



MUSICON

- strategi og spilleregler



ROSKILDE
KOMMUNE



Dette er en strategi for udvikling af **Musicon**. Strategien kan ses som et spil med spillere, spilleregler og en spilleplade. Spillerne er aktørerne i området, beboerne, politikerne og byens borgere. Spillereglerne principperne for hvordan **Musicon** skal udvikles. Spillepladen er den gamle Uncion-grund og dens omgivelser.





Indhold

Bag om Musicon	4
Hvordan skaber vi Musicon?	10
Bydelen som spilleplade	16
Spilleregler	32
Oversigtskort	46

Bag om Musicon

Rockmuseum, højskole, væksthuse, innovative virksomheder, kunstnerværksteder og boliger til kreative mennesker. Roskilde Kommune vil skabe en bydel, som skal styrke Roskildes udvikling og muligheder inden for oplevelsesøkonomien.

Det er vigtigt for kommunen at styrke en udvikling, der giver borgerne værdi og åbner andres øjne for Roskildes værdier. I den sammenhæng er den nye bydel Musicon et

vigtigt element, fordi den giver mulighed for en aktiv og fremadrettet byudvikling af Roskilde by og kommune.

Roskilde Kommune har en særlig placering mellem Hovedstadsregionen, Øresundsregionen og resten af Danmark. Samtidig er Roskilde hjemsted for en række betydningsfulde kulturinstitutioner og -begivenheder, særligt knyttet til musik.

Vision for bydelen

”Roskilde Kommune vil skabe en ny bydel med et levende bymiljø, hvor det musiske* (i bred forstand) er overordnet tema. Vi skal blande boliger, erhverv, butikker, kultur- og fritidsaktiviteter, der tilsammen skaber liv i bydelen det meste af døgnet. Bydelen vil skabe værdier for hele byen og regionen i form af nye spydspidsvirksomheder, gode boliger, inspirerende parkområder og kulturelle attraktioner.”

Tanken er at lade aktører og kreative iværksættere få mulighed for at vise, hvad de kan gennem eksperimenter og midlertidige aktiviteter. Hvis det kan bære, kan deres tilstedeværelse i bydelen blive permanent. Andre

mere bæredygtige projekter vil få mulighed for at etablere sig permanent med det samme. Det gælder f.eks. Danmarks Rockmuseum og Roskilde Festivals højskole: Roskilde People's College.

*) ”Det musiske i mennesket handler om at turde åbne sig. At turde bryde vanetænkningen og se nye muligheder og afprøve nye sammenhænge. Derfor handler det musiske i mennesket ikke om, at alle skal være kunstnere. Det handler om at undgå, at vi alle bliver slaver af vanetænkningens lænker”
Kjeld Fredens



Området

Musicon bydelen dækker et areal på 250.000 m². Det svarer til omkring 40 fodboldbaner eller området Holmen i København. Roskilde Kommune købte den store grund for 57 mio. kr. i 2003. Ud over store haller og spor af den gamle betonfabrik Unicon, indeholder grunden grønne arealer og åbne pladser.

Musicon er placeret midt i Roskildes sydby. Grunden ligger mellem Roskildes bymidte og Dyreskuespladsen, hvor Roskilde Festival hvert år bliver afholdt. Der er nem adgang til motorvejen og kollektiv trafik. Bydelens gode placering gør grunden til et stort aktiv for Roskilde Kommune.





Bydelen består af området mellem Søndre Ringvej, Køgevej, motorvejen og Maglegårdsvej [1], dels af den egentlige grund, som kan bebygges [2]. Desuden er der et område på grunden med navnet Frizonen, som har sine helt egne regler! Her kommer bydelens midlertidige aktiviteter til at foregå [3].



Fremtidsspillet

Med den utraditionelle tilgang for øje har Roskilde Kommune ikke afholdt en traditionel arkitektkonkurrence. I stedet var der stemning for et fremtidsspil, hvor blandt andre bydelens politiske udvalg spillede kort om udviklingen af området. En fik rollen som boliginvestor, en anden var Roskilde Festival eller rockmuseet, der ønskede en bid af grunden, en tredje var nabo til området, en fjerde en kreativ kunstner, iværksætter eller politiker.

Idéen med spillet var dels at give et billede af, hvad styregruppen vil med området, dels at give et indtryk af, hvordan bydelen kommer til at udvikle sig over årene:

- Man skal komme til Roskilde for at besøge rockmuseet og den skæve bydel, som en af deltagerne sagde. Der var også enighed om, at man hellere ser små specialbutikker i bydelen frem for et stort shoppingcenter. Nøgleord for byggeriet på bydelen blev "heftig arkitektur, der matcher beton". Resultaterne af fremtidsspillet danner udgangspunkt for udformning af spillepladen og spillereglerne.





Hvordan skaber vi Musicon?

Udviklingen af bydelen følger et koncept, som består af tre vigtige elementer:

1

Tanken er at skabe et bymiljø (som vi kender fra historiske bymidter som f.eks. Roskilde by), som består af mange aktører. Bymiljøet skal have tid til at udvikle sig og skal ikke underlægges en stram planlægning. Der skal planlægges så lidt som muligt og så meget som nødvendigt.

2

Aktørerne skal bygge bydelen op ud fra en vision, nogle overordnede rammer og spilleregler. Roskilde Kommune ønsker, at aktørerne selv udvikler projekter og aktiviteter og selv styrer og vedligeholder det, de sætter gang i. Det giver ejerskab til bydelen, som er brugernes og borgernes, og det vil uden tvivl skabe dynamik og mangfoldighed, som kommunen ikke selv ville kunne skabe i en traditionel byudviklingsproces. Samtidig vil omgivelserne i form af boligområder, Dyrskepladsen, Teknisk Skole, Slagteriskolen og Handelsskolen tilføje Musicon væsentlig energi gennem brug af området.

3

“Midlertidighed” er afgørende for bydelens udvikling. Det betyder, at de eksperimentelle projekter, der kommer i bydelens frizone ikke nødvendigvis er kommet for at blive. Midlertidigheden skaber dynamik og giver mulighed for at afprøve bydelens muligheder. Aktørerne får lejlighed til at møde hinanden og styrke deres netværk. Indtægterne fra leje af hallerne og arealerne giver mulighed for at istandsætte faciliteterne på stedet, og det vil danne grobund for nye aktiviteter. Og det vil ikke mindst skabe liv i bydelen helt fra starten. Nogle af de midlertidige aktiviteter kan gå hen og blive permanente, hvis det viser sig, at projekterne kan bære.



Kreative værksteder indrettet i store haller.



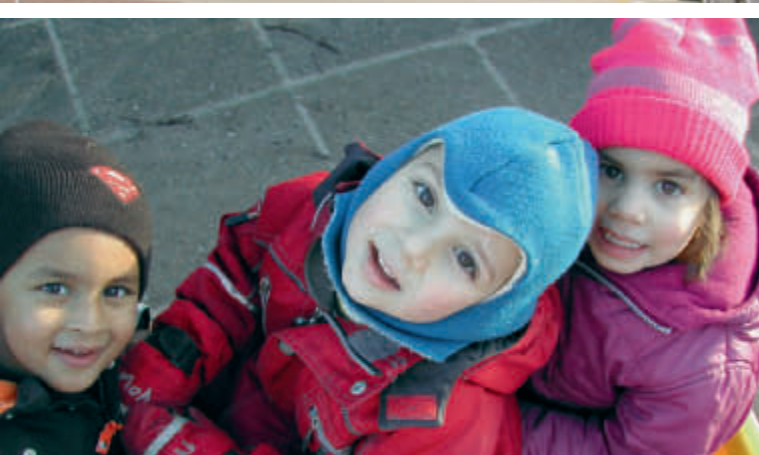
Designet af arkitekten Frank Gehry, Düsseldorf.





Konceptet for udviklingen af Musicon bygger på:

- at udnytte de styrkepositioner, Roskilde har og som er udtrykt i bydelens vision
- at give plads til selvstændigt initiativ og kreativitet
- at gøre bevidst og aktiv brug af midlertidige aktiviteter
- at opbygge en organisation, der kan sikre realisering af visionen
- at invitere dem ind, der vil være med til at realisere visionen
- at sige ja til de rette ideer og takke nej til de forslag, der trækker i forkert retning i forhold til visionen



Vi har valgt at opdele konceptet i spillepladen og spillereglerne, men først en kort præsentation af spillerne.

Spillerne

Aktørerne på Musicon har en hovedrolle i dannelsen og brugen af den nye bydel. Musicon er ikke bare kommunens projekt. Derfor er det et vigtigt princip, at det er spillerne, der tager initiativerne og deres behov og initiativer, der udløser handlinger.

Spillepladen

Bydelen kan ses som en spilleplade, der giver forskellige muligheder for udvikling. Spillepladen består af de fysiske rammer (bygninger, infrastruktur og grønne områder). Spilleplade indgår som en del af den samlede strategi for Musicon og skal bruges til at koordinere den fortsatte fysiske udvikling. Spillepladen indeholder så få begrænsninger som nødvendigt.

Spilleregler

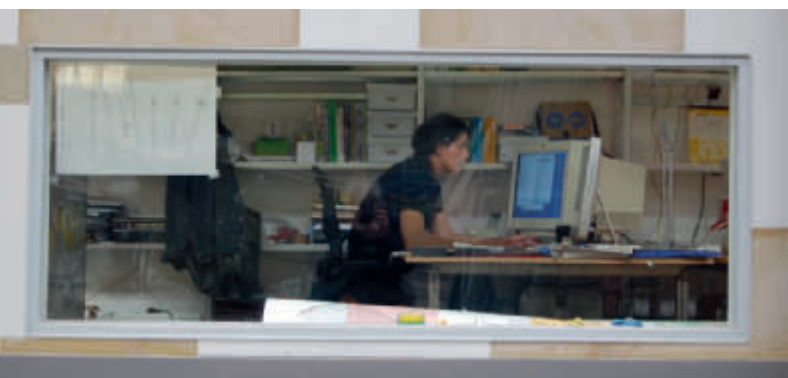
Spillereglerne beskriver, hvordan de forskellige aktører skal håndtere situationer undervejs i forløbet, og hvordan processerne skal foregå. Situationerne kan typisk være opførelse af en bygning, indretning af en virksomhed, anlæg af veje og køb og salg. Spillereglerne skal støtte udviklingen hen imod realisering af visionen.



Musik i byrummet, Lissabon



Roskilde Festival er også boliger i betonrør!

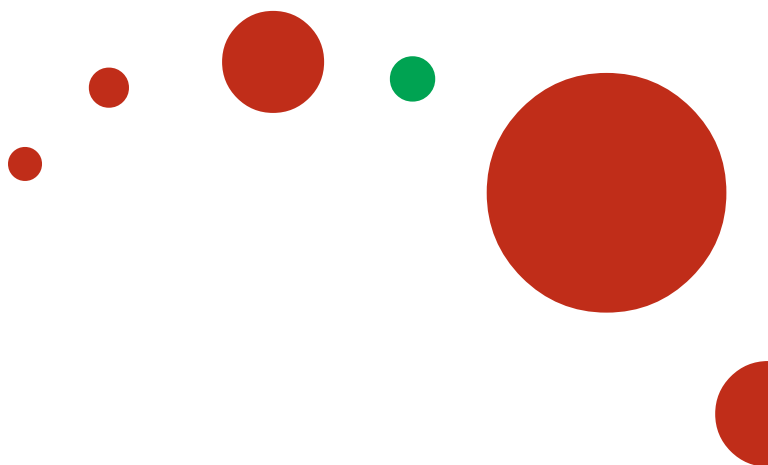


Kreativt containerværksted indrettet i en stor hal.



Lokalplaner

De to strategiske dokumenter (spillepladen og spilleregler) bliver fulgt op af lokalplaner for de enkelte byggeprojekter og aftaler om ansvar, organisering samt nødvendige juridiske aftaler. Lokalplanerne bliver det juridiske grundlag for opførelse og indretning af bygningerne, etablering af veje og stier og vil blive fremlagt som forslag til debat for offentligheden.



Dynamisk og åben udviklingsproces

Målet med spillepladen og spillereglerne er at skabe en dynamisk og åben udviklingsproces, der tilskynder til forandring. Roskilde Kommune ønsker at anspore aktørerne til selv at udvikle projekter og aktiviteter og til selv at styre og vedligeholde det, de sætter gang i. Det forudsætter, at de fysiske omgivelser er planlagt på en måde, så de er nemme at forandre.

Vi skal tilskynde til forandring og må ikke være for styrende. Vi planlægger kun så meget som nødvendigt, men har skabt rammerne for en udvikling, som hurtigt kan gøre bydelen levende og indholdsrig. Udfordringen består i, at rammen og spillereglerne samtidig skal kunne modstå en for hurtig færdiggørelse af bydelen. Vi forventer, det tager mellem 10-20 år at udvikle Musicon.

For at understøtte beslutningsprocessen og fastholde overblikket i denne lange periode lægger strategiplanen op til, at dele af Musicon plantes til med hække, hurtigt voksende træer eller forsynes med andre genstande, der danner en tredimensionel fuldskala model af fremtidige bygninger og mulige vejforløb. På den måde skaber vi en rumlig model af området, som aktører, planlæggere og investorer helt bogstaveligt kan træde ind i, og hvor nye løsninger kan afprøves i virkeligheden. Samtidig giver den beslutningstagerne og andre involverede parter et meget klart billede af, hvordan fremtidige strukturer vil tage sig ud i bydelen.

Konceptbeskrivelsen i dette hæfte er byrådets intentioner med området. Den præsenteres for offentligheden, men har ingen bindende juridisk status. Det får lokalplanerne derimod.



*Ved at plante Musicon til med hurtigt-voksende træer/ buske kan man i løbet af kort tid danne en fuldska-
la-model af fremtidige bygninger. Det giver et godt indtryk
af, hvordan omfanget af et byggeri vil virke i landskabet.*



*Etableringen af en kunstfond kan være med til at betale
for større bygningsværker. Her en kunstnerisk bro i
Trekroner, designet af Nils Norman.*

