

Projekttitel: PRESENCE

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

Kontakt: Alexander Senderovitz, Forperson, [pressplaycph@proton.me](mailto:pressplaycph@proton.me), +4525669966

## 1. Formål og Baggrund

PRESS PLAY er en København-baseret, frivillig forening dedikeret til at skabe en fælles ramme for udvikling, vurdering og realisering af kulturelle, musikalske og oplevelsesbaserede koncepter centreret 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.

Denne ansøgning fokuserer på vores første koncept, PRESENCE i 2026, der vil præsentere elektronisk musik med særlig vægt på vekslende lokationer rundt omkring i København.

PRESENCE's formål er at:

Styrke lokale fællesskaber gennem deltagende, ikke-kommercielle musikoplevelser.

Fremme elektroniske genrer, herunder eksperimenterende gennem tematiserede events.

Skabe rum for nærvær og forbundethed, hvor publikum og kunstnere interagerer uden distraktioner i vores hverdag (f.eks. telefoner, billeder, video).

## 2. Målgruppe

Primær målgruppe: Unge voksne (18-35 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: 4-6 events fordelt over 2026, hver med 4-6 timers varighed.

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

Program: Hvert event vil inkludere:

DJs der følger vores PRESENCE model

Visuelle elementer der bidrager til det space eventet foregår.

Tidspunkt: Events planlægges primært i weekender, med start i foråret 2026.

#### 4. Forventede Resultater og Succeskriterier

Kvantitative mål:

50-300 deltagere afhængigt af lokation.

? 50% af publikum fra lokale bydele (målt via postnummer ved tilmelding).

3-5 nye samarbejder med lokale kulturaktører for året.

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

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.