

× SPOOK

Spook_stack

Área de creación, experimentación
y desarrollo artístico y tecnológico.

01 / UNA ÚNICA MARCA PRINCIPAL



Una única marca principal. Spook.

La estrategia digital y de comunicación debe estar centralizada en Spook. La marca del club constituye el principal activo de identidad, reconocimiento y relación con el público. Por tanto, la página web, las redes sociales, los canales de comunicación y la infraestructura tecnológica deben depender directamente de Spook.

Spook_stack se plantea como un área específica de desarrollo artístico, experimentación y producción de contenidos dentro de la estructura de Spook.

No se trata de crear una segunda marca con canales de comunicación independientes, sino de desarrollar una línea de actividad reconocible, con personalidad conceptual y visual propia, pero integrada plenamente en la identidad general del club.

Esta distinción es importante.

APORTA

Spook_stack

Contenidos, propuestas, artistas, proyectos y nuevas posibilidades de programación.

PROPORCIONA

Spook

La estructura, la infraestructura, los canales y la relación directa con su comunidad.

02 / ÁREA DE CREACIÓN Y DESARROLLO



Spook_stack como área de creación y desarrollo.

Spook_stack debe funcionar como un espacio de trabajo y colaboración desde el que se puedan pensar, desarrollar, producir y documentar nuevas propuestas artísticas y tecnológicas.

SUS FUNCIONES PRINCIPALES SERÍAN

01 Identificación y selección de artistas y proyectos.

02 Desarrollo de propuestas audiovisuales y experimentales.

03 Diseño de nuevas líneas de programación.

04 Investigación sobre arte digital, música, inteligencia artificial y tecnologías creativas.

05 Organización de actividades en Cultural Zone.

06 Preparación de propuestas para la programación habitual de Spook.

07 Desarrollo conceptual y producción de eventos especiales.

08 Documentación de los proyectos y actividades.

09 Generación de contenidos para la comunicación general de Spook.

Las diferentes líneas de trabajo, como Visual_stack, Sound_stack, Code_stack, Live_stack o Hybrid_stack, funcionarían como categorías internas para organizar las propuestas.



03 / UN ÚNICO ENTORNO DIGITAL

Un único entorno digital bajo la infraestructura de Spook.

La web y las redes sociales oficiales deben seguir siendo los canales principales y prioritarios de comunicación.

No consideramos necesario crear perfiles independientes de Spook_stack. Al contrario, aprovechar la fuerza de los canales existentes permitirá dar mayor visibilidad a las nuevas propuestas, integrándolas en la comunicación general del club.

La web de Spook puede incorporar un apartado específico dedicado a Spook_stack, con **identidad gráfica propia** y una estructura de contenidos que permita desarrollar sus actividades.

ESTE APARTADO PODRÍA INCLUIR

01 Presentación de Spook_stack.

02 Programación y actividades.

03 Artistas y colaboradores.

04 Proyectos audiovisuales.

05 Actividades de Cultural Zone.

06 Documentación y archivo.

07 Información sobre las diferentes líneas STACK.

03 / UN ÚNICO ENTORNO DIGITAL · REDES SOCIALES

Dentro de los perfiles de Spook.

En redes sociales, Spook_stack tendría presencia mediante **publicaciones, formatos gráficos, vídeos y contenidos específicos** integrados en los perfiles oficiales de Spook.



CODE_STACK · FORMATO VERTICAL



VISUAL_STACK · FORMATO VERTICAL

De esta manera, cada propuesta contribuye también a reforzar la marca principal.

04 / COMUNICACIÓN CENTRALIZADA



Comunicación centralizada y contenidos compartidos.

La comunicación debe depender de Spook, tanto en su planificación como en su ejecución y publicación.

Sin embargo, esto no significa que los contenidos deban decidirse exclusivamente desde la estructura interna del club.

Spook_stack reúne a colaboradores que aportan conocimiento, artistas, proyectos y propuestas. Es fundamental que puedan participar en la construcción de los contenidos que les afectan y que exista un procedimiento de coordinación y validación.

PROPONGO ESTABLECER UN MODELO DE COMUNICACIÓN CON DOS NIVELES

NIVEL 01

Dirección y gestión de la comunicación

Spook mantiene la responsabilidad sobre los canales oficiales, la estrategia general, la identidad corporativa, la planificación y la publicación de contenidos.

NIVEL 02

Coordinación editorial de Spook_stack

Los colaboradores participan en la definición de los contenidos específicos del área. Las presentaciones de artistas, las descripciones de proyectos, la documentación de actividades y las propuestas de programación deben prepararse y consensuarse con las personas implicadas.

Spook mantiene la decisión final sobre la publicación en sus canales, pero los contenidos que representan el trabajo de los colaboradores deben contar con su validación.



Coordinación

Para facilitar este funcionamiento, propongo establecer un sistema de coordinación entre Spook y los colaboradores.

Este sistema debería contemplar:

La intención es que los colaboradores puedan participar activamente sin que ello suponga **multiplicar los canales de comunicación o fragmentar la identidad del proyecto.**

EL SISTEMA DEBERÍA CONTEMPLAR

01
Un calendario general de actividades y comunicación.

02
Un espacio compartido para documentación y materiales.

03
Un procedimiento de presentación de propuestas.

04
Un calendario editorial coordinado.

05
Un sistema de revisión y validación de contenidos.

06
Una persona responsable de centralizar la comunicación con Spook.

Una estrategia de comunicación integrada.

La comunicación debe responder a una estrategia general de Spook, dentro de la cual Spook_stack representa una nueva línea de contenidos y actividad cultural.

Esto permite desarrollar diferentes narrativas bajo una misma marca.

SPOOK SEGUIRÁ COMUNICANDO

Club

Su programación musical, sus eventos y su actividad como club.

AL MISMO TIEMPO, PODRÁ INCORPORAR

Stack

Contenidos relacionados con la creación audiovisual, las nuevas tecnologías, los artistas digitales y las propuestas experimentales.

Spook_stack contribuirá a ampliar el universo de contenidos de Spook, aportando **nuevos perfiles de público, nuevas colaboraciones y nuevas formas de relación con la cultura contemporánea.**



VISUAL_STACK · EXPERIENCIAS INTERACTIVAS

07 / OBJETIVO



Spook es la marca.

Spook_stack es una de sus áreas de creación y desarrollo.

El objetivo no es construir una marca paralela, sino enriquecer la identidad de Spook mediante un área especializada en **creación, experimentación y desarrollo artístico y tecnológico.**

Spook_stack debe tener capacidad para **investigar, proponer, producir, documentar y proyectar** nuevas actividades, pero siempre dentro de la estructura y bajo la identidad principal de Spook.

Una estructura que permite incorporar nuevas prácticas artísticas y tecnológicas, generar contenidos de valor y ampliar las posibilidades culturales del club, manteniendo una identidad única y una comunicación centralizada.