

Projekttitel: PRESENCE

Ansøger: PRESS PLAY (frivillig forening), CVR: 46217659

Kontakt: Alexander Senderovitz, Forperson, info@pressplaycph.dk, +4525669966

## 1. Formål og Baggrund

PRESS PLAY er en København-baseret, frivillig forening, skabt som platform og udviklingsfællesskab for alternative og nyskabende kulturelle, musikalske og oplevelsesbaserede koncepter omkring elektronisk musik. Vores formål er at fremme et mangfoldigt, eksperimenterende og lokalt forankret kulturliv, hvor fællesskab, nærvær og ikke-kommercielle oplevelser prioriteres over profit. Vi organiserer os gennem åbne generalforsamlinger, hvor alle medlemmer har indflydelse, og samarbejder med lokale aktører for at styrke det kulturelle miljø i byen.

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

<https://www.pressplaycph.dk/>

Denne ansøgning fokuserer på vores første koncept, PRESENCE, der i løbet af 2026 vil præsentere elektronisk musik med særlig vægt at fjerne distraktioner fra oplevelsen, på vekslende lokationer rundt omkring i København.

PRESENCE's formål er at:

PRESENCE skaber intime, telefonfri musikoplevelser for unge (21–35 år), der genopdager nærvær, fællesskab og eksperimenterende elektronisk musik i alternative rum og kulturhuse i København. Projektet styrker lokale kulturfællesskaber, fremmer ligestilling (50%+ kvinder/ikke-binære kunstnere) og bæredygtighed, og giver unge en platform til at opleve kultur uden distraktioner og med fokus på autentiske møder.

### Baggrund

Elektronisk musik og kulturliv står over for flere udfordringer, som PRESENCE sigter mod at løse. Digital distraktion er en af de største barrierer for autentiske oplevelser, da publikums opmærksomhed ofte deles mellem skærme og den levende musik. Projektet skaber telefonfri rum, hvor nærvær og fællesskab genopdages, og hvor publikum og kunstnere kan mødes uden afbrydelser.

En anden udfordring er manglen på ikke-kommercielle platforme, der giver plads til underrepræsenterede kunstnere, herunder kvinder, ikke-binære og nye talenter. PRESENCE samarbejder med alternative spillesteder og lokale kulturhuse for at skabe inkluderende scener, der fremmer mangfoldighed og kunstnerisk eksperimentering.

Der er også et uudnyttet potentiale i at decentralisere kulturlivet og bringe elektronisk musik ud i byens forskellige kvarterer. Ved at arrangere events på skiftende lokationer styrker vi lokale fællesskaber og skaber nye samarbejder med græsrodsaktører, hvilket bidrager til et mere dynamisk og inkluderende kulturliv.

Endelig integrerer PRESENCE bæredygtige løsninger, såsom genanvendelige materialer og samarbejde med miljøbevidste venues. Dette viser, at kultur og miljøansvar kan foregå side om side.

Projektet realiserer potentialet i at skabe meningsfulde, fælles oplevelser, der styrker fællesskaber og fremmer en bevidst og forbundet kulturoplevelse, der er åben, eksperimenterende og ansvarlig.

Gruppen bag projektet:

PRESENCE drives af PressPlay foreningen med Alexander Senderovitz (34år) som forperson og Asger Ryø Borberg (26år), der varetager booking, kommunikation og produktion. Teamet mødes ugentligt i planlægningsfasen. Samarbejdspartnere som spillesteder, DJ-kollektiver og bæredygtige aktører bidrager med ressourcer og netværk.

## 2. Målgruppe

Primær målgruppe: Unge voksne (21-30 år) med interesse for elektronisk musik og alternative kulturudtryk, herunder studerende, kunstnere og lokale beboere i udvalgte bydele.

Sekundær målgruppe: Eksperimenterende musikere, DJs, VJs, kunstnere der søger platforme for at præsentere nyt materiale.

Geografisk fokus: Vores events vil primært finde sted i Københavns Kommune, for at støtte decentraliseret kulturliv i samarbejde med lokale aktører.

## 3. Aktiviteter og Periode

Format: Ét introducerende event à 4-6 timers varighed.

Lokationer: Samarbejde med lokale kulturhuse, undergrund spillesteder, alternative spillesteder

H15 – 12-13juni 2026

Halmtorvet 15, 1700 København V

Program:

DJs der følger vores PRESENCE model (den musikalske rejse)

Visuelle elementer der bidrager til det space eventet foregår.

Tid: 22-04

DJs (sendo, zaymie, galatius, holdo)

#### 4. Forventede Resultater og Succeskriterier

Kvantitative mål:

100 billetter solgt inden eventdagen

150-200 deltagere

Kvalitative mål:

Øget synlighed for ikke-kommerciel elektronisk musik i København.

Positiv feedback fra publikum og kunstnere om oplevelsen af fællesskab og nærvær.

Dokumentation: al lyd (DJ sets og ambient sound) bliver optaget og kunstnerne skaber et visuelt udtryk der reflekterer musikken og temaet. Vil blive delt på vores sociale medier.

#### 5. Bæredygtighed og Ligestilling

Bæredygtighed: Samarbejde med venues, der prioriterer grønne løsninger (f.eks. genanvendelige materialer, offentlig transport).

Ligestilling: Mindst 50% af de bookede kunstnere vil være kvinder, ikke-binære eller underrepræsenterede grupper.

#### 6. Budget og Økonomi

Indtægter: fondsmidler, medlemskontingenter, billetsalg, støtte fra kommunen

Udgifter: Artist honorarer, leje af lokationer, teknisk udstyr, markedsføring

(Detailed budget vedhæftes som separat bilag.)

#### 7. Ophavsret og Offentliggørelse

Alle materialer (lydoptagelser) vil være enten egne produktioner eller brugt med tilladelse. Ophavsretlige spørgsmål er afklaret i henhold til Københavns Kommunes krav.

## 8. Samarbejdspartnere

Lokale kulturhuse, frivillige, kunstnere og andre non-profit organisationer med lignende værdier.

## Afslutning

PRESS PLAYS events er et skridt mod at gøre Københavns elektroniske kulturliv mere inkluderende, eksperimenterende og fællesskabsdrevet. Vi ser frem til at bidrage til byens kulturelle mangfoldighed og håber på et positivt samarbejde med Københavns Kommune.