

# BYPLAN FOR ROSKILDE FESTIVAL 2022

BYPLAN RF50

**FIFTY**  **TIMES**

BYPLAN RF50

VERSION 1 31. januar 2022

# UDVIKLING OG PLANLÆGNING AF FESTIVALBYEN

Vi skal i fællesskab skabe den mest fantastiske festivalby i verden overhovedet. En by der er designet til bæredygtige fællesskaber; en by med forskellige kvarterer med hver deres særpræg og identitet; en by med rum i forskellige skalaer, hvor nysgerrigheden, vildskaben, pausen og mange typer fællesskaber kan opstå og udfolde sig.

Vi skal kunne definere og beskrive en bestemt oplevelse og identitet i de forskellige områder, og kunne realisere dette ved at sammentænke områdets arkitektur, strukturer, kunstnerisk indhold, mad og drikkevarer, services, sikkerhed, infrastruktur, økonomi m.m.

Vi skal kunne disponere festivalbyens overordnede indretning og sikre en overordnet rummelig og indholdsmæssig sammenhæng, der binder festivalen sammen. Hvad vi har behov for i byen og hvad byen skal indeholde overordnet set.

Alt det samler vi i en byplan for den kommende festival.

Derfor indeholder Byplanen bl.a. områdebeskrivelser, kort, organiseringen og beskrivelse af de forskellige faser i planlægningsprocessen.

## Områder

Sammen skal vi skabe byen Roskilde Festival. Vores by deler vi op i kvarterer- områder med hver deres unikke oplevelser og særpræg. Vores hovedfokus er at vores byramme fremstår hel og sammenhængende, derfor er definitionen af et bykvarter et af publikum oplevet afgrænset område eller en klynge af aktiviteter, der er i familie. Bykvartererne er således hjemsted for aktiviteter, der understøtter oplevelsen for vores deltagere. Det kan være en musikscene, et kunstprogram, et campingområde eller handel.

Roskilde Festival byen, og oplevelserne i denne, skabes gennem tværgående samarbejder. I fællesskab udvikles, kvalificeres, planlægges og eksekveres festivalbyen. Derfor har vi valgt at arbejde med byen opdelt og projektmetodisk, for derved at samle interessenter på tværs af organisationen og for at have et fælles mål for øje – at skabe gennemtænkte, veludvalgte helhedsoplevelser til publikum og det de skal leve 8 dage i.

Det kalder vi: Områder.



# BYUDVIKLINGSINDSATSER FOR RF2022

## BAGGRUND

For at kunne planlægge en Festivalby, der er designet til fællesskaber, hvor forskellige bykvarterer, med hver deres særpræg og identitet og rum og aktiviteter i forskellige skalaer, hvor nysgerrigheden, vildskaben, pausen og mange typer fællesskaber kan opstå og udfolde sig, så har vi lavet denne Byplan.

Byplanen beskriver det overordnede formål for hele Festivalbyen, men også formålet for hvert bykvarter – eller område som vi kalder det i denne sammenhæng. Til formålet for hvert område følger også en overordnet beskrivelse af, hvorledes området skal være disponeret og indrettet. Dertil beskrives også hvilken organisering, og hvilke roller der har ansvaret for at planlægge og op- bygge områderne til festivalen. Derudover finder man også en liste over de største og væsentligste aktiviteter i områderne – såsom scener, kunst, typer af handel m.m.

For at nå i mål med at planlægge Festivalbyen, skal man igennem en planlægningsproces. Denne proces er inddelt i fire faser, og disse fasers formål, og hvorledes de forskellige roller er involveret, er også beskrevet. Derudover er de væsentligste datoer for møder, deadlines og afleveringer også oplyst.

- 1. Publikumsrejsen til og fra festivalen (Wayfinding)**
- 2. Campingoplevelsen**
- 3. Central Park, Bazar og Apollo**
- 4. Backstage Village og en ny park/have**

### Fokus i mindre grad:

Redesign af handelsområde v/Sejlene

Udtryk på scenerne Avalon og Mantra

Ny bro over jernbanen

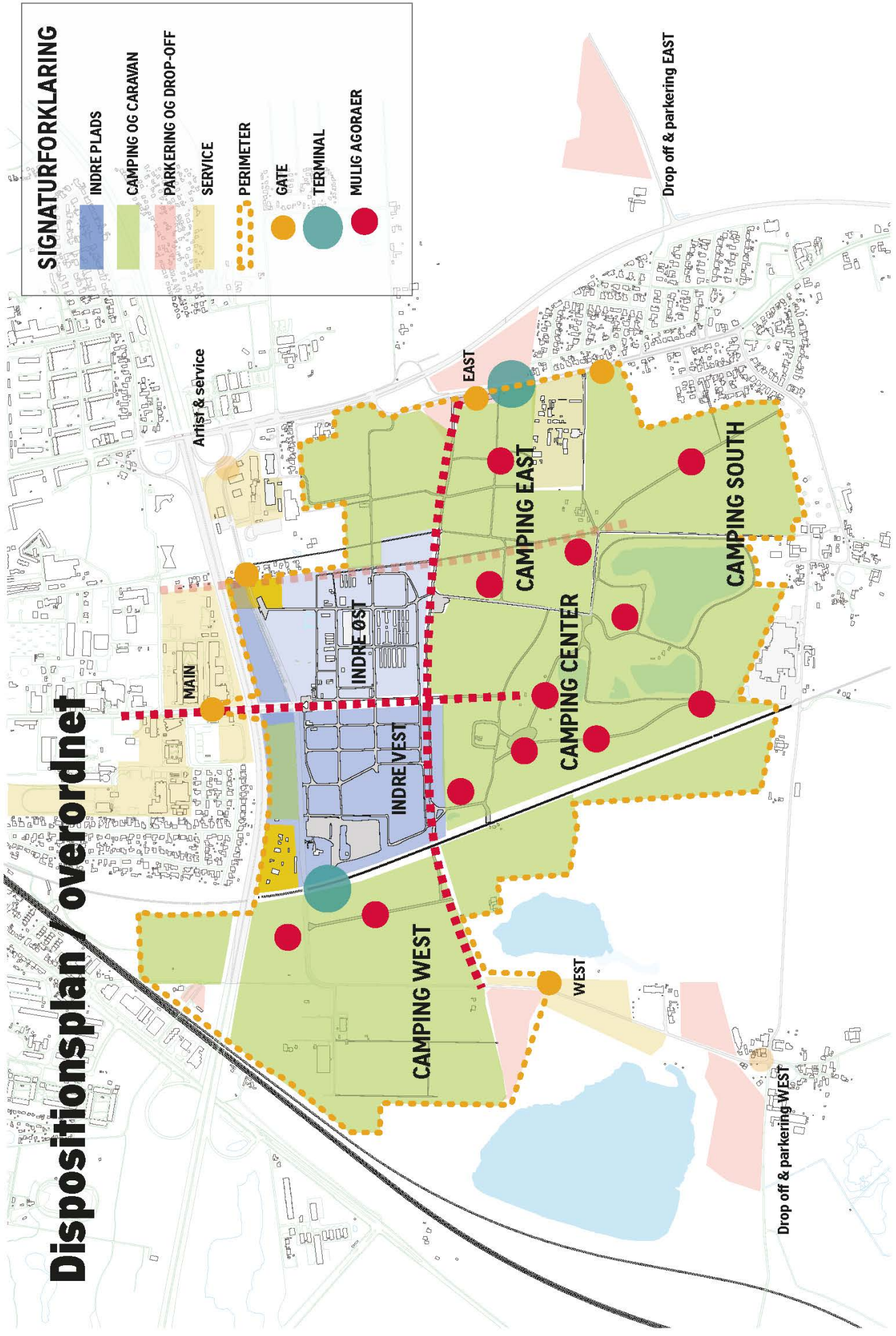
Art Zone og passagen ind til Avalon fra sydvest

Du kan læse mere om de enkelte initiativer i Byplanen.

# INDHOLD

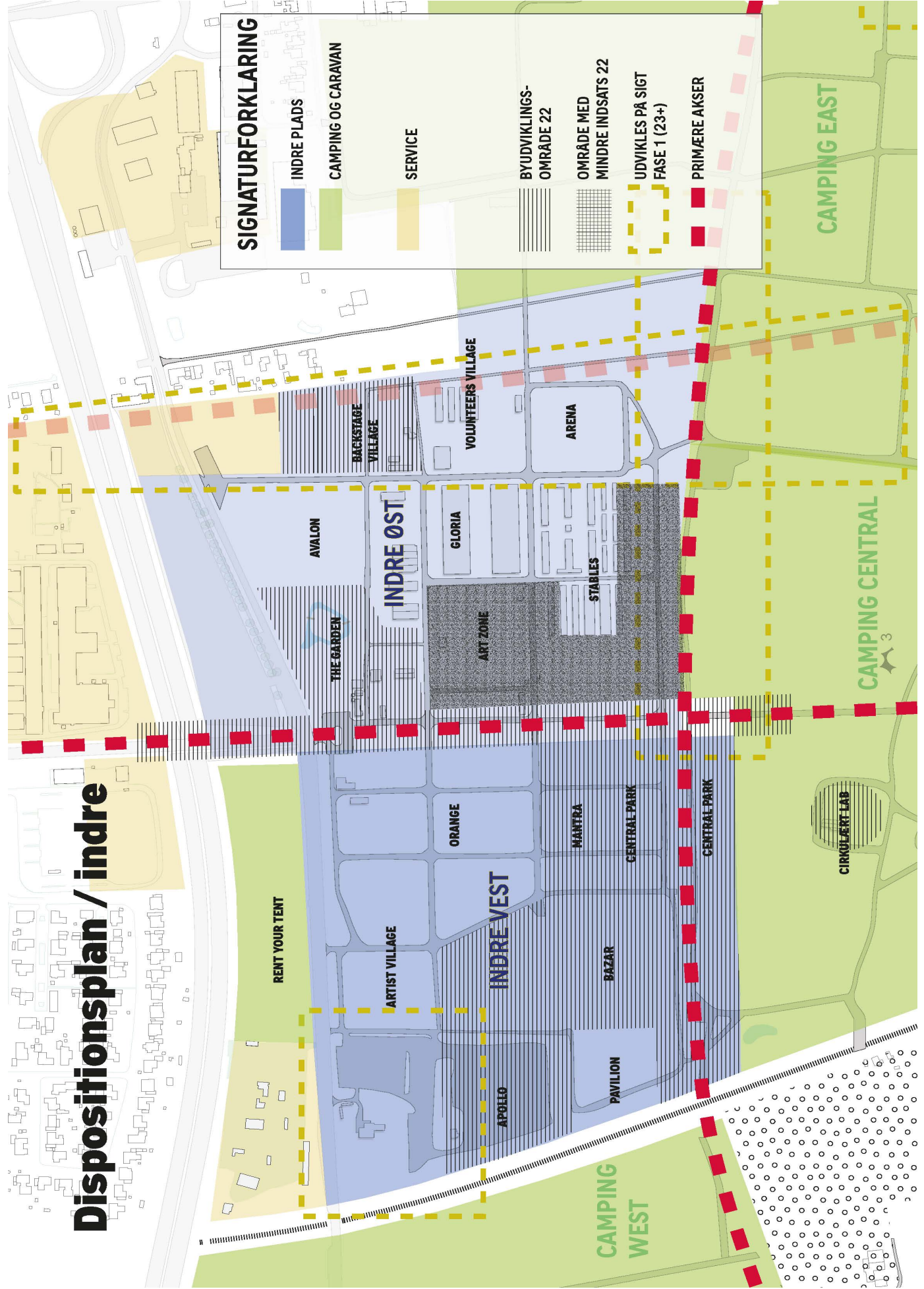
Forord	s. 2
Baggrund & Byudviklingsindsatser	s. 3
Indhold	s. 4
Oversigtskort festivalpladsen	s. 5-7
Områdekort	s. 8
Faser i byplanlægningen	s. 9
Rollebeskrivelser	s. 10
Områdebeskrivelser	s. 11-69
Orange	
Central Park	
Bazar	
Pavilion	
Apollo	
Artist Village	
Avalon	
Arena	
Stables	
Backstage Village	
Volunteers' Village	
CAMPING	
Camping West	
Camping Center	
Camping East	
Camping South	
BYCENTRE	
West City/East City	
Omkringliggende områder/ Serviceområder Trafik & Parkering	

# Dispositionsplan / overordnet



**SIGNATURFORKLARING**

<span style="display:inline-block; width:15px; height:15px; background-color:blue; border:1px solid black;"></span>	INDRE PLADS
<span style="display:inline-block; width:15px; height:15px; background-color:lightgreen; border:1px solid black;"></span>	CAMPING OG CARAVAN
<span style="display:inline-block; width:15px; height:15px; background-color:lightcoral; border:1px solid black;"></span>	PARKERING OG DROP-OFF
<span style="display:inline-block; width:15px; height:15px; background-color:yellow; border:1px solid black;"></span>	SERVICE
<span style="display:inline-block; width:15px; height:15px; border-top:2px dotted orange;"></span>	PERIMETER
<span style="display:inline-block; width:15px; height:15px; background-color:orange; border-radius:50%;"></span>	GATE
<span style="display:inline-block; width:15px; height:15px; background-color:teal; border-radius:50%;"></span>	TERMINAL
<span style="display:inline-block; width:15px; height:15px; background-color:red; border-radius:50%;"></span>	MULIG AGORAER



# Dispositionsplan / indre







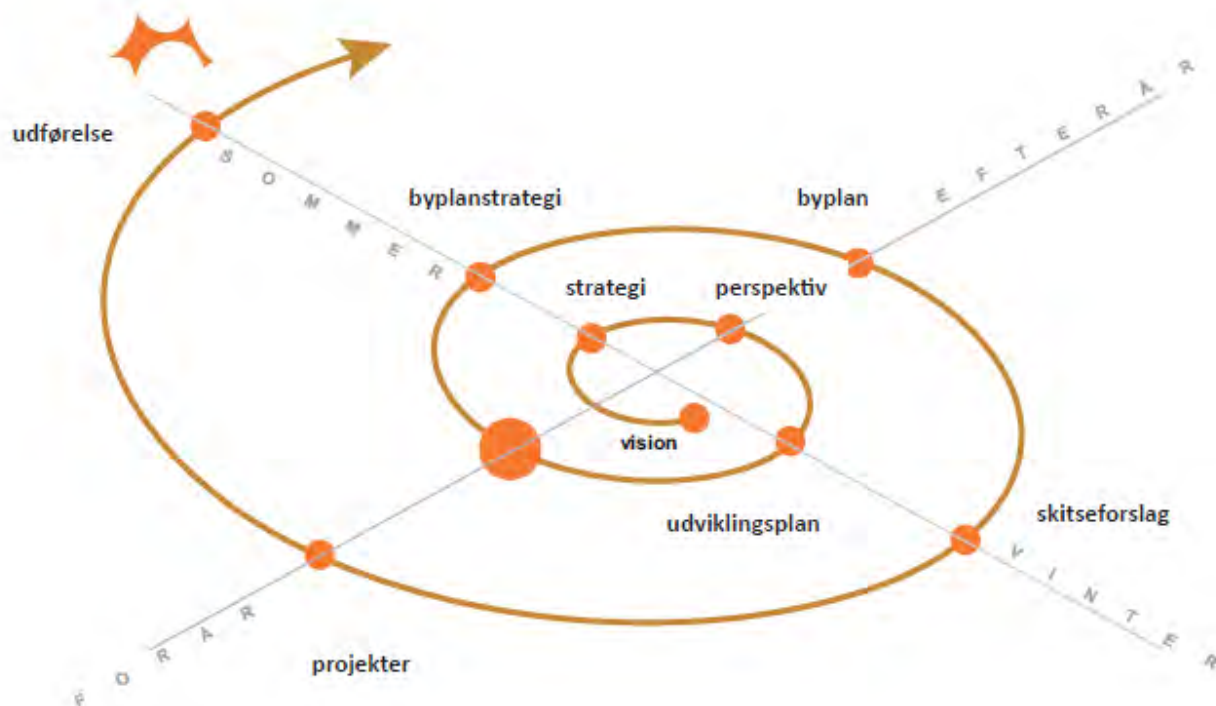
# FESTIVALHJUL

*et flerårligt udviklingsarbejde*

*en faseopdelt projektudvikling*

*en styrket tværgående områdeorganisering*

- Vi vil skærpe planlægningsprocesserne, så vi kan frigøre energi og kreativitet til at udvikle festivalen endnu bedre end vi ellers gør det
- Vi vil understøtte fællesskabet på tværs af organisationen, ved at koordinere vores processer, så vi kan træffe fælles klare beslutninger og kommunikere en forståelig fælles retning for næste skridt i Festival-spiralen; Følges ad I faser med fælles output, organisering på tværs, budgetlægning osv
- Vi skal planlægge vores festival med en længere tidshorisont, og på samme tid kunne arbejde både mere strategisk og mere kreativt
- Det tror vi på, at det gør vi bedst ved simultant at arbejde med planlægningen af mindst to festivalår



# ROLLEBESKRIVELSER

## Områdechef

Områdechefen har en projektportefølje af områder og har det overordnede ansvar for områderne.

Områdechefen faciliterer processen og støtter/coacher lederne af områderne i processen og sørger for at områdebeskrivelserne bruges aktivt som pejlemærke og rettesnor for den øvrige organisation.

Reference: En Områdechef har organisatorisk ophæng i Byplan og Produktion og har reference til Planchefen.

## Områdeleder

Områdelederen er områdets projektleder og eksekverer Byplanen. Gennem gode inddragende processer, skal Områdelederen sørge for at samle organisationen omkring udvikling, planlægning og projektering af en helstøbt oplevelse, tro mod de skitserede rammer, idéer og identiteter fra Byplanen. Områdelederen er ansvarlig for grundidéen med området og skal sikre, at det visuelle og rumlige udtryk lever op til den aftalte identitet i området. Områdelederen er bindeled mellem identiteten i området og planlægningen, driften og udførelsen af området og er ansvarlig for økonomien tildelt området. Leder områdeguppen og sørger for, at planlægningsprocessen skrider frem i fælles samarbejde. Refererer til Områdechef.

## Logistikkoordinator

I hvert område er der en Logistikkoordinator, der eksekverer Logistikplanen. Det er en koordinerende funktion i området, der skal danne det samlede overblik over de nødvendige infrastrukturelle og logistiske tiltag i området som helhed og for de enkelte aktiviteter. Logistikkoordinatoren indhenter information fra aktivitetslederne om den planlagte opbygning og nedtagning af aktiviteterne i området og i samarbejde med områdelederen dannes overblik over opbygning og nedtagning i området. Logistikkoordinatoren forsyner festivalens samlede logistikplanlægning med input til Logistikplanen om området og områdets aktiviteter. Refererer til Chef for Logistik og Produktion i forhold til den samlede logistikplan og til områdeleder som del af områdets gruppe.

## Identitetsansvarlig

Den identitetsansvarlige er den arkitekt- og byplanfaglige kompetence i området, og skal sikre at områdets identitet, arkitektur, rumlighed og stemning understøtter formålet med området.

Refererer til Planchef og til områdeleder som del af områdets gruppe.

## Aktiviteter og aktivitetsledere

I hvert område er der aktiviteter, der har en vis fysik og er medskabende for den gode oplevelse i området, som f.eks. programplatforme, scener, handel, camping. Disse ledes af en aktivitetsleder (på camping af en teamleder). Eksempler på aktiviteter kan være, Orange scene, Mantra, Food Court, Dream City.

Aktivitetslederen er leder af den direkte leverance af en aktivitet til og i et område og er ansvarlig for, at aktiviteterne fungerer og lever op til det aftalte omkring tid, kvalitet og mængde gennem dialog med både Områdeleder og egen Teamchef. Aktivitetslederen er bindeled mellem aktiviteten og driften/udførelsen af aktiviteten og er ansvarlig for økonomien i aktiviteten og ressourcerne (People-budget) samt bestillingerne i leverancen/teamet. Aktivitetslederen er ansvarlig for afvikling/eksekvering under Roskilde Festival, samt for nedtagning/oprydning efter festivalen.

Reference: En aktivitet / aktivitetsleder har organisatorisk reference til den pågældende division denne udspringer fra. F.eks. en bar i handel, Dream City i Deltagere, Volunteer Camping i Organisation & Kultur, etc. Disse aktivitets(team)ledere har reference til teamchefer i divisionerne og til områdeleder som del af områdets gruppe.

## Rådgivende og supporterende leverancer

Hvert område har en masse leverancer. De står for den faglige sparring og er ansvarlige for levering af bl.a. fysiske elementer som toiletter, el, lt, vvs, hegn etc.

Det kan også være rådgivende funktioner som korttegn, sikkerhedsflow, byggesagsbehandling, brandregulativer, serviceværter på camping.

Det omfatter også teams, der er understøttende for driften af områder og aktiviteter. F.eks. Transport, Kørende Materiel, Trælast, etc

Reference: Disse leverancer er forankret i divisionerne og har reference til chefer og ledere i disse.

# OMRÅDE BESKRIVELSER

**ORANGE**

# ORANGE

Orange Scene og forpladsen udgør Festivalbyens rådhusplads. Det er en katedral, der rummer de helt store begivenheder, og det er her de store fællesskaber kan udspille sig. Samtidig er det også stedet der føles tomt, når ikke der er store koncerter. Dette kan dog i sig selv være en kvalitet, da det kan minde gæsten om en stor oplevelse, eller vække en positiv forventning til næste store oplevelse i det store fællesskab.

Som den tomme banegård er den en tiltrængt pause på rejsen, mellem oplevelserne, der rummer både forventning til nye oplevelser og minder om tidligere oplevelser.

Både under og mellem de store koncerter er de aktive grænseflader mod Art Zone og Central Park afgørende for at kunne understøtte begge typer af oplevelser foran scenen.

Bag Orange Scene skal der være den nødvendige plads til afvikling af de store koncerter. Derfor skal der frem mod RF2022 afklares, om der ved at indrette området anderledes kan skabes den nødvendige plads til at kunne afvikle den krævede logistik bag scenen.

Grænsefladerne mod Art Zone og Central Park skal indrettes og udformes i dialog med de respektive områder

## **Succeskriterier**

Der skal ikke været for meget "tivolit" omkring området så det står "rent" ift. at skabe de store udtryk omkring en rigtig stadion-koncert. Publikum skal have nem adgang til drikkevarer og toiletter. Når der ikke er koncerter skal den tommebanegårds installationer, der indkrænser området, kunne bruges som siddeinstallationer til en tiltrængt pause.

## **Atmosfære**

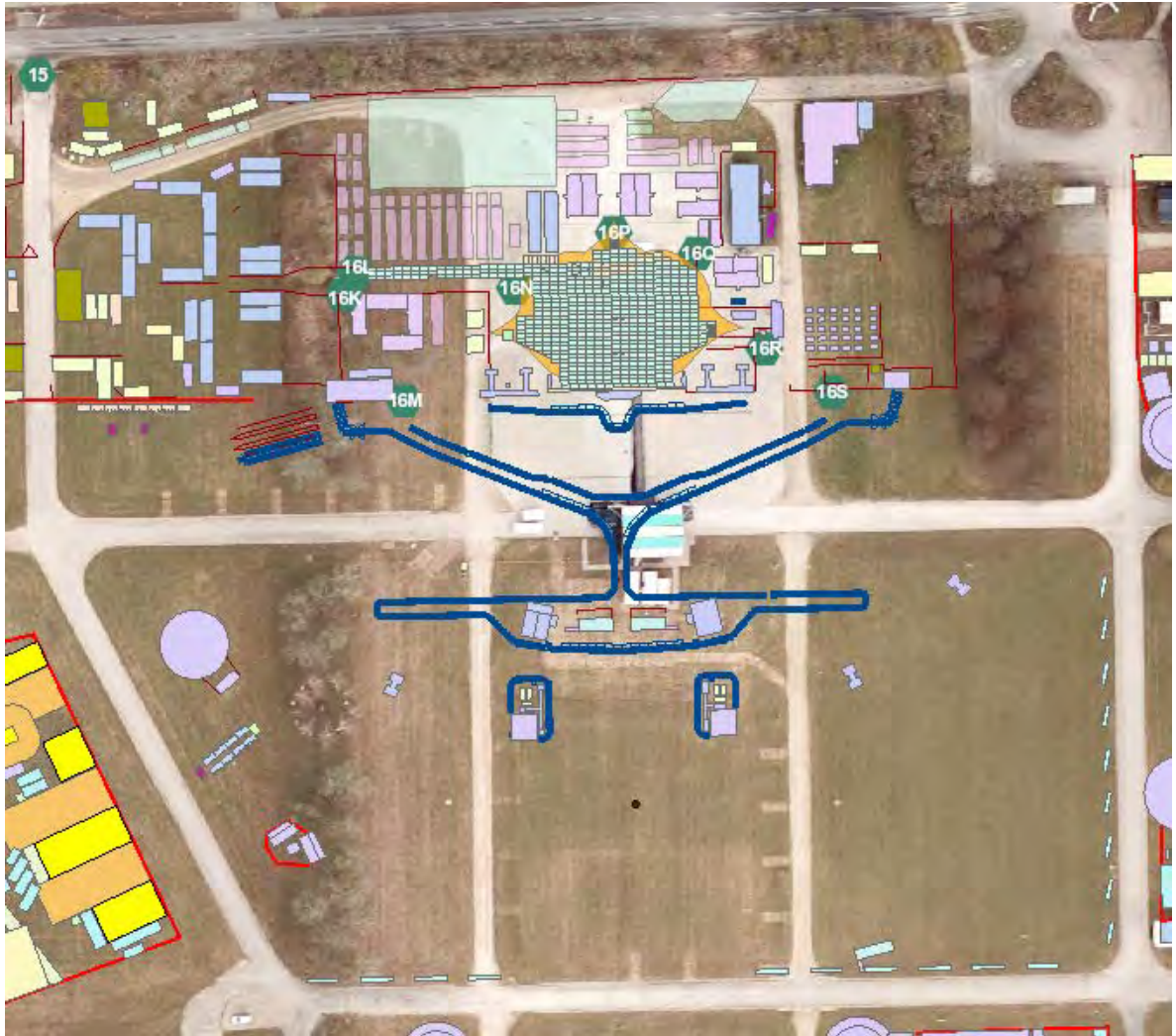
Den store katedral eller et stadion for de helt store musikalske oplevelser, og den tomme banegård.

## **Kvalitet**

Det skal først og fremmest være en sikker oplevelse at være på Orange og med frihed til både at kunne rumme en stor kropslig oplevelse med nærhed til de andre – typisk i de forreste områder og med mere luft omkring sig i de bagester områder..

	<b>BYPLAN &amp; PRODUKTION</b> Kunstneriske Platforme	<b>PROGRAM</b> Musik, kunst, aktivisme	<b>HANDEL</b> Mad, Drikke, Nonfood	<b>DELTAGERE</b> Camping	Frivillig Faciliteter
Aktiviteter	Orange Scene	Musik	Food Øl-salg (pit) Barer		

<b>OMRÅDECHEF</b>	Bertel Baagøe
<b>OMRÅDELEDER</b>	Kåre Appel Weng
<b>IDENTITETSANSVARLIG</b>	Julie Elmquist / Mette Sandahl
<b>LOGISTIKKOORDINATOR</b>	Anders Hinding
<b>AKTIVITETSLEDER</b>	<b>Orange Scene:</b> Kåre Appel Weng <b>Salg &amp; Forretningsudvikling:</b> Magnus Elborough
<b>RÅDGIVENDE OG SUPPORTERENDE LEVERANCER</b> (Korttegner, EI, VVS, IT, sikkerhed/flow, hegn, understøttende leverancer til aktiviteterne m.fl.)	<b>Korttegner:</b> Jens Peter Vesterager <b>Scenesikkerhed:</b> Janus Møller / Lars Dyrelund <b>Program:</b> Anders Wahrén



# CENTRAL PARK



# CENTRAL PARK

Formålet med Central Park er at skabe en mere intim del af Festivalpladsen.

Et sted hvor man kan hænge ud, slappe af, gøre sig klar til næste store oplevelse, men også et handelsområde og et fedt sted at gå til koncert på den mindre Countdown - eller Mantra scene.

For at arbejde med formålet skal der arbejdes med følgende:

At udvide Central Park mod vest og nord, og fortsætte med at aktivere træækken og landskabet i og omkring Sydhegnet - og på resten af pladsen - har været på dagsordenen længe. Og ikke mindst ved etableringen af den ny bro over jernbanen (som forlængelse af Poppelgårdsvej, der løber langs Sydhegnet, er der et stort behov for at kigge på områderne nord og syd for det levende hegn under ét. Det gælder særligt Pavilion-området og Clean Out Loud, men også tilliggende arealer som "Øret" og Danisbo.

At sikre et varieret udbud af boder, i samspil med en tæt rumlig veldefineret byoplevelse, skaber et hænge-ud sted for gæsterne. Vi skal skabe et område der kan programmeres og indrettes således, at vi kan styre pulsen i området og give deltagerne en varierende oplevelse i forhold til musik, stemning, kunst, handel m.m., hen over døgnet og hele festivalperioden.

At sikre en mindre scene, Countdown / Mantra i området.

Countdown spiller i Campingdagene og mantra med et dagsprogram i de sidste 4 dage.

Området har åbent i hele festivalperioden, inkl. Camping

## **Væsentlige Grænseflader:**

Arealerne og facadelinjerne mod Orange forplads skal udformes i samarbejde med Orange Scene og forplads.

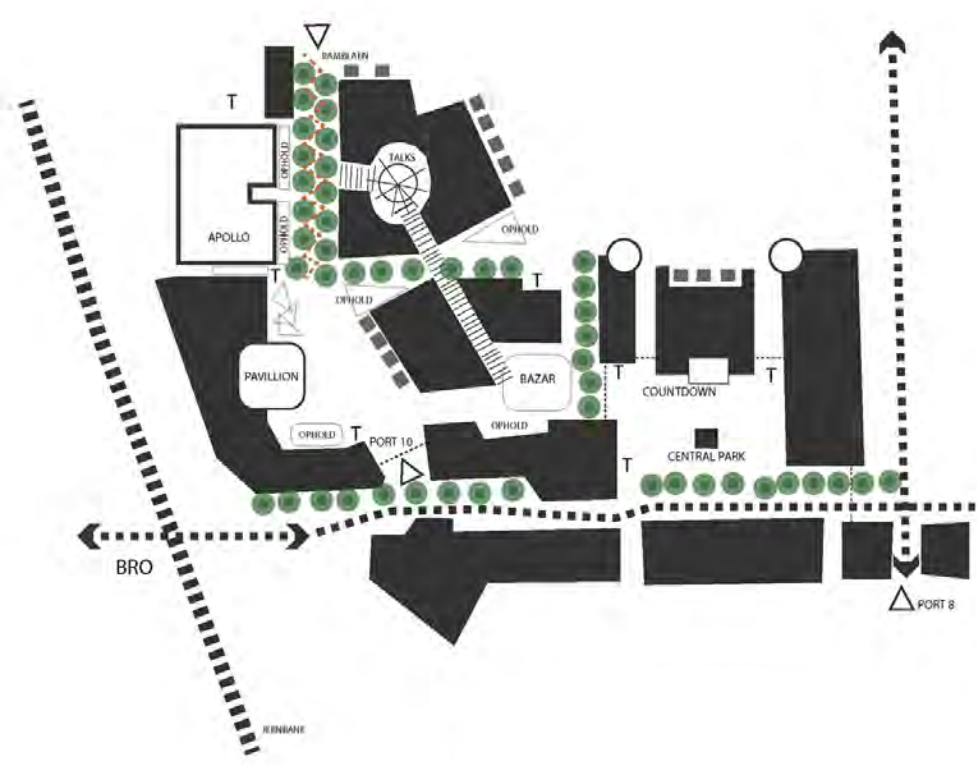
Overgangen fra den sydlige del af området og aktiveringen af træækken mod vest skal ske i dialog med Camping Central.

Der skal sikres en god facadelinje mod sejlene

Området skal have samspil med Pavilion og Bazar

	<b>BYPLAN &amp; PRODUKTION</b> Kunstneriske Platforme	<b>PROGRAM</b> Musik, kunst, aktivisme	<b>HANDEL</b> Mad, Drikke, Nonfood	<b>DELTAGERE</b> Camping	Frivillig Faciliteter
Aktiviteter	Countdown Mantra	Musik	Food Non-Food Øl-salg Barer		

<b>OMRÅDECHEF</b>	Bertel Baagøe
<b>OMRÅDELEDER</b>	Per Stausholm
<b>IDENTITETSANSVARLIG</b>	Anders Damsgaard / tba
<b>LOGISTIKKOORDINATOR</b>	Britta Andersen / Tasia Spangsberg
<b>AKTIVITETSLEDER</b>	<b>Countdown/Mantra:</b> Peter Hvilsom <b>Salg &amp; Forretningsudvikling:</b> Joakim Veilemand
<b>RÅDGIVENDE OG SUPPORTERENDE LEVERANCER</b> (Korttegner, EI, VVS, IT, sikkerhed/flow, hegn, understøttende leverancer til aktiviteterne m.fl.)	<b>Korttegner:</b> Pernille Schou Jacobsen / Jesper Dyhr <b>Scenesikkerhed:</b> Kasper Wilquin <b>Program:</b> <b>Countdown:</b> Thomas Jepsen <b>Mantra:</b> Thomas Jepsen



# BAZAR

# BAZAR

Formålet er at skabe et unikt handels- og afslapningsområde med bazar-stemning og intimitet. Området skal være et levende gennemgangs- og opholdsområde omkring scenerne Pavilion og Apollo, som giver deltagerne forskellige muligheder for oplevelse i forhold til musik, stemning, kunst, handel mm. skiftende over døgnet og gennem hele festivalperioden.

Bazar-området afgrænses mod nord af Artist Village, mod øst af Orange forplads og mod syd af den nye færdselsåre med den nye overgangsbro til Camping West.

Atmosfæren i området skal være præget af en bazar-stemning - gerne med mindre nedslag af aktiviteter og indhold, hvor et varieret og bredt udbud af handelsboder (Food og Non-Food, i samspil med en tæt rumlig veldefineret byoplevelse, skaber et hænge-ud sted for deltagerne.

Apollo skal fungere som områdets natklub, hvor der afvikles et musikprogram fra aftenen og frem. I dagtimer er adgangen til Apollo aflukket. Området foran Apollo skal fungere som ankomstområde til natklubben - og samtidig indgå naturligt i bazar-området i dagtimerne.

Port 10 genåbnes og skaber adgang til området foran Pavilion og med direkte forbindelse til den nye hovedfærdselsåre syd for Sydhegnet som forbinder Camping West med Festivalpladsen, Central Park og Camping Center (Clean Out Loud).

Arealerne og facadelinjerne mod Orange forplads skal udformes i samarbejde med Orange. Overgangen fra den sydlige del af området og aktiveringen af træerækken mod vest kommer til at ske i dialog med Central Park.

## Succeskriterier

Deltagerflow, siddeinstallationer, overdækninger, gennemgange, sikkerhed mv. understøtter på en naturlig facon Bazar områdets identitet og intime atmosfære.

Musik, mad, drikke, arkitektur, kunst mm. er elementerne som tilsammen understøtter et livligt og mangfoldigt oplevelsesunivers i området.

## Atmosfære

Et forløb med handel og gode muligheder for mad/drikke i en tæt struktur. Et 'overdækket' gadeforløb, som giver plads til ophold og grønne områder.

## Kvalitet:

Intentionen er at skabe et anderledes bevægelsesmønster og passager, som ellers tidligere set på festivalen. Derfor ser vi det vigtigt at gøre gennemgangene så smalle som muligt med et 'overdække' der giver en særlig intim følelse.

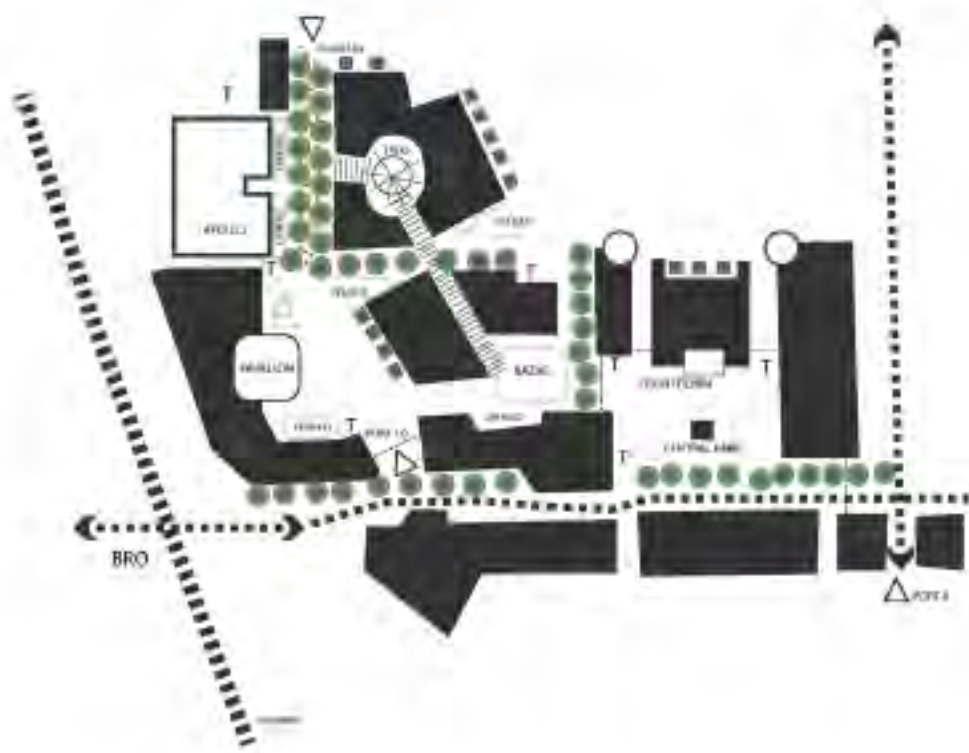
## Eksisterende forudsætninger:

De eksisterende landskabsmæssige forhold som træer og variation i terræn skal indtænkes naturligt i designet af området.

Mod syd giver den nye jernbanebro et forventet stort deltagerflow mod Port 10 og langs træerækken i Sydhegnet.

	<b>BYPLAN &amp; PRODUKTION</b> Kunstneriske Platforme	<b>PROGRAM</b> Musik, kunst, aktivisme	<b>HANDEL</b> Mad, Drikke, Nonfood	<b>DELTAGERE</b> Camping	Frivillig Faciliteter
Aktiviteter			Food Non-Food Øl-salg Barer		

<b>OMRÅDECHEF</b>	Bertel Baagøe
<b>OMRÅDELEDER</b>	Morten Storr
<b>IDENTITETSANSVARLIG</b>	TBA
<b>LOGISTIKKOORDINATOR</b>	Britta Andersen / Tasia Spangsberg
<b>AKTIVITETSLEDER</b>	<b>Handel:</b> Joakim Veilemand
<b>RÅDGIVENDE OG SUPPORTERENDE LEVERANCER</b> (Korttegner, EI, VVS, IT, sikkerhed/flow, hegn, understøttende leverancer til aktiviteterne m.fl.)	<b>Korttegner:</b> Pernille Schou Jacobsen / Jesper Dyhr <b>Deltagerflow:</b> Bo Rejnholt <b>Non-Food:</b> Freja Marie Frederiksen



# PAVILION



# PAVILION

Pavilion er området, hvor der er plads til både musikken og samværet – stedet hvor de små fællesskaber både kan dyrkes og opleves. Det er området, hvor publikum dels får intime musikoplevelser og dels kan hænge ud ved i de spændende barer, spise hurtigt med interessante og inspirerende tilbud – fra asiatisk til burger og pølser, mens man skyller ned med forskellige slags øl og der hygges i lyskædernes skær og vimplernes sagte rumdefinerende raslen. Mens de afrevne musikplakater og graffiti med "kant" pryder hegnene.

Identiteten for hele området tager sit udgangspunkt i temaerne: Rockscene og baggård.

Pavilion er området, hvor der grænses op til dels en anden scene – Apollo – og dels deler grænser med Central Park og Bazar.

Det er ikke et stort område, idet Pavilion-området meget er koncentreret omkring selve scenen og nogle mindre handelsområder.

## Succeskriterier

Området er i 2022 ikke et udviklingsområde og skal derfor ikke forandres yderligere – end blot de mindre tilpasninger, der altid er.

Derfor er succeskriterierne for 2022 som følger:

- Området **skal beholde sin karakter af et levende og tiltrækkende område**, hvor publikum både vender tilbage og tager fast ophold
- **Port 10 skal tilpasses den nye situation og broen.** Derfor er funktionaliteten og placeringen af port 10 som en port, der kan klare det pres, der forventes og samtidig fremstår som en naturlig indgang til området et succeskriterie i 2022
- **Der skal etableres en bedre adgang til bagområderne, herunder mulighed for at få kørende materiel ud på pladsen** ifm. bl.a. nedtagningen af scenen. Det er derfor et succeskriterie, at der etableres en bemanded port ved Jägermeisters gamle placering (i 2019)

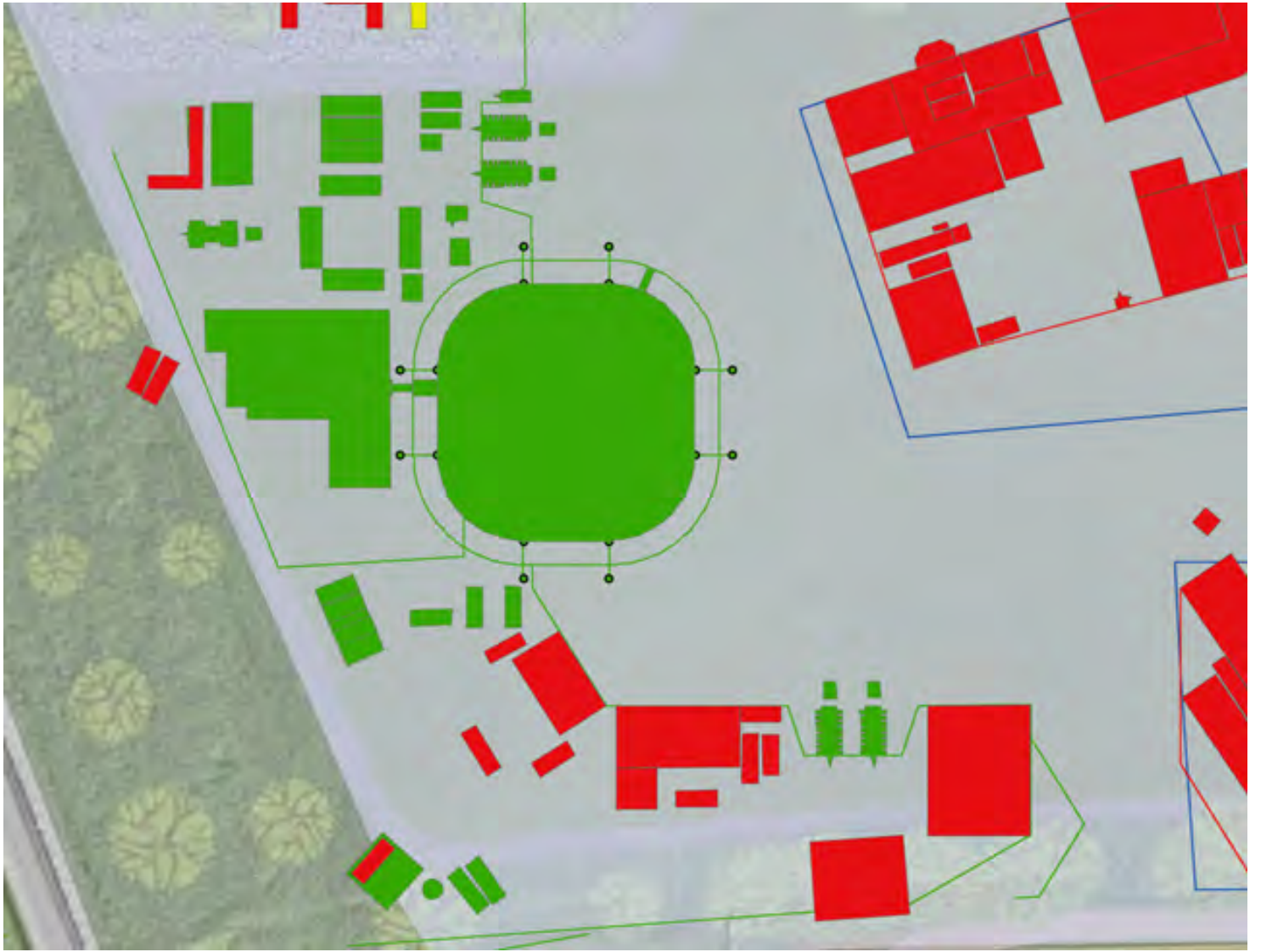
## Eksisterende forudsætninger i området

Området bibeholdes i hovedtræk som i 2019, da der dels er en fornuftig udmøntning af ambitionerne for området og dels er der allerede skabt en god stemning og atmosfære i området.

Det er en af forudsætningerne for området, at der skabes en relation til de øvrige tilstødende indre områder, som er præget af samarbejde, respekt og pragmatisk tilgang til de udfordringer, som der måtte være.

	<b>BYPLAN &amp; PRODUKTION</b> Kunstneriske Platforme	<b>PROGRAM</b> Musik, kunst, aktivisme	<b>HANDEL</b> Mad, Drikke, Nonfood	<b>DELTAGERE</b> Camping	Frivillig Faciliteter
Aktiviteter	Pavilion	Musik Aktivisme	Food Øl-salg Barer		Volunteer Café

<b>OMRÅDECHEF</b>	Bertel Baagøe
<b>OMRÅDELEDER</b>	Peter Hvilsom
<b>IDENTITETSANSVARLIG</b>	TBA
<b>LOGISTIKKOORDINATOR</b>	Britta Andersen / Tasia Spangsberg
<b>AKTIVITETSLEDER</b>	<b>Pavilion scene:</b> Peter Hvilsom <b>Salg &amp; Forretningsudvikling:</b> Mikkel Halskov Hansen <b>Volunteer Café:</b> TBA
<b>RÅDGIVENDE OG SUPPORTERENDE LEVERANCER</b> (Korttegner, EI, VVS, IT, sikkerhed/flow, hegn, understøttende leverancer til aktiviteterne m.fl.)	<b>Korttegner:</b> Pernill Schou Jacobsen / Jesper Dyhr <b>Scenesikkerhed:</b> Kasper Wilquin  <b>Program</b> <b>Pavilion:</b> Stefan Gejsing



# APOLLO

# APOLLO

Formålet med Apollo er 2022 er at skabe en natklub i Central Park, dvs. at Apollo ikke længere fungerer som en scene med et tilhørende område. Natklubbens skal have en kapacitet til 5.000 personer.

Et klubkoncept indebærer et ønske om at gæsterne har et længerevarende ophold. Derfor er der planlagt et sammenhængende program, med en resident dj der udfylder change-overs mellem de primære bookinger på scenen. Der skal være salg af drikkevarer og toiletfaciliteter i klubben, men madvarer ville ikke kunne købes på området.

Indgangen til scenerummet bør være med til at opbygge en forventning om noget stort, således at man ikke ser direkte ind i sceneområdet når man bevæger sig gennem indgangspartiet.

Apollo defineres som et lukket område, hvor scenen og funktioner, der understøtter konceptets identitet, skal fungere som en helhed. For at skabe en mere intim rumoplevelse arbejdes der med en afgrænsning af området med containere, samt en åben tagkonstruktion, hvor lyssetning skal skabe illusionen af at være i et lukket rum.

Som natklub er Apollos område lukket for publikum i dagtimerne. Området omkring Apollo afgrænses til at være arealet mellem containerne og træærækken ud mod Bazar. Dette område skal fungere som ankomstområde til natklubben – men indgår naturligt i området i dagtimerne med et opholdsområde, der skaber en sammenhæng mellem natklubben og bazaren.

De overvejelser og beslutninger, der skal tages for at komme videre i udviklingen, er følgende:

Atmosfære:

Identitetskoncept

Materialer:

Klubben skal føles som et lukket univers, som kun aktiveres i aften- og nattetimerne. Hvilken identitet skal denne ramme have, og hvilke materialer kan understøtte denne identitet?

## Succeskriterier

- At skabe et intimrum, der giver oplevelsen af at være på natklub.
- At der indtænkes loungeområder i forbindelse med barområder i klubben, så publikum kan være en del af festen, også når man trænger til en pause
- Tilgængelighed for alle, både ind og ud
- Aktivering af området op til indgangen, så der også er leben i dagtimerne, hvor scenen er lukket
- At toilet faciliteter kan tilgås i dagtimerne, hvor scenen er lukket.

## Atmosfære

Natklubben skal byde på en intim rumoplevelses, der afgrænses af containere, fritstående tagkonstruktion og lyssetning.

Der skal defineres et identitetskoncept for klubbens udtryk og stemning. Hvordan skaber vi en klub, der understøtter det urbane musikprogram? Hvilket miljø skal der være omkring f.eks. en bar.

## Eksisterende forudsætninger

Afgrænset fliseområde (dansegulv)  
Stabilt underlag til scenen vest for fliseområdet  
Den fysiske scene  
Trærækken ud mod Bazar

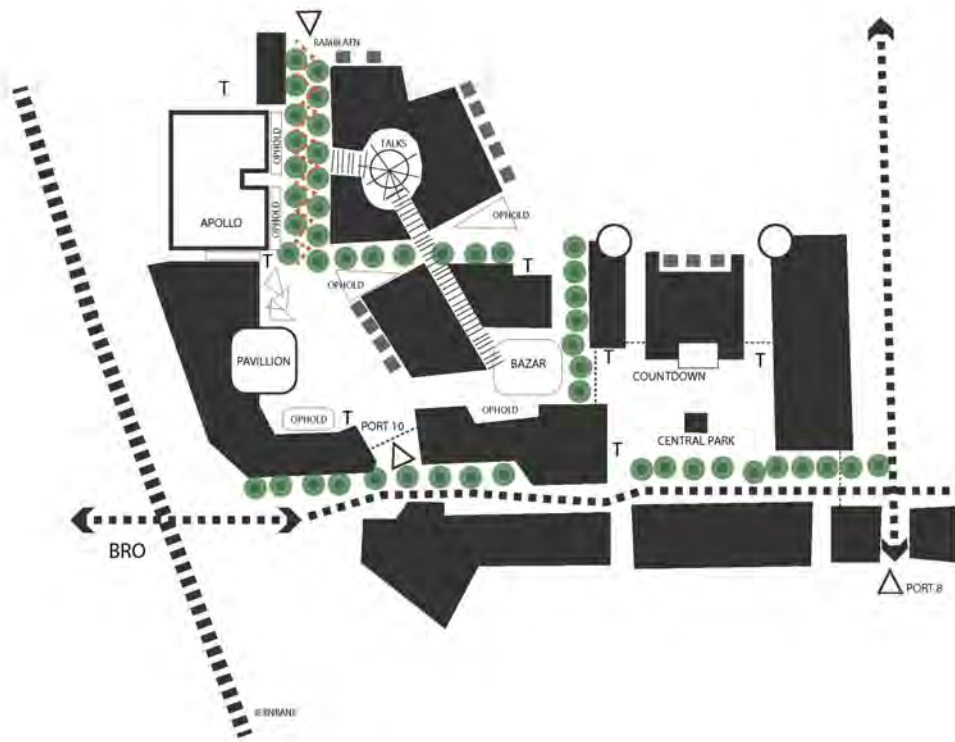
## Væsentlige Grænseflader:

Arealerne og facadelinjerne mod Orange forplads skal udformes i samarbejde med Orange Scene og forplads.

Overgangen fra den sydlige del af området og aktiveringen af træærækken mod vest skal ske i dialog med Camping Central.

	<b>BYPLAN &amp; PRODUKTION</b> Kunstneriske Platforme	<b>PROGRAM</b> Musik, kunst, aktivisme	<b>HANDEL</b> Mad, Drikke, Nonfood	<b>DELTAGERE</b> Camping	Frivillig Faciliteter
Aktiviteter	Apollo	Musik	Øl-salg Barer		

<b>OMRÅDECHEF</b>	Bertel Baagøe
<b>OMRÅDELEDER</b>	Tanja Ørnkilde
<b>IDENTITETSANSVARLIG</b>	TBA
<b>LOGISTIKKOORDINATOR</b>	Britta Andersen /Tasia Spangsberg
<b>AKTIVITETSLEDER</b>	<b>Apollo scene:</b> Peter Hvilsom <b>Salg &amp; Forretningsudvikling</b> Mikkel Halskov Hansen
<b>RÅDGIVENDE OG SUPPORTERENDE LEVERANCER</b> (Korttegner, EI, VVS, IT, sikkerhed/flow, hegn, understøttende leverancer til aktiviteterne m.fl.)	<b>Korttegner:</b> Pernill Schou Jacobsen / Jesper Dyhr <b>Scenesikkerhed:</b> Kasper Wilquin <b>Program</b> <b>Apollo:</b> Thomas Jepsen



## Særlige indsatser / opmærksomhedspunkter: Tilgængelighed, Affaldssortering

### Kvalitetskriterier

Tilgængelig: hvordan sikres tilgængelighed både til og fra natklubbens lukkede rum?

Toiletfaciliteter: Placering af toiletter, så de også kan bruges i dagtimerne

Affaldssortering/renovation: Hvordan kommer oprydningshold til og fra det lukkede rum?

Sikkerhed: skal man overveje en placering til publikum, der venter på at komme ind når klubbens max. kapacitet er opnået?

### Skala Small Kvalitetskriterier, fra Værktøjskassen

#### LANDSKAB OG BYGNINGER

Apollos flisebelagte plads. Området strækker sig fra flisepladsen og afgrænses af træerækken syd og øst for fliserne.

#### MULIGHED FOR AT SE MIKROKLIMA

Natklubbens rum er afgrænset af containere i 2.20 m højde, der skaber lå for vind/træk. En åben tagkonstruktion vil derimod ikke kunne give læ for regn, hvorfor det vil give mening at overveje områder i natklubben, som er delvist overdækkede.

#### TRYGHED

God belysning, omkring udgang og nødudgange der gør dem lette at afkode.

#### MULIGHEDER FOR SIDDE OG OPHOLD

Der skal kigges ind i at etablere lounge område(r) omkring mindst én af barenne, der giver mulighed for at mødes eller holde en pause

#### MATERIALER

Containere og åben tagkonstruktion i stål (?), der kan 1. blive stående, 2. skilles ad og samles igen

#### MULIGHED FOR PAUSE

\*se muligheder for sidde og ophold

# ARTIST VILLAGE



# ARTIST VILLAGE

Formålet er at sikre, at alle optrædende på RF får en god oplevelse af deres besøg. Artist Village skal være stedet, hvor kunstnerne kan samle sig inden deres optræden, og fejre den, når de er færdige

Artist Village er de optrædende kunstners andehul på festivalen. Her skal de kunne lade op og gøre sig klar inden de skal optræde, samt slappe af og hygge sig efter endt optræden. Kunstnerne og deres crew skal i Artist Village have adgang til en restaurant, bar og lounge, samt mulighed for omklædning og bad. Derudover skal der også være adgang til en tech-zone.

I hegnet mod syd – ud mod Bazar – skal der i hegnet integreres en container som skal fungere som en art lydstudie, hvor kunstnerne kan spille og producere musik i festivaldagene. Lydstudiet skal være i brug under main-dagene og publikum skal kunne se ind og høre musikken under tilblivelsen.

## **Hvad fastholdes i 2022**

Området fastholdes i sin form fra 2019

## **Hvad ændres i 2022**

Der integreres en container i hegnet mod syd.

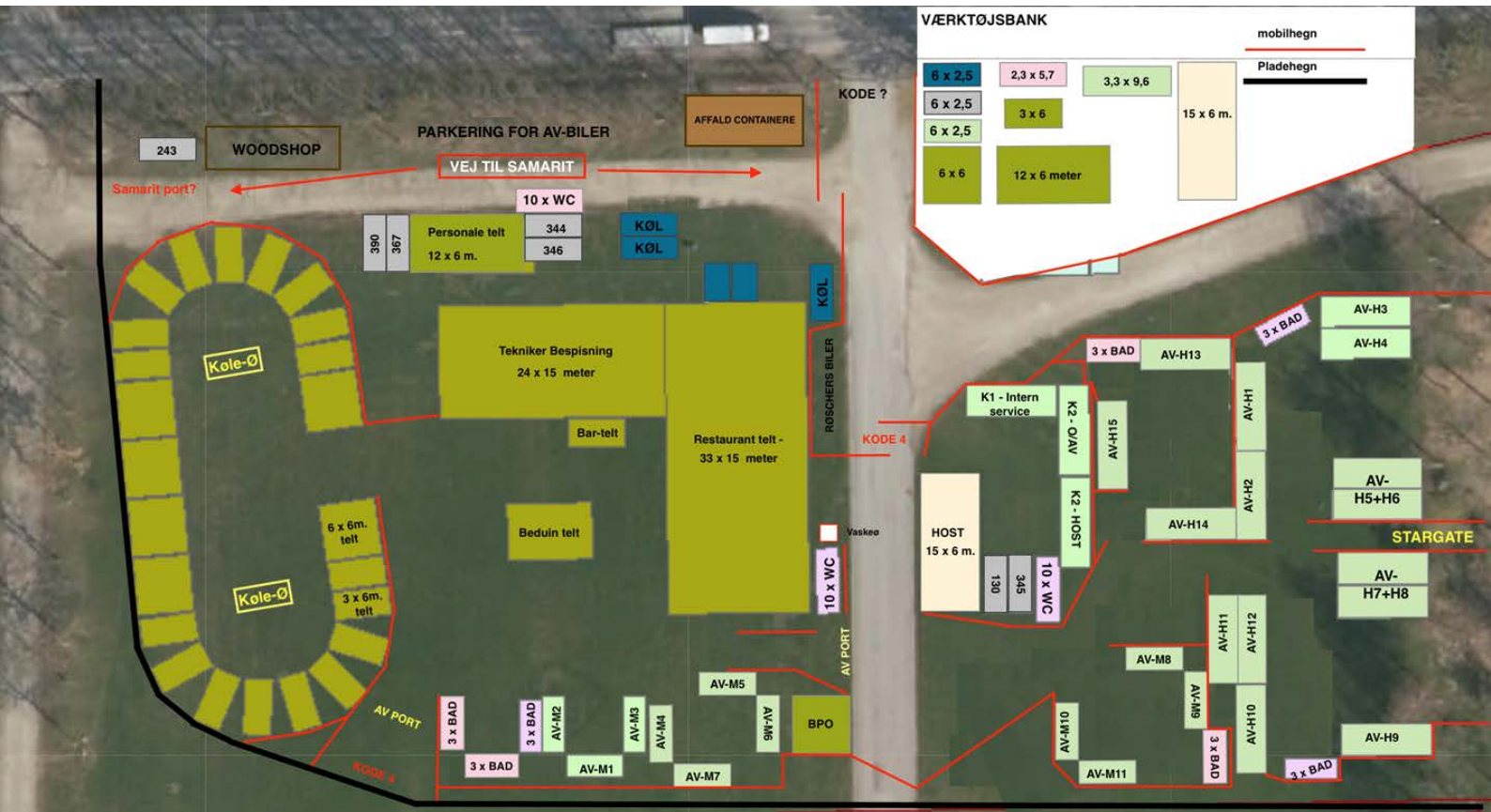
## **Væsentlige grænseflader:**

Grænsen ud mod selve Festivalpladsen i Indre Vest er en væsentlig grænseflade, hvor placering og udformning af aktiviteter ikke må skabe indkigsgener ind i Artist Village. Derudover er det vigtigt at aktivere hegnet ud mod Festivalpladsen for at minimere risikoen og muligheden for at kravle over hegnet ind til Artist Village.

I overgangen til Orange Scene skal der skabes en ubesværet og diskret adgang for kunstneren mellem Artist Village og scenen.

	<b>BYPLAN &amp; PRODUKTION</b> Kunstneriske Platforme	<b>PROGRAM</b> Musik, kunst, aktivisme	<b>HANDEL</b> Mad, Drikke, Nonfood	<b>DELTAGERE</b> Camping	Frivillig Faciliteter
Aktiviteter					

<b>OMRÅDECHEF</b>	Bertel Baagø
<b>OMRÅDELEDER</b>	Troels Holdt
<b>IDENTITETSANSVARLIG</b>	TBA
<b>LOGISTIKKOORDINATOR</b>	Henrik Sørensen
<b>AKTIVITETSLEDER</b>	<b>Artist Village:</b> Troels Holdt <b>Salg &amp; Forretningsudvikling:</b> Magnus Elborough
<b>RÅDGIVENDE OG SUPPORTERENDE LEVERANCER</b> (Korttegner, EI, VVS, IT, sikkerhed/flow, hegn, understøttende leverancer til aktiviteterne m.fl.)	<b>Korttegner:</b> Pernille Schou Jacobsen/ Jesper Dyhr



# AVALON

# AVALON

Avalon er et visuelt gennemført område, der alt sammen peger hen imod til områdets hovedaktivitet - Avalon-scenen.

Området har til formål at skabe rum til mellemstore koncerter uden genremæssige begrænsninger, såvel som at tage ophold, nyde kolde forfriskninger og mad, der leveres af områdets boder.

Avalon er frem for alt et publikumsområde - derfor skal vi:

Skabe rum til ophold

Skabe en stærk visuel ramme om koncerterne, der adskiller sig fra andre områder.

Sikre en god oplevelse for alle, der opholder sig, forlader eller kommer til området.

I hjørnet har vi placeringen af vores hovedaktivitet scenen, der omkranses af boder, hvor der er et bredt udvalg af drikkevarer og mad.

I år bliver første år, hvor vi får lov at afprøve vores nye scenedesign, der har været 2 år undervejs. Derfor har vi også haft god tid til at gøre os tanker og skabe samarbejder omkring hvordan dette kan skabe aftryk på hele området.

Derfor er vores mål i samarbejde med RFGræff, med udgangspunkt i det nye visuelle udtryk, at lade det beklæde alle frie flader i vores område.

Endvidere vil vi i samarbejde med Den Kongelige Danske Arkitektskole få designet 2 store indgangsporte, der kommer til at danne overgangen til vores område. Siddeinstallationerne i området vil være kreeret af et hold af elever fra DKDA, der hver især har designet en stol, der kan bygges af få billige hverdags trærester (DIY ikea), hvor de mest holdbare vil blive placeret i området kædet sammen med hinanden for at sikre at man altid kommer til at møde nye mennesker, da Roskilde som vi alle ved handler om fællesskabet.

## Succeskriterier

Hvis vi som område kan skabe en gennemført ramme, om den fantastiske musik, der spiller fra scenen og samtidig gøre at folk tager ophold, så er vi lykkedes.

Derudover er vores mål at skabe nye standarder for hvordan at man via samarbejder internt og eksternt kan bruge hinanden til at tænke nyt og få en sammenhængende produkt, som ikke er set lignende tidligere.

## Eksisterende kvaliteter/forudsætninger

### 1. Omkredsningen af træer

Avalon-området har sin naturlige afgrænsninger af trærækkerne, der giver en hyggelig stemning, som vi også bruger til ophæng af lys i kronerne på træerne.

### 2. Flow i de to hovedpassager, hvor den ene bliver bredere

To hovedindgange, der skal holdes frie, men skabe overgang. Vi forsøger at skabe så meget flow som muligt i vores indgange. Dette er vi dog udfordret ved da begge leder op til en forholdsvis publikumstrafikkeret vej. Derfor er det vores ønske at tilstødende naboer ikke planlægger aktivitet, der kan give kø på tværs af vores indgangsveje, da vi vil forsøge at kunne tømme området hurtigt, samt få store publikumstal ind med et klart flow. Dette er grundet vores koncert, der til tider kan tiltrække optil 20.000 personer. Det nye for 2022 er at vi qua flytningen af Backstage Village og en opståen af det frie åndehulsområde "haven/parken" vest for Avalon, får en bredere og dermed en friere tilgang til området hvilket gør at vi kan lave to store indgangspartier i stedet for 1 lille og 1 stort.

### 3. Det centrale alsidiges

Ved siden af tømning og fyldning af vores plads, så er vi også et unikt opholdsrum, hvor der er konstant liv. Derfor skal pladsen ikke kunne bruges som koncertområde, men også til at give plads til fordybelse, hvil og snak mellem koncerterne. Det kan det samme indbyde til under stille koncerter i solen eller intime koncerter i regnen under dugen.

	<b>BYPLAN &amp; PRODUKTION</b> Kunstneriske Platforme	<b>PROGRAM</b> Musik, kunst, aktivisme	<b>HANDEL</b> Mad, Drikke, Nonfood	<b>DELTAGERE</b> Camping	Frivillig Faciliteter
Aktiviteter	Avalon	Musik	Food Barer		

<b>OMRÅDECHEF</b>	Jørgen Kristensen
<b>OMRÅDELEDER</b>	Jakob Kragesand
<b>IDENTITETSANSVARLIG</b>	Jakob Kragesand
<b>LOGISTIKKOORDINATOR</b>	Kamil Dzielinski
<b>AKTIVITETSLEDER</b>	<b>Avalon:</b> Jakob Kragesand <b>Salg &amp; Forretningsudvikling:</b> Magnus Elborough
<b>RÅDGIVENDE OG SUPPORTERENDE LEVERANCER</b> (Korttegner, EI, VVS, IT, sikkerhed/flow, hegn, understøttende leverancer til aktiviteterne m.fl.)	<b>Korttegner:</b> Pernille Schou Jacobsen/Jesper Dyhr <b>Scenesikkerhed:</b> Kenneth Liin <b>Program:</b> Nicklas Damkjær

- = Ophold
- = Porte
- = Graffiti



# ARENA



# ARENA

Arena område er hjemsted for festivalens største indendørs scene med en kapacitet på 17.000 publikummer og som ved de helt ekstraordinære koncerter kan tiltrække over 20.000 publikummer som så fylder hele området op og "flyder over" ind i staldområdet og helt ned syd til hegnet mod camping.

Sceneteltets åbne sider sikrer at man fra hele området kan nyde koncerterne lidt på afstand, hvis man ikke er til trængsel eller vil snakke undervejs. Arena Park, med sin placering i den sydlige ende af Indre Plads med direkte adgang fra Camping, er et attraktivt område, hvor publikum først møder de mange tilbud på Indre Plads. Med sit barområde i i syd og madboder i øst skal det være et sted at hænge ud, med mulighed for at få stillet sult og tørst inden man fortsætter videre ind på Indre plads.

Den største enkelt-leverance er Arena Scene som består af scenekonstruktion placeret i telt.

Til produktion etableres produktionskontor og faciliteter til de tilreisende crews, som ikke kan klares i Artist Village. Der etableres get-ready room, rampeanlæg til lastbiler samt parkering af turbusser og lastbiler i begrænset omfang, da der off-loades mest muligt til artist parking. Med til produktionen er et område til video produktion for såvel Imag-skrærmere som broadcast.

Syd og øst for scenen/teltet etableres Arena Park med foodtrucks, barer og siddeinstallationer. Samlet set et område som skal gøre det attraktivt at hænge ud i området omkring scenen. I vest etableres to barer ind mellem staldbygningerne.

Hertil kommer service og logistik funktion i forhold til opbygning og vedligehold af området, herunder sikkerhedskontor og områdekontor.

## **Succeskriterier**

Koncerterne på Arena er ofte højt profilerede koncerter og koncertoplevelsen skal være i top for publikum der spænder vidt fra højenergi grime- og metal-koncerter til storladne koncerter med modne artister og publikummer fra før årtusindskiftet.

Arena-scene og Arena Park skal have en sammenhængskraft fra scenefront til madboder og barer så det bliver attraktivt at hænge ud i området før og efter koncertoplevelserne.

Adgangsveje og logistik skal understøtte den store tilskuertilstrømning som er til visse koncerter.

Arena Backstage skal være et professionelt og effektivt setup som understøtter behovene fra såvel de store tourproduktioner der ankommer i busser og trailere til de mindre produktioner som i højere grad har brug for nærhed og støtte til at komme på den store scene.

Endelig skal området sikre en kultur omkring vores frivillige som gør det attraktivt at være en del af Team Arena.

## **Atmosfære**

Der er en væsentlig færdselsåre fra vest mod syd, hvor folk strømmer fra Indre Plads mod Camping East eller omvendt. Arena Park skal virke indbydende som en havefest, hvor roen mellem koncerterne, kombineret med det brede tilbud i mad og drikke skal invitere indenfor og "blive lidt længere".

Under afvikling af de store koncerter, der skal vi understøtte scenen og teltets åbne natur, som skal byde indenfor til gensyn til ny opdagelse af de kunstnerne vi præsenterer.

## **Kvalitet**

Kvalitetsindtrykket af området skal være gedigent, uden at føles eksklusivt eller specielt hipt. Arena skal være området hvor der er stabilitet og du finder hvad du forventer. Gode oplevelser og god service.

## **Eksisterende forudsætninger i området**

Scenen er placeret på det højeste punkt i Arena området, som falder 1-1½ meter ud mod Arena Park.

Den østlige side mod fodboldbanerne er indrammet af en række høje thujaer, der danner en naturlig afgrænsning.

Mod syd stiger området igen let op mod hegnet der omgiver Indre Plads.

Sydvest er kendetegnet af et åbent område der går syd om staldene, mens vestfløjen er domineret af gavlene på staldrækkerne.

I området ligger et regnvandsbassin som forventes sløjftet inden RF2022.

	<b>BYPLAN &amp; PRODUKTION</b> Kunstneriske Platforme	<b>PROGRAM</b> Musik, kunst, aktivisme	<b>HANDEL</b> Mad, Drikke, Nonfood	<b>DELTAGERE</b> Camping	Frivillig Faciliteter
Aktiviteter	Arena	Musik	Food Non-Food Øl-salg Barer	-	-

<b>OMRÅDECHEF</b>	Jørgen Kristensen
<b>OMRÅDELEDER</b>	Victor Vallore
<b>IDENTITETSANSVARLIG</b>	Astrid Phillipson
<b>LOGISTIKKOORDINATOR</b>	Mads Krogh
<b>AKTIVITETSLEDER</b>	<b>Arena:</b> Victor Vallore <b>Salg &amp; Forretningsudvikling:</b> Thilde Mørup
<b>RÅDGIVENDE OG SUPPORTERENDE LEVERANCER</b> (Korttegner, EI, VVS, IT, sikkerhed/flow, hegn, understøttende leverancer til aktiviteterne m.fl.)	<b>Korttegner:</b> Jens Peter Vesterager <b>Scenesikkerhed:</b> Kenneth Liin <b>Arena:</b> Stefan Gejsing



# STABLES

# STABLES

Det overordnede formål for området er at sikre spændende og smukke, rumlige forløb og oplevelser i spændet mellem de mangfoldige program- og handelsaktiviteter og landskabsrum.

At bevæge sig fra Arena Park / Arena via Staldene og Graffiti, gennem de forskellige Food Courts og Gloria over Art Zone forbi eller gennem hal 4/5 til den nye Avalon vil være som en rejse i fortættede rum. Der vil være fokus på bygningernes facader og flader, træalléerne og belsningen – især i overgangene mellem aktiviteterne. Publikumsflow, siddeinstallationer, overdækninger, sikkerhed mv. medtænkes. Stables præges af de store programaktiviteter omkring Art Zone i Gloria, Food Courts aktiviteter i de faste haller samt Staldene/Graffiti.

## Hvad fastholdes i 2022

Aktiviteterne i hal 1, 2, 3, 4/5, 7 og 8 fastholdes og der laves kun mindre ændringer i forhold til 2019. Ligeledes fastholdes aktiviteterne i staldområdet omkring Amberium og graffiti. Området omkring sejlene gennemføres ligeledes som det i store træk var planlagt frem mod 2020. Det samme gælder fencewalk.

## Hvad udvikles i 2022

Området hvor Backstage Village tidligere har været placeret inkluderes for størstedelens vedkommende i Stables. Dette gælder også rundkørslen, den nye publikumsindgang ved port 1, øen mv.. Denne ændring påvirker både indretningen af området omkring hal 1 samt dispositionen for Art Zone. Her bliver gennemført større ændringer bl.a. for at fritlægge træer.

## Succeskriterier

I områdeudviklingsplanen har vi defineret fem principper for områdets udvikling – samt tanken bag principperne. De fem principper er formuleret ud fra området fysiske karakter og områdets funktion på festivalpladsen. Ideen mdprincipperne er at sikre, at de konkrete udviklingsprojekter, herunder den udvikling, vi gennemfører i år, understøtter og styrker områdets karakter og funktion. Principperne er formuleret i kort form nedenfor og illustreres på side 47.

1. Fritlæggelse af træer - for at fremhæve områdets naturlige kvaliteter yderligere
2. Bedre flow og sigtelinjer - for at skabe cirkulation og passager mellem scener og området aktiviteter
3. Større variation i ophold - for at skabe diversitet i hvordan området bruges af deltagerne
4. Fremhæve og sprede kunsten - for at styrke områdets identitet og udtryk
5. Færre passive facader - for at skabe variation i handlen og skabe mere sammenhængende kunst

## Eksisterende forudsætninger i området

De fem ovennævnte principper for områdets udvikling tager udgangspunkt i de eksisterende kvaliteter i området. Disse beskrives kort herunder:

### 1) Fritlæggelse af træer

- Fritlæggelsen af områdets mange trægrupper giver mulighed for at skabe stemningsfyldte opholdsrum med skygge.
- Træer skaber intime rum, der giver området karakter
- Træækken i sydhegnet kan på længere sigt skabe en mere interessant overgang til camping

### 2) Bedre flow og sigtelinjer

- Der findes en række eksisterende asfalterede veje, der er hovedfærdselsåre i området og på indre plads generelt
- Området ligger op ad den nyligt genetablerede historiske akse, der skal markere en ny rygrad i festivalpladsen

### 3) Mere varierende ophold

- Området kendetegnes af forskellige typer ophold, der giver deltagerne på indre øst stables mulighed for at indtage området på forskellige måder

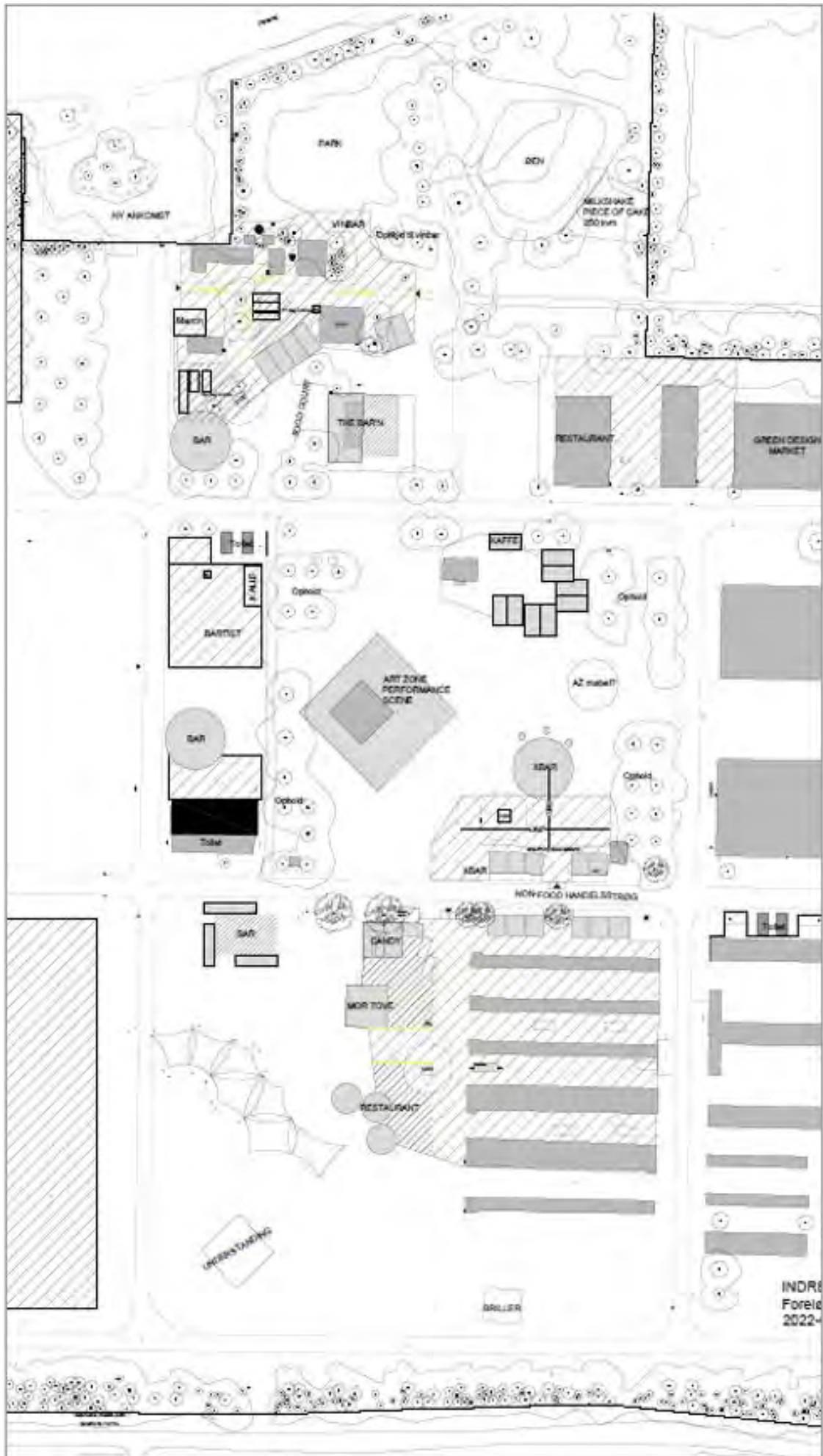
### 4) Fremhæve og sprede kunsten

- Kunsten er en af områdets særlige kendetegn. Dette tages der hensyn til i dispositionen af området, så kunsten gives de bedst mulige betingelser
- Art Zone og den markante performancescene bliver forstærket og intensiveret i den nye udformning af handelsøerne i området.
- Fokus på at områdets graffitiværker skal træde frem som værker og ikke "bare" være bemaling af uudnyttet hegn. Graffitiværkerne skal stå i egen ret og skabe atmosfære og stemning i områderne.

### 5) Færre passive facader

- Området er kendetegnet af mange handelsområder, hvilket kan medføre en del passive hegnfacader til bagområder
- Det kræver planlægning og opmærksomhed at fordele handel på en måde, der minimerer disse passive facader særligt omkring Grand Stand Track og overgangen til naboområder

	<b>BYPLAN &amp; PRODUKTION</b> Kunstneriske Platforme	<b>PROGRAM</b> Musik, kunst, aktivisme	<b>HANDEL</b> Mad, Drikke, Nonfood	<b>DELTAGERE</b> Camping	Frivillig Faciliteter
Aktiviteter	Gloria Art Zone-scene Ambereum Graffiti	Musik Kunst Aktivisme	Foodcourt Green Design Market Food is Now Food Ølhave Non-Food Øl-salg Barer Dining Room Food Gardens [projekt navn tbd] Parken [projekt navn tbd]		
	<b>OMRÅDECHEF</b>			Jørgens Kristensen	
	<b>OMRÅDELEDER</b>			Tobias Maltesen	
	<b>IDENTITETSANSVARLIG</b>			Frederik Østerberg	
	<b>LOGISTIKKOORDINATOR</b>			Thomas Maltesen	
	<b>AKTIVITETSLEDER</b>			<b>Gloria:</b> Eline Feldmann <b>Art Zone:</b> Zaki Souary <b>Ambereum:</b> Zaki Souary <b>Graffiti:</b> Zaki Souary <b>Foodcourt:</b> Tobias Maltesen <b>Food is Now:</b> Camilla Palis <b>Green Design Market:</b> Tobias Maltesen <b>Salg &amp; Forretningsudvikling:</b> Joakim Veilemand	
	<b>RÅDGIVENDE OG SUPPORTERENDE LEVERANCER</b> (Korttegner, EI, VVS, IT, sikkerhed/flow, hegn, understøttende leverancer til aktiviteterne m.fl.)			<b>Korttegner:</b> Sign Skytt/ Ivan Johannessen <b>Scenesikkerhed:</b> Gloria: Kenneth Liin Art Zone scene: Morten Therkildsn <b>Program</b> <b>Gloria:</b> Nicklas Damkjær <b>Art Zone:</b> TBA	



# BACKSTAGE VILLAGE



# BACKSTAGE VILLAGE

Backstage Village er vores professionelle arbejds- og netværksområde. Et område for partnere, særlige gæster, medier og relevante fra RF-organisationen.

Backstage Village er omdrejningspunkt for rundvisninger, faciliterede workshops, foredrag, debatter og andet der afspejler festivalens profil. Det er et område hvor der kan arbejdes koncentreret som medie, hvor festivalens eller partners workshops, foredrag, rundvisninger, etc. kan faciliteres og sidst men ikke mindst et område hvor deltagerne kan nyde fællesskabet og uformel networking i en afslappet atmosfære.

Derfor skal Backstage Village:

- Være en stærk afsender af RF budskaber og have faciliteter til at levere dette.
- Opleves og føles eksklusivt, med en særlig adgang til området, og dettes service og faciliteter, for derved at kunne sælges til en højere pris
- Kunne huse eksterne virksomheder og organisationers arrangementer, med naturligt afsæt i Roskilde Festivals grundværdier og holdninger

I 2022 får Backstage Village en ny placering. Der er derfor ingen erfaring med området og ideelle placeringer ift. infrastruktur mm. BV får ikke direkte adgang til Indre Plads, som man har haft tidligere.

Backstage Village skal fremstå som et samlet, eksklusivt område med plads til mange forskellige aktiviteter som strækker sig over dag, aften og nat. Området er en blanding af arbejdsområder og områder til mere uformel aktivitet. Området tilbyder også services så som garderobe, info-kontor, mulighed for at spise og i det hele taget en mulighed at trække sig tilbage, blive klogere på RF og dyrke sine formelle og uformelle relationer.

BV huser 3 hovedaktiviteter:

- Område til workshops, møder, foredrag, faglig networking og udgangspunkt for rundvisninger
- Område til presse og medier
- Område til uformel aktivitet, herunder restauranter og barer

Gæster i Backstage Village har købt sig adgang til faciliteterne, enten via en B2B billet eller billet til X Treatment. Herudover kan alle RF frivillige komme i området. Gæster kan ankomme i grupper eller individuelt. Gæster kan have fastlagte programmer og andre benytter BV til mere uformelle aktiviteter.

Der er ikke offentlige optræden eller scener, og der bliver ikke spillet musik i lounge, barer eller andet.

## Succeskriterier

1. Området skal fremstå som et samlet tilbud med forskellige faciliteter til forskellige situationer og behov
2. Gæster skal opleve en ekstra kvalitet og god service
3. Gæster skal føle sig klogere og have fået værdi når de forlader BV
4. Området skal opleves som intimt og hyggeligt
5. Vi skal drive området med et væsentligt overskud til RF

## Atmosfære

Vi skal sikre en atmosfære, som gør det muligt og attraktivt at mødes og udvikle relationer og blive klogere. Det gør vi ved at sikre de fysiske rammer, en høj grad af service og rolige omgivelser. BV skal opleves som et samlet tilbud hvor man kan mødes og skabe og udvikle sine relationer – nogle gange til en workshop og andre gange over god mad og en cocktail.

Vi skal sikre at området er overskueligt og det er klart for gæsterne hvor de mange funktioner er og hvordan man bruger området. Atmosfæren skal så vidt muligt være eksklusiv og man skal opleve at man får værdi ud af at komme til området.

Vi vil sikre et område som opleves intimt og hyggeligt.

## Kvalitet

Billetten til BV koster det dobbelte af en almindelig RF billet. Billetten til X Treatment koster 5 gange en almindelig RF billet. Derfor er forventningen også at man får en god kvalitet leveret i form af gode rammer og god service, og at man tager derfra med oplevelsen af at fået værdi ud af sit besøg. Man har oplevet området som eksklusivt, velfungerende og man har fået ny viden, nye relationer eller bare en rigtig god, sjov og interessant oplevelse i tillæg til det man oplever på resten af Indre Plads.

## Eksisterende forudsætninger i området

BV Nord er et åbent område uden træer med ryggen til port 3 vejen og Avalon bagområdet.

BV Syd er mere varieret med træer og buske.

Hovedindgang til BV bliver fra port 3 vejen overfor Gloria.

Der er udfordringer med infrastrukturen og mangel på både strøm og kloak. Der kan være områder i det syd-østlige område, som bliver meget blødt når det regner.

Vi huser følgende aktiviteter i Backstage Village:

BV Lounge  
BV Hospitality, mødefaciliteter  
Rundvisninger; arbejdsområde  
X Treatment

Pressecenter  
International Presse  
4-5 selvstændige redaktioner, f.eks. EB, TV2 Lorry, Gaffa mfl.  
DR  
Politiken redaktion

Tuborg lounge  
Politiken hospitality  
Soundvenue hospitality

BV Dining, 3 restauranter  
Stauning Bar (Vega)  
Cocktail Bar, f.eks. Mama Vodka  
Grab n' Go, f.eks. Gorm's  
Larsen Kaffe  
BAT

Garderobe  
BV Infokontor  
Toiletter  
Affaldsfaciliteter

	<b>BYPLAN &amp; PRODUKTION</b> Kunstneriske Platforme	<b>PROGRAM</b> Musik, kunst, aktivisme	<b>HANDEL</b> Mad, Drikke, Nonfood	<b>DELTAGERE</b> Camping	Frivillig Faciliteter
Aktiviteter		-	Food Barer Øl-salg		

<b>OMRÅDECHEF</b>	Jørgen Kristensen
<b>OMRÅDELEDER</b>	Steffen Thomsen
<b>IDENTITETSANSVARLIG</b>	Maria Loreto
<b>LOGISTIKKOORDINATOR</b>	Nicolas Beyer
<b>AKTIVITETSLEDER</b>	<b>Backstage Lounge:</b> Sia Andersen <b>Salg &amp; Forretningsudvikling:</b> Jacob Boldsen
<b>RÅDGIVENDE OG SUPPORTERENDE LEVERANCER</b> (Korttegner, EI, VVS, IT, sikkerhed/flow, hegn, understøttende leverancer til aktiviteterne m.fl.)	<b>Korttegner:</b> Signe Skytt/ Ivan Johannessen



# **VOLUNTEERS' VILLAGE**

# VOLUNTEERS' VILLAGE

Volunteer Village (VV) er i 2022 og 2023 et udviklingsområde i nært samspil med Backstage Village (BV).

VV skal fremover arbejde for at gøre plads til det mangfoldige fællesskab – et frirum og fristed for alle frivillige.

Området skal sammen med resten af Roskilde Festival gå forrest i rejsen mod at blive en cirkulær og social ansvarlig festival, hvor festivalens overordnede strategiske indsatser med øget fokus på alkohol- og festkultur, planterig mad, reduktion i affald og arbejdet med vækstlag, sætter dagsordenen for udformning og programmering af området.

Der arbejdes med følgende fire principper for området:

1. VV skal være mere for flere, og i længere tid. VV skal være et tilbud til alle frivillige, som strækker sig over længere tid end tidligere, så frivillige under opbygning og nedtagning også har mulighed for et pauserum med aktiviteter.
2. VV skal understøtte RF's ambition om at vi skal være et stort fællesskab på hele pladsen sammen med ildsjæle, publikum, samarbejdspartnere, o.a.
3. VV er en kommunikationsplatform for vores strategiske bæredygtige indsatser inden for cirkularitet, kunstneriske udfoldelser og social ansvarlighed, som kommer til udtryk i vores programmering af indhold og aktiviteter, samt sortiment i boder og barer.
4. VV er et pauserum for vores frivilligfællesskab, hvor frivillige hygger sig med kolleger, holder faglige møder, og holder pause alene eller i fællesskabet.

Områdegruppen sikrer at VV udlever visionen inden for de fire principper, og skaber den bedst mulige oplevelse inden for rammen.

OBS-punkter:

BV flytter nord for VV, hvilket betyder mindre fysisk til VV. Der skal sikres en god overgang mellem de to områder, og god pladsudnyttelse.

Volunteer Wellness (del af VV) rykkes til øst for VV, og indtager et lille område hos Sovebyen.

- Madboder
- Volunteer Lounge
- Bar Rock
- Wellness
- Massageordning
- Yoga
- Kaffe, te og saft
- Mødefaciliteter
- DJs og live bands
- Speedfriending
- Ledelsesspil – Orange leader

Musikdagene:

- Madboder
- Volunteer Lounge
- Bar Rock
- Wellness
- Massageordning
- Yoga
- Kaffe, te og saft
- Mødefaciliteter

Væsentlige Grænseflader:

- Bagområdet mod Arena
- Åbningen ud mod stien mellem Gloria og Arena.
- Backstage Village med den ny placering
- Sovebyen med den nye placering til Volunteer

Wellness

## Succeskriterier

At området aktivt anvendes af de frivillige – jo flere frivillige, der anvender området og oplever værdi af vores tilbud – jo større succes.

Opnås ved:

- At vi tilbyder et dejligt sted at være, hvor der er plads til både afslapning, møder, hygge og fester med god musik.
- At vi tilbyder et område, som praktisk er en hjælp til de frivillige – information, computer, opladning, toilet, hygiejne, møder, mad, drikke
- At vi tilbyder aktiviteter, som er brugbare
- At området opleves som et pusterum – med masser af fordele som frivillig

## Eksisterende forudsætninger i området

Bebyggelsen og beplantningen i området skaber nogle særlige rammer. Disse kvaliteter skal igen inddrages i områdets planlægning og indretning. Som noget nyt inddrages staldene i udbuddet af aktiviteter.

Forudsætninger for området vil være at understøtte grænsefladerne til andre områder, herunder især mellem BV og VV, samt mellem VV (Volunteer Wellness) og Sovebyen.

## Atmosfære

Der sigtes efter at danne en atmosfære, som er tilpasset de behov den frivillige har på forskellige tidspunkter i døgnet.

Om dagen kan man forvente en afslappet atmosfære med udbud, hvor især Wellness, loungestemning, forskellige spil og mødefaciliteter er i fokus.

Om aftenen og natten sættes der fokus på det sociale samvær med udbud af livemusik, DJs, dansegulv og barstemning.

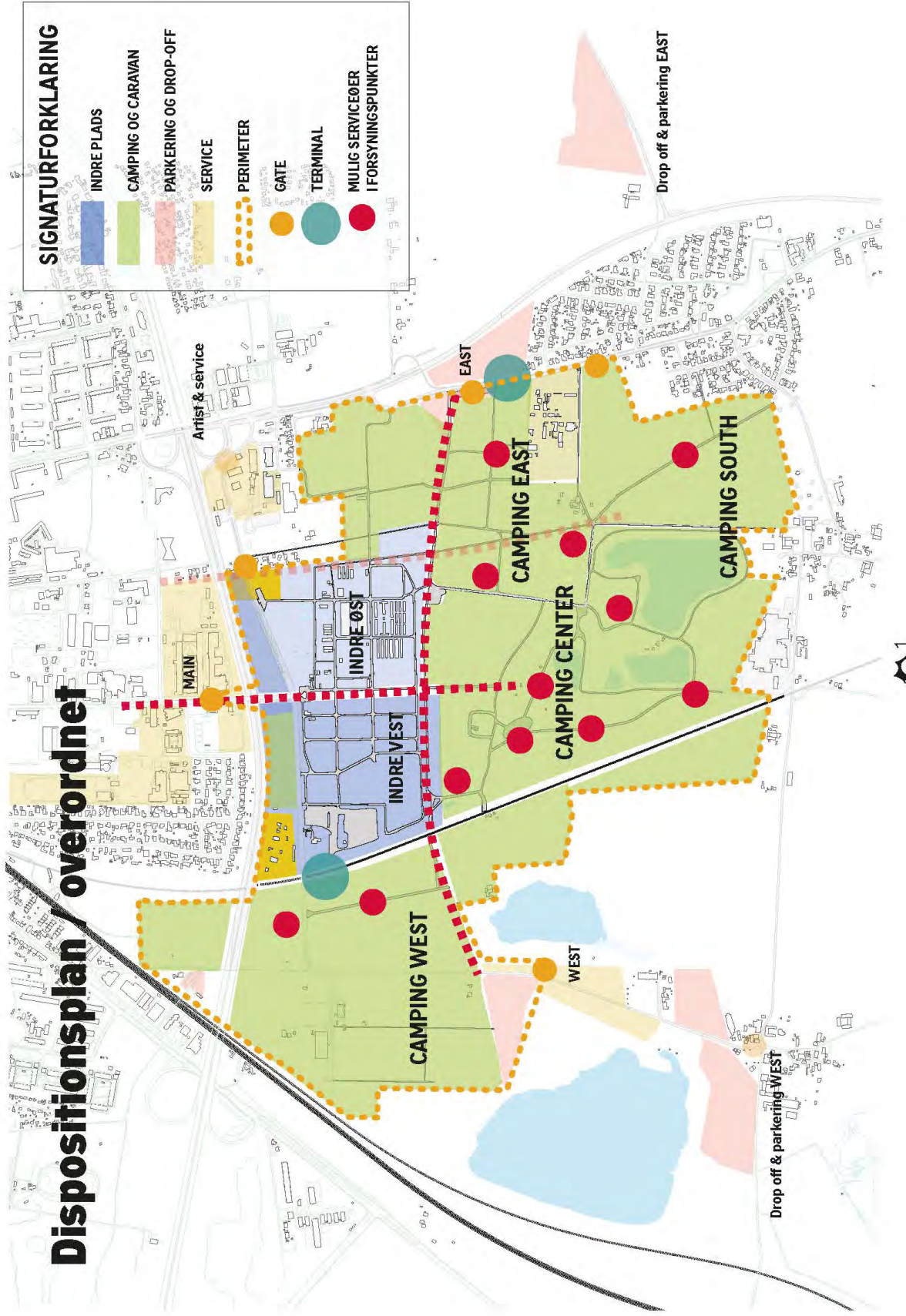
	<b>BYPLAN &amp; PRODUKTION</b> Kunstneriske Platforme	<b>PROGRAM</b> Musik, kunst, aktivisme	<b>HANDEL</b> Mad, Drikke, Nonfood	<b>DELTAGERE</b> Camping	Frivillig Faciliteter
Aktiviteter		Musik	Food		Volunteer Café

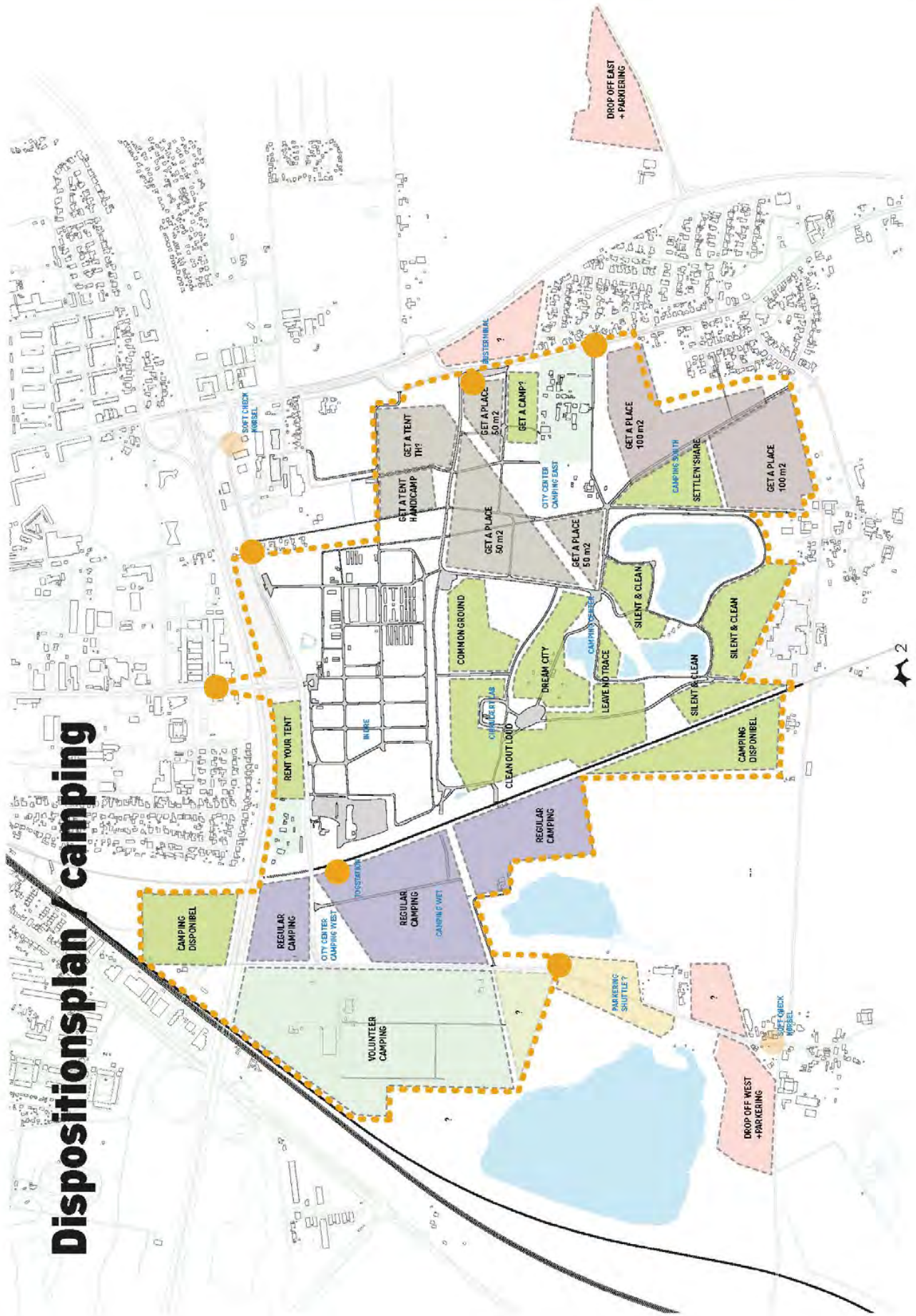
<b>OMRÅDECHEF</b>	Jørgen Kristensen
<b>OMRÅDELEDER</b>	Henrik Tranum
<b>IDENTITETSANSVARLIG</b>	Preben Hansen
<b>LOGISTIKKOORDINATOR</b>	René Frimand
<b>AKTIVITETSLEDER</b>	<b>Salg &amp; Forretningsudvikling:</b> Sune Scheller
<b>RÅDGIVENDE OG SUPPORTERENDE LEVERANCER</b> (Korttegner, EI, VVS, IT, sikkerhed/flow, hegn, understøttende leverancer til aktiviteterne m.fl.)	<b>Korttegner:</b> Sign Skytt / Ivan Johannessen



# CAMPING







# CAMPING

Campingområderne er Festivalbyens boligkvarterer. Måden boligkvartererne befolkes på er helt særegen for Roskilde Festival. Her findes stærke DNA- strenge, når det gælder fællesskaberne, det deltagerkabte m.m. Udviklingen af en ny Campingstrategi kan medvirke til at belyse hvordan (eller hvor langt?) boligkvartererne skal planlægges. F.eks. er det arealmæssige forhold mellem de dedikerede campingfelter og den øvrige camping under overvejelse og det bør i den sammenhæng også undersøges hvordan planen bedst understøtter de samlivsformer og den udfoldelse som ønskes af publikum - lige nu.

Agoraerne er et ganske særligt element, der måske mere end nogensinde taler ind i festivalens værdier. Den græske agora havde den funktion at være det sted, hvor ledelse blev udfoldet i et direkte demokrati. Folkeforsamling, offentlig tale, markedsplads, fællesskab.

Agoraerne skal revitaliseres i forhold til indhold og udformning, hvor det store fokus på bæredygtighed og sundhed da også spiller ind. Agoraerne indeholder forskellige faciliteter såsom toiletter og lidt handel m.m.

De infrastrukturelle forsyningspunkter bør være udgangspunkt for fastlæggelse af antal og placering af Agoraerne.

I forlængelse heraf bør der på camping som helhed også kigges på indholds- og handelsudbuddet og balancerne mellem aktivitet og liv kontra størrelser og nærhed.

Ankomstområderne skal gives et løft i serviceniveau og ikke mindst i arkitektur og fortællinger, så dette første møde med festivalpladsen og følelsen af at træde ind i et særligt univers kan opleves. Det gælder også genåbningen af Port 1. Det smukke og eftertænksomme tilstræbes frem for det mere effektjagende

Genåbningen af Port 1 er et vigtigt nedslag i fortællingen om jubilæet og bestræbelserne på at vende Festivalen mere mod Roskilde by. Den "historiske akse" kan/ skal også udgøre ryggraden i en sammenhængende wayfinding-strategi. Særligt stykket mellem port 1 over port 8 til Dream City skal aktiveres og markeres i landskabet.

Som den helt store opgave skal vi i 2022 sikre en markant bedre opryddet plads. Vi skal derfor i tæt og tidligere dialog med vores deltagere, det skal sikres at vi i afviklingen løfter og hjælper dem med den løbende renholdelsesopgave og vi skal have sikret at der efterlades en ren plads.

## Succeskriterier

Som en generel betragtning skal der arbejdes med wayfinding, med at skabe et godt flow på tværs af plads – circle line, etc.), samt sikring af belysning de relevante steder.

## Camping West

Vest for jernbanen placeres Volunteer Camping på Darup Idrætscenter. Adgang til camping her sker ved at man tildeles/tilbydes produktet i People og vi kender derefter behovet for kapacitet.

På områderne B, C, D og E indrettes Regular Camping. Det er besluttet at ankomsten hertil skal forsøges styret via et booking-/reservationssystem, så en rolig og fredelig åbning kan sikres. Denne løsning er en del af åbningsprojektet.

Caravan og MC er stadig ikke placeret. Der pågår samtaler med potentielle lodsejere, men der er ikke opnået en brugbar aftale endnu, som gør at alle funktioner kan fastlægges.

Volunteer Camping: Frivillige kan booke sig gratis ind på Volunteer Camping. Der skal vises hensyn til arealet, fordi det normalt er en boldbane. Man må ikke lave camps, opsætte pavilloner osv. Man skal have sine ting med sig, når man skal hjem (også fx teltpløkker). Alle opfordres til at hjælpe med at holde området rent. Affald skal i skraldespande og containere. Man kan bruge områdets containere, hvis man ikke vil have telt og sovepose med hjem. Derudover er der et no-show-gebyr, hvis man har booket plads, men ikke dukker op.

## Camping Center

Vores community camping er placeret på den mest centrale del af campingpladsen. Umiddelbart syd for Festivalpladsen ligger Clean Out Loud (vest for Port 8) og RoFHs nye område: Common Ground (øst for Port 8). Derudover findes her også Dream City i sin normale ramme samt Leave No Trace umiddelbart syd for Dream City.

Dream City - Der er et camping codex, som lejrene internt er enige om ift. musik, oprydning og hvordan man skaber fællesskab. Kerneværdier og krav til lejrene er, at de tager ansvar for hinanden og området og er socialt og miljømæssigt bæredygtige. DC har fokus på kvalitet, og man skal tænke events og inputs ind.

Clean Out Loud arbejder aktivt for at reducere de enorme mængder skrald i dele af campingområdet siden 2011. Projektet fokuserer på at gøre Roskilde Festival til et renere og grønnere sted at være, uden at gå på kompromis med 'the Orange Feeling'. Clean Out Loud inviterer deltagerne til at skabe og deltage i events og have en fest, mens de bor i et af de reneste områder på Roskilde Festival. Som en del af Clean Out Loud skal man bidrage til at holde campingområdet rent både under festivalen og når man tager hjem. Dette inkluderer også deltagelse i de festlige Trash Parades og til gengæld reserverer vi et campingspot.

Leave No Trace er Roskilde Festival mest ambitiøse bæredygtige camping areal. Det er for dem, der gerne vil feste, men samtidig vil reducere sit CO2-aftryk på festivalen og til at skabe fremtidens festival. Alle idéer er velkomne, og man må tænke stort med sine projekter. Man får et reserveret campingspot gennem en ansøgningsproces, og giver muligheder for at tænke kreativt.

RoFH etablerer til RF50 et nyt communityområde, Common Ground, efter samme model som COL m.v. hvor man optager camps efter ansøgning. Området placeres på område F og breder sig over området øst for port 8. Området kommer desuden til at byde vores internationale gæster, som kommer med vores transportpartnere velkommen inden for i communityet, hvis deltagerne ønsker det.

På den indholdsmæssige side vil der omkring Danisbo være Cirkulært Laboratorium, hvor festivalens bæredygtighedsarbejde er i fokus. Der vil derudover være kunst og aktivisering af de 3 høje centralt på pladsen

### **Camping East**

I øst (og nord for festivalpladsen) har vi som i 2019 placeret vores Special Campingprodukter, hvor vi har slået telte mv. op for vores gæster. Nyt produkt er vores Rent Your Tent, hvor teltet er lejet og vi har tilrettelagt en proces for rengøring m.v. så det er klar til brug efterfølgende. På område M har vi fortsat Teanhouses, og Get a Tent samt Handicamp, som får ny placering her. Derudover tilhører Get a Camp, som er placeret på område N også Camping East.

Rent Your Tent er Roskilde Festivals nye lejeløsning af telt. Teltet står klar ved ankomst og skal ikke tages med hjem. Vi sørger for at slå teltet ned og gøre det rent, så vi kan genanvende de næste mange år.

Get A Tent er et telt, der står oprejst og klar, når man ankommer. Vi beder deltagerne om at pakke teltet ned og tage det med hjem efter festivalen eller aflevere det i receptionen.

Rising scenen og Flokkr vil som tidligere være placeret nord for Bycentret, med aktivitet igennem festivalen, men kun musik i de første dage.

### **Camping South**

Længst i syd på område P er det fortsat community-områderne Settle 'n Share og Silent & Clean samt produktet Get a Place hvor vi tilbyder 100 m<sup>2</sup>, så man har plads til sin camp. Som noget nyt udvides dette koncept til også at omfatte resten af område N samt område L – Dog tilbydes der her stykker på 50 m<sup>2</sup> til den halve pris, så konceptet bliver lettere at tilpasse til en lejrs størrelse. For alle GAP områder gælder det at man efterfølgende kan bede om at få dem placeret samlet efter at købsprocessen er afsluttet.

Settle 'n Share er et clean-område, hvor der er fokus på fællesskabet. Området er bygget op om idéen om, at man deler sine omgivelser og altid tager hensyn til hinanden, bl.a. ved at holde området rent og pænt på alle tidspunkter. Derfor er det vigtigt, at lejrene i området er bygget op om fællesskab, bæredygtighed og det gode naboskab. Man sender en ansøgning, hvorefter nogen udvælges.

Silent & Clean er til dem, der ønsker at bo i et område, hvor vi hjælper hinanden med at holde det pænt og rent, og hvor der ikke er støjende fester eller konstant høj musik - det koster 100 kr. at købe sig adgang. Hjælp os og miljøet - bak op om en bæredygtig festival. Når du bor på Silent & Clean, skal du holde området rent og pænt. Det gælder også i din lejr. Affald skal sorteres i de tilgængelige fraktioner. Når du tager hjem, skal området efterlades opryddet og i samme stand, som da du ankom. Intet efterladt og/eller ødelagt udstyr på campingområdet indsamles eller genbruges, men bliver smidt ud. Så tag dine ting med hjem eller aflever det, på vores genbrugsstationer

Med Get A Camp kan man ankomme til en camp, der står klar og opslået til. Der følger også 1 pavillon med. Vi beder deltagerne om at pakke teltene og pavillonen ned og tage det med hjem Efter festivalen eller aflevere det i receptionen.

	<b>BYPLAN &amp; PRODUKTION</b> Kunstneriske Platforme	<b>PROGRAM</b> Musik, kunst, aktivisme	<b>HANDEL</b> Mad, Drikke, Nonfood	<b>DELTAGERE</b> Camping	Frivillig Faciliteter
Aktiviteter	Game		Food Non-Food Øl-salg Barer	Regular Camping Volunteer Camping Caravan MC	Volunteer Café

<b>OMRÅDECHEF</b>	Bertel Baagøe
<b>OMRÅDELEDER</b>	Line Foged Møller
<b>IDENTITETSANSVARLIG</b>	TBA
<b>LOGISTIKKOORDINATOR</b>	Steven Raymond
<b>AKTIVITETSLEDER</b>	<b>Game:</b> Maria Swiatek <b>Salg&amp;Forretningsudvikling:</b> Torben Callesen Jessen <b>Deltagere:</b> Bo Bønnelycke Regular Camping : TBA Volunteer Camping: Marie Timm Caravan : Nicolai Willerup MC: Nicolai Willerup
<b>RÅDGIVENDE OG SUPPORTERENDE LEVERANCER</b> (Korttegner, EI, VVS, IT, sikkerhed/flow, hegn, understøttende leverancer til aktiviteterne m.fl.)	<b>Korttegner:</b> Søren Jacobsen/ Emil Oliver Giraldi

	<b>BYPLAN &amp; PRODUKTION</b> Kunstneriske Platforme	<b>PROGRAM</b> Musik, kunst, aktivisme	<b>HANDEL</b> Mad, Drikke, Nonfood	<b>DELTAGERE</b> Camping	Frivillig Faciliteter
Aktiviteter		Kunst	Food Non-Food Øl-salg Barer	Dream City Clean Out Loud Leave No Trace RoFH	

<b>OMRÅDECHEF</b>	Bertel Baagøe
<b>OMRÅDELEDER</b>	Line Foged Møller
<b>IDENTITETSANSVARLIG</b>	TBA
<b>LOGISTIKKOORDINATOR</b>	Steven Raymond
<b>AKTIVITETSLEDER</b>	<b>Salg&amp;Forretningsudvikling:</b> Torben Callesen Jessen <b>Deltagere:</b> Thomas Eriksen Dream City: Emil Nielsen Clean Out Loud: Mathilde Andersen Leave No Trace: Mia Ølholm RoFH: Aya Mortag Freund
<b>RÅDGIVENDE OG SUPPORTERENDE LEVERANCER</b> (Korttegner, EI, VVS, IT, sikkerhed/flow, hegn, understøttende leverancer til aktiviteterne m.fl.)	<b>Korttegner:</b> Korttegner: Søren Jacobsen/ Emil Oliver Giraldi

	<b>BYPLAN &amp; PRODUKTION</b> Kunstneriske Platforme	<b>PROGRAM</b> Musik, kunst, aktivisme	<b>HANDEL</b> Mad, Drikke, Nonfood	<b>DELTAGERE</b> Camping	Frivillig Faciliteter
Aktiviteter		Kunst Aktivisme	Food Non-Food Øl-salg	Get A Camp Rent Your Tent Get A Tent East Handicamp	

<b>OMRÅDECHEF</b>	Bertel Baagøe
<b>OMRÅDELEDER</b>	Line Foged Møller
<b>IDENTITETSANSVARLIG</b>	TBA
<b>LOGISTIKKOORDINATOR</b>	Steven Raymond
<b>AKTIVITETSLEDER</b>	<p><b>Salg&amp;Forretningsudvikling</b> Torben Callesen Jessen</p> <p><b>Deltagere:</b> Katrine Grønhøj Get A Camp: Christoffer Jæger Get A Tent East: Christina Tegner Rent Your Tent: Helene Madsen Handicamp: Nicolaj Jensen</p>
<b>RÅDGIVENDE OG SUPPORTERENDE LEVERANCER</b> (Korttegner, EI, VVS, IT, sikkerhed/flow, hegn, understøttende leverancer til aktiviteterne m.fl.)	<b>Korttegner:</b> Søren Jacobsen/ Emil Oliver Giraldi

	<b>BYPLAN &amp; PRODUKTION</b> Kunstneriske Platforme	<b>PROGRAM</b> Musik, kunst, aktivisme	<b>HANDEL</b> Mad, Drikke, Nonfood	<b>DELTAGERE</b> Camping	Frivillig Faciliteter
Aktiviteter			Food Non-Food ØI-salg	Settle'n Share Get A Place Silent & Clean	

<b>OMRÅDECHEF</b>	Bertel Baagø
<b>OMRÅDELEDER</b>	Line Foged Møller
<b>IDENTITETSANSVARLIG</b>	TBA
<b>LOGISTIKKOORDINATOR</b>	Steven Raymond
<b>AKTIVITETSLEDER</b>	<p><b>Salg&amp;Forretningsudvikling:</b> Torben Callesen Jessen</p> <p><b>Deltagere:</b> Mikkel Nielsen</p> <p>Settle'n Share: Monique Geslin</p> <p>Silent &amp; Clean: Benedicte Botorp</p> <p>Get A Place: Jon Tolvo</p>
<b>RÅDGIVENDE OG SUPPORTERENDE LEVERANCER</b> (Korttegner, EI, VVS, IT, sikkerhed/flow, hegn, understøttende leverancer til aktiviteterne m.fl.)	<b>Korttegner:</b> Søren Jacobsen/ Emil Oliver Giraldi



# BYCENTRE

# BYCENTRE

## West City

Det ene af festivalpladsens to bycentre er West City, som har base i den nordvestlige ende af Camping West. Omkring West City finder man i 2022 også Game, der er flyttet fra East City.

Hvad udvikles i 2022:

Området mellem West City og Camping gentænkes - så vi også her opnår et endnu mere indbydende og spændende rum mellem bycenteret og camping.



## East City

East City er det andet af campingområdets to bycentre. Udover en række boder så huser området Flokkr og i 2022 også Rising Scenen.

Flokkr er omdrejningspunkt for vores aktivistiske indhold. Her kan man opleve og deltage i involverende workshops og debatter.

Rising Scenen forventes fortsat at udgøre en meget stærk platform for vækstlagsmusikken.

Samløkaliseringen af Flokkr og Rising i den nordlige del af East City skal udmønte sig i en mellemstor pladsdannelse, der hjælpes på vej af det veldefinerede landskabsrum mellem de eksisterende beplantninger. Nogle af de boder der tidligere var placeret syd for Vor Frue kan også indgå i rammerne og der skal især arbejdes med rummets begrænsning mod nord - mod de meget åbne arealer under højspændingsledningerne.

Hvad udvikles i 2022:

East City ændres en smule i sin form, og der laves en pladsdannelse omkring Flokkr.

Game flyttes til Camping West.

Rising Scenen bydes velkommen i området

Væsentlige Grænseflader:

Depot Vor Frue, Camping South.



	<b>BYPLAN &amp; PRODUKTION</b> Kunstneriske Platforme	<b>PROGRAM</b> Musik, kunst, aktivisme	<b>HANDEL</b> Mad, Drikke, Nonfood	<b>DELTAGERE</b> Camping	Frivillig Faciliteter
Aktiviteter	Game		Food Non-Food Øl-salg		

<b>OMRÅDECHEF</b>	Bertel Baagøe
<b>OMRÅDELEDER</b>	Christian Engstrøm
<b>IDENTITETSANSVARLIG</b>	TBA
<b>LOGISTIKKOORDINATOR</b>	Steven Raymond
<b>AKTIVITETSLEDER</b>	<b>Salg&amp;Forretningsudvikling:</b> Torben Callesen Jessen <b>Game:</b> Maria Swiatek
<b>RÅDGIVENDE OG SUPPORTERENDE LEVERANCER</b> (Korttegner, EI, VVS, IT, sikkerhed/flow, hegn, understøttende leverancer til aktiviteterne m.fl.)	<b>Korttegner:</b> Søren Jacobsen/ Emil Oliver Giraldi

	<b>BYPLAN &amp; PRODUKTION</b> Kunstneriske Platforme	<b>PROGRAM</b> Musik, kunst, aktivisme	<b>HANDEL</b> Mad, Drikke, Nonfood	<b>DELTAGERE</b> Camping	Frivillig Faciliteter
Aktiviteter	Rising Flokkr	Musik Kunst Aktivisme	Food Non-Food Øl-salg		

<b>OMRÅDECHEF</b>	Bertel Baagøe
<b>OMRÅDELEDER</b>	Christian Engstrøm
<b>IDENTITETSANSVARLIG</b>	TBA
<b>LOGISTIKKOORDINATOR</b>	Steven Raymond
<b>AKTIVITETSLEDER</b>	<p><b>Salg&amp;Forretningsudvikling</b> Torben Callesen Jessen</p> <p><b>Rising:</b> Marie Raasthøj</p> <p><b>Flokkr:</b> Seline Dam Temiz</p>
<p><b>RÅDGIVENDE OG SUPPORTERENDE LEVERANCER</b> (Korttegner, EI, VVS, IT, sikkerhed/flow, hegn, understøttende leverancer til aktiviteterne m.fl.)</p>	<p><b>Korttegner:</b> Søren Jacobsen/ Emil Oliver Giraldi</p> <p><b>Program:</b> Rising: Kim Ambrosius, Flokkr: TBA</p>

# **SERVICE-OMRÅDER OMKRINGLIGGENDE OMRÅDER TRAFIK & PARKERING**

Omkring vores områder med aktiviteter har vi nogle centrale funktioner og service-områder. Disse omfatter bl.a. porte/bomme, parkering, depoterne og skolerne samt Frivillig faciliteter.

<b>TEAMCHEF</b>	Bo Rejnholt
<b>PORTE/BOMME INDRE</b>	Brian Kornum
<b>PORTE/BOMME YDRE</b>	Brian Kornum
<b>PORTE/OTP</b>	Mikkel Lund /Christian Boeberg
<b>PARKERING ØST/VEST</b>	Mikkel Lund / Christian Boeberg
<b>TRAFIKPLANLÆGNING</b>	Lase Schalls Hansen

<b>TEAMCHEF</b>	Birgitte Bech/Stig Køhler
<b>VOLUNTEER SOVEBY</b>	Nicolai Hommelgaard
<b>VOLUNTEER CATERING OG CAFÉER</b>	Mikkel Kristian Pedersen
<b>VOLUNTEER HUBS</b>	Kim Andersson
<b>TEAMCHEF</b>	Anne Hedin
<b>DEPOT 3</b>	Jørn Rasmussen
<b>VOR FRUE</b>	Anne Hedin
<b>SKOLERNE</b>	TBA
<b>HAVSTEENSVEJ / BERENDSEN</b>	TBA

**Korttegnere:** Christian Helring



