europe (inklusive transport og indkvartering): 20.000 kr.

I alt: 207.500 kr.

Samlet budget: 415.000 kr., hvoraf vi søger halvdelen i denne pulje. Vi medfinansierer 207.500 i timer.

VIGTIGT: VEDLÆG UDFYLDT BUDGETSKABELON

Budgetskabelon projekttilskud Kreative erhverv og bymiljøer

Ophavsret

Det er ansøgers ansvar at der er ophavsret til indsendte dokumenter. Alle ansøgninger kan blive offentliggjort i forbindelse med sager om aktindsigt. Eventuelle ophavsretlige spørgsmål og lignende skal derfor være afklaret af ansøger forud for indsendelse af ansøgningen.

Bemærk: Undlad at fremsende fortrolige eller følsomme personoplysninger i din ansøgning. Læs mere om hvad der udgør personoplysninger på Datatilsynets hjemmeside her: [Hvad er personoplysninger? \(datatilsynet.dk\)](http://datatilsynet.dk)

SEND ANSØGNINGEN PR. E-MAIL TIL:

kreativby@kk.dk

Har du spørgsmål til udfyldelse af ansøgningskemaet eller puljens overordnede formål, kan du sende en mail herom til: kreativby@kk.dk



BUDGETSKABELON, PROJEKTTILSKUD

Det er en forudsætning for udbetaling af Københavns Kommunes projekttilskud at tilskudsmodtager udarbejder et budget, der er opstillet i overensstemmelse med denne budgetskabelon. Budgettet skal godkendes af Kultur- og Fritidsforvaltningen.

Alle felter markeret med gult skal udfyldes. Der må gerne tilføjes linjer, under såvel indtægter som udgifter. Såfremt I ikke har indtægter fra eksempelvis fonde, honorarer eller billetindtægter, skriver i 0 i feltet ud for.

Aflyses eller ændres væsentlige dele af projektet skal budgettet revideres og sendes til Kultur- og Fritidsforvaltningen med en forklaring på ændringerne. Ændringerne og det reviderede budget skal godkendes af Kultur- og Fritidsforvaltningen.

Det senest godkendte budget skal sidenhen anvendes som grundlag for regnskabsaflæggelse, og væsentlige afvigelser fra budgettet skal årsagsforklares (se vedlagte regnskabsmodel og -instruks).

Tekst i kursiv er vejledningstekst.

Tilskudsmodtagers navn: Mathilde Riou
CVR: 43053310
Projektets navn: "Placemaking København netværk - Os der skaber den levende by mellem bygningerne"

Projektperiode: <i>August 2023 → Juli 2024</i>
--

Indtægter	Budget	Budget året før (hvis der er givet tilskud året før)	Notér om beløbet er ansøgt eller allerede bevilliget.
Ansøgt tilskud fra Kultur- og Fritidsudvalgets disponible midler	207.500		Ansøgt
Øvrige tilskud, specificeret (<i>herunder øvrige tilskud fra Københavns Kommune, fra fonde, sponsorer mm. hvis I ingen har skrives 0. Posterne er eksempler, der kan ændres efter jeres konkrete indtægter</i>)	0		
a)			
b)			
c)			
Honorarer	0		
Billetindtægter	0		
Øvrige indtægter, specificeret	0		
a) Egenfinansiering i timer	207.500		
b)			
c)			

INDTÆGTER I ALT	415.000		
------------------------	----------------	--	--

Udgifter <i>Posterne er eksempler, der kan ændres efter behov, men I skal oplyse til hvad I ønsker at anvende det ansøgte tilskud</i>	Budget	Budget året før (hvis der er givet tilskud året før)
Løn og honorarer	55.000 (+ 100.000 egenfinansiering)	
Konsulentudgifter	50.000 (+ 90.000 egenfinansiering)	
Materialeudgifter	5.000	
Transportudgifter	15.000	
Opholdsudgifter	10.000	
Fortæring, herunder møder	15.000	
Diverse repræsentation	2.500	
PR og markedsføring	(7.500 egenfinansiering)	
Kontorhold (telefon, porto mv.)		
Revisionshonorar	5.000	
Øvrige udgifter, specificeret		
a) Platform udvikling	10.000 (+ 10.000 egenfinansiering)	
b) Venue leje	40.000	
c)		
UDGIFTER I ALT	415.000	

RESULTAT		
-----------------	--	--

<p>Kommentarer/forbehold: Samlet budget: 415.000 kr., hvoraf vi søger halvdelen i denne pulje. Vi medfinansierer 207.500 i timer.</p>
--



ANSØGNINGSSKEMA TIL PULJE TIL KREATIVE ERHVERV OG BYMILJØER 2023

ANSØGNINGSFRIST FREDAG D. 12. MAJ 2023 KL.12.00

GENERELLE OPLYSNINGER	
Projektets navn	Maleworkshop ved Gadegalleriet Nordhavn
Ansøger (virksomhed, institution, organisation etc. Angiv navn og CVR)	Institut for Urban Kunst – cvr: 40195122
Kontaktperson(er) (navn, adresse, tlf. og mail)	Navn: Lars Pedersen Adresse: Ryesgade 1 Tlf.: 28145892 Mail: lars@ifuk.dk
Ansøgt beløb (konkret beløb jf. sum i vedlagte budget)	100.000 kr.
Egenfinansiering	100.000 kr.
Projektets konkrete aktiviteter	6 gratis maleworkshops på Gadegalleriet Tunnelfabrikken i Nordhavn.
Projektets parter, samarbejdspartnere mv.	Institut for Urban Kunst, Tunnelfabrikken, Odds and Ends, Kultur og fritidsforvaltningen, Åben Festival, Kultur og fritid Ø.
PROJEKTET	



Institut for Urban Kunst (IFUK) ansøger puljen for kreative erhverv- og bymiljøer om et tilskud på 100.000 kr. til afholdelse af seks maleworkshops ved det nyopførte gadegalleri ved TUNNELFABRIKKEN i Nordhavn.

Tunnelfabrikken er under udvikling og om få år vil området være et kulturelt hotspot for Københavns borgere. Et tiltag for at nå denne målsætning er det nye Gadegalleri Tunnelfabrikken ved Odds and Ends på Tunnelfabrikken. Gadegalleriet er stedet hvor alle med lyst og interesse kan udføre store kunstneriske vægmalerier under attraktive forhold. Som en kickstart af gadegalleriet ønsker Institut for Urban Kunst at udføre 6 gratis maleworkshops for børn og unge. Workshoppens formål er i samarbejde med Tunnelfabrikken, Odds and Ends og Åben festival at forankre gadegalleriet som en fritidsplatform for børn og unge, og etablere en kultur for gadekunst i Nordhavn.

Institut for Urban Kunst er førende i Danmark inden for kuratering og eksekvering af gadekunst. Vi har et stort netværk i den danske og internationale gadekunstscene og har mange års erfaring med projekter lignende Gadegalleriet Tunnelfabrikken. Vi har blandt skabt Københavns kommunes to andre succesfulde gadegallerier, nemlig Skodagrunden i NV (2007-2016) og Asfalten i Vanløse (skabt i 2019).

I samarbejde med Kultur og Fritidsforvaltningen, Tunnelfabrikken, Odds and Ends og Kultur og Fritid Ø har Institut for Urban Kunst skabt de gode nye rammer for gadegalleriet i Nordhavn, bygget af FRAK. Der er opsat velegnede pladehegn, så gadekunsten har de bedste forudsætninger for flotte kunstværker og gadegalleriets tilknytning til Odds and Ends, Tunnelfabrikken og Åben Festival skaber lukrative forhold for kulturen og grundlaget for fremtidige events, koncerter og workshops.

Vi ønsker at etablere Gadegalleriet med seks gratis workshops for unge med interesse for gadekunst. Professionelle gadekunstnere vil undervise deltagerne i gadegalleriets muligheder og dele ud af deres erfaring og teknik. De seks gratis workshops vil blive afholdt i løbet af sommeren 2023 og datoerne vil blive fastsat i dialog med Odds and Ends og Åben Festival, så workshoppen sammenflettes med deres arrangementer. Deltagerne til workshoppen rekrutteres gennem lokale netværk, SoMe annoncering, Odds and Ends netværk, og Kultur og Fritid Ø's netværk, samt deltagere til Åben festival. Det estimeres at hver workshop vil have mellem 15 og 50 deltagere.

Tilskudsmodtagers navn: Institut for Urban Kunst (IFUK)
CVR/CPR: 40195122
Projektets navn: Kickstart af Gadegalleriet Tunnelfabrikken - 6 workshops

Projektperiode: Sommer 2023

Indtægter <i>Posterne er eksempler, der kan ændres efter behov.</i>	Budget	Budget året før <small>(hvis der er givet tilskud året før)</small>	<i>Notér om beløbet er ansøgt eller allerede bevilliget.</i>
Tilskud fra Københavns Kommune	100.000 Dkk.		
Øvrige tilskud, specificeret <i>(herunder øvrige tilskud fra Københavns Kommune, fra fonde, sponsorer mm.)</i>	0 Dkk.		
a)			
b)			
c)			
Honorarer	0 Dkk.		
Billetindtægter	0 Dkk.		
Øvrige indtægter, specificeret	0 Dkk.		
a)			
b)			
c)			
d)			
INDTÆGTER I ALT	100.000		

Udgifter <i>Posterne er eksempler, der kan ændres efter behov</i>	Budget	Budget året før <small>(hvis der er givet tilskud året før)</small>
Løn og honorarer til undervisere og afviklere x 6 workshops	150.000 Dkk.	
Konsulentudgifter	25.000 Dkk.	
Materialeudgifter	25.000 Dkk.	
Transportudgifter		
Opholdsudgifter		
Fortæring, herunder møder		

Diverse repræsentation		
PR og markedsføring		
Kontorhold (telefon, porto mv.)		
Revisionshonorar		
Øvrige udgifter, specificeret		
a		
B		
c)		
UDGIFTER I ALT	200.000 Dkk	

RESULTAT	-100.000 Dkk	
-----------------	-------------------------------	--

Der ansøges om tilskud til 6 workshops ved Gadegalleri Tunnelfabrikken.



ANSØGNINGSSKEMA TIL PULJE TIL KREATIVE ERHVERV OG BYMILJØER 2023

ANSØGNINGSFRIST FREDAG D. 12. MAJ 2023 KL.12.00

GENERELLE OPLYSNINGER	
Projektets navn	Meet The Maker (MtM)
Ansøger (virksomhed, institution, organisation etc. Angiv navn og CVR)	Hovedstadsgruppen i Danske Kunsthåndværkere & Designere (DKoD)
Kontaktperson(er) (navn, adresse, tlf. og mail)	Navn: Anne Manna Adresse: Egilsgade 9, 4 sal Tlf.: 23360535 Mail: mail@annemanna.dk
Ansøgt beløb (konkret beløb jf. sum i vedlagte budget)	152.700
Egenfinansiering	52.000 (arrangørgruppens frivillige arbejde)
Projektets konkrete aktiviteter	Åbne værksteder i hele København under <i>The European Artistic Crafts Days</i> koordineret ved hjælp af interaktivt kort.
Projektets parter, samarbejdspartnere mv.	Foreningen Danske Kunsthåndværkere & Designere, Grafikere/webdesignere Toni Gröschén og Robin Clidi <i>The European Artistic Crafts Days</i>

PROJEKTET

Der skal til ansøgningen vedlægges en konkret projektbeskrivelse indeholdende oplysning om nedenstående punkter (formkrav til projektbeskrivelse)

- Projektbeskrivelse er vedhæftet mail
- Budget i budgetskabelon er vedhæftet mail

VIGTIGT: VEDLÆG UDFYLDT BUDGETSKABELON

Budgetskabelon projekttilskud Kreative erhverv og bymiljøer

Ophavsret

Det er ansøgers ansvar at der er ophavsret til indsendte dokumenter.

Alle ansøgninger kan blive offentliggjort i forbindelse med sager om aktindsigt. Eventuelle ophavsretlige spørgsmål og lignende skal derfor være afklaret af ansøger forud for indsendelse af ansøgningen.

Bemærk: Undlad at fremsende fortrolige eller følsomme personoplysninger i din ansøgning. Læs mere om hvad der udgør personoplysninger på Datatilsynets hjemmeside her: [Hvad er personoplysninger? \(datatilsynet.dk\)](http://www.datatilsynet.dk)

SEND ANSØGNINGEN PR. E-MAIL TIL:

kreativby@kk.dk

Har du spørgsmål til udfyldelse af ansøgningskemaet eller puljens overordnede formål, kan du sende en mail herom til: kreativby@kk.dk

Beskrivelse af projektet "Meet the Maker" et 3-dages arrangement i April 2024 i København.

Projektet, der søges midler til

Danske Kunsthåndværkere og designere (DKoD) Region Hovedstaden søger støtte til realisering af 3 dages arrangementet "Meet the Maker"(MtM), der afholdes i forbindelse med *The European Artistic Crafts Days* i 2024. Arrangementet vil blive afholdt i kunsthåndværkeres og designeres butikker og værksteder og skal bindes sammen af et interaktivt kort. Kortet promoverer hvor, hvem og hvad man kan opleve under MtM, og sikrer publikum nem planlægning af deres besøg via mobilen. DKoD Hovedstaden søger støtte til udarbejdelsen af det interaktive kort og øvrige grafiske materiale, der er en forudsætning for at kunne realisere "Meet the Maker".

Projektets formål og opfyldelse af kriterier

Formålet med MtM er at styrke synligheden og formidlingen af kunsthåndværk og design i København, ved at invitere til det personlige møde mellem udøver af kunsthåndværk/design og publikum. Det kreative miljø i København gemmer sig ofte i kældre og baggårde, hvor publikum ikke ved at det er der. Med MtM vil der komme fokus på de mange kreative små erhverv og dialogen med publikum og det københavnske lokalmiljø. Det vil øge borgerens indsigt i det kreative liv, der foregår omkring dem og danne grobund for nye initiativer og samarbejder i lokalmiljøet.

Under MtM orienterer publikum sig ved hjælp af det interaktive kort, der skaber en samlet oversigt over deltagerne. København er kendt som en designdestination, og da arrangementet foregår under *The European Artistic Crafts Days*, vil det trække en motiveret målgruppe af turister til København. Her vil kortet fungerer som en indbydende og overskuelig måde at finde kunsthåndværk og design i byen.

Aktiviteter og lokalitet

Eventet foregår i hele København, i værksteder og atelierer hos de deltagende kunsthåndværkere og designere. Hver enkelt kunsthåndværker og designer tilrettelægger deres egen udstilling, workshops, foredrag o.lign. Aktiviteterne og mødet med den udøvende kunstner inspirerer og skaber forståelse og respekt for de materialer og den tid, der udgør kvaliteten i hele feltets fagområde.

Tidsplan

1/10 2023: Interaktivt kort, logo og markør udvikles.

1/11 2023: Frist for deltagertilmelding.

15/1 2024: Frist for levering af fotos og beskrivelse af aktiviteter fra deltagere.

30/2 2024: Opbygning af kort med tekst og billeder fra deltagere klar

Januar-april 2024: PR og SoMe, markedsføring af arrangementet og kort.

April 2024: [The European Artistic Crafts – Meet the Maker](#) afholdes i København.

Vores erfaring med lignende projekter.

MtM blev, med gode erfaringer, afholdt i 2020 som alternativ til det aflyste Frue Plads Marked. Her blev der udviklet et fysisk kort til publikum. I tråd med tiden og måden brugere, herunder turister, orienterer sig ift. wayfinding, skal der udvikles et digitalt interaktivt kort, som fungerer på mobiltelefonen.

Får vi udviklet den nødvendige digitale eksponering af MtM, ser vi et stort potentiale får udbredelsen og kendskabet til eventet, som vi ønsker skal være en tilbagevendende begivenhed i København.



BUDGETSKABELON, PROJEKTTILSKUD

Det er en forudsætning for udbetaling af Københavns Kommunes projekttilskud at tilskudsmodtager udarbejder et budget, der er opstillet i overensstemmelse med denne budgetskabelon. Budgettet skal godkendes af Kultur- og Fritidsforvaltningen.

Alle felter markeret med gult skal udfyldes. Der må gerne tilføjes linjer, under såvel indtægter som udgifter. Såfremt I ikke har indtægter fra eksempelvis fonde, honorarer eller billetindtægter, skriver i 0 i feltet ud for.

Aflyses eller ændres væsentlige dele af projektet skal budgettet revideres og sendes til Kultur- og Fritidsforvaltningen med en forklaring på ændringerne. Ændringerne og det reviderede budget skal godkendes af Kultur- og Fritidsforvaltningen.

Det senest godkendte budget skal sidenhen anvendes som grundlag for regnskabsaflæggelse, og væsentlige afvigelser fra budgettet skal årsagsforklares (se vedlagte regnskabsmodel og -instruks).

Tekst i kursiv er vejledningstekst.

Tilskudsmodtagers navn: Danske Kunsthåndværkere og Designere, Region Hovedstaden
CVR: 40443746
Projektets navn: "Meet the Maker" et 3-dages arrangement i April 2024 i København

Projektperiode: 1/10 2023 - 30/4 2024

Indtægter	Budget	Budget året før (hvis der er givet tilskud året før)	Notér om beløbet er ansøgt eller allerede bevilliget.
Ansøgt tilskud fra Kultur- og Fritidsudvalgets disponible midler	0	0	Ansøgt
Øvrige tilskud, specificeret (herunder øvrige tilskud fra Københavns Kommune, fra fonde, sponsorer mm. hvis I ingen har skrives 0. Posterne er eksempler, der kan ændres efter jeres konkrete indtægter)			
Statens Kunstfond	95.000		Ansøgt, svar sidst i maj
Deltagergebyr (pr. person 500 x ca. 100)	50.000		
INDTÆGTER I ALT	50.000		

Udgifter	Budget	Budget året før (hvis der er givet tilskud året før)
Posterne er eksempler, der kan ændres efter behov, men I skal oplyse til hvad I ønsker at anvende det ansøgte tilskud		

Arbejdstimer i DKoD's sekretariat: Projektledelse	15.000	
Arbejdstimer arrangørgruppe (300 x 350,- kr)	105.000	
Konsulentudgifter, grafiker Grafisk profil inklusive logo og grafiske elementer til landingspage, SoMe og tryk	32.400	
Hosting af hjemmeside, domæne og font	5.700	
Teknisk opbygning af landingspage og Interaktiv kort	12.600	
Tryk af markør til deltagers lokation	7.000	
Digital og tryk annoncering	25.000	
UDGIFTER I ALT	202.700	

RESULTAT	152.700	
-----------------	----------------	--

Kommentarer/forbehold:



ANSØGNINGSSKEMA TIL PULJE TIL KREATIVE ERHVERV OG BYMILJØER 2023

ANSØGNINGSFRIST FREDAG D. 12. MAJ 2023 KL.12.00

GENERELLE OPLYSNINGER	
Projektets navn	Wonderful Copenhack På sporet af et andet København
Ansøger (virksomhed, institution, organisation etc. Angiv navn og CVR)	Emergency Architecture & Human Rights Union Nørre Allé 7, 2200 Kbh N CVR: 37185302
Kontaktperson(er) (navn, adresse, tlf. og mail)	Navn: Michael Ulfstjerne Adresse: Gylenløvesgade 6, 1 tv. Tlf.:29721103 Mail: mulfstjerne@ea-hr.com
Ansøgt beløb (konkret beløb jf. sum i vedlagte budget)	175.000
Egenfinansiering	175.000
Projektets konkrete aktiviteter	<ol style="list-style-type: none">1. Etablering af Partnerskaber (byrumsaktører/ambassadører),2. Participatoriske workshops (3-5)3. Analyse og Udvikling4. Lancering af Platform og Formidling5. Evaluering og Forankring
Projektets parter, samarbejdspartnere mv.	Emergency Architecture and Human Rights Herudover er vi dialog med Distortion, Strøm Festival, Projekt Udenfor, gadejuristen, AAU forskere, Curated Works, Center for Kunst og Interkultur samt en række potentielle ambassadører.

PROJEKTET

Der skal til ansøgningen vedlægges en konkret projektbeskrivelse indeholdende oplysning om nedenstående punkter (formkrav til projektbeskrivelse)

1. Beskrivelse af projektet, der søges midler til
2. Titel på projekt
3. Beskrivelse af de konkrete aktiviteter
4. Tidsplan
(herunder hvor og hvornår finder aktiviteter sted)
5. Projektets formål og succeskriterier
(angiv hvordan projektet lever op til kriterier for pulje til kreative bymiljøer)

6. Lokation for aktiviteterne

(Bydel, gade, plads. Det er en forudsætning for tilskuddet, at Tilskudsmodtager selv indhenter alle nødvendige tilladelser hos de relevante myndigheder. Tilskudsmodtager er også forpligtet til at tegne og holde alle lovpligtige forsikringer)

7. Hvordan styrker indsatsen Københavns kreative erhvervsliv og understøtter kreative bymiljøer?

8. Hvilke virksomheder (brancher) forventer I vil få gavn af indsatsen?

9. I hvilket omfang har ansøger erfaring med lignende projekter?

10. Budget (udfyldt vedlagte budgetskebelon)

VIGTIGT: VEDLÆG UDFYLDT BUDGETSKABELON

Budgetskabelon projekttilskud Kreative erhverv og bymiljøer

Ophavsret

Det er ansøgers ansvar at der er ophavsret til indsendte dokumenter.

Alle ansøgninger kan blive offentliggjort i forbindelse med sager om aktindsigt. Eventuelle ophavsretlige spørgsmål og lignende skal derfor være afklaret af ansøger forud for indsendelse af ansøgningen.

Bemærk: Undlad at fremsende fortrolige eller følsomme personoplysninger i din ansøgning. Læs mere om hvad der udgør personoplysninger på Datatilsynets hjemmeside her: [Hvad er personoplysninger? \(datatilsynet.dk\)](https://www.datatilsynet.dk/da/om-datatilsynet/om-datatilsynet/hvad-er-personoplysninger)

SEND ANSØGNINGEN PR. E-MAIL TIL:

kreativby@kk.dk

Har du spørgsmål til udfyldelse af ansøgningsskemaet eller puljens overordnede formål, kan du sende en mail herom til: kreativby@kk.dk

WONDERFUL COPENHACK

PÅ SPORET AF ET ANDET KØBENHAVN

Projektbeskrivelse

Livet er er for kort til storbyklicheer og København er meget, meget mere end den er kendt for. I år er København udnævnt til verdens arkitekturhovedstad. Arkitekturpriserne regner ned over byen, der i øjeblikket er et yndet rejsested blandt ældre som unge, by-entusiaster, madører osv. Sidste år blev Nørrebro udnævnt til verdens mest cool kvarter. Københavnerne er for andet år i træk udpeget som verdens næstmest lykkelige folkefærd: Vi cykler. Vi hygger. Vi genbruger. Vi holder af sport. Af børn. Af de ældre. Vi tager os af vores udsatte. Men der er mere. Og det er dette 'mere' der er omdrejningspunkter for 'Et Andet København'.

Formålet med *WONDERFUL COPENHACK* er at udvikle og lancere en kritisk og humoristisk platform, der har til formål at nuancere billedet af København og livet i vores hovedstad. En arbejdsgruppe af repræsentanter for kreative erhverv i København (arkitektur, design, samskabelse, turisme) vil sammen igangsætte og varetage en række participatoriske workshops og events, der i året, hvor København er udvalgt som UNESCO's arkitekturhovedstad 2023, vil udgøre rammen for at udvikle en platform, hvor alternative repræsentationer (som fx bykort, ruter, fortællinger), giver et billede af *WONDERFUL COPENHACK*.

Vi lever i en tid, hvor alternative repræsentationer vinder indpas og hvor dominerende narrativer udfordres. Bruddet med tidligere fortællinger og repræsentationer er dog sjældent karakteriseret ved hverken rummelighed eller humor og besværliggør desværre alt for ofte en forsonende samtale. Med rod i den danske tradition for satire, lyrik og humor vil *WONDERFUL COPENHACK*, tilvejebringe dialog gennem mindre stereotype og glansfyldte repræsentationer af byen: det drejer sig derfor hverken om at kaste med mudder, undergrave eller tilskynde en slumstormerromantik, men i stedet give plads til anderledes og tankevækkende repræsentationer, der skal få os til at tænke over den by vi lever i og som i 2019 havde 12,4 millioner overnattende besøgende.¹

Projektets opfyldelse af puljens formål

WONDERFUL COPENHACK vil primært opfylde puljens understøttelse af en udvidet og anderledes branding af hovedstaden gennem en platform (inkl. hjemmeside, kampagne, events, workshops, SoMe) og samtidig i processen etablere strategiske partnerskaber, der arbejder for en mere nuanceret repræsentation af byen og dens borgere.

¹ <https://via.ritzau.dk/pressemeddelelse/stor-fremgang-i-danske-turister-hjaelper-hovedstaden-gennem-sommersaesonen-i-en-usikker-tid?publisherId=90810&releaseId=13656590>

Projektet vil primært skabe værdi gennem en humoristisk og tankevækkende markedsføring af København. I processen vil *WONDERFUL COPENHACK* agere som en mobilisering og netværksskabelse for en række kreative interessenter og by-aktører.

Kort og ruter

Indledningsvis har vi udviklet en provisorisk liste over 4 mulige kort/ruter, der alle udvikles i samarbejde med et udvalg af byens borgere, kunstnere, forskere, og foreninger:

- **Urine Trails:** Hvor tisser Københavnerne – også når det bliver mørkt? hvorfor er det blevet så dyrt at tisse i byen? Og er det lige nemt for alle at tisse? Se byen i et nyt kritisk lys igennem urinruten, der løfter brættet for en række sjove og mindre sjove facts omkring København set gennem spor af urin. Her kan du blandt andet finde populære tissesteder, læse om Missoiret: Københavns første urinal til sqattende tissende, lære om hvorfor porten er et arketypisk tissested.
- **SquatterTours:** En urban historie af BZer arkitektur: fra 60ernes slumstormere til Slaget om Fredens Havn stiller SquatterTours skarpt på hvordan byen borgere ikke altid er enige om retten til byen: hvilke andre måder er der at være i byen på? Kan man stadig se dem? Og hvad blev der egentlig af Storke?
- **Hardcore Hoarders:** Nogle flytter ud, tingene flytter ind! Mens det bliver sværere og sværere for mange at få råd til at bo i byen, flytter et stigende antal ting ind på store lagerhoteller i centrale adresser i byen. Siden 90erne er markedet for lagerhoteller, self-storage faciliteter, og opbevaring eksploderet: Er det en ny form for ikke-menneskelig turisme? Hvordan holder sig Københavnerne sig i deres bedste minimalistisk designform? Hvor gemmer vi vores rod og hvorfor bliver der mere og mere af det? København er ikke kun et vartegn over en kernesund, hyggelig befolkning men også en, der i højere og højere grad afhænger af markedet for opbevaring.
- **Love CPH Design:** Kom med og udforsk en verden af byens mest ikke velkomne designs. Designs som går under radaren for de fleste, men som trækker tænder ud på dem, der er mest udsat i byrummet. Se de nyeste trends i uvelkomne bænke, pladser, stoppesteder, facader, varmeriste og bliv klogere på hvordan hovedstaden i stigende grad er blevet et utrygt rum for betlere, hjemløse og gadesovere. For hvor kan man egentlig hvile sig, hvis man står uden et tag?

Hvem vil projektet gavne?

Der kortlægges og tilvejebringes ny viden om byens 'urin infrastruktur' gennem kreative workshop-events og samskabelsesprocesser, bl.a. med arrangører af større byrumsevents som fx Distortion og Strøm Festival. Aspekter som social klasse, køn, og generation afdækkes og gøres tilgængelig for andre relevante aktører og ansatte i forvaltninger. Kortlægning af hovedstadens brede udbud af fjendtlig arkitektur vil finde sted gennem interviews med forskere samt partcipatoriske workshops med hjemløse/gadesovere samt involveringen af gadeplanarbejdere fra organisationer som 'Projekt Udenfor' og 'Gadejuristen', 'Kirkens Korshær'.

Gennem projektet vil turister i hovedstaden, studerende (byplan, arkitektur, geografi), storbyentusiaster få gavn af sjove facts og indsigter i de mindre belyste aspekter af vores hovedstad. Tematikket som gentrificering, byfornyelse og ejerskab tages op på en humoristisk

måde gennem en kortlægning og tour omkring Københavns squatter arkitektur fra 'Slaget om Byggeren' (1980) til 'Fredens havn' (2022). Tematikken omkring den hurtigt voksende marked for self-storage udbydere og deres arkitektur rejser spørgsmål omkring københavnere selvforståelse, løfter spørgsmål omkring overforbrug, bæredygtighed og stikker venligt til den skandinaviske minimalistisk æstetik.

Tidsplan og konkrete aktiviteter

'Et Andet København – Wonderful Copenhack' er bygget op omkring fem faser, der forløber over 6 måneder fra 1. juli 2023 – 1. januar:

- I. Etablering af projektpartnerskaber
- II. Participatoriske workshops
- III. Analyse og udvikling
- IV. Lancering af platform og formidling
- V. Evaluering og strategisk forankring af platform

Etablering af partnerskaber

Her afholdes møder med projektpartnere for at detailplanlægge projektforløbet. Her forventningsafstemmes og tidsplanen fastsættes. Her tages også kontakt til diverse interessenter og relevante aktører i kreative erhverv for en bredere involvering og deltagelse.

Participatoriske workshops

Platfomens indhold udvikles på baggrund af participatoriske workshops, hvor udvalgte borgergrupper, eksperter og foreninger sammen udforsker nye måder at kortlægge og forstå byen på. Workshops og events dokumenteres af det tværdisciplinære projektteam.

Analyse og udvikling

På baggrund af data og dokumentation fra afholdte workshops arbejdes efterfølgende med analyse, visualisering og beskrivelser. Heraf udvikles 3-5 Detours (dvs. alternative bykort), der på forskellige kreative måder visualiserer erfaringerne indsamlet gennem de participatoriske workshops.

Lancering af platform og formidling

I samarbejde med relevante interessenter, projektdeltagere og repræsentanter fra kreative erhverv afholdes et lanceringsevent for platformen, 'Wonderful Copenhack'. Derudover iværksættes en bredere strategisk kommunikation af projektforløb og platform.

Evaluering og forankring

Platformen og kommunikationsstrategi evalueres løbende. Der indsamles data og kernebrugere/besøgende interviewes i projektets afsluttende fase med henblik på at optimere brugerfladen samt udvikle nye funktioner og kort. I den afsluttende fase udarbejdes en plan for platformens fortsatte forankring, varetagelse, ansvar og finansieringsmodeller.

Partnere og projektteam

Emergency Architecture & Human Rights (EAHR) er en nonprofitorganisation, der arbejder ud fra et ligestillingsprincip for at fremme udsatte gruppers stemme og repræsentation i udviklingen af det byggede miljø. I organisationens DNA findes en tro på, at en aktiv involvering i samskabelses-processer ikke alene kan være med til at skabe mere inkluderende byrum, men også styrke borgeres selvværd, give nye kvalifikationer og være med til at skabe konstruktive fællesskaber. EAHR er ansvarlig for projektledelse, workshops og dokumentation. EAHR har eksisteret i Danmark siden 2016 og har sidenvaretaget komplekse projekter i samarbejde med både offentlige og private aktører, både i udlandet såvel som herhjemme.

Team

Michael Ulfstjerne: Projektet ledes af antropolog Michael Ulfstjerne, der er CEO i Emergency Architecture & Human Rights og ekstern lektor på Turisme og Bæredygtighedsstudier (Aalborg Universitet).

Li Yuxiang: kunstner og arkitekt. Li Yuxiang vil primært være ansvarlig for design, kortlægning og visualiseringer.

Andrea Odgaard: arkitekt, skribent og lydkunstner: Andrea vil primært have ansvar for afholdelse og dokumentation af workshops.

Ambassadører

I projektets startfase mobiliseres og unnævnes et hold af hovedstadens fremtrædende kunstnere, arkitekter, byrumsaktører til at agere ambassadører for WONDERFUL COPENHACK. Ambassadørernes rolle er løbende at kvalificere projektet og bidrage med sparring til projektteamet. Derudover vil ambassadørerne hjælpe til at skabe opmærksomhed om projektet, dets aktiviteter og platform gennem debat og Sociale Medier.



BUDGETSKABELON, PROJEKTTILSKUD

Det er en forudsætning for udbetaling af Københavns Kommunes projekttilskud at tilskudsmodtager udarbejder et budget, der er opstillet i overensstemmelse med denne budgetskabelon. Budgettet skal godkendes af Kultur- og Fritidsforvaltningen.

Alle felter markeret med gult skal udfyldes. Der må gerne tilføjes linjer, under såvel indtægter som udgifter. Såfremt I ikke har indtægter fra eksempelvis fonde, honorarer eller billetindtægter, skriver i 0 i feltet ud for.

Aflyses eller ændres væsentlige dele af projektet skal budgettet revideres og sendes til Kultur- og Fritidsforvaltningen med en forklaring på ændringerne. Ændringerne og det reviderede budget skal godkendes af Kultur- og Fritidsforvaltningen.

Det senest godkendte budget skal sidenhen anvendes som grundlag for regnskabsaflægning, og væsentlige afvigelser fra budgettet skal årsagsforklares (se vedlagte regnskabsmodel og -instruks).

Tekst i kursiv er vejledningstekst.

Tilskudsmodtagers navn: Emergency Architecture & Human Rights
CVR: 37185302
Projektets navn: Wonderful Copenhack: På Sporet af et andet København

Projektperiode: 1.7.23-1.1.24 (6 mdr.) <i>Projektperioden er lig med udgiftsperioden, dvs. den starter når de første udgifter afholdes og slutter, når den sidste udgift er afholdt.</i>
--

Indtægter	Budget	Budget året før (hvis der er givet tilskud året før)	Notér om beløbet er ansøgt eller allerede bevilliget.
Ansøgt tilskud fra Kultur- og Fritidsudvalgets disponible midler	175.000	0	Ansøgt
Øvrige tilskud, specificeret (<i>herunder øvrige tilskud fra Københavns Kommune, fra fonde, sponsorer mm. hvis I ingen har skrives 0. Posterne er eksempler, der kan ændres efter jeres konkrete indtægter</i>)	0	0	
a)	0		
b)	0		
c)	0		
Honorarer	0		
Billetindtægter	0		
Øvrige indtægter, specificeret			
a) 50% af projektgruppens lønmidler medfinansieres	110.000		egenfinansiering
b) bidrag af materialer til workshops og PR.	20.000		egenfinansiering
c) Kontor, admin. (kontorleje, print, telefon, revision, internet-domæne: 6 mdr.) og eventspace til lancering.	45.000		egenfinansiering
INDTÆGTER I ALT	350.000	0	0

Udgifter <i>Posterne er eksempler, der kan ændres efter behov, men I skal oplyse til hvad I ønsker at anvende det ansøgte tilskud</i>	Budget	Budget året før (hvis der er givet tilskud året før)
Løn og honorarer	220.000 ^a	
Konsulentudgifter	18.000 ^b	
Materialeudgifter	20.000 ^c	
Transportudgifter	0	
Opholdsudgifter	0	
Fortæring, herunder møder	2.000	
Diverse repræsentation	0	
PR og markedsføring	10.000 ^d	
Kontorhold (telefon, porto mv.)	5000	
Revisionshonorar	10.000	
Øvrige udgifter, specificeret	0	
a)		
b)		
c)		
UDGIFTER I ALT	175.000	

RESULTAT		
-----------------	--	--

Kommentarer/forbehold:

- a) Arkitekt (LYX): 2 mdr. á 36.666 DKR
Facilitator (AO): 2 mdr. á 36.666 DKR
Projektleder (MAU): 2 mdr. á 36.666 DKR
Tilsammen: 220.000: iberegnet 50% egenfinansiering: 110.000 DKR
- b) Konsulentbidrag til webudvikler.
- c) Udgifter til workshopafholdelse og by events med partnere.
- d) Materiale prints, pamfletter, posters.

Der søges løbende om yderligere finansiering til videreudvikling af platformen, flere projektaktiviteter og events gennem donorer og fondsmidler.