

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Arquitectura y Diseño Interior

Electronic Music Space

Joyse Isabela Plúa Andrade

Diseño de Interiores

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito para la obtención del título de
Licenciada en Diseño de Interiores

Quito, 31 de mayo de 2022

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Arquitectura y Diseño Interior

HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

Electronic Music Space

Proyecto de Titulación

Nombre del profesor, Título académico

Andrea Pinto, MFA

Quito, 31 de mayo de 2022

DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Nombres y Apellidos:	Joyse Isabela Plúa Andrade
Código:	00204073
Cédula:	1722904099
Fecha:	Quito, 31 de mayo de 2022

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETheses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETheses>.

RESUMEN

En este trabajo de titulación se propone el diseño de un espacio enfocado a la música electrónica. En los últimos años, se ha mostrado que ha incrementado un interés por la cultura y el arte, lo que ha llevado que se promuevan distintas maneras de las mismas, como es el caso de la cultura rave. La música electrónica envuelve también la moda, y la gastronomía que han estado ligadas desde su inicio, por lo que este espacio también contará con estas zonas importantes. Igualmente, en la actualidad, a pesar de tener tanta cabida, no existe un espacio como tal para dichos eventos y promover este tipo de música.

El diseño brindará espacios novedosos y funcionales para el entretenimiento de los usuarios; desde la fachada que busca acoplarse al estilo en donde se ubicará este proyecto, 'La Floresta'; barrio emblemático de Quito, por su crecimiento en el comercio local, emprendimientos innovadores y espacios de arte.

Palabras clave: Música, música electrónica, arte, cultura rave, moda, gastronomía, entretenimiento, comercio.

ABSTRACT

What is proposed in this degree work, is the design of a space focused on electronic music. In recent years, it has been shown that the interest in culture and art has increased, which has led to the promotion of different forms of it, as is the case of rave culture. Electronic music also involves fashion, and gastronomy that have been linked since its inception, so this space will also have these important areas. Also, nowadays despite having so many people interested, there is no space for these events and promote this type of music.

The design will provide innovative and functional spaces for the entertainment of users; from the facade that seeks to adapt to the style where this project will be located, 'La Floresta'; emblematic neighborhood of Quito, for its growth in local commerce, innovative ventures, and art spaces.

Keywords: Music, electronic music, art, rave culture, fashion, gastronomy, entertainment, commerce.

TABLA DE CONTENIDOS

RESUMEN.....	5
ABSTRACT	6
INTRODUCCIÓN	10
CAPÍTULO I: CONTEXTO.....	11
1. Historia.....	11
2. La música electrónica y el humano	11
3. Datos en Ecuador	12
CAPÍTULO II: PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO.....	15
4. Propuesta.....	15
5. Razón.....	15
6. Justificación.....	15
7. Target	15
8. Ubicación	16
9. Estado Actual	16
10. Análisis Arquitectónico.....	17
11. Análisis del Entorno.....	17
12. Análisis de tráfico y Acceso.....	19
13. Implantación.....	19
14. Asolamiento	20
15. Clima	20
16. Referentes.....	20
16.1 Karim Rashid.....	20
16.2 TGY Multibrand.....	22
16.3 Discotheque fat lady.....	22
CAPÍTULO III: PROPUESTA DE DISEÑO.....	23
17. Alcance del proyecto.....	23
18. Imagen gráfica.....	23
19. Programación	24
20. Funcionamiento.....	26
21. Concepto.....	27
22. Subconceptos.....	¡Error! Marcador no definido.
23. Zonificación y Circulación.....	28
CAPITULO IV: INVESTIGACIÓN ACÚSTICA	29
24. Acústica en los espacios.....	29
25. Acústica en discotecas y bares	30

26. Materiales Acústicos	32
CONCLUSIONES.....	34
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	35
ANEXO A: ENTREVISTA A SANTIAGO ROSERO	36

TABLA DE FIGURAS

Figura 1 Contribución Cultural Ecuador	13
Figura 2 Incremento en el Interés por la cultura Ecuador	13
Figura 3 Datos de eventos culturales de la secretaria de cultura Quito	14
Figura 4 Estado Actual de la edificación y sus fachadas.....	16
Figura 5 Estructura de la edificación.....	17
Figura 6 Análisis Entorno	18
Figura 7 Rutas de acceso	19
Figura 8 Implantación	19
Figura 9 Asolamiento	20
Figura 10 Karim Rashid- Russia hill apartments	21
Figura 11 Karim Rashid- karimotel.....	21
Figura 12 Karim Rashid- prizeoetl berncity.....	21
Figura 13 TGY Multibrand Store	22
Figura 14 Discotheque fat lady	23
Figura 15 Imagen Gráfica	24
Figura 16 Onda Sonora	27
Figura 17 Subconceptos	28
Figura 18 Zonificación y Circulación	29
Figura 19 Detalles Acústicos.....	31
Figura 20 Ejemplo Acústica 1	32
Figura 21 Ejemplo Acústica 2.....	32

INTRODUCCIÓN

La cultura rave es un movimiento que ha ido tomando expansión en todos los lugares del mundo, tal como en Ecuador. La música electrónica tiene la capacidad de comunicarse colectivamente, por esta razón se ha podido observar cómo cantidades numerosas de personas están interesadas y asisten a estos eventos. Se conoce como cultura, ya que involucra otros aspectos importantes dentro de la sociedad; sus atuendos distintivos y la manera de compartir con sus allegados han hecho que forme parte de identidades y que actualmente se tome más en cuenta por su esencia de conexión con la música, el espacio y la gente que lo rodea.

Sin embargo, en Quito-Ecuador, no existe un sitio que promueva esta cultura como tal, que viene siendo una manera más de arte. Por esta razón se plantea el diseño de un nuevo espacio enfocado en la música electrónica; para lo cual fue necesario realizar una investigación que reúna contexto, datos y acústica, los cuales se presentaran en el siguiente trabajo.

CAPÍTULO I: CONTEXTO

1. Historia

La música electrónica nace en los años 60 con la introducción de amplificadores y sintetizadores en la industria musical. Tuvo gran acogida por sus sonidos nuevos y envolventes, tanto que dio paso a nuevos géneros musicales e impulso la creación de la escena rave en todo el mundo, que se fue dando dentro de los 10 años siguientes.

En los años 80, El presidente estadounidense Nixon ordena una persecución al movimiento hippie, quienes emigran a Europa, asentándose principalmente en Berlín. Ellos son quienes inician la cultura rave, que en un inicio se basaba en la organización de festivales que dieran a conocer este tipo de música de “concepto libre”. (Becerra ,2003).

En los años noventa, la música electrónica conquistó prácticamente todo el mundo, trayendo nuevas mezclas derivadas de música caribeña y sonidos tribales. Desde ese entonces y hasta la actualidad la música electrónica ha permitido la mezcla y la creación de sonidos con la mayor variación y flexibilidad de ritmos, pausas, ruidos, entre otros. Mozzeta quien escribió un artículo de la música electrónica, habla de una tendencia de jóvenes y adultos por este tipo de música, como un tipo de ‘colonización digital’. Lo cierto es que este género, cada vez se hace más reconocido y elegido por los usuarios al momento de buscar entretenimiento (2020).

2. La música electrónica y el humano

El cuerpo está compuesto en un 65% de H₂O y esto hace que las vibraciones del sonido al entrar por el oído nos afecten; por eso cuando escuchamos música por ser tan sensibles al sonido, captamos la música y sin querer nos movemos y nos comportamos al ritmo, porque la onda que produce la música se esparce por todo nuestro cuerpo

líquido. (Anton, 2001)

La música electrónica además está compuesta por un ‘beat’ que coincide con la frecuencia cardíaca en los seres humanos, incluso dependiendo si sube o baja el beat afecta a nuestro estado de ánimo, está totalmente conectada a nuestra manera de percibir, ya que afecta directamente a nuestra psiquis y cuerpo. Esto hace que haya grupos de personas grandes estén identificadas e interesadas en este género. (J, 2012).

Dicho en otras palabras, Eric Stein, escritor especializado en música electrónica, menciona: «Es el descubrimiento del arte de la magia natural del sonido. Ese sonido propiamente entendido es el que puede cambiar por medio de las percusiones el estado neurológico de grandes grupos de gente que se reúnen ante la presencia de esta música».

3. Datos en Ecuador

En 2010, las actividades culturales contribuyeron al 4.76% del Producto Interior Bruto (PIB) en Ecuador, indicando que la cultura es responsable de una parte importante de la producción nacional, y que ayuda a generar ingresos y mantener los sustentos de sus ciudadanos. (Figura 1). En 2003, el 3.41% de los gastos de consumo de los hogares de Ecuador se dedicaron a actividades, bienes y servicios culturales. (Figura 2) La implementación de los IUCD en Ecuador tuvo un impacto concreto y tangible. Los nuevos datos generados, así como su análisis y contextualización, están ayudando a crear conciencia sobre la importancia de la cultura, evaluar mejor el papel de esta para los procesos nacionales de desarrollo y fortalecer las estadísticas nacionales y los sistemas de monitoreo y fomentar la colaboración interinstitucional. En el 2020 Quito paso a promocionarse digitalmente como patrimonio mundial, a través de la plataforma Google Arts and Culture de UNESCO, que cuenta con 175,3 millones de vistas.

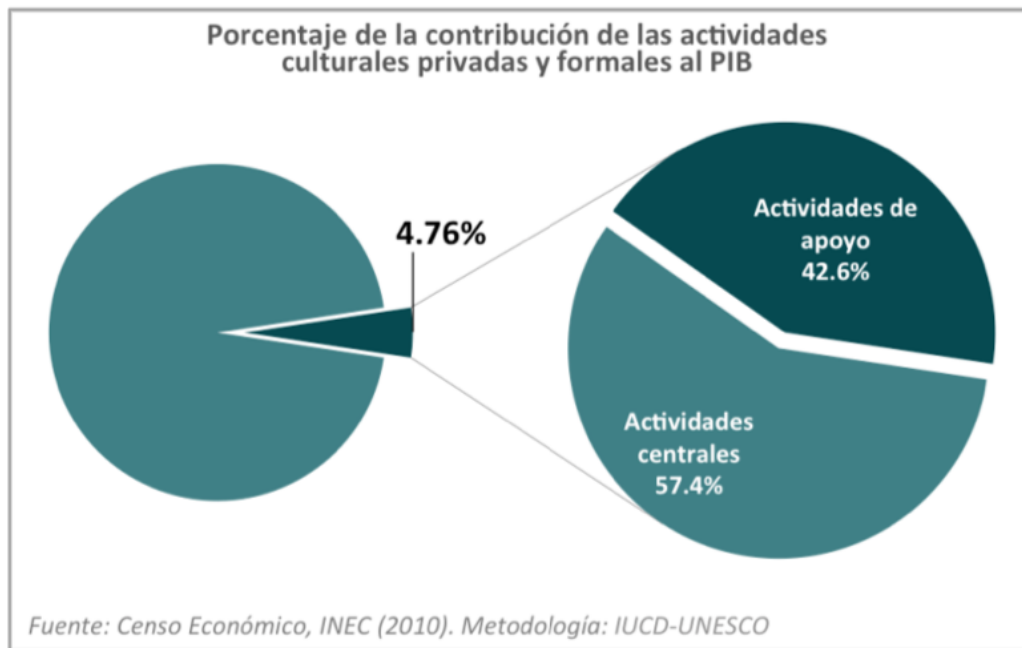
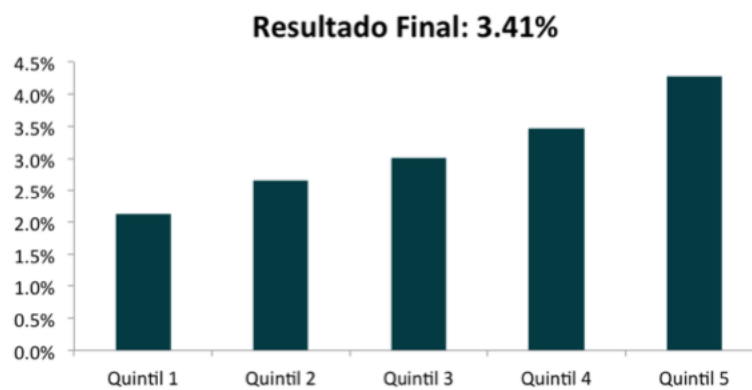


Figura 1 Contribución Cultural Ecuador

Porcentaje de los gastos de consumo final de los hogares en actividades, bienes y servicios culturales, respecto de sus gastos de consumo totales por quintiles



Fuente: Encuesta de Ingresos y Gastos de los Hogares Urbanos, INEC (2003). Metodología: IUCD-UNESCO

Figura 2 Incremento en el Interés por la cultura Ecuador

En un informe de cultura y patrimonio emitido por el gobierno se habla de una “nueva identidad ecuatoriana contemporánea” que se debe a varios factores, pero principalmente a la emigración masiva, el incremento intercambios culturales, la expansión de nuevas tecnologías de la comunicación, etc. Estas han generado diversos

procesos de subjetivación y una compleja red de pertenencias formada por la intersección de patrones de etnia, clase, género, sexualidad, edad y estilos de vida. El país asiste en la actualidad un complejo proceso de multiplicación de identidades, lo que da apertura a que surjan nuevas maneras de expandirse en el arte y cultura dentro de la sociedad. (Ministerio de cultura del Ecuador, 2011)

Dentro de Quito existen alrededor de 1300 eventos de arte y música anualmente según la secretaria de cultura. Ha existido un crecimiento exponencial en el interés por espacios que promueven los mismos.



Figura 3 Datos de eventos culturales de la secretaria de cultura Quito

Santiago Rosero productor de eventos de música electrónica en Quito, respondió algunas preguntas sobre el tema (Anexo 1), y corroboró el crecimiento en el interés por parte de las personas en la música electrónica, además comentó que asisten alrededor de 100 a 300 personas dependiendo el evento y que estos se realizan semanalmente. El costo por evento varía dependiendo el DJ que se presente, pero está aproximadamente entre 30 a 40\$. Otro dato importante que mencionó es la dificultad para conseguir espacios donde realizar los eventos, debido al sonido. Finalmente, señaló que dentro de su trayectoria en este campo ha podido ver cómo ha existido una expansión por conocer

y explorar los diferentes estilos que conlleva este tipo de música.

CAPÍTULO II: PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO

4. Propuesta

Se plantea el diseño de un espacio de música electrónica enfocado a la hospitalidad y el entretenimiento, que se complementará con la moda y la gastronomía. Ubicado en el barrio de La Floresta, en Quito-Ecuador. El proyecto busca proporcionar un nuevo espacio en la ciudad, donde la gente pueda compartir en las áreas propuestas y suscitar más el arte y la cultura de este género, asimismo impulsando el desarrollo económico local.

5. Razón

La razón por la que se plantea este proyecto es la expansión de este género musical que cada vez ha tenido más apertura, tanto nacional como internacionalmente. Se complementa con zonas de moda y gastronomía por su historia que los relaciona desde sus inicios, esto permite que haya un aporte económico dentro del sector.

6. Justificación

Como se puede evidenciar dentro de los datos recolectados, Ecuador es un país que un porcentaje de su economía se maneja por sus aspectos culturales. Asimismo, se puede demostrar cómo ha crecido dentro de la sociedad ecuatoriana contemporánea el interés por espacios que susciten el arte y la cultura en las diversas e innovadoras formas que estas puedan surgir. Por lo que proponer este espacio fomenta este aspecto importante y da apertura nuevas propuestas económicas locales.

7. Target

Electronic Music Space está destinado a un estatus económico medio- alto, de hombres y mujeres interesados principalmente en la música electrónica. También se considera al público interesado al arte y la música en general, que deseen explorar espacios innovadores.

8. Ubicación

Electronic Music Space se llevará a cabo en las calles Lugo N24- 198 y Guipúzcoa. Dentro del barrio 'La Floresta'. Se escogió esta locación por ser uno de los barrios residenciales de Quito más conocidos y caracterizado en los últimos años, por ser un espacio culturalmente muy atractivo, que alberga nuevas propuestas sociales y económicas, con presencia de población joven, estudiantes universitarios, extranjeros y artistas que dinamizan el espacio. (Merida, 2010). Actualmente, se considera una de las zonas más comerciales de la ciudad con varios puntos de entretenimiento, por lo que es una ubicación estratégica para el proyecto.

9. Estado Actual

Es un Galpón, que cuenta con un área aproximada de 1,400.00 m², actualmente se divide en dos bloques de espacios comerciales, en lado izquierdo 'Arrenco', un lugar de renta de muebles y del lado derecho 'Seda y algodón', un lugar de venta de telas.



Figura 4 Estado Actual de la edificación y sus fachadas

10. Análisis Arquitectónico

El espacio está compuesto con estructuras de hormigón armado, mampostería y cubiertas ligeras con cerchas metálicas. El galpón tiene aproximadamente 8 años, a pesar de sus años y el clima variante de Quito, es un edificio que se ha mantenido. Su fachada sigue siendo muy simple, tratando de mantener su originalidad, pero con la posibilidad de poder ser modificada para que sea más atractiva. Tiene 6 metros de altura sin contar el techo, lo que permite que haya un segundo piso y jugar con dobles alturas. Dentro cuenta con columnas visibles y seguidas que son el reto del diseño.

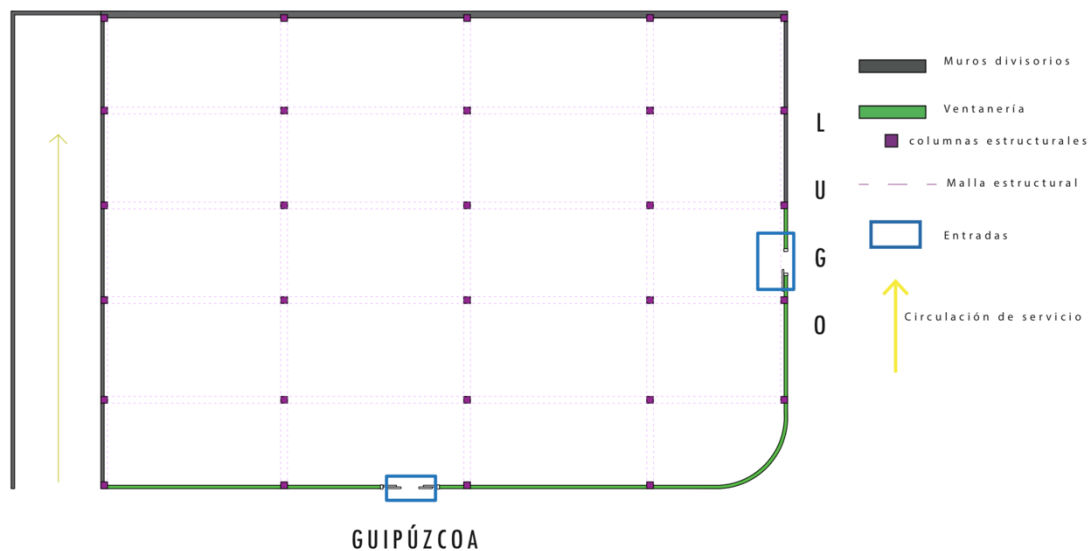


Figura 5 Estructura de la edificación

11. Análisis del Entorno

Como se mencionó, el barrio de la floresta es más reconocido actualmente por albergar distintos comercios, en lo que podemos encontrar:

Centros culturales:

- Cine Ochoymedio
- Gatorium

- Galería de Arte N24
- Galeria Mediaagua
- Jardin de Arte la floresta

Restaurantes, cafeterías y bares

- Pucará
- Casa Warmi
- La bricola
- Bahn mi
- Queso te sirva de experiencia
- El pulpo

Comercio de moda

- Punto shimano
- Libertina
- Moshi boots
- Deadsign recs



Figura 6 Análisis Entorno

12. Análisis de tráfico y Acceso

La edificación se encuentra en un sitio céntrico. Este tiene baja afluencia por encontrarse dentro de dos calles secundarias; Lugo y Guipúzcoa. Las calles de Mayor tráfico y las rutas de principal acceso son la Av. 12 de octubre y Av. La Coruña. Como calle secundaria de acceso está La Madrid. Esto se puede observar en el siguiente gráfico:



Figura 7 Rutas de acceso

13. Implantación

Dentro de la implantación se puede observar la ubicación del terreno con respecto a sus calles principales que lo rodean.

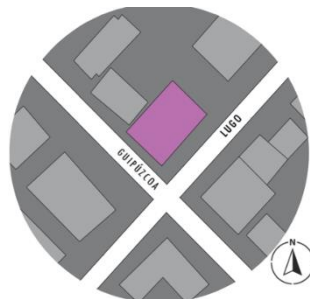


Figura 8 Implantación

14. Asolamiento

El sol da a la fachada lateral derecha de la edificación con en la mañana, y se dirige hacia la fachada lateral izquierda, con la puesta del sol en la tarde. Con esto se propone que el restaurante tenga la luz de la mañana-tarde y la luz menos fuerte y cálida e multimarket de moda y exhibición de arte, de esta manera no hay repercusión en los productos.

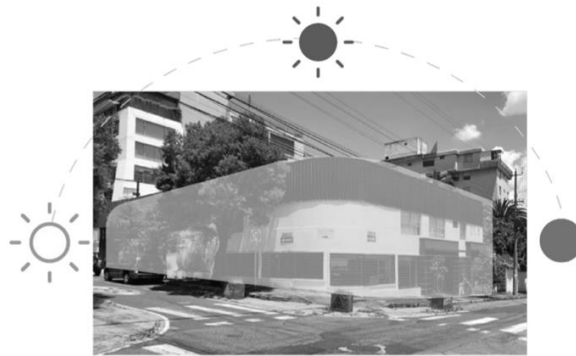


Figura 9 Asolamiento

15. Clima

El proyecto, al estar ubicado en Quito, mantiene un clima templado, subtropical. Cuenta con dos estaciones, las cuales se dividen en invierno; dentro entre los meses de septiembre y enero. Y la segunda es una estación más seca con temperatura más elevadas. El clima proporcionado permite que haya dentro de la capital condiciones primaverales durante todo el año, lo que favorece al proyecto por su accesibilidad al mismo.

16. Referentes

16.1 Karim Rashid

Se toma como referencia a este diseñador para el proyecto por su genialidad en realizar espacios orgánicos y diferentes. Rashid es un diseñador que experimenta mucho con las formas, los colores y las luces dentro de su proyecto, aspectos importantes que se resaltarán en Electronic Music Space.



Figura 10 Karim Rashid- Russia hill apartments



Figura 11 Karim Rashid- karimotel



Figura 12 Karim Rashid- prizeotel berncity

16.2 TGY Multibrand

Es un espacio retail con mucha iluminación, con módulos ondulares y monocromático que permite que la atención vaya a lo que se están exhibiendo. Esto es lo que se quiere lograr en el área de Moda.



Figura 13 TGY Multibrand Store

16.3 Discotheque fat lady

Espacio donde predominan los colores neón, las líneas curvas y luces ultravioleta. El juego de todos estos elementos crea un espacio único. Este ofrece espacios íntimos y sociables con diseño urbano que ha atraído a la juventud finlandesa.



Figura 14 Discotheque fat lady

CAPÍTULO III: PROPUESTA DE DISEÑO

17. Alcance del proyecto

En el proyecto se realizará el desarrollo de los siguientes puntos:

- Intervención y rediseño de fachada
- Diseño de espacios comunes: Gastro pub, bar, multimarket de moda, estudio de música y club-discoteca para este tipo de ambiente
- Diseño de mobiliario
- Diseño de Acústica

18. Imagen gráfica

El diseño gráfico se basó crear una imagen corporativa formal, pero que refleje el concepto. El color principal de logotipo es el morado, ya que este color que asocia con la mente y con la psiquis, que es lo que más mueve este tipo de música.

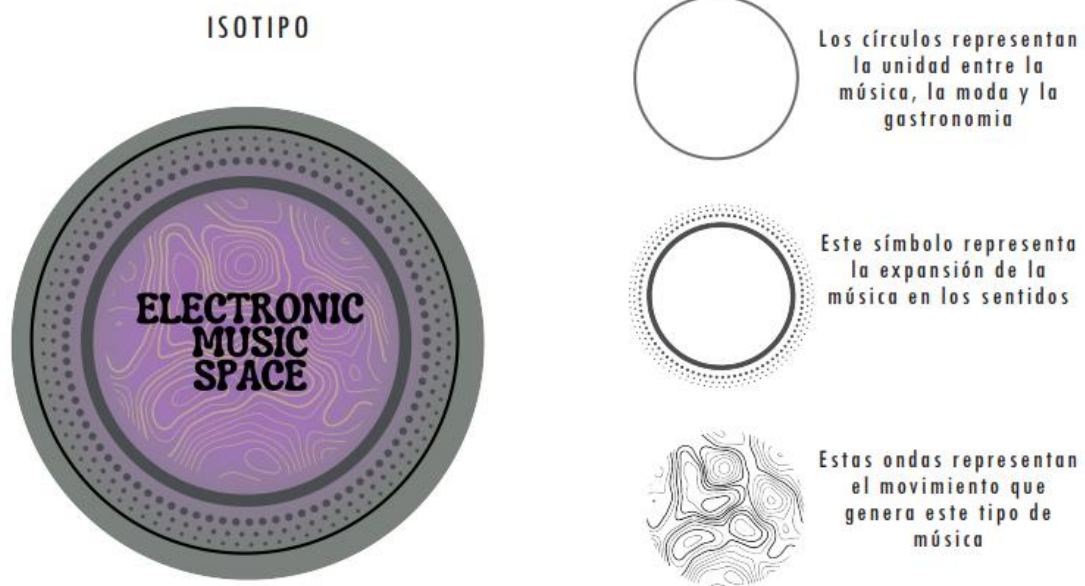


Figura 15 Imagen Gráfica

19. Programación

El espacio se divide en las áreas más importantes: gastronomía, moda y música.

Y áreas secundarias de servicio y administrativas.

Área Gastronomía

- Área flexible
- Zona de booths
- Baños
- Cocina abierta -caliente
- Bodega
- Cocina fría
- Perecibles
- No perecibles

- Bar
- Bodega de abastecimiento bar
- Estación de meseros
- Zona vip

Área Moda

- Exhibición vitrina
- Exhibición ropa
- Exhibición Arte
- Caja
- Baños
- Taller de moda
- Bodega

Área música

- Tienda de vinilos
- Caja
- Estudio de grabación
- Club
- Baños
- Ropero
- Ambiente 1
- Ambiente 2
- Zona vip
- Dj booth

- Barra de bar

Área administrativa

- Recepción
- Oficina de administración
- Bodega ´
- Oficina de recepción de alimentos

Área de servicio

- Cocina
- Lockers
- Baños

20. Funcionamiento

La edificación permite dos plantas, por lo que en la primera planta se destinara a uso diurno y en la segunda planta se encuentran la funcionalidad de uso nocturno. Dentro del área de gastronomía, el restaurante se atenderá de lunes a sábados de 12h00 a 22h00; El Bar de 18h00 a 23h00. El acceso a esta zona es público, lo que se propone es un gastro pub, comida semi-gourmet con apertura a cócteles y zona bar. Precio por consumo entre 15-30\$. Dentro del área de moda se atenderá de lunes a sábados de 9h00 a 18h00. El acceso a esta zona es público, se propone un multi - market de moda con ropa vintage y de segunda mano; el precio depende de la prenda varía entre 20-60\$. Los talleres serán impartidos/controlados por personal del centro, y tendrán costo dependiendo el taller y su duración. La exhibición de arte tendrá costo para quien quiera exhibir y también quien desee comprar. Y dentro del área de música, el estudio de grabación y tienda de vinilos se atenderá de lunes a sábados de 9h00 a 18h00, el estudio

se manejará mediante membresías o separando el lugar por horas y los precios de vinilos varían entre 10-15\$. El club abrirá de miércoles a sábado de 21h00 a 2h00. Los precios varían dependiendo el evento y el dj, entre 15-40\$.

21. Concepto

El concepto que se maneja para este espacio es ondas sonoras, ya que se relaciona con la música y especialmente en como las percibimos en este género que es la electrónica. Para que una onda sonora exista debe tener tres características importantes; la fluidez, la repetición y la estabilidad para que llegue de un lado a otro. Estas son las características que se exploraran dentro de los espacios mediante el uso de materiales, las formas y juego de luces en los espacios.

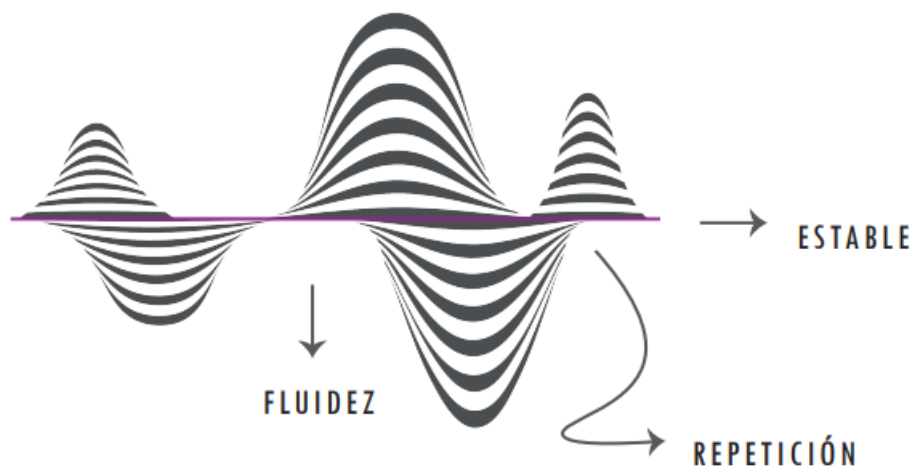


Figura 16 Onda Sonora

22. Subconceptos

Onda estacionaria: Esta se refiere a la característica de estabilidad. Esta se produce cuando se encuentra limitada en un recinto, se dan en ritmos pausados y calmados. Se trabajará con este subconcepto para el área de gastronomía, ya que son espacios más calmados donde los usuarios pasaran más tiempo compartiendo.

Onda esférica: Esta se relaciona con la característica de fluidez. Estas se desplazan incrementando su radio y se producen cuando el sonido se propaga en todas las direcciones con mayor superficie. Se trabajará con este subconcepto para el área de moda, ya que es un espacio donde hay más espacio para la circulación y visibilidad de productos.

Onda progresiva: Esta se produce por la repetición de vibraciones. Se dan cuando los frentes de onda viajan libremente transfiriendo energía repetidamente. Con este subconcepto se trabajará el área de música, ya que es el que más relaciona con la música electrónica.

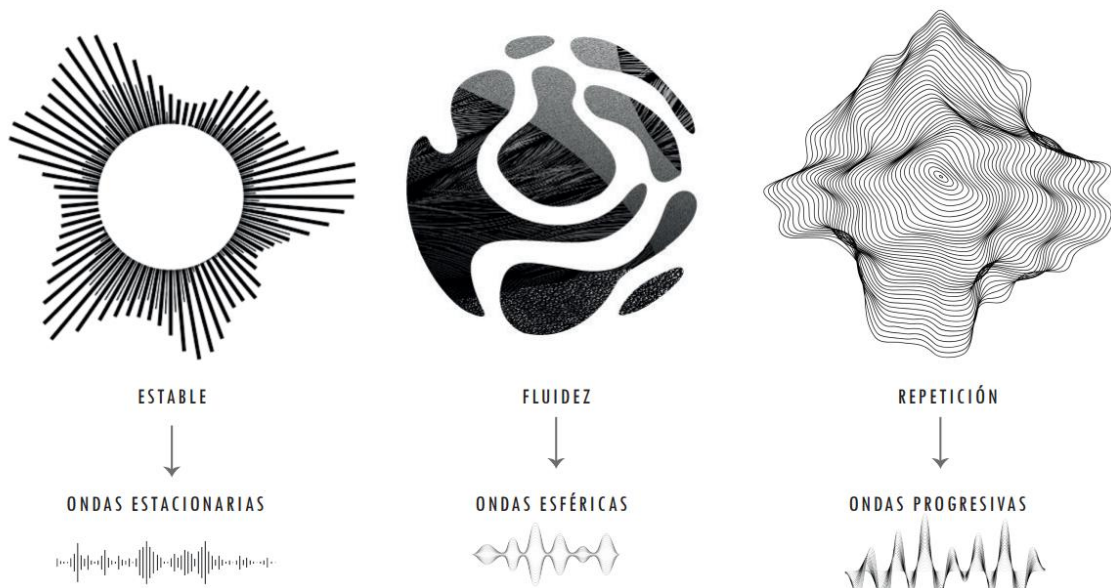


Figura 17 Subconceptos

23. Zonificación y Circulación

La recepción da lugar a las tres áreas principales y también comunica con la circulación vertical rápidamente, que conecta con el club que se utilizara de noche. Estas son circulaciones principales. Las circulaciones secundarias se dan dentro de cada espacio. El restaurante cuenta con su propia circulación vertical que conecta con la zona

de bar que se atenderá en las noches también. Las circulaciones terciarias son de cada zona a bodegas o espacios de suplementos. También se encuentra la zona de servicio que tiene su propia circulación.

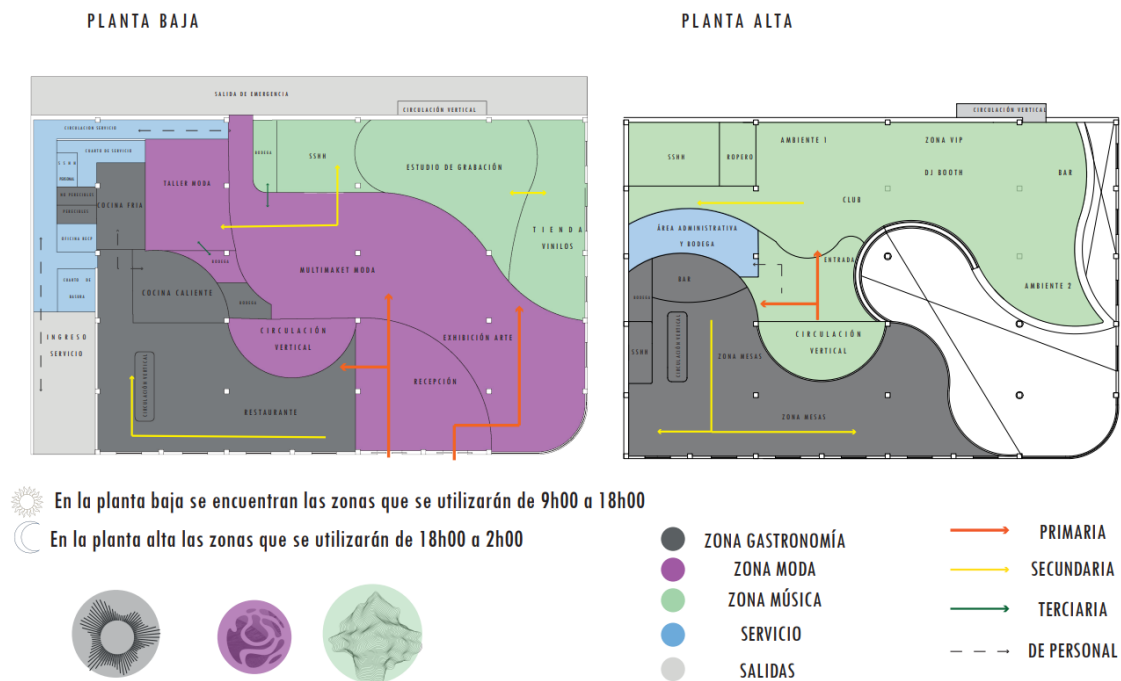


Figura 18 Zonificación y Circulación

CAPÍTULO IV: INVESTIGACIÓN ACÚSTICA

24. Acústica en los espacios

Para tener un espacio acústico adecuado se debe tomar en cuenta varias características del espacio. Cuando existen superficies lisas tanto en paredes como techos se producen multitud de ondas reflejadas y no hay absorción del sonido. Los paneles y materiales utilizados dentro de los espacios ayudarán a tener un espacio sin eco y con calidad acústica. La intensidad del sonido va a depender del tamaño del espacio, después de unos segundos se esparce por todo el lugar.

Los materiales también son de suma importancia, los materiales blandos, por ejemplo, la tela, absorben mucha energía en cada reflexión y disminuyen la intensidad sonora. Los agujeros, por ejemplo, ventanas, deja escapar todo el sonido que llega. Y finalmente los materiales duros, como la piedra, absorben muy poca energía y mantienen muy bien el sonido.

25. Acústica en discotecas y bares

Existen algunas maneras de realizar la acústica para estos espacios. Principalmente, se debe hacer los cálculos para saber cuál es el nivel de aislamiento necesario, esto dependerá del nivel de emisión del local. Se deben realizar falsos techos de insonorización que cubran completamente todo el forjado superior, para esto se forma un conglomerado de espuma acústica fonoabsorbente y una placa de yeso natural de alta densidad. (Montenano, 2000).

Dentro de las paredes existen dos maneras viables de realizar el aislamiento, paredes acústicas con absorción de membrana o fibra de vidrio y el aislante acústico de vidrio que consiste en dos capas de vidrio donde hay una separación que es la que contiene el ruido y hace que no haya vibración.

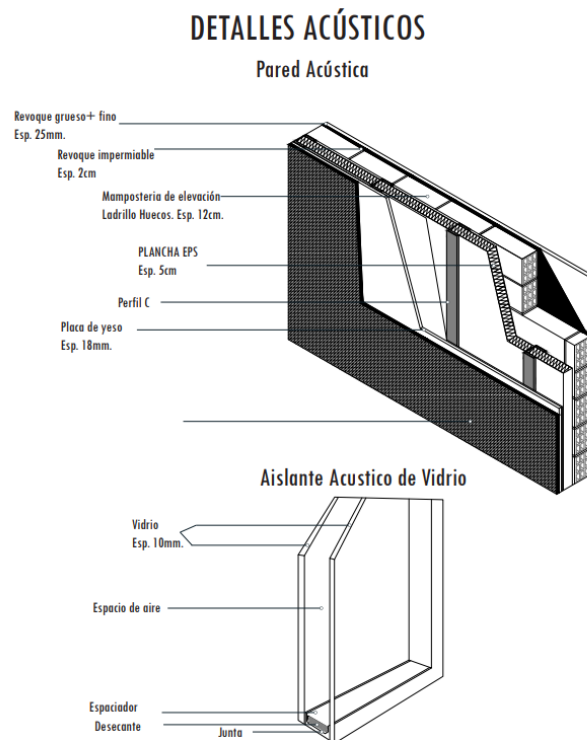


Figura 19 Detalles Acústicos

Finalmente, para evitar las vibraciones que se producen por golpes, pisadas, bajas frecuencias a través del suelo. Se colocará un material acústico igualmente en el piso. Las puertas de acceso también son importantes, por lo que se recomienda que sean puertas anti sonoras igualmente. (Miyara, 2003)

Existen varias maneras de distribuir el espacio también para lograr una mejor acústica. A través de un adecuado diseño arquitectónico se pueden lograr variantes de estas ideas que distribuyan correctamente las zonas acústicas. Uno de los ejemplos más utilizados es en la pista de baile se utilizan altavoces direccionales suspendidos del techo o de una estructura tubular ad hoc y se orienten hacia abajo. Esto se debe combinar con materiales absorbentes en todas las superficies cercanas. El cielorraso debería ser también tratado con materiales absorbentes y de no mucha altura. (Miyara, 2011)

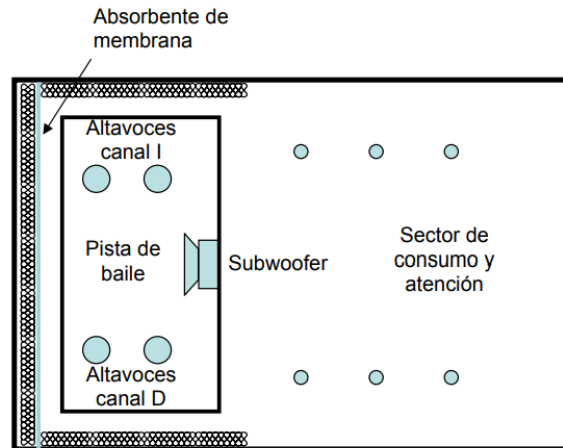


Figura 20 Ejemplo Acústica 1

Otro ejemplo utilizado es emplear una mampara de vidrio laminado de seguridad de gran espesor (12 mm) formando una barrera acústica que atenúa el ruido que la atraviesa y reduce el área de las zonas laterales destinadas a acceso y circulación de personas entre la pista y el resto del recinto. Se trata de una barrera acústica pero no visual, con lo cual se logra una apropiada integración de los espacios (Miyara, 2011).

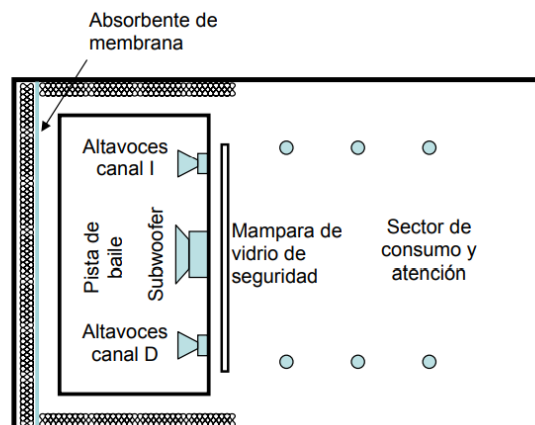


Figura 21 Ejemplo Acústica 2

26. Materiales Acústicos

- Espuma acústica: material aislante con forma de cuña o pirámide
- Bloques de lana mineral, lana de roca y fibra de vidrio, diseñados para encajar entre los montantes de las paredes.

- Paneles acústicos: podemos considerar este tipo de aislante como una versión decorativa de los anteriores y la espuma absorbente
- Tejidos acústicos: los tejidos acústicos son más gruesos y pesados que los tejidos tradicionales
- Vinilos de alta densidad o en inglés MLV, es un material denso de goma
- Aislantes estructurales usados en la construcción

Dependiendo del tipo de compuesto del material aislante podemos catalogarlos también como:

- Poliuretano: compuesto por azúcar y petróleo se comercializa como espuma
- Geotextil: considerado un producto reciclable que tiene base textil de gran durabilidad
- Lanas de roca o fibra de vidrio
- Planchas asfálticas

CONCLUSIONES

Electronic Music Space es un espacio innovador que reúne las características para fomentar el arte y la cultura dentro de Quito. Ofrece a sus usuarios espacios únicos envolventes de la música, y abre oportunidades a experiencias nuevas, a la cultura rave y las identidades diferentes de la sociedad contemporánea. Aporta al crecimiento económico local, especialmente del sector que se beneficiaría.

Con los datos recolectados podemos concluir primeramente que existe interés de un gran grupo de personas por este género musical que se animaría a vivir la experiencia y finalmente el incremento por espacios nuevos que aporten a las nuevas y coexistentes maneras de arte y cultura en Ecuador.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anton, S. (2001). La música electrónica. Huellas, (1).
- Becerra, G. (2003). Qué es la música electrónica. Revista Musical Chilena, 11(56) 27-44.
- Clay, A., Couture, N., Decarsin, E., Desainte-Catherine, M., Vulliard, P. H., & Larralde, De la Vega, A. (1965). En torno a la música electrónica. Revista Musical Chilena, 19(94), 29-42.
- J. (2012, May). Movement to emotions to music: using whole body emotional expression as an interaction for electronic music generation. In New Interfaces for Musical Expression.
- Reynolds, S. (2020). Energy flash: Un viaje a través de la música rave y la cultura de baile. Contra
- Mérida, J. (2021). Gentrificación creativa en Quito. El caso de la nueva centralidad cultural de La Floresta. Revista INVI, 36(103), 292-322.
- Ministerio de la cultura del ecuador (2011). Políticas para una revolución cultural 20/05/2022 en línea: <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/04/Revolucion-Cultural-2011-Folleto.pdf>
- Miyara, F. (2003). *Acústica y sistemas de sonido*. Universidad Nacional de Rosario.
- Miyara, F. (2011). Calidad acústica de discotecas.
- Montejano, R. (2000). Materiales Acústicos.
- UNESCO, (2010). Estadísticas de cultura Ecuador, en línea:
“https://en.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/cdis/resumen_analitico_ecuador_1.pdf”

ANEXO A: ENTREVISTA A SANTIAGO ROSERO

Santiago Rosero: Dueño de ‘Router Music’ sello discográfico y productor de eventos de música electrónica

Realizada: 09/02/2022

1. ¿Cuánto tiempo lleva dentro del campo de la música electrónica?

Santiago Rosero (S): Tuve un interés cuando empecé asistir a este tipo de eventos en mi adolescencia, después me especialicé como productor musical y empecé a tener más cabida en este mundo. Tuve la oportunidad de asistir a varios eventos internacionales y vivir en el extranjero un tiempo que me permito expandirme y ahora tener mi propio sello discográfico ‘router music’, con esto he llegado a producir eventos con djs locales e internacionales en Ecuador.

2. ¿De su experiencia dentro de este campo, cuáles crees que han sido las mayores dificultades?

S: Principalmente, al momento de encontrar un espacio que pueda estar céntrico y que no moleste el sonido de la música alrededor. Cuando pude volver hacer eventos dentro de la ciudad después del confinamiento fue complicado encontrar un lugar que pueda ofrecer comodidad y confort y que no esté afuera de la ciudad.

3. ¿Cuántas personas asisten a sus eventos?

S: Existen principalmente dos eventos: el primero semanal con artistas locales a los cuales asisten alrededor de 100 personas; y el otro de un Dj internacional 2 a 3 eventos al mes, al cual asisten alrededor 200 a 300 personas.

4. ¿Cree que hay más interés en este tema?

S: Sin duda, la música electrónica ha crecido en tantos campos, que ha permitido que la gente busque lo que más le gusta dentro de ella, esto a su vez ha hecho que haya mayor interés por conocer y asistir a este tipo de eventos tanto internacional como localmente. Pienso que ahora en Ecuador existe una cantidad considerable de personas interesadas en la cultura rave y de la música que se promueve en el mismo.

5. ¿Si tuviera un espacio destinado para este tipo de eventos qué incluiría?

S: Principalmente, como te mencione antes, debería ser un lugar un poco céntrico para poder tener más apertura a más público y a la difusión de la música. Tendría igual una tienda de vinilos, un estudio donde se pueda grabar y promover así artistas locales, y talvez un lugar para comer o puedan estar antes de los eventos. Tendría un bar dentro del espacio, una o varias zonas vip, baños, la ventilación también es algo importante y espacio de fumadores.