

ESPACIALIDAD DEL TECHNO: ESTUDIO DE CASO LOST BEACH CLUB, MONTAÑITA - ECUADOR

SPATIALITY OF TECHNO: CASE STUDY LOST BEACH CLUB, MONTAÑITA - ECUADOR

Autores: ¹María José Yépez Freire y ²Mary Beatriz Díaz Ortega.

¹ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0006-5300-2220>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0004-0992-969X>

¹E-mail de contacto: sinergiamjy@gmail.com

²E-mail de contacto: mary_diazort24@hotmail.com

Afiliación: ^{1*2*}Investigador independiente, (Ecuador).

Artículo recibido: 3 de Enero del 2025

Artículo revisado: 5 de Enero del 2025

Artículo aprobado: 18 de Febrero del 2025

¹Arquitecta de Interiores graduada en la Universidad Técnica de Ambato, (Ecuador). Máster en Diseño Arquitectónico Avanzado graduada en la Universidad de las Américas, (Ecuador).

²Psicóloga Clínica graduada en la Universidad Técnica de Ambato, (Ecuador). Magíster en Psicología mención en Psicología Forense graduada en la Universidad Particular Internacional SEK, (Ecuador).

Resumen

La presente investigación se enfoca en la noción de espacialidad en un contexto poco convencional: el techno. Al analizar este género musical, buscamos reinterpretar cómo la arquitectura puede ser entendida más allá de términos tradicionales, considerando la experiencia del ser humano en relación con su entorno sonoro y físico. El objetivo se centró en conceptualizar el Techno como una forma de espacialidad que genera afectos y efectos en el ambiente arquitectónico contemporáneo. La metodología posee un enfoque de la investigación fue cualitativo y descriptivo, basado en una revisión documental y el estudio de campo. Para la obtención de datos se solicitó acceso a los planos digitales de la cartografía urbana de Manglaralto y Montañita, además, se realizaron visitas en múltiples fechas, comenzando con la llegada a Santa Elena y Montañita para explorar el sector, identificar lugares clave y llevar a cabo la entrevista programada con Kami Tadayon. Durante estas visitas, se documentaron visualmente los elementos espaciales relevantes y se registraron observaciones sobre la dinámica de la fiesta. El estudio de campo ofreció información valiosa sobre el techno como forma de espacialidad. Se utilizó una metodología gráfica que incluyó cartografías, un atlas de imágenes y diagramas relacionales, lo que permitió visualizar aspectos tangibles e

intangibles del club. Esto ayudó a redefinir la percepción humana en la arquitectura.

Palabras clave: Espacialidad, Techno, Estudio de caso, Lost Beach Club.

Abstract

The present research focuses on the notion of spatiality in an unconventional context: techno. By analyzing this musical genre, we aim to reinterpret how architecture can be understood beyond traditional terms, considering the pastillahuman experience in relation to its sonic and physical environment. The objective was to conceptualize techno as a form of spatiality that generates affects and effects in the contemporary architectural environment. The research methodology had a qualitative and descriptive focus, based on documentary review and field study. To obtain data, access was requested to the digital plans of the urban cartography of Manglaralto and Montañita. Additionally, multiple visits were made, starting with the arrival in Santa Elena and Montañita to explore the area, identify key locations, and conduct the scheduled interview with Kami Tadayon. During these visits, relevant spatial elements were documented visually, and observations were recorded about the dynamics of the party. The field study provided valuable information about techno as a form of spatiality. A graphical methodology was employed, which included cartographies, an atlas of images, and relational diagrams,

allowing for the visualization of both tangible and intangible aspects of the club. This contributed to redefining human perception in architecture.

Keywords: Spatiality, Techno, Case Study, Lost Beach Club.

Sumário

A presente pesquisa foca na noção de espacialidade em um contexto não convencional: o techno. Ao analisar este gênero musical, buscamos reinterpretar como a arquitetura pode ser entendida além dos termos tradicionais, considerando a experiência humana em relação ao seu ambiente sonoro e físico. O objetivo centrou-se na conceituação do techno como uma forma de espacialidade que gera afetos e efeitos no ambiente arquitetônico contemporâneo. A metodologia possui um enfoque qualitativo e descritivo, baseado em revisão documental e estudo de campo. Para a obtenção de dados, foi solicitado acesso aos planos digitais da cartografia urbana de Manglaralto e Montañita. Além disso, foram realizadas visitas em várias datas, começando pela chegada a Santa Elena e Montañita para explorar a área, identificar locais-chave e realizar a entrevista programada com Kami Tadayon. Durante essas visitas, foram documentados visualmente os elementos espaciais relevantes e registradas observações sobre a dinâmica da festa. O estudo de campo forneceu informações valiosas sobre o techno como uma forma de espacialidade. Uma metodologia gráfica foi utilizada, que incluiu cartografias, um atlas de imagens e diagramas relacionais, permitindo a visualização de aspectos tangíveis e intangíveis do clube. Isso ajudou a redefinir a percepção humana na arquitetura.

Palavras-chave: Espacialidade, Techno, Estudo de Caso, Lost Beach Club.

Introducción

Desde un enfoque contemporáneo, la arquitectura ha llegado a abarcar una variedad de dimensiones que trascienden la mera construcción de edificios (Plouganou, 2020). En este sentido, la famosa afirmación del arquitecto austriaco Hollein (1996), "todo es arquitectura",

invita a una reflexión más amplia sobre cómo el entorno construido, la percepción y la experiencia humana están interrelacionados. Hollein utilizó una simple ilustración de una pastilla verde sobre una hoja blanca para ilustrar cómo incluso los objetos más cotidianos pueden influir en nuestra comprensión del espacio. Este planteamiento nos lleva a considerar no solo la estética y funcionalidad de los espacios, sino también los elementos intangibles como la psicología, la cultura, y las emociones que estos generan.



Figura 1: Ilustración de la pastilla en A5 por Hans Hollein Fuente: Architektur, 1967

La presente investigación se enfoca en la noción de espacialidad en un contexto poco convencional: el techno. Al analizar este género musical, buscamos reinterpretar cómo la arquitectura puede ser entendida más allá de términos tradicionales, considerando la experiencia del ser humano en relación con su entorno sonoro y físico. En lugar de limitar la mirada a estructuras arquitectónicas concretas, esta investigación propone un enfoque holístico que evalúa tanto los componentes tangibles las construcciones y los espacios asignados a las fiestas como los intangibles las emociones y percepciones que estos generan en los asistentes (Cuartero, 2019).

El techno, que se originó en Detroit en la década de 1980, ha evolucionado y se ha expandido como un fenómeno cultural global, caracterizado por su fusión de ritmos electrónicos y su estética futurista. Sus creadores, entre quienes destacan Juan Atkins, Derrick May y Kevin Saunderson, propusieron un sonido que no solo desafía las nociones tradicionales de la música, sino que también busca generar una conexión profunda con el oyente. La influencia del techno se ha diseminado rápidamente por todo el mundo, llegando a Ecuador a través de áreas como Montañita, donde se ha consolidado como un punto de encuentro musical esencial (Cuartero, 2019).

Este estudio se centra en Lost Beach Club, el principal club de techno en Ecuador, para ilustrar la intersección entre la música, el espacio y la percepción social. A través de una serie de visitas de campo, entrevistas y la recopilación de datos históricos, se explora cómo cada detalle de este club, desde su diseño arquitectónico hasta su atmósfera vibrante, afecta la experiencia de sus visitantes. Al investigar las construcciones espaciales del club, se pretende no solo identificar los efectos visuales y sonoros, sino también entender cómo estos se manifiestan en las emociones y comportamientos de los asistentes.

El fenómeno del techno no solo representa una forma de entretenimiento, sino que también puede interpretarse como un medio de exploración social y cultural. Estudios previos sugieren que los amantes del techno tienden a ser individuos con una mentalidad abierta y un deseo de explorar nuevas experiencias. Esta investigación busca, por tanto, analizar cómo los elementos espaciales del club, tales como la iluminación, el sonido y la decoración, interactúan con la percepción sensorial de los asistentes, alterando sus estados de ánimo y

conexiones emocionales, una noción que se corrobora al experimentar el ambiente del club (Riverón, 2016).

En este contexto, la discoteca Amnesia en Ibiza está conectada a la historia del filósofo Antonio Escohotado y su papel en el movimiento contracultural conocido como la "mafia hippie" durante los años 70. Ibiza se convirtió en un refugio para jóvenes europeos interesados en un estilo de vida alternativo. Escohotado propuso rehabilitar una casa rural para ofrecer música en vivo, lo que llevó a la fundación de Amnesia en 1976. Aunque originalmente se pensó en el nombre 'Taller del Olvido', se optó finalmente por 'Amnesia', que se ha convertido en un símbolo de la contracultura y la música electrónica. La discoteca se posicionó como un centro clave de la vida nocturna en Ibiza, promoviendo géneros musicales como el techno y el house, y facilitando experiencias de autoexpresión. La historia de Amnesia y su conexión con Escohotado es fundamental para entender Ibiza como un epicentro de la cultura club y la música electrónica (Ribas, 2023).

La "Ruta del Bakalao" fue un fenómeno cultural que tuvo lugar en Valencia durante las décadas de 1980 y 1990, caracterizado por un recorrido de 72 horas por discotecas y locales nocturnos dedicados a la música electrónica, especialmente techno, house y trance. Estos espacios, frecuentemente antiguos almacenes o edificios en desuso, se transformaron en lugares de fiesta. Aunque la Ruta fue un gran atractivo turístico, perdió su esencia debido a problemas sociales asociados con el consumo de drogas. A pesar de los desafíos, dejó un legado arquitectónico al renovar muchos de estos edificios, que presentan amplios espacios abiertos y una estética minimalista. Con el tiempo, algunos locales cerraron o fueron demolidos, pero su memoria perdura entre

quienes vivieron el auge de la música electrónica en la región (Balaguer, 2020).

El artículo de Arias (2021) "Música techno y movimiento moderno", explora la relación entre la arquitectura del movimiento moderno en Valencia y la música techno. A través de un proyecto que combina elementos editoriales, fotográficos y sonoros, se analizan las conexiones significativas entre estas dos disciplinas. En el prólogo se sostiene que la interacción entre música y arquitectura no es nueva, mencionando que los ritmos de compositores como Le Corbusier pueden relacionarse con la música techno. El enfoque busca valorar ambas manifestaciones culturales en el contexto de Valencia, culminando en un video que muestra la convivencia del movimiento y ritmo entre música y arquitectura. Sin embargo, el estudio también señala la necesidad de más investigaciones para profundizar en esta relación compleja.

Por último, en el artículo de Santiago (2018) en donde se analiza la interrelación entre música y arquitectura, argumentando que ambas disciplinas comparten un proceso creativo similar. Compara al arquitecto, que crea espacios, con el compositor, que concibe piezas musicales; ambos gestionan ritmos y energías en el tiempo para el disfrute del espectador. La música se experimenta a través del tiempo, mientras que la arquitectura se vive en el espacio, pero ambas buscan impactar la mente y el cuerpo. Esta relación se ha desarrollado a lo largo de la historia y ha evolucionado para adaptarse a nuevas formas de comunicación, destacando el sentido del oído. El análisis abre puertas a exploraciones más profundas de cómo el tiempo y las sensaciones se manifiestan en ambas disciplinas.

Según lo anterior descrito, se plantea la pregunta central de esta investigación: ¿Cómo

puede el techno ser conceptualizado no solo como un género musical, sino como una forma de espacialidad que genera afectos y efectos en el ambiente arquitectónico contemporáneo? A partir de esta interrogante, se busca además explicar el origen y desarrollo transescalar del techno a de manera global hasta la llegada a Ecuador, así como estudiar Lost beach Club para reconocer su espacialidad, experiencia y su relación de afectos y efectos dentro del club, y, finalmente, evaluar los efectos que influyen principalmente para la alteración o disminución de los afectos.

Materiales y Métodos

La metodología adoptada para el estudio de la espacialidad del techno se enmarcó en un enfoque interdisciplinario que combinó elementos de la arquitectura y los sentidos psicológicos (relación psico espacial). Se buscó entender el techno no solo como un fenómeno musical, sino también como un medio para analizar los efectos de la música en la percepción y experiencia del espacio. A través de un cuidadoso diseño metodológico, se logró recopilar y analizar datos que aportaron a la comprensión del impacto sensorial y emocional que este género musical generaba en sus oyentes.

El enfoque de la investigación fue cualitativo y descriptivo, con el objetivo de recoger experiencias vivenciales de los asistentes a fiestas techno y analizar el contexto espacial y arquitectónico de Lost Beach en Montañita. La investigación aspiró a generar un entendimiento holístico del techno como un espacio de interacción social que trasciende lo físico, explorando las dimensiones emocionales y sensoriales que influían en la experiencia del usuario.

Se utilizaron dos métodos principales: la revisión documental y el estudio de campo. La

revisión documental consistió en un análisis exhaustivo de la literatura existente sobre el origen y evolución del techno, así como estudios relacionados con la experiencia espacial y musical. Esto incluyó la recopilación de información desde su surgimiento en Detroit hasta su llegada y evolución en Ecuador, prestando especial atención a la historia de Montañita.

El estudio de campo comprendió visitas directas a Santa Elena y Montañita, con el propósito de observar y participar en el ambiente del club Lost Beach. Las observaciones se complementaron con una serie de entrevistas a figuras clave, como el propietario del club, Kami Tadayon, para obtener perspectivas sobre el diseño y la experiencia del espacio.

Para llevar a cabo esta investigación se utilizaron varios instrumentos. Se diseñó una guía estructurada para la entrevista con Kami Tadayon, que abarcó temas como la historia del club, su trayectoria en la industria y los conceptos arquitectónicos que sustentan el diseño del espacio. Asimismo, se emplearon herramientas de documentación visual, como cámaras y dispositivos de grabación de audio, que capturaron no solo la entrevista, sino también el ambiente del club y la experiencia de los asistentes durante las fiestas. Además, se utilizó el software Matterport para realizar un escaneado 3D del club, creando un modelo visual y dimensional del espacio que complementó los análisis arquitectónicos.

La obtención de datos tuvo lugar en varias etapas. En primer lugar, se solicitó acceso a los planos digitales de la cartografía urbana de Manglaralto y Montañita a la alcaldía, lo cual se logró mediante una solicitud que fue aprobada por las autoridades competentes. Esto permitió obtener información sobre la disposición y características del espacio urbano.

Posteriormente, las visitas se realizaron en múltiples fechas, comenzando con la llegada a Santa Elena y Montañita para explorar el sector, identificar lugares clave y llevar a cabo la entrevista programada con Kami Tadayon. Durante estas visitas, se documentaron visualmente los elementos espaciales relevantes y se registraron observaciones sobre la dinámica de la fiesta.

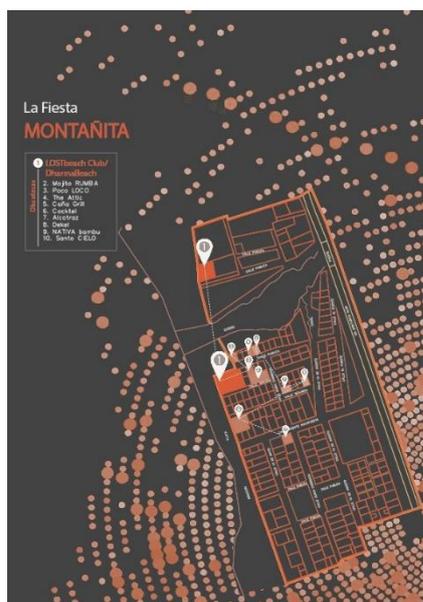


Figura 2: Ubicación de Lost Beach

Además, para contrastar los resultados se asistió a una fiesta techno en Lost Beach, donde se experimentaron de primera mano los efectos espaciales y musicales del club. Se observó la conducta de los asistentes, las interacciones sociales y se realizaron anotaciones sobre la percepción del espacio y sus elementos arquitectónicos. Una vez recopilados los datos, se llevó a cabo un análisis temático para identificar patrones y relaciones entre los elementos espaciales y la percepción sensorial. Se produjeron cartografías, diagramas y un atlas fotográfico que visualizaron los hallazgos y facilitaron la comprensión de la interrelación entre techno, espacio y afectos.

Resultados y Discusión

Origen y desarrollo transescalar del techno a de manera global hasta la llegada a Ecuador

El techno, un género musical dentro de la música electrónica, se caracteriza por su compás de 4/4, donde los tiempos son marcados por un bombo conocido como "kick", y cuenta con el uso constante de instrumentos electrónicos como sintetizadores y samplers. A diferencia de otros géneros musicales, el techno no sigue la estructura típica de las canciones, sino que se organiza de forma repetitiva, maximizando el efecto bailable. Este estilo se distingue por sonidos futuristas y minimalistas, priorizando el ritmo y la textura sobre la melodía y las letras. A lo largo del tiempo, el

techno ha evolucionado en diversos subgéneros y ha dejado una profunda huella en una amplia variedad de estilos musicales y en la cultura popular, especialmente dentro de los clubes y festivales de música electrónica a nivel global.

El término "techno" se inspira en el libro futurista "La Tercera Ola", escrito por Alvin Toffler en 1979, donde menciona a los "techno rebeldes", individuos que, temiendo volverse obsoletos por la tecnología, destruyen las nuevas máquinas, sin entender que estas fueron diseñadas para facilitar sus tareas. Este concepto plantea una dicotomía sobre quién tiene el control: ¿la tecnología sobre las personas o viceversa?

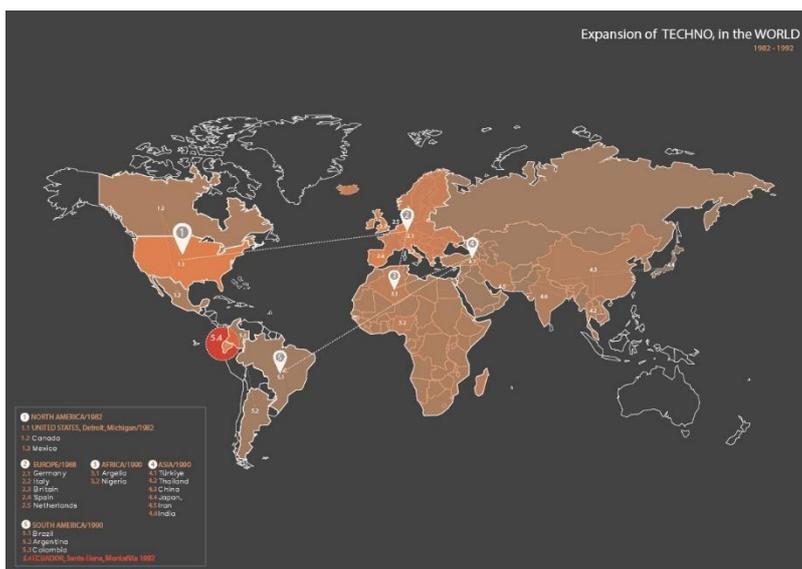


Figura 3: Origen del Techno a nivel global

El género musical comenzó a gestarse a mediados de la década de 1980, justo cuando otros estilos de música electrónica empezaban a florecer en diferentes ciudades de Estados Unidos. Su origen se sitúa en Belleville, un suburbio de Detroit, Michigan, durante un período de declive de la industria automotriz. En ese contexto, la ciudad, marcada por la desolación y la pérdida de población, se presentaba como un espacio industrial accesible, donde los nuevos sonidos se podían explorar sin barreras de clase.

Tres músicos; Juan Atkins, Kevin Saunderson y Derrick May, conocidos como "los Belleville Three", se convirtieron en pioneros del techno. Asistieron juntos a la escuela secundaria Belleville High School y, influenciados por la música electrónica contemporánea, comenzaron a experimentar con cajas de ritmos como las Roland 909 y 808, junto a sintetizadores como el Yamaha DX100. Esta innovación dio origen al techno, conocido inicialmente como Detroit Techno, en razón de su distintivo sonido y origen. En el contexto de

su desarrollo, el Music Institute, un influyente club en el centro de Detroit se convirtió en un punto de referencia para este nuevo movimiento musical.

La primera mención formal del término "techno" apareció en 1988 en un artículo de Stuart Cosgrove en la revista *The Face*. Cosgrove viajó a "Motor City" para entrevistar a estos pioneros, destacando que, a lo largo de los años, Detroit había pasado de ser una de las ciudades más prósperas de Estados Unidos, gracias a la industria automotriz, a un centro desolado por el exilio de fábricas hacia países con mano de obra más barata. Este proceso de transformación social propició que los conciertos de techno se realizaran en antiguas fábricas y almacenes, permitiendo que el género se posicionara en el plano musical global.

El techno, surgiendo en un contexto de crisis económica y social en Detroit, ofreció a los jóvenes afroamericanos una forma de expresión y resistencia frente a la adversidad (Méndez, 2017). Influenciados por el paisaje urbano y la música de pioneros como Kraftwerk, los artistas crearon un sonido que reflejaba sus experiencias de vida en la ciudad. Jeff Mills encapsula la situación de la juventud de Detroit al decir: "Imagina una ciudad diseñada para cuatro millones de personas donde ahora vive menos de uno". La desolación y los desafíos sociales llevaron a la comunidad a buscar escapismo y nuevas formas de autoexpresión a través de la música.

A medida que el techno ganó popularidad, su influencia comenzó a expandirse más allá de Detroit. Desde finales de la década de 1980, el techno empezó a establecerse en diferentes ciudades de Estados Unidos y se volvió un fenómeno especialmente prominente en Europa, en ciudades como Berlín, Reino Unido

y los Países Bajos (Popov, 2023). Esta expansión marcó un cambio en la percepción del techno, llevándolo a una variedad de contextos culturales y sociales.

Bajo esta narrativa de crecimiento y transformación, el techno llegó a Ecuador en 1992, específicamente a Santa Elena y, más tarde, a Montañita. Uno de los factores clave de su llegada fue la atractiva playa, que sedujo a jóvenes surfistas extranjeros a la región, promoviendo un aumento en la población y el crecimiento urbano, y llevando a la apertura de los primeros clubes de techno. Esto sirvió como punto de partida para la expansión del género hacia otras ciudades del país, principalmente Guayaquil, Quito, Cuenca y Baños de Agua Santa. Aunque el techno no tuvo una presencia notable en sus inicios en Ecuador, el número de seguidores ha ido creciendo gradualmente, impulsado por un incremento en la actividad de clubes y eventos dedicados a este género musical.

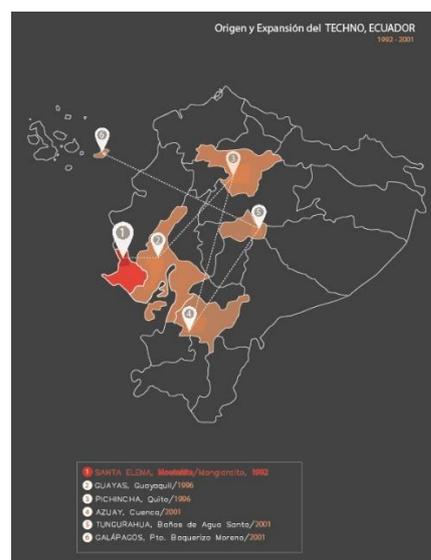


Figura 4: *Origen y Expansión del Techno, Ecuador*

Montañita, como el primer lugar en el país en recibir el techno, se ha establecido como un referente crucial para la música electrónica en

Ecuador. La historia de este destino, que comenzó como un pequeño pueblo de pescadores en 1938, se transformó con la llegada de jóvenes interesados en el surf durante la década de 1960. Este cambio de demografía fue parte integral del crecimiento de la localidad, atrayendo a turistas que buscaban diversión y conexión con la naturaleza.

La arquitectura de Montañita refleja su evolución, predominando un estilo rústico y costero con construcciones de madera y caña. Con el tiempo, esta localidad ha mejorado su infraestructura, incluyendo servicios básicos que han facilitado la llegada de turistas internacionales, quienes buscan experimentar su ambiente vibrante.

El contexto social y cultural de Montañita propició el surgimiento de clubes de techno. Las instalaciones como Lost Beach Club destacaron como pilares en la escena musical, ofreciendo un espacio donde la música electrónica se puede disfrutar en un ambiente social inclusivo. Este club, conocido internacionalmente, atrajo tanto a artistas locales como a DJs de renombre mundial, y se ha convertido en el corazón de la comunidad techno en Ecuador.

A medida que el techno comenzó a integrarse en la cultura musical ecuatoriana, la escena fue enriquecida por la diversidad de eventos y festivales que surgieron, lo que proporcionó plataformas para que tanto DJs nacionales como internacionales compartieran su música, fomentando una conexión cultural más amplia entre los amantes del género.

Hoy en día, la música techno en Ecuador ha desarrollado un perfil vibrante, caracterizado por una comunidad entusiasta que se reúne en eventos tanto grandes como pequeños. Aunque la escena todavía es relativamente joven en comparación con otros países, su crecimiento es

evidente, y el potencial para desarrollar aún más la cultura del techno en Ecuador es prometedor. Este desarrollo ha sido alimentado por colaboraciones entre artistas locales y la organización de festivales que incluyen música electrónica en sus alineaciones, consolidando el lugar de Ecuador en el mapa global del techno

Lost beach Club: espacialidad, experiencia y su relación de afectos y efectos dentro del club

En términos de espacialidad, Lost Beach se caracteriza por su amplia dimensión y múltiples áreas destinadas a la fiesta. Estas incluyen el Main Floor, que es el espacio principal con una barra, área para DJs, servicios y zonas de descanso; la cueva, un área más íntima con barra y zona VIP; y otros espacios como la bebe cueva, Kamishouse, el backstage y áreas de hospedaje para los DJs. Además, el club cuenta con un sótano que alberga aproximadamente cinco mil cajas de cerveza.



Figura 5: *Espacialidad de Lost Beach Club*

El diseño de estas áreas responde a las necesidades operativas del club y es accesible para personas con discapacidad, permitiendo la realización de eventos diversificados sin

interferencias. Este enfoque también contempla visiones futuristas, como menciona Kami Tadayon, quien plantea la idea de crear un reality show para atraer más público a Montañita, integrando el concepto de entretenimiento en el club (Tadayon, 2024).

Los murales que adornan las paredes del club son elementos esenciales de su construcción espacial. Kami Tadayon explica que cada mural, creado con meticuloso detalle por el muralista guayaquileño Iván Casanova, está destinado a transmitir buenas energías. Estos murales se consideran obras de arte únicas, cuya ejecución ha tomado más de ocho años, contribuyendo a la atmósfera mágica del lugar. Este diseño busca que los visitantes experimenten el ambiente como una fuente de energía positiva, reforzando la conexión emocional con el espacio (Tadayon, 2024).

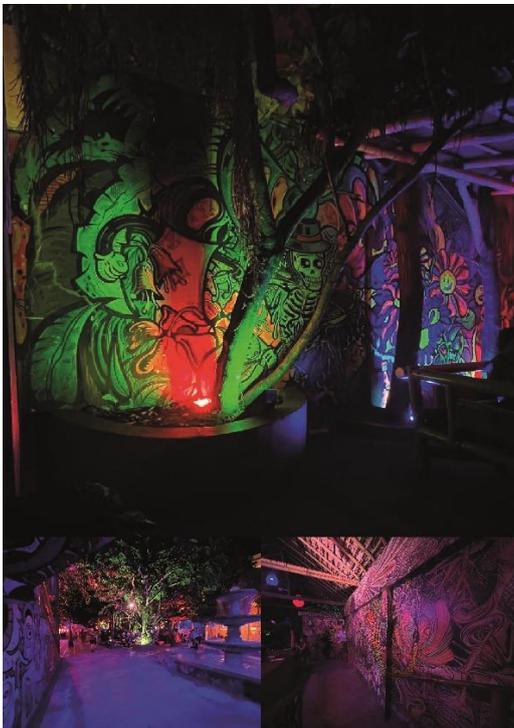


Figura 6: *Murales de Lost Beach Club*

Al analizar el club desde una perspectiva espacial y con un acceso a planos arquitectónicos, también se pueden identificar

los elementos tangibles, como el audio y la disposición de los equipos de iluminación, que se detallarían en los diagramas. Sin embargo, este estudio pretende ir más allá de la tradición, por lo que se relacionará cada efecto observado en Lost Beach con las áreas del cerebro que responden a estos estímulos, considerando su impacto en la experiencia del ser humano.

En cuanto a afectos, se entiende que hay elementos en el espacio arquitectónico que son intangibles, difíciles de medir e inmateriales, pero que afectan profundamente las emociones y experiencias humanas. Cada espacio provoca sensaciones, permitiendo comparar y explorar diferentes estados emocionales. Efectos como la luz, la mezcla de sonidos, la interacción de los materiales y la temperatura influyen en la experiencia de los asistentes y deben considerarse al diseñar espacios. La conceptualización de los espacios arquitectónicos ha evolucionado con el tiempo, reflejando cambios ideológicos y culturales, pero lo constante es que el espacio cobra vida cuando es experimentado por el ser humano.

El arquitecto japonés Tadao Ando también subrayó que “la arquitectura solo se considera completa con la intervención del ser humano que la experimenta”, lo cual invita a repensar la arquitectura no solo como una cuestión visual, sino también como una experiencia emocional y sensorial. Esto implica habitarlos, sentir cómo nos envuelven y nos conducen a nuevas realidades. La percepción del espacio depende de nuestra posición en él; la arquitectura se experimenta tridimensionalmente, mientras que una visión estática ofrece una comprensión limitada del entorno.

Los efectos que genera un espacio se relacionan con las impresiones inmediatas sobre los elementos materiales que pueden ser percibidos

sensorialmente. Estos efectos incluyen todo lo tangible en términos de formas, colores y texturas que influyen en la vida cotidiana y reflejan la evolución de la sociedad y la cultura. La música, la luz y los elementos visuales son herramientas que los arquitectos utilizan para comunicar y transmitir energías sensoriales al espectador.

En Lost Beach, se plantea la exploración tanto de los efectos visuales como de los auditivos. Por un lado, los murales son ejemplos de cómo una obra de arte puede generar un impacto emocional, y por otro, la iluminación y sus efectos ayudarán a comprender mejor las reacciones emocionales de los asistentes al club. La interacción entre las imágenes que se proyectan en las pantallas y la iluminación en constante cambio es fundamental para crear una atmósfera inmersiva que afecta directamente cómo se sienten y experimentan los visitantes en el espacio.

Al examinar los afectos visuales en Lost Beach, se debe considerar cómo la luz y las imágenes son procesadas por el sistema visual humano. Cuando la luz entra en el ojo, atraviesa varias estructuras, desde la córnea hasta la retina, donde las células fotorreceptoras convierten la luz en señales eléctricas que el cerebro interpreta. Esta compleja interacción es crucial ya que las imágenes y patrones visuales que bombardean a los asistentes pueden provocar respuestas emocionales y físicas significativas. Por ejemplo, el lóbulo occipital del cerebro, que procesó la información visual, destaca en este contexto, pues su función principal radica en la interpretación de las imágenes que percibimos. La calidad y el diseño de los componentes visuales en Lost Beach, como los murales y las proyecciones, tienen un efecto directo en el estado emocional de los visitantes, creando conexiones que van más allá de lo estético.

En relación con los efectos de la iluminación, se ha constatado que la exposición a luces intensas puede elevar la energía y disminuir la producción de melatonina, una hormona que regula los ciclos de sueño. Esta manipulación del ambiente visual mediante una iluminación estratégica contribuye a mantener a los asistentes activos y comprometidos en el evento, prolongando su experiencia festiva. Así, la proyección de luces y la variación de colores se convierten en herramientas para alterar el estado de ánimo, intensificando la conexión emocional que los asistentes sienten hacia el techno y el espacio en el que se encuentran.

Por último, se debe analizar el audio en el contexto de Lost Beach. El sonido se convierte en un poderoso catalizador para la experiencia del club. Las ondas sonoras generadas por los sistemas de audio no solo envuelven el espacio, sino que también afectan la química del cerebro al estimular la liberación de dopamina, un neurotransmisor que provoca sensaciones de placer y recompensa. Este vínculo entre el audio y la experiencia sensorial es fundamental en el diseño del club, ya que el sonido de alta calidad de equipos como Funktion One proporciona a los asistentes una experiencia sonora envolvente, que se complementa con la arquitectura del espacio, maximizando así la experiencia global.

Efectos que influyen principalmente para la alteración o disminución de los afectos

En el contexto del Lost Beach Club, existen diversos efectos que influyen significativamente en la alteración o disminución de los afectos de los asistentes, creando un ambiente festivo único y envolvente. Estos efectos son modulados por varios elementos espaciales, auditivos y visuales que, en conjunto, generan experiencias

capaces de transformar la percepción individual y colectiva dentro del club.

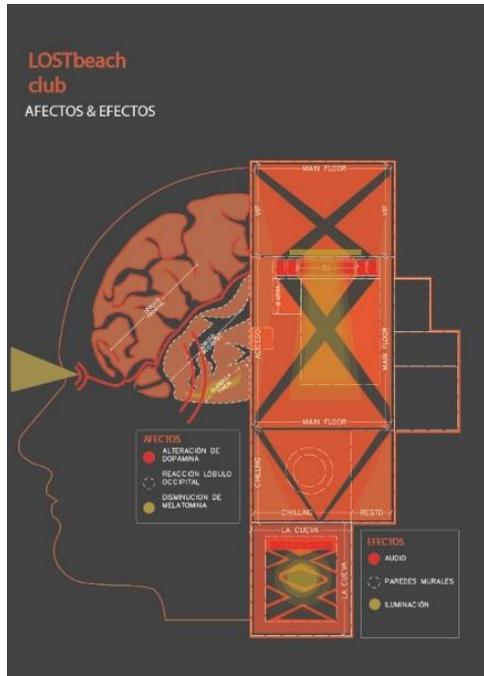


Figura 7: Afectos y efectos

Efecto del Audio

El audio se presenta como un componente vital en la experiencia del Lost Beach Club, donde las ondas sonoras impactan directamente en la química del cerebro, particularmente en la liberación de dopamina. La música techno, caracterizada por su ritmo repetitivo y envolvente, incita una planificación cuidadosa del sonido, utilizando sistemas de audio de alta calidad, como Funktion One. Este tipo de sonido altera la percepción auditiva, provocando emociones intensas y una sensación de euforia que invita a los visitantes a continuar la fiesta. La forma en que el audio se distribuye a través del espacio, combinado con la mezcla del DJ, contribuye a que los asistentes se sientan conectados, elevando su estado emocional y físico durante el evento.

Efectos Visuales

Los aspectos visuales del club, como la iluminación y los murales, juegan un papel

crucial en alterar las experiencias sensoriales. La iluminación dinámica, que incluye proyecciones y efectos gráficos, no solo establece el estado de ánimo del lugar, sino que también impacta en la producción de melatonina en el cuerpo, aumentando la vigilia y reduciendo la necesidad de sueño. Estos cambios aumentan la energía en el ambiente, lo que motiva a los asistentes a permanecer activos en la pista de baile. Además, los murales, cargados de colores y formas vibrantes, emanan una energía positiva que afecta al lóbulo occipital, generando respuestas emocionales y contribuyendo a una experiencia festiva que se siente tanto física como mentalmente.

Impacto del Espacio

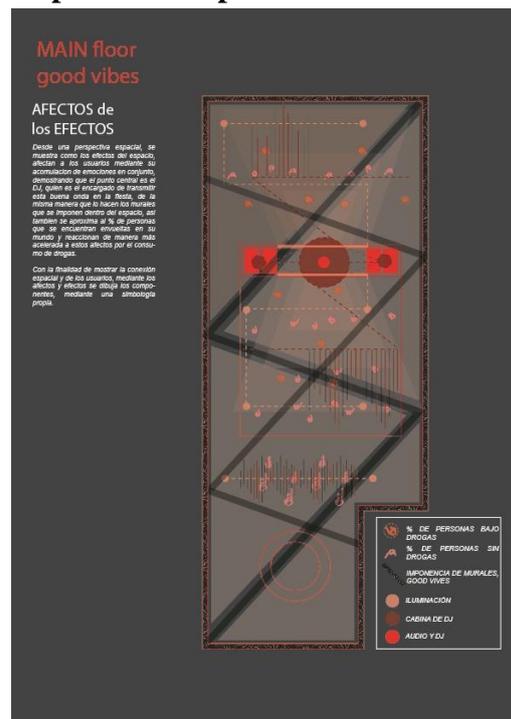


Figura 8: Main floor - Afectos de los efectos

La propia disposición espacial del Lost Beach Club afecta la percepción que los asistentes tienen de él. Las distintas áreas del club, como el Main Floor y la cueva, no solo están diseñadas para cumplir funciones operativas, sino también para crear experiencias únicas. El diseño de la cueva, que actúa como una caja de

orgón, es una técnica que busca transformar la energía negativa en positiva, reflejando una filosofía de experiencias holísticas que tienen un impacto directo en el estado emocional de las personas.

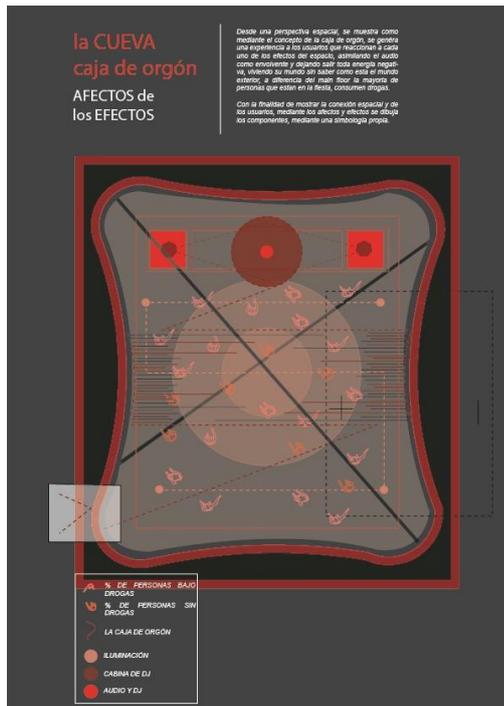


Figura 9: Afecto de los efectos

Esta forma de diseño arquitectónico acentúa la sensación de bienestar y conexión, contribuyendo a generar una atmósfera envolvente.

Integración de todos los elementos

La interacción entre el sonido, la luz y el diseño del espacio crea una experiencia colectiva que va más allá de la simple percepción sensorial. Estos efectos se combinan para alterar los estados de conciencia y el bienestar emocional de los asistentes. La experiencia auditiva y visual influye en cómo cada persona se siente en el club, contribuyendo al ambiente festivo y a la prolongación del deseo de permanecer en la fiesta. El efecto acumulativo de estos elementos transforma la espacialidad del club en un espacio donde la música, el arte y la energía se

fusionan, generando recuerdos y sensaciones que perduran.

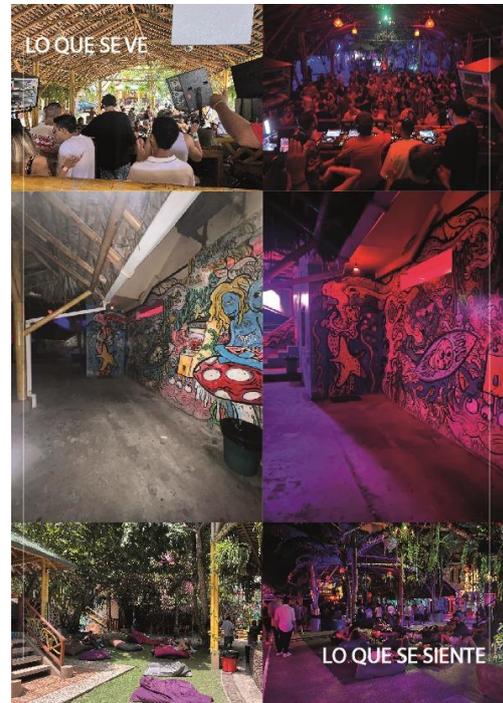


Figura 10: Lo que se ve y lo que se siente

Conclusiones

A pesar de las limitaciones experimentadas durante la investigación, como el acceso restringido a planos urbanos y la falta de mediciones espaciales precisas, el estudio de campo resultó en la obtención de información valiosa acerca del techno como forma de espacialidad, más allá de su consideración como simple género musical. Se logró implementar una metodología de representación gráfica que abarcó cartografías transescalares, un atlas de imágenes y diagramas relacionales, revelando tanto los aspectos tangibles como intangibles de la experiencia en el club. Esta metodología no solo facilitó una visualización integral, sino que también fomentó la exploración de nuevos temas de interés y contribuyó a redefinir el paradigma de la percepción humana en la arquitectura. Además, las posibilidades de expansión del estudio son significativas; se sugiere que la investigación futura examine la

espacialidad del techno no solo en los clubes, sino también en relación con el cuerpo humano y su respuesta a diversas sustancias, utilizando tecnologías avanzadas para medir sensaciones. Así, las observaciones realizadas en Lost Beach ofrecen un punto de partida para indagar en las complejas interacciones entre música, espacio y el cuerpo, incrementando nuestro entendimiento del impacto de la música electrónica en la experiencia sensorial y arquitectónica.

Referencias Bibliográficas

- Alba, D. (2020). Dalia Alba Architect. Obtenido de <https://daliaalba.com/tangible-intangible-arquitectura/#:~:text=Una%20primera%20visi%C3%B3n%20de%20un,las%20ideas%20a%20la%20realidad>.
- Alpañés, E. (2024). EL PAIS. Obtenido de EL PAIS.
- Amnesia. (2023). Amnesia Ibiza. Obtenido De Amnesia Ibiza: <https://www.amnesia.es/es/noticia/el-ultimo-baile-de-la-temporada-sera-el-14-de-octubre-amnesia-closing-party-2023>
- Argentina, N. (2012). Montañita la revelación de la temporada. Nación de Argentina.
- Arias, P. (2021). Música techno y movimiento moderno. Erótica techno en la arquitectura valenciana por altre. *Metalocus*.
- Arreaza, P. (2022). La Ruta del Bakalao: qué fue, en qué discotecas se dio y por qué cambió la noche española. Marca.
- Arritmo. (2023). Arritmo. Obtenido de <https://arritmo.es/luces-laser-disco/>
- Balaguer, E. (2020). Así fue la arquitectura de la Ruta del 'bakalao' antes de las drogas de diseño. EL PAIS.
- Bara, E. (2012). Time Warp Italia 2012. *Vogue Italia*.
- Beat. (2022). Car audio beat. Obtenido de <https://www.caraudiobeat.com/sonido-para-el-carro/cajas-acusticas/>
- Concentry. (2023). Concentry. Obtenido de <https://es.concerty.com/festival/movement-detroit-530>
- Cosgrove, S. (1988). The Face de Detroit. *Motorcity Techno*, 86-90.
- Cuartero (2019) Detroit y el techno, una historia cultural de lo urbano. *Revista Historia Autónoma*, 163-166. <https://doi.org/10.15366/rha2020.17>
- Deporte, M. (2023). El nuevo Ecuador. Obtenido de Montañita, la casa del surfista: <https://www.deporte.gob.ec/montanita-la-casa-del-surfista/>
- Digital. (2016). Obtenido de <https://www.digitalavmagazine.com/2016/09/23/el-festival-al-aire-libre-nature-one-apuesta-por-la-tecnologia-de-sonido-de-db/>
- Dillon, D. (2019). Ruta del sol. Obtenido de <https://www.rutadelсол.com.ec/>
- El Universo. (2005). Montañita, Espíritu de libertad. El universo.
- Estrella, G. (2023). La Verdadera historia de montañita. Balsa Surf Camp.
- Expreso. (2017). Expreso. Obtenido de Expreso: <https://www.expreso.ec/actualidad/rey-midas-montanita-77713.html>
- FunktionOne. (2024). FunktionOne. Obtenido de FunktionOne: <https://www.funktion-one.cl/#:~:text=Los%20sistemas%20de%20sonido%20Funktion,alta%20calidad%20de%20la%20industria>.
- García, M. C. (s.f.). Lo intangible del espacio arquitectónico.
- Hesney, E. (2008). San Isidro Labrador es homenajeado hoy. SUPER.
- Holanda, T. (2021). Tens Holanda. Obtenido de <https://tensholanda.com/sumergete-en-la-vibrante-escena-de-festivales-de-los-paises-bajos-una-experiencia-inolvidable/>
- Hollein, H. (1967). Architekturpille. En Catalog of the Austrian Pavilion at the Venice Biennale.
- Infobae (2023). infobae. Obtenido de <https://www.infobae.com/estados-unidos/2023/03/20/miami-ultra-music-festival-tres-dias-de-musica-electronica-en-el-bayfront-park/>
- Lenore, V. (2022). Monegros Desert Festival: la grandeza de bailar techno veinte horas en el desierto. vozpopuli.

- Melo, H. (2024). Arquitecto. (M. J. Yepez, Entrevistador)
- Méndez, D. (2017). 3 revoluciones sociales del techno. *Night Mag*.
- MixMag. (2023). MixMag. Obtenido de <https://mixmag.es/read/time-warp-anuncia-el-cartel-de-su-edicion-alemana-de-2023-news>
- MonoVOXec. (2024). Monovoxec. Obtenido de Instagram: <https://www.instagram.com/monovoxec/?hl=es>
- Mundo (2020). El mundo. Obtenido de https://www.elmundo.es/album/viajes/el-baul/2020/06/15/5ecf9d44fdddffd4bd8b462b_7.html
- Musical, P. (2021). Promoción Musical. Obtenido de Promoción Musical: <https://promocionmusical.es/noticias/insomniac-promotora-electric-daisy-carnival-despide-al-50-por-ciento-empleados/>
- Nava, S. (2023). Kenhub. Obtenido de Kenhub: <https://www.kenhub.com/es/library/anatomia-es/lobulo-occipital>
- NEI. (2022). National Eye Institute. Obtenido de <https://www.nei.nih.gov/espanol/aprenda-sobre-la-salud-ocular/vision-saludable/como-funcionan-los-ojos#:~:text=Cuando%20la%20luz%20llega%20a,del%20nervio%20%C3%B3ptico%20al%20cerebro.>
- NIDCD. (2022). National Institute of Deafness and other communication disorders. Obtenido de <https://www.nidcd.nih.gov/es/espanol/como-oyamos#:~:text=La%20audiencia%20depende%20de%20una,de%20trav%C3%A9s%20del%20nervio%20auditivo.&text=Las%20ondas%20sonoras%20entran%20al,que%20llega%20hasta%20el%20t%C3%ADmpano.>
- Plouganou (2020) Concepciones de la función en la arquitectura moderna. [Tesis doctoral] https://oa.upm.es/66645/1/DAMIAN_PLOUGANOU_BASTIANELLI.pdf
- Popov, A. (2023). El poder del techno: cómo ha evolucionado la música electrónica. *La Carne Magazine*.
- Poyato, P. (2019). De viaje por las ruinas de la Ruta del Bakalao. VICE.
- Pressing, T. (2010). Test Pressing. Obtenido de <https://testpressing.wordpress.com/2010/10/07/the-face-detroit-dance/>
- Primicias. (2023). Montañita tiene uno de los mejores clubs de electrónica del mundo. Primicias.
- Ribas, N. (2023). Amnesia, la discoteca que montó el filósofo Antonio Escohotado para contribuir a la 'mafia hippie'. El diario.es.
- Rivero (2016) La cultura digital en la sociedad moderna. RITI Journal, 4(19); 1-6. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7242782.pdf>
- RockFM. (2021). RockFM. Obtenido de https://www.rockfm.fm/al-dia/noticias/hasta-50000-fans-podrian-reunirse-para-disfrutar-del-festival-glastonbury-reino-unido-este-verano-20210510_1281959
- Ruza, J. (2019). Industria musical. Obtenido de Industria musical: <https://industriamusical.com/sonar-y-paraiso-se-alian-para-el-desarrollo-de-contenidos-y-la-creacion-de-estrategias-conjuntas/>
- Santiago, G. (2018). Música y Arquitectura. UNIFE.
- Tadayon, K. (2024). Lost beach. (M. Yepez, Entrevistador)
- Techno, D. (2020). Detroit: Historia viva del techno. Desire Techno.
- Vixonic. (2022). Vixonic. Obtenido de <https://vixonic.com/blog/que-es-un-mural-y-cuales-son-sus-caracteristicas/>
- Voirol, J. (2006). Ritmos electrónicos y raves en la mitad de mundo etnografía del fenómeno tecno en Ecuador. *Iconos revista de ciencias sociales FLACSO*, 123-135.



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional. Copyright © María José Yépez Freire y Mary Beatriz Díaz Ortega.

