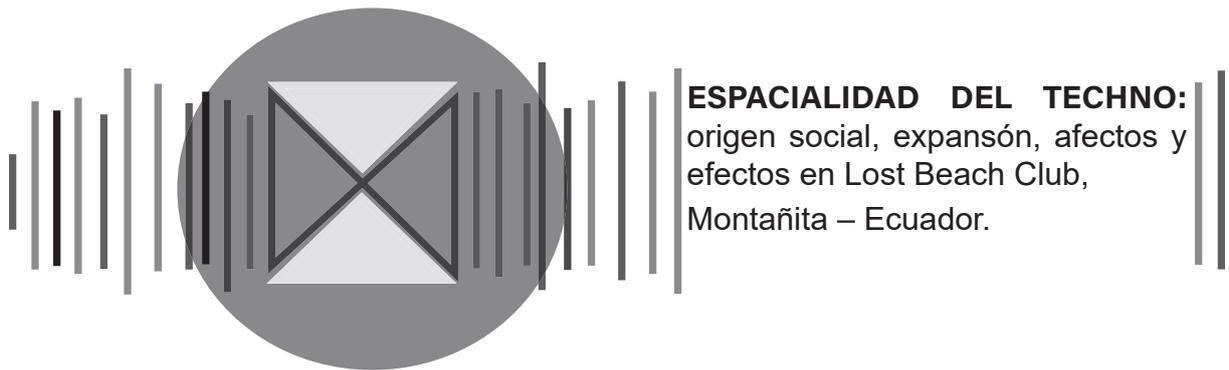


# Universidad de las Américas

Máster en Diseño Arquitectónico Avanzado - MADAA



María José Yépez Freire

2024

# MADAA 2022-2024

MÁSTER EN DISEÑO ARQUITECTÓNICO AVANZADO

---

## ESPACIALIDAD DEL TECHNO: origen social, expansión, afectos y efectos en Lost Beach Club, Montañita – Ecuador.

**María José Yépez Freire**

Línea de especialización: Comunicación

Nombre del director: Víctor Cano

Correo electrónico: maria.yepetz.freire@udla.edu.ec

### **ES**

---

*RESUMEN. Esta investigación, ubicada en Montañita, Ecuador, busca visibilizar el techno no solo como música sino también como una espacialidad, mediante la aplicación de una metodología investigativa en particular que permita ir más allá de lo tradicional. El estudio comienza con un análisis del origen y la expansión del género desde sus inicios hasta su llegada al país, lo cual permite identificar al principal club de la nación, "Lost Beach", como el contexto de nuestro análisis. En este entorno, se examinará la reacción de los afectos en el cuerpo humano ante los efectos espaciales durante una fiesta, produciendo material gráfico como atlas, cartografías y diagramas relacionales.*

*PALABRAS CLAVE: Espacialidad, Techno, origen, expansión, afectos, efectos.*

---

### **EN**

---

*ABSTRACT. This research, located in Montañita, Ecuador, seeks to make techno visible not only as music but also as a spatiality, through the application of a particular research methodology that allows us to go beyond the traditional. The study begins with an analysis of the origin and expansion of the genre from its beginnings to its arrival in the country, which allows us to identify the nation's main club, "Lost Beach", as the context of our analysis. In this environment, the reaction of affects in the human body to spatial effects during a party will be examined, producing graphic material such as atlases, cartographies and relational diagrams.*

*KEYWORDS: Spatiality, Techno, origin, expansion, affects, effects.*

---

**MADAA 2022-2024**

MÁSTER EN DISEÑO ARQUITECTÓNICO AVANZADO

---

**ESPACIALIDAD DEL TECHNO: origen social, expansión, afectos  
y efectos en Lost Beach Club, Montañita – Ecuador.**

**María José Yépez Freire**

*FECHA: 10, Julio del 2024*

---



**Víctor Cano  
DIRECTOR**

---

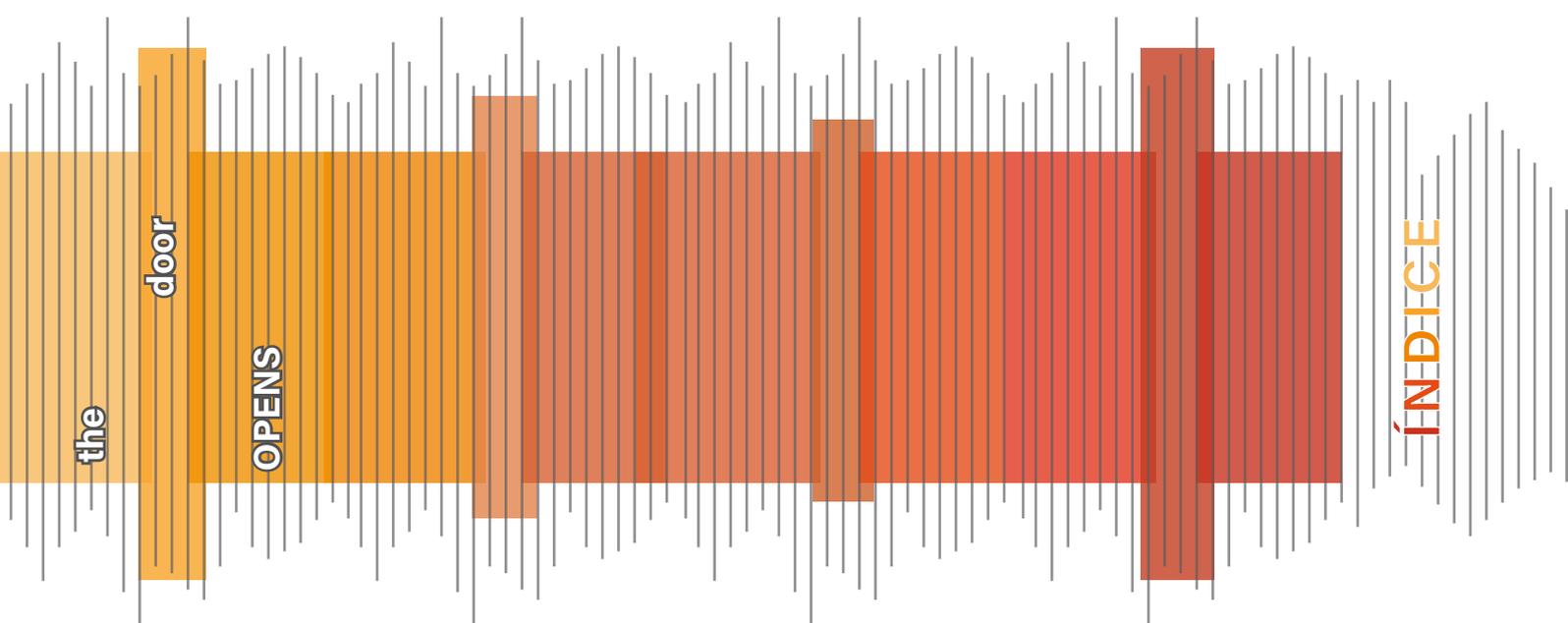
### ***DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTO***

A Valentina, quien es el motivo principal para escalar mi vida profesional y personal.

A José y Rubit, quienes me han brindado su apoyo incondicional a lo largo de este proceso y de mi vida.

A Esteban, quien me ha brindado su apoyo incondicional estando a mi lado en los buenos y malos momentos de este proceso.

Agradezco a Víctor, mi director, quien me ha impartido su conocimiento y ha confiado en esta metodología para lograr concebir el proyecto.



*\* La gama de colores utilizada es parte de la experiencia de la fiesta en Lost beach, desde el sunset hasta el after y la intensidad que se vive en cada espacio, por lo que se lo relaciona con el proceso investigativo mencionando los nombres en cada capítulo desde la introducción hasta las futuras líneas de investigación.*

## CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

1.1.	Origen de la investigación.....	4
1.2.	Pertinencia.....	6
1.3.	Hipótesis y objetivos.....	6
1.3.1.	Hipótesis.....	6
1.3.2.	Objetivo general.....	6
1.3.3.	Objetivos específicos.....	6
1.4.	Metodología.....	7
1.4.1.	Obtención de datos.....	8
1.4.2.	Material gráfico digital.....	9
1.5.	Estado de la cuestión.....	9
1.6.	Objetos finales.....	12

EL SUNSET

## CAPÍTULO II: DE DETROIT A MONTAÑITA

2.1.	El techno, su origen social.....	14
2.2.	Expansión del techno por el mundo.....	17
2.3.	Origen social y expansión del techno en Ecuador.....	19
2.4.	Montañita .....	24
2.4.1.	Ubicación.....	25
2.4.2.	Nombre y radicación de extranjeros.....	28
2.4.3.	El surf.....	29
2.4.4.	La fiesta.....	30
2.5.	El techno en Montañita.....	33
2.5.1.	Lost beach Club.....	33

EL MAIN FLOOR

## CAPÍTULO III: L OST BEACH, ESPACIALIDAD, AFECTOS Y EFECTOS

3.1.	Espacialidad del club.....	36
3.2.	Los afectos y efectos en Lost Beach.....	39
3.3.	El audio.....	42
3.3.1.	Afectos auditivos.....	42
3.3.2.	Efectos de audio.....	44
3.4.	Lo visual.....	45
3.4.1.	Afectos visuales.....	45
3.4.2.	Efectos de iluminación e imágenes.....	47
3.5.	Relación afectos y efectos en Lost beach.....	49

LA CUEVA

## **CAPÍTULO IV: AFECTOS DE LOS EFECTOS EN LOST BEACH CLUB**

4.1. Good vibes, MAIN FLOOR.....	53
4.2. Caja de orgón, LA CUEVA.....	55
4.3. Las drogas, EL AFFTER.....	57



**EL AFTER**

## **CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y FUTURAS LINEAS DE INVESTIGACIÓN**



**THE END**

5.1. CONCLUSIONES Y FUTURAS LINEAS DE INVESTIGACIÓN.....	61
--	----

<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>62</b>
<b>ÍNDICE DE FIGURAS.....</b>	<b>64</b>
<b>ÍNDICE DE ATLAS.....</b>	<b>65</b>
<b>ÍNDICE DE CARTOGRAFÍAS .....</b>	<b>66</b>
<b>ÍNDICE DE DIAGRAMAS.....</b>	<b>66</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>67</b>

# CAPÍTULO I

EL SUNCET

# 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1. Origen de la investigación

En el año de 1967, el arquitecto austriaco Hans Hollein dijo que: "todo es arquitectura", una frase que ilustraba con una pastilla verde posada en el centro de una hoja blanca tamaño A5 (Fig. 1). De esta manera, se expandía el concepto de arquitectura yendo más allá de la comprensión convencional de los avances en materiales o métodos constructivos, sino abarcando también los medios, el ritual, la psicología, la ciencia, la tecnología, el sueño, y la experiencia espacio emocional, pues la finalidad era mostrar como una pastilla o una droga es capaz de cambiar la percepción humana ante un espacio.

La investigación sobre la espacialidad del techno busca entender la arquitectura de manera distinta a la tradicional. Primero, se indagan sus antecedentes desde su origen y expansión a nivel mundial y en Ecuador, con el objetivo de identificar el principal club del país. Así, se estudiará en detalle el club "Lost Beach" para tomarlo como ejemplo en nuestro aporte a la investigación, la cual se enfoca en analizar los efectos y afectos de la espacialidad en dicho contexto. Los efectos son las construcciones espaciales tangibles y visibles dentro del club, mientras que los afectos son las sensaciones o percepciones intangibles que se generan en el ser humano

El término "techno" surge de la inspiración de sus autores Juan Atkins, Derrick May y Kevin Saunderson, quienes se basaron en el libro futurista que Alvin Toffler escribió en 1979, titulado "La tercera ola". En este libro, Toffler hace énfasis en los techno-rebeldes, personas que no se cuestionan la tecnología, sino la dicotomía entre si controlamos la tecnología o si ella nos controla a nosotros. Este género, derivado de la música electrónica, proviene del house y de la fusión de ciertas corrientes europeas. Su potencia y singularidad lo han convertido en uno de los ritmos de mayor interés compositivo para los disc jockeys. El techno suele carecer de vocales y se presenta como un género puramente instrumental, caracterizado por estructuras rítmicas en compás de 4/4 y tempos que oscilan entre 120 y 150 bpm. Sus elementos clave incluyen el uso experimental de sintetizadores, electro y una estética futurista. Los inicios del techno se remontan a Detroit, Estados Unidos, a mediados de la década de 1980, un período convulso y cambiante en el que la sociedad estadounidense, y en particular la comunidad afroamericana, comenzaba a rebelarse contra las discriminaciones que sufrían. Como una forma de resistencia, sus creadores dieron origen a este género musical, que luego se expandiría por todo el mundo.



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

El estudio de antecedentes comienza explorando el origen y la expansión del techno desde Detroit hasta Montañita. A través de cartografías, se representa visualmente cómo el ritmo se propagó a diferentes partes del mundo, llegando a Ecuador en 1992, específicamente a Montañita, Parroquia Manglaralto, en la costa del cantón Santa Elena. Montañita fue el primer lugar en Ecuador donde se escuchó techno, por lo que se realizó una visita de campo a Santa Elena para obtener planos digitales de la parroquia

y representar gráficamente el contexto de estudio. También se visitó la biblioteca municipal, donde se recopilaron artículos de periódicos antiguos que relatan la historia de la zona, vinculada principalmente al surf, la fiesta y la radicación de extranjeros.

La historia de Montañita se remonta a los años 1960s, cuando se convirtió en un punto de encuentro para jóvenes, en su mayoría extranjeros, interesados en el surf y otros movimientos alternativos. La llegada de surfistas extranjeros, atraídos por el potencial de sus playas, impulsó los primeros campeonatos de surf en el país y marcó el inicio del crecimiento urbano y turístico de Montañita, que antes era conocida solo por la pesca. La aceptación y los eventos realizados trajeron a numerosas personas nacionales y extranjeras, quienes se radicaron en la zona con ideas de negocios enfocadas en visitantes internacionales, muchos de ellos amantes del techno. Esto facilitó la expansión del género a otros lugares del país, como Guayaquil, Quito, Cuenca, Baños de Agua Santa y parte de las islas Galápagos.

Actualmente, Montañita se ha convertido en el lugar más representativo del techno en Ecuador, destacando por su principal escenario, el Lost Beach Club (Fig. 2). Este club se encuentra en el top 100 de los mejores a nivel mundial, según una encuesta reciente de DJ Magazine, una revista británica



Figura 2. Fiesta en Lost beach Club  
Fuente: Propia

enfocada en la música electrónica. En 2001, el club fue inicialmente un centro de arte con el objetivo de realizar eventos y convocar a los lugareños. En 2010, se transformó en una discoteca que cada fin de semana alberga a los mayores exponentes de la música techno. Su fundador, Kami Tadayon, nacido en Washington en 1974, se ha convertido en una figura destacada en el país, no solo por sus eventos en Montañita, sino también en Quito y otras ciudades.

Como parte fundamental de la visita de campo, se acudió a Lost Beach para entrevistar al propietario y conocer el concepto espacial de su club. Kami Tadayon explicó que cada detalle en la construcción tiene una finalidad específica. Por ejemplo, los murales pintados a mano en todas las paredes están diseñados para llenar el lugar de buena energía, ya que cada uno es una obra de arte que transmite vibraciones positivas. También habló de “La Cueva”, una de las pistas de baile, cuya construcción se inspiró en la caja de orgón, una técnica desarrollada por el científico Wilhelm Reich. Esta técnica consiste en un acumulador de energía que filtra la energía negativa, convirtiéndola en positiva mediante una construcción orgánica del espacio, haciendo que el sonido rebote las energías y se asimile todo lo bueno dentro del lugar.

El techno tiene un impacto significativo en un grupo social específico. Según un estudio realizado por ICCSI, un blog argentino dedicado a explorar los diferentes campos de la inteligencia se ha observado que las personas amantes de este ritmo suelen tener una mente abierta y un mayor interés por la exploración. Para vivir la experiencia y observar cómo los efectos espaciales influyen en los afectos del ser humano, se asistió a una fiesta en el club. Esto permitió experimentar lo intangible y observar lo tangible desde el ingreso al espectáculo. Se identificaron componentes palpables como la iluminación, el audio, los murales y los muros en las pistas de baile, el main floor y la cueva. A partir de esto, se investigó cómo estos elementos alteran o disminuyen ciertos componentes del cerebro, como la do-

pamina, el lóbulo occipital y la melatonina, generando una relación de afectos y efectos. Se utilizaron diagramas para entender lo espacial y sensorial del club, probando el techno no solo como música, sino como arquitectura. También se analizaron los factores que influyen en las personas para mantener la energía durante toda la duración de la fiesta, que en la visita se observó que era un evento continuo de alrededor de treinta y cuatro horas.

Finalmente, mediante la inducción de esta metodología particular, se espera obtener una investigación correlacional que brindará un entendimiento empírico y analítico del techno en la arquitectura. Para mostrarlo, se producirá material gráfico como atlas de documentación fotográfica, cartografías transescalares y de contexto, diagramas espaciales de relación espacial y emocional, y un video que muestra el tiempo y la experiencia en Lost Beach Montañita.

## **1.2. Pertinencia**

El techno es uno de los mejores ejemplos para entender que la arquitectura no se basa solamente en el análisis de intervención urbana o edificios, sino que también puede ser analizada desde un punto de vista distinto, considerando las dimensiones espaciales que van más allá de lo físico, como los afectos sensoriales que causa su espacialidad y los efectos en el ser humano. No obstante, aunque ha habido estudios que han indagado teóricamente en el origen y expansión del techno a nivel mundial, así como en el impacto de los efectos espaciales en las personas, no se ha desarrollado una metodología gráfica desde la perspectiva arquitectónica. Por lo tanto, se considera pertinente el desarrollo de la presente investigación, la cual propone una aproximación innovadora a los métodos que permitan observar la arquitectura a través del concepto del techno. En Ecuador no existen estudios que se interesen por este concepto, por lo que se ha decidido aplicarlo en este contexto con el objetivo de aportar e introducir esta metodología específica para la investigación arquitectónica en el país.

## **1.3. Hipótesis y objetivos**

### **1.3.1. Hipótesis**

Probar el techno no como música sino como espacialidad, entendiendo la espacialidad como afectos y efectos. En este contexto, definimos los afectos según el filósofo francés Gilles Deleuze, quien argumentaba que los afectos eran las fuerzas que movilizaban a nuestro cuerpo. Estas fuerzas -invisibles- se generan a partir de la percepción sensorial de cuerpos hipersensibles a determinadas construcciones espaciales, siendo la espacialidad del techno una de ellas.

### **1.3.2. Objetivo general**

Visualizar gráficamente los elementos tangibles e intangibles del techno mediante una metodología gráfica específica, permitiendo analizar tanto su origen y expansión como las construcciones espaciales y los afectos sensoriales que pueden influir en las personas.

### **1.3.3. Objetivos específicos**

- Explicar el origen y expansión transescalar del techno a nivel mundial y país para llegar a un

entendimiento claro de cuál es el principal club techno en el Ecuador mediante cartografías de contexto.

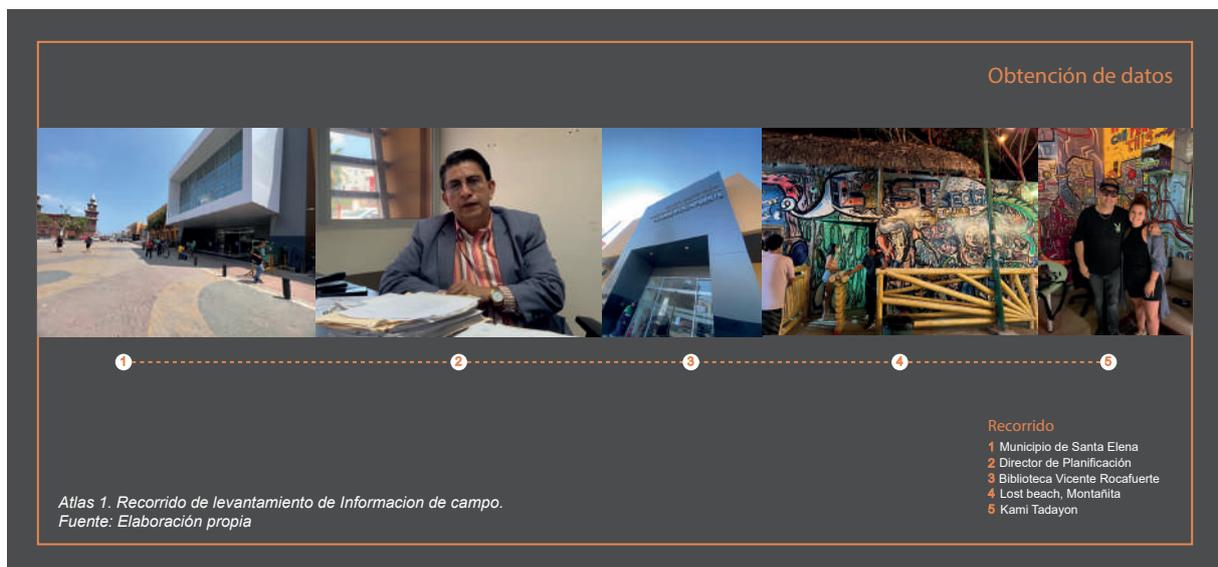
- Estudiar Lost beach Club desde un punto de vista distinto al tradicional, no solo reconociendo su espacialidad sino viviendo la experiencia de una fiesta para poder mostrar la relación de afectos y efectos dentro del club mediante diagramas relacionales.
- Mostrar los efectos que influyen principalmente para la alteración o disminución de los afectos en las personas que acuden a Lost beach club y saber cómo logran ser partícipes de un evento continuo de treinta y cuatro horas con la misma energía mediante levantamiento de material digital, videos y diagramas.

#### 1.4. Metodología

Para entender el techno como espacialidad, se considera su origen, expansión, afectos y efectos, partiendo del surgimiento transescalar y su llegada a Montañita, Santa Elena, en 1992. Se comienza con una descripción teórica y gráfica a nivel macro desde su origen en Detroit, detallando cómo se expandió a varios países del mundo hasta llegar a Ecuador. Esto incluye la narrativa de los antecedentes del sector, las razones por las que comenzó a ser visitado y el impacto de ser el primer lugar en recibir el techno en el país.

Luego, se analiza cómo se esparció el techno en Ecuador, identificando sus inicios y su expansión actual, plasmando esta información en representaciones gráficas que muestran la presencia del techno en diferentes ciudades. Una vez reconocidos los sectores donde el techno ha tenido un impacto significativo, se investiga los clubs más representativos de cada ciudad. Esto ayuda a identificar el club más emblemático, que será el enfoque principal de la investigación.

Dado que Lost Beach, ubicado en Montañita, es el principal club techno de Ecuador, se realiza un estudio de campo en Santa Elena para obtener datos y entender el espacio a partir de la percepción sensorial de las personas en la fiesta techno.



### 1.4.1. Obtención de datos

Parte fundamental para la obtención de datos fue la visita a Santa Elena y Montañita el día 2 de mayo (Atlas 1), después de un viaje de nueve horas. Primero se arribó al municipio del cantón con la intención de obtener el plano digital de la cartografía urbana de la parroquia Manglaralto y el sector Montañita, que se entrega solo mediante una solicitud previa dirigida a la alcaldía con el respaldo de la universidad, ya que estos archivos digitales no pueden ser de uso público debido a los problemas de inseguridad en el sector. Una vez ingresada la solicitud en la secretaría de la alcaldía, se aprobó por la alcaldesa, la Ing. María del Carmen Aquino, quien la envió al departamento de planificación. Allí, el director, el Arquitecto Holguer Alfonso Melo, se cercioró del propósito específico de los planos. Durante el acercamiento al director, se aprovecharon para hacer preguntas sobre la historia de Montañita. Para que los planos fueran entregados, se tuvo que esperar alrededor de cinco horas, ya que debían eliminar el catastro de las propiedades del sector. Ese tiempo se aprovechó para acudir al archivo de la biblioteca municipal Vicente Rocafuerte, donde se encontró información de Montañita en recortes de artículos de periódico y revistas de hasta hace cuarenta años, los cuales son parte del sustento investigativo. Finalmente, se regresó a recoger los archivos digitales, que ya estaban listos.

Siguiendo con el recorrido, para llegar a Montañita se tuvo que viajar una hora más desde Santa Elena, llegando a las seis de la tarde. Se había realizado una reserva en el hotel Paradise, que también es propiedad de Kami Tadayon, para tener acceso a Lost Beach, ya que la estadía incluye el pase VIP a la fiesta techno del club. Mediante una llamada telefónica, se contactó a Kami, quien nos dio la apertura para visitarlo en el club el día 3 de mayo y entrevistarlo. Aprovechando el día, se realizó un recorrido por el centro de Montañita para identificar las principales discotecas y las dinámicas urbanas del sector. Al llegar aproximadamente a las once de la noche, cuando empieza la fiesta, se acudió al club para documentar digitalmente la experiencia techno mientras se esperaba la llegada de Kami. En nuestro primer acercamiento, después de exponerle la finalidad de la visita al club, nos permitió ingresar a una de sus oficinas para realizarle la entrevista, la cual fue filmada a las dos de la mañana del día siguiente, 4 de mayo. Durante la entrevista, Kami habló sobre la historia del club, parte de su vida en esta rama, la construcción y los conceptos en los que se basa la arquitectura del lugar. Como aporte de material digital, nos proporcionó el 3D del club realizado en el programa Matterport, que permite tener una aproximación a una parte del club y algunas medidas referenciales. Posteriormente, se realizó un recorrido espacial por el club para identificar las áreas que lo conforman y los efectos espaciales relacionados con el audio e iluminación. La fiesta duró hasta las cinco de la mañana, anunciando un descanso para continuar en el sunset en Dharma Beach, otro de sus hoteles, desde las tres de la tarde hasta las nueve de la noche. Luego, se volvió a Lost Beach, donde la fiesta comenzó en el Main Floor, con DJs tocando hasta las cuatro de la mañana del día siguiente, 5 de mayo. La fiesta no terminó ahí; quienes querían continuar acudieron a La Cueva, donde la fiesta siguió hasta las diez de la mañana, anunciando que la fiesta no termina y volverían a tocar en el Main Floor durante todo el día. Durante esta experiencia, se logró identificar los diferentes grupos sociales que participaron en la fiesta, algunos de los cuales consumían diferentes tipos de estupefacientes para mantener la energía. La fiesta duró aproximadamente 34 horas.

Mediante la experiencia vivida en el club, se recopiló información para demostrar cómo se puede analizar la arquitectura a través del techno y los afectos del cuerpo humano, haciendo hincapié en la percep-

ción humana ante los componentes espaciales y constructivos del contexto, con la finalidad de aportar a la innovación de los diferentes métodos investigativos.

#### 1.4.2. Material gráfico digital

Gracias a la documentación recolectada a lo largo de la investigación, el estudio de campo que permitió acceder a los archivos de la biblioteca municipal, la obtención del plano urbano digital del sector Manglaralto y la experiencia vivida en el club, se comienza a producir gráficamente todo aquello que nos permita explicar cómo, a partir de cartografías, atlas y diagramas, se puede entender el techno no solo como música, sino como espacialidad a partir de los afectos y efectos. Este es el primer estudio que permite observar la arquitectura desde la perspectiva de la música techno en el país, dibujando desde su origen en Detroit hasta la experiencia dentro de La Cueva en Lost Beach.

- **Cartografías transescalares:** Permiten visibilizar el origen y expansión del techno desde Detroit hasta Montañita, mediante la representación gráfica de mapas sectoriales que van desde lo macro a lo micro.
- **Atlas de imágenes y documentación:** Permite observar la documentación física obtenida en el estudio de campo y la investigación, mediante representaciones gráficas de clasificación de imágenes y fotografías de acuerdo con el tema.
- **Diagramas de relación:** Son elaboraciones gráficas que parten de la espacialidad del club para demostrar, mediante el dibujo, cómo los afectos sensoriales son alterados por los efectos espaciales según la experiencia dentro de la fiesta techno.

#### 1.5. Estado de la cuestión:

Aunque se han realizado estudios previos sobre este tema, es importante destacar que estos han sido mayormente teóricos. Por lo tanto, una parte significativa de la contribución de esta investigación radica en comprenderlo mediante la inclusión de la metodología propuesta en el estudio. Como soporte al aporte en el proceso investigativo, se mencionan varios referentes y casos de estudio que exploran diferentes perspectivas.

Uno de estos casos es la historia de **Amnesia**, la famosa discoteca en Ibiza (Fig. 3, 4), vinculada al filósofo Antonio Escohotado y su participación en lo que se conoce como “mafia hippie”, que se remonta a la década de 1970. En aquel entonces, Ibiza emergía como un destino para jóvenes europeos que buscaban escapar de las normas sociales convencionales y experimentar una vida alternativa. Antonio Escohotado, conocido por su trabajo en filosofía y sociología, fue una figura prominente en este movimiento contracultural. Después de unos años en la isla, propuso a unos amigos rehabilitar una casa en el campo para ofrecer música en vivo. Uno de ellos, Ginés Sánchez, quedó entusiasmado y quiso llevar adelante el negocio. Tras contactar con el propietario de la casa, Escohotado y Ginés lograron obtener un contrato de alquiler con opción de compra, fundando así Amnesia en 1976. Inicialmente, Escohotado quería llamarla ‘Taller del Olvido’, pero finalmente, por sugerencia de Manolo Sáenz de Heredia, uno de los cofundadores, se decidió por ‘Amnesia’, nombre que perdura hasta hoy como un ícono de la contracultura y la música electrónica. La discoteca se convirtió en un epicentro de la

vida nocturna en Ibiza, atrayendo a una diversa multitud en busca de experiencias únicas y liberadoras. La música electrónica, especialmente el techno y el house, se convirtió en la banda sonora de estos eventos, proporcionando un espacio para la autoexpresión y el hedonismo. Escohotado y los demás empresarios no solo contribuyeron a la creación de Amnesia, sino que también desempeñaron un papel crucial en la promoción de Ibiza como destino turístico para aquellos interesados en la contracultura y la música electrónica. Aunque el término “mafia hippie” puede tener connotaciones negativas, aquí se refiere a una red de personas que colaboraban para promover un estilo de vida alternativo y una filosofía de libertad personal. En resumen, la historia de Amnesia y su asociación con Antonio Escohotado forman parte de la narrativa más amplia de Ibiza como centro de la contracultura y la música electrónica, contribuyendo significativamente a la cultura de clubes y la vida nocturna en Europa (Ribas, 2023).

Por otro lado, el estudio de la **“Ruta del Bakalao”** fue un fenómeno cultural que tuvo lugar en la región de Valencia, España, durante las décadas de 1980 y 1990. Consistía en un recorrido de 72 horas por una serie de discotecas y locales nocturnos dedicados a la música electrónica, especialmente en géneros como el techno, house y trance. Estos lugares, ubicados mayormente en zonas industriales o rurales, solían ser antiguos almacenes o estructuras abandonadas que se transformaron en espacios de fiesta. En su momento, la Ruta del Bakalao fue muy reconocida en Valencia y atrajo a millones de turistas. Con el tiempo, sin embargo, perdió su esencia debido a problemas sociales como el aumento del consumo de drogas. Aunque fue controvertida y estuvo asociada con problemas sociales, como el consumo de drogas y la falta de control, también dejó un legado en la arquitectura regional. Muchos de estos edificios fueron renovados y adaptados para su uso como discotecas, destacándose por sus grandes espacios abiertos, techos altos y una decoración minimalista y futurista. Con el paso de los años y los cambios en la escena de la música electrónica, varios de estos locales han cerrado o sido demolidos. Algunos han sido reutilizados para otros fines, mientras que otros han caído en el abandono y la decadencia. Esto ha llevado a una pérdida gradual de la arquitectura asociada con la Ruta del Bakalao, aunque algunos defensores de la



Figura 3. Club Amnesia, antes.  
Fuente: Nicolas Ribas, 2023



Figura 4. Club Amnesia, actual.  
Fuente: Amnesia.es, 2023



Figura 5. Parking de Spook, Ruta del bakalao.  
Fuente: Esperanza Balguer, 2020



Figura 6. Don Julio, Ruta del bakalao.  
Fuente: Paco Poyato, 2019



Figura 7. Erótica techno Valenciana.  
Fuente: Paula Arias, 2021

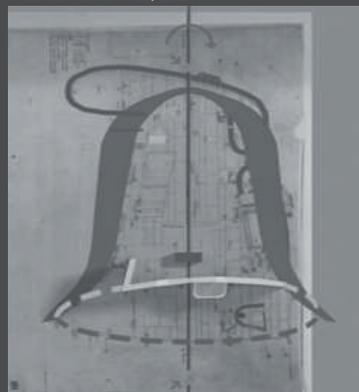


Figura 8. Planta y sujeción de la campana.  
Fuente: Carmen Santiago, 2018

preservación han abogado por conservar estos edificios como parte del patrimonio cultural de la región. En resumen, los edificios de la Ruta del Bakalao (Fig. 5,6) en Valencia representan un tipo de arquitectura única que surgió en respuesta a un fenómeno cultural específico. Aunque muchos de estos edificios están desapareciendo, su legado perdura en la memoria de aquellos que vivieron la época de la música electrónica en la región (Balaguer, 2020).

Asimismo, en el artículo titulado **“Música techno y movimiento moderno”**, publicado en la revista Metalocus por Paula Arias en 2021, se explora el vínculo entre los edificios del movimiento moderno en la ciudad de Valencia y la música techno, con el objetivo de investigar y valorar ambas manifestaciones. Este proyecto único combina elementos editoriales, fotográficos, sonoros y una exposición, presentado en el WDCV22, sumergiéndose en dos disciplinas aparentemente dispares pero con puntos de conexión significativos. Como señala el prólogo de la publicación incluida en “Erótica techno en la arquitectura valenciana”: “Esta relación entre música y arquitectura no es nueva. En los escritos teóricos fundacionales del Movimiento Moderno, las alusiones a los ritmos compositivos de Le Corbusier son perfectamente extrapolables a los patrones que rigen la composición de la música techno, realizada por ordenadores” (Arias, 2021). El factor sorprendente e innovador es precisamente el propósito de este enfoque: valorar ambas expresiones patrimoniales con Valencia como telón de fondo (Fig. 7), utilizando medios diferentes a los habituales como la fotografía o la exhibición. Este proyecto muestra la interrelación de movimiento y ritmo entre la música y la arquitectura a través de un video como producto final de la investigación. Aunque es un estudio fascinante dentro de su ámbito, existen áreas que aún necesitan más investigación para profundizar en esta relación de manera más completa.

En el artículo titulado **“Música y Arquitectura”**, publicado por Carmen Garfias Santiago en 2018, se aborda la relación entre estas dos disciplinas. El autor nos ofrece una aproximación al proceso creativo, comparando al arquitecto que diseña una obra con el compositor que concibe una pieza musical. Ambos utilizan secuencias y gestionan energías en el tiempo para el disfrute del espectador. La música se escucha a lo largo del tiempo, mientras que la arquitectura se experimenta en el espacio, ambas al servicio de la mente y el cuerpo. Las afinidades entre estas disciplinas son tan sorprendentes que se puede considerar el trabajo del compositor y del arquitecto como dos facetas de una misma arquitectura, una basada en el tiempo y la otra en el espacio (Fig. 8). Uno comunica estructuras a través del tiempo, el otro a través del espacio. Uno opera en el espacio acústico, el otro en el espacio visual, lo que nos permite interpretarlo como componentes distintos de una misma búsqueda de conocimiento. Esta unión entre arquitectura y música ha evolucionado a lo largo de la historia, requiriendo adaptarse para comunicarse de nuevas formas, involucrando los sentidos del individuo y destacando especialmente las facultades auditivas. Este análisis revela las diversas perspectivas de cada campo de estudio y abre el camino para explorar relaciones más allá de lo formal, explorando cómo el tiempo y las sensaciones se proyectan y se perciben en ambas disciplinas. persona. (Santiago, 2018)

Una vez revisados los estudios previos, se puede observar cómo se ha explorado teóricamente la relación del techno con la arquitectura. Esto nos sirve como guía para integrar la metodología propuesta y entender el techno no solo como música, sino también como una expresión de espacialidad.

## 1.6. Objetos finales

Finalmente, al aplicar esta metodología investigativa específica descrita en el estudio, que incluye la producción de material gráfico desde un análisis macro hasta micro, se logra comprender que la arquitectura no se limita únicamente a las estructuras físicas, sino también a la percepción espacial de las personas. Se utilizan diagramas relacionales basados en experiencias vividas en el club para demostrar que el techno no solo se estudia a través de su música, sino también por sus efectos espaciales y cómo estos afectan los sentidos sensoriales del cuerpo humano, relacionándolos con la actividad cerebral y la espacialidad de Lost Beach. Además, se profundiza en las dos pistas de baile principales del club para analizar cómo reaccionan las personas ante su diseño arquitectónico, lo que sugiere líneas futuras de investigación centradas en los factores que afectan y modifican la percepción sensorial de los visitantes.

## CAPÍTULO II

A decorative graphic element consisting of a series of vertical stripes in orange and white, located at the bottom left of the page.

EL MAIN FLOOR

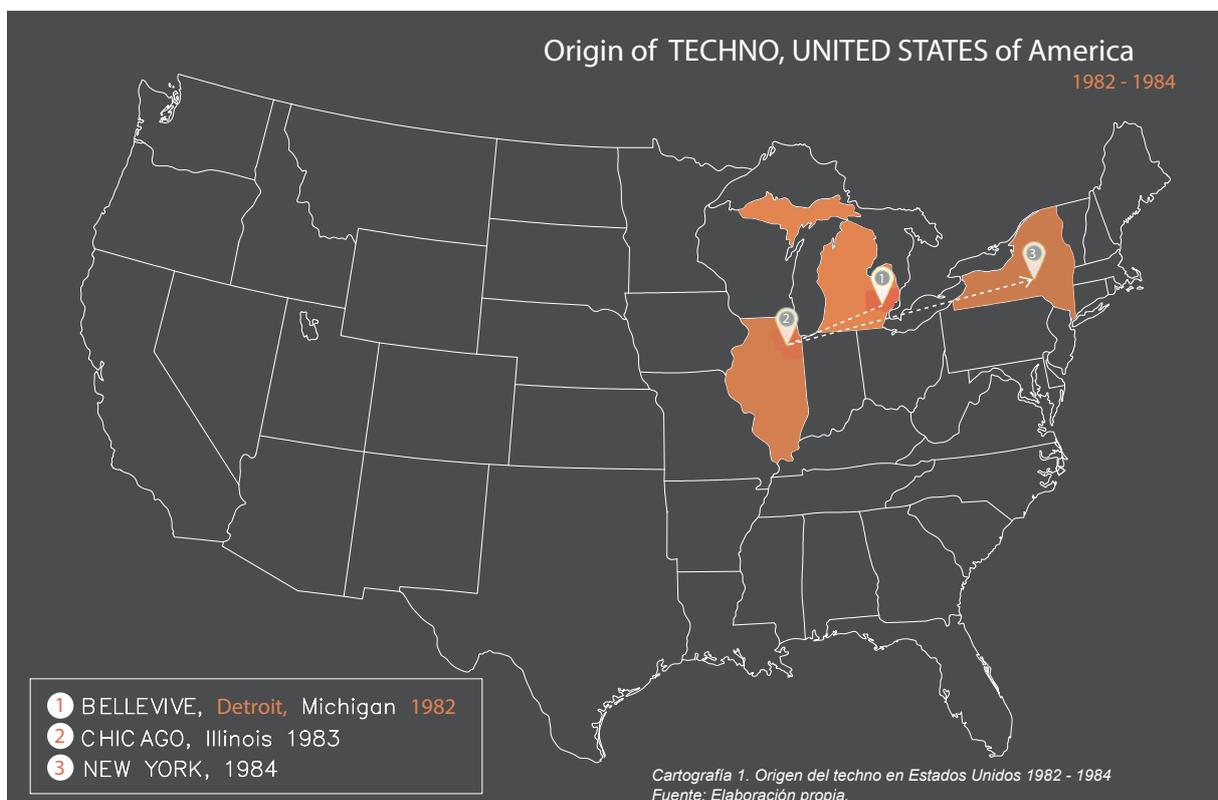
## 2. DE DETROIT A MONTAÑITA

### 2.1. El techno y su origen social

El techno es un género musical dentro de la música electrónica reconocido por su compás de 4/4, donde los tiempos (negras) son marcados por un bombo, comúnmente conocido como kick, y la consistente utilización de instrumentos electrónicos como sintetizadores y samplers. A diferencia de otros géneros, el techno no sigue la estructura típica de una canción, sino que se organiza de manera repetitiva para maximizar el efecto bailable de la música. Se caracteriza frecuentemente por sonidos futuristas y minimalistas, y su estructura musical se centra más en el ritmo y la textura que en la melodía o las letras. Con el paso del tiempo, el techno ha evolucionado en diversos subgéneros y ha ejercido una profunda influencia en una amplia gama de estilos musicales y en la cultura popular en general. Es especialmente prominente en clubes y festivales de música electrónica alrededor del mundo.

El término “techno” se inspira en el libro futurista “La Tercera Ola”, escrito por Alvin Toffler en 1979. En este libro, Toffler menciona a los “technobeldes”, personas que temen a la tecnología y, por miedo a volverse obsoletas, destruyen las nuevas máquinas sin comprender que estas fueron creadas para facilitar sus tareas. Esto plantea una dicotomía sobre si controlamos la tecnología o si ella nos controla a nosotros.

El género musical se desarrolló a mediados de la década de 1980, justo cuando otros tipos de música electrónica se extendían por diferentes ciudades de Estados Unidos. Nació en Belleville, un suburbio de la ciudad de Detroit en el estado de Michigan (Cartg.1), durante el declive de la industria automotriz. En aquel entonces, la ciudad se encontraba casi desierta, con letreros derruidos y sombras de antiguas



bodegas industriales, lo que contribuyó a que el techno se percibiera como un producto industrial sin barreras de clase, accesible para todos.

En este contexto de desolación, tres músicos: Juan Atkins, Kevin Saunderson y Derrick May (Fig. 9), quienes habían asistido juntos a la escuela secundaria en Belleville High School, escapaban a Chicago para escuchar a nuevos DJs. Comenzaron a experimentar con cajas de ritmos como las Roland 909 y 808 (Fig. 10), junto con sintetizadores como el Yamaha DX100, inspirados por la música electrónica contemporánea y otros estilos como el funk. Fue así como dieron origen al techno, conocido en su forma original como Detroit Techno debido a su origen y sonido distintivo. Estos tres pioneros fueron llamados “los Belleville Three” y formaban parte de la comunidad negra. Hoy en día, son reconocidos como los padres del techno. Además, tuvieron un impactante club en el centro de Detroit llamado Music Institute.

La primera mención del término como tal apareció en 1988 en un artículo que Stuart Cosgrove publicó en la revista The Face (Fig. 11). Cosgrove decidió viajar a “Motor City” (el alias de Detroit) para entrevistar a los pioneros del ritmo, debido a que en los años 50 Detroit era una de las urbes más prósperas de Estados Unidos, siendo el epicentro de la industria automovilística con las principales fábricas como Ford, General Motors y Chrysler. Sin embargo, en los años sesenta, con el traslado de la industria a países con mano de obra más económica, la ciudad comenzó a despoblarse. Para los años 80, Detroit



Figura 9, Juan Atkins, Kevin Saunderson y Derrick May.  
Fuente: DesireTechno, 2020.



Figura 10, caja de ritmo Roland 909.  
Fuente: DesireTechno, 2020.



Figura 12, señal en la ciudad de Detroit  
Fuente: David Méndez, 2017



Figura 11, Artículo por Stuart Cosgrove, Motorcity Techno / Detroit Piece (May 1988)  
Fuente: Test Pressing.com, 2010

era una ciudad descuidada, y fue entonces cuando los conciertos de techno comenzaron a realizarse en estas industrias abandonadas. De esta manera, el género comenzó a ganar posicionamiento en varias partes del mundo.

El techno nace en Detroit en un contexto de profunda transformación social y económica. Originalmente una ciudad próspera gracias a la industria automotriz, Detroit se vio sumida en una crisis severa a partir de la década de 1980. Factores como la crisis del petróleo y el traslado de la producción automotriz llevaron a altos niveles de desempleo y pobreza, afectando principalmente a comunidades urbanas, donde la mayoría eran afroamericanos enfrentando condiciones extremas de vida.

En este contexto desafiante, los jóvenes afroamericanos encontraron en la música electrónica, específicamente en el techno, una vía de expresión y resistencia (Fig.12). Inspirados por el entorno desolado de las antiguas fábricas automotrices y por la influencia musical de pioneros como el grupo alemán Kraftwerk, quienes experimentaron tempranamente con sintetizadores, estos jóvenes comenzaron a crear y difundir un sonido que reflejaba su experiencia urbana y su búsqueda de significado en medio de la adversidad.

Nada resume mejor la situación que enfrentaron los jóvenes de Detroit que la reflexión de Jeff Mills: “Imagina una ciudad diseñada para cuatro millones de personas donde ahora vive menos de uno”. Este contexto adverso impulsó a la comunidad a buscar nuevas formas de encontrar sentido y disfrute en sus vidas, marcando el inicio de una revolución musical que trascendería fronteras geográficas y sociales. (Mendez, 2017)

Los “Tres de Belleville” eran jóvenes afroamericanos, pioneros en este movimiento musical y social, que combinaron los sonidos electrónicos alemanes con la música negra, creando un estilo distintivo y único. Utilizando sintetizadores y cajas de ritmos, desarrollaron ritmos futuristas y paisajes sonoros que capturaban tanto la desolación urbana como la esperanza de un futuro mejor. Más allá de simplemente crear música para el entretenimiento, lograron generar conciencia social a través de sus producciones y su estilo de vida, rechazando las normas impuestas por las grandes industrias y promoviendo la autorrealización.

Con un fuerte manifiesto y actividades sociales y estéticas que desafiaban las convenciones de la época, capturaron la atención de los jóvenes de Detroit y fomentaron un sentido de comunidad que valoraba tanto al individuo dentro como fuera de sus raves. La rebelión afroamericana en la música techno se refiere al papel crucial que jugaron los artistas y productores afroamericanos en el surgimiento y la evolución de este género. Aunque el techno a menudo se asocia con la cultura rave europea, su verdadero origen radica en Detroit, Estados Unidos, donde una comunidad afroamericana creativa y desafiante fue fundamental para su desarrollo.

La música techno se convirtió en una forma de escapismo y empoderamiento para la comunidad afroamericana de Detroit, además de ser una plataforma para expresar sus experiencias y luchas en un momento de profundos cambios sociales y económicos. Los clubs de techno, como el Music Institute, funcionaron como refugios donde las personas podían reunirse y bailar toda la noche, sin importar su raza, género u orientación sexual. Más allá de su impacto cultural local, el techno tuvo repercusiones a nivel global en la música electrónica, influyendo en una amplia gama de estilos y géneros.

A pesar de la asociación frecuente del techno con la cultura rave europea, es esencial reconocer la contribución fundamental de la comunidad afroamericana en su creación y evolución. La rebelión afroamericana en la música techno subraya el papel crucial desempeñado por los artistas y productores afroamericanos en el surgimiento de un género que ha dejado una marca indeleble en la música y la cultura contemporáneas.

## 2.2. Expansión del techno por el mundo

El estudio del posicionamiento del techno a nivel mundial revela su expansión desde sus inicios en Detroit hasta llegar a Ecuador. Inicialmente, el techno surgió como una música de club en lugares emblemáticos como el Music Institute y el Metroplex en Detroit. Conforme el género se extendió a otras ciudades estadounidenses como Chicago y Nueva York, comenzó a ganar una audiencia más amplia y a desarrollar una cultura de seguidores fieles. Hacia finales de la década de 1980, el techno había trascendido las fronteras estadounidenses y se había establecido como un fenómeno popular en Europa, especialmente en ciudades como Berlín (Alemania), Reino Unido y Países Bajos (Popov, 2023).

Tras consolidarse en América del Norte y Europa, el techno comenzó a expandirse hacia otras partes del mundo, incluyendo Japón, China, Tailandia, India, Irán, Argelia y América Latina. En 1992, aproximadamente diez años después de su surgimiento en Detroit, el techno hizo su llegada a Ecuador (Cart. 2), marcando su presencia en la escena musical global y su capacidad para conectar con audiencias diversas en diferentes culturas y contextos.

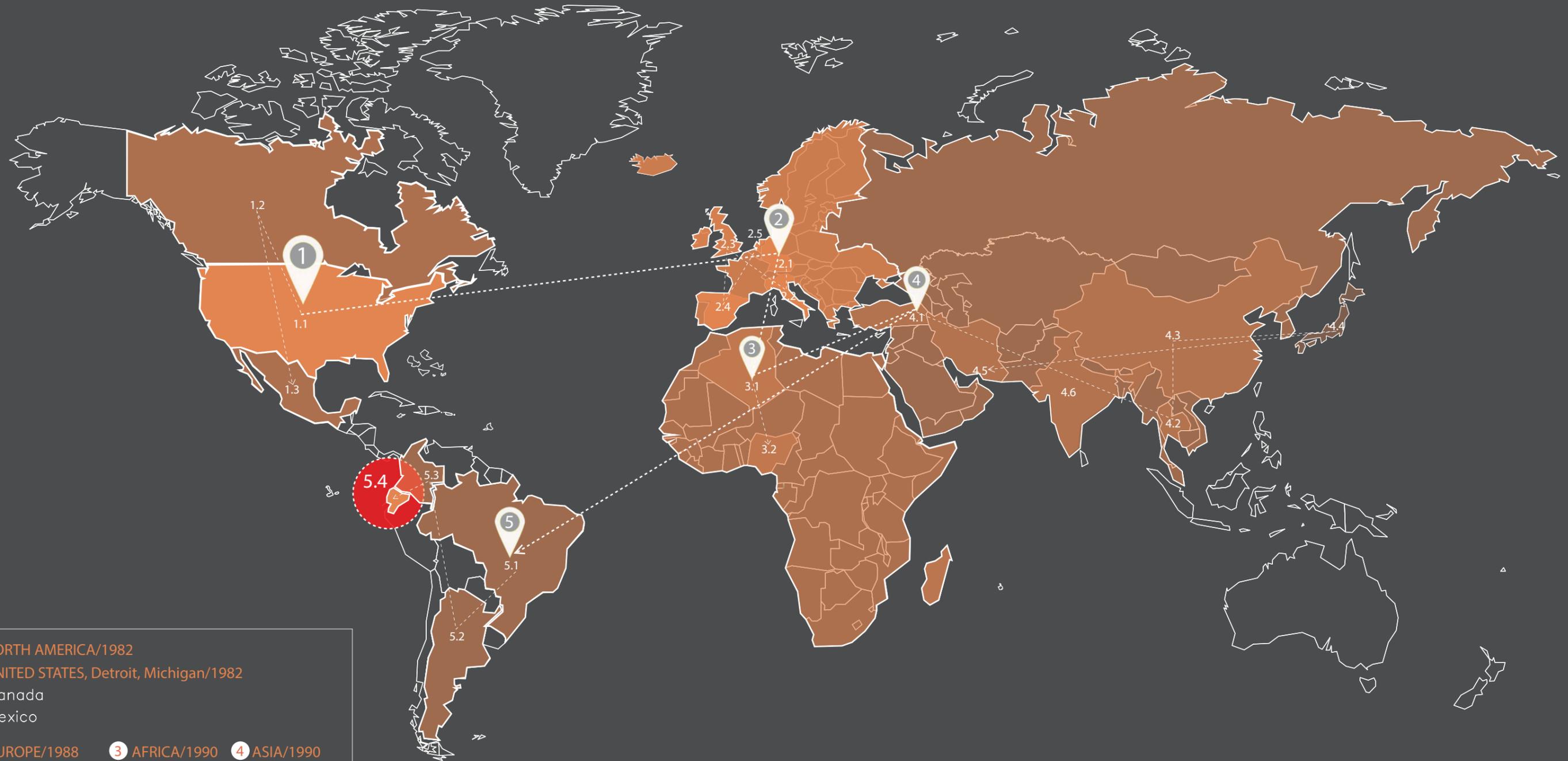
El techno ha continuado expandiéndose y adaptándose a lo largo de las décadas, manteniéndose como una fuerza influyente en la música electrónica y la cultura contemporánea a pesar de los cambios en su popularidad y la evolución de nuevos estilos musicales. Este género se ha consolidado como un elemento crucial en la escena electrónica, dando lugar a la creación de festivales y clubs dedicados exclusivamente a él en todo el mundo, convirtiéndose en puntos de referencia para la escena global del techno.

Actualmente, se destacan los 100 mejores clubs a nivel mundial según la revista británica DJ Mag, donde Lost Beach Club ocupa la posición número 31. Esta clasificación no exhaustiva refleja la diversidad y expansión del techno, reconociendo la contribución de distintos lugares y eventos que celebran este género musical. Este reconocimiento ha impactado nacionalmente en Ecuador, situándolo en el mapa del techno a nivel mundial.

Además de los clubs reconocidos, la escena del techno se enriquece con numerosos festivales y eventos independientes que se realizan en diversas ciudades y países. Estos eventos permiten a los seguidores experimentar diferentes ambientes y culturas, contribuyendo a una escena vibrante y en constante evolución. La expansión global del techno es una historia de innovación y experimentación, reflejando tanto los cambios sociales y culturales como los avances tecnológicos a lo largo del tiempo. Desde sus inicios modestos en Detroit hasta su estado actual como un género musical global, el techno continúa dejando una marca significativa en la historia de la música electrónica.

# Expansion of TECHNO, in the WORLD

1982 - 1992



- 1 NORTH AMERICA/1982**
  - 1.1 UNITED STATES, Detroit, Michigan/1982
  - 1.2 Canada
  - 1.3 Mexico
- 2 EUROPE/1988**
  - 2.1 Germany
  - 2.2 Italy
  - 2.3 Britain
  - 2.4 Spain
  - 2.5 Netherlands
- 3 AFRICA/1990**
  - 3.1 Argelia
  - 3.2 Nigeria
- 4 ASIA/1990**
  - 4.1 Türkiye
  - 4.2 Thailand
  - 4.3 China
  - 4.4 Japan,
  - 4.5 Iran
  - 4.6 India
- 5 SOUTH AMERICA/1990**
  - 5.1 Brazil
  - 5.2 Argentina
  - 5.3 Colombia
  - 5.4 ECUADOR, Santa Elena, Montañita 1992

Cartografía 2. La expansión del techno en el Mundo 1982-1992  
Fuente: Elaboración propia.

### 2.3. Origen social y expansión del techno en Ecuador

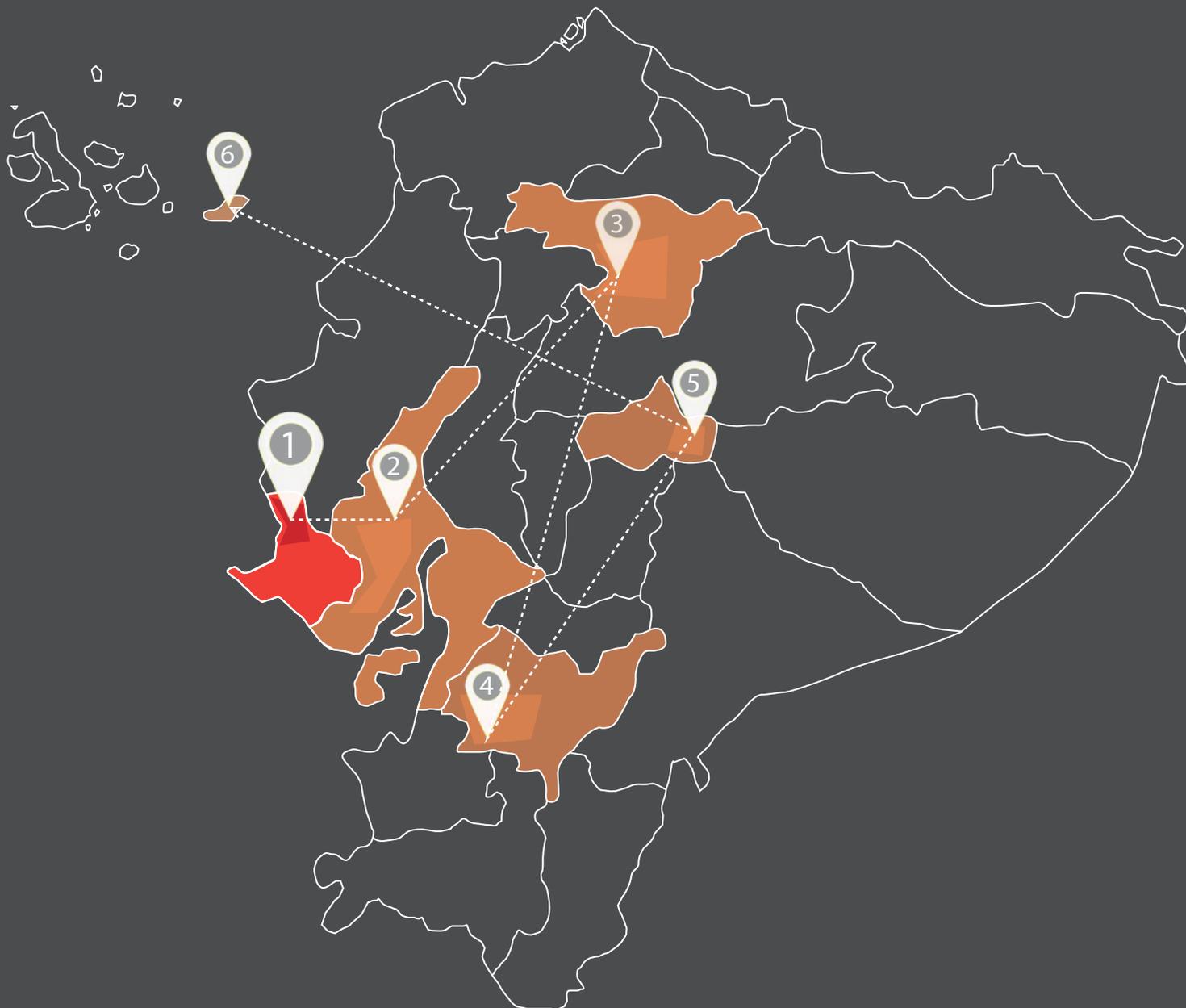
Después de su consolidación en Detroit y en algunas partes del mundo, el techno llega al Ecuador diez años después, en 1992, a Santa Elena, específicamente a Montañita. Una de las claves para su llegada fue la playa, ya que su potencial y la altura de sus olas atrajeron a un grupo de extranjeros que practicaban surf. Esto marcó el inicio del crecimiento poblacional y urbano en la zona, mayoritariamente con población extranjera, quienes compartían el gusto por este género musical. Decidieron abrir los primeros clubs de techno y organizar eventos locales, que sirvieron como punto de partida para la expansión del techno hacia diferentes ciudades del país, principalmente Guayaquil, Quito, Cuenca y Baños de Agua Santa. Aunque el género no tuvo una presencia destacada inicialmente en Ecuador, los seguidores de este ritmo han ido creciendo gradualmente, gracias a la creciente presencia del techno en varios sectores, impulsada por empresarios que han realizado alianzas para promover cada vez más este concepto musical.

A lo largo de los años, la música techno ha crecido en Ecuador (Cart. 3), reflejando su expansión global y ganando popularidad, especialmente entre los jóvenes, quienes conforman un grupo específico de seguidores y han contribuido a establecerla firmemente en la escena musical del país. Se ha visto el surgimiento de eventos y festivales dedicados a la música electrónica, donde el techno frecuentemente tiene una presencia destacada. Estos eventos atraen a una audiencia diversa y ofrecen una plataforma para DJs y productores locales e internacionales para compartir su música. Sin lugar a duda, Montañita ha sido la cuna del techno en Ecuador, gracias a la acogida de extranjeros y al reconocido club Lost Beach, uno de los mejores del mundo, que ha inspirado la creación de más espacios destinados a esta experiencia musical, principalmente en ciudades como Quito, Guayaquil, Cuenca y Baños de Agua Santa. Estos espacios proporcionan a los aficionados al techno la oportunidad de disfrutar de la música en un entorno social y de baile. Al igual que en otras partes del mundo, en Ecuador el techno a menudo tiene una vibrante y activa escena underground, que incluye eventos más pequeños, fiestas clandestinas y espacios alternativos donde los amantes del techno pueden experimentar la música de manera íntima y experimental. La escena del techno en Ecuador también ha visto la formación de comunidades de DJs, productores y aficionados que comparten una pasión por el género. Las colaboraciones entre artistas locales y eventos de intercambio cultural han contribuido al crecimiento y diversificación de la escena del techno en el país. Ecuador ha sido sede de varios festivales de música electrónica que incluyen artistas de techno en su alineación, como Mysteryland, EMF y otros, que han proporcionado plataformas importantes para la música electrónica, incluyendo el techno, y han contribuido a su creciente popularidad en el país.

Si bien es cierto que la escena de la música techno en Ecuador puede ser relativamente joven y pequeña en comparación con otros países, ha experimentado un crecimiento gradual y muestra un potencial prometedor para seguir desarrollándose en el futuro. El techno continúa siendo una fuerza impulsora para el surgimiento de clubs en el país, ofreciendo una experiencia única y emocionante para su audiencia.

# Origen y Expansión del TECHNO, ECUADOR

1992 - 2001



Cartografía 3. La Expansión del techno en Ecuador 1992-2001  
Fuente: Elaboración propia.

- 1 SANTA ELENA, Montañita/Manglaralto, 1992
- 2 GUAYAS, Guayaquil/1996
- 3 PICHINCHA, Quito/1996
- 4 AZUAY, Cuenca/2001
- 5 TUNGURAHUA, Baños de Agua Santa/2001
- 6 GALÁPAGOS, Pto. Baquerizo Moreno/2001

Como se mencionó anteriormente, el país ha experimentado una expansión del género desde su llegada, destacando la presencia de algunos de los clubs más importantes ubicados en las principales ciudades, los cuales han adoptado el techno como parte fundamental de su oferta de entretenimiento. Estos clubs no solo son puntos de encuentro para los amantes del techno, sino también representativos de la escena musical electrónica en Ecuador. A continuación, se mencionan y se muestra gráficamente la ubicación de estos escenarios en diferentes ciudades del país.

### MonoVOX club

Guayas, Guayaquil (Cart. 4)

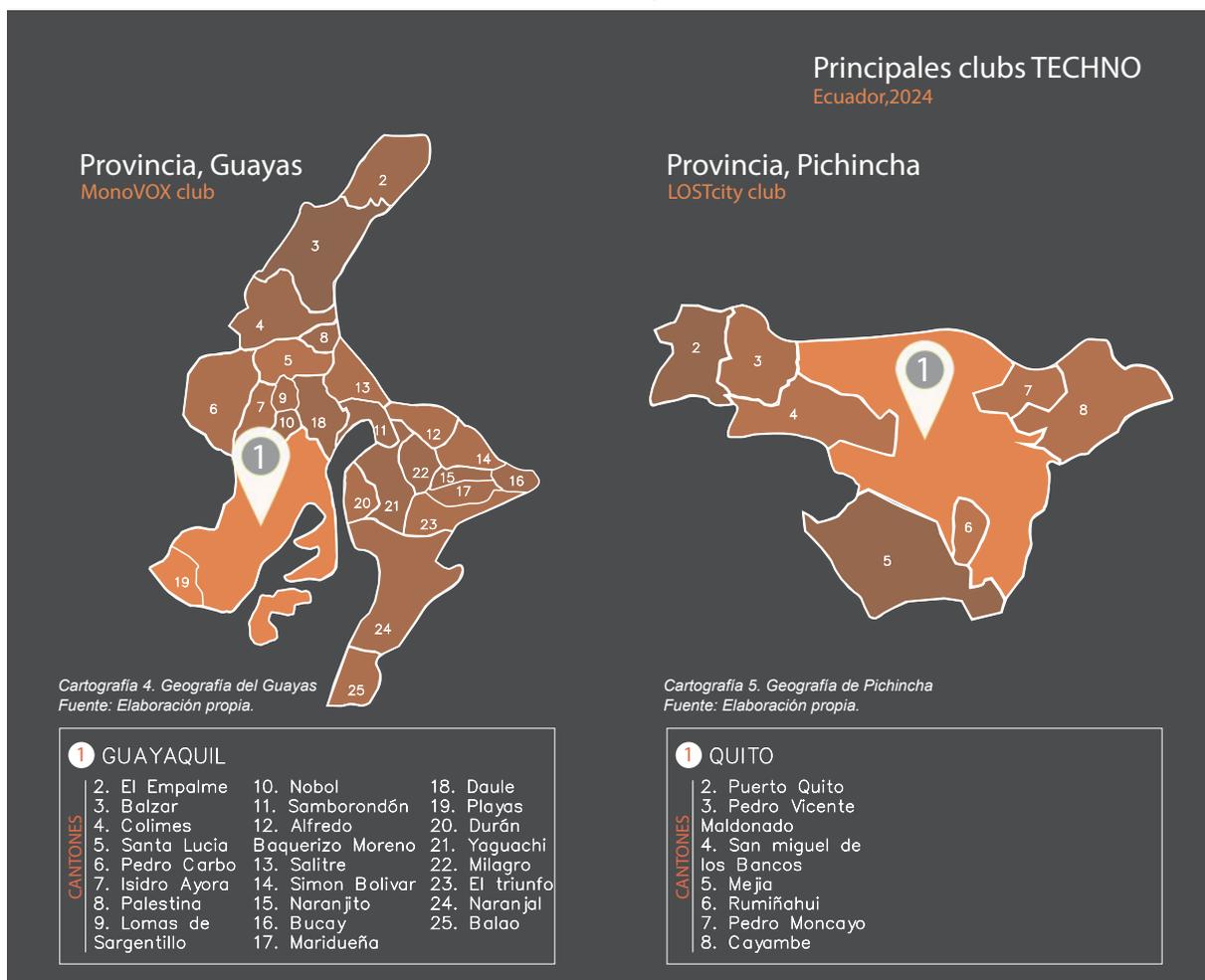
Ubicado en la Av. Carlos Julio Arosemena, cerca de la entrada del Centro Comercial Alban Borja.

Un popular lugar de conciertos, conocido por albergar una variedad de eventos musicales y fiestas de música techno, conocido por su vibrante vida nocturna y su animado ambiente, atrayendo a entusiastas de la música electrónica como house y techno, ha sido el escenario de varios eventos notables, con actuaciones de artistas locales e internacionales, presentando una mezcla en vivo de talentosos DJs visitantes. (MonoVOXec, 2024)

### Lost city club

Pichincha, Quito (Cart. 5)

Ubicado en Juana Miranda de la Pulla Oe12-127, Parque de diversiones del Teleférico

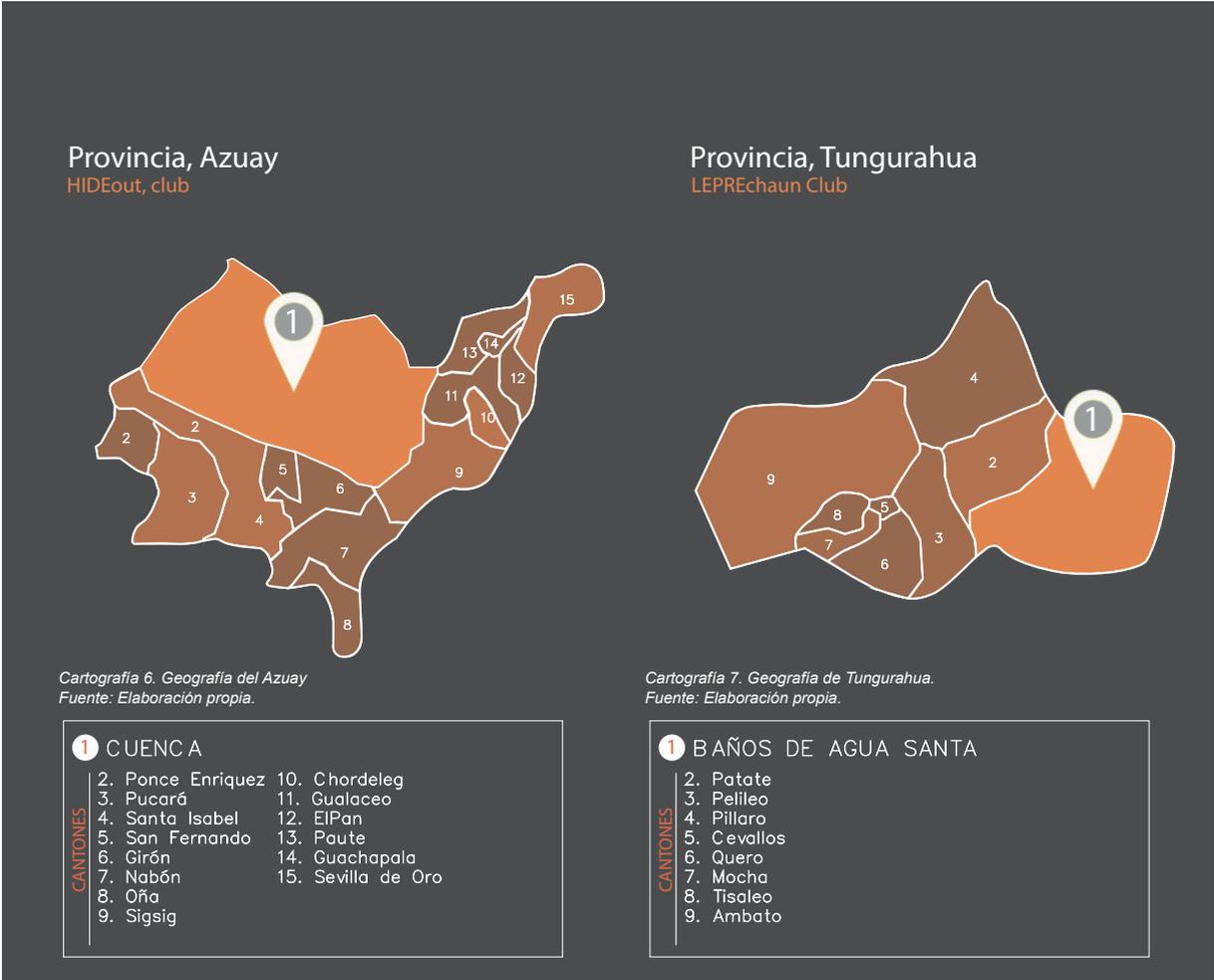


Un destacado club de música techno que abrió sus puertas en 2019 y rápidamente se convirtió en un punto de referencia para los amantes de este ritmo en la capital ecuatoriana, ofrece una experiencia vibrante con sus eventos regulares. Además de la música, es conocido por su ambientación única, decorada con llamativos murales y una atmósfera que captura la esencia del movimiento electrónico (Red Bull,2020). Este club es una extensión de lost beach, del mismo propietario, Kami Tadayon en la entrevista nos habla del privilegio al lograr tenerlo dentro en un proyecto municipal, ya que es el único que se encuentra ubicado en este tipo de emplazamiento, al igual que lost beach es un club al aire libre que transmite una experiencia única para disfrutar del techno y cada fin de semana tiene la acogida de varios aficionados de la capital que acuden a deleitarse con las presentaciones de Djs nacionales e internacionales. (Tadayon, 2024)

**HIDEout club**

Azuay, Cuenca (Cart. 6)  
 Ubicado en la Calle Larga y Alfonso Jerves

Es un conocido club y popular entre los aficionados a la música techno en Cuenca, se destaca por sus eventos vibrantes y su atmósfera única. Además de ofrecer una experiencia musical posee áreas para de encuentro para quienes buscan disfrutar de una noche animada en la ciudad. (YapaTree).



### LEPREchaun club

Tungurahua, Baños de agua Santa (Cart. 7)

Ubicado en la calle Eloy Alfaro, entre Ambato y Oriente

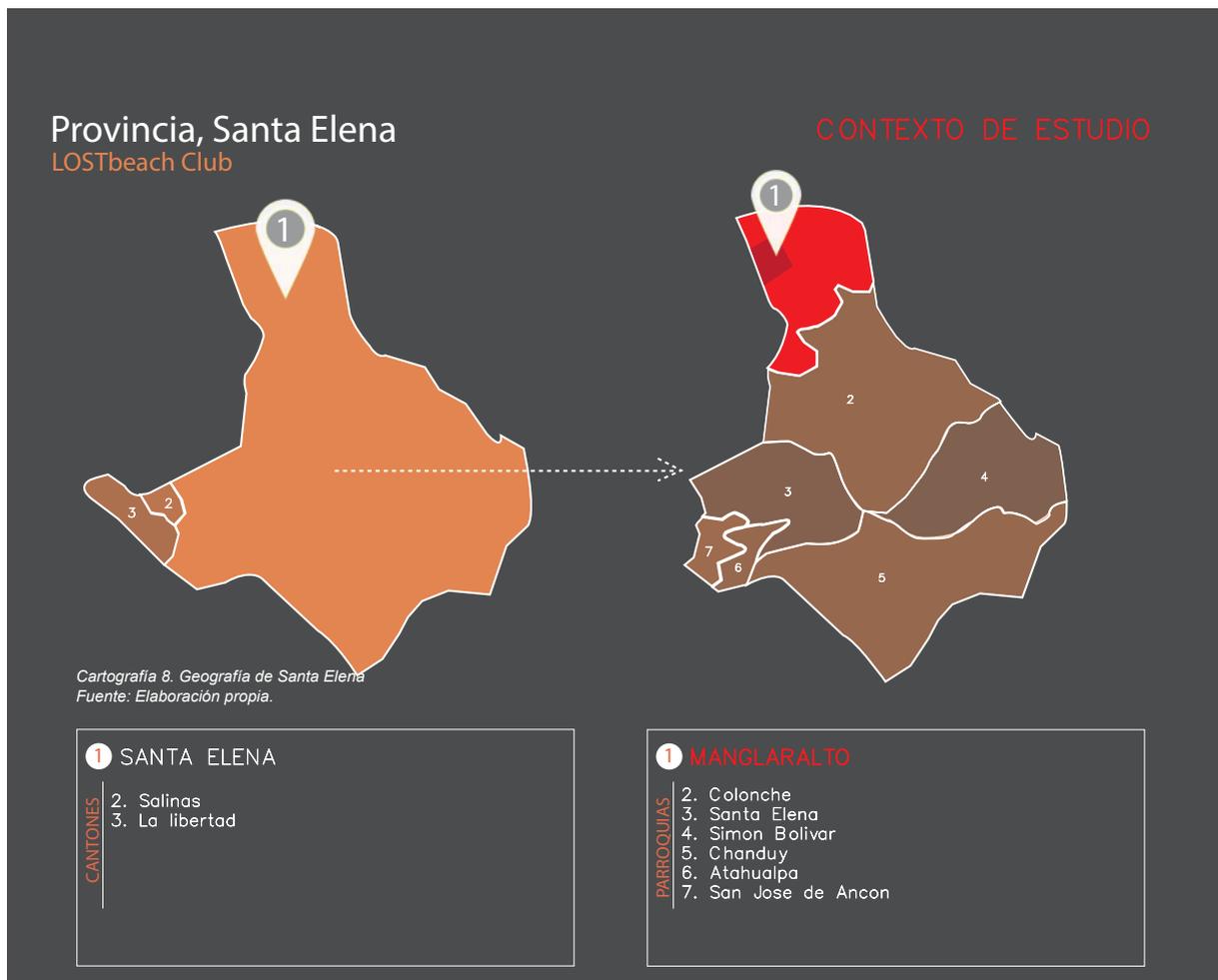
Es uno de los clubs más populares de la provincia, por estar en un destino turístico del país, conocido por su ambiente vibrante y su amplia variedad de bebidas, incluyendo una gran selección de shots. Especialmente ofrece tres diferentes ambientes con temáticas musicales variadas, el principal es el de música techno que en el centro tiene una fogata que es el punto de atracción para sus visitantes, también tiene el área de la salsoteca y de reguetón para los diferentes gustos musicales grupos sociales que acuden al lugar y disfruten al máximo de sus noches en Baños.

### Lost Beach Club

Santa Elena, Manglaralto (Cart. 8) (Atlas 2)

Ubicado en Montañita, Calle guido Chiriboga y Tercera

Es el destino techno más conocido en el Ecuador y ha sido un lugar icónico para la expansión del género por ser el primer club a darse a conocer a nivel internacional. Este club ofrece una experiencia única con su ubicación frente al mar y por el diseño espacial mediante una programación variada que



a menudo incluye artistas internacionales de renombre en la escena del techno. Es un super club bajo las estrellas frente al mar al hablar de super es por su magnitud espacial ya que posee bastantes áreas, como el main floor, la cueva, la bebe cueva, Kamis house, el backstage y también un espacio para los sunset en el Darma beach. (Tadayon, 2024)

Sabiendo que este último es nuestro contexto de estudio principal, en el cual se aplicara la metodología de la investigación para probar la espacialidad a partir del techno, se comienza a relatar desde la historia de Montañita para entender su emplazamiento y se indaga más a fondo en la historia y espacialidad del club para poder llegar al análisis de los afectos espaciales causados en la fiesta techno.

## 2.4. Montañita

Por ser el primer lugar en Ecuador en recibir el techno, realizaremos un análisis de su historia y los factores que han influido en la expansión y acogida de este ritmo ( Atlas 2).

Montañita se estableció en 1938 y fue uno de los primeros sectores en obtener personería jurídica. En 1980, se reconocieron 1,414 hectáreas de sus tierras como comunales (Ycaza). Inicialmente un pequeño pueblo de pescadores, Montañita comenzó a atraer a jóvenes extranjeros que practicaban surf en



la década de 1960, convirtiéndose en un destino popular para la diversión, el descanso y el contacto con la naturaleza.

Las construcciones en Montañita siguen un estilo rústico costero, predominantemente de madera, caña y paja, similares a las chozas de los pescadores. Actualmente, los hostales y casas de hospedaje comunitarios ofrecen más comodidades para los turistas, como agua caliente, aire acondicionado, restaurantes y bares. Los hoteles se promocionan en internet en otros países, atrayendo turistas de aventura que pueden pagar con tarjeta de crédito.

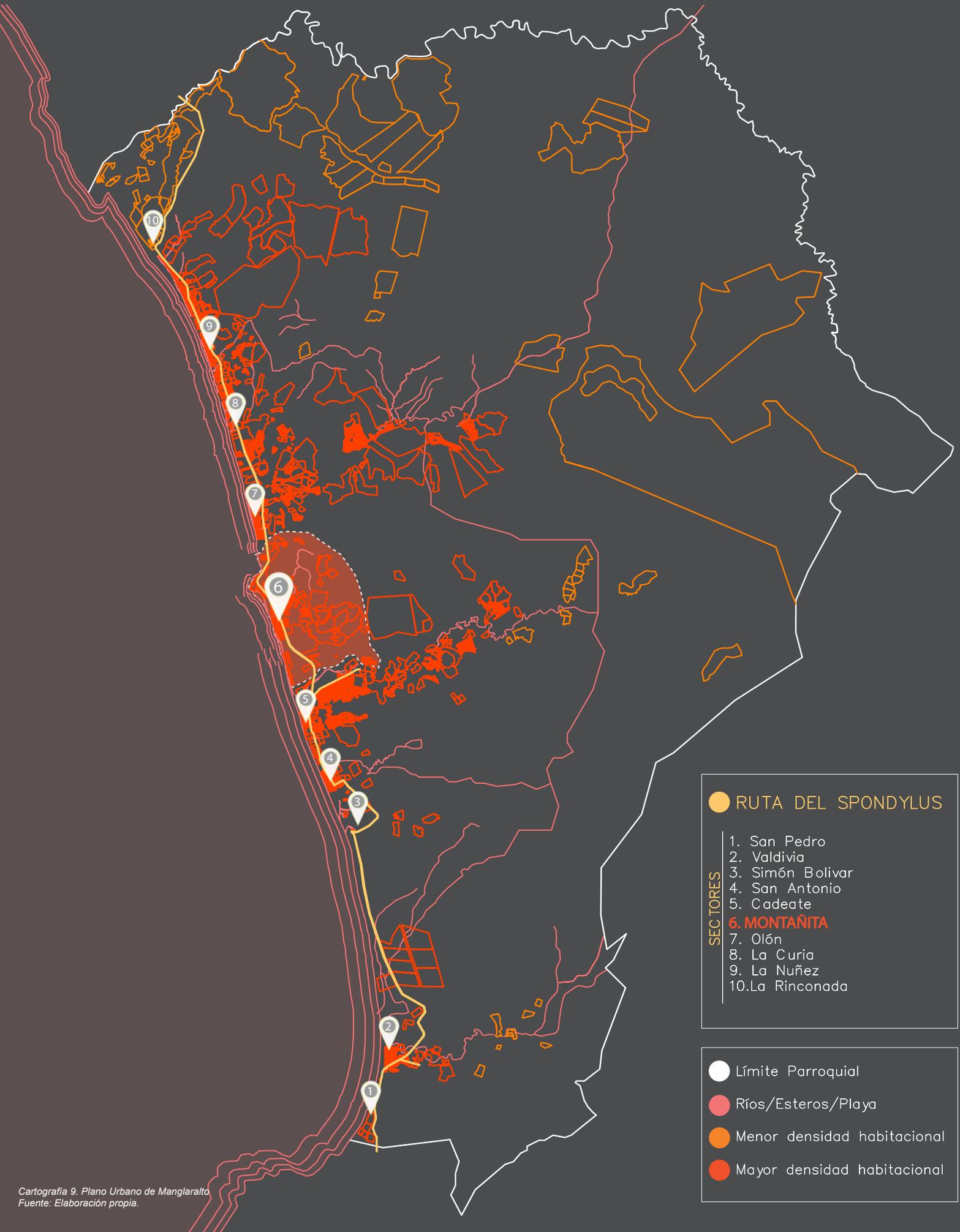
El panorama de Montañita ha evolucionado significativamente con la instalación de alumbrado y alcantarillado públicos, así como una mayor intervención del gobierno local. Aunque aún se encuentran visitantes con estilos de vida alternativos o subculturales, las autoridades locales han incrementado el control en la zona.

#### **2.4.1. Ubicación**

Montañita se ubica frente a la costa del Océano Pacífico, en la costa occidental de América del Sur, manteniendo una temperatura templada del agua durante todo el año. Está situada a 200 km al suroeste de la ciudad de Guayaquil, en la Parroquia Manglaralto (Cart. 9,10), dentro del cantón Santa Elena de la Provincia de Santa Elena, Ecuador. La localidad es atravesada por la carretera de la Ruta del Sol o “Ruta del Spondylus”, una vía que conecta Manabí y Santa Elena y recorre todas las provincias costeras ecuatorianas de norte a sur, incluyendo Loja y el norte de Perú.

Como parte de la investigación sobre los orígenes de Montañita, nuestro contexto principal de estudio, se ha realizado un levantamiento de información en el Municipio de Santa Elena, revisando archivos de la biblioteca municipal y entrevistando al Director de Planificación del gobierno autónomo descentralizado, el Arquitecto Holguer Alfonso Melo. En la entrevista, se menciona el impacto de un evento conocido como “mareas altas” en aquel entonces, ahora denominado tsunami, que afectó a Montañita, causando la pérdida de parte de su territorio, incluyendo tres cuadras que formaban parte del antiguo malecón. Este evento cambió la geografía del sector, resultando en la presencia actual de predios que colindan directamente con la vía pública (Melo, 2024).

# Parroquia MANGLARALTO



- RUTA DEL SPONDYLUS
- SECTORES
1. San Pedro
  2. Valdivia
  3. Simón Bolívar
  4. San Antonio
  5. Cadeate
  6. **MONTAÑITA**
  7. Olón
  8. La Curja
  9. La Nuñez
  10. La Rinconada

- Límite Parroquial
- Ríos/Esteros/Playa
- Menor densidad habitacional
- Mayor densidad habitacional

Sector

# MONTAÑITA

**1 Centro de Montañita**

SITIOS

2. La playa
3. La punta de Montañita
4. Barrio el tigrillo
5. Mirador
6. Playa Tranquila
7. Monumento el Surfista

● Vía Montañita–Olón  
Ruta del Spondylus

● Ríos/Esteros/Playa

● Densidad habitacional



## 2.4.2. Nombre y radicación de extranjeros

Se han identificado varios conceptos sobre el origen del nombre de Montañita, uno de los cuales se encontró en un artículo del diario Super en el archivo de la biblioteca municipal (Atlas 3) de Santa Elena. Según el artículo, “Dos serían las hipótesis sobre los orígenes del nombre de la comuna Montañita, de acuerdo con las versiones de algunos ancianos de la población. Una de ellas es que las primeras casas se construyeron sobre las faldas del cerro adyacente a la comuna y los pobladores solían decir ‘vamos a la montañita’. Otra hipótesis sugiere que los turistas norteamericanos, que han estado visitando el lugar desde hace unos 35 años, comparaban las grandes olas de este balneario con montañas de agua para surfear” (Hesney, 2008). Además, se han propuesto otras hipótesis que sugieren que el nombre podría derivarse de su ubicación en una ensenada rodeada de cerros y vegetación, a los pies del mar (Estrella, 2023).

Lo que caracteriza a Montañita es su capacidad para cautivar a personas extranjeras que inicialmente visitan el lugar y luego deciden establecerse allí. La mayoría de la población proviene de diferentes países y muchos de ellos han iniciado negocios en la zona, contribuyendo a convertir a Montañita en el destino turístico más popular de Ecuador, atrayendo tanto a visitantes nacionales como internacionales. En un artículo publicado por Balsa Surf Camp, la propietaria describe su experiencia viviendo en Montañita: “Cuando me mudé a Montañita en 2007, me enamoré completamente de sus calles coloridas



Atlas 3: Archivo del Nombre y la radicación Montañita. Fuente. Elaboración propia, archivos Biblioteca Santa Elena

llenas de arena, su música y su ambiente hippie. Aunque la infraestructura ha cambiado mucho desde entonces, nunca ha perdido esa magia. No me refiero solo a la vida nocturna, sino más bien a la gente y la sensación de libertad que experimenté desde el primer día” (Estrella, 2023).

Además, en una revista encontrada en la biblioteca municipal se menciona a Ignacio Riestra, un español que junto a su familia fue uno de los primeros extranjeros en establecerse en Montañita hace más de 30 años. En una entrevista, relata cómo descubrió el lugar en 1983 mientras recorría Ecuador y, años después, decidió establecerse allí con su esposa. Después de explorar varias playas desde Esmeraldas hasta Guayas, llegó a Montañita, donde compró una pequeña casa y abrió una de las primeras pizzerías del sector en el patio trasero. El éxito de su negocio le permitió construir un hostel especial que se integró armoniosamente con la naturaleza circundante. Hoy en día, tanto él como su hostel forman parte de las tradiciones e historia de Montañita.

### 2.4.3. El surf

La llegada del surf fue fundamental para Montañita y su historia, como se mencionó anteriormente, ya que este deporte fue introducido por extranjeros que también trajeron consigo el techno al sector. Montañita se convirtió en una de las playas más reconocidas internacionalmente para la práctica del surf debido a su potencial, con olas que alcanzan hasta 2.5 metros y un clima templado que permite a los



surfistas prescindir de trajes de neopreno. En reconocimiento a sus condiciones ideales, fue declarada Ciudad del Surf en 2016 y nuevamente en 2022. Los torneos de surf se celebran durante todo el año en sus playas, con un aumento significativo de participantes y espectadores durante los meses de la temporada alta, que van de diciembre a abril, integrándose así en el circuito latinoamericano de surf (Atlas 4).

Esta disciplina se ha convertido en una de las actividades principales para quienes visitan Montañita, y en homenaje a ellos se erigió un monumento. “El personaje es simplemente el surfista que todos desean ser, aquel que, al verlo, cualquiera pueda decir ‘ese soy yo’, así de simple”, explicó Gustavo Vargas, autor de la obra. Para este guayaquileño de 45 años, el monumento representa un ícono de Montañita y transmite el mensaje de un pueblo que ha progresado significativamente y tiene relevancia tanto a nivel nacional como internacional. “Montañita tiene gente amable, muy acogedora y en el futuro se convertirá en una ciudad importante en turismo y cultura. Además, la infraestructura sigue creciendo sin pausa”, aseguró (Deporte, 2023).

El monumento tiene una altura total de 6.50 metros, siendo 4.20 metros la figura del surfista de pies a cabeza, mientras que la tabla mide 3.70 metros. “La base incluye una placa en agradecimiento al presidente de la República y las banderas de los países participantes en el Mundial de Surf, como símbolo de fraternidad. Está construido con hormigón armado y hierro”, detalló Vargas. La obra requirió once días de trabajo intensivo, día y noche, con el apoyo de su familia, a pesar de que Gustavo enfrenta una enfermedad en las extremidades inferiores, lo cual no ha sido un obstáculo para dedicarse a su pasión por la escultura. Cuando se le pregunta por qué el monumento mira hacia la punta de Montañita, explica que simboliza la búsqueda de la ola perfecta, el mismo anhelo compartido por los 150 surfistas que compitieron en el Mundial Máster de Surf 2013 en busca de la gloria (Deporte, 2023).

Montañita no solo es reconocida por su prominencia en campeonatos de surf y su inclusión como sede en el campeonato mundial, como se sustenta en varios artículos disponibles en la biblioteca de Santa Elena (Atlas 5). Además del surf, Montañita es un pueblo lleno de magia donde los visitantes pueden encontrar todo lo que desean, desde relajación hasta fiestas nocturnas. Debido a su naturaleza multicultural, atrae a personas de diversas nacionalidades, creando un ambiente vibrante donde se pueden encontrar restaurantes con una amplia variedad de gastronomía local e internacional. En la playa, es común ver a personas de diferentes razas, culturas y religiones interactuando y compartiendo momentos. Se escuchan conversaciones en múltiples idiomas y las risas resuenan alegremente.

La llegada del surf ha sido fundamental para Montañita, ya que ha atraído a un gran número de visitantes extranjeros al sector. Esto, a su vez, está directamente relacionado con la introducción del techno, pues la mayoría de los visitantes que disfrutaban del surf también están expuestos a este ritmo.

#### **2.4.4. La fiesta**

Montañita siempre ha sido conocida por su gran acogida tanto de personas extranjeras como nacionales que buscan diversión (Atlas 5). Parte integral de su atractivo turístico es su vida nocturna, que se ha convertido en un símbolo de libertad al no imponer inhibiciones de ningún tipo para jóvenes tanto extranjeros como ecuatorianos (Universo, 2005). Desde sus inicios, Montañita ha querido transmitir este espíritu de libertad. Según palabras de un residente local: “Para alguien que vive en una gran

ciudad puede parecer que no hay mucho que hacer, pero para nosotros esta vida tranquila, con el mar a pocos pasos de la puerta de la oficina, es suficiente y lo más importante es que somos libres. Cada visitante también es libre, libre de elegir cómo disfrutar de este paraíso. No hay discriminación; la gente ama recibir a los turistas con los brazos abiertos. La naturaleza es hermosa, el resto es totalmente tu decisión” (Estrella, 2023).

La vida nocturna de Montañita es internacionalmente reconocida, como lo reflejan artículos de otros países, como el diario La Nación de Argentina, que la describe como la revelación de la temporada por su ambiente festivo (Argentina, 2012). Con el tiempo, debido a su crecimiento en fiestas y la gran acogida turística, especialmente de inversionistas extranjeros enfocados en este sector, Montañita ha visto la proliferación de discotecas, bares y clubs, convirtiéndose en un encantador destino para visitantes extranjeros. Como hemos subrayado en nuestra investigación, Montañita se destaca por atraer a una población joven, principalmente de otros países, lo cual ha motivado a los residentes locales a continuar atrayendo a este tipo de turistas, conociendo sus preferencias musicales, principalmente el techno. Actualmente, Montañita cuenta con varios espacios de entretenimiento nocturno, como se puede observar en la Cartografía 11.





## 2.5. El techno en Montañita

Como mencionamos anteriormente, el techno en Ecuador tuvo su inicio en Montañita en 1992 después de su surgimiento en Detroit. Durante esa década, comenzaron a organizarse las primeras fiestas techno en Ecuador, promovidas por extranjeros con el objetivo de introducir este ritmo en la sociedad. Estos eventos, conocidos como raves, se celebraron en varios balnearios del sector, marcando el inicio de la apertura de los primeros clubs dedicados a este género musical. El Pelicano, propiedad de un español y una guayaquileña, fue uno de los primeros locales en acoger estas fiestas, y sirvió como punto de partida para que más personas decidieran abrir clubs orientados al techno en Ecuador. Posteriormente se inauguraron lugares como Alibabar, Creme, La Suruba y Buda Bar (Voirol, 2006). De esta manera, la influencia del techno comenzó a ganar interés, culminando con la llegada de Lost Beach Club, que hoy en día es uno de los más reconocidos a nivel internacional.

### 2.5.1. Lost beach Club

Lost Beach Club abrió sus puertas en el año 2001, comenzando con pequeñas fiestas techno en su propiedad actual, caracterizada siempre por la presencia de vegetación dentro del espacio. Parte de los árboles fueron plantados con la intención de integrarlos al diseño, inicialmente era solo una pista de baile con un techo y un muro alrededor. Debido a su creciente popularidad, surgió la necesidad de ampliar el club, una expansión que se realizó sin un plano base, sino guiada únicamente por las necesidades emergentes. Según su propietario, Kami Tadayon, Lost Beach es ahora un “super club” bajo las estrellas y frente al mar, destacando por su tamaño considerable y varias áreas dedicadas tanto a la fiesta como a la administración del club (Tadayon, 2024).

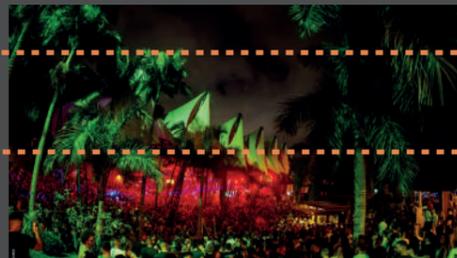
Kami Tadayon, nacido en Washington en 1974, es el fundador y propietario de Lost Beach Club. Él y su familia se establecieron en Ecuador en 1997 después de enfrentar dificultades financieras significativas debido a una mala decisión empresarial que los llevó a perder la mayor parte de su fortuna (Expreso, 2017). Desde 1991, Tadayon ha estado involucrado en eventos de música electrónica, organizando su primera fiesta en 1992, el mismo año en que se graduó de la escuela. Antes de su llegada a Ecuador, adquirió experiencia en Los Ángeles, Guatemala y El Salvador, donde no solo perfeccionó su habilidad en la composición de música techno, sino también en el idioma español. En Ecuador, comenzó a organizar eventos de techno y hoy en día es uno de los principales promotores de este género en el país (Tadayon, 2024).

Lost Beach es actualmente el club de techno más destacado en Ecuador, ubicado en el puesto 31 del top 100 de los mejores clubs a nivel mundial según la revista británica digital DJmag (Atlas 6). Cada fin de semana, el club acoge a DJs conocidos tanto a nivel nacional como internacional, abriendo sus puertas desde el jueves hasta el lunes y ofreciendo una experiencia continua de fiesta para los aficionados al ritmo. La experiencia en Lost Beach siempre comienza con el sunset en Dharma Beach, el hotel que pertenece al mismo propietario y está ubicado en el sector, invitando a los visitantes a disfrutar de una fiesta llena de sorpresas en cada uno de sus espacios.

Como parte de nuestro estudio, que busca explorar la relación de efectos y afectos dentro del club, estamos investigando su espacialidad no solo a nivel arquitectónico, sino también sensorial, analizando las respuestas corporales de las personas ante los elementos constructivos presentes en el lugar.



HOLA IBIZA, España



VALLE VERDE, Brazil



ECOETAPA, Washington



USHUAIA, Ibiza



CASA DE BOTAS, Alemania



DEPOT, Inglaterra



TELA, Reino unido



AMNESIA, Ibiza



SAVAYA, Indonesia



LAROC, Brasil



ILUSION, Tailandia



CLUB DE PLAYA NOÁ, Croacia



BERGHAIN, Alemania



ZOUK, Singapur



PAPAYA, Croacia



CASA DE JUEGO, China



FABRICA, España



MINISTERIO DEL SONIDO, Reino unido



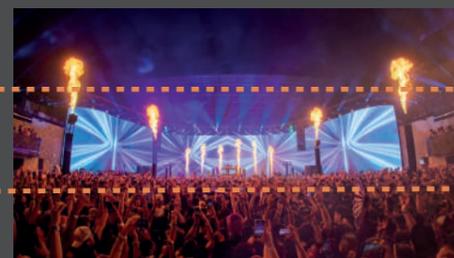
ESTUDIO 338, Reino unido



PACHA, Ibiza



CAVO PARADISO, Grecia



VANGUARDIA, Nueva York



PARQUE SURREALISTA, Brasil



ACADEMIA LA, Los Ángeles



REVELIN, Croacia



DC-10, Ibiza



INTERCAMBIO LA, Los Ángeles



SHISHI, Bali



EL PROYECTO, Texas



ESPACIO, Miami

LOST BEACH CLUB, Montañaíta



## CAPÍTULO III

LA CUEVA



Figura 13. Lost beach CLUB  
Fuente: Propia

### 3. LOST BEACH, ESPACIALIDAD, AFECTOS Y EFECTOS

En este capítulo de la investigación, se explora minuciosamente cada factor que influye en nuestro contexto de estudio, tanto en términos espaciales como sensoriales. Se comienza por explicar la distribución de las diferentes zonas del club y sus conceptos arquitectónicos, con el objetivo de entender la relación con las percepciones que experimentan los asistentes durante las fiestas en el club. La mayoría de los datos narrativos provienen del estudio de campo y de una entrevista realizada a Kami Tadayon, quien ofrece una perspectiva arquitectónica del club y explica los principios en los que se basa la construcción del lugar.

#### 3.1. Espacialidad del club

Para visualizar la zonificación arquitectónica del club Lost Beach de manera precisa, se utilizó el software Matterport, el cual permite la digitalización y visualización del espacio real de manera interactiva. A través del enlace proporcionado por el propietario del club se obtuvo una referencia detallada de las medidas y la disposición del club (<https://my.matterport.com/show/?m=BieBkkFWYyi>). Dado que no fue posible realizar un levantamiento arquitectónico físico debido a la operación continua del club durante el día y la noche, se realizaron mediciones referenciales en planta para la zonificación del primer piso del club y específicamente de las principales pistas de baile, el Main Floor y la cueva. Posteriormente, estas medidas se digitalizaron en AutoCAD para obtener una representación clara de la formalidad y escala del lugar, lo cual sirvió de base para la elaboración de material gráfico como los diagramas relacionales de afectos y efectos (Diagr.1).

En términos de espacialidad, Lost Beach es un club con una amplia magnitud espacial y varias áreas destinadas a la fiesta, incluyendo: el Main Floor, que es el escenario principal y más grande, con una barra, espacio para los DJs, servicios sanitarios y áreas de descanso; la cueva, un espacio más reducido con una barra y una zona VIP; la bebe cueva; Kamishouse; el backstage; áreas de hospedaje para DJs; instalaciones para alimentos; y la administración, que incluye los departamentos de talento humano, gerencia y contabilidad. Además, el club cuenta con un sótano donde se almacenan alrededor de cinco mil cajas de cerveza. Todas estas áreas están diseñadas según las necesidades operativas del club y son accesibles para personas con discapacidad, permitiendo la realización de diversos eventos sin interferir entre las zonas. Esta planificación tiene una visión futurista, contemplando el uso potencial de espacios actualmente no utilizados para futuros proyectos. Por ejemplo, Kami Tadayon menciona: “A futuro pienso en grabar un show de realidad armado como Big Brother, el gran hermano. Así tienes que tener planes, es como un plan de que si todo se va a la mierda, ¿qué hago para que más gente regrese? Ok, vamos al plan Z, empieza el reality, algo que siempre va a atraer gente a Montañita, como influencers o artistas de todas partes del mundo, dándoles un premio grande por ser las mejores personas que pueden manejar la publicidad de Montañita. Eso se puede hacer porque Montañita es como un gran estudio de entretenimiento, aquí todos son parte del show y bienvenidos” (Tadayon, 2024).

Una parte esencial de la construcción espacial de Lost Beach son sus paredes, las cuales están cubiertas en un cien por ciento por murales, qué, según el propietario, tienen el propósito de transmitir buenas energías. Al respecto, comenta: “Siempre he conocido a muchos muralistas y artistas. Hemos pintado Lost Beach diez veces hasta quedar satisfechos con el resultado, aunque en realidad estoy considerando volver a pintarlo. Cada muro es una obra de arte, no es simplemente contratar a alguien para que pinte; cada mural tiene su precio, su arte y su planificación. Todas estas obras de arte que se pueden observar alrededor del club han sido pintadas a mano y han llevado más de ocho años completarlas. Los primeros cuatro años, me cansaba del arte y siempre lo cambiaba, pero actualmente, el noventa por ciento de todos los muros están pintados por Iván Casanova” (Tadayon, 2024). Iván Casanova es un muralista guayaquileño y Lost Beach Club es su obra más grande, la cual le ayudó a obtener reconocimiento internacional y lanzar su carrera, convirtiéndose en uno de los mejores muralistas de Latinoamérica.

Ahora bien, al conocer el club desde una perspectiva espacial y tener una aproximación a los planos arquitectónicos, también podemos identificar cada uno de sus componentes tangibles, como el audio, la ubicación de los equipos de iluminación y las paredes pintadas, los cuales se detallarán en cada diagrama. Sin embargo, como mencionamos anteriormente, este estudio busca ir más allá de lo tradicional. Por esta razón, vamos a relacionar cada efecto identificado en Lost Beach con un componente del cerebro que reacciona a estos estímulos, alterándose o disminuyendo su actividad en el ser humano.

# LOSTbeach club

## ESPACIALIDAD

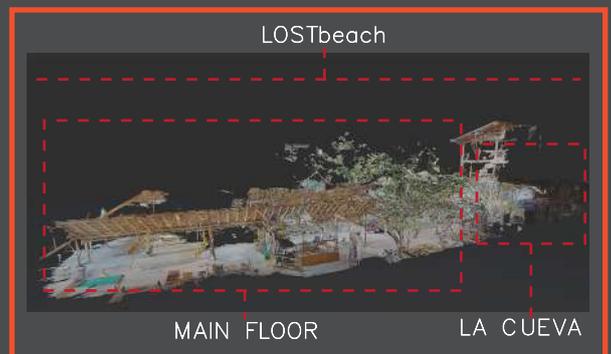
ZONIFICACIÓN Club



MAIN FLOOR



LA CUEVA



REFERENCIAS DE ÁREAS ESPACIALES

Con apoyo del software  
MATTERPORT

Diagrama 1. Espacialidad referente del club  
Fuente: Elaboración propia.

### 3.2. Los Afectos y efectos en Lost beach.

Al hablar de **afectos**, sabemos que existen elementos en el espacio arquitectónico que son intangibles, imposibles de medir, inmateriales, pero extremadamente reales. Estos elementos están relacionados con los sentidos y las experiencias generadas a partir de lo tangible o construido. Todo espacio nos provoca emociones y nos hace experimentar sensaciones, permitiéndonos comparar, reconocer y explorar. Los efectos de la luz, la mezcla de sonidos, la interacción armoniosa de los materiales, las sensaciones de temperatura creadas por los materiales y los colores, la sensualidad del espacio y los comportamientos humanos deben ser considerados o anticipados al momento de crear espacios. La conceptualización del espacio arquitectónico no ha sido uniforme a lo largo del tiempo; por el contrario, ha sido un proceso de cambios ideológicos que dependen generalmente de la diversidad de culturas y pensamientos. Sin embargo, lo que se ha mantenido constante es que el espacio arquitectónico solo se concreta cuando es experimentado, percibido y recorrido por el ser humano (García).

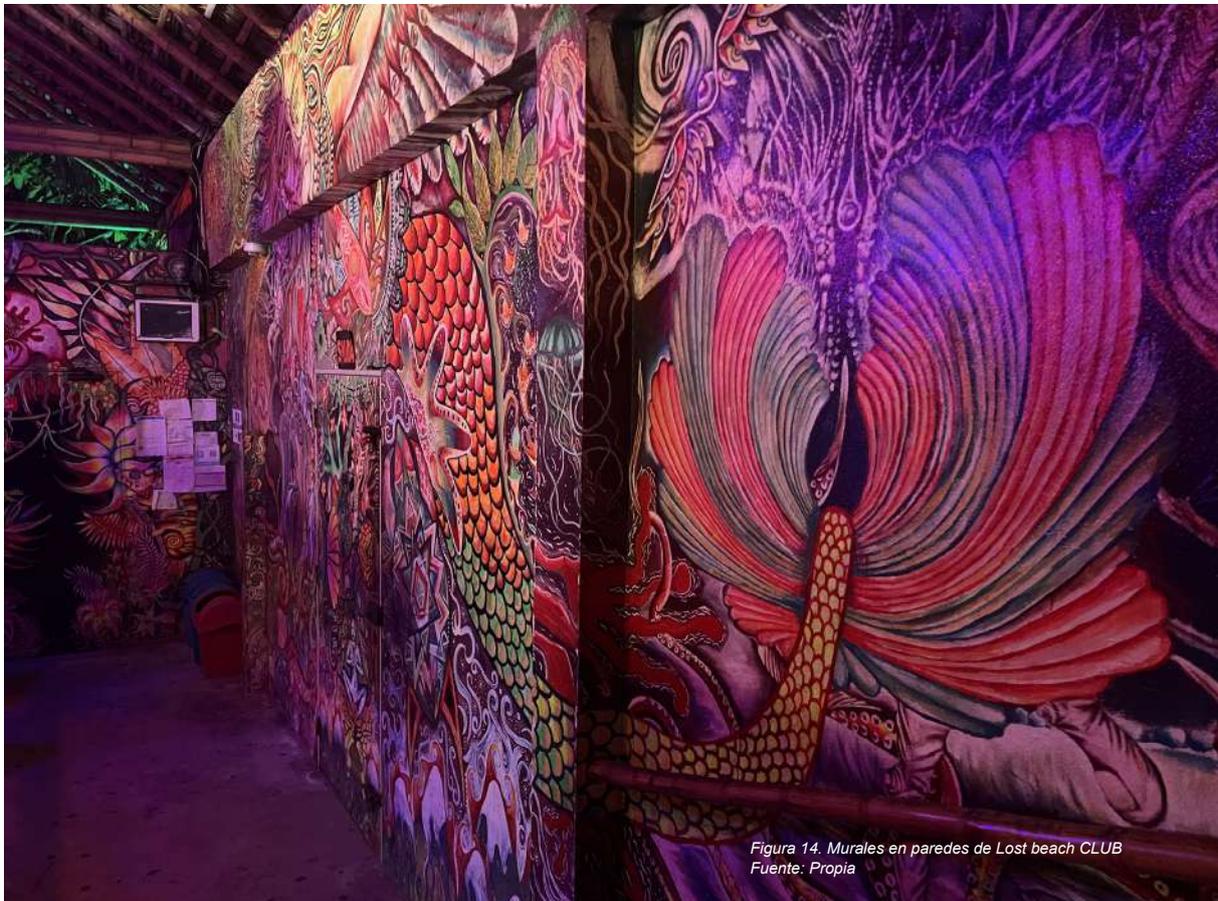
Tadao Ando, en 1995, dijo: “La arquitectura solo se considera completa con la intervención del ser humano que la experimenta. En otras palabras, el espacio arquitectónico solo cobra vida en correspondencia con la presencia humana que lo percibe”. Esto cambia la perspectiva del concepto tradicional de la arquitectura, pues nos invita a pensar que no debe solo conformarse con lo que vemos, sino también con lo que sentimos y experimentamos. Debemos apreciar cómo fue diseñada para un propósito especial y cómo corresponde armónicamente con el concepto y el ritmo de una época específica. Se debe habitar sus recintos, sentir cómo nos encierran y cómo nos conducen naturalmente hacia otros. Debemos ser conscientes de los efectos de textura, descubrir por qué se eligieron ciertos colores y cómo esta elección tuvo que ver con la orientación del recinto hacia las ventanas y el sol. Debemos experimentar el audio, como por ejemplo la manera en que el sonido actúa en una enorme catedral, con sus ecos y prolongadas reverberaciones, en comparación con un pequeño espacio recubierto por paneles y lleno de colgaduras, alfombras y cojines. De igual manera, se puede decir que la experiencia del espacio también depende de la posición física y tridimensional del ser que lo habita.

En cuanto a la percepción del espacio, esta varía según nuestra posición respecto a él. En pintura, experimentamos sobre una realidad plástica bidimensional; en escultura, lo hacemos sobre cuerpos tridimensionales. En arquitectura, se introduce un nuevo factor: “nosotros”. La posición que ocupemos frente a la arquitectura o en su interior es definitiva para la percepción final que tendremos del hecho arquitectónico. Si nos limitamos a situarnos en un punto concreto y no nos apartamos de él, tendremos una visión bidimensional o tridimensional, como si estuviéramos frente a una pintura o un relieve. Pero si nos movemos en torno a la construcción y recorremos su interior, obtendremos una nueva experiencia, múltiples puntos de vista nos darán diversas visiones de un mismo edificio. En fin, la percepción como experiencia sensorial tiene un rol protagonista en la asimilación del espacio.

Ahora bien, al hablar de **efectos**, nos referimos a la primera impresión que nos da un edificio o un espacio y cómo responde a lo tangible. Esto incluye todo lo material que puede ser percibido con alguno de los cinco sentidos: algo que se puede concebir con el tacto o ver con la vista, cuya existencia se puede comprobar con facilidad a través de los sentidos. En arquitectura, se dice que los efectos son lo que podemos ver y tocar, lo meramente físico en términos de sus formas, espacios, colores y texturas (Alba, 2020). Estos son elementos que forman parte del espacio para ayudar a generar soluciones dentro de la construcción del lugar habitado por el ser humano. Los edificios se convierten no solo en escenarios

de la vida cotidiana, sino también en testigos de la evolución de la sociedad y la cultura, reflejando los valores, aspiraciones y necesidades de una sociedad en un momento dado. Por ejemplo, se ha observado su evolución desde los templos antiguos, que expresaban la espiritualidad de las civilizaciones, hasta los rascacielos modernos, que simbolizan la ambición y la innovación, siendo espejos de nuestra identidad como sociedad. Actualmente, existen varios componentes dentro de la construcción que buscan que el espacio, aparte de verse estéticamente bien, también sea participante en transmitir diferentes tipos de energías sensoriales al humano. Tal es el caso de la iluminación, el sonido, las pinturas o los métodos constructivos.

Sabiendo que los afectos y efectos son dos factores fundamentales dentro de la arquitectura, comenzamos a indagar en Lost Beach, de tal manera que podamos ver no solo lo tangible del lugar, sino también lo intangible. Así, comenzamos con la narrativa basada en la documentación recolectada a lo largo de la investigación y en el espacio.



Para explicar los afectos y efectos dentro de Lost Beach club, se habla de la percepción de los **murales de la pared** (Fig.14) en los cuales su propietario toma como ejemplo las alfombras del Medio Oriente que son tejidas a mano. Estas alfombras son conocidas místicamente como alfombras voladoras por la trama de la película de Aladdín, en la cual el personaje principal se sienta sobre una y vuela. Para Kami, lo que realmente se trata de exponer es que la alfombra iraní, por ser realizada a mano, se demora más de un año en ser tejida. Al relacionarlo con los murales de la pared, se trata de mostrar cómo, por ser una obra de arte única, se han tardado tantos años en ser finalizados, ya que todos son realizados a mano con un nivel de detalle increíble. Por su cromática y formas fuera de lo común, cuando se los

observa se genera una sensación de estar volando en el espacio.

La finalidad energética de los murales es que el visitante se sienta en una escena mágica, percibiendo el lugar como una fuente de **buenas energías** mediante los colores y las obras de arte plasmadas en las paredes. Según Kami: “Todos esos muros son energía. Es como tener una burbuja de energía alrededor de las personas, mediante lo cual la única cosa que puedes hacer son cosas positivas. En inglés se dice ‘energy enhances’, que es una mejora para cualquier vibración que se emana. Los humanos emanamos energía hasta cuando dormimos. Esta onda sale como olas y se va lejos. Aquí en los murales y dentro del club tenemos ondas energéticas de alta fidelidad y calidad. Toda la gente aquí sabe que ‘good vibes’ y ‘buena onda’ es el secreto. Solo queremos gente de buena onda, y si un club es una cosa de membresía, acá todos son miembros. Solo puedes perder tu membresía si no sabes que buena onda es el secreto de todo. Esta es una manera de mezclar la arquitectura con la energía y las ondas” (Tadayon, 2024).



Figura 15. La cueva en Lost beach CLUB  
Fuente: Propia

Ahora bien, al hablar de **la cueva** (Fig.15), es un lugar cuya construcción se basa en la técnica creada por Wilhelm Reich, un científico austriaco que trabajaba con Sigmund Freud. Reich inventó la máquina de lluvia, usada recientemente en Dubái para producir este fenómeno natural. También escribió el libro “Sexo Revolution”, que habla del sexo y la energía, exponiendo que cuando una relación no está bien, es mejor el divorcio. Reich fue una revolución en la vida de varias personas mediante su libro y sus estudios, y fundó una clínica enfocada en estudiar nuevas formas de curar enfermedades. Una de las principales fue la construcción de una caja de orgón. Entendiendo que el orgón es una energía de vida presente en todos los seres del planeta, Reich descubrió esta energía observando el proceso de

muerte de una planta bajo un microscopio. Definió la luz emitida al final del proceso como la energía del orgón. Los seres humanos irradiamos energía todo el tiempo y poseemos un aura, un campo de energía humana con emanación de calor que rodea el cuerpo. Reich encontró una forma de captar esa energía y usarla como método curativo, manteniendo a las personas más despiertas y beneficiando la reproducción celular. Esto es lo que se conoce como un acumulador de orgón, una caja hecha para que la energía negativa se filtre y la energía positiva rebote. Con este método, Reich comenzó a curar a varias personas, obteniendo pruebas de que al ingresar en la caja por veinte minutos al día, las personas cambiaban su nivel energético y su sentimiento de felicidad. Eventualmente, el Food and Drug Administration (FDA) de Estados Unidos lo encarceló por sus investigaciones, y todos sus libros sobre diferentes formas de curar usando energía fueron prohibidos. Tres días antes de cumplir su condena, Reich murió supuestamente de un ataque al corazón.

La cueva en Lost Beach se relaciona con la **caja de orgón**. Según Kami Tadayon: “Está basada en la misma norma de construcción para hacer una caja acumuladora de energía que filtra la energía negativa a positiva. Algo muy fácil de realizar, solo se necesitan los muros construidos en capas de material orgánico-sintético. Orgánicamente, existe una mayor funcionalidad del concepto. Las cajas de orgón eran así: por dentro metálicas con un hueco para que las personas pudieran respirar energía. La cueva está realizada de la misma manera, con muros de un metro de grosor y en algunas partes de bloque de 20 a 10 cm, arena de la mar compactada con bloque de 10 cm a una distancia de 40 a 60 cm. Hay un muro de ladrillos en forma de violín que no solo rebota bien el sonido, sino que también permite la insonorización para que no se escuche afuera y que la energía quede adentro. Mucha gente cuando sale de la cueva no sabe qué hora es; es una bola de energía y la están pasando súper bien” (Tadayon, 2024).

Después de comprender los conceptos de diseño y construcción del club, se procede a identificar los afectos y efectos que serán parte de la representación gráfica, con la finalidad de relacionarlos en cuanto al audio y la visión, mismos que son los que generan mayor impacto en la percepción del humano ante la espacialidad del club.

### **3.3. El audio**

Los afectos auditivos están estrechamente relacionados con los efectos de sonido que encontramos dentro de Lost Beach, los cuales participan en la alteración de la dopamina en el cerebro del cuerpo humano durante un evento techno. A continuación, se explican en detalle los afectos auditivos y efectos de audio:

#### **3.3.1. Afectos auditivos**

La audición depende de una serie de pasos complejos que convierten las ondas sonoras que viajan por el aire en señales eléctricas. Estas señales llegan al cerebro a través del nervio auditivo (Fig.16). Las ondas sonoras entran al oído externo a través de un pasaje estrecho llamado “conducto auditivo” que llega hasta el tímpano. El movimiento de las ondas sonoras hace que el tímpano vibre y transmita estas vibraciones a tres huesecillos diminutos del oído medio llamados martillo, yunque y estribo. Estos huesecillos amplifican las vibraciones de sonido y las envían a la cóclea en el oído interno. La cóclea tiene forma de caracol y está llena de líquido, con una membrana elástica a lo largo de su estructura que la divide en dos secciones: superior e inferior. Esta membrana es conocida como “membrana basilar”

porque sirve de base para estructuras clave del sistema auditivo. Una vez que las vibraciones llegan al líquido dentro de la cóclea, se forman ondas que viajan a lo largo de la membrana basilar. Las células ciliadas, que son células sensoriales sujetas a la superficie de la membrana, “bailan” con el movimiento de la ola. Las células ciliadas cerca de la parte ancha de la cóclea detectan sonidos de tonos más altos, mientras que las células ciliadas cerca del medio detectan sonidos de tonos más bajos. Al moverse las células ciliadas hacia arriba y hacia abajo, unas proyecciones microscópicas parecidas a cerdas (conocidas como estereocilios) se topan con una membrana sobresaliente y se inclinan. Esta inclinación hace que se abran unos canales que parecen poros en las puntas de los estereocilios. Cuando esto sucede, ciertas sustancias químicas entran en las células, generando así una señal eléctrica. El nervio auditivo lleva esta señal eléctrica al cerebro, que la convierte en sonidos que podemos reconocer y entender (NIDCD, 2022).

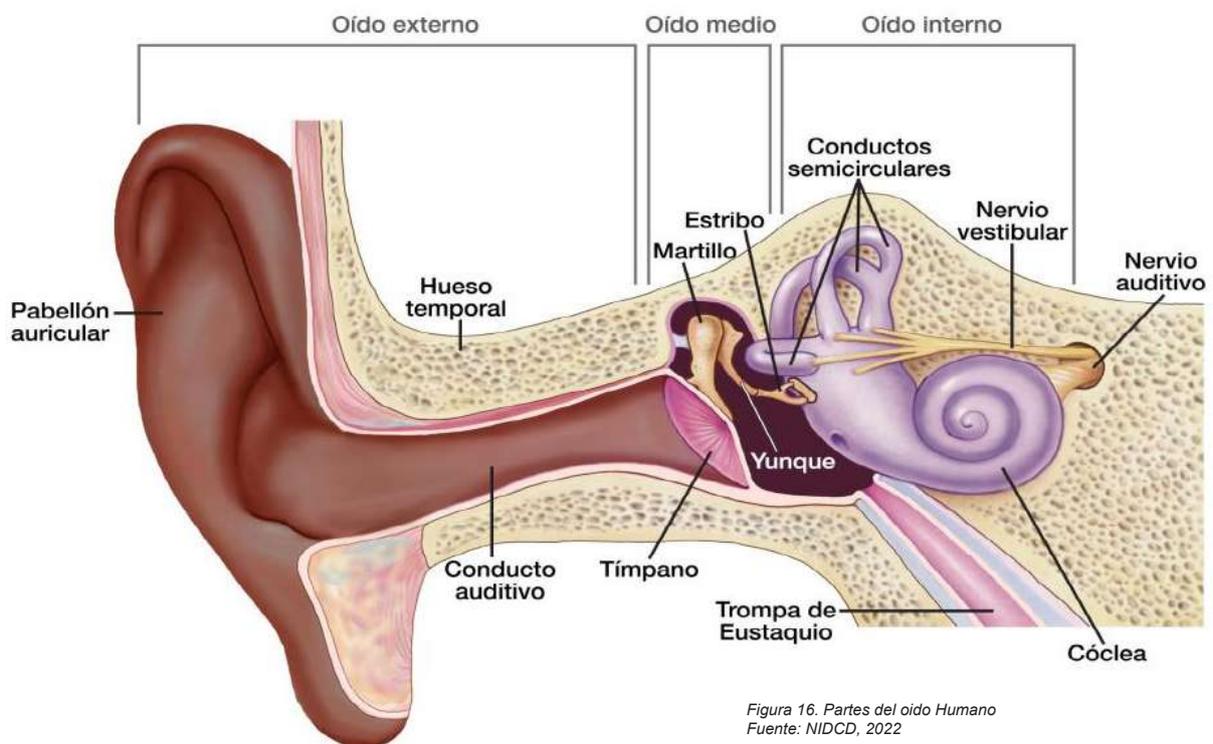


Figura 16. Partes del oído Humano  
Fuente: NIDCD, 2022

Ahora bien, al hablar de las ondas de sonido que ingresan por el oído humano a partir de la música techno, sabiendo que es un género escuchado a volumen muy alto, se convierten en impulsos nerviosos que viajan a las distintas áreas del cerebro. Esto provoca que los oyentes disocien y alteren sus estados de conciencia cuando la escuchan, ya que altera los estados de conciencia por la **liberación** de más **dopamina** en el cerebro (Fig.17). La dopamina se produce principalmente en las neuronas dopaminérgicas del área tegmental ventral y la sustancia negra, y es una sustancia química cerebral en el tronco encéfalo liberada por el hipotálamo. Su función principal es inhibir la liberación de prolactina del **lóbulo frontal** de la hipófisis. La dopamina, llamada neurotransmisor, transporta señales entre las células nerviosas y ayuda al cerebro a realizar funciones esenciales, controla las funciones motrices y el movimiento, y posiblemente otras funciones relacionadas con el estado de ánimo. De esta manera, cuando las personas escuchan música techno, se genera un afecto importante en las ondas cerebrales theta, que son las responsables de la memoria y de la recuperación de recuerdos importantes, y en las

ondas beta, que en su mejor vibración son las responsables del estado de conciencia y ánimo. Esto provoca una mejor sincronización de los hemisferios cerebrales, manteniéndolos más activos mientras son parte de una fiesta o evento techno.

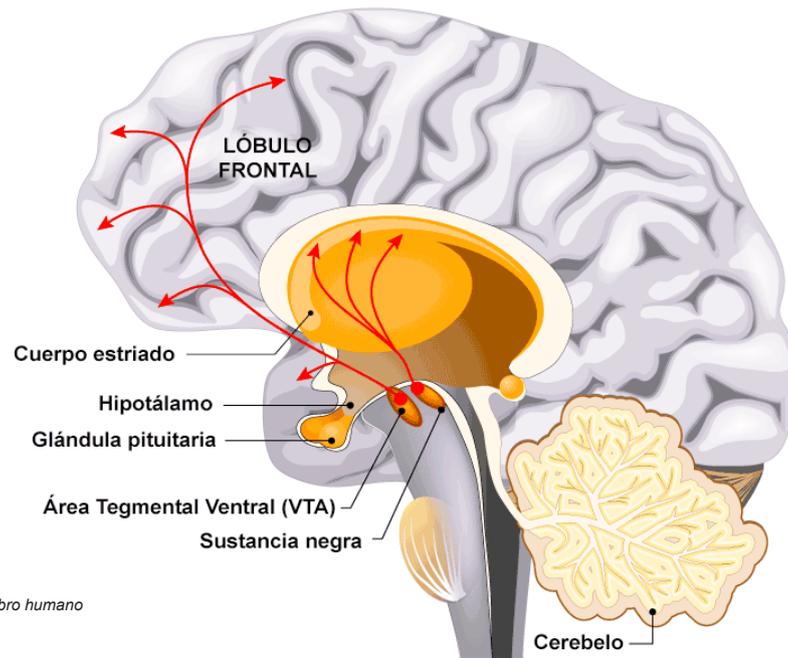


Figura 17. Vía Dopaminérgica en el cerebro humano  
Fuente: PsicoActiva, 2023

Así lo demostró un estudio realizado por la Universidad de Barcelona, que se basó en la experimentación y analizó cómo este género puede alterar los estados de conciencia. El estudio fue liderado por Raquel Aparicio Terrés, psicóloga de la institución. Para llevarlo a cabo, reclutó a 19 personas, de entre 18 y 22 años, y les hizo escuchar seis extractos de música electrónica a tempos de 99 latidos por minuto (bpm), 135 bpm y 171 bpm. Los investigadores utilizaron la electroencefalografía, que mide la actividad eléctrica del cerebro, para medir la sincronización neuronal de los participantes con la música. La sincronización entre la actividad cerebral y el ritmo de la música se produjo en los tres tempos, pero fue más pronunciada con los 99 bpm (Alpañés, 2024).

Si bien es cierto que estos afectos de audio son producidos por las ondas de sonido que ingresan a través del oído, estas ondas son emanadas por algunos dispositivos de audio. A continuación, hablaremos de uno de ellos: las cajas de audio que se encuentran en el club.

### 3.3.2. Efectos de audio

Las cajas de audio son dispositivos diseñados para convertir señales eléctricas en ondas sonoras audibles. Funcionan mediante un proceso que implica la vibración de un diafragma para producir el sonido. Estas cajas son vitales en sistemas de sonido tanto profesionales como caseros, esenciales para transmitir música, voz y efectos de sonido (Beat, 2022). Los altavoces, componentes clave de estas cajas, requieren ser encajados debido a que la membrana tiene dos lados: uno exterior y otro interior. Cuando el lado exterior de la membrana emite una onda, el interior crea la misma onda, pero en fase inversa. Los sonidos graves mueven grandes cantidades de aire: cuando el lado exterior empuja, el interior

tira. En condiciones de alta presión, es fácil que estas fuerzas se cancelen mutuamente, un fenómeno conocido como cortocircuito acústico. Colocar el altavoz en una caja resuelve este problema, aunque introduce otro menor: la reflexión de la onda interna en el fondo de la caja puede interferir con la onda original, creando distorsiones. Para mitigar esto, el fondo del altavoz no debe ser paralelo al frontal, evitando así que las ondas reflejadas se sumen automáticamente a las originales. Además, se utilizan materiales absorbentes dentro de la caja para reducir estas reflexiones (Puertas).

En relación con el efecto auditivo identificado en Lost Beach Club, el sonido **Funktion One** (Fig.18) se destaca. Estos sistemas, diseñados y fabricados en Inglaterra, son conocidos por ofrecer el sonido más fiel y de mayor calidad en la industria. Desde la década de 1970, los altavoces y sistemas diseñados por sus fundadores, Tony Andrews y John Newsham, han sido preferidos por los principales artistas a nivel mundial. La reputación de los sistemas Funktion One se debe a sus diseños avanzados, tecnología patentada y el uso de materiales de alta calidad, que garantizan una amplificación con un sonido natural que ningún otro sistema iguala, ya sea en festivales masivos o en configuraciones domésticas con su nueva línea Home. Funktion One ha establecido el estándar global en sonido, presente en los principales clubes del mundo (FunktionOne, 2024).



Para el propietario del club, este sistema de sonido es fundamental, ya que determina el éxito de cualquier evento. La inversión en audio rondó el millón de dólares, convirtiendo a Lost Beach Club en el único con este nivel de audio en América Latina. El espacio fue específicamente diseñado para optimizar la experiencia auditiva, creando un entorno sonoro envolvente que ofrece una experiencia única. Esta calidad de sonido no solo proporciona una sensación inigualable a los asistentes, sino que también activa la dopamina en el cerebro, lo que contribuye a que los oyentes disfruten aún más de la música y se sumerjan en el ritmo de la fiesta.

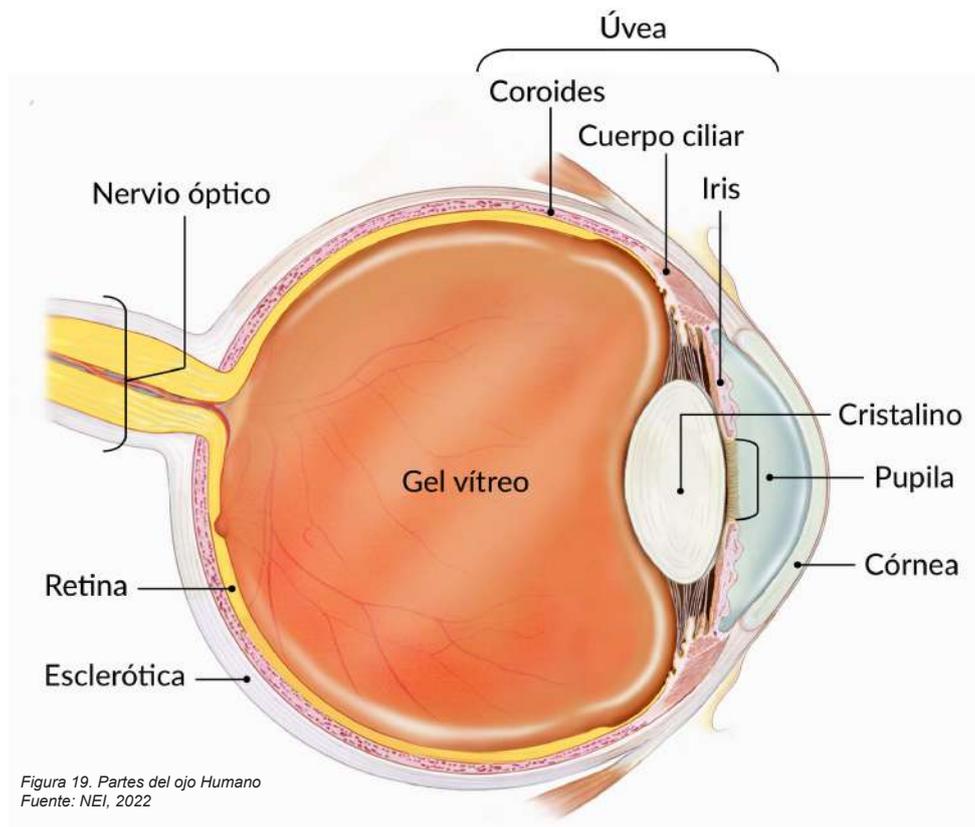
### 3.4. Lo visual

Ahora bien, otro de los factores identificados en relación con las percepciones de las personas son los afectos visuales que se experimentan dentro del club. Estos están estrechamente relacionados con los efectos de los murales e iluminación presentes en el espacio, los cuales contribuyen a la alteración del lóbulo occipital y a la disminución de la melatonina en el cerebro humano durante una fiesta techno. A continuación, se detallan estos afectos visuales y los efectos de la iluminación e imágenes:

#### 3.4.1. Afectos visuales

La visión ocurre cuando la luz o las imágenes son procesadas por el ojo e interpretadas por el cerebro. Todas las partes del ojo (Fig.19) trabajan en conjunto para ayudarnos a ver: primero, lo que observamos atraviesa la córnea, la cual es la capa frontal transparente del ojo y tiene forma de cúpula, curvan-

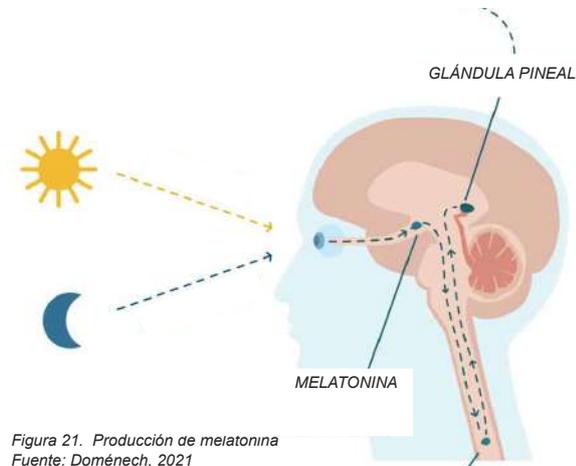
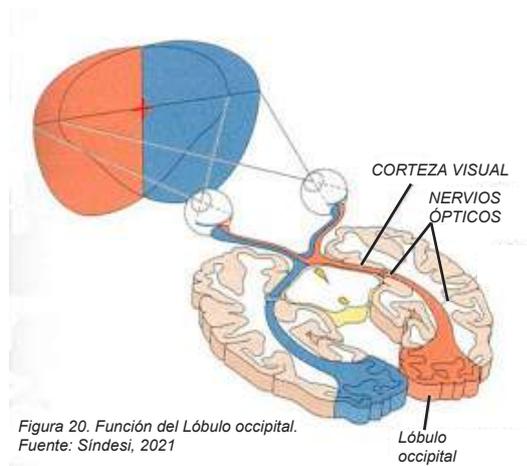
do la luz para ayudar al ojo a enfocar. Parte de esta luz entra al ojo a través de una abertura conocida como pupila, controlada por el iris, la parte coloreada del ojo que regula la cantidad de luz que entra. Luego, la luz atraviesa el cristalino, el “lente” transparente del ojo, que trabaja junto con la córnea para enfocar correctamente la luz en la retina. Cuando la luz alcanza la retina, una capa de tejido sensible a la luz en la parte posterior del ojo, unas células especiales llamadas fotorreceptores convierten la luz en señales eléctricas. Estas señales eléctricas viajan desde la retina a través del nervio óptico hasta el cerebro, donde se transforman en las imágenes que percibimos. (NEI, 2022)



No obstante, los afectos visuales se refieren a la percepción de imágenes o iluminación que se proyectan a los ojos del cuerpo humano, provocando reacciones en el cerebro y generando cambios emocionales o físicos en las personas.

Al hablar del afecto visual de las **imágenes**, se relaciona principalmente con la **alteración** en el **lóbulo occipital** del cerebro, que es el lóbulo más pequeño del hemisferio cerebral, representando solo alrededor del 18% del volumen neocortical total. Este lóbulo forma la porción más posterior del encéfalo, con el polo occipital constituyendo el punto más caudal tanto del lóbulo occipital como del cerebro. Aunque el procesamiento de los datos recogidos por las retinas probablemente no sea la única función del lóbulo occipital, está predominantemente ocupado por la corteza visual (Fig.20), siendo su función principal la interacción de la información que llega desde los nervios ópticos. Los aspectos más relevantes del lóbulo occipital incluyen ser el inicio de las dos vías paralelas de procesamiento de la información: por un lado, la vía dorsal, que se encarga del movimiento, la posición y la localización de lo que vemos; y por el otro, la vía ventral, relacionada con el reconocimiento de objetos visuales y la integración de fragmentos de imagen en unidades más grandes que podemos identificar (Nava, 2023).

Según esto, se afirma que todas las imágenes que forman parte de la espacialidad del club techno tienen un impacto directo en el lóbulo occipital, permitiendo su asimilación y la transmisión de energía al cuerpo. Estas obras de arte visual provocan una respuesta emocional positiva en las personas cuando las observan.



Por otro lado, al hablar del afecto visual mediante la **iluminación**, se relaciona con la **disminución** de la **melatonina**, una hormona ubicada en la **glándula pineal** (Fig.21), una pequeña estructura en el techo del diencéfalo. La función principal de la melatonina es regular los ritmos circadianos, como el ciclo sueño-vigilia. La producción y liberación de melatonina en el cerebro están directamente relacionadas con la intensidad de la iluminación artificial que recibe la vista: aumenta en condiciones de oscuridad y disminuye en presencia de luz intensa, lo cual suprime el sueño. De esta manera, se entiende que la iluminación del club juega un papel crucial en el estado de ánimo de las personas, ya que, al estar en constante movimiento, emite un efecto que reduce la melatonina, llevando a las personas a perder el sueño y continuar disfrutando de la fiesta techno.

### 3.4.2. Efectos de iluminación e imágenes

Las iluminaciones disco son elementos fundamentales en cualquier ambiente de fiesta o evento musical. Estas luces utilizan tecnología láser para proyectar patrones y figuras en movimiento, creando un espectáculo visual impresionante que complementa la música y aumenta la energía del lugar. Debido a su diseño compacto, se convierten en una opción tanto para DJs profesionales como para aficionados que desean añadir un toque especial a sus presentaciones. Sin embargo, es importante regular su brillo y efectos según el ambiente y la sensibilidad de los asistentes, ya que las luces pueden resultar intensas para algunas personas.

Es crucial evaluar aspectos como la intensidad de la luz emitida, la variedad de patrones y colores disponibles, y la capacidad de sincronización con la música. Las ventajas más destacadas de estos componentes incluyen su potencial para crear ambientes festivos y vibrantes, la posibilidad de personalizar la iluminación según el tipo de evento, su facilidad de instalación y configuración, así como la eficiencia energética que suelen tener, lo que las convierte en una excelente opción para añadir un toque especial a cualquier celebración. (aRritmo, 2023)

Así también, una imagen o pintura mural es una obra visual con técnica artística pintada o proyectada directamente sobre un muro, pared o superficie, constituyendo una forma de expresión visual que puede tener diversas connotaciones. Pueden ser utilizadas en comunicación interna o externa, para la exposición de ideas y expresiones gráficas relacionadas con un tema específico. Estas obras van desde diseños simples hasta complejos, transmitiendo mensajes a través de sus colores y formas, donde el único límite es la creatividad. (Vixonix, 2022)

En Lost Beach, los efectos de iluminación están compuestos por todo el equipamiento que emite luz en el espacio. Uno de los puntos destacados es la **proyección de imágenes** animadas mediante diferentes tipos de proyectores, dispositivos ópticos que proyectan imágenes estáticas o en movimiento sobre superficies. Comúnmente utilizan luz emitida a través de lentes transparentes, proyectando sobre planchas de espuma de poliuretano dispuestas de diversas maneras según la animación deseada. Otro componente importante son los focos y lámparas LED de colores intensos, ubicados principalmente en las paredes para crear diversos efectos visuales en combinación con los murales. En el interior de la cueva, una iluminación central con tiras LED en forma de onda reacciona al ritmo del sonido.

Los efectos visuales generados por las imágenes dentro del club se centran principalmente en los **murales existentes**, pintados en todas las paredes para transmitir energía positiva. Estas obras, creadas por Iván Casanova, siguen un proceso creativo original que complementa la temática del espacio, convirtiéndose en una parte fundamental y distintiva de Lost Beach. Cada mural es único y contribuye a la atmósfera única del club.



Figura 22. Proyección e iluminación en Los beach  
Fuente: Propia



Figura 23. Murales e iluminación en Los beach  
Fuente: Propia

### 3.5. Relación afectos y efectos en Lost beach

Ahora bien, considerando que los afectos están ligados a las reacciones emocionales del ser humano y los efectos a los componentes físicos y constructivos de un espacio, Lost Beach se destaca como uno de los mejores ejemplos para comprender la espacialidad a través del techno. Este club está diseñado bajo un concepto energético que se enfoca en transmitir una buena vibra a todos sus visitantes desde el momento en que llegan hasta que se marchan, ofreciendo una experiencia festiva única. (Diagr. 2)

Para ilustrar esta relación entre lo tangible e intangible, se ha creado un diagrama que representa la silueta del cerebro junto con la disposición del club, mostrando no solo la distribución física del espacio, sino también las áreas cerebrales que reaccionan a cada estímulo espacial. En el Diagrama 2 se detallan los efectos y afectos:

- Primero, el efecto del **audio**, representado en rojo, muestra la ubicación de las cajas de sonido y cómo sus ondas envuelven auditivamente el espacio, generando una respuesta en las personas al ingresar este sonido potente, lo cual afecta la secreción de **dopamina** en el lóbulo temporal.
- Segundo, los **murales** en las paredes, dibujados con líneas blancas discontinuas, muestran su distribución dentro del ambiente y cómo impactan en el **lóbulo occipital** del cerebro al ser asimilados por sus colores y formas que transmiten energía positiva.
- Tercero, la **iluminación**, dibujada en amarillo, identifica los puntos de mayor intensidad lumínica que captan la atención visual, influyendo en la disminución de **melatonina**, una hormona clave en el sueño, debido a la exposición a la luz intensa.

El diagrama busca explicar esta interacción entre la espacialidad del club y la percepción de las personas frente a estos elementos, demostrando cómo cada componente espacial genera una atmósfera emocional que afecta los sentidos y acumula energía, motivando a los visitantes a seguir disfrutando de la fiesta.

# LOSTbeach club

## AFECTOS & EFECTOS

En el presente diagrama se representa las áreas del cerebro que tienen una reacción ante los efectos espaciales, en este caso en la zonificación de Lost beach, se relacionan mediante la misma cromática.

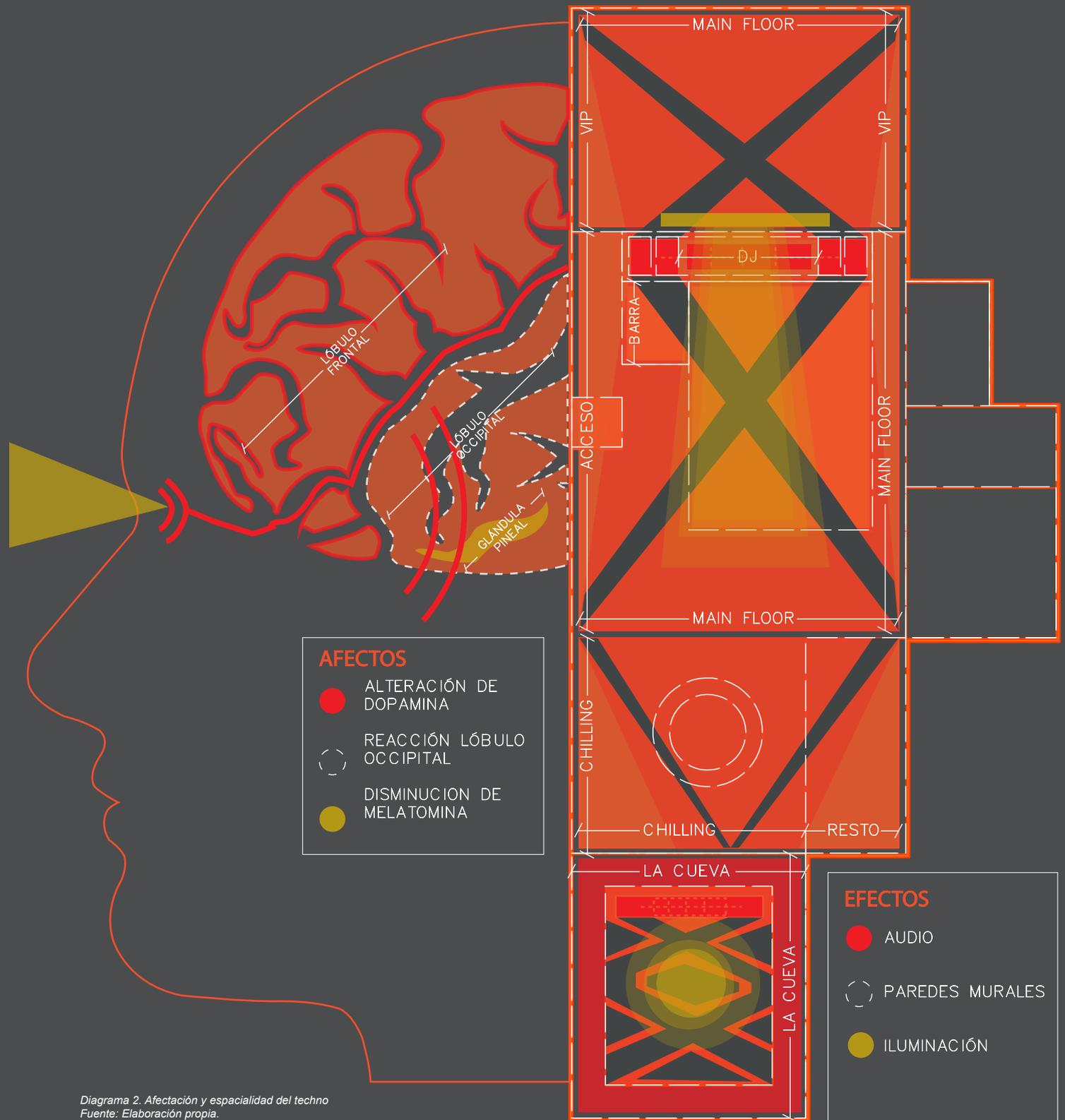


Diagrama 2. Afectación y espacialidad del techno  
Fuente: Elaboración propia.

## CAPÍTULO IV

EL AFTER

# LO QUE SE VE



# LO QUE SE SIENTE

## 4. AFECTOS DE LOS EFECTOS EN LAS PISTAS PRINCIPALES DE LOST BEACH CLUB

El propósito de esta sección es ilustrar gráficamente cómo se comprende la espacialidad a través del techno, mediante la creación de diagramas relacionales que muestran el impacto del espacio y los efectos en las personas al participar en una fiesta techno, aplicado específicamente a las dos áreas principales del Lost Beach Club: el Main Floor y La Cueva.

### 4.1. Good vibes, MAIN FLOOR

El Main Floor dentro de Lost Beach es la principal pista de baile del lugar, donde comienza la fiesta y tiene la mayor capacidad para albergar personas. Además de una amplia área VIP, cuenta con zonas de descanso, un restaurante y una pileta. La experiencia inicial se caracteriza por el “Good Vibes”, una energía positiva que se transmite a través del diseño de cada mural pintado en las paredes. La combinación de arte visual y audio genera sensaciones de bienestar en las personas, haciendo que deseen prolongar la fiesta. (Diagr. 3) (Atlas. 8)

En el diagrama tres se muestra la silueta del Main Floor, la cual está representada con un patrón negro que simboliza cómo los murales en las paredes influyen en esta pista de baile al irradiar una energía positiva a través de sus formas y colores hacia las personas. La intersección de estas líneas ilustra cómo los asistentes en cualquier punto de la pista de baile absorben esta energía de los murales. Además, se representa el audio en color rojo, unido por líneas entrecortadas que reflejan la intensidad del sonido que llega a diferentes zonas, controlado por el DJ desde su cabina. El DJ es considerado la estrella del lugar, ya que es responsable de transmitir diversas sensaciones a través de sus mezclas y ajustes en los efectos de audio. Asimismo, se describe la iluminación que domina principalmente la pista de baile, proyectando animaciones mediante imágenes. Por último, la experiencia incluye una aproximación a los diferentes grupos sociales que frecuentan el lugar, observándose que un pequeño porcentaje de personas consume estupefacientes en esta área.

En el atlas ocho se desea representar lo que realmente se experimenta en la fiesta. En relación con la imagen más nítida, se muestra lo tangible, mientras que la imagen borrosa representa lo intangible y cómo estos componentes son percibidos dentro de nuestro cuerpo. Ambas fotos fueron tomadas desde el mismo ángulo, una durante el día y la otra durante la noche, evidenciando el afecto que el tiempo ejerce. Durante el día, la percepción del lugar es más clara, mientras que por la noche esta percepción varía debido a los efectos de iluminación.

# MAIN floor good vibes

## AFECTOS de los EFECTOS

Desde una perspectiva espacial, se muestra como los efectos del espacio, afectan a los usuarios mediante su acumulación de emociones en conjunto, demostrando que el punto central es el DJ, quien es el encargado de transmitir esta buena onda en la fiesta, de la misma manera que lo hacen los murales que se imponen dentro del espacio, así también se aproxima al % de personas que se encuentran envueltas en su mundo y reaccionan de manera más acelerada a estos afectos por el consumo de drogas.

Con la finalidad de mostrar la conexión espacial y de los usuarios, mediante los afectos y efectos se dibuja los componentes, mediante una simbología propia.

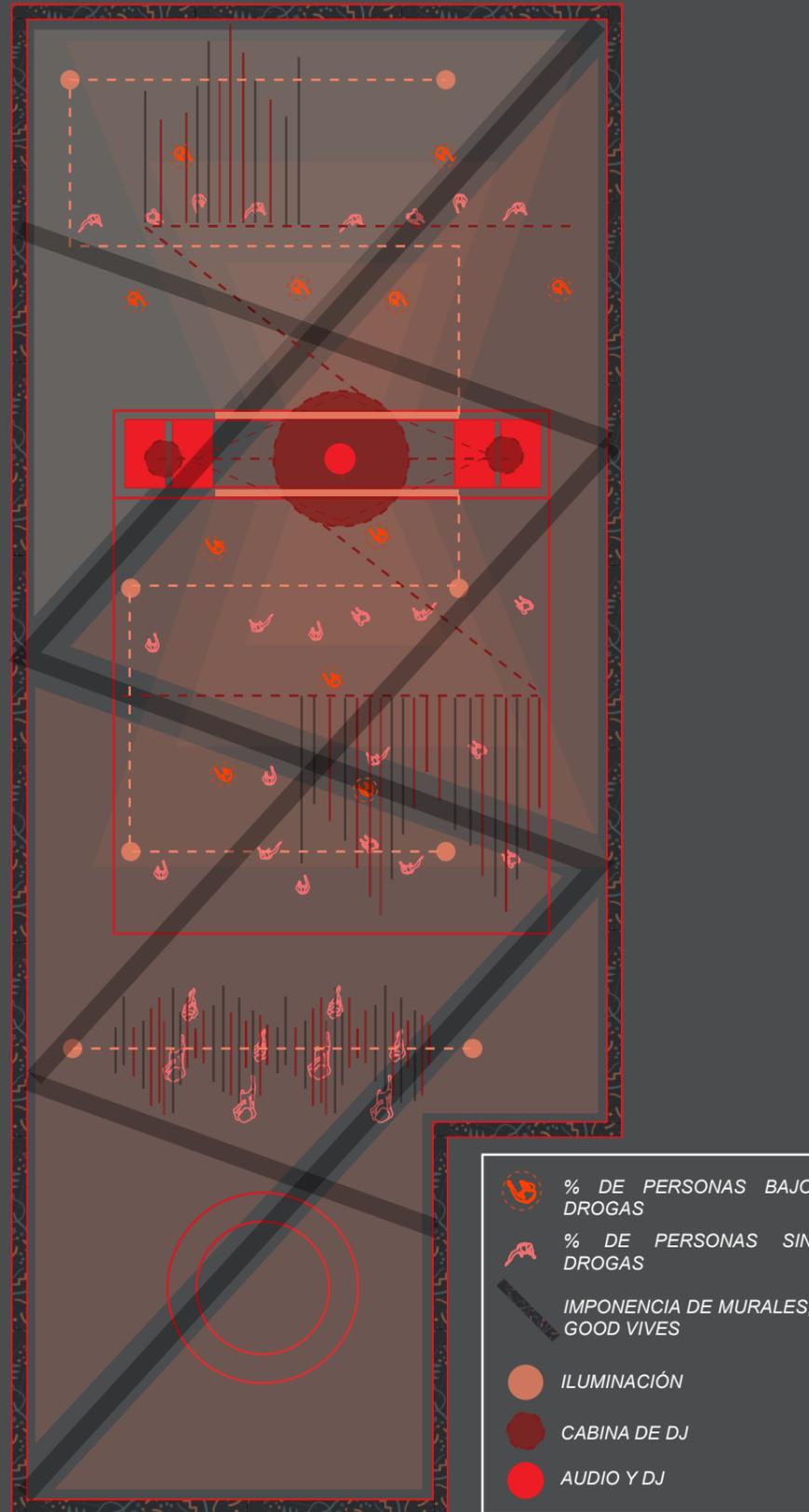


Diagrama 3. Afectación y espacialidad del MAIN FLOOR  
Fuente: Elaboración propia.



Atlas 8: Aproximación a la Vision Humana de los efectos y afectos MAIN FLOOR  
Fuente: Elaboración propia

## 4.2. Caja de orgón, LA CUEVA

La cueva dentro de Lost Beach es la segunda pista de baile principal del lugar, diseñada para albergar a un número menor de personas que, por lo general, desean continuar disfrutando después de la fiesta en el Main Floor. Cuenta con un área VIP y una barra. La experiencia inicial se asemeja a estar dentro de una caja de orgón, enfocándose en la acumulación de energías positivas emanadas por los asistentes. La combinación del audio envolvente en el espacio contribuye a transmitir estas energías positivas por todo el lugar, haciendo que la fiesta se convierta en una experiencia única. (Diagr. 4) (Atlas. 9)

En el diagrama cuatro se representa la silueta de la cueva, destacando en el centro una pared orgánica diseñada para reflejar el audio y transformar las energías negativas en positivas. La cabina del DJ ocupa un lugar central, ya que es responsable de emitir cada sonido que altera los sentidos de los asistentes, convirtiéndolo en la figura principal del lugar y controlando a la audiencia con sus mezclas y animaciones. La iluminación es escasa, centrada principalmente en una estructura central de tiras LED en forma orgánica que se sincroniza con los efectos de audio, creando un impacto significativo en la percepción del espacio. Este entorno cerrado intensifica la experiencia del oyente debido a su diseño. El diagrama ilustra cómo todos estos elementos espaciales se integran en uno solo.

Además, en la experiencia se observa un mayor porcentaje de personas usando drogas, lo cual intensifica el evento y distorsiona la percepción del tiempo, creando una experiencia inmersiva donde los participantes se sumergen en el momento. El diagrama también muestra cómo estos componentes espaciales se fusionan dentro del cuerpo y la respuesta de las personas, llevándolos a desconectar de la realidad y sentirse inmersos en un mundo irreal.

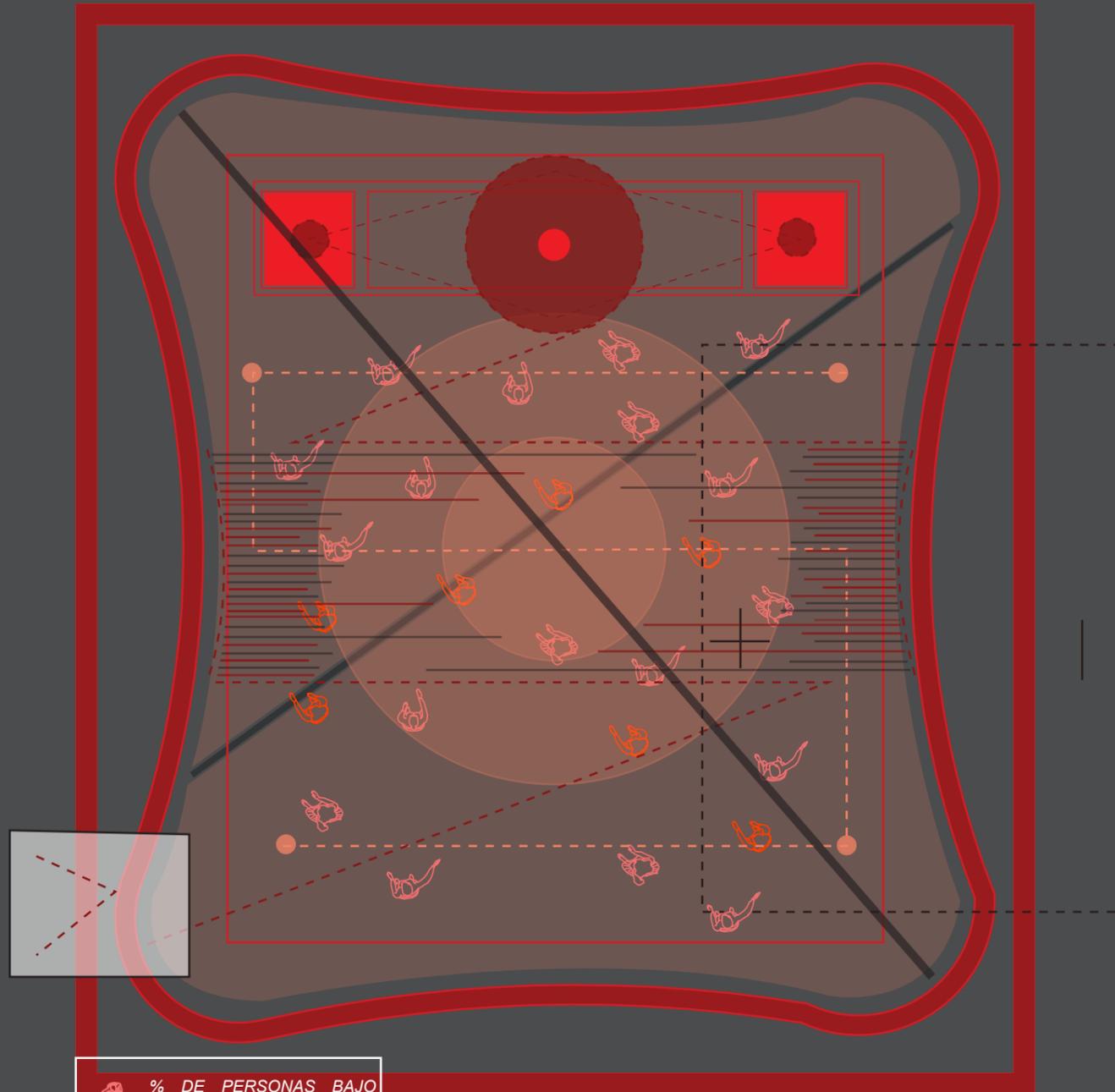
En el atlas nueve, se pretende mostrar la cueva a través de fotografías que capturan su esencia. La imagen más clara ofrece una visión detallada de todos sus componentes y cómo se ve realmente, mientras que la imagen borrosa proporciona una aproximación a las sensaciones que se experimentan dentro de la cueva. Estas sensaciones son difíciles de describir, pero se perciben a través de la acumulación de efectos espaciales presentes en el ambiente. Ambas fotos fueron tomadas desde el mismo ángulo y a la misma hora, una con iluminación y la otra sin ella, revelando un efecto visual que permite distinguir lo tangible de lo intangible.

# la CUEVA caja de orgón

## AFFECTOS de los EFECTOS

Desde una perspectiva espacial, se muestra como mediante el concepto de la caja de orgón, se genera una experiencia a los usuarios que reaccionan a cada uno de los efectos del espacio, asimilando el audio como envolvente y dejando salir toda energía negativa, viviendo su mundo sin saber como esta el mundo exterior, a diferencia del main floor la mayoría de personas que estan en la fiesta, consumen drogas.

Con la finalidad de mostrar la conexión espacial y de los usuarios, mediante los afectos y efectos se dibuja los componentes, mediante una simbología propia.



- % DE PERSONAS BAJO DROGAS
- % DE PERSONAS SIN DROGAS
- LA CAJA DE ORGÓN
- ILUMINACIÓN
- CABINA DE DJ
- AUDIO Y DJ

Diagrama 4. Afectación y espacialidad de LA CUEVA  
Fuente: Elaboración propia.



Atlas 9: Aproximación a la Vision Humana de los efectos y afectos LA CUEVA  
Fuente: Elaboración propia

### **4.3. Las drogas, EL AFFTER**

En esta sección, se busca abrir la puerta a futuras investigaciones, descubiertas durante el estudio de campo y la experiencia vivida en el club. Se observó que existe una variabilidad en los porcentajes de personas que consumen estupefacientes dentro de Lost Beach. Estos son vistos como un factor que potencia la experiencia festiva, alterando los sentidos del cuerpo y transformando la percepción del espacio. Los efectos mentales producidos por estas sustancias hacen que todos los componentes espaciales sean percibidos de manera diferente, infundiendo energía y euforia que lleva a las personas a continuar la fiesta sin inhibiciones. (Diagr. 5) (Atlas.10)

#### **- Las personas y los estupefacientes**

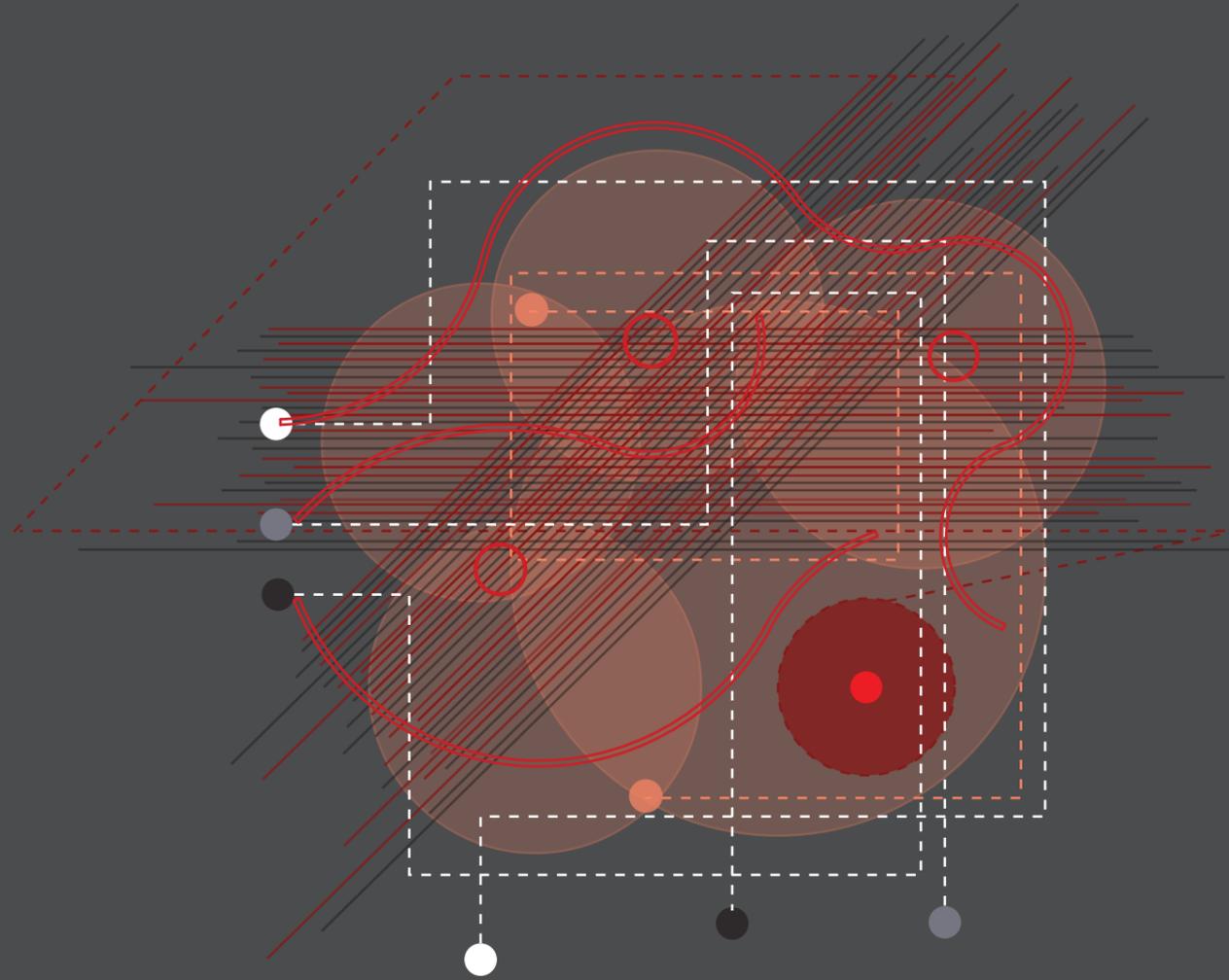
En el Diagrama cinco se representa la distorsión de la realidad dentro del club entre las personas que han optado por consumir diferentes tipos de drogas identificadas, como el cannabis y la cocaína. Se observa cómo estas personas perciben el espacio de manera acelerada debido a los efectos de la espacialidad del club, influenciados por la alteración de sus emociones tras el consumo de estupefacientes. Es importante tener en cuenta que la reacción de cada persona a una fiesta bajo los efectos de las drogas puede variar ampliamente según el tipo de droga, la cantidad consumida, el entorno y la constitución individual. El diagrama ilustra cómo, desde el momento en que las drogas ingresan al cuerpo, la percepción de la realidad se ve alterada y persiste hasta que los efectos disminuyen. Durante este tiempo, la atención de estas personas se centra principalmente en el DJ, quien de cierta manera controla y modula estas emociones alteradas, afectando también el audio y la iluminación del entorno.

En el atlas diez, se busca relatar la experiencia vivida durante la fiesta, donde se observa el consumo de estupefacientes que alteran los sentidos de manera notable. Esta narrativa refleja cómo gradualmente estos efectos comienzan a modificar la percepción de la persona, llevándola a sentirse inmersa en otro mundo, donde puede llegar a bailar sola y disfrutar de la fiesta de una manera singular.

# PERCEPCIÓN ESPACIAL en DROGAS

## DISTORSIÓN de la realidad

Desde una perspectiva espacial, se muestra como mediante el ingreso de drogas el cuerpo humano reacciona a los espacios, mediante las alucinaciones adaptadas por los cambios de niveles y alteración de los sentidos.

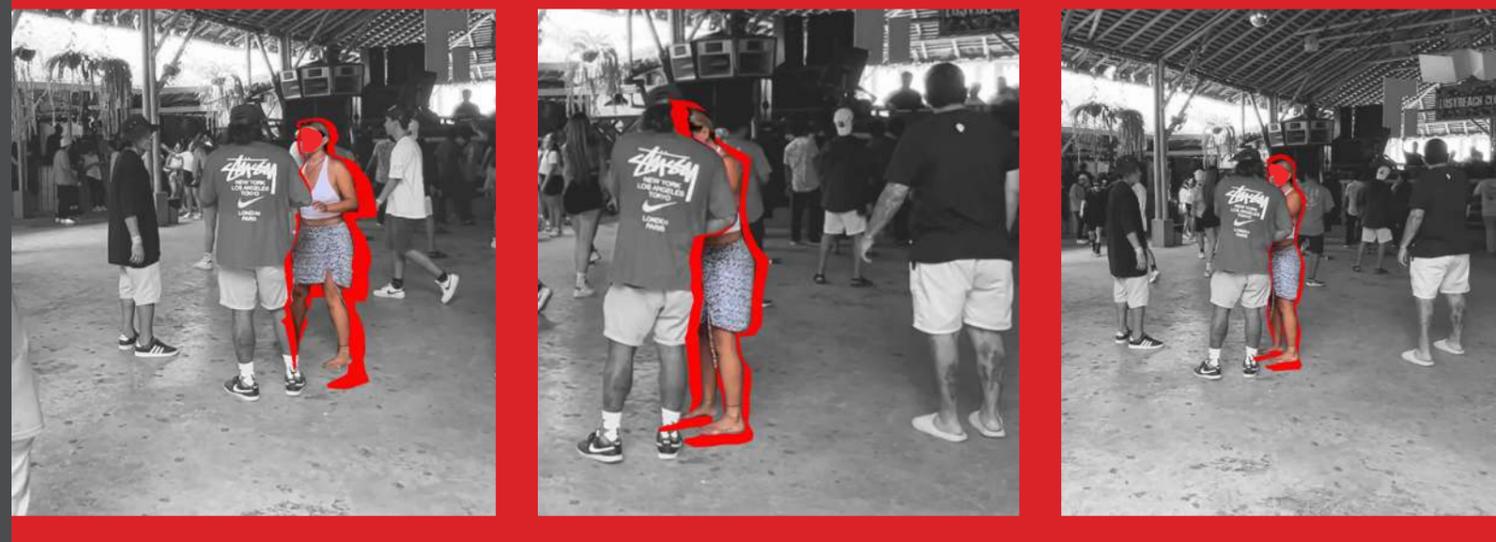


- % LAS PERSONAS Y SU CEREBRO
- EL INGRESO DE LAS DROGAS AL CUERPO
- ~ ALTERACIÓN DEL ESPACIO
- ALTERACIÓN DE ILUMINACIÓN
- CABINA DE DJ CONTROL
- ALTERACIÓN DEL AUDIO

Diagrama 5. Distorsión de la realidad  
Fuente: Elaboración propia.



Atlas 10. Aproximación al consumo de drogas, los afectos y efectos en el AFTER  
Fuente: Elaboración propia





*“LA ARQUITECTURA NO SE TRATA SOLO DE CREAR ESPACIOS FUNCIONALES, SINO TAMBIEN EMOCIONALES”*

*Zaha Hadid*



*Atlas 11: Lo que se siente en LostbeachCLUB  
Fuente. Elaboración propia*

## CAPÍTULO V

THE END

## 5.1. CONCLUSIÓN Y FUTURAS LINEAS DE INVESTIGACIÓN

### “Alles ist Architektur” Hans Hollein, 1967

“Todo es arquitectura”, define el proyecto investigativo, pues se ha llegado hasta aquí para demostrar que la arquitectura no se limita únicamente a los muros que se construyen, sino también a las sensaciones que genera en el ser humano ante los componentes espaciales.

A pesar de las limitaciones encontradas a lo largo del estudio, como la inaccesibilidad a planos urbanos o mediciones espaciales precisas, el estudio de campo proporcionó información valiosa. Se logró aplicar la metodología de representación gráfica mediante cartografías transescalares, atlas de imágenes y archivos municipales, así como diagramas relacionales de afectos y efectos en el club. Esto permitió entender el techno no solo como música, sino como espacialidad, mediante la interpretación gráfica de diagramas que revelan lo tangible e intangible de la espacialidad.

La aplicación de esta metodología investigativa particular en el estudio no solo ha permitido visualizar lo tangible e intangible, sino que también nos ha llevado a explorar más allá de lo convencional. A lo largo del trabajo, hemos descubierto nuevos temas de interés para la exploración metodológica, contribuyendo a cambiar el paradigma de la percepción humana de seguir un esquema definido en la investigación de la arquitectura.

Las posibilidades de ampliar este estudio son extensas. Se puede investigar diversas situaciones que permitan entender la espacialidad del techno no solo dentro de un club, sino también dentro del cuerpo humano, considerando tanto estados afectados como no afectados. Esto incluye explorar cómo reacciona el cuerpo ante el consumo de drogas, desde la dilatación de las pupilas hasta la respuesta de hormonas específicas en el cerebro, utilizando medidores de sensaciones u otras tecnologías avanzadas. Esta futura línea de investigación surge a partir de la experiencia y las observaciones de los visitantes de Lost Beach.

Finalmente, se considera que la aplicación de esta metodología en particular puede ser utilizada para explorar no solo otros clubes de techno, sino también de otros tipos de música en el mundo o en el país. A través de esto, se pueden analizar nuevas reacciones en el ser humano y nuevos efectos o afectos asociados a la música seleccionada. El uso de cartografías transescalares permite no solo aproximarse a un contexto, sino también conocerlo y explorarlo en profundidad. Del mismo modo, los diagramas relacionales permiten ir más allá de una simple zonificación espacial, investigando cómo se genera la interacción con los sentidos de las personas. El estudio de campo es fundamental, ya que proporciona una experiencia palpable y observacional que revela nuevos factores investigativos.

## BIBLIOGRAFÍA

- Alba, D. (6 de Abril de 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. (19 de MARZO de 2024). EL PAIS. Obtenido de EL PAIS.
- AMNESIA. (02 de AGOSTO de 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. d. (13 de Mayo de 2012). Montañita la revelacion de la temporada. Nacion de Argentina.
- Arias, P. (2021). MÚSICA TECHNO Y MOVIMIENTO MODERNO. ERÓTICA TECHNO EN LA ARQUITECTURA VALENCIANA POR ALTRE. Metalocus.
- Arreaza, P. L. (2022). La Ruta del Bakalao: qué fue, en qué discotecas se dio y por qué cambió la noche española. Marca.
- aRitmo. (5 de Mayo de 2023). aRitmo. 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. S. (2012). Time Warp Italia 2012. Vogue Italia.
- Beat. (8 de Octubre de 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. Obtenido de The .
- Deporte, M. d. (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.rutadelsol.com.ec/>
- Estrella, G. (2023). La Verdadera historia de montañita. Balsa Surf Camp.
- Expreso. (16 de Marzo de 2017). Expreso. Obtenido de Expreso: <https://www.expreso.ec/actualidad/rey-midas-montanita-77713.html>
- FunktionOne. (Mayo de 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 ARQUITECTONICO.
- Hesney, E. (15 de Mayo de 2008). San Isidro Labrador es homenajeado hoy. SUPER.
- Holanda, T. (2021). Tens Holanda. Obtenido de <https://tensholanda.com/sumergete-en-la-vibrante-es-cena-de-festivales-de-los-paises-bajos-una-experiencia-inolvidable/>
- Infobae. (marzo de 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. A. (2 de mayo de 2024). Arquitecto. (M. J. Yopez, Entrevistador)
- Mendez, D. (2017). 3 Revoluciones sociales del techno. Night Mag.
- MixMag. (enero de 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, E. (Junio de 2020). El mundo. Obtenido de [https://www.elmundo.es/album/viajes/el-baul/2020/06/15/5ecf9d44fdddffd4bd8b462b\\_7.html](https://www.elmundo.es/album/viajes/el-baul/2020/06/15/5ecf9d44fdddffd4bd8b462b_7.html)

Musical, P. (2021). Promocion Musical. Obtenido de Promocion Musical: <https://promocionmusical.es/noticias/insomniac-promotora-electric-daisy-carnival-despide-al-50-por-ciento-empleados/>

Nava, S. (30 de Octubre de 2023). Kenhub. Obtenido de Kenhub: <https://www.kenhub.com/es/library/anatomia-es/lobulo-occipital>

NEI. (20 de Abril de 2022). NACIONAL 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.>

Neo2. (s.f.). Neo2.

NIDCD. (14 de Junio de 2022). National Institute of Deafness and other communication disorders. Obtenido de <https://www.nidcd.nih.gov/es/espanol/como-oimos#:~:text=La%20audici%C3%B3n%20depende%20de%20una,a%20trav%C3%A9s%20del%20nervio%20auditivo.&text=Las%20ondas%20sonoras%20entran%20al,que%20llega%20hasta%20el%20t%C3%ADmpano.>

Popov, A. (2023). El poder del techno: como ha evolucionado la música electrónica. LaCarne Magazine.

Poyato, P. (2019). De viaje por las ruinas de la Ruta del Bakalao. VICE.

Pressing, T. (7 de Octubre de 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.

Puertas, C. G. (s.f.). Diseño de cajas acusticas. EUSKAL HERRIKO UNIBERTSITATEA.

Ribas, N. (10 de septiembre de 2023). Amnesia, la discoteca que montó el filósofo Antonio Escohotado para contribuir a la 'mafia hippie'. Eldiario.es.

RockFM. (MAYO de 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](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. H. (mayo de 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, C. G. (2018). Música y Arquitectura. UNIFE.

Tadayon, K. (tres de Mayo de 2024). Lost beach. (M. Yopez, Entrevistador)

Techno, D. (2020). Detroit: Historia viva del techno. Desire Techno.

Universo, E. (21 de Enero de 2005). Montañita, espíritu de libertad. El universo.

Vixonic. (7 de Noviembre de 2022). Vixonic. Obtenido de <https://vixonic.com/blog/que-es-un-mural-y-cuales-son-sus-caracteristicas/>

Voirol, J. (2006). Ritmos electronicos y raves en la mitad de mundo etnografía del fenomeno tecno en ecuador . Iconos revista de ciencias sociales FLACSO, 123-135.

Ycaza, C. G. (s.f.). Montañita. Montañita.

Yopez, M. J. (2024).

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Ilustración de la Pastilla en hoja A5 por Hans Hollein.....	4
Figura 2. Fiesta en Lost beach Cub.....	5
Figura 3. Club Amnesia, antes.....	10
Figura 4. Club Amnesia, actual.....	10
Figura 5. Parking de Spook, Ruta del bakalao. ....	10
Figura 6. Don Julio, Ruta del bakalao. ....	10
Figura 7. Erótica techno Valenciana. ....	10
Figura 8. Planta y sujeción de la campana. ....	10
Figura 9, Juan Atkins, Kevin Saunderson y Derrick May.....	15
Figura 10, caja de ritmo Roland 909.....	15
Figura 11, Artículo por Stuart Cosgrove, Motorcity Techno / Detroit Piece (May 1988).....	15
Figura 12, señal en la ciudad de Detroit.....	15
Figura 13, Fiesta en Lost beach CLUB.....	36
Figura 14, Murales en las paredes de Lost beach CLUB.....	40
Figura 15, La cueva en Lost beach CLUB.....	41
Figura 16, Partes del oído humano.....	43
Figura 17, Via dopaminérgica en el cerebro humano.....	44
Figura 18, El audio en Lost beach CLUB.....	45
Figura 19, Partes del ojo humano.....	46
Figura 20, Función del lóbulo occipital.....	47
Figura 21, Producción de melatonina.....	47
Figura 22, Proyección e iluminación en Lost beach CLUB.....	48

Figura 23, Murales e iluminación en Lost beach CLUB.....	48
--	----

## ÍNDICE DE ATLAS

Atlas 1. Recorrido de levantamiento de Información de campo.....	7
Atlas 2: Archivo de La historia de Montañita. ....	24
Atlas 3: Archivo del Nombre y la radicación Montañita.....	28
Atlas 4: Archivo del Surf en Montañita. ....	29
Atlas 5: Archivo de la fiesta en Montañita. ....	31
Atlas 6. Principales club a nivel mundial.....	34
Atlas 7: Aproximación a la Vision Humana lo que se ve y lo que se siente.....	52
Atlas 8: Aproximación a la Vision Humana de los efectos y afectos MAIN FLOOR.....	54
Atlas 9: Aproximación a la Vision Humana de los efectos y afectos LA CUEVA ....	56
Atlas 10: Aproximación al consumo de drogas, los afectos y efectos en el AFTER ....	58
Atlas 11: Lo que se siente, LostbeachCLUB.....	59

## ÍNDICE DE CARTOGRAFÍAS

Cartografía 1. Origen del techno en Estados Unidos 1982 - 1984.....	14
Cartografía 2. Expansión del techno en en Mundo 1982-1992.....	18
Cartografía 3. Expansión del techno en Ecuador 1992-2001.....	20
Cartografía 4. Geografía del Guayas .....	21
Cartografía 5. Geografía de Pichincha .....	21
Cartografía 6. Geografía del Azuay.....	22
Cartografía 7. Geografía de Tungurahua. ....	22
Cartografía 8. Geografía de Santa Elena.....	23
Cartografía 9. Plano Urbano de Manglaralto.....	26
Cartografía 10. Plano Urbano de Montañita.....	27
Cartografía 11. Discotecas en plano urbano de Montañita.....	32

## ÍNDICE DE DIAGRAMAS

Diagrama 1. Espacialidad referente del club .....	38
Diagrama 2. Afectación y espacialidad del techno .....	50
Diagrama 3. Afectación y espacialidad del MAIN FLOOR .....	54
Diagrama 4. Afectación y espacialidad de LA CUEVA .....	56
Diagrama 5. Distorsión de la realidad .....	58

## ANEXOS

### 1. Entrevista a Kami Tadayon

**María José:** ¿Qué es Lost Beach Club?

**Kami:** Lost Beach Club es un super club, un club bajo las estrellas frente al mar en Montañita, Ecuador. Cuando yo digo un super club es porque es súper grande, tiene bastantes áreas: un Main Floor, una cueva, una bebé cueva, también tenemos otra pista de baile que se llama Kamishouse, tenemos el backstage que también es otra pista de baile que se maneja independientemente. También comenzamos haciendo fiestas en el hotel Dharma Beach desde las cuatro de la tarde. La relación entre estos dos lugares es que yo soy el dueño de los dos y yo quiero que la gente empiece ahí al aire libre frente al mar y después vengan acá para hacer una fiesta llena de sorpresas y con bastantes cosas para hacer, con diferentes ambientes y diferentes vistas.

**María José:** ¿Cómo fue el proceso de construcción del club y en qué te basaste para el concepto espacial?

**Kami:** Primero, yo no hice Lost Beach el primer día que quería hacer fiestas. Desde 1991 trabajo en eventos de música electrónica. Te repito, desde 1991. No sé cuántos años tiene la gente viendo este video, pero son muchos años. Me gradué del colegio en 1991 y empecé en el mismo año. Entonces, yo tenía bastante tiempo para pensar eventualmente cómo quería hacer mi primera discoteca. Empecé a hacer fiestas en esta propiedad en 2001. Siempre he conocido a bastantes muralistas y artistas, y hemos pintado Lost Beach diez veces hasta que quedamos contentos con cómo está pintado ahora. Y te digo la verdad, estoy por volver a pintar de nuevo. Cada muro es una obra de arte, no es que yo pagué a una persona y le dije pinta, no, cada muro es una obra con su precio, con su arte, con su planificación y todo lo que tiene que ver con una obra de arte. Esas obras de arte han estado pintando por más de ocho años. Los primeros tres o cuatro años me cansaba del arte y siempre lo borraba y hacía otra cosa. En este momento, el noventa por ciento de todos los muros están pintados por Iván Casanova, él es un artista muralista de Guayaquil. Su más grande obra es Lost Beach Club, esto le ayudó a lanzar su carrera internacionalmente y es uno de los mejores muralistas de Latinoamérica. Es súper conocido, súper inteligente y es parte de la familia de Lost Beach Club. ¿Sabes que estás parada sobre una alfombra del Medio Oriente? Hay otra ahí y otra allá. Las alfombras del Medio Oriente son conocidas místicamente como alfombras que vuelan, como Aladino se sentaba sobre una y volaba. O sabes que realmente no es que la alfombra volaba, sino que tomaba más de un año en tejer una alfombra iraní hecha a mano. Hay bastante energía metida ahí. Los murales son la misma cosa, todos los muros están pintados, todo es una obra de arte, todo tiene bastante energía metida. Una de las formas de crear magia de verdad sin tener que hacer algo que es difícil de explicar, nosotros llenamos el lugar con buena onda y bastante energía. Todos esos muros son energía. Imagínate si tú tienes una burbuja de energía alrededor tuyo, la única cosa que puedes hacer son cosas positivas. En inglés dice “energy enhances,” que es una mejora de cualquier vibración que estás mandando. Aquí, en cualquier discoteca, en cualquier parte del mundo, incluso cuando duermes, estás mandando una onda. Esta onda sale, se puede decir como olas y se va lejos. Sin una onda no tienes nada. Aquí tenemos ondas, tenemos energía, tenemos alta fidelidad y tenemos calidad. Aparte de eso, toda la gente aquí sabe que “Good vibes” y buena onda es el secreto. Aquí solo queremos gente de buena onda. Un club es una cosa de membresía, acá todos

son miembros. Solo puedes perder tu membresía si no sabes que buena onda es el secreto de todo. Estamos mezclando la arquitectura con la energía y ondas. Ahora, cuando entras a la cueva, todo lo que tiene que ver con ondas y energía se va al siguiente nivel porque estamos usando una técnica creada por Wilhelm Reich, un doctor científico de Austria que trabajaba con Sigmund Freud. Él inventó la máquina de lluvia que usaron el otro día para hacer llover en Dubái. También escribió el libro "Sexual Revolution" que hablaba de sexo y energía, diciendo que, si no está bien tu relación, divóciate. Él fue una revolución de la vida en ese libro. Wilhelm Reich, con todos los libros que hizo, puso una clínica para estudiar nuevas formas de curar enfermedades. Una de las cosas que hizo fue una caja de orgón. El orgón es una energía de vida que está dentro de todo, incluyendo este asiento, tu cuerpo, cualquier planta. La energía de vida que está dentro de todo se llama orgón. Él la descubrió poniendo una planta frente a una luz caliente con un microscopio hasta que se murió la planta y salieron unas luces, y esas luces las llamó orgón. Ahora, nosotros estamos radiando energía sentados aquí, como la foto que tomaron de un astronauta en la luna que puedes ver el aura. Todos tenemos un aura y hay una forma de captar esa aura arquitectónicamente. Si tu aura está radiando y saliendo de ti, hay una forma de captar esa energía y usarla para curarte y mantenerte más despierto para hacer un número ilimitado de cosas que te benefician. Las células se reproducen más rápido y eso se llama un acumulador de orgón. Es una caja hecha para que tu energía no salga, sino que se rebote. La energía negativa se filtra a positiva y la energía positiva solo rebota y rebota. Cuando hace eso, la energía te está curando. El Dr. Wilhelm tenía pruebas con esas cajas, con gente que entraba a esas cajas 20 minutos al día y se estudió que hubo cambios. Hasta se pusieron más felices esas personas. Eventualmente, la FDA (Administración de Alimentos y Medicamentos), que maneja la venta de medicinas farmacéuticas en Estados Unidos, lo puso preso por sus investigaciones y todos los libros que escribió sobre diferentes formas de curar usando energía. Antes de salir de la cárcel, murió supuestamente de un ataque al corazón. Yo tengo la cueva y la cueva está hecha basada en la misma norma de construcción para hacer una caja que acumula la energía, que filtra la energía negativa a positiva. Eso es algo que se puede hacer muy fácilmente. Solo necesitas los muros, capas de orgánico sintético y orgánico. Con más capas que tienes, mejor funciona el concepto. Las cajas de orgón eran así: orgánico, sintético, orgánico, sintético, y por dentro metálica con un hueco para que puedas respirar, pero energía. La cueva está hecha igual. Así, tenemos muros de un metro de grosor en algunas partes, de bloque de 20 a 10 cm, arena del mar compactada con bloque de 10 cm, más arena compactada a una distancia de 40 a 60 cm porque hay un muro de ladrillos en forma de violín que no solo rebota bien el sonido, sino también todo está insonorizado para que no se escuche afuera y la energía quede adentro. Mucha gente cuando sale de la cueva no sabe qué hora es, es una bola de energía y la están pasando súper bien.

**María José:** ¿Nos puedes hablar acerca de tu expansión para empezar en Montañita y luego a Quito?

**Kami:** Yo hice mi primera fiesta en 1992. Empecé a trabajar en fiestas en 1991. Voy haciendo fiestas en Quito, Guayaquil y en todas partes del Ecuador desde que llegué al país en el 97. Nosotros empezamos, con varias otras personas, la escena electrónica en Ecuador, en El Salvador, y fui uno de los primeros promotores de Los Ángeles, California. He estado haciendo eventos hace muchísimo tiempo. También empecé la escena electrónica en Guatemala. Aprendí español y aprendí a tocar en Latinoamérica porque antes solo era promotor. Ahora tengo mi club en Quito, se llama Lost City. En cualquier ciudad que hago un evento, pongo Lost City con el nombre de la ciudad. Ahora tenemos Lost Park. El 8 de junio en Samborombón y se llama Lost Park porque está en un parque de diversiones. Lost City

está en un parque de diversiones. El teleférico en Quito es un proyecto municipal y es un honor y un privilegio poder tener la única discoteca en un proyecto del municipio, la única discoteca en cualquier proyecto de Quito, y es Lost City. Es tan bacán como Lost Beach, al aire libre, con bastante arte en el mismo sonido súper under.

**María José:** ¿Cómo es la funcionalidad espacial del club?

**Kami:** La razón por la que Lost Beach es tan completo en su infraestructura es porque nunca hubo un plano con el resultado final que tenemos ahora. Empezamos construyendo basados en la necesidad. Primero necesitábamos una pista de baile con un techo y un muro alrededor. Empezamos plantando plantas, haciendo una pista redonda de cañas, y año tras año, basado en lo que necesitábamos, incluyendo un sótano donde podemos guardar cinco mil cajas de cerveza, incluyendo este edificio de tres pisos o cuatro pisos, otro edificio de cinco pisos, todo eso es parte de la propiedad. Todos los baños de allá, todo fue imprevisto. Cuando entré a esta propiedad empezamos a plantar bastantes árboles y todos esos son árboles gigantes. Decidí nunca tumbar ningún árbol. Todo lo que hacemos acá es basado en lo que necesitamos. ¿Dónde vamos a poner esa cerveza? ¿Cómo va a subir la gente con sillas de ruedas? ¿Cómo podemos hacer una fiesta para menos gente y que igual la discoteca se sienta cool? Hicimos diferentes áreas. Tengo cosas que todavía no vamos a necesitar por años. Eso se llama proyectar para el futuro, tener una visión. Pero todo acá, hasta mi hotel, empecé a construir sin planos. Después tuvimos que hacer planos para poder completarlo y sacar permisos, pero realmente la mayoría de mis proyectos fueron al golpe, empezando a construir solo con experiencia, aprendiendo del proyecto anterior, preguntando de bases para un edificio de tal tamaño, basado en estudios de suelo de donde estoy construyendo. Realmente por eso es tan completo y tan súper cool.

**María José:** ¿Cómo es el lugar de hospedaje de los DJs?

**Kami:** Tengo hospedaje para los DJs, tengo pistas de baile que nunca usamos, están ahí para el futuro. Tengo oficina de recursos humanos, tenemos un área de unos cuartos que no solo son para los DJs y staff, pero también son para un momento en el futuro, grabar un show de realidad armado como Big Brother, el gran hermano. Tienes que tener planes, es como un plan: si todo se va a la mierda, ¿qué hago para que más gente regrese? Ok, vamos al plan Z, empieza el reality. Eso siempre va a atraer gente a Montañita, atraer gente, influencers o artistas de toda parte del mundo y darle un premio grande por ser las mejores personas que pueden manejar eso, manejar Montañita, publicidad, DJ, todo. Eso se puede hacer porque Montañita es como un estudio grande de entretenimiento, aquí todos son parte del show y bienvenidos.

**María José:** ¿Tienes intención de un emplazamiento a otra ciudad del Ecuador?

**Kami:** Pues yo siempre hago y tengo mis temporadas aquí y después voy a diferentes lados. En dos semanas vamos a Guayaquil, ahí tenemos una fiesta Lost City Guayaquil el 17 de mayo con dos DJs italianos y van a ir bastantes DJs de acá. La ubicación es todo, entonces si vas a hacer una fiesta en cualquier lado no te puede salir tan buena como antes. Tienes que tener un lugar donde la gente se sienta cómoda y, más que todo, aparte de que sea seguro, se pueda ir toda la noche a la fiesta. También, el 8 de junio haremos un concierto en Samborondón, Lost Park 3, esta es la fiesta electrónica más grande de Guayaquil desde hace dos años.

**María José:** ¿Piensas construir más discotecas en otras ciudades?

**Kami:** Pues ya tengo dos, en Quito y acá. Lo que yo quiero hacer nunca puedo decir que no, pero lo que voy a hacer son eventos esporádicos porque lo que hacemos nosotros no es tan fácil. Hago cuatro eventos a la semana entre las dos discotecas, a veces más, y es súper cansado. Imagínate otra discoteca más y uno mismo tiene que estar ahí. ¿De qué te vale tener una discoteca y no tener a nadie para manejarla?

Finalmente, quiero invitar a todos los estudiantes y facultades de la UDLA en Quito a venir a visitar el Lost Beach Club. No importa si no está abierto, escríbanme y yo les doy un tour y vengan a ver de lo que dicen, que es el mejor club del Ecuador y tal vez del mundo. Los esperamos.

## 2. Entrevista a Holguer Holguer Alfonso Melo, director del departamento de Planificación del Municipio de Santa Elena.

**María José:** ¿Conoce un dato relevante de Montañita que no se pueda encontrar en archivos?

**Holguer:** Bueno, lo que te puedo comentar, como un dato específico adicional, es que aproximadamente hace 20 años se generó una situación que hizo que Montañita perdiera parte de su territorio. Vino un tsunami, en ese tiempo la tecnología no era tan clara para definir esa especificidad y la gente lo llamaba mareas altas. Esto generó que la playa tomara aproximadamente tres cuadras del sector que estaban en el área del malecón antiguo, que actualmente ya no existe. Todas esas casas se perdieron completamente, desaparecieron del mapa. Entonces cambió la geografía de Montañita, por eso es que si uno va a un lugar se encuentra un lugar que colinda con la vía pública.

## 3. Video de la experiencia en Montañita – Lost Beach

<https://www.youtube.com/watch?v=bX2BvISny7w&t=97s>

