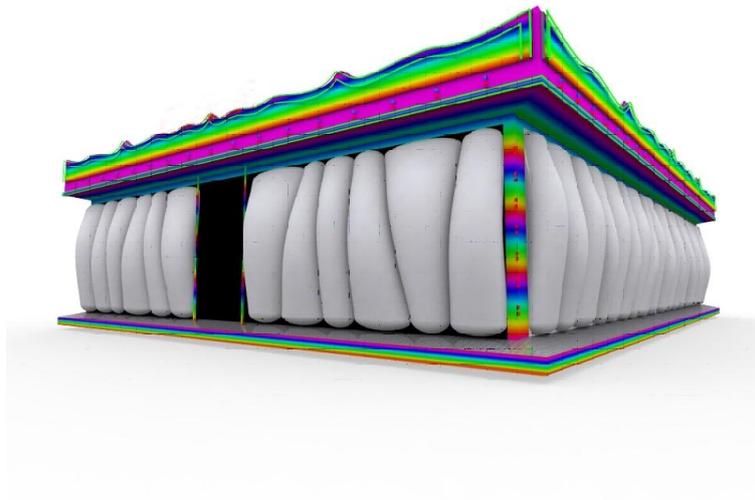


PISTA DIGITAL DIGITAL TRACK
PISTE DIGITAL



PLATAFORMAS MÓVILES DE USO CULTURAL
PORTABLE PLATFORMS FOR CULTURAL USE
PLATESFORMES MOBILES POUR L' UTILISATION CULTURELLE



pistadigital

Sevilla-Spain

Índice

1. Presentación del producto	3
1. La idea.....	3
2. Visión.....	4
3. ¿Qué es Pista Digital?	4
4. ¿De dónde surge la idea?	4
2. Nuestras ventajas	5
1. Ventajas competitivas	5
2. ¿Por qué Pista Digital?	5
Por rentabilidad	5
3. Innovaciones en el continente	6
4. Innovaciones en el contenido.....	7
3. Uso de la pista- Línea de negocios	7
4. Nuestro Compromiso de Calidad y Confianza	9
1. Criterios de calidad.....	9
2. Tecnología.....	9
5. ¿Dónde actuamos? ¿Quiénes somos?.....	10
1. Participación en parques tecnológicos	10
2. Soluciones para las administraciones.....	11
3. Proyectos futuros	11
4. Nuestros colaboradores	11
6. Nuestro público, más que clientes.....	12
1. Relacionado con nuestra industria cultural.....	12
2. Posibilidad de venta / alquiler del producto a otros mercados	14

1. Presentación del producto



1. La idea



Partiendo del concepto de que la cultura de la innovación debe aplicarse a la innovación de la cultura como industria, por ser un sector generador de potencialidades para el desarrollo socioeconómico de nuestro territorio. Este proyecto ofrece espacios culturales para el desarrollo artístico relacionado con las nuevas tecnologías. Estas innovaciones son aplicadas tanto a la idea como a los equipamientos e instalaciones, productos y servicios. Ofrecemos soluciones a muchas de las problemáticas que se están planteando en el ámbito cultural y social, que aporten en la consecución de la sociedad del bienestar, del desarrollo y del cambio social. Sin dejar de lado la mejora competitiva y de diferenciación con respecto a lo existente en este sector, tanto a nivel regional, nacional e internacional, para rentabilizar al máximo y hacer viables los diferentes proyectos.

2. Visión

La apuesta por la creación de instalaciones con carácter de usos intermedios, de espacios que las ciudades tienen disponibles temporalmente, para generar impacto cultural, económico y social, especialmente en aquellas ciudades que tengan carencias en infraestructuras escénicas y para la creación y difusión cultural.

3. ¿Qué es Pista Digital?

Es una plataforma para uso cultural portátil, dotada para las artes escénicas y las nuevas tecnologías. Una pista de coches de choque convertida en escenario nómada que se propone como espacio de difusión, producción y formación artística.

Primer prototipo, "Rosebud"



PistaDigital se plantea como un medio para llevar la infraestructura necesaria a aquellos lugares donde no existen los recursos necesarios para la construcción de edificios permanentes y, a su vez puede incluirse en el circuito habitual de artes escénicas funcionando como infraestructura complementaria en ferias, festivales, congresos, etc. Estas atracciones tomadas de la cultura popular han sido transformadas gracias a la innovación

tecnológica y la arquitectura basada en la autoconstrucción y el reciclaje de estructuras en desuso. Su familiaridad, al ser un elemento cercano y fácilmente reconocible (local), conecta además con cualquier otra parte del mundo al ser un dispositivo conocido en un gran número de países (global).

4. ¿De dónde surge la idea?



La idea de reconvertir una pista de coches de choque en lugar de creación y exhibición no es cuestión de azar. Aparte de tener una imagen muy atrayente por su carácter mágico, la idea de feria (lugar no común) y la idea de viaje tradicionalmente han hecho de este lugar un lugar de encuentro principalmente de jóvenes. El público contempla unos elementos en movimiento e incluso genera esos movimientos al ritmo de la música y de las luces. Observan y son observados (idea muy contemporánea del concepto de público). El espacio es variable en sus

dimensiones -400 m2 el primer prototipo realizado- para desarrollar proyectos culturales. Un lugar que tiene otras cualidades favorables para el nuevo uso como por ejemplo el suelo que reúne las condiciones necesarias y excepcionales para la práctica de la danza pues los coches de choque necesitan poder deslizarse y amortiguar golpes al igual que los bailarines.

2. Nuestras ventajas

1. Ventajas competitivas

Movilidad. Una de las claves de éxito de la *PistaDigital* es su carácter trasladable. El modelo de intervención que estamos generando, apunta, a ser fácilmente **[trasladado+adaptado+integrado]** en cualquier territorio o entorno para el desarrollo de la cultura.



Local. Si nos preguntamos por su alcance, estamos ante un proyecto local que tiene aspiraciones de universalidad adaptándose a los diferentes territorios.

Reducción de costes en la construcción de espacios de exhibición y formación. La arquitectura propuesta está marcada por la reversibilidad, la facilidad de montaje y desmontaje, el reciclaje y re-uso de materiales. Dentro de la especialización arquitectónica actual, se reclama un uso cada vez mayor de estas arquitecturas efímeras, que solucionan situaciones de cierta emergencia o escasez de recursos de manera eficaz y rápida.

2. ¿Por qué Pista Digital?

Por rentabilidad

Estos modelos aportan nuevas modalidades de implicación, de apropiación y de participación de otros públicos, como la de pensar en presencias artísticas a menudo efímeras, a veces mas durables sobre los territorios, la movilidad también se hace durable en otro sentido espacial y de tiempo. Nomadismo como viaje del hábitat, movilidad de los artistas que trabajan, de las obras y de los proyectos, del público y del mercado.

Concretamente la Pista Digital plantea una serie de ventajas en su implantación, la homologación, licencias, circuitos que ya funcionan del modelo de utilidad que es la pista de choques y de su ámbito natural que son las ferias.

Mas allá de lo que las obras significan a nivel económico, las movilidades artísticas desarrollan, el que se confronten a los artistas a los que se acoge, sobre cuales son los impactos locales de las movilidades, que aportamos y que nos portan y como el público definirá la programación y el desarrollo de los proyectos implica a otros organismos a plantearse sobre las necesidades de urgencia y la viabilidad de soluciones, frente a proyectos más costosos económicamente.

Pone en relación sectores como el empleo, la innovación, el ocio, la salud, que son las nuevas formas de riqueza en la cultura.

Por confianza

Estas nuevas fórmulas, interesan a nuevos públicos. Un espacio que no esta en ningún lugar preciso, y que les acerca desde una memoria diferente. Las pistas de choque, un lugar social por excelencia, que generan oportunidad y novedad, y que permiten llevar a todos los lugares donde sea necesaria la creación, y también a otros nuevos lugares no habituales, como los dedicados al ocio, vacíos de contenido cultural.

3. Innovaciones en el continente

Pista digital es un híbrido entre lo industrial y lo arquitectónico. Y con el tiempo será una pieza con valor patrimonial en su renovada materialidad y diseño, como hoy conservan otras innovaciones ya en desuso. Las **innovaciones aportadas y patentables** ligadas a la propia pista digital serán principalmente de **cinco tipos**, arquitectónico, mecánico, escénico, tecnológico y energético.

- **Arquitectónico**, la principal innovación aquí será el cambio de uso, con la consiguiente creación de un nuevo modelo de utilidad que es la adaptación de una pista de coches de choque en espacio escénico dotado con nuevas tecnologías para la innovación en el ámbito de la cultura. El modelo de utilidad y el protocolo para industria recoge planes de emergencia y evacuación, de riesgos laborales, procedimientos de montaje y desmontaje, traslados, sistemas eléctricos y energéticos, toma de agua, desagües, calefacción, refrigeración, aireación de sistemas de seguridad. Su estructura original le permite una solidez semejante a un edificio sustentado con cimientos sin tenerlos. Propiciando una serie de ventajas con respecto a los edificios fijos, más económico en costes y tiempo, más ágil en cuanto a licitaciones y permisos, y más versátil pudiendo cambiar su ubicación según necesidades. Las ventajas en relación a otros dispositivos nómadas, es su solidez lo que permite un uso más prologado en el tiempo.



- **Mecánico**. Pista digital es un híbrido entre lo industrial y lo arquitectónico. Las innovaciones en este campo vienen sobre todo en los procesos de montaje y desmontaje; los artilugios mecánicos para hacer más eficaz y cómoda la instalación con nuevas estructuras de cierres, techos y forma de transportarlas. También hemos introducido innovación en la forma en que se acoplan los otros contenedores y espacios aledaños.
- **Escénico**. La innovación aquí viene dada desde la invención de nuevos tipos de graderíos y de escenarios modulares adaptados al nuevo espacio, así como en el diseño de nuevos emparrillados y sistemas de sujeción de focos y otros sistemas de iluminación.
- **Tecnológico**. Retransmisión de los eventos a través de streaming con una conexión Internet desde la página Web del proyecto (pistadigital.org).

4. Innovaciones en el contenido

Nuevas plataformas y dispositivos para el intercambio y el desarrollo cultural, como la danza, arquitectura y nuevas tecnologías.

Este proyecto impulsa la estabilidad de las compañías, grupos y solistas de danza y otras artes escénicas, ya que permite plantear una programación o autoprogramación en el espacio de diferentes compañías, para la difusión de sus proyectos y espectáculos en gira por diferentes países. Lo que permitirá difundir la danza, la música y el arte en general fuera de las fronteras del Estado español, asegurando la presencia de los creadores e intérpretes en los escenarios internacionales, fomentando las relaciones culturales entre países.

Es un mecanismo ideado para fomentar la difusión y promoción del patrimonio artístico, permitiendo que sean los propios artistas los gestores de estos nuevos espacios de difusión, nuevas plataformas en el ámbito del territorio del Estado y a nivel internacional, con el fin de favorecer la igualdad de todos los/las ciudadanos/as en el acceso a los bienes artísticos y culturales.

Favorece la comunicación cultural entre las comunidades autónomas, ya que la difusión vía Internet que proporciona el dispositivo Pista digital, se realiza también, mediante la proyección en colectivo de estos eventos y otras redes como red de bibliotecas, red de teatros, distritos, etc. Mediante la realización de actividades que propician el intercambio de conocimiento, así como de la pluralidad y riqueza de los respectivos patrimonios culturales.

Ejemplos de programación: Danza Evolution, Versus Danza, Espacio abierto...

MediaLab

MaLab, el medialab de Pista Digital, surge como espacio para la experimentación, la producción y la formación con nuevas tecnologías en las instalaciones de la pista. Dentro de la programación general, desarrolla actividades paralelas que complementen la oferta cultural del espacio. Se configura así como punto de encuentro en intercambio para creadores interesados en trabajar con herramientas digitales.



Uso de la pista- Línea de negocios

➤ **Línea A: Creación y desarrollo en el sector de la cultura y otros sectores relacionados**

- Concepción y dirección artística para la creación de proyectos culturales artísticos innovadores
- Planificación, creación de contenidos artísticos (sociales, educativos y pedagógicos) y de itinerarios
- Organización y producción de eventos con carácter innovador

Creación y desarrollo (incluye creación artística, creación con nuevas tecnologías, creación y diseño de producciones y eventos, programaciones. Creación y diseño de programas de formación, creación de programas de difusión con medios audiovisuales y multidisciplinares, publicaciones).

Creación y diseño de proyectos de formación. Soluciones mixtas de formación. Formación técnica, formación de habilidades. Programas de certificación técnica.

Sectores relacionados: Educación, Innovación y Tecnología, Empleo, Asuntos Sociales, Salud, Turismo, Igualdad, Ocio y Deporte.

➤ **Línea B: Alquiler de la pista parcial o total in situ.**

Modelo Rosebud: es la primera pista desarrollada y fabricada por **entra**, pista prototípica, ubicada en el Parque Tecnológico Cartuja 93, C/Marie Curie s/n.

➤ **Línea D : Asesoramiento y Consultoría**

Consultaría en temas artísticos, culturales y de nuevas tecnologías aplicadas a la cultura, temas de formación y sobre redes y sistemas instaurados en el tema de la cultura. *Esta línea de negocio se ha planteado ofertarse a medio plazo, a partir de 2011.

➤ **Línea C : Construcción y Comercialización de Pista Digital**

Tras el desarrollo del prototipo Pista Digital, entra se replantea sus líneas de negocio iniciales tras contemplar como oportunidad de mercado la construcción y venta de otras pistas digitales; es por ello que a finales de 2009 nos planteamos las posibilidades de comenzar con esta nueva línea.

4. Nuestro Compromiso de Calidad y Confianza

1. Criterios de calidad

PistaDigital es una marca comercial inscrita en el registro de patentes, Modelo de utilidad nº: 200930025/4 "Plataforma Escénica Móvil".

La protección jurídica del nombre se pone de manifiesto con la constitución de la sociedad con todos los trámites legales establecidos: elevación de escritura pública, obtención del CIF, inscripción y calificación en los correspondientes Registros.

Se han obtenido las diferentes licencias de Industria del prototipo y los diferentes certificados de las instalaciones que han servido para obtener la licencia de apertura del espacio y la licencia de actividades y se ha hecho un plan de prevención de riesgos laborales con ANTEA.

El control de calidad –fundamental para el buen desarrollo de esta iniciativa- en el servicio que se ofrece a los clientes se realiza del siguiente modo:

A la hora de elegir a los proveedores se prioriza en criterios de calidad/precio. Esta fórmula permite garantizar una máxima calidad en los materiales y productos que se utilizan en las diferentes actividades.

Uso de las nuevas tecnologías para el control de las actividades y la gestión empresarial.

Establecimiento de controles de seguridad en los servicios y productos prestados, estableciendo puntos clave para la determinación de la consecución de los objetivos.

Seguimiento de los niveles de formación alcanzados de manera continuada.

2. Tecnología

- **Audio:**

En Pista Digital utilizamos el último sistema de transmisión de audio por UDP desarrollado por Roland, REAC, implementado en las mesas digitales de la serie V-Mixer. El modelo empleado es una M 400 conectada por UDP a través de cables RJ45 a distintos puntos de acceso distribuidos en los diferentes espacios que conforman la Pista Digital. Esto permite el uso de la misma mesa simultáneamente en diversos espacios: la mesa se ubica en un estudio aparte, y en cada uno de ellos se instalan módulos por UDP autónomos en sus entradas y salidas. Las modificaciones de amplificación, niveles y efectos de las señales de audio pueden hacerse bien desde la mesa, bien "in-situ", desde el mismo espacio, controlando la mesa remotamente a través de una conexión Wi-fi y un portátil.

- **Video:**

La Pista tiene, en este momento, dos cámaras de formato Mini DV y una capturadora de vídeo. Estas se utilizan tanto para documentar como para hacer streaming de los diferentes eventos que acontecen en la Pista. Al igual que ocurre con el audio o las distintas señales de Ethernet, hay puntos de conexión de vídeo con el estudio central desde todos los espacios que conforman la Pista Digital.

- **Streaming:**



Como decíamos arriba, todo lo que se programa en la pista se retransmite, a su vez, a través de la página web del proyecto (<http://pistadigital.org>). Para ello la pista cuenta con un servidor dedicado con Icecast2, sito en Alemania, y otro servidor en nuestras instalaciones que hace las veces de cliente. Empleamos software libre en nuestros streamings; Icecast2, dvgrabber, ffmpeg2theora, y oggfwf.

5. ¿Dónde actuamos? ¿Quiénes somos?

1. Participación en parques tecnológicos



Creemos que una ubicación idónea es la de los parques tecnológicos, desde donde desarrollar las ideas que tengan que ver con la Innovación, la Cultura y la Tecnología y que podrían estar asociados a distintos programas universitarios y de I+D y formación ocupacional ligado a los nuevos yacimientos de empleo. En un futuro todos los parques tecnológicos podrían tener un prototipo de Pista Digital, también con la idea de difundir los hallazgos en la investigación hacia el exterior gracias a su cualidad de espacio portátil.

2. Soluciones para las administraciones

Las administraciones públicas son un cliente objetivo para PistaDigital porque plantea soluciones a diferentes problemas existentes como la necesidad de espacios para la creación y la difusión, el acercamiento a nuevos públicos, anticipándose a las necesidades y alineando los intereses socio-políticos, económicos y técnicos.

Reconocimientos

Pista Digital es un proyecto ideado por Salud López, fue ganador del premio Creativa'07 a la Innovación, Consejería de Innovación, Junta de Andalucía, y que junto al arquitecto Santiago Cirugeda se han encargado de dar forma arquitectónica y funcionalidad a la idea.

3. Proyectos futuros

Todos los proyectos e ideas de artistas y tecnólogos que quieran hacer uso de la pista para desarrollar y comercializar sus respectivos trabajos con innovación en los procesos creativos. Así como proyectos que innovan en procedimientos de enseñanza interactivos. La aplicación de los resultados de procesos experimentales en los ámbitos de la salud y el deporte incorporando los avances realizados.



4. Nuestros colaboradores

Con el fin de favorecer un desarrollo sostenible y progresivo de nuestro proyecto, contamos con un equipo de colaboradores especialistas diversificados. Nuestra ideología se fomenta en la adquisición de conocimientos provenientes de cada socio. Si en el ámbito humano, el mantener de relaciones diferentes con amigos y familia es de mayor relevancia, en el ámbito profesional, ello es igual de enriquecedor.

Con la ayuda de INAEM, Industrias Culturales del Ministerio de cultura. ICAS, Ayuntamiento de Sevilla. Área de cultura. INICIARTE, Conserjería de Cultura de la Junta de Andalucía.

Con el soporte de Conserjería de Economía, Innovación y Ciencia, INVERCARIA, Agencia IDEA, Andalucía Emprende Fundación Publica Andaluza, Proyecto Lunar, Incubadora.

6. Nuestro público, más que clientes

PistaDigital es un proyecto innovador de la industria creativo cultural que da respuesta a las necesidades actuales como son también las líneas de acción de la política cultural de la comunidad europea, la sostenibilidad (uso de elementos reciclables, investigación y desarrollo), democratización de la cultura (los dispositivos como las pistas pueden acceder a cualquier lugar y son cercanos, al igual que el modelo del que parte una pista de coches de choques, y que gracias a Internet pueden llegar a todas las personas interesadas en cualquier punto del planeta), intercambio cultural (la pista se plantea como plataforma de intercambio cultural y de artistas, que permite la creación y difusión promoviendo además la autogestión y la auto programación).

PistaDigital Es un proyecto que da respuestas a las demandas actuales del sector público y privado, diferentes organismos y proyectos, que necesitan de espacios transitorios, como PistaDigital, por su inmediatez y bajo coste.

La creación de estos nuevos prototipos posibilita la reconversión industrial desde la cultura, creando empleo para personal de otros sectores de la economía como la construcción y creando nuevos yacimiento de empleo fomentando la calificación de los mismos.



Así como dando herramientas a los artistas para optimizar sus recursos, descubriendo nuevos o diversificándolos, e incluso prescindiendo de intermediarios como son los programadores, promoviendo que el mercado de la industria cultura sea mas libre y de más calidad.

La idea que queremos destacar a nuestros clientes, es que aunque vendemos nuestro producto a nivel internacional, estos pueden darle un enfoque local, global o glocal.

Colaboradores Públicos, Privados, Asociaciones, Profesionales, Sponsor, Ayudas, Empresas Relacionadas, Redes:

CICUS, Universidad de Sevilla. Mes de Danza, Eventísimo. La matraca. Fundación Andalucía Emprende. Embajada de Bolivia. Asociación Sur o Sur. Doble Kao. Instituto Juventud, Extremadura fest. Andanza; Asociación Átomos y Bits; Sant Break; Aupex, Escenarios de Sevilla. Junta de Extremadura. Universidad de Cádiz. La Suite creaciones.

1. Relacionado con nuestra industria cultural

Diferentes usos de la PistaDigital.

▪ A nivel internacional

Como plataforma para difundir la cultura española y la movilidad de los artistas, gestionando el que la pista viaje por diferentes ciudades y países, reforzando la participación cultural españolas en las ciudades culturales, con estancias de entre 3 meses y un año. Esta misma plataforma podría utilizarse para el

intercambio entre artistas de diferentes culturas y países con ayudas de fondos europeos, gestionado por los propios artistas u otras industrias culturales. Compañías de artes escénicas locales, artistas y asociaciones de profesionales, asociaciones amateur, que quieran crear y difundir sus obras.

Organismos relacionados con el turismo, para apoyar y poner en valor determinados eventos relacionados con el patrimonio. La Pista funcionaría como plataforma de interés cultural en lugares turísticos faltos de dotaciones para actividades culturales.

Organismos que trabajen con la cooperación, llevando la cultura a lugares donde no existen ningún tipo de infraestructuras, trabajando en redes como la del mediterráneo y la iberoamericana en lo cultural y tecnológico.

Empresas, Organismo y Fundaciones dedicadas a proyectos de intercambio, especialmente ahora que la reforma Universitaria pretende una mejor integración de los estudiantes en el mundo laboral para lo que se prevé un mayor número de prácticas en empresas o instituciones.

Empresas de telecomunicaciones y de tecnología para difundir sus productos al mismo tiempo que una programación cultural.

Fundaciones que necesiten espacios anexos con equipamiento tecnológico.

▪ A nivel nacional

Centros coreográficos que están aun en proceso de creación. Espacio para asociaciones de profesiones de la danza.

Organismos relacionados con el empleo para desarrollar cursos de formación ocupacional relacionados con la cultura y la tecnología, principalmente aquellos relacionados con los nuevos yacimientos de empleo.

Empresas dedicadas a la formación ocupacional. Fundaciones y empresas dedicadas a la educación, como aquellas que organizan toda la formación compensatoria

Organismos dedicados a difundir la tecnología en relación con la cultura (medialab móviles).

Organismos que tengan que llevar la cultura a zonas de empleo rural.

Espacios escénicos pertenecientes a gobiernos regionales, Diputaciones y Ayuntamientos. La pista podría ser un escenario móvil para llevar a cabo las correspondientes programaciones en aquellas ciudades donde no haya teatros con las dimensiones de la pista.

Centros de arte que han apostado por espacios móviles y la innovación dentro de la cultura.

Universidades, para hacer su programación cultural y difundirla a otros lugares. Másteres o cursos dedicados al arte, la arquitectura, la danza y las nuevas tecnologías.

Parques tecnológicos y otras empresas de contenidos digitales para hacer su programación cultural.

▪ A nivel regional

Centros de difusión del flamenco, como lugar para poder transmitir los espectáculos de flamenco en la red.

Plató de cine y video para retransmisión en directo por Internet y de eventos que combinan la retransmisión de las escenas en directo desarrolladas en el espacio físico, susceptibles de ser trasladadas a mundos sintéticos como "Second Life".

Plató itinerante para canales de televisión y productoras que necesiten una infraestructura móvil que

posibilite grabar en distintas localidades

Empresas de base tecnológica, entre ellas las de equipamiento escénico, para desarrollar y presentar sus proyectos.

- **A nivel local**

Organismos de innovación para difundir sus proyectos y políticas de emprendedores.

Organismos dedicados a la juventud. Conciertos de música. Las pistas de coches de choque siempre han sido el lugar donde escuchar las novedades musicales, también un lugar de encuentro para los jóvenes. Espacios para el esparcimiento y ocio para juvenil en zonas relacionadas con las danzas callejeras, el graffiti y las pistas de skate

Empresas productoras y distribuidoras que quieran crear y exponer sus obras, especialmente para público joven, escolar y familiar.

Eventos como festivales, para escenarios supletorios.

2. Posibilidad de venta / alquiler del producto a otros mercados

Por sus características especiales la pista podría interesar en los siguientes sectores y mercados:

Mejorar la propia industria de las atracciones de feria, creando nuevos prototipos que innoven en el sector.

Animación científica, para su labor pedagógica y de sensibilización. Temas como la velocidad, rozamiento, fuerzas, el movimiento, transformación de la energía. Adaptación de estos artefactos para otro tipo de usos como el educativo. Contratación para parques temáticos y científicos nuevas maneras pedagógica de enseñar las ciencias.

Para el comercio, como ferias, lugares para exposición y ventas.

Para la exhibición y difusión de la moda de nuevos diseñadores.