UNIVERSIDAD TECNICA FEDERICO SANTA MARIA
DEPARTAMENTO DE ARQUITECTURA
VALPARAISO – CHILE

ECOSISTEMA PARA EL ENCUENTRO Y DESARROLLO DE LA MUSICA EN LA ERA DIGITAL

Tomás Antonio Rubilar García
MEMORIA DE TITULACIÓN PARA OPTAR AL TÍTULO DE ARQUITECTO

Profesor Referente
Pablo Silva
Profesor Co Referente
Raúl Solís

MAYO 2025

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN Y CONFIDENCIALIDAD DE MONOGRAFÍA A REPOSITORIO ACADÉMICO

1.- IDENTIFICACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO

Tipo de monografía (marcar una opción): ☒ Memoria o trabajo de título; ☐ Tesis de Postgrado;

Título del trabajo: ECOSISTEMA PARA EL ENCUENTRO Y DESARROLLO DE LA MÚSICA EN LA ERA DIGITAL

Nombre del candidato(a): Tomás Antonio Rubilar García

Carrera / Grado: ARQUITECTURA

Campus: Casa Central Valparaiso ; **Departamento**: ARQUITECTURA

2.- VALIDACIÓN DEL PROFESOR GUÍA/DIRECTOR DE TESIS

Yo, PABLO SILVA, en mi calidad de profesor(a) guía/director(a) del trabajo académico mencionado anteriormente **DEJO CONSTANCIA** que:

- He revisado esta versión del documento y corresponde a la versión final aprobada del trabajo.
- El trabajo cumple con los requisitos académicos y de formato establecidos por la institución

3.- EVALUACIÓN DE CONFIDENCIALIDAD POR PROPIEDAD INDUSTRIAL

☒ El trabajo **NO contiene información que amerite confidencialidad** y puede ser publicado de inmediato en repositorio con acceso abierto.

☐ El trabajo **CONTIENE** información con potenciales implicancias de propiedad industrial o intelectual y requiere un periodo de confidencialidad (embargo) por:

☐ 6 meses; ☐ 12 meses; ☐ 2 años; ☐ 3 años; ☐ 5 años; ☐ 10 años

Fundamentación de la necesidad de confidencialidad (obligatorio si se solicita embargo):

4.- FIRMAS

Profesor(a) guía o director(a) de memoria o tesis:

Fecha: 14/07/2025 ; **Firma:** _____

Estudiante o Candidato(a):

Fecha: 14/07/2025 ; **Firma:** _____

Este formulario debe ser insertado como página 2 de la memoria o tesis, completado y firmado por estudiante y profesor(a) antes de la entrega en portal PRISMA de Biblioteca USM.

AGRADECIMIENTOS

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a todas las personas que han sido parte de este proyecto. En primer lugar, a mi familia, cuyo apoyo incondicional ha sido fundamental en cada etapa de este proceso. Gracias por su amor, paciencia y por siempre creer en mí.

A mis profesores, quienes no solo me brindaron su conocimiento, sino también su confianza, paciencia y guía. A lo largo de este viaje académico, sus consejos y enseñanzas han sido cruciales para el desarrollo de este trabajo.

A todas las personas que de alguna u otra manera me apoyaron, ya sea con su tiempo, consejos o simplemente con su presencia. Cada gesto ha sido invaluable.

Finalmente, a todos los músicos, productores, técnicos y creativos que hacen de la música una verdadera fuerza transformadora. Este proyecto no sería posible sin la inspiración y el trabajo de todos ustedes.

DEDICATORIA

Este proyecto está dedicado a todos aquellos que creen en el poder transformador de la música. A mi familia, por brindarme su amor, apoyo incondicional y por estar siempre a mi lado, incluso en los momentos más difíciles. A mis profesores, por su invaluable guía, paciencia y apoyo durante este proceso, sin los cuales este trabajo no habría sido posible.

Dedico este proyecto a todos los actores del ecosistema musical: músicos, productores, técnicos, educadores y todos aquellos que hacen posible que la música siga vibrando en nuestro país. Este espacio está diseñado para fomentar la colaboración y el encuentro entre profesionales, creando un ambiente propicio para el crecimiento de la música chilena.

Con la firme creencia de que la música en Chile tiene un enorme potencial para crecer y convertirse en una industria más sustentable, espero que este proyecto inspire a otros a seguir creyendo que, a través de la música, podemos encontrar nuevas formas de vivir y generar valor.

RESUMEN

Este proyecto propone la creación de un ecosistema para el desarrollo de la música chilena en la era digital, situado estratégicamente en la Región de Valparaíso, específicamente en el futuro Distrito de Innovación V21, un entorno urbano que promueve la colaboración entre empresas, universidades y organismos públicos. La iniciativa busca descentralizar la industria musical, tradicionalmente concentrada en Santiago, y generar un espacio de encuentro para artistas, técnicos y creadores de contenido, facilitando la creación, producción y difusión musical.

El edificio se estructura en dos volúmenes principales: uno destinado a actividades académicas y de producción, y otro, una "Black Box", destinado a eventos, conciertos y charlas. Esta separación permite el uso simultáneo de los volúmenes sin interferencias. Además, contempla programas complementarios, garantizando el funcionamiento eficiente del recinto.

El diseño arquitectónico está inspirado en principios acústicos, utilizando formas asimétricas que reducen la reverberación y mejoran la calidad sonora. Asimismo, el proyecto adopta la lógica funcional de los estudios de grabación profesionales para definir su organización espacial, promoviendo la interacción entre usuarios y fomentando el trabajo colaborativo. Este ecosistema integra espacios para aprender, crear y compartir, consolidándose como una plataforma clave para el crecimiento artístico en el país.

ABSTRACT

This project proposes the creation of an ecosystem for the development of Chilean music in the digital age, strategically located in the Valparaíso Region, specifically in the future Innovation District V21, an urban environment that promotes collaboration between businesses, universities, and public organizations. The initiative aims to decentralize the music industry, traditionally concentrated in Santiago, and create a meeting space for artists, technicians, and content creators, facilitating music creation, production, and dissemination.

The building is structured into two main volumes: one dedicated to academic and production activities, and another, a "Black Box," intended for events, concerts, and talks. This separation allows for the simultaneous use of the volumes without interference. Additionally, complementary programs are considered, ensuring the efficient operation of the facility.

The architectural design is inspired by acoustic principles, using asymmetric shapes that reduce reverberation and enhance sound quality. Moreover, the project adopts the functional logic of professional recording studios to define its spatial organization, promoting user interaction and fostering collaborative work. This ecosystem integrates spaces for learning, creating, and sharing, becoming a key platform for artistic growth in the country.

GLOSARIO

MUSICA: Arte de combinar sonidos de la voz o instrumentos, o ambos, para producir deleite y emoción. También puede referirse a una sucesión de sonidos modulados o a un conjunto de composiciones musicales.

INHERENTE: Algo está unido de tal manera a otra cosa que no puede separarse de ella.

PENTAGRAMA: Símbolo gráfico en el que se centra toda la grafía musical. Es en él donde se escriben las notas musicales y otros signos musicales como los compases o las fórmulas de compás. El pentagrama está compuesto por cinco líneas horizontales y paralelas; además de equidistantes.

PARTITURA: Representación escrita de una composición musical, que utiliza un sistema de signos y símbolos para indicar la altura, duración, ritmo y otros aspectos de la música.

PLAYLISTS: Colección organizada de canciones o videos que se reproducen en secuencia.

STREAMING: Es una tecnología que permite la transmisión de audio y video en tiempo real a través de internet, sin necesidad de descargar el contenido previamente.

ECOSISTEMA: Sistema dinámico e interconectado compuesto por los diversos elementos que interactúan en un entorno.

HOME STUDIO: Espacio dentro de una casa o departamento que se utiliza para grabar música, sonido, o realizar otras actividades de producción musical.

NICHOS: Segmento especifico que se caracteriza por tener un estilo, una audiencia y unas dinámicas particulares, diferenciadas del mercado masivo o mainstream.

SINGLES: Canción que se lanza por separado y de manera independiente.

EP: Grabación musical que tiene entre 3 y 6 canciones y su duración total suele ser menos de 30 minutos.

ÁLBUM: Colección de canciones de un artista, generalmente de 7 a 15 canciones.

NEURÁLGICO: Se refiere a algo que es fundamental, esencial o central en un asunto, problema, situación, etc.

BLACK BOX: Espacio escénico adaptable y flexible, caracterizado por paredes negras, suelo plano y la posibilidad de configurar el escenario y la disposición de los asientos para diferentes tipos de presentación.

BACKSTAGE: Área detrás del escenario o de una pasarela, donde se preparan los participantes de un espectáculo.

EXTRAPOLAR: Aplicar a un ámbito determinado conclusiones obtenidas en otro.

INDICE

AGRADECIMIENTOS 3
DEDICATORIA 4
RESUMEN 5
ABSTRACT 6
GLOSARIO 7
INTRODUCCIÓN 10
CAPITULO I: MUSICA Y TECNOLOGIA: UNA HISTORIA DE EVOLUCION Y REVOLUCION SONORA 11
CAPITULO II: COMO LA ERA DIGITAL HA INFLUIDO EN EL ECOSISTEMA MUSICAL 18
2.1. Contexto Latinoamericano y Chileno. 21
2.2. Ingreso de la música grabada en Latinoamérica. 24
CAPITULO III: DATOS DE EMPRESAS Y ARTISTAS EN CHILE 28
3.1. Artistas. 31
CAPITULO IV: REFERENTES 39
CAPITULO V: TERRENO 57
CAPITULO VI: ECOSISTEMA PARA EL ENCUENTRO Y DESARROLLO DE LA MUSICA EN LA ERA DIGITAL 64
Planimetria 85
Maqueta 97
CONCLUSIÓN 100
REFERENTES 102
ANEXOS 105

INTRODUCCIÓN

La música, en el contexto de la era digital, ha experimentado transformaciones profundas tanto en su forma de creación como en su difusión y consumo. Esta nueva realidad demanda espacios que no solo se adapten a los requerimientos tecnológicos actuales, sino que también fomenten la colaboración, la formación multidisciplinaria y el acceso a oportunidades para artistas emergentes y consolidados. En este marco, la Región de Valparaíso se presenta como un escenario estratégico por su cercanía con Santiago, su buena conectividad y su creciente ecosistema de innovación.

En particular, el Distrito de Innovación V21, ubicado en el barrio El Salto de Viña del Mar, ofrece una plataforma ideal para desarrollar un proyecto que articule educación, producción musical, difusión artística y vida urbana. La propuesta se inserta en este contexto con el objetivo de crear un edificio que sirva como punto neurálgico para el desarrollo de la música chilena contemporánea, brindando espacios para la creación, la colaboración y la formación de artistas integrales.

CAPITULO I

MÚSICA Y TECNOLOGÍA: UNA HISTORIA DE EVOLUCIÓN Y REVOLUCIÓN SONORA

"La música siempre ha acompañado al hombre, es uno de los rituales más antiguos de la especie humana que refleja y expresa nuestras emociones, pasiones y sentimientos" (Pitet, 2004). Es algo inherente al ser humano, por lo que ha ido evolucionando en la misma medida que el hombre lo ha hecho. Y es que, a través de la música podríamos entender la evolución de la humanidad, ya que abarca todas las sociedades y épocas.

Una sociedad determinada plasma en la música otros aspectos de su cultura, como su organización económica, su desarrollo tecnológico, tradiciones, creencias religiosas o no, etc. Por lo mismo podemos entender a través de la música los distintos periodos de la humanidad.

Sin embargo, cabe destacar que mucha música se ha perdido durante la historia, ya que antiguamente, para conservar la música, solo se podía hacer de persona en persona de forma oral. Durante muchos siglos, el canto cristiano se conservó únicamente por tradición oral hasta que se desarrollaron algunas formas de notación musical, dando origen al pentagrama, el cual es la forma más utilizada y global hasta el día de hoy.

Hasta hace un poco más de 200 años, la manera de hacer y distribuir música era totalmente distinta a la que conocemos hoy en día. No todo el mundo tenía acceso a instrumentos y mucho menos a una educación musical,

por lo que los compositores creaban solo algunas copias de las partituras de sus obras y eran distribuidas por ellos mismos, ya que las solicitudes de estas eran pocas. Cabe mencionar que las copias eran producidas a mano por los autores. Sin embargo, según Dan Charnas, entre finales del siglo XVIII y principios del siglo XIX nace la industria musical, con el surgimiento de las familias de clase media que podían acceder a instrumentos. ¿Qué significó esto? Que las partituras eran cada vez más solicitadas. Los compositores debían crear más copias de sus obras, y frente a este fenómeno, las editoriales vieron su oportunidad: ellas podían producir las copias y distribuirlas, dejando que los músicos se dedicaran exclusivamente a la creación de obras.

En 1857, el francés Édouard-Léon Scott de Martinville crea el fonoautógrafo (Imagen 1.1), el cual fue el primer aparato capaz de plasmar de manera física ondas de sonido, aunque no podía reproducirlo. El sonido era captado por el cono y las ondas eran dibujadas por el cilindro en el otro extremo. En 2008 se logró reproducir por primera vez una grabación hecha en 1860 llamada "Au Clair de la Lune".



Imagen 1.1: Fono Autógrafo.



Imagen 1.2: Fonógrafo.

Años después, en 1877, Thomas Alva Edison inventa el fonógrafo (Imagen 1.2), el cual podía grabar y reproducir sonidos. Gracias a este invento podríamos decir que nace el primer sello: Columbia Records, el cual sigue vigente como uno de los más grandes hasta el día de hoy y se encargó de comercializar los fonógrafos y los cilindros. El problema de este invento es que no se podían generar copias en masa, por lo que cada cilindro debía grabarse de manera independiente.



Imagen 1.3: Gramófono.

Emilie Berliner desarrolla el gramófono (Imagen 1.3) en 1887. Este aparato reemplazaba el cilindro por discos planos, lo cual permitió la duplicación en masa. Además, incorporó un motor para su funcionamiento, ya que su antecesor funcionaba con un sistema de dinamo manual. Esto generó una competencia entre el fonógrafo y el gramófono. Thomas Alva Edison posteriormente incorporó el motor a su fonógrafo; sin embargo, el hecho de poder generar discos en masa terminó posicionando al gramófono

En 1948 Columbia Records inventa los discos de vinilos, los cuales tenían una mayor duración de grabación y una mejor calidad de sonido.

En 1954 se inventa la radio a transistores, la cual era portátil y permitió, por primera vez, poder escuchar música donde uno quisiera. En 1963 se inventa el casete, el cual tenía un tamaño compacto y permitía grabar las canciones que pasaban por la radio, lo que generó la creación de las primeras playlists. Además, tuvo una reducción notable de ruidos, mejorando el audio (Imagen 1.4). El casete se incorporó a la radio a transistores, dando origen al Walkman. Es decir, las personas podían moverse con su música a cualquier lado y reproducir sus canciones favoritas.

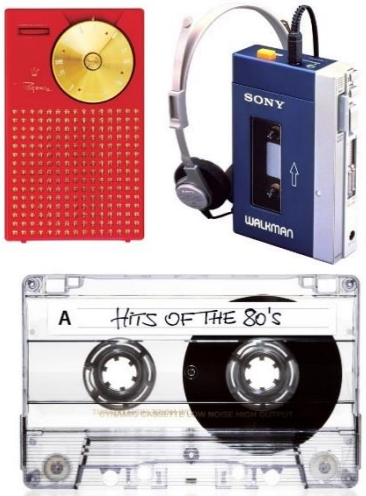


Imagen 1.4: Radio a transistor / Cassette.



Imagen 1.5: CD / Archivo .mp3 / Reproductor mp3.

En 1982 aparece el CD, capaz de almacenar datos en forma digital y con mayor capacidad de almacenamiento. Para 1993 se crea el formato MP3, el cual compacta el tamaño de los archivos, sacrificando un poco la calidad del audio (Imagen 1.5). Esto permitió su popularización gracias a internet, ya que es un formato liviano que, para la época y dada la velocidad de subida y bajada de internet en los 90, permitía a los usuarios compartir más rápidamente los archivos, llegando a crear dispositivos para reproducir el formato.

Debido a lo mencionado anteriormente sobre el intercambio de archivos de audio (MP3), en el año 2000 se populariza Napster (Imagen 1.6), el cual ofrecía este tipo de servicios. El intercambio de archivos inició una crisis en la industria musical, generando pérdidas millonarias debido a la violación de los derechos de autor, ya que las personas comenzaron a descargar música en vez de comprar discos. Esto generó que los sellos iniciaran un juicio contra Napster, lo que provocó una enorme popularidad para la plataforma y varios millones de nuevos usuarios, quienes defendían que el intercambio de archivos era algo propio de internet y no de Napster. En julio de 2001, un juez ordenó el cierre de los servidores de Napster. En septiembre de 2002, se relanzaría.



Imagen 1.6: Logotipo de Napster.



Imagen 1.7: Logotipo de iTunes.

La crisis generada por la piratería obligó a la industria de la música a reinventarse y cambiar su modelo de negocios. Es en esta crisis que, en 2001, nace iTunes (Imagen 1.7), un reproductor de medios y tienda de contenidos multimedia desarrollado por Apple. En iTunes se podía encontrar un amplio catálogo de música en formato digital, y era posible comprar el disco completo o solo la canción deseada.

En 2006 se funda Spotify (Imagen 1.8), una aplicación dedicada al streaming con un modelo de negocio freemium, en el cual puedes reproducir canciones de manera gratuita pero restringida: aparecen anuncios, se pueden saltar canciones solo una cierta cantidad de veces al día, entre otras limitaciones. A diferencia de lo que hizo iTunes en sus inicios, en Spotify se paga una suscripción por el derecho a reproducir la música deseada, se eliminan los anuncios y la calidad del audio es mejor.



Imagen 1.8: Logotipo de Spotify.

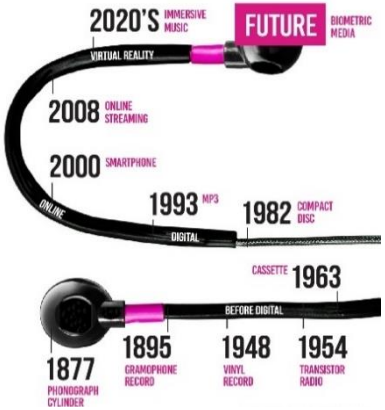


Imagen 1.9: Línea temporal de entrega de la música (Future, 2016)

El streaming se popularizó a fines de la década del 2000 (Imagen 1.9), cuando contratar el ancho de banda suficiente para utilizar los servicios en el hogar se hizo lo suficientemente barato. Suele ser en diferido o con contenido previamente grabado, aunque también se pueden realizar directos. Algunas de las plataformas de música más famosas son: Spotify, Deezer, Apple Music, SoundCloud, Amazon Music y YouTube Music.

¿Qué ha significado el Streaming en el mundo de la música?

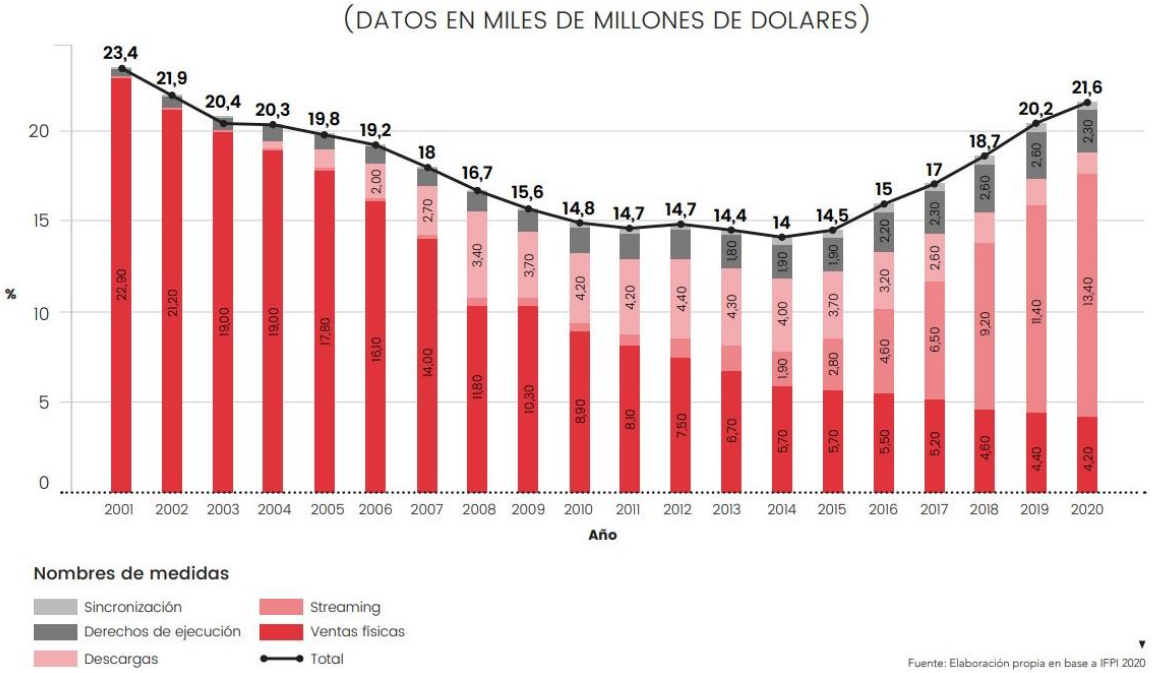


Figura 1.10: Evolución de la música grabada. (Observatorio Digital de la Musica Chilena, 2021)

Como se puede observar en la Figura 1.1, las ventas en formato físico han bajado considerablemente. Hoy en día, es más un artículo de colección y para personas muy apasionadas. Antiguamente, solo se ofrecía el CD con la portada y quizás la letra de las canciones, podía tener un poco de arte también. Hoy en día, el formato físico ofrece cosas más "exclusivas" y de colección para poder ser vendidas a los fanáticos.

Desde el año 2000, las ventas de la música grabada empezaron a bajar debido a la piratería y a servicios como los de Napster, como se menciona anteriormente. El formato físico empieza a descender y aparecen nuevas opciones de venta como las descargas. Sin embargo, esto no ayuda a la crisis, y no es hasta la aparición del streaming, a inicios de 2010, que la caída de las ventas se estabiliza un poco y empieza a subir. Hay que resaltar que, si bien en el año 2020 no se generó lo del 2001 por muy poco, los costos de producción han bajado considerablemente. En el año 2001 era mucho más caro producir y distribuir música que en la actualidad, ya que se necesitaba crear los discos, llevar a los músicos al estudio, publicidad, prensa, etc. Hoy en día, no se necesita crear discos, las herramientas de grabación y producción son mucho más baratas y accesibles, muchos artistas se producen de manera independiente. La publicidad, si bien aún existe de manera física, hoy en día se realiza mayoritariamente de forma digital.

"Estamos frente a un fenómeno complejo, donde el cambio de los procesos de producción creativos cambia los hábitos de las audiencias, y los hábitos de las audiencias cambian los procesos de producción creativa" (Observatorio Digital de la Música Chilena, 2021). Si nos ponemos a pensar en la afirmación anterior y en lo desarrollado en este capítulo, es algo que siempre se ha hecho, ya que, como se menciona al inicio del capítulo: "La música siempre ha acompañado al hombre".

CAPITULO II

COMO LA ERA DIGITAL HA INFLUIDO EN EL ECOSISTEMA MUSCAL

La era digital ha afectado cada arista del ecosistema musical. Por un lado, cambió la manera en que consumimos música, y por otra parte, también transformó la forma en que se crea, abriendo nuevas posibilidades para explorar y generando un crecimiento importante dentro de la industria creativa. El desarrollo de tecnologías globales, como las plataformas de streaming (Spotify, Apple Music, entre otras), ha definido los modelos de producción en torno a la música, ya que pertenecen a las economías con mayor peso a nivel mundial.

Según el informe anual Global Music Report, desarrollado por la IFPI, la industria de la música grabada aumentó sus ingresos en un 8,2 % en 2019, siendo su quinto año consecutivo de crecimiento (Federación Internacional de la Industria Fonográfica, 2019). Uno de los factores que ha permitido este incremento son las nuevas tecnologías, ya que sus productos se han diversificado al reducirse los costos de almacenamiento y distribución. De esta manera, la música ha podido ampliar su alcance, llegando a una mayor audiencia. Además, las nuevas tecnologías han permitido que el creador pueda producir su contenido de manera independiente: las herramientas para grabar y producir han disminuido en su costo y tamaño, permitiendo generar un estudio de muy buena calidad en el hogar. Ya no es necesario contar con un estudio profesional de grandes dimensiones para crear contenido. A esto se suman las redes sociales y diversas plataformas que permiten al músico difundir su música de forma directa.

Se ha pasado de los grandes estudios al home studio (Imagen 2.1). Además, en internet se puede aprender prácticamente cualquier cosa, y para crear, grabar y producir música ya no es indispensable contar con estudios formales.

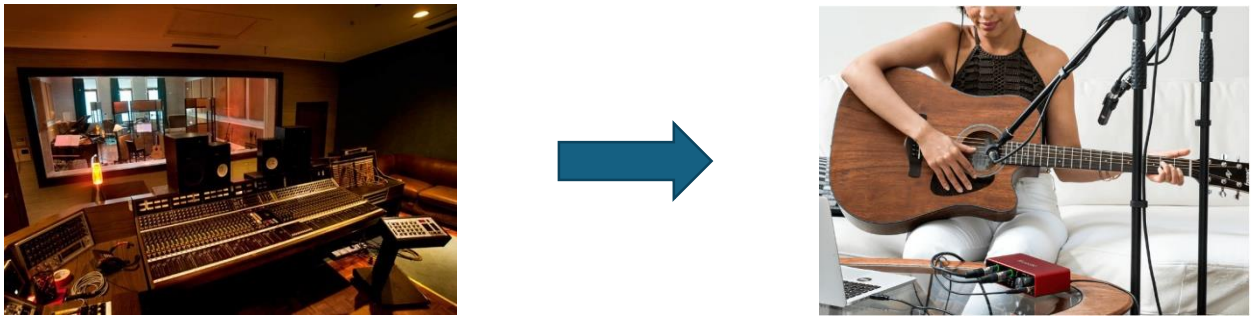


Imagen 2.1: Transición desde Grandes Estudios al Home Studio.

Las Majors (grandes discográficas como Sony, Universal y Warner) se han visto obligadas a compartir protagonismo con proyectos más independientes, lo que ha generado una mayor diversificación del contenido.

La Worldwide Independent Network (WIN) (Figura 2.1) calculó el crecimiento de la industria musical independiente (pequeños sellos, negocios y músicos autogestionados) en un 11,3 % para el año 2018, frente a un 10,2 % para el resto del mercado (Observatorio Digital de la Música Chilena, 2020). Por otra parte, se estima que las majors solo representan a 7.500 artistas a nivel global (Federación Internacional de la Industria Fonográfica, 2019), una cifra muy pequeña si se considera que, para ese mismo año, existían más de 3 millones de artistas con música disponible en la plataforma de streaming Spotify (Ingham, 2020).



Figura 2.1: Crecimiento de la industria musical independiente (Observatorio Digital de la Musica Chilena, 2020)

Esto se relaciona con lo que describe el modelo Long Tail, donde gran parte de las ventas se distribuyen entre muchos productos o pequeños "nichos" (Anderson, 2006). Las plataformas de streaming adoptan este modelo, manteniendo así un catálogo altamente diversificado que les permite satisfacer múltiples preferencias y atraer a más usuarios. Esto contrasta con el modelo anterior, en el que las majors concentraban el negocio en unos pocos productos para cubrir la totalidad de la demanda.

Los servicios de streaming de música y video han revolucionado la manera en que se consumen los contenidos. El hecho de que el almacenamiento esté digitalizado permite que estos se exhiban con mayor flexibilidad en términos de tiempo, costo y estructura. Sin embargo, esto también ha modificado las estrategias de los artistas: ahora, para distribuir sus contenidos a través del streaming, se enfocan en el desarrollo de singles y EPs en lugar de álbumes completos, como se hacía en el pasado. Esto se debe a la forma en que hoy consumimos contenido: estamos expuestos constantemente a nueva información y música. Actualmente, muchos más artistas publican su música diariamente, lo que aumenta la competencia. No resulta conveniente lanzar un álbum de 10 a 12 canciones si, en pocos meses, nuevas canciones desplazarán el interés hacia otras tendencias, haciendo que el álbum sea rápidamente olvidado. Por ello, muchos artistas emergentes optan por lanzar varias canciones a lo largo del año, manteniéndose así en tendencia y en la mente del oyente. Claramente, esto se aplica principalmente a artistas en desarrollo, ya que los artistas consolidados siguen teniendo éxito con sus álbumes completos.

Además, uno de los principales objetivos de los artistas emergentes es entrar en las playlists oficiales. Los oyentes eligen playlists o crean las suyas propias, seleccionando las canciones que más les gustan. Las playlists se han convertido en una forma en la que los usuarios expresan sus gustos, preferencias e incluso su identidad, ya que son personalizadas.

II.I CONTEXTO LATINOAMERICANO Y CHILENO

Debido al crecimiento de la industria musical en el comercio digital, junto con otras industrias creativas, ha surgido un interés por financiar este sector por parte de distintos privados, organismos internacionales y gobiernos. Esto se debe a la capacidad de las industrias creativas para contribuir a la diversificación y sofisticación de la matriz productiva, generando empleo y crecimiento económico sostenible.

En Latinoamérica, las proyecciones recientes estiman que la industria creativa produce 124.000 millones de dólares anuales (un 2,2% del PIB regional y un 2% de las exportaciones totales) y genera más de 1,9 millones de empleos en total. Por su parte, a nivel global se estima que, del total de las personas empleadas entre 15 y 29 años, un 20% trabaja en esta industria. En países con poblaciones no tan grandes, como Hong Kong, la industria creativa alcanza más del 4% del PIB total (Figura 2.2) (Observatorio Digital de la Música Chilena, 2020).



Figura 2.2: Data de la Industria Creativa Global y en Latinoamérica (Observatorio Digital de la Musica Chilena, 2020)

Según datos oficiales del Servicio de Impuestos Internos (SII), la industria creativa en Chile, en el año 2018, estaba compuesta por un 76% de microempresas (ventas menores a 2.400 UF) y por un 19% de pequeñas empresas (ventas entre 2.400 y 25.000 UF). Al observar esta misma cifra solo para empresas del sector Artes Musicales (Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, 2014), el porcentaje de empresas con ventas menores a 25.000 UF sigue estando en torno al 95%, específicamente con un 82% de microempresas y un 13% de pequeñas empresas. Adicionalmente, el número de empresas ha aumentado drásticamente en los últimos 15 años. Si en el año 2005 había 140 empresas en el sector Artes Musicales, ese número aumentó más de 4 veces, llegando a 633 empresas en el año 2019. Su interacción con los consumidores se ha profundizado por la facilidad de difusión de contenido derivado de la proliferación tecnológica (Industria Musical Independiente (IMI, Chile), 2018) (Figura 2.3).

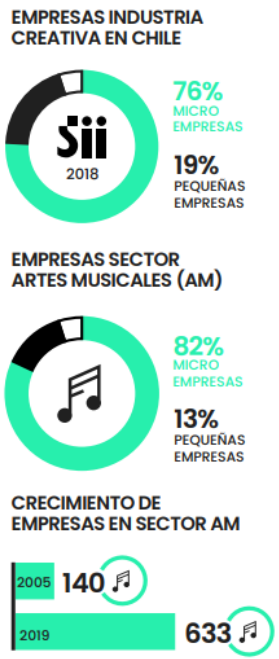


Figura 2.3: Porcentaje de empresas en la industria musical (Observatorio Digital de la Musica Chilena, 2020).



La industria de la música ha alcanzado números alentadores. En 2019 registró la tasa de crecimiento más alta a nivel mundial, con un 18,9%, alza liderada por países como Brasil (+13,1%), México (+17,1%) y Argentina (+40,4%). Por otro lado, fue la región con mayor crecimiento digital en el año 2019, reportando una tasa de crecimiento de 24,6% (Federación Internacional de la Industria Fonográfica, 2019) (Figura 2.4).

Figura 2.4: Crecimiento industria musical en Latinoamérica (Observatorio Digital de la Musica Chilena, 2020).

Según las cifras oficiales (Figura 2.5), las industrias creativas representan aproximadamente un 2,1% del Producto Interno Bruto (PIB) del país (Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, 2016), y el sector de la música representa aproximadamente un 0,2% del PIB nacional (CORFO, 2015).

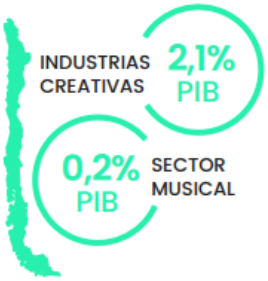


Figura 2.5: Crecimiento industria musical en Chile (Observatorio Digital de la Musica Chilena, 2020).

Chile ha logrado posicionarse en la escena de la industria musical a nivel internacional gracias a géneros como el pop, el rap y, actualmente, el trap, a pesar de ser un país pequeño (El País, 2011). Adicionalmente, Chile cuenta con una audiencia que demuestra creciente interés tanto por la música como por el uso de servicios de streaming (GFK, 2018). Según datos oficiales (Figura 2.6), por ejemplo, durante una semana de mayo de 2019, Santiago de Chile, a pesar de su baja población en comparación con otras ciudades del mundo, se posicionó como la segunda ciudad con más oyentes mensuales de Spotify a nivel mundial y como la quinta con más visitas en YouTube. Esto evidencia un país con una alta demanda de contenidos digitales y un importante involucramiento con las plataformas de streaming vinculadas al contenido creativo (Chartmetric, 2019). En la misma semana de mayo de 2019, en la que Santiago de Chile ocupa el quinto lugar en el ranking de las 10 ciudades con más visitas en YouTube del mundo (Observatorio Digital de la Música Chilena, 2021).



Figura 2.6: Interés en plataformas streaming (Observatorio Digital de la Musica Chilena, 2020).

II.II INGRESO DE LA MÚSICA GRABADA EN LATINOAMÉRICA

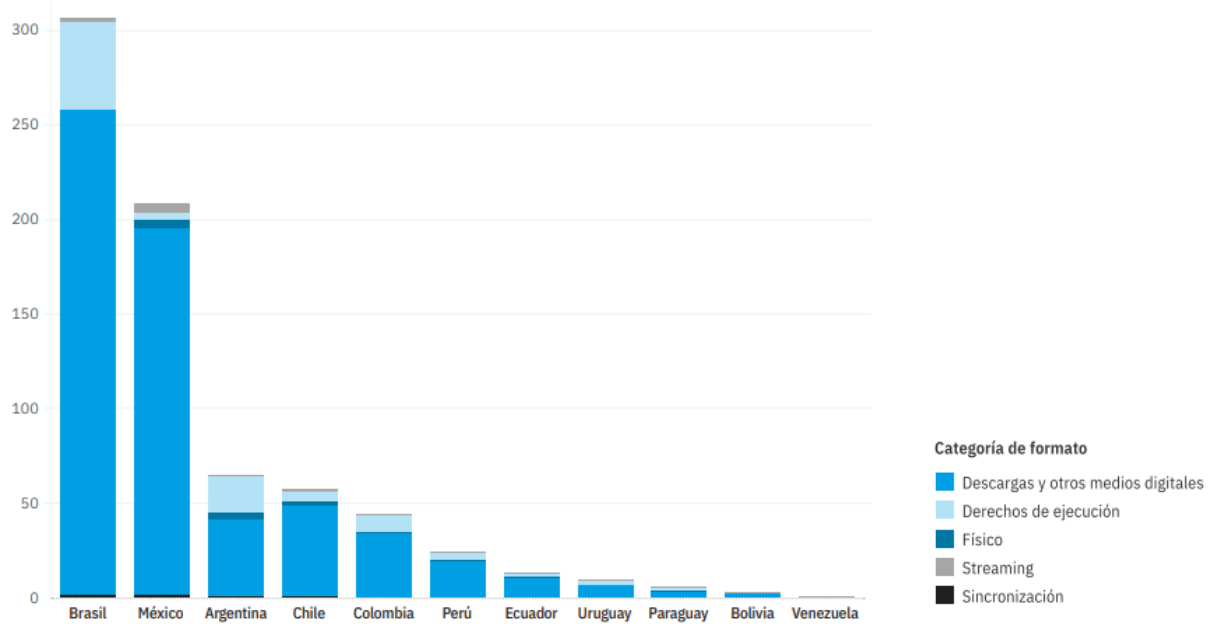


Figura 2.7: Ingresos totales de música grabada Latinoamérica en 2020 (Observatorio Digital de la Música Chilena, 2021).

En la Figura 2.7 se observan los ingresos por música grabada provenientes de distintas fuentes: descargas, derechos de autor, formato físico, streaming y sincronización.

Si observamos el caso particular de Chile, sus ingresos por streaming superan a los de Argentina, situándose como el tercer país latinoamericano con mayores ingresos provenientes de esta fuente.

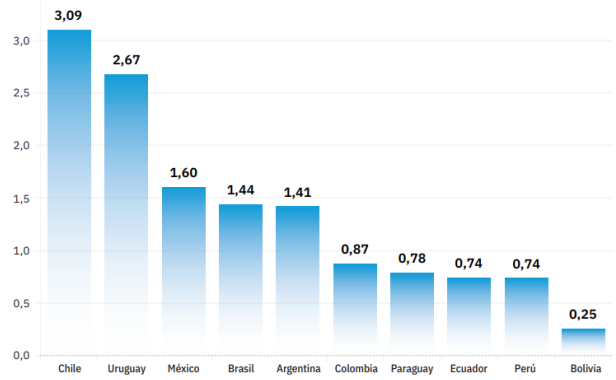


Figura 2.8: Ingresos per cápita de música grabada en Latinoamérica 2020 (Observatorio Digital de la Música Chilena, 2021).

A continuación, para aislar el efecto que tiene el tamaño de la población en los países latinoamericanos en los ingresos totales de música grabada, en la figura 2.8, observamos los ingresos per cápita; es decir, dividimos los ingresos totales del país por su población en el año 2020.

Al realizar este análisis, se observa que Chile lidera la lista de países latinoamericanos con un ingreso per cápita de 3,09 dólares por habitante. El otro caso particular es Uruguay, que al observar sus ingresos totales en la figura 2.7, se ubicaba en el octavo lugar; sin embargo, al mirar sus ingresos per cápita, pasa a ser el segundo país con mayores ingresos: 2,67 dólares por habitante.

En la figura 2.9 se observa la evolución de los ingresos per cápita entre los años 2016 y 2020. Podemos ver que tanto Chile como Uruguay han liderado la lista de países latinoamericanos en los últimos cuatro años. Esto refleja un exitoso camino por parte de ambos países en el desarrollo del mercado interno de música grabada.

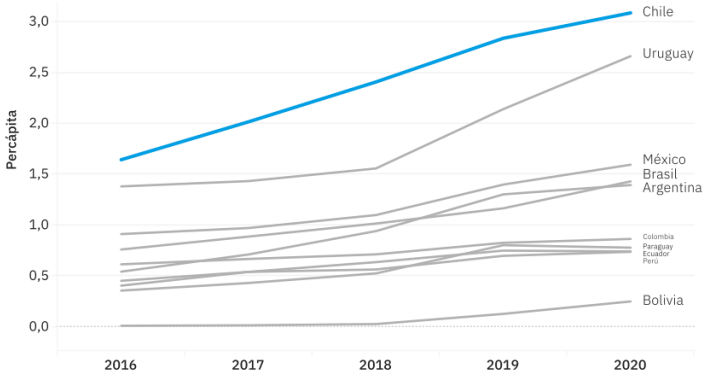


Figura 2.9: Ingresos per cápita de música grabada (2016 - 2020) (Observatorio Digital de la Música Chilena, 2021)

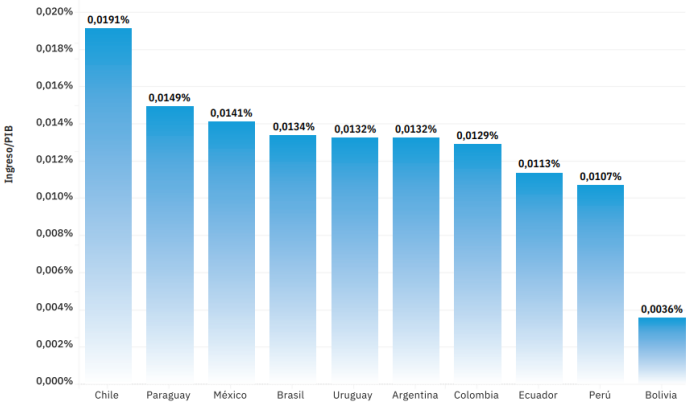


Figura 2.10: Ingresos como porcentaje del PIB año 2019 (Observatorio Digital de la Música Chilena, 2021)

Otro factor que afecta directamente los ingresos de música grabada es el Producto Interno Bruto (PIB) del país. Para aislar el efecto que puede tener la "riqueza" del país sobre los ingresos de música grabada, analizamos los ingresos del año 2019, pero como porcentaje del PIB de ese mismo año.

En la figura 2.10 se observan dichos resultados, donde Chile lidera la lista con ingresos de música grabada que corresponden al 0,02% del PIB nacional. Por otra parte, llama la atención el caso de Paraguay, que al observar sus ingresos totales en la figura 2.7 se encontraba en el noveno lugar; sin embargo, al analizar sus ingresos como porcentaje del PIB, pasa a ser el segundo país latinoamericano, específicamente con un 0,015% (Observatorio Digital de la Música Chilena, 2021).

Los resultados arrojados nos permiten ver cómo Chile es uno de los países mejor posicionados en el ingreso generado en relación con su población, permitiendo ver cómo su industria se ha ido desarrollando y posicionando dentro de América Latina.

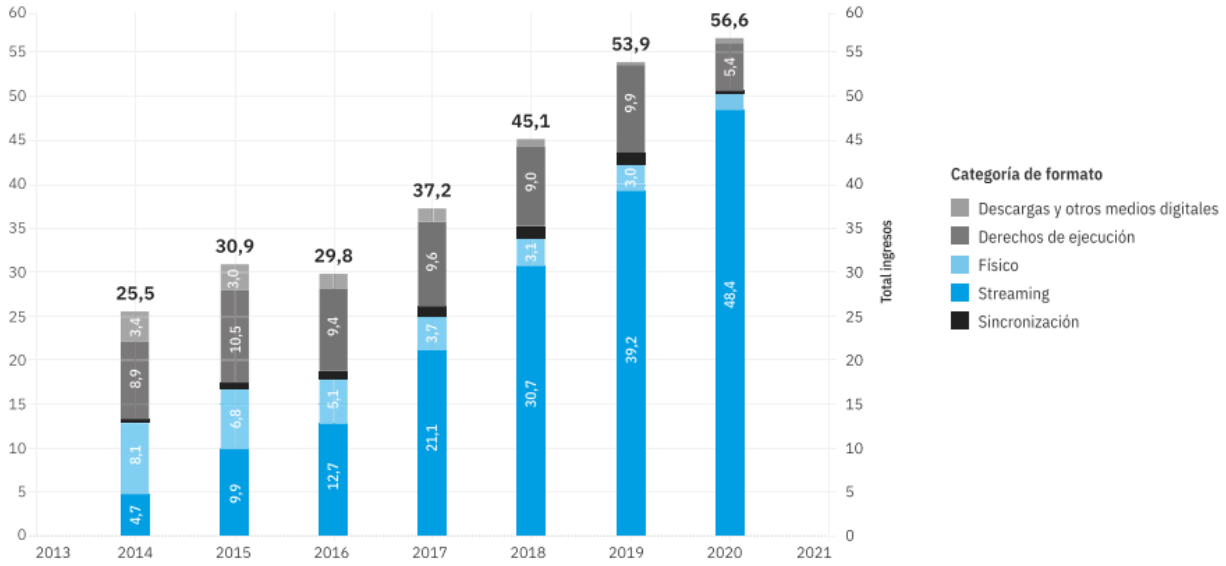


Figura 2.11: Evolución de los ingresos de la música grabada en Chile por formato (en millones de dólares) (Observatorio Digital de la Música Chilena, 2021).

En la figura 2.11 también podemos observar descensos significativos en los ingresos por licenciamiento y sincronización en 2020 respecto al año anterior. Los ingresos por licenciamiento y pago de derechos de autor disminuyeron en un 45%, lo que puede explicarse por el cierre de los locales donde se escucha música y la imposibilidad de hacer eventos en vivo. Por su parte, la sincronización cayó en un 72,9%, lo que puede tener relación con un descenso en las producciones audiovisuales debido a la imposibilidad de grabar u otros factores, aún poco investigados, relacionados con la pandemia.

CAPITULO III

DATOS DE EMPRESAS Y ARTISTAS EN CHILE

Las siguientes figuras muestran información recopilada por el Observatorio Digital de la Música Chilena (ODMC), el cual entrevistó a empresas relacionadas con la industria de la música.

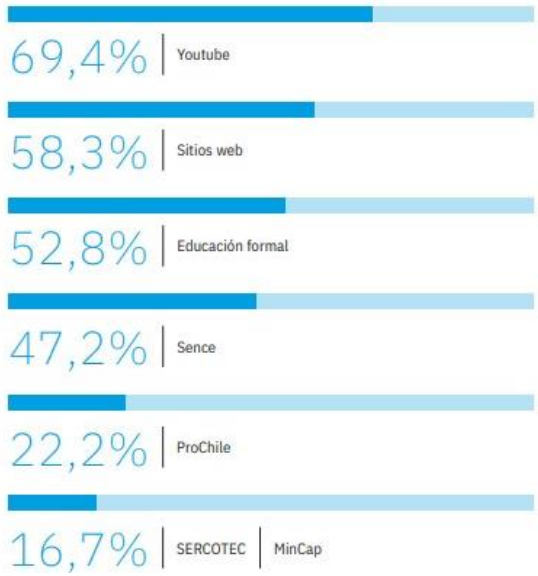


Figura 3.2: Fuentes de formación que han sido utilizadas en empresas durante el año 2019 (Observatorio Digital de la Música Chilena, 2021).

	Artistas representados	Promedio	Desviación estándar
2018	236	7,6	14,25
2019	376	12,1	31,77
2020	527	17,0	51,06

Figura 3.1: Cantidad de artistas representados (Observatorio Digital de la Música Chilena. 2021).

	2018	2019	2020
Single	514	367	609
Álbum	138	89	75
EP	105	59	82
Re-edición lanzadas	19	6	24
Total	776	521	790

Figura 3.2: Cantidad de lanzamientos por sellos discográficos (Observatorio Digital de la Música Chilena, 2021).

"La figura 3.1 muestra cómo ha crecido la cantidad de artistas que son representados por sellos independientes". "La figura 3.3 muestra cómo se opta mayoritariamente por las capacitaciones de manera informal debido a la cantidad de información que se puede encontrar en internet."

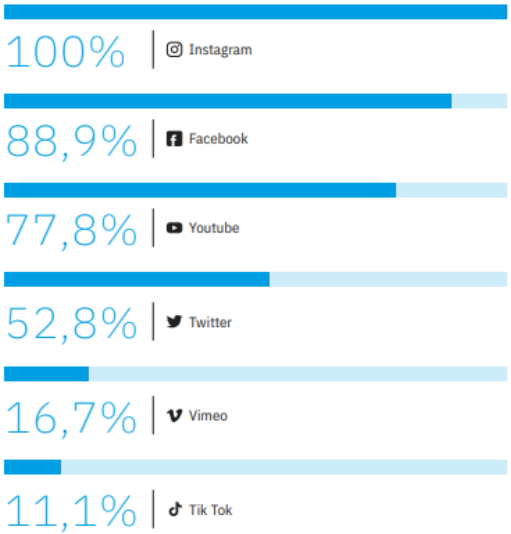


Figura 3.3: Redes sociales utilizadas por la empresa (Observatorio Digital de la Música Chilena, 2021).

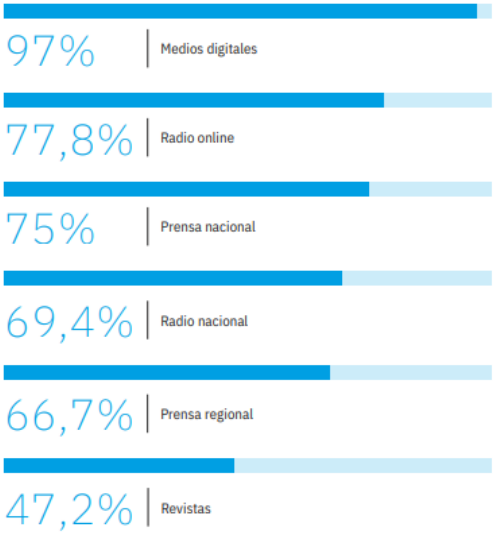


Figura 3.4: Medios con los que trabajaron durante el 2019 (Observatorio Digital de la Música Chilena, 2021).

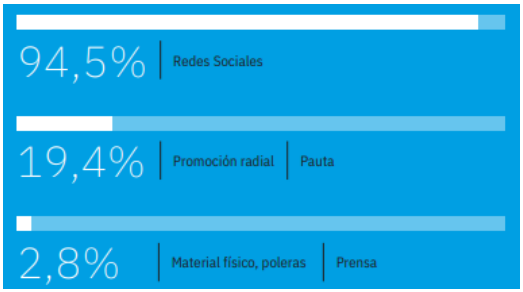


Figura 3.5: Ítems en los que se invirtió la empresa en el año 2019 (Observatorio Digital de la Música Chilena, 2021).

"Las figuras 3.4, 3.5 y 3.6 muestran cómo los medios digitales y las redes sociales son una parte fundamental en el desarrollo de las empresas."



Figura 3.7: Equipo de comunicaciones presentes en empresas (Observatorio Digital de la Música Chilena, 2021).

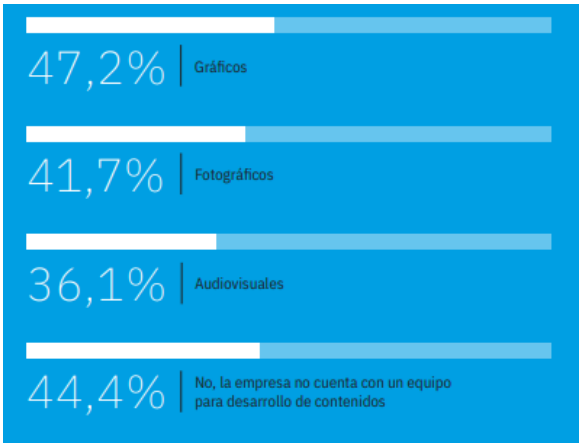


Figura 3.6: Equipo dedicado al desarrollo de los siguientes contenidos (Observatorio Digital de la Música Chilena, 2021).

III.I ARTISTAS

"Las siguientes figuras muestran información recopilada por el Observatorio Digital de la Música Chilena (ODMC), el cual entrevistó a artistas chilenos."

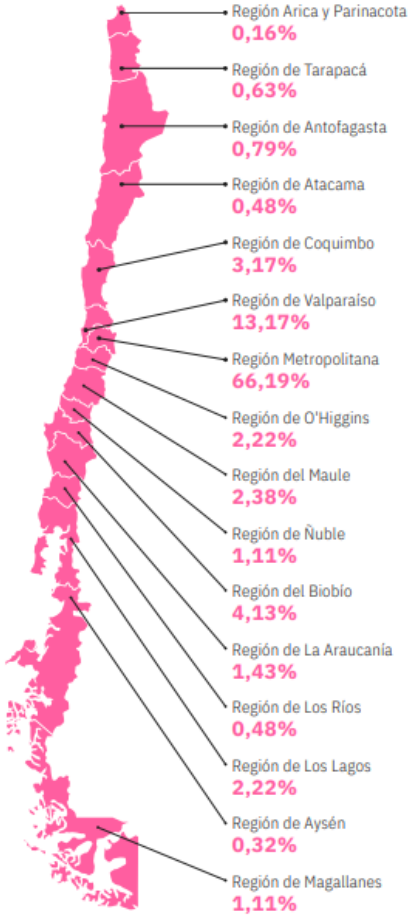


Figura 3.8 Porcentaje por región (Observatorio Digital de la Musica Chilena, 2022).

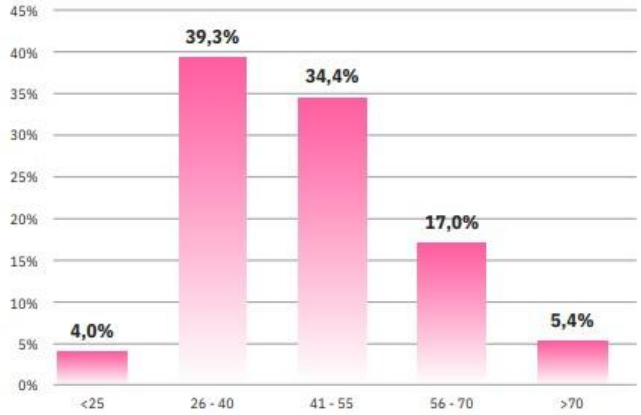


Figura 3.9: Porcentaje por rango de edad (Observatorio Digital de la Musica Chilena, 2022).

"La Figura 3.10 muestra el rango de edad de los artistas. Se puede ver que solo el 4% es menor de 25 años. Esto puede deberse a la cultura chilena, en la que no se ve la música como un trabajo para generar ingresos, por lo que priorizan estudiar carreras tradicionales y, luego, a los 26 años (cuando terminan la carrera y comienzan a recibir ingresos) es que pueden dedicarse a la música."

	<25	26-40	41-55	56-70	>70	Total
Pop	55,6%	45,5%	41,1%	16,7%	8,3%	39,7%
Rock	29,6%	42,8%	46,8%	19,3%	8,3%	40,0%
Indie	22,2%	29,9%	13,0%	1,8%	0,0%	18,4%
Raíz folclórica	11,1%	19,3%	28,6%	40,4%	30,6%	27,9%
Balada	22,2%	8,7%	12,1%	18,4%	30,6%	14,0%
Bolero	11,1%	5,7%	4,8%	9,6%	13,9%	7,1%
Electrónica	7,4%	12,1%	11,7%	7,9%	5,6%	11,3%
Metal	3,7%	8,0%	11,3%	0,0%	0,0%	7,6%
Jazz	7,4%	8,7%	12,1%	10,5%	5,6%	10,6%
Música docta o contemporánea	3,7%	6,1%	7,4%	7,9%	5,6%	7,1%
Música infantil	3,7%	4,5%	4,8%	7,9%	2,8%	5,4%
Música de pueblos originarios	0,0%	4,5%	6,5%	5,3%	0,0%	5,2%
Cumbia	11,1%	16,7%	8,7%	7,0%	5,6%	12,1%
Salsa/Tropical	7,4%	8,7%	5,6%	3,5%	2,8%	6,8%
Ranchera	0,0%	1,9%	3,5%	2,6%	2,8%	2,7%
Hip Hop	22,2%	15,5%	4,8%	0,9%	0,0%	9,3%
Mambo	0,0%	3,4%	0,0%	2,6%	2,8%	2,0%
Trap	29,6%	10,2%	0,9%	0,9%	0,0%	6,0%
Reggaeton	25,9%	9,8%	2,6%	0,0%	0,0%	6,1%
Punk	7,4%	7,6%	5,6%	0,0%	0,0%	5,5%
Reggae	11,1%	6,4%	5,2%	2,6%	0,0%	5,5%
Religiosa	3,7%	0,8%	2,2%	5,3%	5,6%	2,5%
Experimental	0,0%	14,8%	20,3%	14,0%	2,8%	16,2%

Nota: Esta pregunta fue de respuesta múltiple, es decir, los encuestados podían seleccionar más de un género musical. Es por esta razón que la suma vertical no es 100%.

Figura 3.10: Géneros musicales por tramo de edad (Observatorio Digital de la Musica Chilena, 2022).

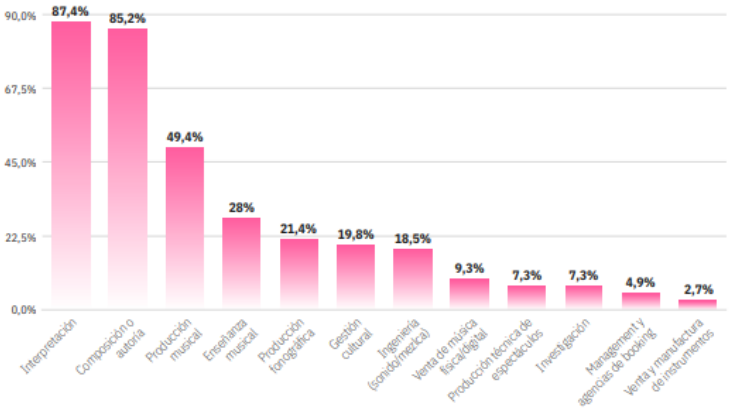


Figura 3.11: Actividades realizadas por los encuestados (Observatorio Digital de la Musica Chilena, 2022)

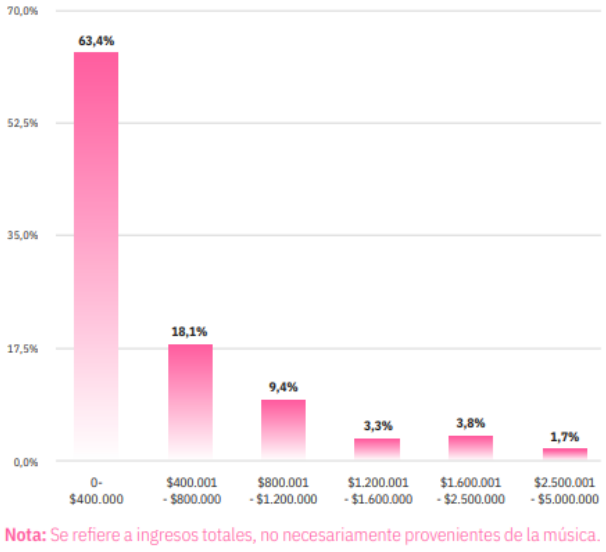


Figura 3.12: Porcentaje por tramo de ingresos declarados (Observatorio Digital de la Musica Chilena, 2022).

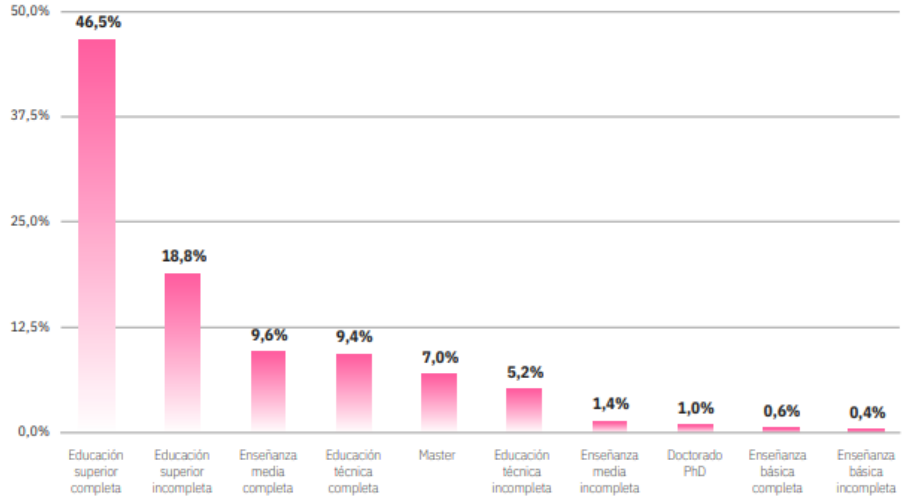


Figura 3.13: Nivel educacional general (Observatorio Digital de la Musica Chilena, 2022).

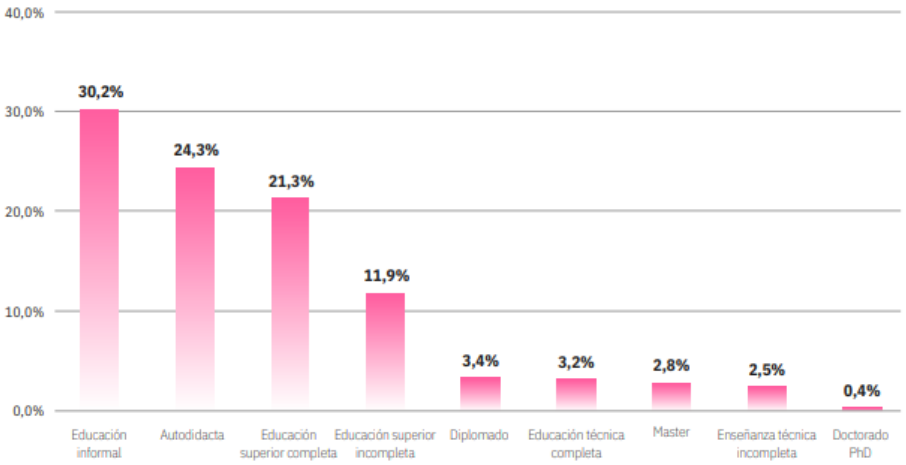


Figura 3.14: Nivel educacional en música (Observatorio Digital de la Musica Chilena, 2022).

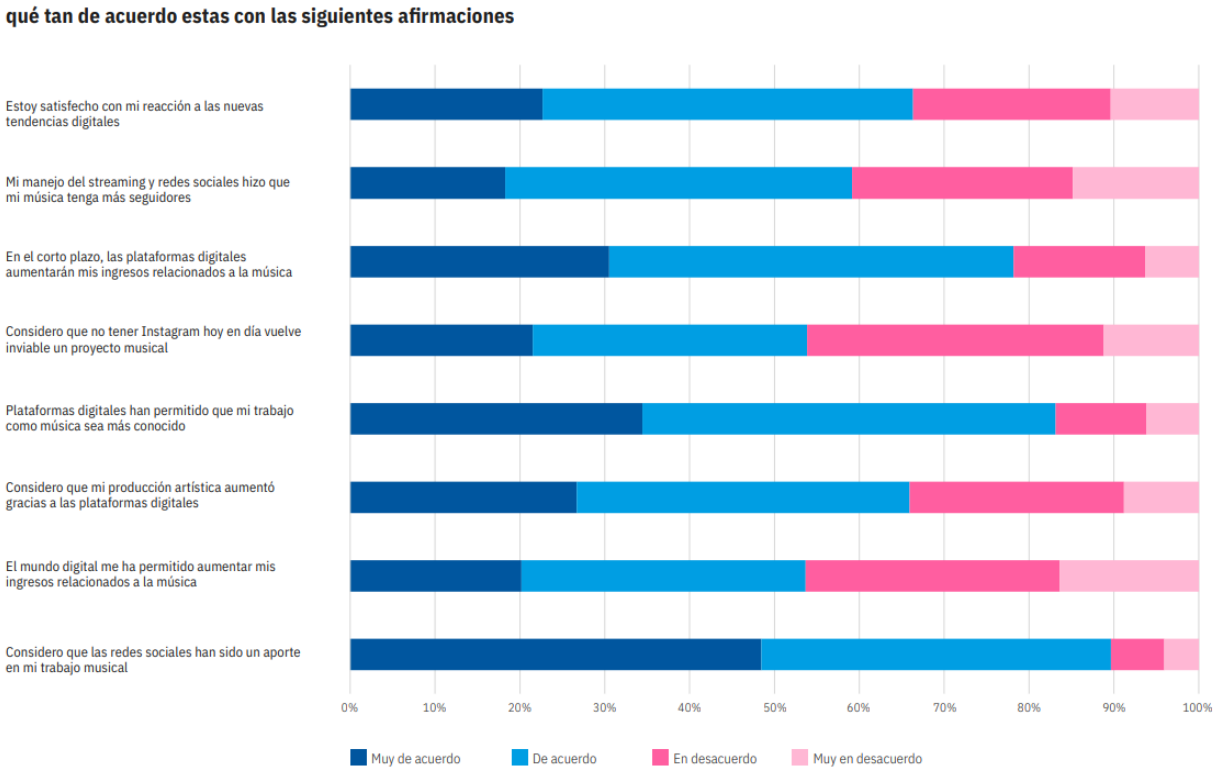


Figura 3.15: Encuesta respecto a la digitalización de proyectos musicales (Observatorio Digital de la Musica Chilena, 2022).

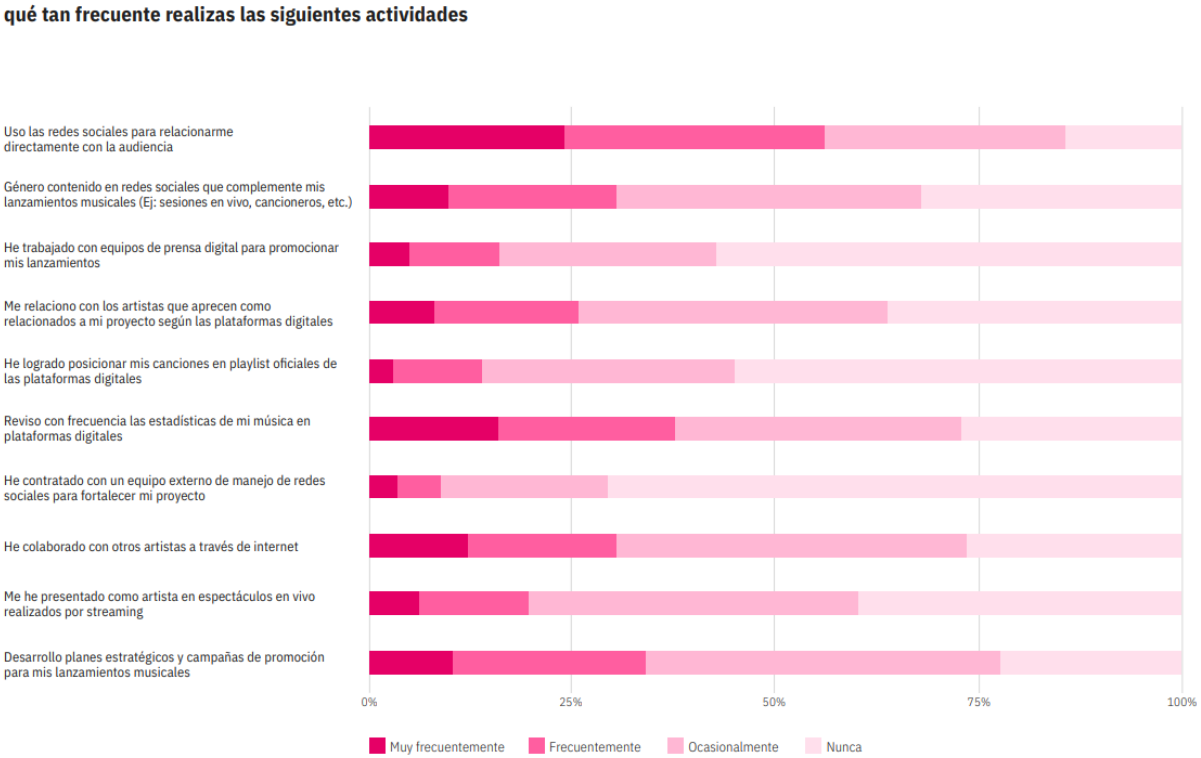


Figura 3.16: Encuesta respecto a la digitalización de proyectos musicales (Observatorio Digital de la Musica Chilena, 2022).

"La Figura 3.17 muestra cómo el uso de las redes y las estrategias en relación a estas son ocasionales, lo que sugiere que quizás no exista un uso que permita aprovechar al máximo las redes sociales."

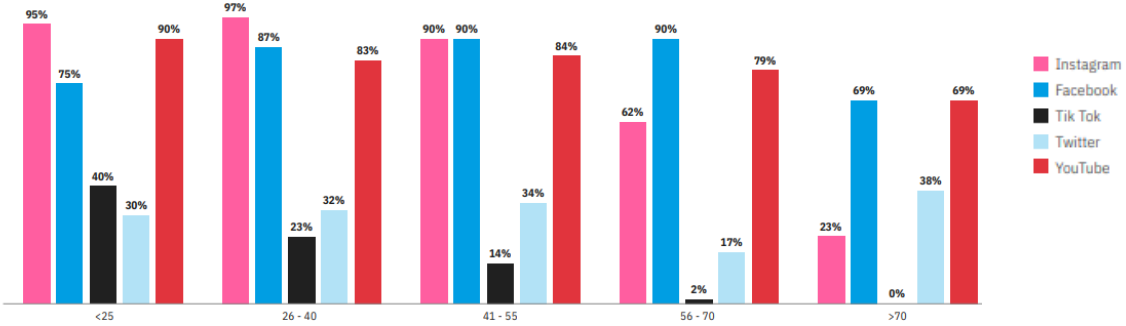


Figura 3.17: Porcentaje con redes sociales de uso artístico por edad (Observatorio Digital de la Musica Chilena, 2022).

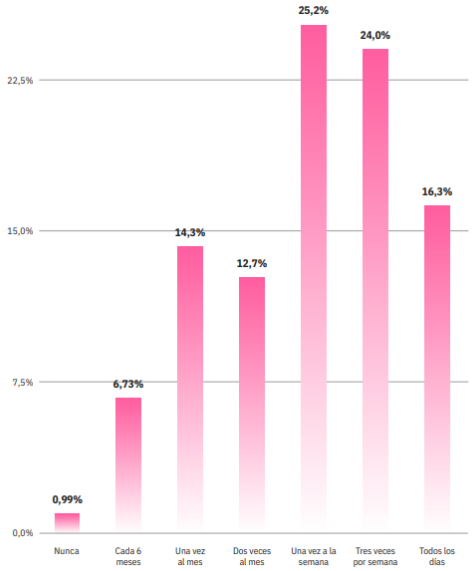


Figura 3.18: Frecuencia de publicación en RRSS proyecto musical (Observatorio Digital de la Musica Chilena, 2022).

"La Figura 3.19 muestra cómo la frecuencia de publicación podría no ser la óptima, ya que la gran mayoría publica solo una vez a la semana, y la segunda mayoría publica solo tres veces."

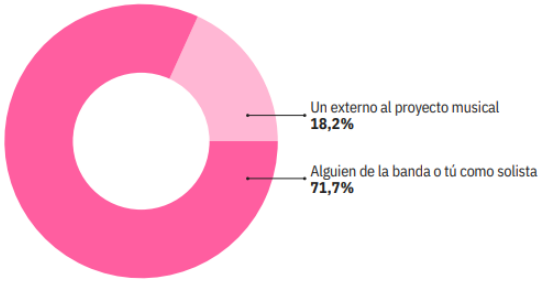


Figura 3.19: Quien hace la gestión de subir la música a las plataformas de streaming (Observatorio Digital de la Musica Chilena, 2022).



Figura 3.20: Porcentaje con capacidad técnica para producir música (Observatorio Digital de la Musica Chilena, 2022).

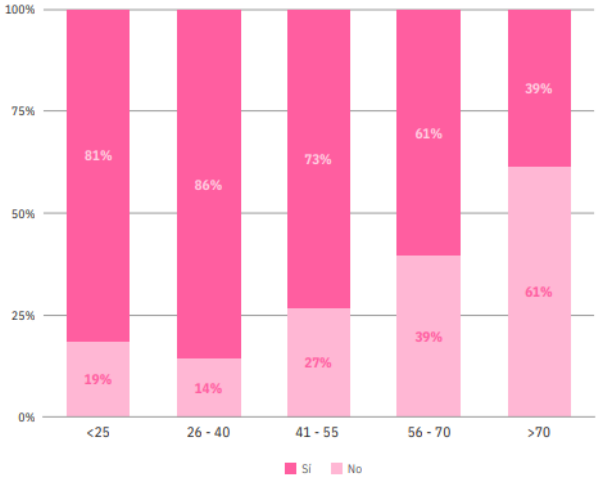


Figura 3.21: Porcentaje con capacidad técnica por rango de edad (Observatorio Digital de la Musica Chilena, 2022).

CAPITULO IV

REFERENTES

IV.I Berklee Valencia



Imagen 4.1: Berklee Valencia.



Berklee Valencia es una prestigiosa escuela de música, ofrece programas de pregrado y posgrado en música, con un enfoque en música contemporánea, música para cine y televisión, y negocios de la música. El campus de Valencia, ubicado en la Ciudad de las Artes y las Ciencias, proporciona una experiencia única para estudiantes internacionales, con un plan de estudios innovador y oportunidades para conectar con la industria musical global.

Imagen 4.2: Diagrama aéreo de campus Berklee Valencia

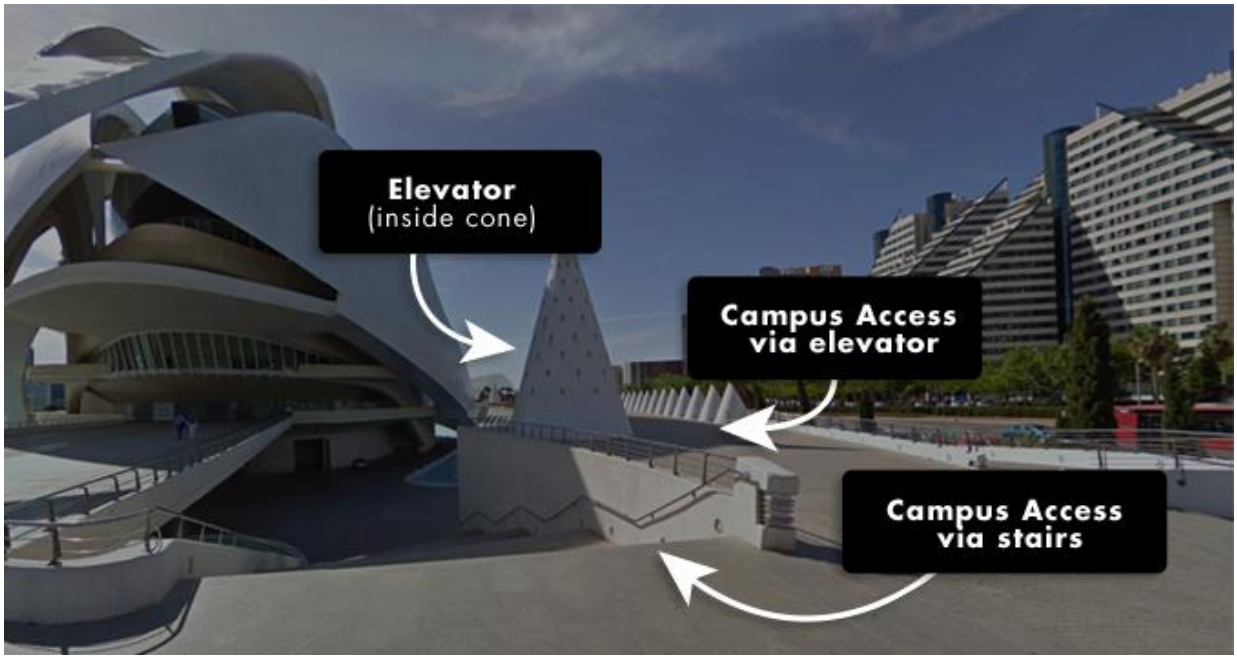


Imagen 4.3: Diagrama campus Berklee Valencia

Sala de Ensambles:

Salas que son una mezcla entre aulas de clase y de ensayo, están diseñadas para fomentar la colaboración.

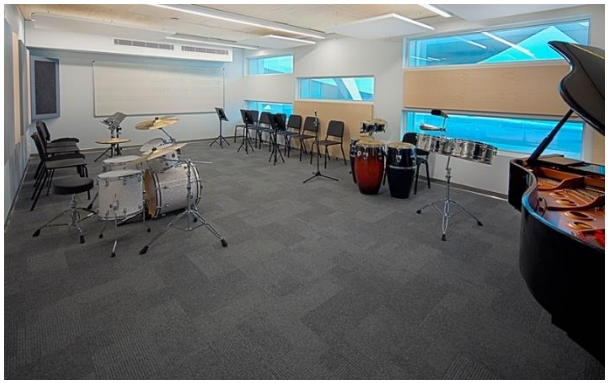


Imagen 4.4: Sala de ensamble, Berklee Valencia.



Imagen 4.5: Clase impartida en sala de ensamble, Berklee Valencia.

Capacidad para 20 – 36 alumnos.



Imagen4.6: Sala de clases, Berklee Valencia.



Imagen 4.7: Clase impartida en sala de clases, Berklee Valencia

Sala de Estudio:

Salas pequeñas, más íntimas para ensayar con un profesor o un compañero.

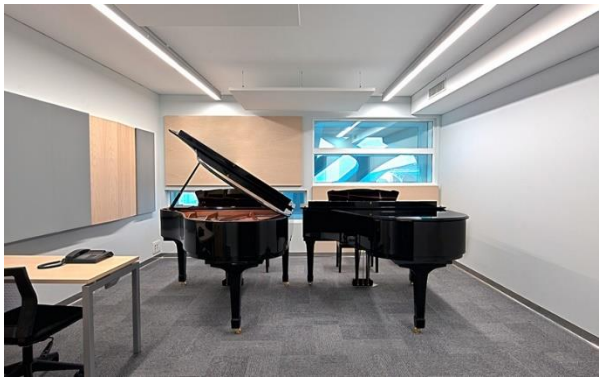


Imagen 4.8: Ensayo en sala de estudio, Berklee Valencia.



Imagen 4.9: Sala de Estudio, Berklee Valencia.

Sala de Práctica:

Salas pequeñas para practicar de forma individual, hay un instrumento específico por sala.

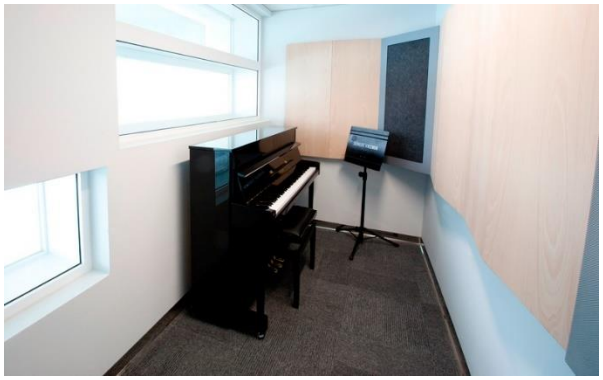


Imagen 4.10: Sala de práctica para piano, Berklee Valencia.

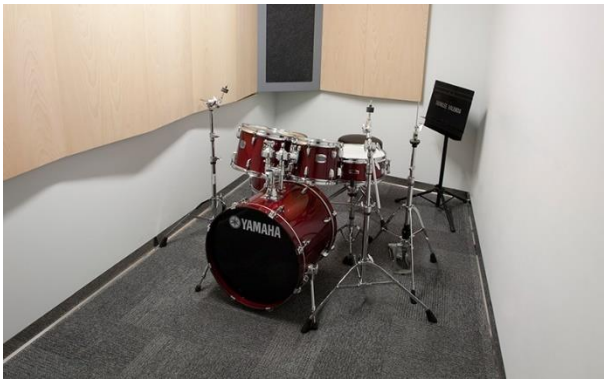


Imagen4.11: Sala de práctica para batería, Berklee Valencia.

Estudio de grabación A, B, C y D:

Cuatro estudios de grabación le permiten desarrollar, producir, diseñar y completar proyectos en instalaciones de producción profesional avanzadas equipadas con el último hardware y software. Los estudios de grabación varían en tamaño desde 12,5 m² hasta 18,5 m².



Imagen 4.12: Estudio de grabación "A".



Imagen 4.13: Control Room "A"



Imagen 4.14: Espacio de sobregrabación "A".

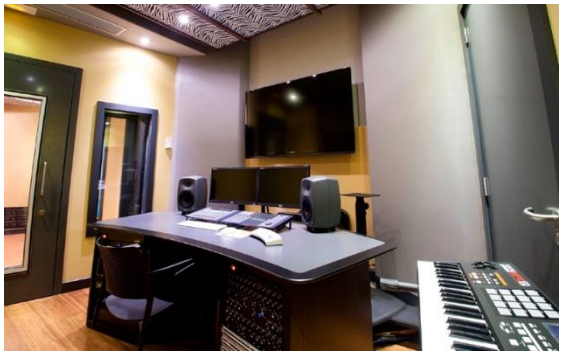


Imagen 4.15: Sala de producción "B".

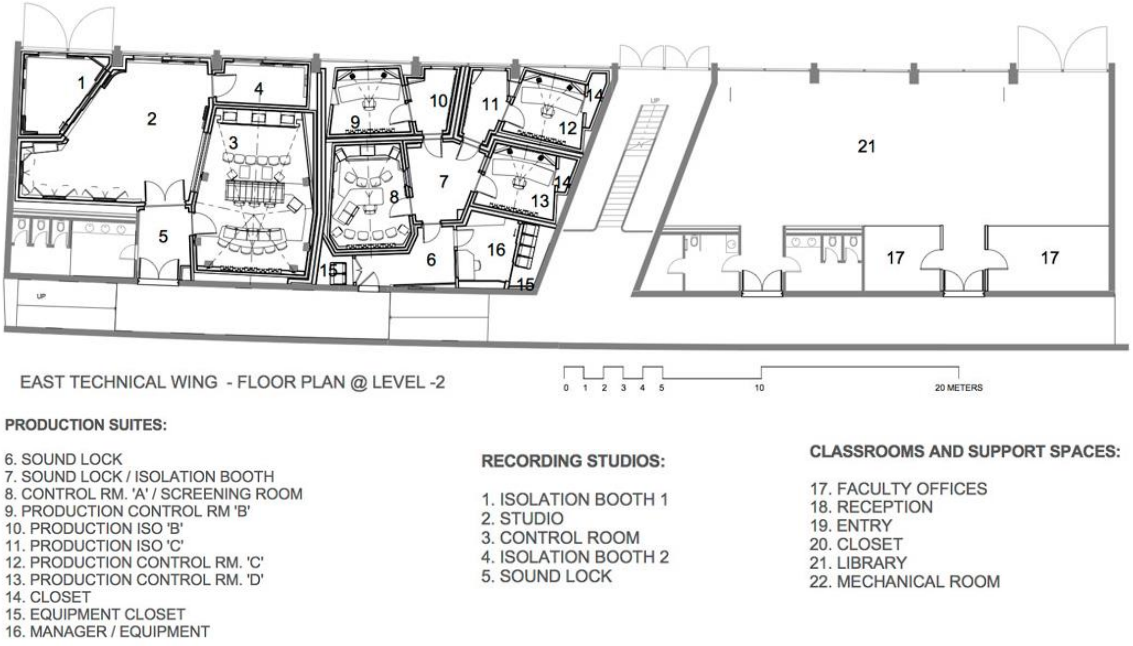


Figura 4.1: Ala técnica este - Plano de Planta, Nivel 2.

Laboratorio de Tecnología

Dos laboratorios de tecnología sirven como aulas para cursos de música basada en tecnología y entretenimiento global/negocio musical. Estos espacios de laboratorio le brindan acceso práctico a tecnología musical profesional y equipos y software de negocios. Los laboratorios cuentan con:

- DAW profesionales que reflejan estudios MIDI basados en computadora del mundo real de escritores y productores, diseñados para ayudarlo a enfrentar los desafíos del trabajo profesional en la industria de la música.
- Una cabina de grabación insonorizada, conectada a una estación de trabajo dedicada.
- Conexiones de audio, video y red a una estación de enseñanza que proporciona conexiones para una computadora portátil y capacidad de conexión.
- Capacidad de sonido multicanal y múltiples opciones de proyección.



Imagen 4.16: Estación de enseñanza.

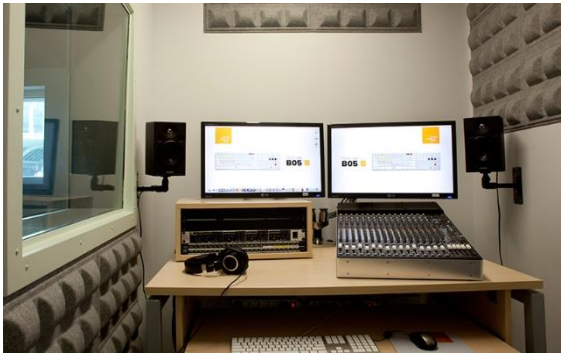


Imagen 4.17: Cabina de grabación.

Biblioteca

Cuenta con un ambiente hermoso y lleno de luz y ofrece una vista impresionante de la Ciudad de las Artes y las Ciencias.



Imagen 4.18: Biblioteca, Berklee Valencia Campus.

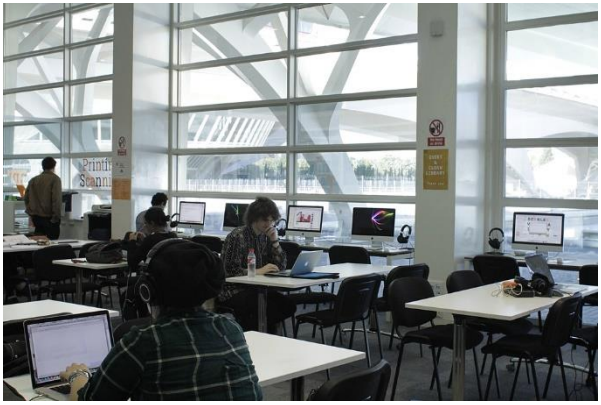


Imagen 4.19: Biblioteca, Berklee Valencia Campus.

IV.II Residencia multiuso para la escuela de Música Berklee Boston
William Rawn Associates

Es un edificio que incluye viviendas, comedor de 2 pisos con una capacidad para 400 personas, que además sirve como lugar de presentación para los estudiantes con vistas a la calle debido a la fachada transparente. Es un "espacio de actuación" que puede funcionar como comedor durante el día. El espacio se centra en un escenario envuelto en tres lados por un balcón, como una sala de conciertos o un teatro. Debido a que el escenario está ubicado directamente detrás de la pared de vidrio de 40 pies, los músicos son muy visibles para la ciudad, mostrando el profundo talento y la energía de los estudiantes de la escuela.

En los pisos superiores tiene estudios de grabación para los estudiantes.



Imagen 4.20: Escuela de Música Berklee



Imagen 4.21: Espacio de actuación, Día.



Imagen 4.22: Espacio de actuación, Noche.

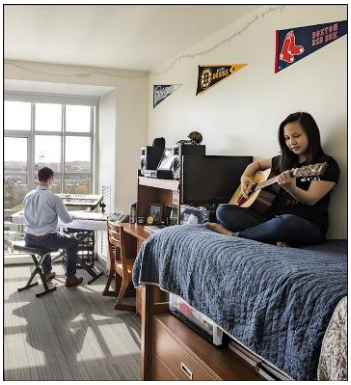
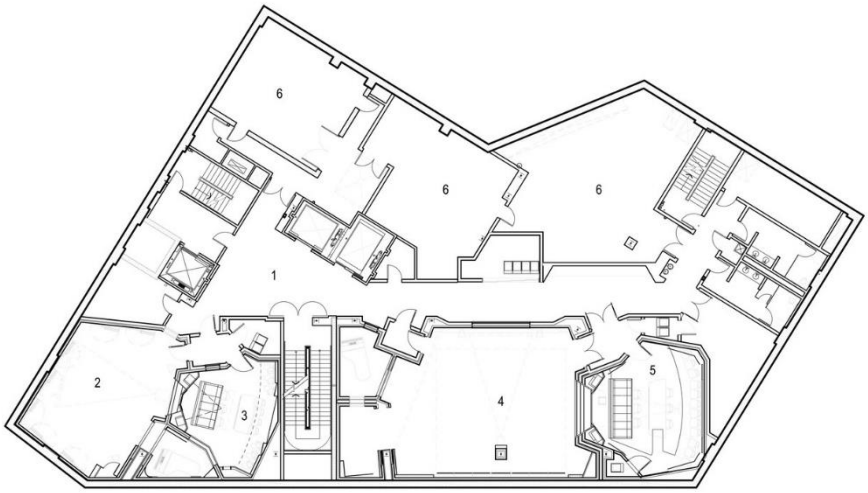


Imagen 4.23: Dormitorios



Imagen 4.24: Sala de Ensayo

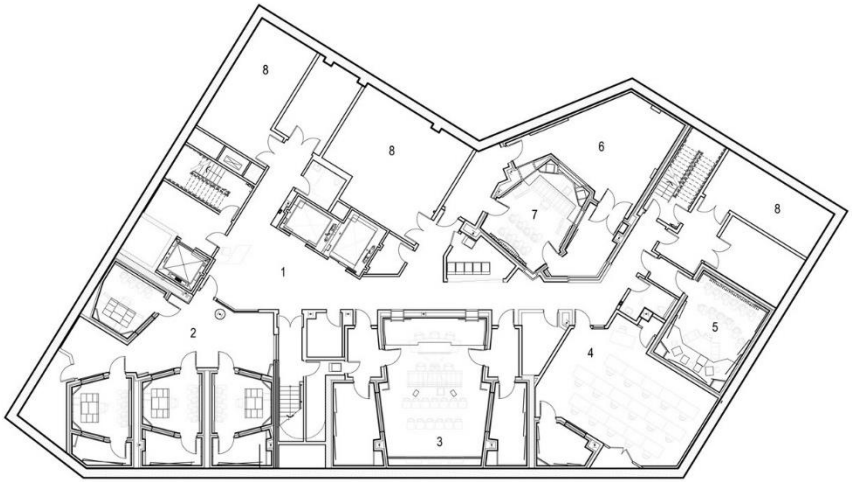


BASEMENT LEVEL A

1 - LOBBY
2 - STUDIO 2 LIVE ROOM
3 - STUDIO 2 CONTROM ROOM
4 - STUDIO 1 LIVE ROOM
5 - STUDIO 1 CONTROL ROOM
6 - MECHANICAL SPACE

0' 10' 20' 40'

Figura 4.2:
Planta nivel A



BASEMENT LEVEL B

1 - LOBBY
2 - PRODUCTION STUDIO LOUNGE
3 - DUB STAGE
4 - TECHNOLOGY LAB
5 - CRITICAL LISTENING LAB
6 - STUDIO 3 LIVE ROOM
7 - STUDIO 3 CONTROL ROOM
8 - MECHANICAL SPACE

0' 10' 20' 40'

Figura 4.3:
Planta nivel B

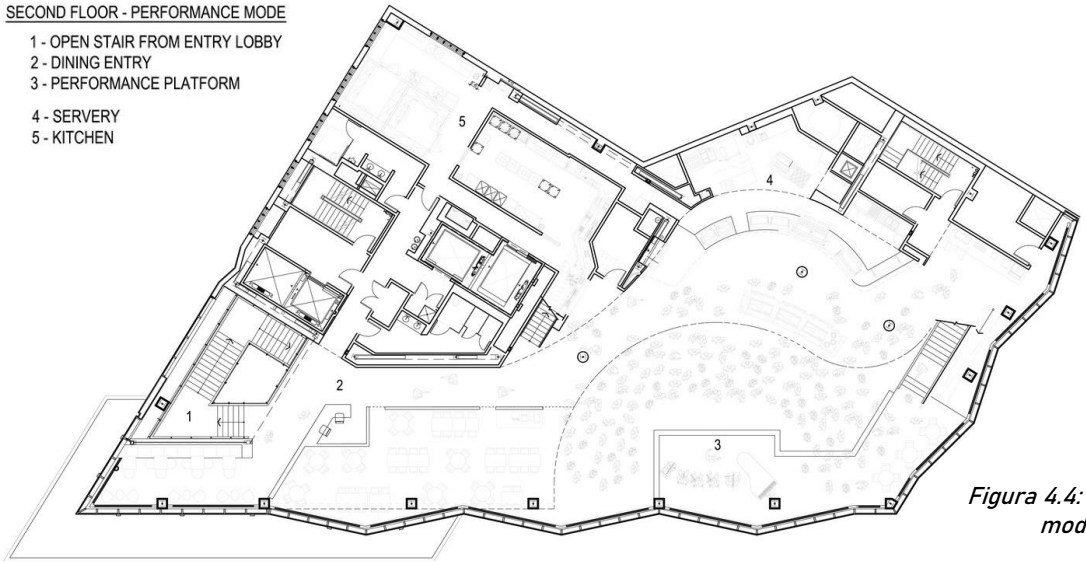


Figura 4.4: Segundo Piso- modo presentación

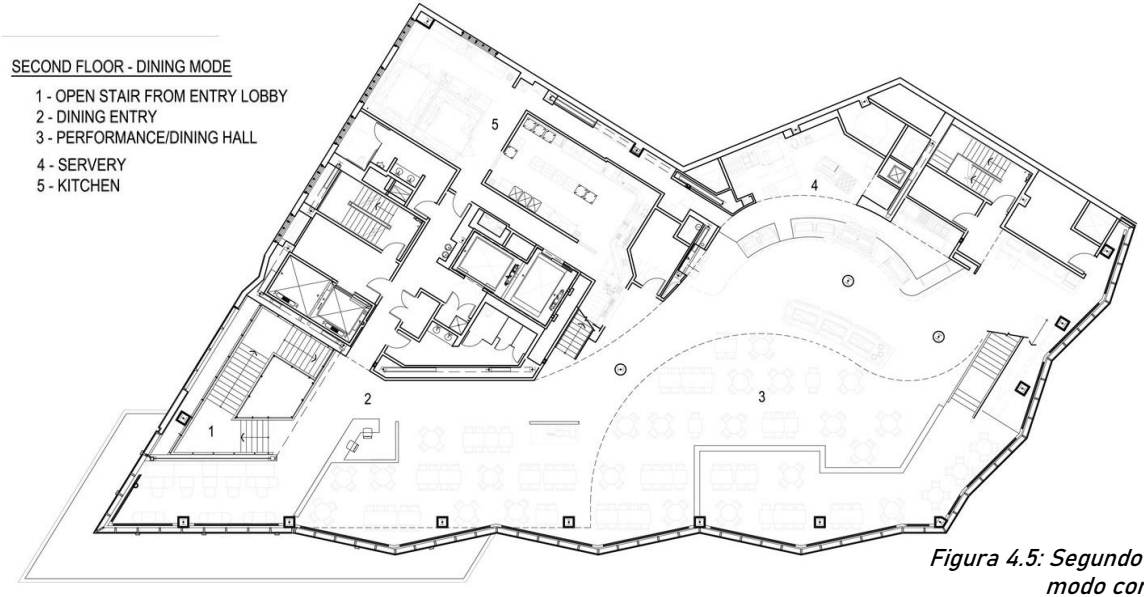


Figura 4.5: Segundo Piso- modo comedor

IV.III Escuela Juilliard de Tianjin
Diller Scofidio + Renfro

El edificio está compuesto por 4 pabellones facetados, alberga una sala de conciertos de 690 asientos, una sala de recitales de 299 asientos, una black box de 225 asientos y programas administrativos, docentes y de ensayo.

Los volúmenes generan un espacio intermedio público que se proyecta hacia el exterior, invitando a los estudiantes, visitantes y asistentes a conciertos a mezclarse, relajarse y experimentar como los estudiantes practican y dan presentaciones informales. El espacio intermedio es atravesado por 5 puentes de vidrio los cuales contienen aulas de clases teóricas y salas de práctica, todo revestido de vidrio transparente para fomentar el acceso visual y auditivo al estudio de la música.



Imagen 4.25: Escuela Julliard de Tianjin.



Imagen 4.26: Escuela Julliard de Tianjin.

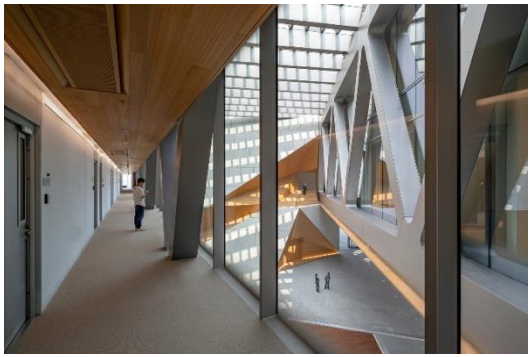


Imagen 4.27: Escuela Julliard de Tianjin.



Imagen 4.28: Escuela Julliard de Tianjin.



Imagen 4.29: Sala de Ensayo Escuela Julliard de Tianjin.



Imagen 4.30: Sala de Concierto Escuela Julliard de Tianjin.

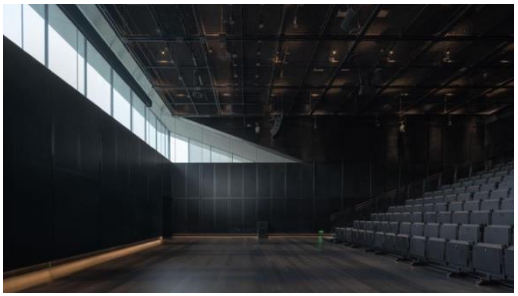


Imagen 4.31: Black Box Escuela Julliard de Tianjin.

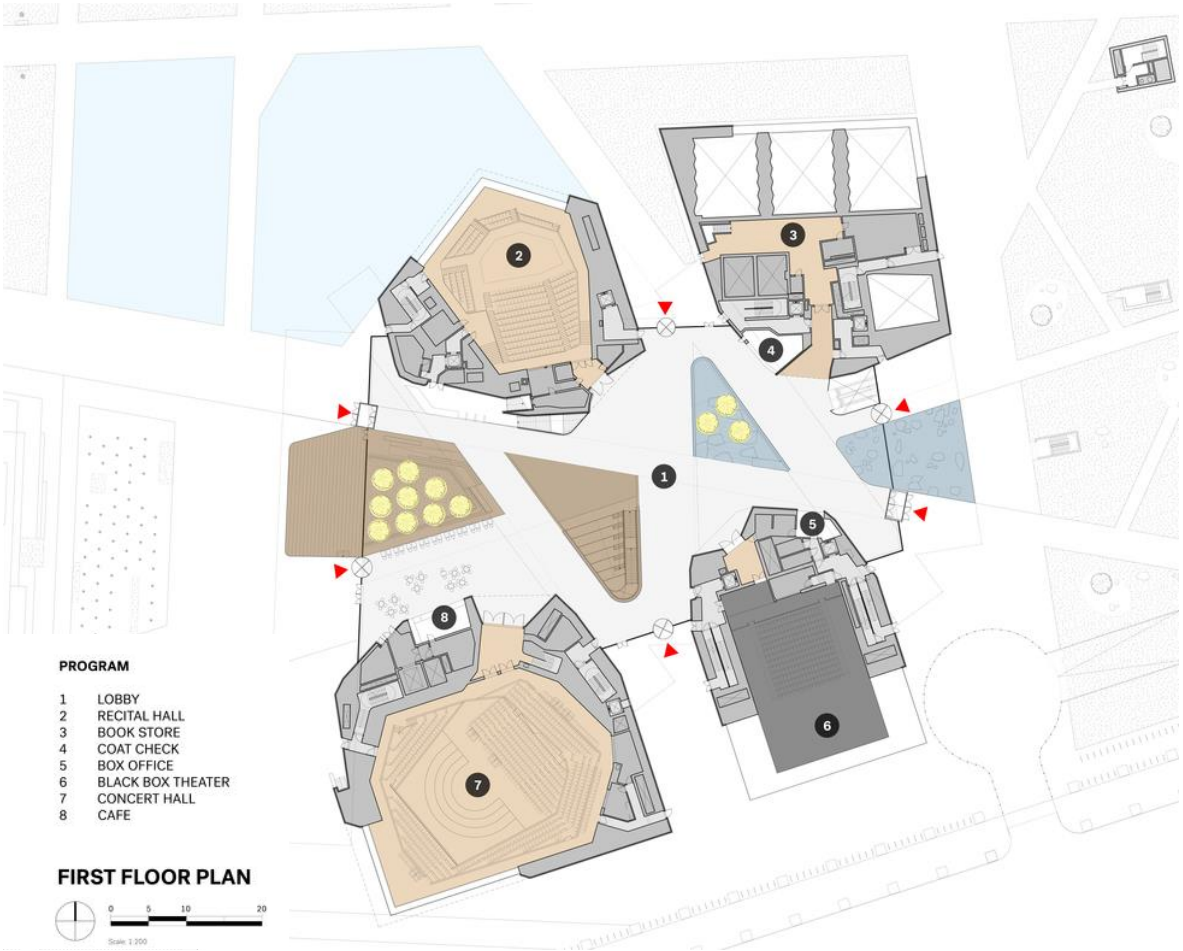


Figura 4.6: Primer Piso - Escuela Julliard de Tianjin.

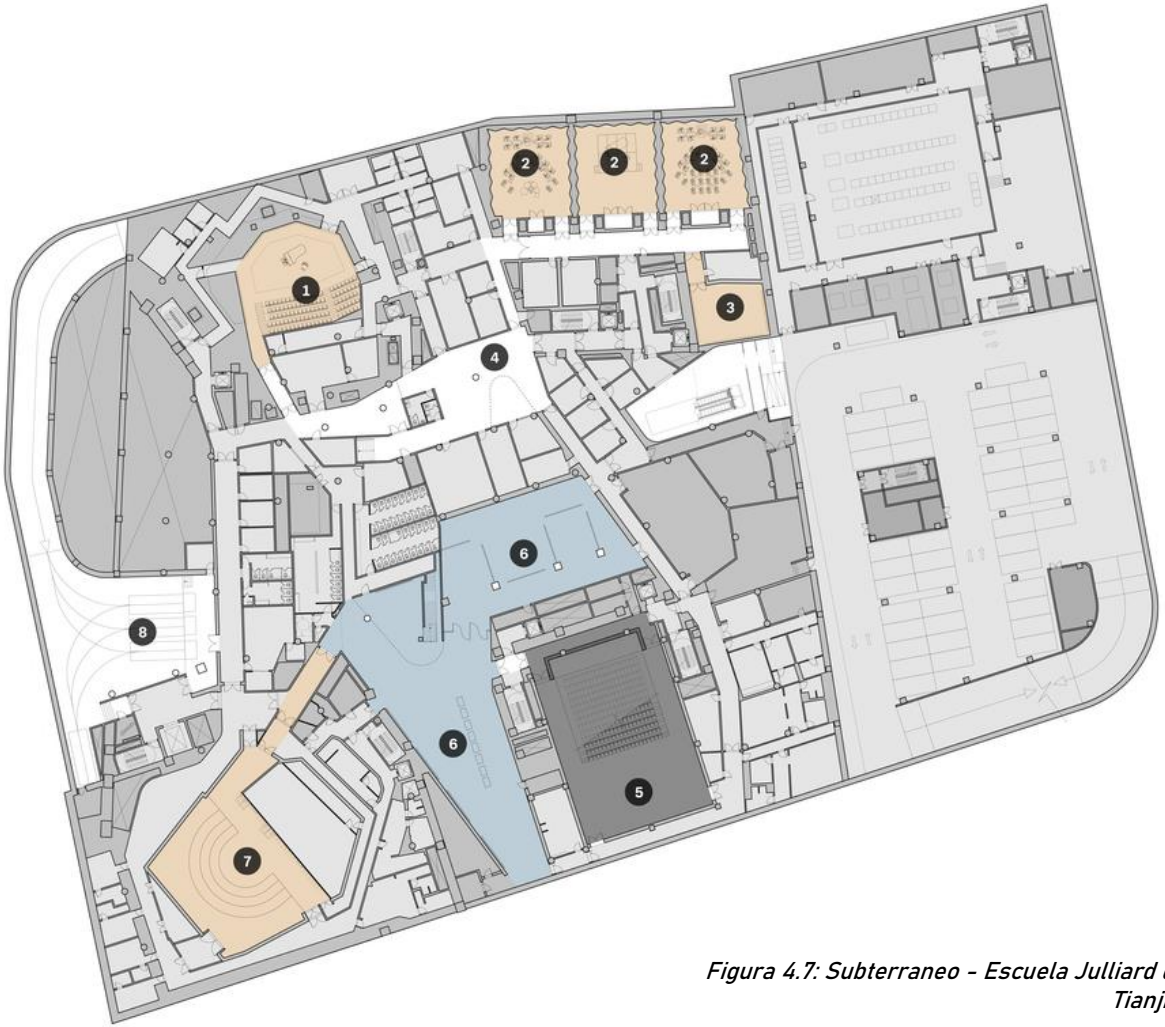
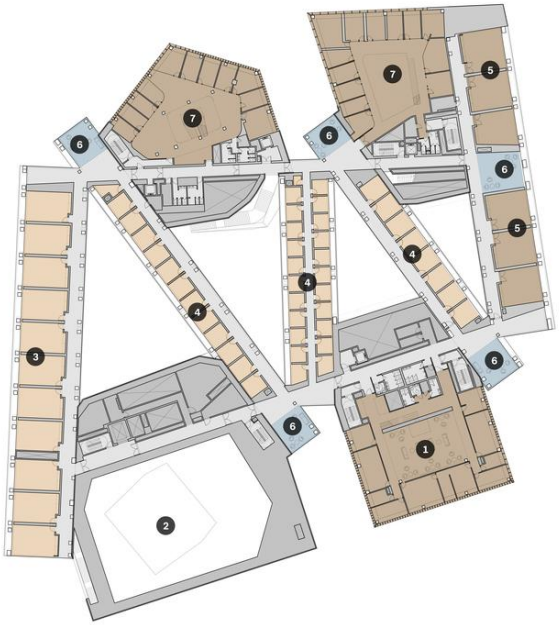


Figura 4.7: Subterraneo - Escuela Julliard de Tianjin.



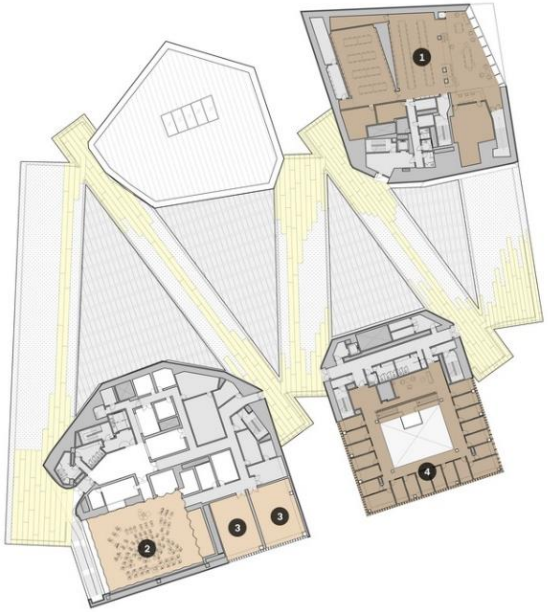
PROGRAM

1 FACULTY LOUNGE
2 CONCERT HALL
3 TEACHING STUDIOS
4 PRACTICE ROOMS
5 CLASSROOMS
6 STUDENT LOUNGES
7 ADMINSTRATIVE OFFICES

SECOND FLOOR PLAN

0 5 10 20

Scale 1:200



PROGRAM

1 LIBRARY
2 ORCHESTRA REHEARSAL
3 KEYBOARD ROOMS
4 FACULTY OFFICES

FOURTH FLOOR PLAN

0 5 10 20

Scale 1:200

Figura 4.8: Piso 2 y 4 - Escuela Julliard de Tianjin.

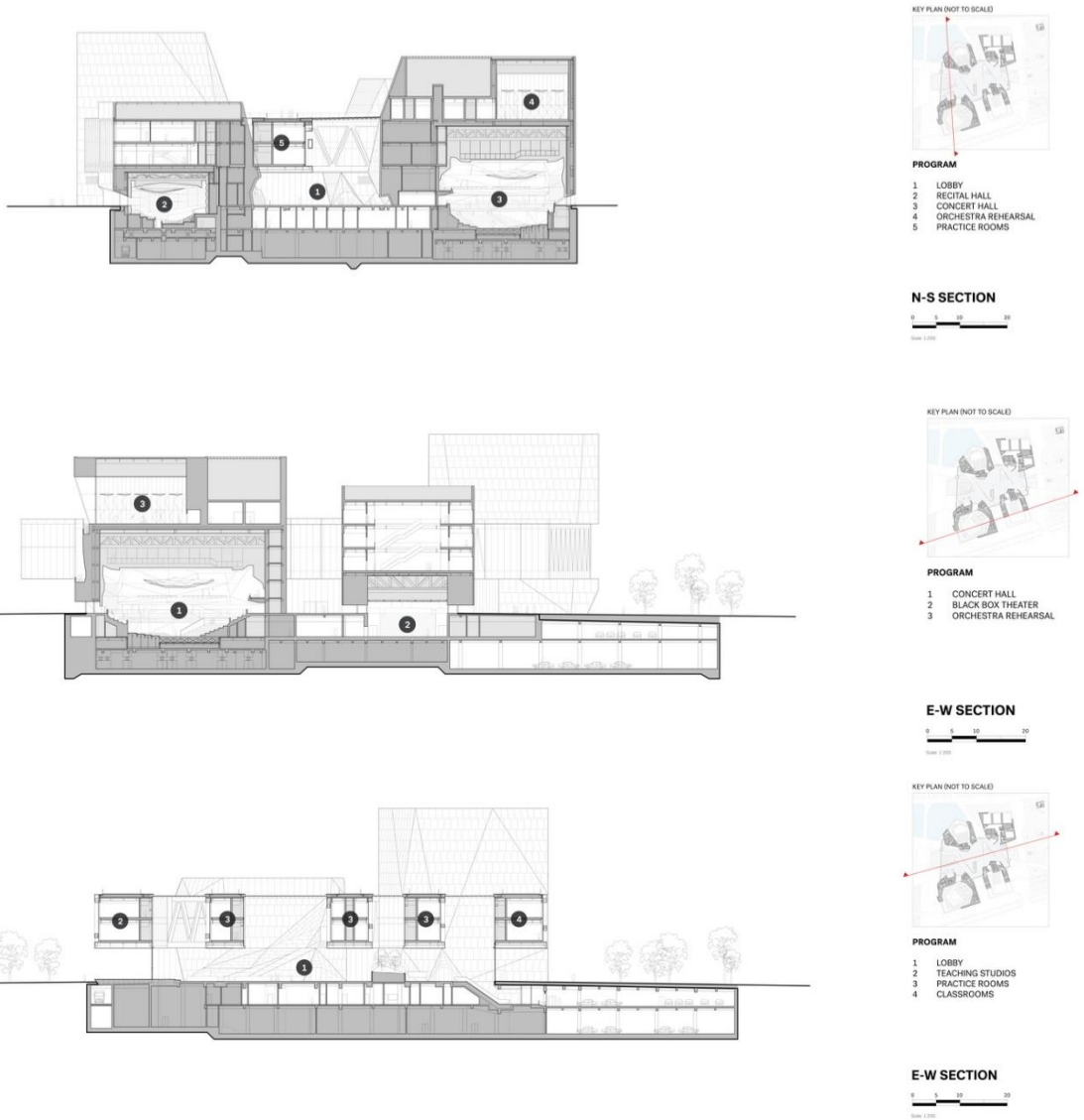


Figura 4.9: Secciones - Escuela Julliard de Tianjin.

CAPITULO V

TERRENO

La región seleccionada para el proyecto es la región de Valparaíso, debido a que se busca descentralizar la música de Santiago. Valparaíso cuenta con una buena escena musical que se puede potenciar.

Así como en la era digital es importante la conectividad, la V° Región presenta una excelente infraestructura en este aspecto. Valparaíso está cerca de la capital, cuenta con una línea de tren y buses locales, además de tener en carpeta algunos proyectos viales, como el tren rápido que conectará Santiago con Valparaíso.

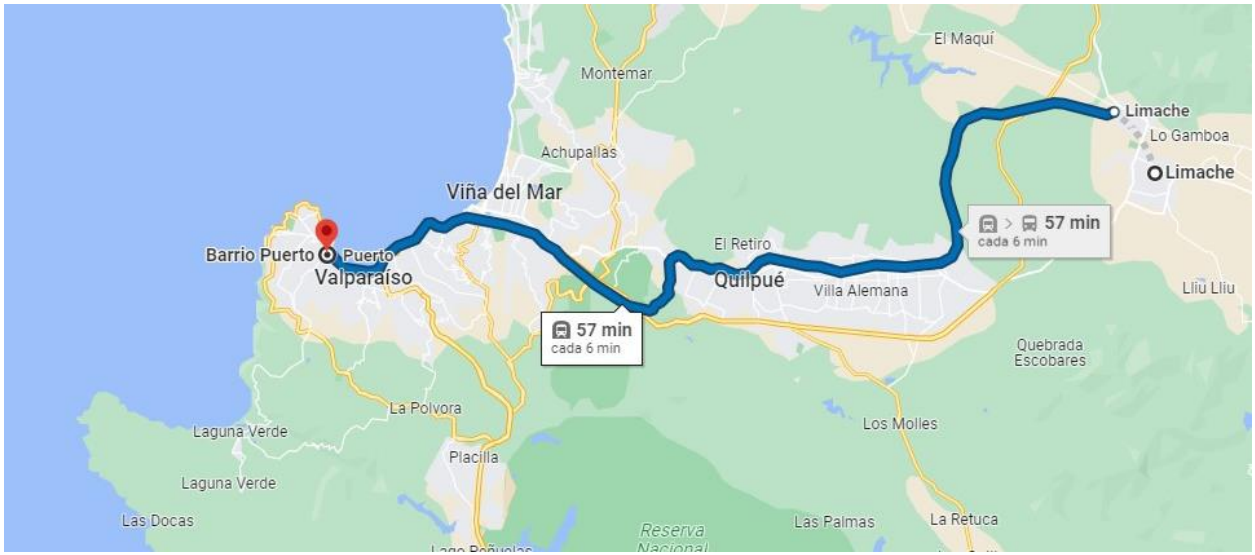


Figura 5.1: Línea del tren local de Valparaíso.

Investigando sobre la región, se encontró información sobre los futuros proyectos que se realizarán en la zona, específicamente el distrito V21, que se proyecta para el sector del Salto.

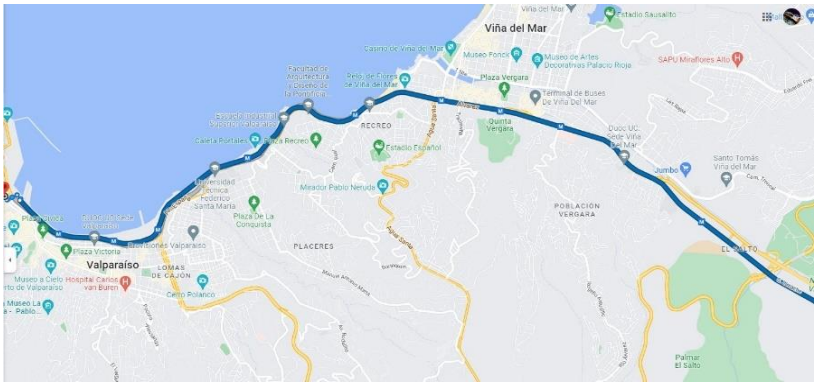


Figura 5.2: Recorrido tren Valparaiso.

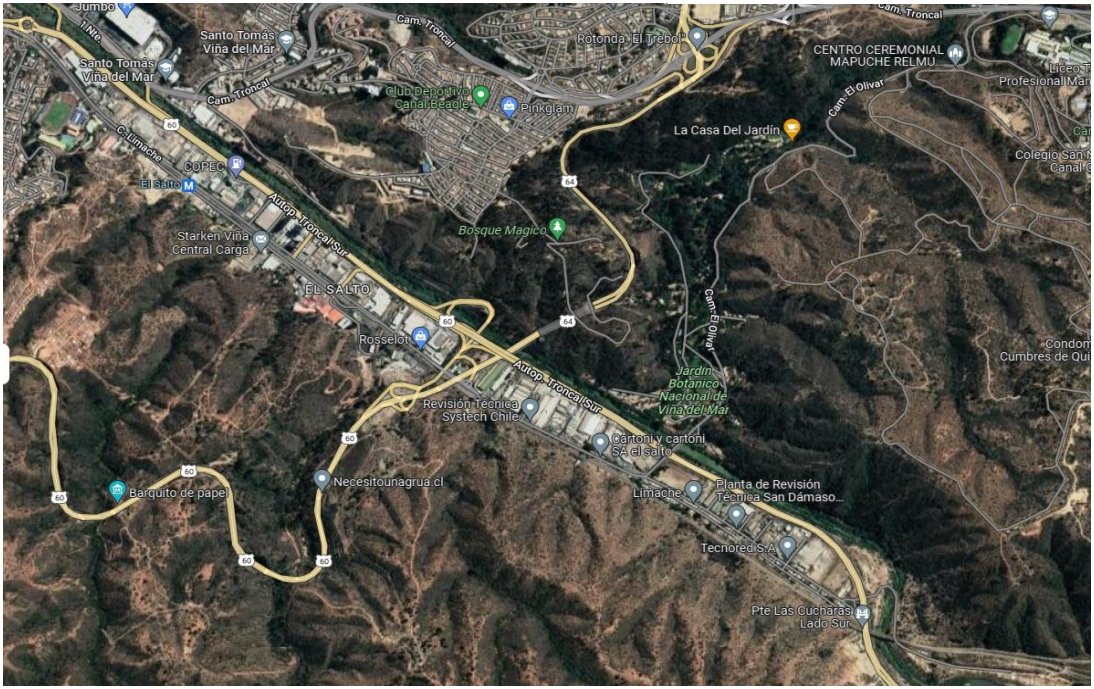


Figura 5.3: Vista Satelital de Valparaíso.



Figura 5.4: Propuesta Distrito Innovación Viña del Mar V21

CARACTERÍSTICAS DE UN DISTRITO DE INNOVACIÓN

Se caracteriza por una especialización productiva que le otorga un alto nivel de competitividad global. Desarrolla una red de valor en torno a dicha especialización, la cual puede incluir:

- Emprendimientos y empresas de alto potencial.
- Redes de inversión que apoyen el desarrollo de estas empresas.
- Vínculos sólidos con universidades y centros de formación técnica.
- Actores inmobiliarios que impulsen proyectos alineados con los objetivos del distrito.
- Gobernanza que involucre al sector público, privado, la academia y la sociedad civil.
- Redes internacionales de colaboración que faciliten el escalamiento de las empresas.
- Impulsa procesos de desarrollo sostenible mediante la conformación de un área urbana que concentra las condiciones necesarias para crear valor de alto potencial.
- Eleva la competitividad al facilitar el acceso al talento para empresas intensivas en conocimiento y tecnología.
- Promueve la inversión pública y privada orientada a la creación de nuevas cadenas de valor.

¿QUÉ ES EL DISTRITO V21?

El Distrito V21 es un área de más de 200 hectáreas ubicada en el barrio El Salto, en Viña del Mar. En esta zona conviven empresas de distintos tamaños, centros deportivos, establecimientos educacionales, oficinas de alto estándar, viviendas, servicios públicos, infraestructura municipal y áreas verdes relevantes, como el Jardín Botánico Nacional.

Se trata de una iniciativa transformadora de la economía y de la ciudad, impulsada por un grupo de empresarios y actores clave de la Región de Valparaíso. Su objetivo es conectar instituciones, empresas, gobierno y universidades para fomentar el desarrollo del barrio, la ciudad y la región mediante el emprendimiento, la innovación y los nuevos negocios basados en la ciencia, la tecnología y el conocimiento.

V21 construye y potencia un entorno de colaboración, integración y generación de oportunidades, propicio para crear empresas con impacto global. Además, promueve el modelo de las "Ciudades de 15 Minutos", es decir, áreas compactas en las que las personas pueden vivir, trabajar, estudiar, hacer deporte y acceder a servicios de primer nivel sin necesidad de realizar largos desplazamientos.

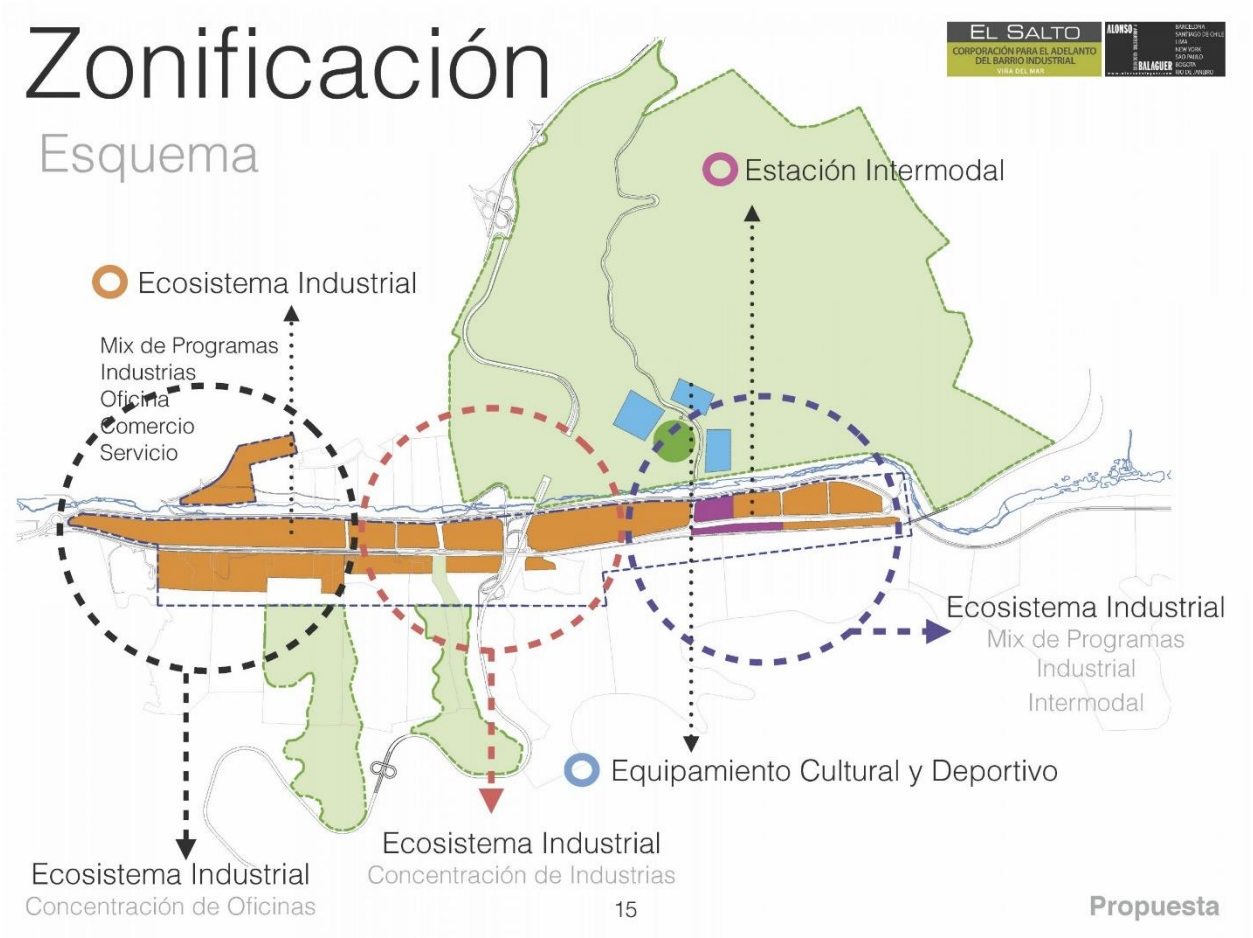


Figura 5.5: Propuesta Zonificación Esquema Distrito Innovación V21.



Figura 5.6: Ubicación y selección de terreno.

CAPITULO VI

ECOSISTEMA PARA EL ENCUENTRO Y DESARROLLO DE LA MUSICA EN LA ERA DIGITAL

PROPUESTA

Con los datos e información planteada se puede concluir que la forma en la que se está creando, produciendo y difundiendo la música ha cambiado en la última década, por lo mismo es necesario la creación de espacios que se ajusten a estos cambios y que permitan el encuentro, crecimiento y desarrollo de la industria musical chilena.

El proyecto plantea generar un punto neurálgico en la industria musical a través de un ecosistema, creando espacios para el encuentro entre distintos individuos con el fin de reunir, educar y potenciar el talento en múltiples áreas de la industria y de esta manera desarrollar diversos proyectos musicales en la era digital. Es decir, formar equipos de trabajo, reunir al músico con el fotógrafo, community mannager, creador de videos, productores de eventos, prensa, sonidista, iluminadores, etc, en espacios de trabajos que incentiven el encuentro, el proceso creativo y posean los requerimientos necesarios para llevarlo a cabo.

Con el proyecto se busca atraer y crear un ambiente donde se pueda aprender y además trabajar, que surja el intercambio de ideas, el trabajo colaborativo y asi potenciar las capacidad de los individuos, generando artistas completos, ya que, hoy en día no basta solo con tocar el instrumento, se necesita ser un artista multidisciplinario, que tenga conocimientos y herramientas en distintas áreas, lo que permite formar su identidad y potenciar su trabajo, ser un artista integral, algo sumamente importante en una industria tan competitiva como lo es la musical.

El edificio proporciona los espacios necesarios para aprender, crear y producir. Considera los programas necesarios para desarrollar un proyecto musical, desde su nacimiento hasta su publicación y difusión, además de poder recibir eventos y entregar espacios públicos para la comunidad.

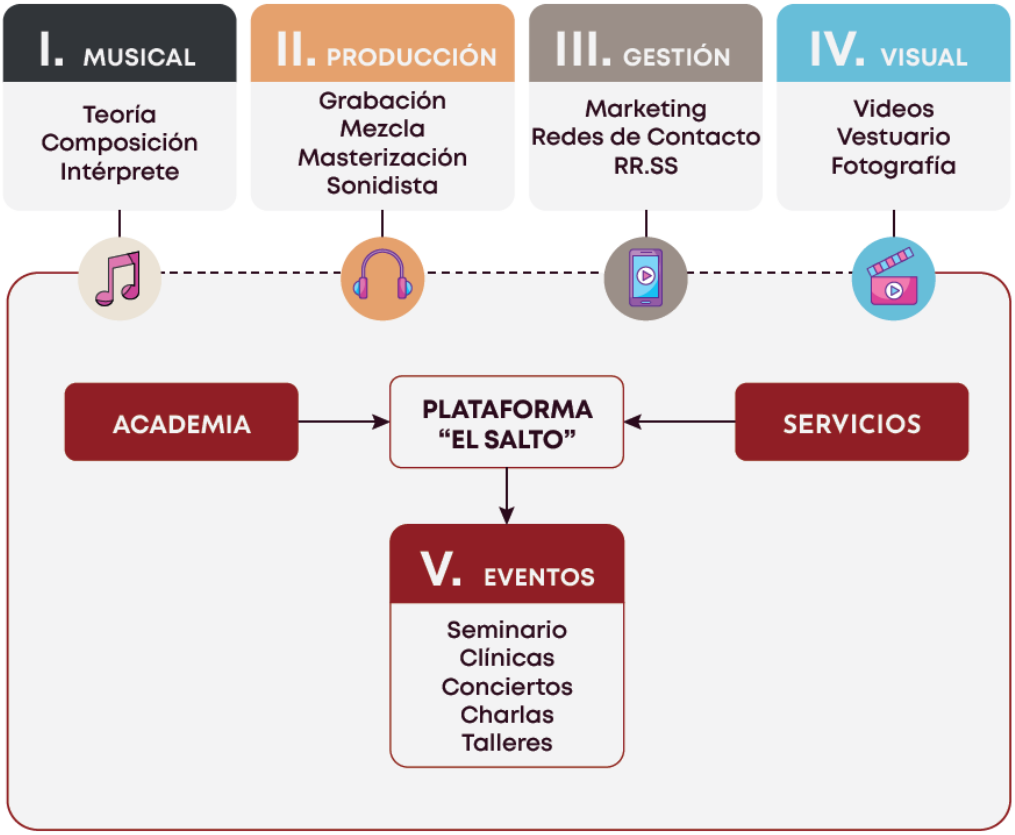


Figura6.1: Diagrama Programático Anteproyecto

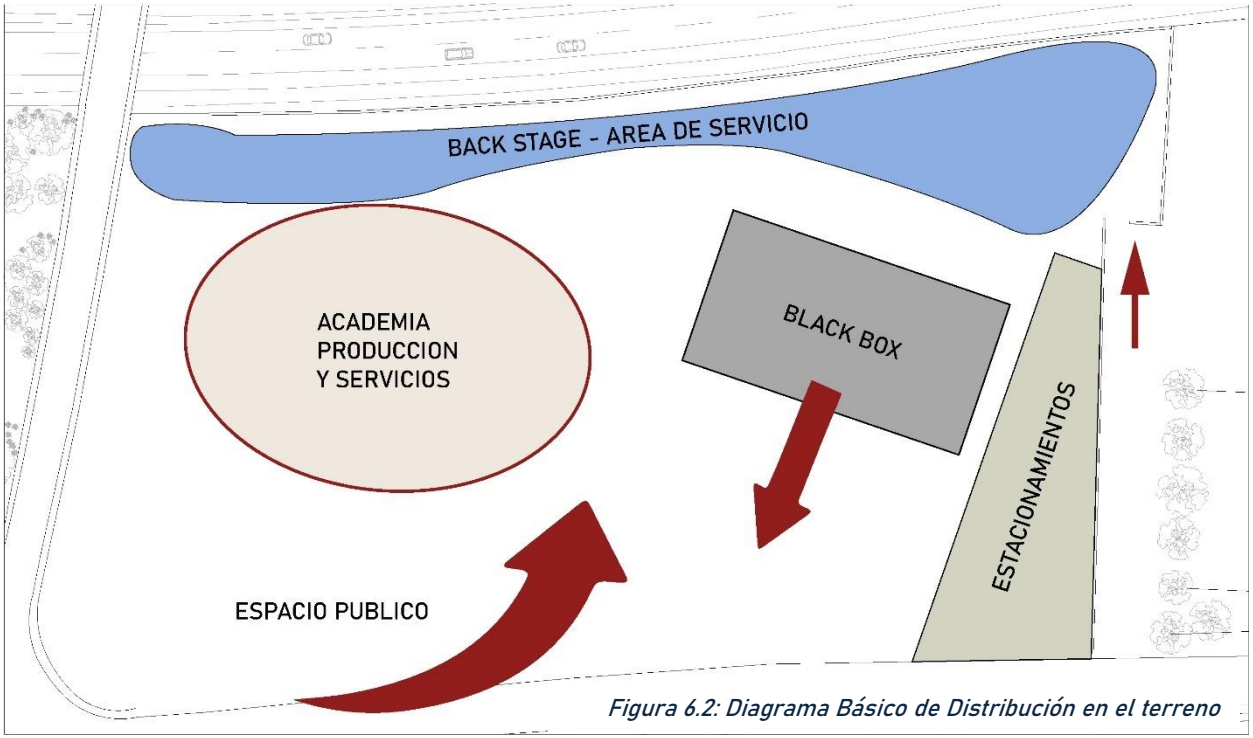


Figura 6.2: Diagrama Básico de Distribución en el terreno

La decisión de separar los volúmenes en el cual uno permita las actividades académicas, de producción y servicio, mientras que el otro volumen la **Black Box** albergue las actividades de eventos, conciertos, charlas, etc, es para facilitar el funcionamiento simultaneo de los recintos sin invadir y/o perjudicar las actividades y a los usuarios que asistan a alguno de estas. La Black Box es un espacio escenográfico que puede proyectarse hacia el espacio público, de esta manera permite generar eventos de distintas escalas, desde algunos más íntimos a otros más masivos.

Además se ha optado por generar un Área de Servicios o **Back Stage** en la parte posterior del terreno que se vincula a los volumenes, teniendo un acceso lateral exclusivo, de esta manera la llegada de vehículos de montaje no interviene en el espacio público y permite una llegada más privada a los artistas.

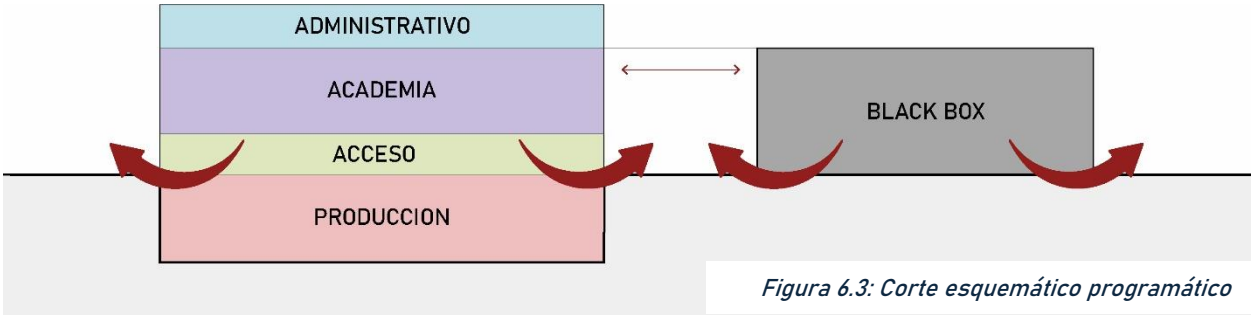


Figura 6.3: Corte esquemático programático

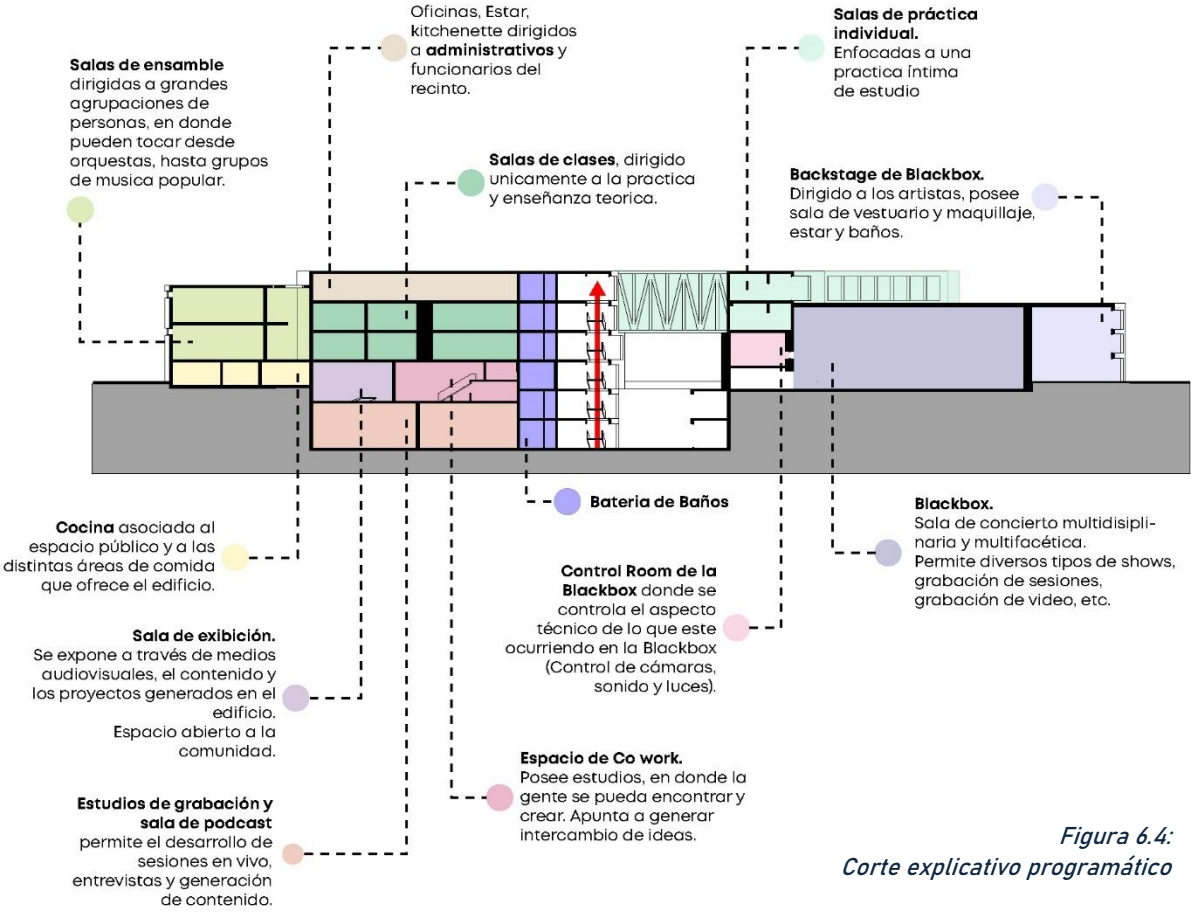


Figura 6.4: Corte explicativo programático

La forma del proyecto se inspira en la aplicación de geometrías que optimizan la acústica de los espacios al considerar la forma y disposición de elementos que regulan la reverberación y disipación del sonido, logrando entornos donde éste se distribuye de manera eficiente, logrando espacios acústicamente agradables.

La reverberación es el tiempo que el sonido persiste en un espacio después de que la fuente de sonido ha cesado. Ésta se prolonga cuando las paredes son planas y paralelas produciendo eco. Por otro lado, muros con formas irregulares, ángulos o diseños asimétricos, disipan el sonido y lo dispersan de manera más eficiente, reduciendo la reverberación y creando un ambiente acústico más equilibrado.
En base a lo estudiado se extrapola y se rescata la intención geométrica de formas asimétricas las cuales se manifiestan en distintas escalas y genera las primeras intenciones del proyecto.

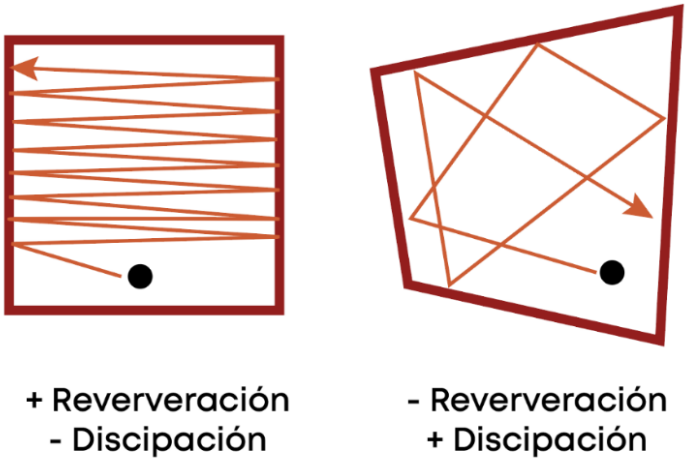


Figura 6.5: Diagrama Geométrico Anteproyecto

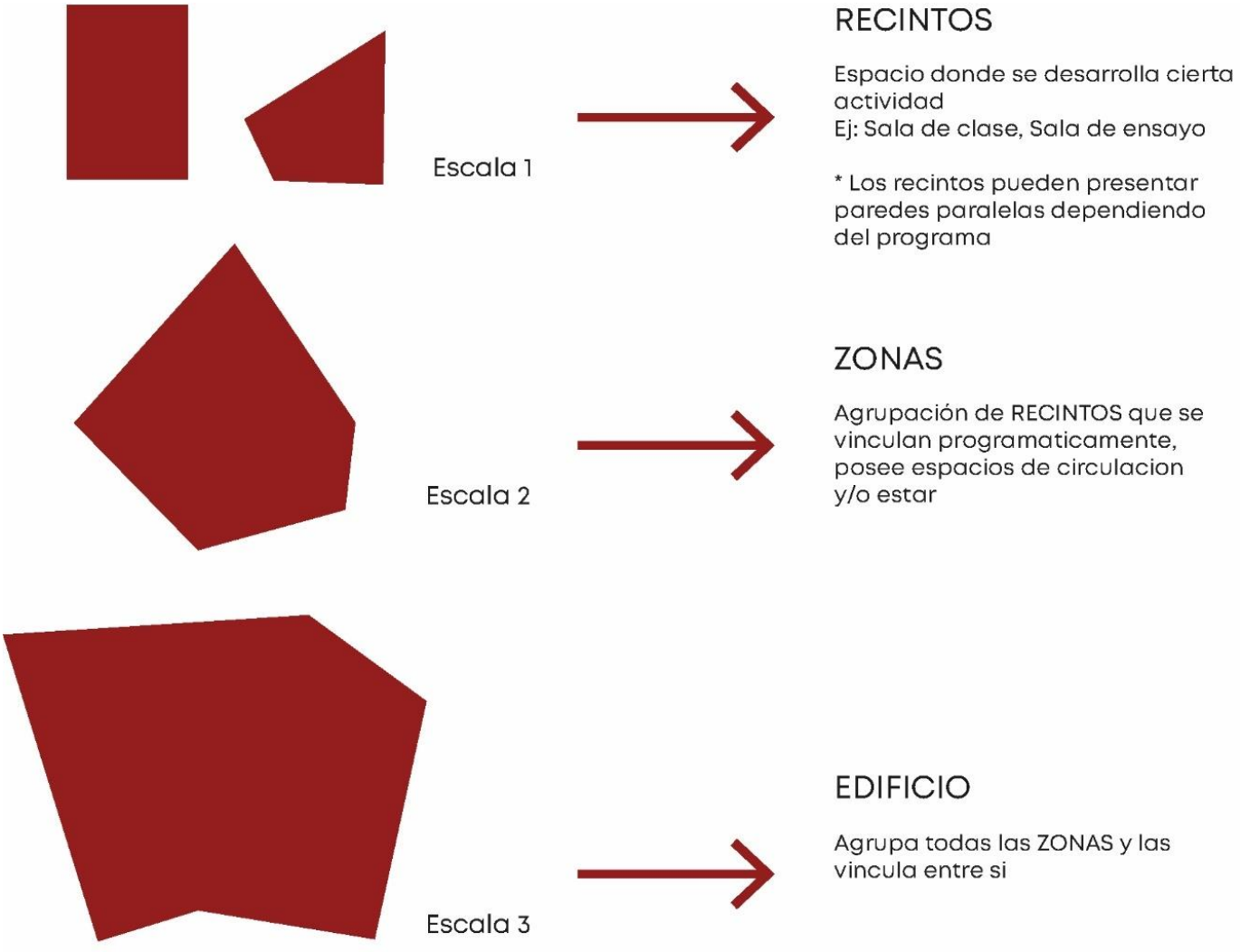
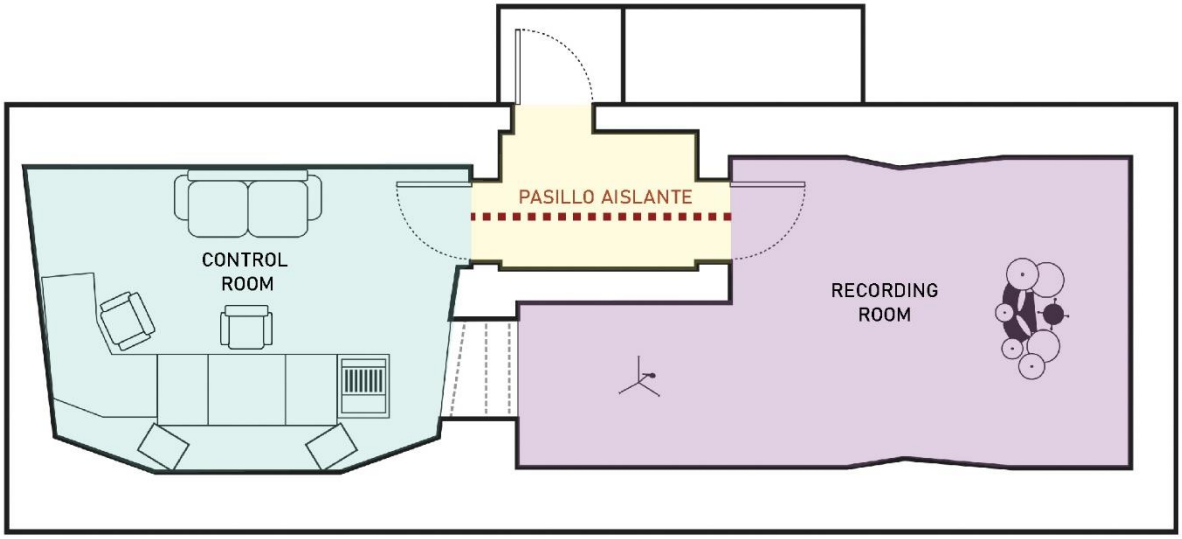


Figura 6.6: Diagrama Escala Anteproyecto

Además, el proyecto adopta los fundamentos básicos de organización programática de un estudio de grabación profesional para organizar los recintos otorgando un valor adicional.



Referente: Estudio THE GATEHOUSE de ABBEY *Figura 6.7: Diagrama Estudio de Grabación*

La configuración básica de un estudio se compone de 3 partes, **Recording Room** (Sala donde se graba el instrumento), **Control Room** (Sala que recibe la señal de la Recording Room y asigna parámetros ecualizando los instrumentos) y finalmente un **pasillo** que aísla ambas salas para que no exista contaminación acústica entre ellas y aislar el exterior del estudio.

Al tomar este principio y extrapolarlo se puede definir cómo se van a vincular los distintos programas, otorgando una relevancia importante a los espacios vinculantes, ya que, es donde se generará el encuentro

entre los usuarios, acción que es de suma importancia para desarrollar cualquier tipo de actividad creativa, la retroalimentación, la conversación, el ocio, el intercambio de ideas, etc, es fundamental.

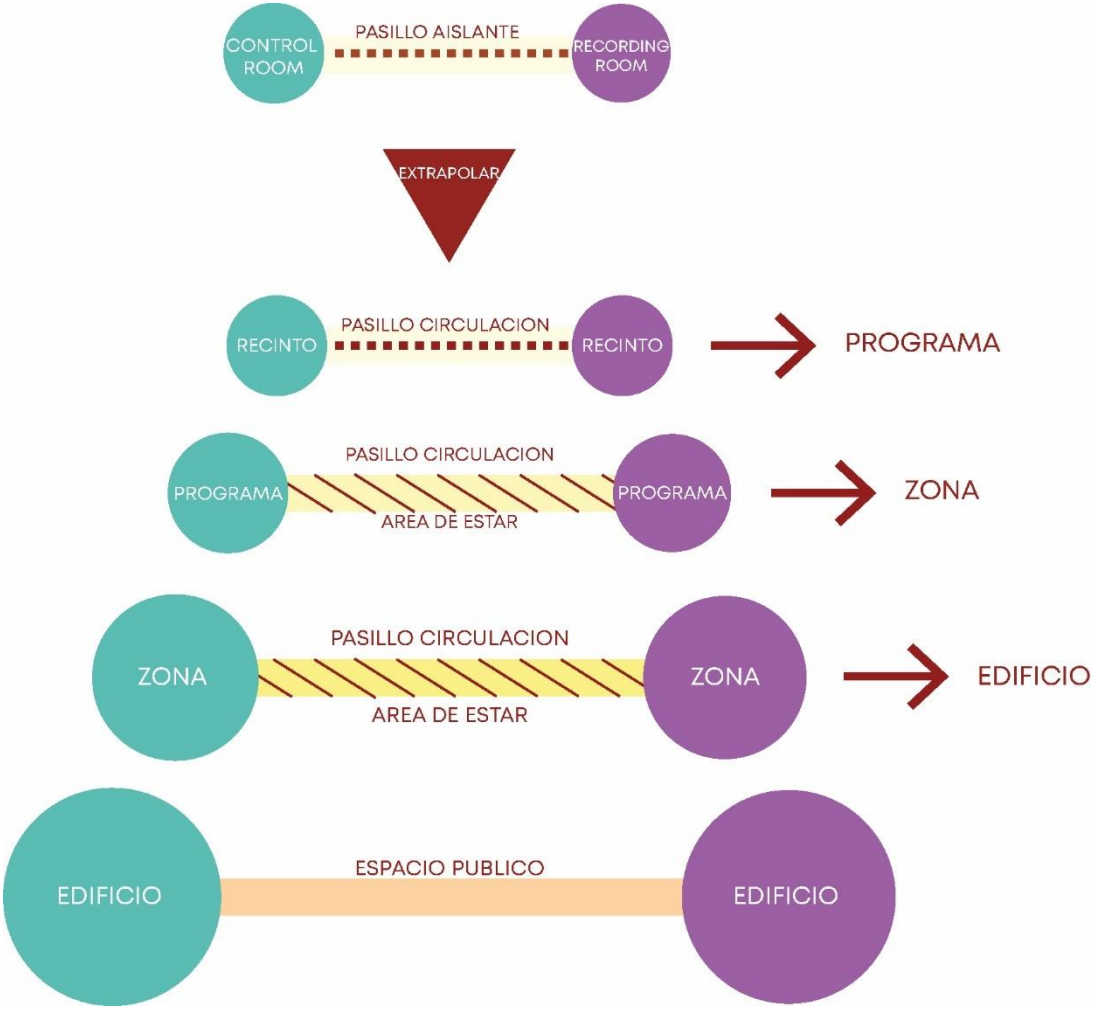


Figura 6.8: Diagrama Extrapolación de Estudios de Grabación aplicados en la organización programática

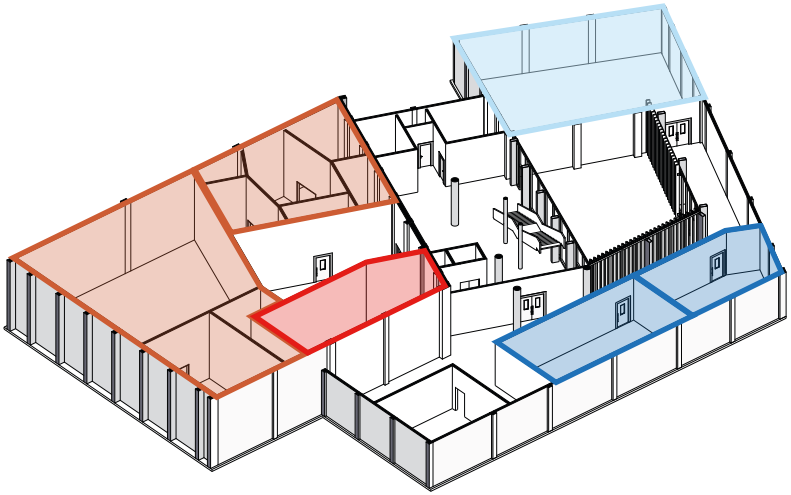


Figura 6.9: Isometrica Piso -2

El piso -2 esta destinado a los prooducir el material necesario tanto en el ambito musical como en lo visual. Además de prestar servicios a externos

- **Estudio de Grabación:** espacio altos diseñado y equipado para capturar, mezclar, editar y producir audio
- **Estudio de Podcast:** espacio diseñado para la grabacion, edicion y produccion de un podcast tanto en formato de audio como de video, con una sala, lo que permite tener invitados
- **Estudio de Foto:** espacio de trabajo especialmente diseñado para tomar fotografias, para el uso de portafolios, dossiers, redes sociales, entre otros
- **Estudio de Videoclips:** lugar de doble altura donde se graba contenido audiovisual, especialmente videoclips musicales, para su difusión en medios como televisión, internet o plataformas de streaming

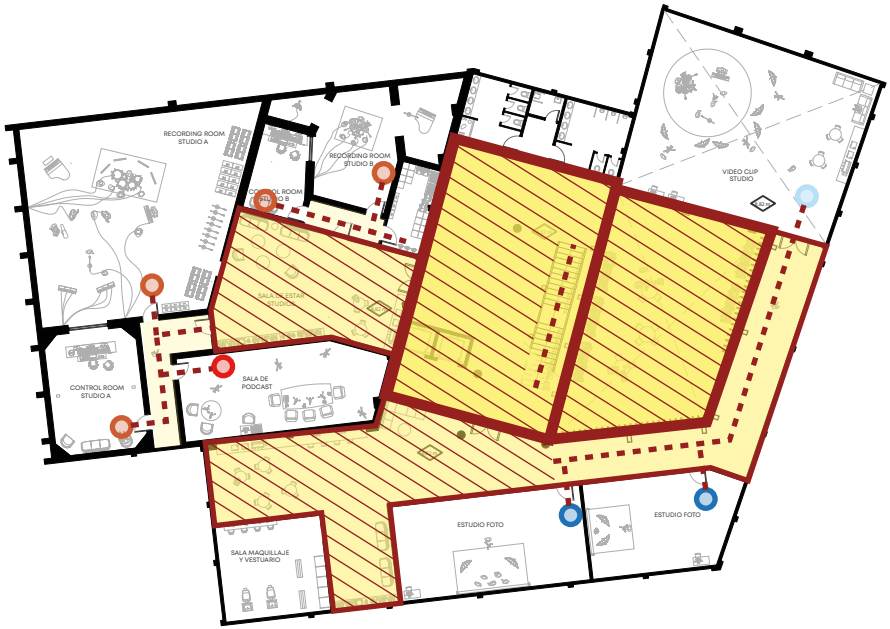


Figura 6.10: Diagrama Planta Piso -2

Circulación

Circulación + Estar

Pasillo Entre Recintos

Area entre Programas

Area entre Zonas

Estudio de Foto

Estudio de Videoclips

Estudio de Grabación

Estudio de Podcast

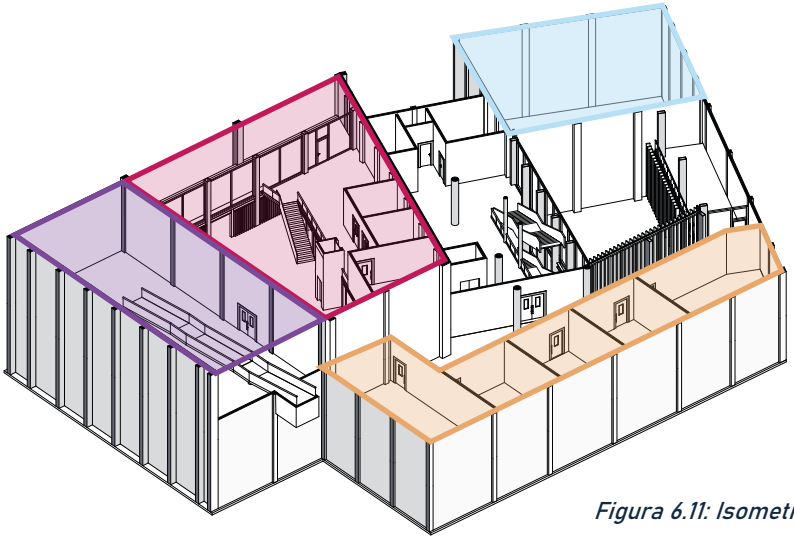


Figura 6.11: Isometrica Piso -1

El piso -1 tiene por una zona salas de ensayo y otra zona con sala de exihibicion que se conecta con una sala de cowork, sin embargo las zonas no se conectan y estan aisladas

Sala de Exhibición espacio diseñado para exponer los trabajos audiovisuales que se desarrollen en “Plataforma El Salto”, a traves depantallas totem de musica y similares

Sala de Cowork: espacio diseñado para generar reuniones de trabajo, cuenta con salas privadas, estudios de grabacion pequeños para realizar maquetas, terrazas, espacios abiertos y kitchenette

Sala de Ensayo: salas destinadas al ensayo de agrupaciones musicales, ya sea de los alumnos de la academia o agrupaciones externas, tienen capacidad para entre 6 y 12 personas.



Figura 6.12: Diagrama Planta Piso -1

Circulación

Circulación + Estar

Pasillo Entre Recintos

Area entre Programas

Area entre Zonas

Sala Cowork

Sala de Exhibición

Sala de Ensayo

Sala de Videoclip

El piso 1 esta conectado directamente con el espacio público,esta orientado a la recepción de gente y programas públicos para visitantes más esporadicos

Sala de Exhibición espacio diseñado para exponer los trabajos audiovisuales que se desarrollen en “Plataforma El Salto”, a traves depantallas totem de musica y similares

Sala de Cowork: espacio diseñado para generar reuniones de trabajo, cuenta con salas privadas, estudios de grabacion pequeños para realizar maquetas, terrazas, espacios abiertos y kitchenette

Black Box: espacio escénico versátil y flexible, que permite múltiples configuraciones de escenario y interacción entre el público y los artistas, tiene capacidad para hasta 234 personas sentadas. Permite eventos como conciertos, charlas, grabaciones, teatro, etc

Zona de comida: Area con comercio de alimento, con terrazas de uso público

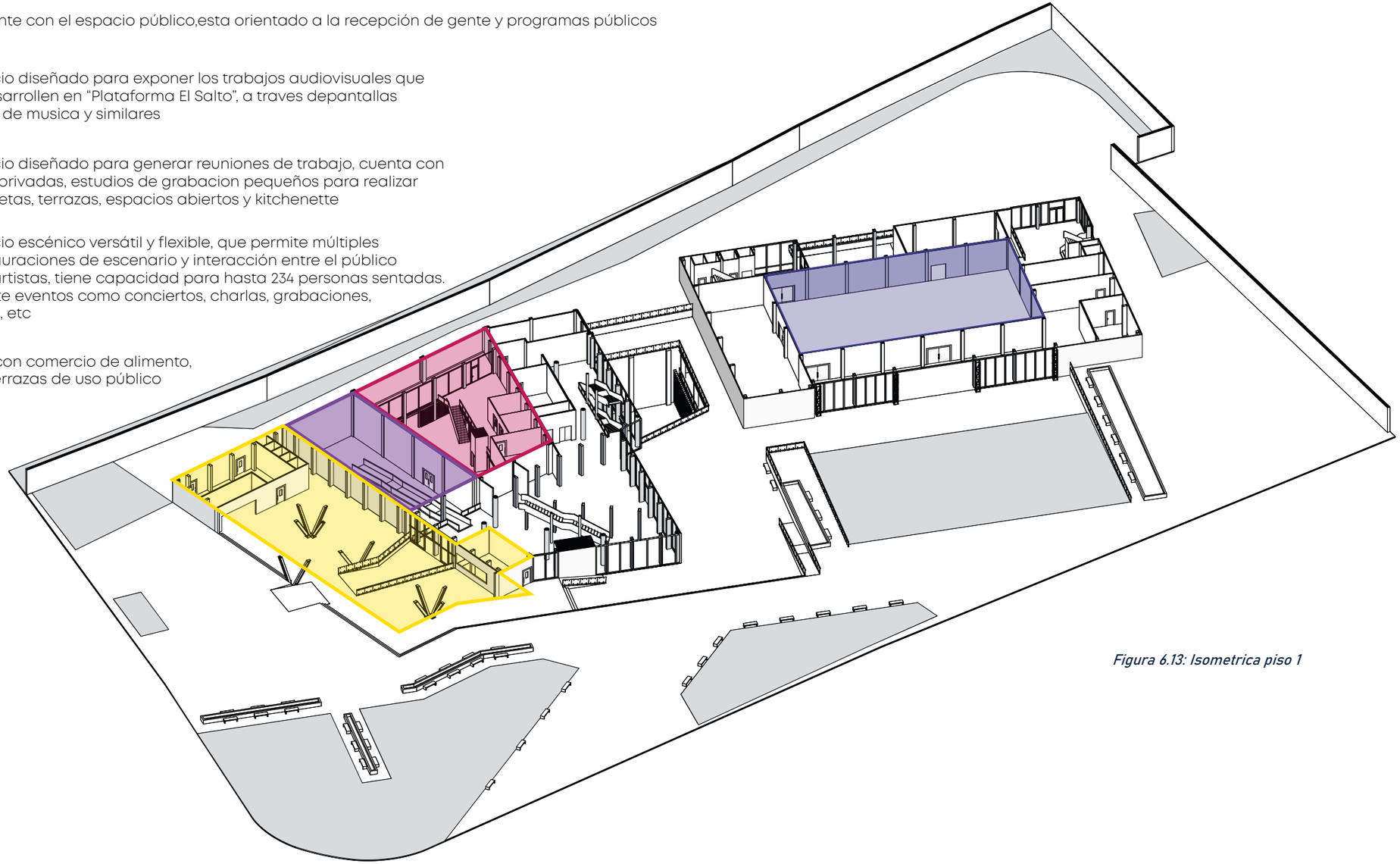
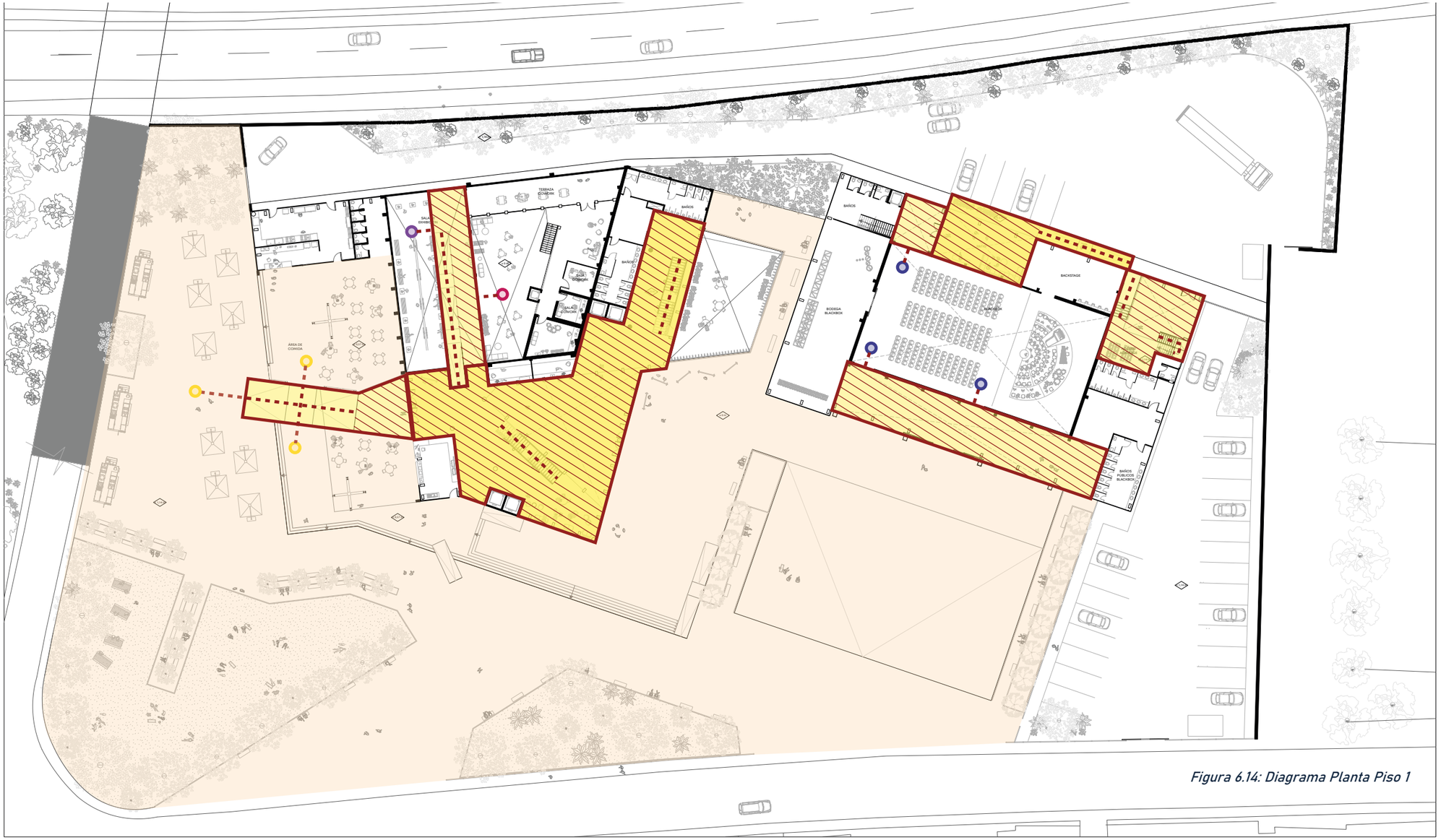


Figura 6.13: Isometrica piso 1



Circulación

Circulación + Estar

Espacio Público

Pasillo Entre Recintos

Area entre Programas

Area entre Zonas

Área de Comida

Black Bock

Sala de Exhibición

Sala Cowork

Figura 6.14: Diagrama Planta Piso 1

El piso 2 esta destinado a las salas de clases, tanto a las teoricas como a las de ensamble, ademas estan vinculadas a una sala de recreación y multiuso, por su parte en la black box se encuentra el area técnica de sonido e iluminacion y el backstage de los artistas, con baños, duchas, zona de maquillaje, vestuario y una zona de descanso

Salas de Clases: teorícas con capacidad para 48 alumnos

Salas de Ensamble: espacio diseñado para el ensayo guiado de grandes bandas y orquestas

Sala de Recreacion y multiuso: espacio diseñado especificamente para la recreacion y el encuentro con multiples propositos y usos

Sala de Control: sala vinculada a la Black Box, se controla el aspecto técnico de la Black Box tanto el sonido, iluminacion y camaras

Back Stage Black Box: espacio diseñado para los artistas que se presenten en la Black Box, cuenta con duchas, baños, vestuario, zonas de maquillaje y area de descanso.

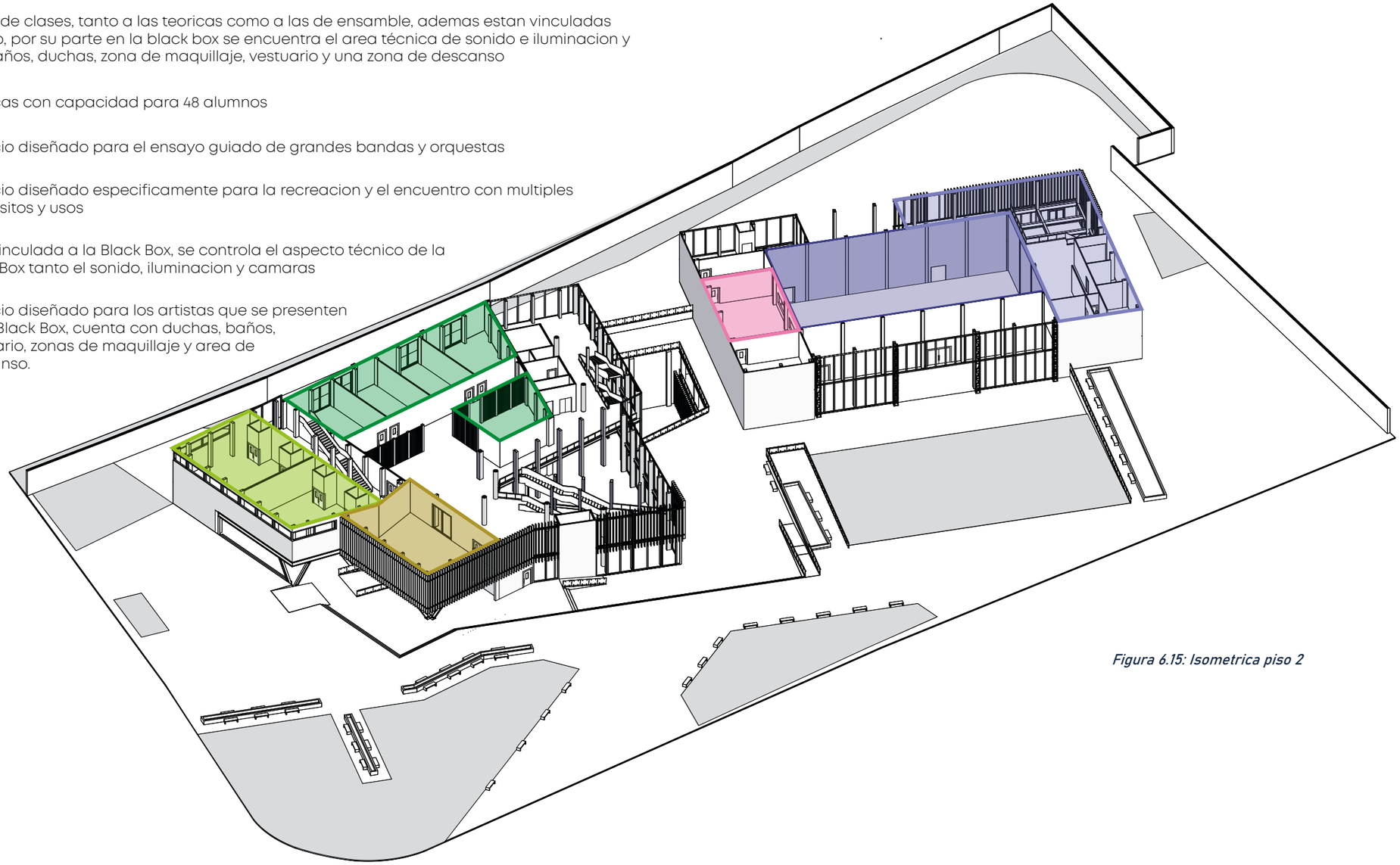
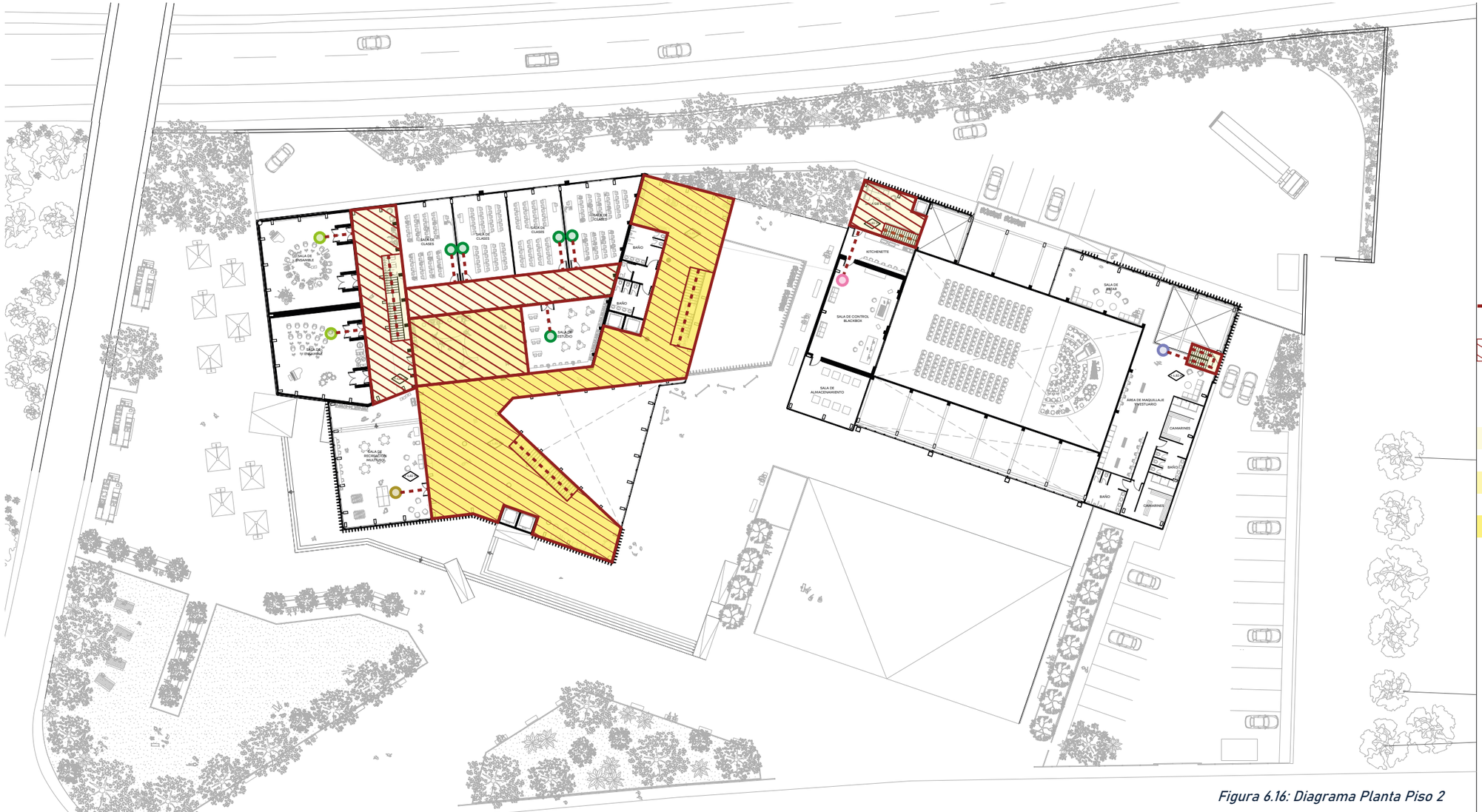


Figura 6.15: Isometrica piso 2



Circulación

Circulación + Estar

Pasillo Entre Recintos

Area entre Programas

Area entre Zonas

Sala de Clases

Sala de Ensamble

Sala de Recreación Multiuso

Backstage Black Box

Sala de Control

Black Box

Figura 6.16: Diagrama Planta Piso 2

El piso 3 esta destinado a las salas de clases, tanto a las teoricas como a las de ensamble y practica individual.
Ambos volumenes se conectan en este piso, sin embargo, el programa academico no tiene circulación hacia la black box.

- **Salas de Clases:** teorícas con capacidad para 48 alumnos
- **Salas de Ensamble:** espacio diseñado para el ensayo guiado de grandes bandas y orquestas
- **Salas de Práctica Individual:** espacio diseñado especificamente para la recreacion y el encuentro con multiples propositos y usos

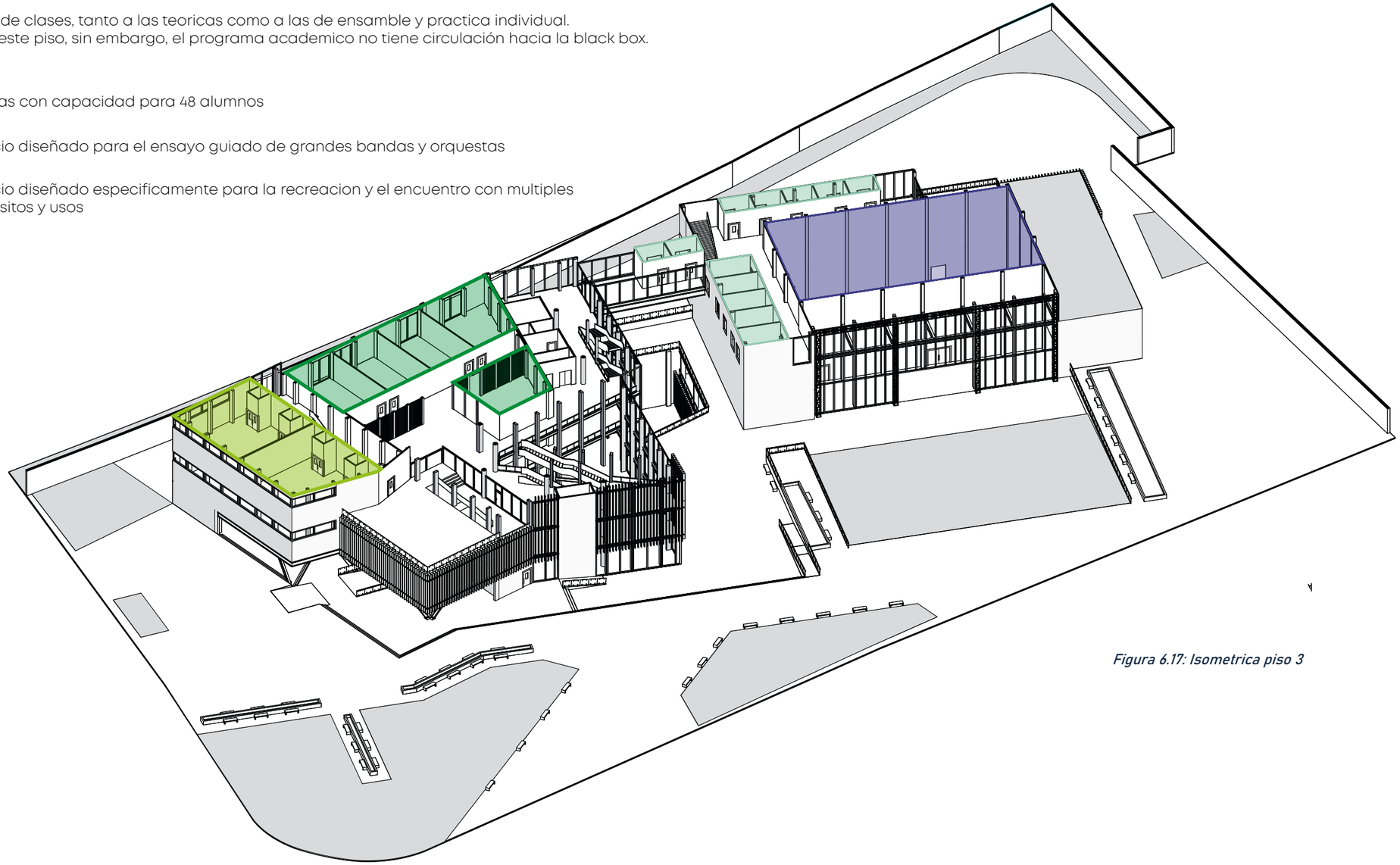


Figura 6.17: Isometrica piso 3

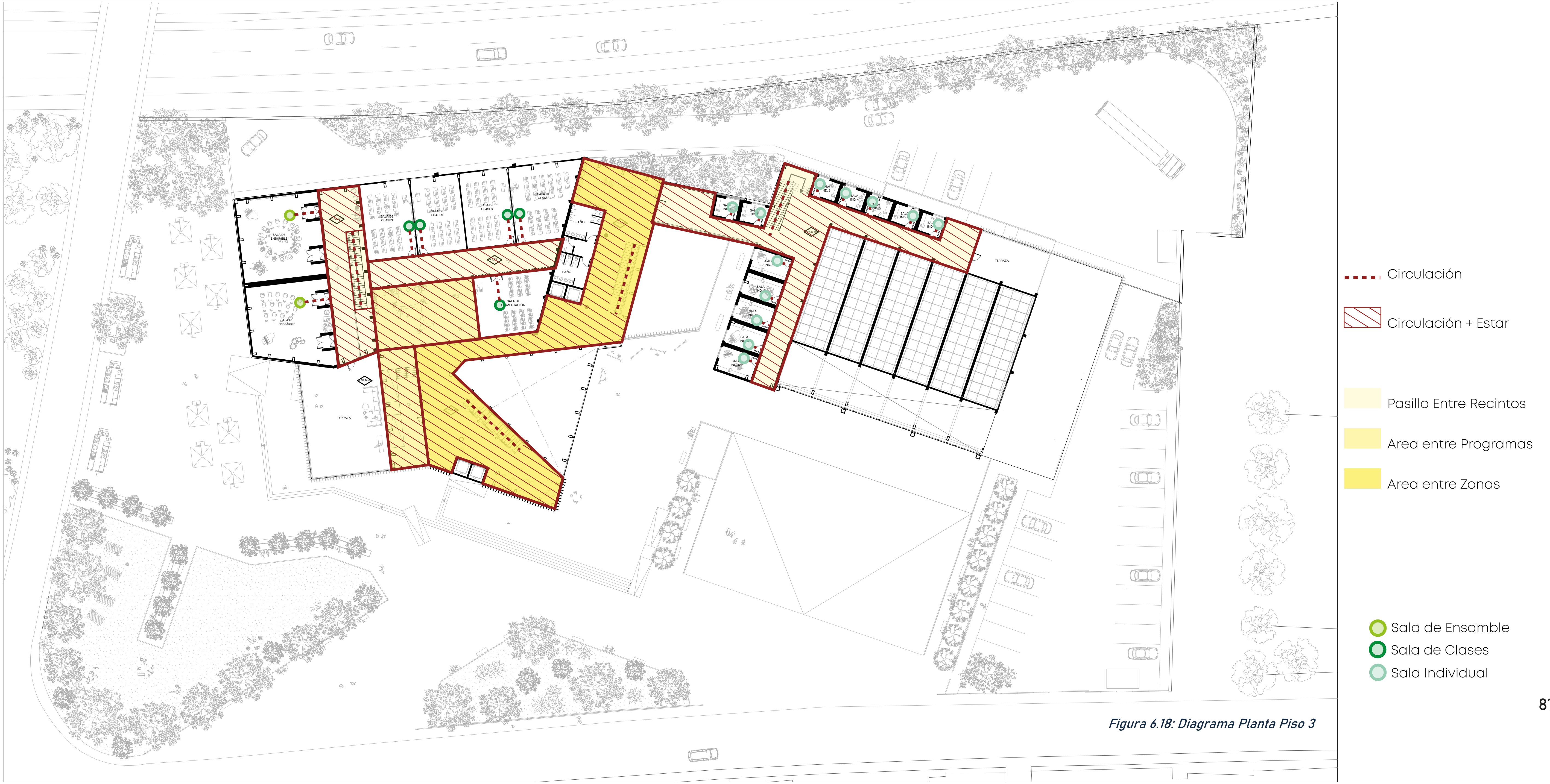


Figura 6.18: Diagrama Planta Piso 3

El piso 3 esta destinado a las salas de clases, tanto a las teoricas como a las de ensamble y practica individual.
Ambos volumenes se conectan en este piso, sin embargo, el programa academico no tiene circulación hacia la black box.

Salas de Práctica Individual: espacio diseñado especificamente para la recreacion y el encuentro con multiples propositos y usos

Oficinas Administrativas: destinadas a funcionarios y personal del edificio, esta vinculado a zonas de estar, kitchenette y terraza

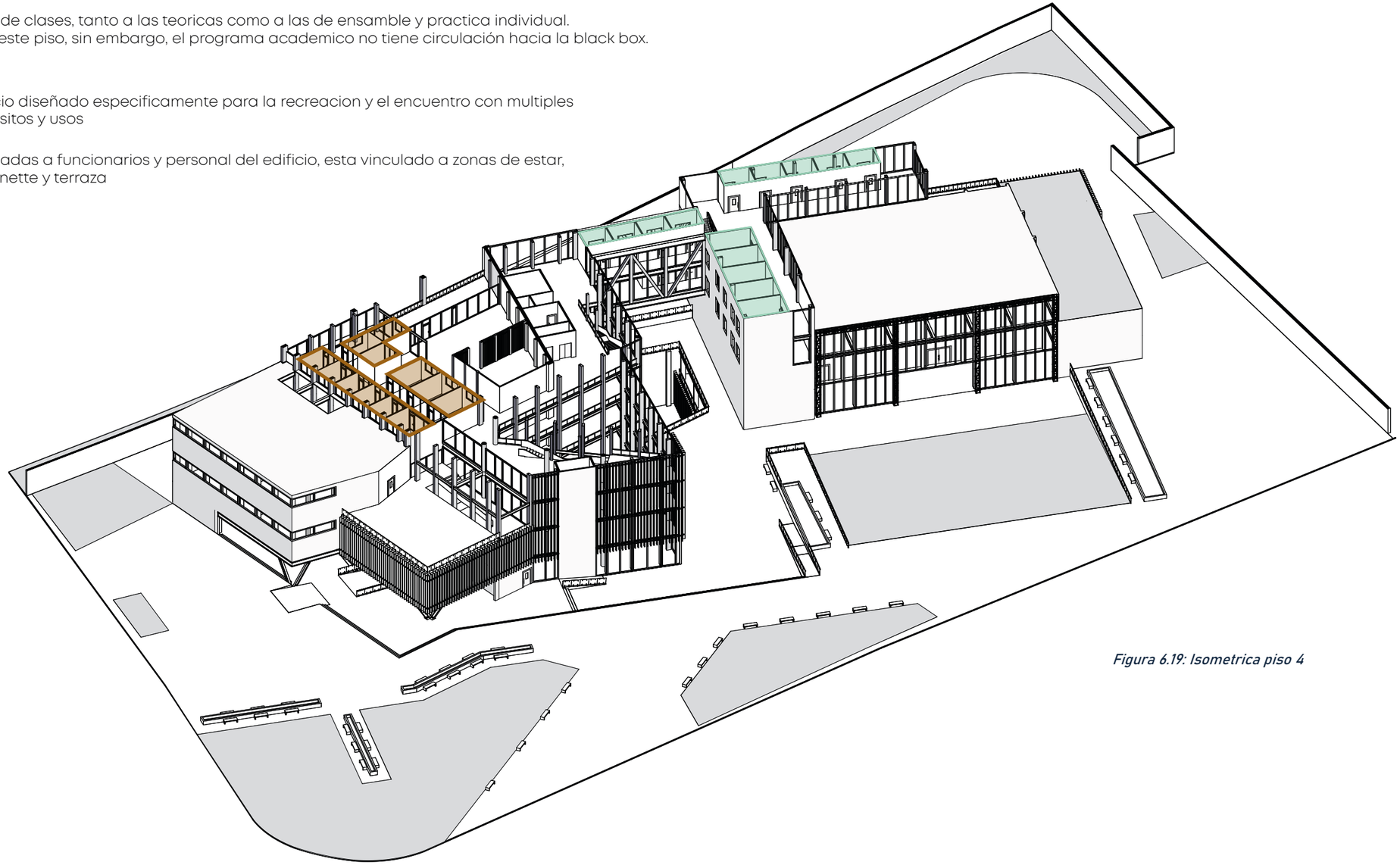


Figura 6.19: Isometrica piso 4

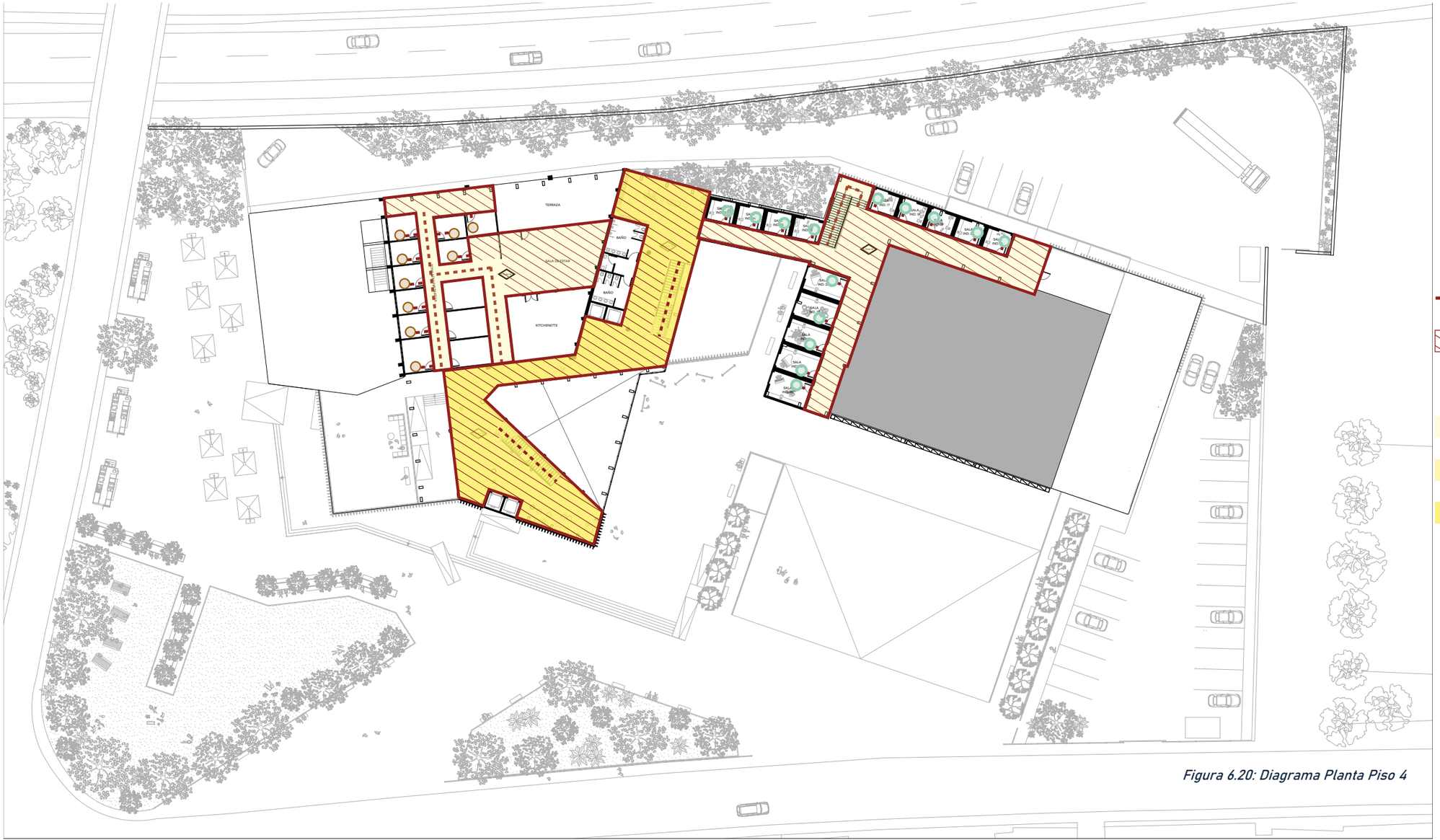


Figura 6.20: Diagrama Planta Piso 4

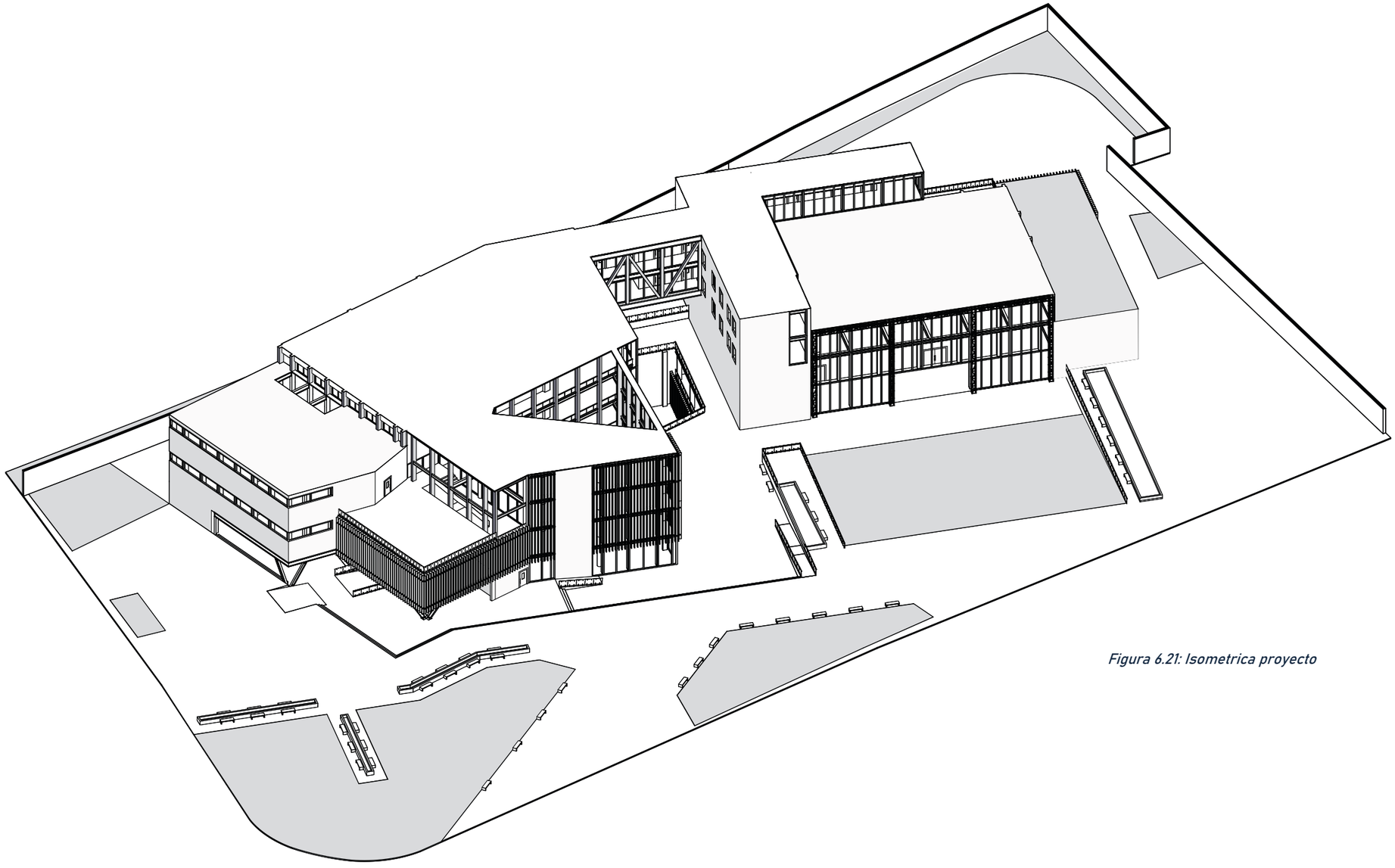


Figura 6.21: Isometrica proyecto

PLANOS

- PLANTA -2
- PLANTA -1
- PLANTA 1
- PLANTA 2
- PLANTA 3
- PLANTA 4
- CORTE A-A”
- CORTE B-B”

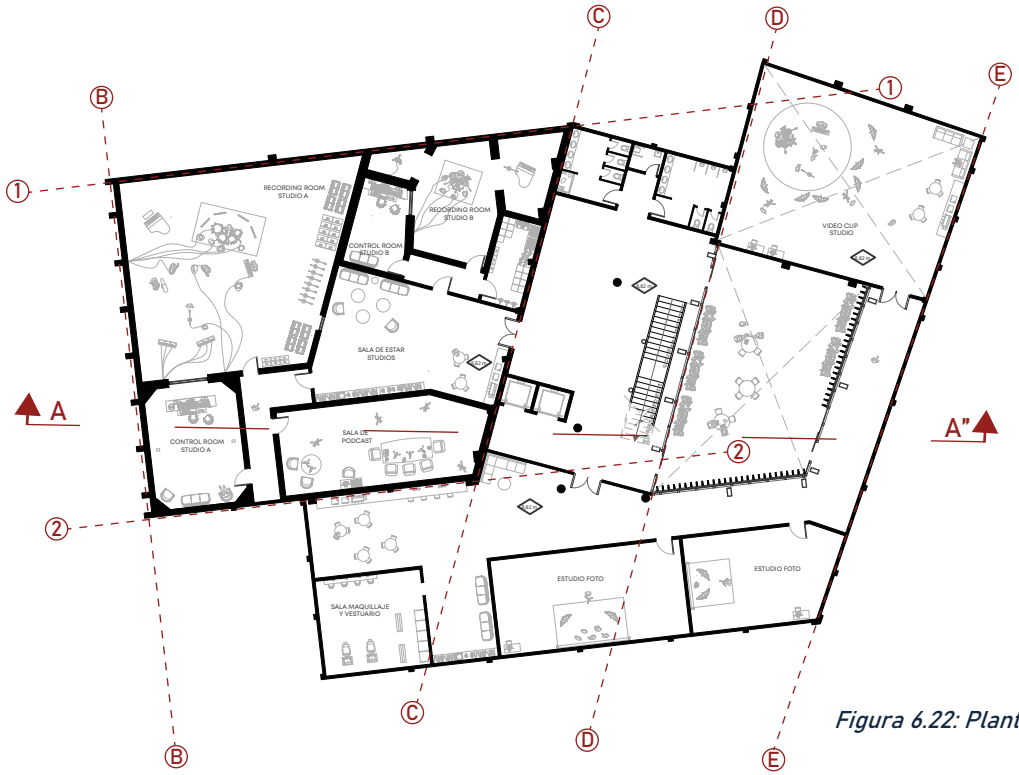


Figura 6.22: Planta Piso -2

PISO -2

PISO -2	
Estudio de grabacion	721,1 m²
Estudio de Fotografía A Estudio de Fotografia B	103,7 m² 78,1 m²
Estudio de Video Clip	224,1 m²
TOTAL PISO	**2050,7 m²**

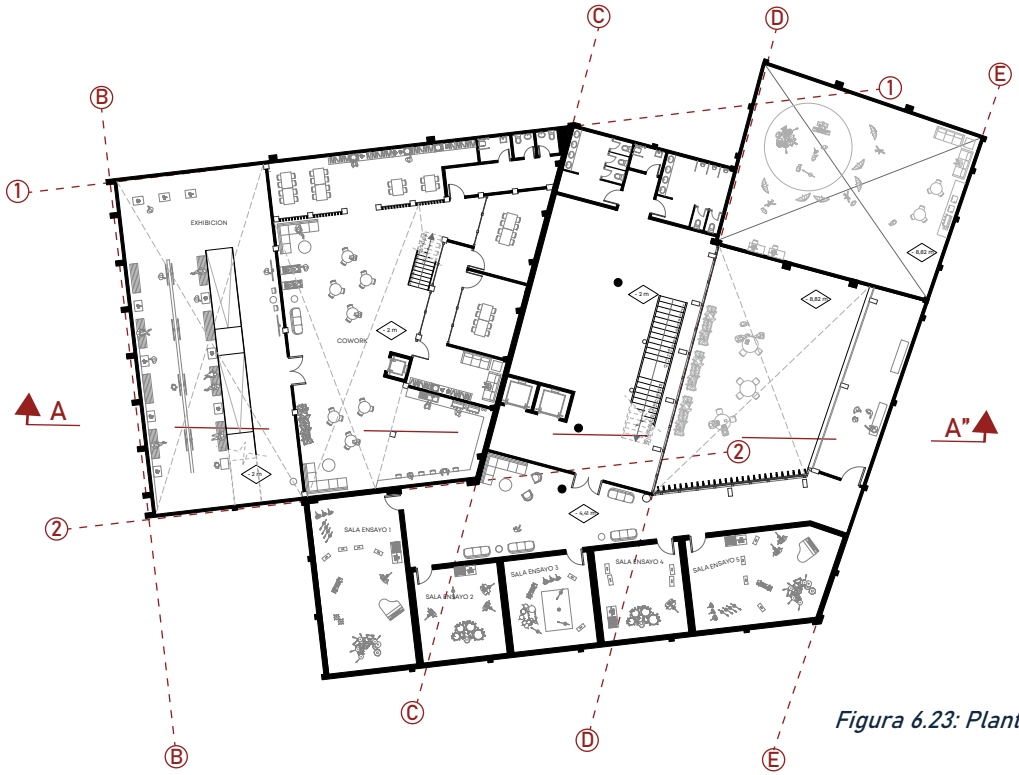


Figura 6.23: Planta Piso -1

PISO -1

PISO -1	
Sala de Exhibición	285,3 m²
Cowork	451,1 m²
Sala de ensayo A Sala de ensayo B Sala de ensayo C Sala de ensayo D Sala de ensayo E	88,8 m² 44,0 m² 44,0 m² 44,0 m² 72,0 m²
TOTAL PISO	**1684,0 m²**

PISO 1 **Edificio A**	
Cowork 2° Piso	273,9 m²
Terraza Comida	503,9 m²
TOTAL PISO 1 EDIFICIO A	**1951,8 m²**

PISO 1 **BLACK BOX**	
Antesala	462,7 m²
Bodega	255,9 m²
Black Box	589,3 m²
TOTAL PISO 1 Black Box	**1870,7 m²**

TOTAL PISO 1	**3822,5 m²**

PISO 1

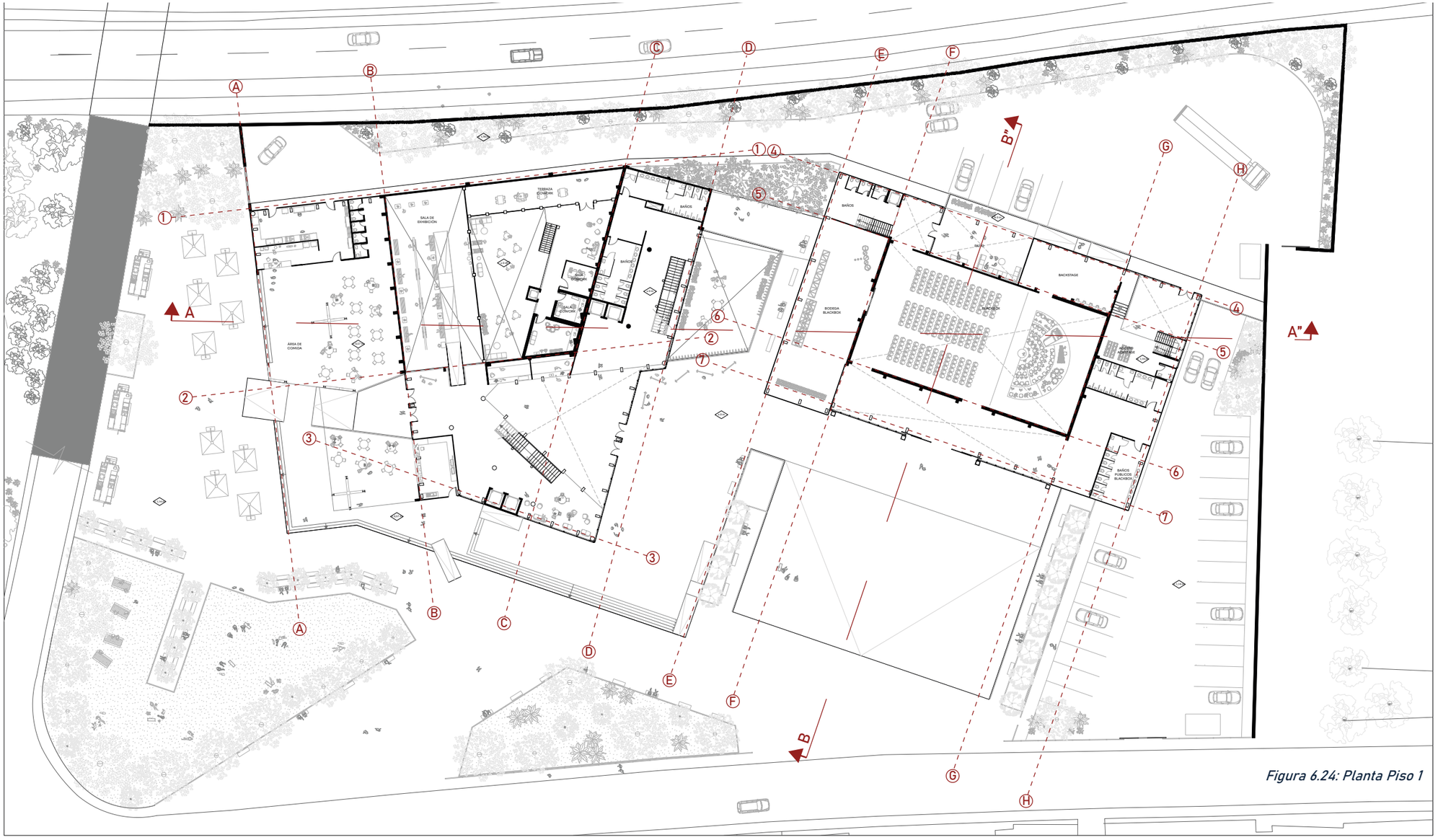


Figura 6.24: Planta Piso 1

PISO 2 **Edificio A**	
Sala de Ensamble Sala de Ensamble	176,7 m² 168,0 m²
Sala de Clases A Sala de Clases B Sala de Clases C Sala de Clases D Sala de Clases E	88,4 m² 88,4 m² 88,4 m² 105,7 m² 98,7 m²
TOTAL PISO 2 EDIFICIO A	**2273,8 m²**

PISO 2 **BLACK BOX**	
Sala Técnica	130,0 m²
Machine Room	72,7 m²
Camarines	276,8 m²
TOTAL PISO 2 Black Box	**1814,2 m²**

TOTAL PISO 2	**4088,0 m²**

PISO 2

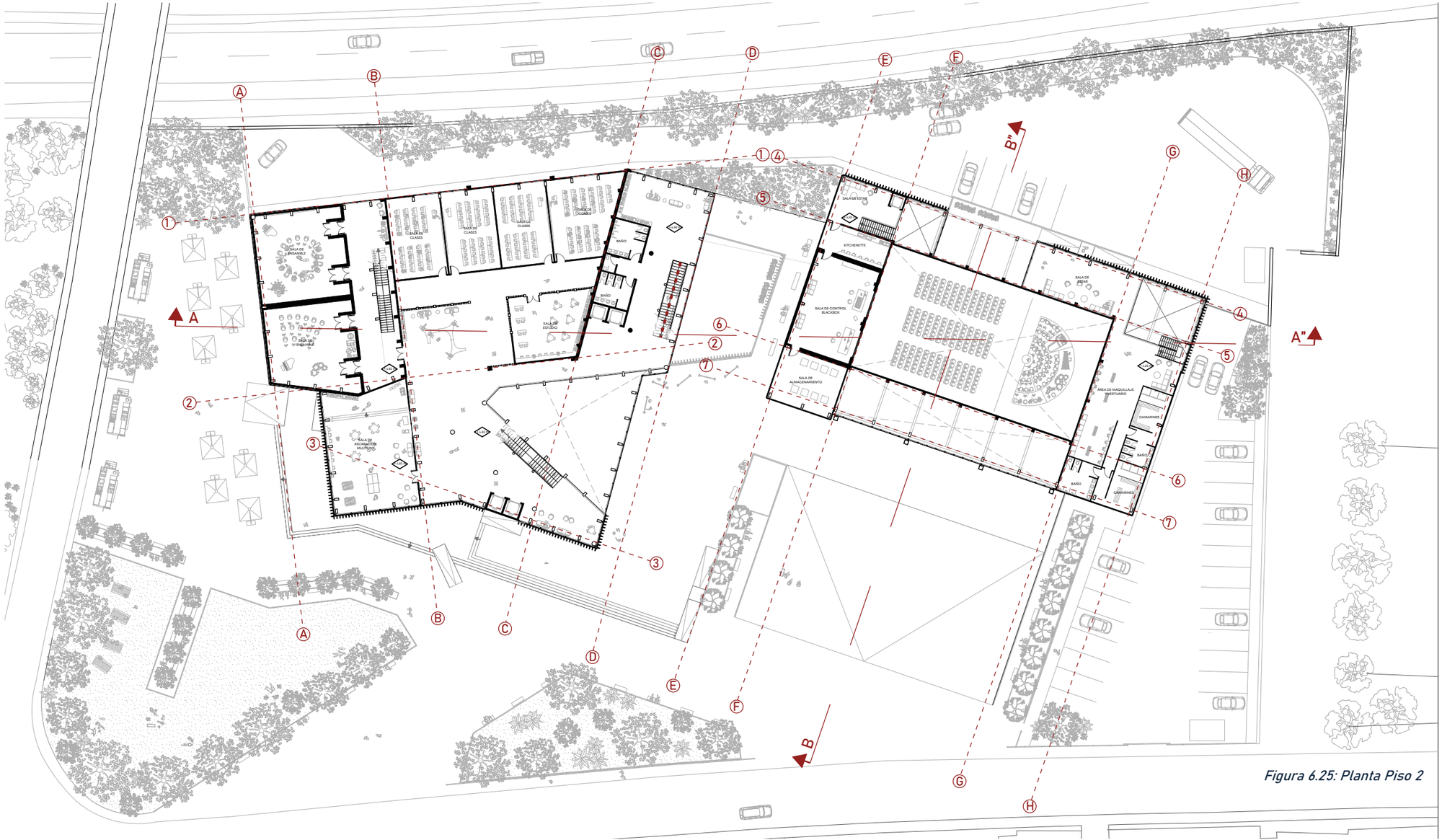


Figura 6.25: Planta Piso 2

PISO 3 **Edificio A**	
Sala de Ensamble Sala de Ensamble	176,7 m² 168,0 m²
Sala de Clases A Sala de Clases B Sala de Clases C Sala de Clases D Sala de Clases E	88,4 m² 88,4 m² 88,4 m² 105,7 m² 98,7 m²
Sala de Practica Individual A Sala de Practica Individual B Sala de Practica Individual C Sala de Practica Individual D Sala de Practica Individual E Sala de Practica Individual F Sala de Practica Individual G Sala de Practica Individual H Sala de Practica Individual I Sala de Practica Individual J Sala de Practica Individual K Sala de Practica Individual L	13,8 m² 13,4 m² 23,1 m² 23,9 m² 23,2 m² 23,8 m² 24,9 m² 13,3 m² 13,6 m² 13,5 m² 13,8 m² 12,8 m²
TOTAL PISO 3 EDIFICIO A	**2818,8 m²**

PISO 3

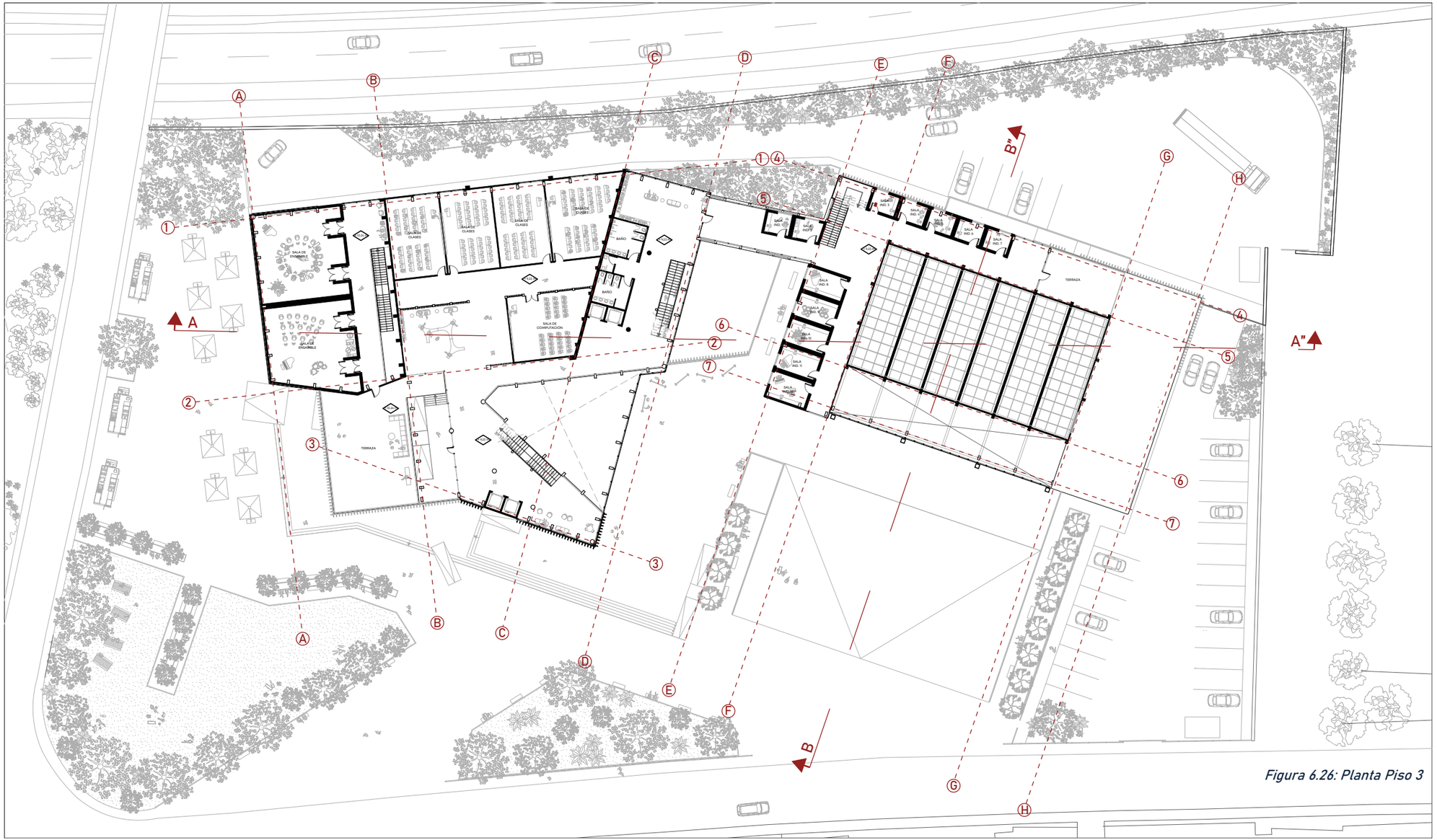


Figura 6.26: Planta Piso 3

PISO 4 **Edificio A**	
Administrativo	626,4 m²
Sala de Practica Individual A	13,8 m²
Sala de Practica Individual B	13,4 m²
Sala de Practica Individual C	23,1 m²
Sala de Practica Individual D	23,9 m²
Sala de Practica Individual E	23,2 m²
Sala de Practica Individual F	23,8 m²
Sala de Practica Individual G	24,9 m²
Sala de Practica Individual H	13,3 m²
Sala de Practica Individual I	13,6 m²
Sala de Practica Individual J	13,5 m²
Sala de Practica Individual K	13,8 m²
Sala de Practica Individual L	12,8 m²
Sala de Practica Individual M	13,6 m²
Sala de Practica Individual N	13,3 m²
TOTAL PISO 4 EDIFICIO A	**2093,2 m²**

PISO 4

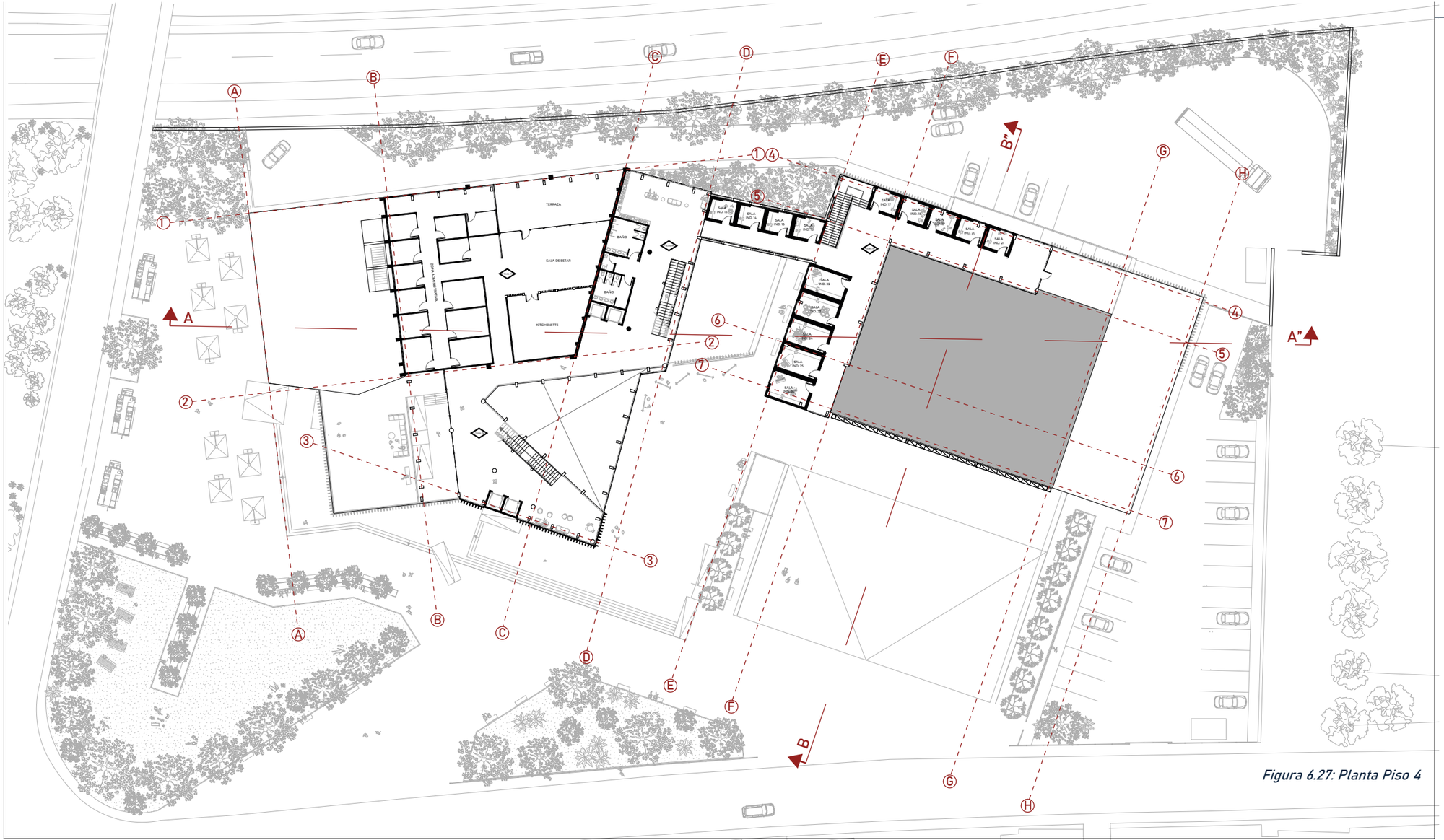


Figura 6.27: Planta Piso 4

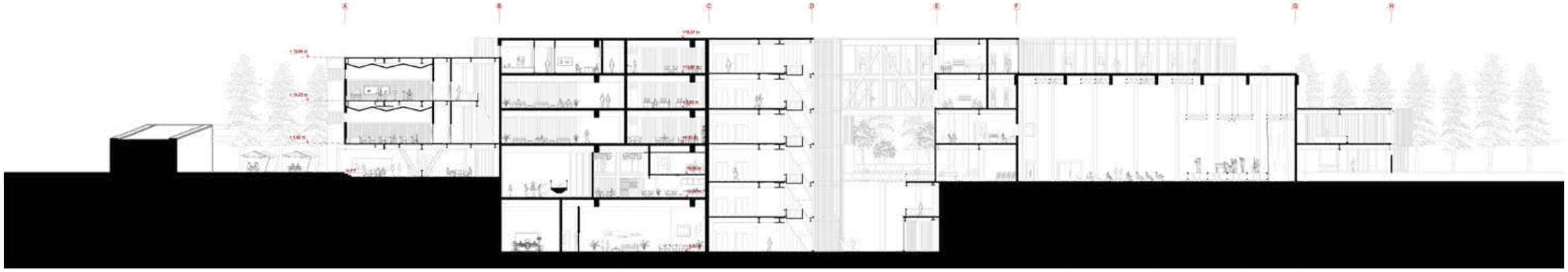


Figura 6.28: Corte A-A"

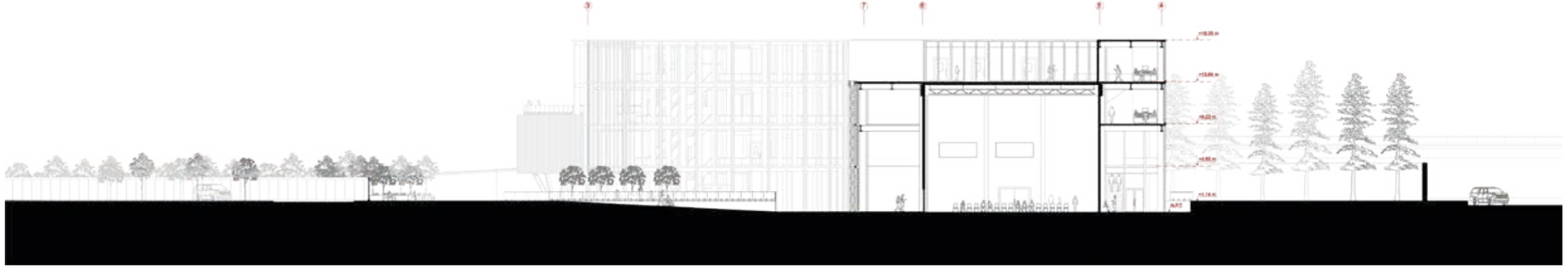


Figura 6.29: Corte B-B"

MAQUETA



Imagen 6.1: Diagrama Maqueta de Proyecto



Imagen 6.2: Diagrama Maqueta de Proyecto



Imagen 6.3: Diagrama Maqueta de Proyecto



Imagen 6.4: Diagrama Maqueta de Proyecto



Imagen 6.5: Diagrama Maqueta de Proyecto



Imagen 6.6: Diagrama Maqueta de Proyecto

CONCLUSIÓN

El proyecto propuesto se presenta como una respuesta integral a las transformaciones que la era digital ha generado en la industria musical, particularmente en Chile y América Latina. Partiendo del análisis del impacto de la digitalización en la creación, producción y difusión musical, se ha desarrollado una propuesta que busca no solo adaptarse a estos cambios, sino también potenciarlos.

La elección de la región de Valparaíso como ubicación estratégica refuerza el objetivo de descentralizar la industria musical, permitiendo que los artistas y profesionales del área tengan acceso a un espacio diseñado específicamente para el aprendizaje, creación y producción musical. El proyecto no solo ofrecerá espacios para la educación y la práctica, sino que también proporcionará áreas para la colaboración y la interacción entre músicos, productores, técnicos y otros profesionales del ámbito creativo.

Además, se ha tomado en cuenta la importancia de las nuevas tecnologías y las plataformas digitales como herramientas clave para la proyección y difusión de los contenidos musicales. En este sentido, el diseño del proyecto incorpora áreas de producción digital, estudio de grabación y espacios de ensayo adaptados a las necesidades actuales de la industria.

El proyecto se fundamenta en la creación de un ecosistema dinámico donde convergen educación, producción y difusión, fortaleciendo el desarrollo de artistas integrales y preparados para enfrentar las exigencias del mercado musical contemporáneo. Asimismo, se espera que este espacio contribuya al desarrollo económico y

cultural de la región, fomentando el talento local y promoviendo el intercambio de ideas y experiencias entre sus usuarios.

En conclusión, el proyecto no solo se presenta como una infraestructura física, sino como un espacio vivo y funcional que permite el encuentro, la colaboración y el desarrollo de la música en la era digital.

REFERENCIAS

Pitet, D. G. (2004). *La música y su interpretación como vehículo de expresión y comunicación.* Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación.

Future, F. (27 de Mayo de 2016). *Focusing Future*. Obtenido de https://www.focusingfuture.com/me-consumer/how-will-we-listen-music-in-the-future/

Ingham, T. (3 de Agosto de 2020). *Rolling Stone*. Obtenido de https://www.rollingstone.com/pro/features/spotify-million-artists-royalties-1038408/

Anderson, C. (2006). *The Long Tail - Why the Future of Business Is Selling Less of More.*

CORFO. (2015). *Diagnóstico y caracterización de la Economía Creativa: Brechas y drivers de los 4subsectores priorizados y la gobernanza de los esfuerzos públicos.* Obtenido de https://ec.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2020/10/0_30_BRECHAS-ECONOMIA-CREATIVA.pdf

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. (2016). *Estadisticas Culturales: Informa Anual 2016.* Obtenido de https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2017/12/estadisticas-culturales-2016.pdf

GFK. (2018). *Estudio Música chilena 2018 SCD.* Obtenido de https://aam.cl/wp-content/uploads/2019/01/gfk-scd-2018_final.pdf

Federación Internacional de la Industria Fonográfica. (2019). *Global Music Report, The industry in 2019.* Obtenido de https://www.ifpi.org/wp-content/uploads/2020/07/Global_Music_Report-the_Industry_in_2019-en.pdf

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. (2014). *Mapeo de Industrias Creativas: Caracterización y Dimensionamiento.* Santiago, Chile. Obtenido de https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2014/01/mapeo_industrias_creativas.pdf

Industria Musical Independiente (IMI, Chile). (2018). *Música Chilena Independiente: Oportunidades y Nuevas Evidencias.* Obtenido de https://www.imichile.cl/documentos/imi_oportunidades.pdf

Chartmetric. (2019). *6mo semi annual global music industry data report.* Obtenido de https://chartmetric-public.s3-us-west-2.amazonaws.com/Chartmetric-6MO+Music+Report-R7-20190929-interactive-3.pdf

Observatorio Digital de la Musica Chilena. (2020). *Informe Caracterización de la Industria Musical Chilena 2020: Hacia un Ecosistema de la Música. Capitulo 1: Prólogo, antecedentes y metodología.* Obtenido de https://ec.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2021/03/Maestra_ODMC_CAP1_VF.pdf

Observatorio Digital de la Musica Chilena. (2021). *Informe Caracterización de la Industria Musical Chilena 2021: Hacia un Ecosistema de la Música. Capítulo 3: Música y Tecnología.* Obtenido de https://www.api.odmc.cl/ODMC_cap_3.pdf

Observatorio Digital de la Música Chilena. (2021). *Informe Caracterización de la Industria Musical Chilena 2021: Hacia un ecosistema de la música. Capítulo 4: Música Grabada.* Obtenido de https://www.api.odmc.cl/211221_ODMC_Cap_4.pdf

Observatorio Digital de la Musica Chilena. (2022). *Creadores de Música en el Ecosistema Digital.* Obtenido de https://www.api.odmc.cl/220826_ODMC_Cap_5.pdf

ANEXOS

ANEXO 1. IDEA INICIAL PROYECTO DE TITULO: TINY STUDIO

Proyecto que viene de un formato de título experiencial que quedo en etapa de desarrollo en el año 2021. Profesores: Pablo Silva + Fernardo Hammersley

En primeras instancias como idea de proyecto de título fue la construcción de un "Tiny Studio", el cual consiste en generar un módulo móvil que permita curiosear es decir, la búsqueda, el encuentro, la exploración y el desarrollo de un proyecto musical, en el que tanto un productor musical como una banda dispongan de espacios mínimos necesarios para inspiración y el desarrollo de la obra.

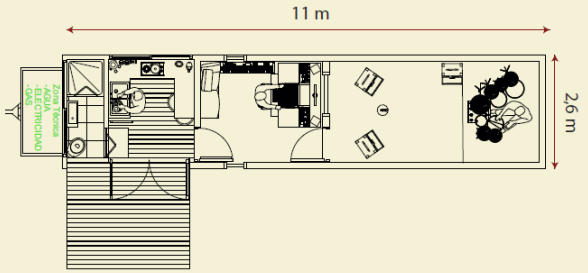
El módulo cuenta con 2 zonas, una abierta, que permite la relación con el exterior, donde el módulo se proyecta hacia el entorno y es donde se desarrolla las actividades cotidianas, y otra zona introspectiva que corresponde al estudio, donde la relación con el exterior es controlada y se desarrollan las actividades musicales de grabación, mezcla y edición.

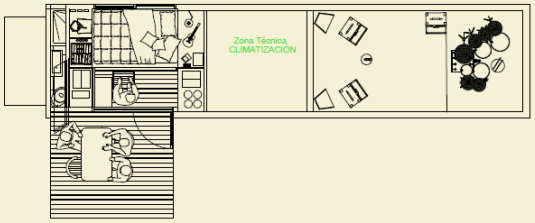
BUSCAR
ENCONTRAR
DESARROLLAR

Un Proyecto Musical

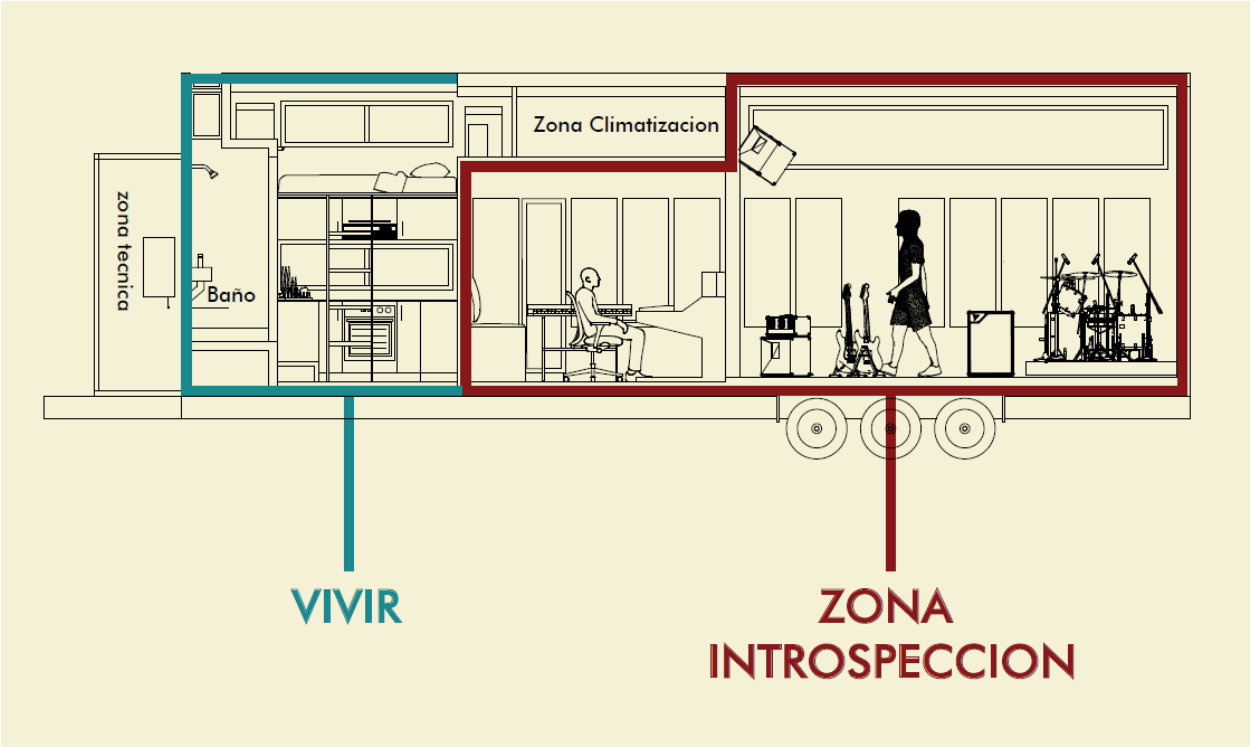
¿COMO?

- Construyendo un modulo que permita la en busqueda de nuevas Experiencias e interacciones a traves del desplazamiento del proyecto.
  Generando una dualidad programatica que abarque el vivir y el crear en un espacio reducido

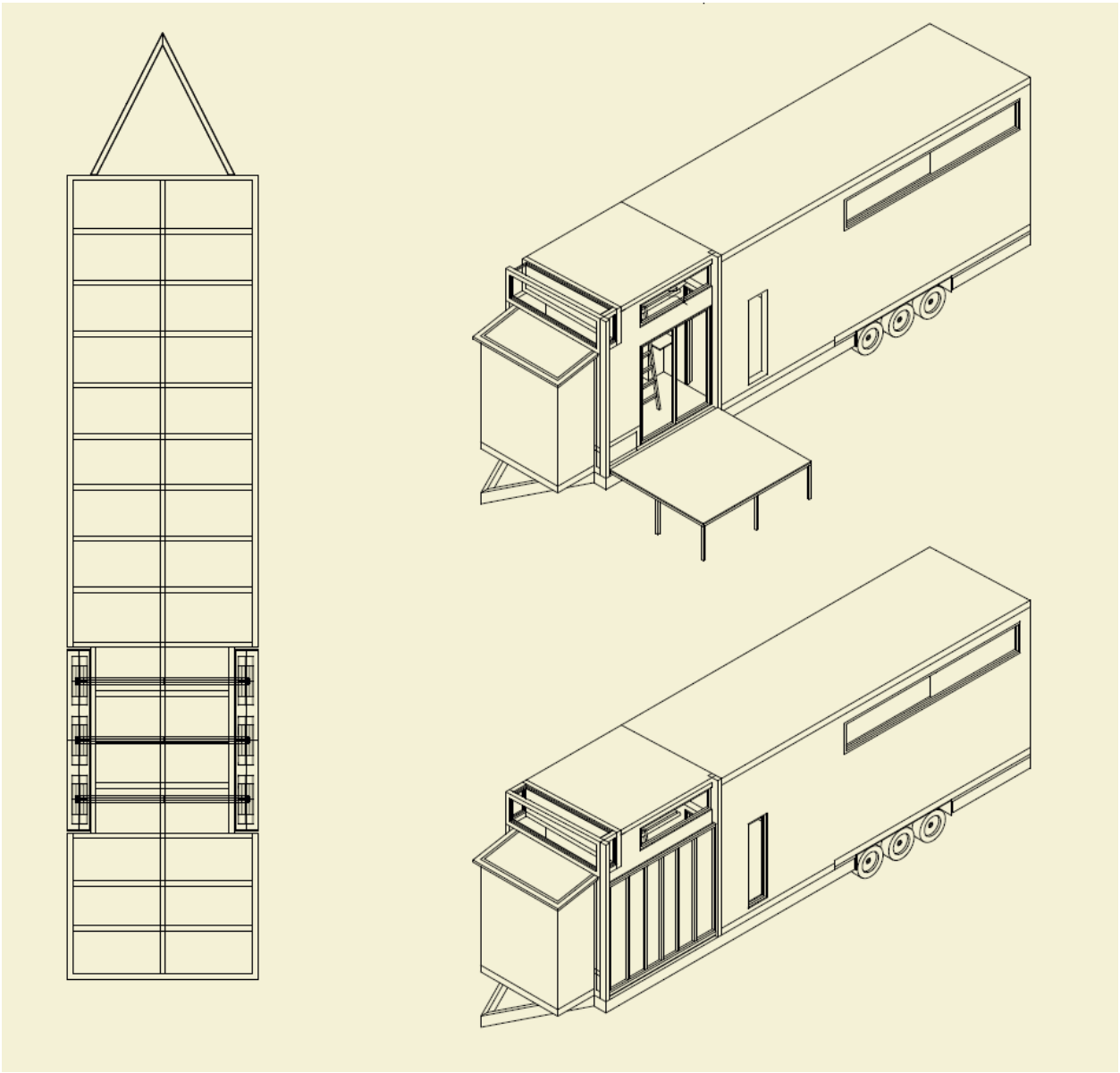




Anexo 1.2


Zona Climatizacion
zona tecnica
Baño
VIVIR
ZONA
INTROSPECCION

Anexo 1.3



ANEXO 2. MAQUETA DE PROCESO 1

Anexo 2.1



Anexo 2.2



Anexo 2.3

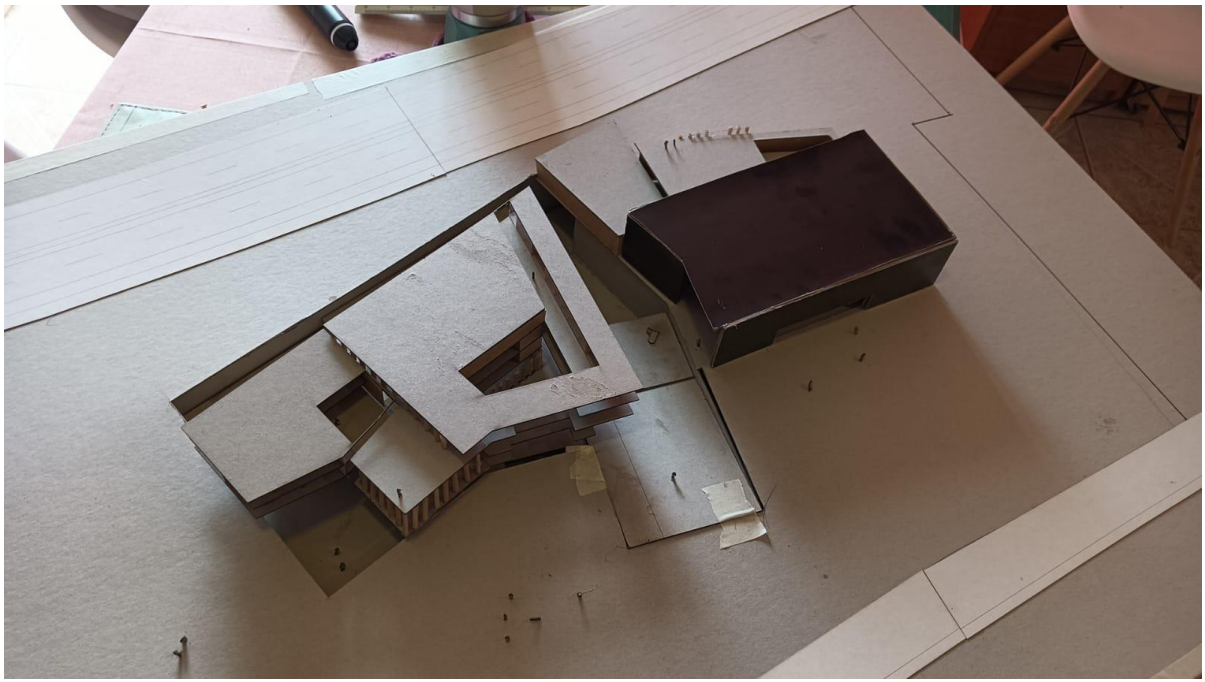


Anexo 2.4

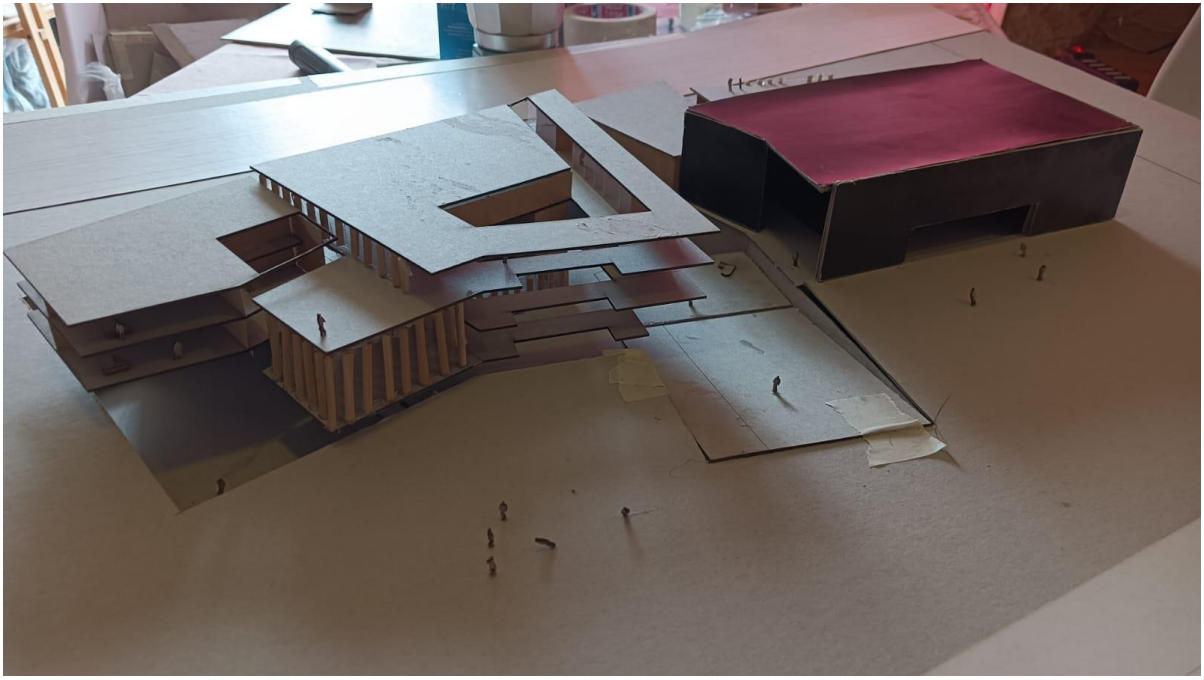


ANEXO 3 MAQUETA DE PROCESO 2

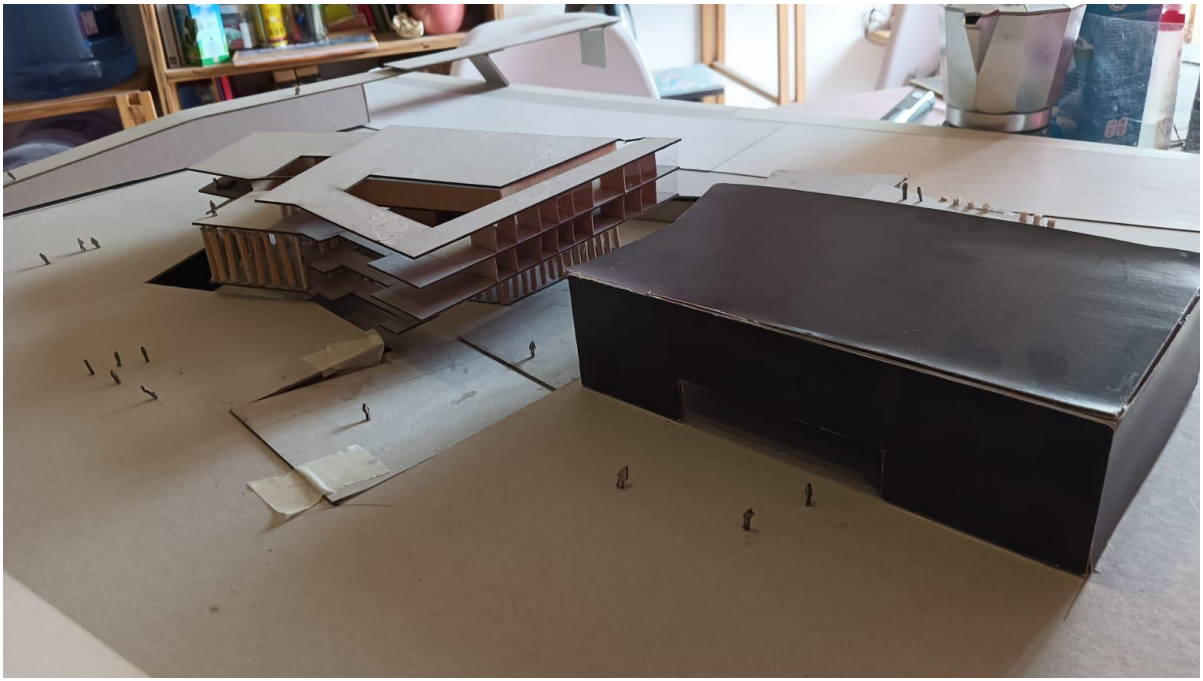
Anexo 3.1



Anexo 3.2



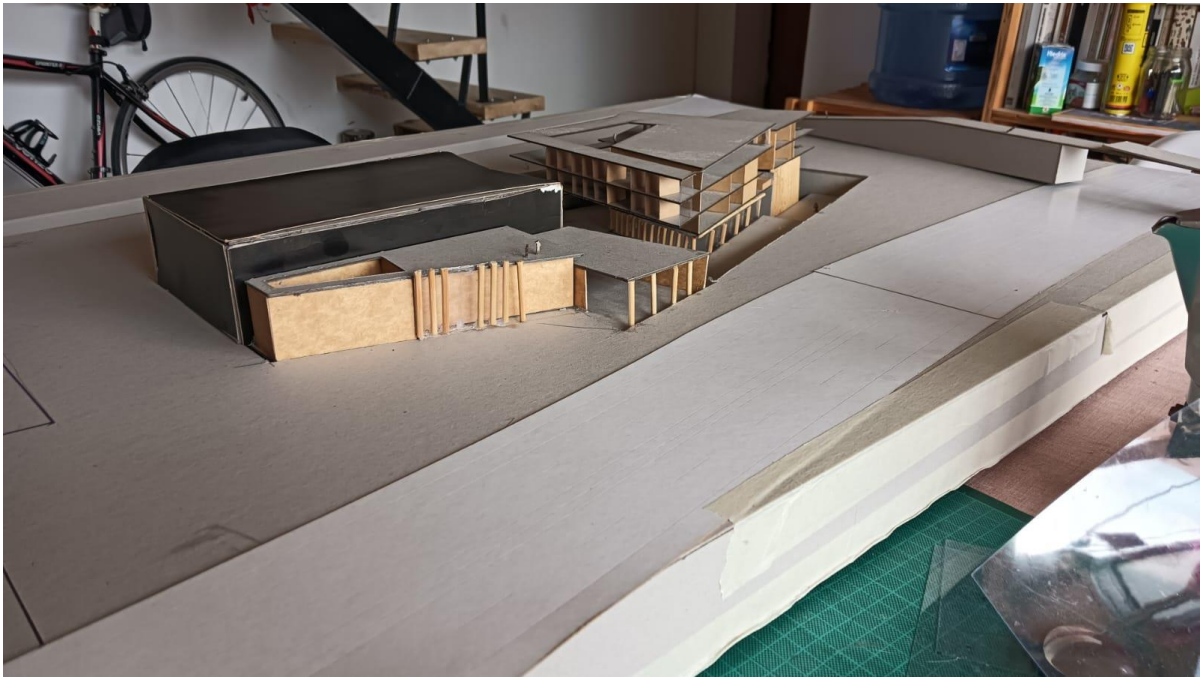
Anexo 3.3



Anexo 3.4



Anexo 3.5



ANEXO 4 MAQUETA DE PROCESO 3

Anexo 4.1



Anexo 4.2



Anexo 4.3



Anexo 4.4

