



TRANS 28 (2024)
DOSSIER: RAP EN ACCIÓN

Cool Edit Pro y el boom del Hip Hop en Quito a fines de los noventa

Cool Edit Pro and the Hip Hop boom in Quito in the late nineties

Carlos Luis Osejo Paez (Universidad Complutense de Madrid)

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-0827-1108>

Resumen

Frente a la rigidez teórica de los estudios sobre el Hip Hop centrados en aspectos políticos –entendidos como resistencia–, surge la necesidad de pormenorizar un despliegue más amplio y singular sobre sus prácticas creativas y las relaciones sociales que las caracterizan. En este marco, se propone un acercamiento a las redes de producción del Hip Hop conformadas por humanos y objetos técnicos, desde la teoría del actor-red presente en Zagorski-Thomas (2014), en interacción con el concepto de habilitación tecnológica propuesto por DeNora (2004), además de la noción de mediación musical incorporada por Hennion (2002).

Este artículo es un análisis autoetnográfico sobre mi experiencia en varias sesiones de producción en el estudio Amuank Rec's en los últimos años de la década del noventa, espacio que propició la incorporación del software Cool Edit Pro en el mundo del rap quiteño. Analizo, cómo la adopción de este software transformó las redes de producción, impulsando el surgimiento de procesos creativos, productivos y de distribución. De esta manera, buscó destacar el rol del conjunto de mediaciones en el apareamiento de prácticas creativas, la influencia de espacios e individuos y las diversidades sociales e ideológicas que interactuaron. Este artículo traza una genealogía del origen de la producción discográfica del rap en Quito, al tiempo que problematiza sobre la idea de que el Hip Hop se ciñe al ámbito de la resistencia.

Palabras clave

Estudios Hip Hop, mediaciones musicales, producción musical.

Fecha de recepción: 30 de abril de 2024
Fecha de aceptación: 8 de octubre 2024
Fecha de publicación: 31 de diciembre 2024

Abstract

Considering the theoretical rigidity of Hip Hop studies focused on political aspects – understood as resistance –, emerges the necessity to detail a broader and more singular perspective about its creative practices and the social relations that characterize them. In this framework, we propose an approach to Hip Hop production networks formed by humans and technical objects, relying on the actor-network theory present in Zagorski-Thomas (2014), in interaction with the concept of technological enablement proposed by DeNora (2004) and the notion of musical mediation incorporated by Hennion (2002).

This article is an autoethnographic analysis of my experience in several production sessions at Amuank Rec's studio in the late 1990s, a place that led to the incorporation of Cool Edit Pro software within Quito's rap communities. I analyze how the adoption of this software transformed production networks enabling the origination of creative, productive and distribution processes. In this way, I intend to highlight the role of mediations in the emergence of creative practices, the influence of spaces and individuals and the social and ideological diversities that interacted. This article traces a genealogy of the origin of rap recording production in Quito, while problematizing the idea that Hip Hop is limited to the realm of resistance.

Keywords

Hip Hop studies, music mediations, music production.

Received: April 30th 2024
Acceptance Date: October 8th 2024
Release Date: December 31st 2024

Cool Edit Pro y el boom del Hip Hop en Quito a fines de los noventa

Carlos Luis Osejo Páez (Universidad Complutense de Madrid)

Email: cosejo@ucm.es

Introducción

Hacer una cronología sobre el origen del rap en Quito es la pregunta del huevo o la gallina, aun así, es necesario poner sobre la mesa algunos factores que hicieron de la década de los noventa un terreno fértil para su desarrollo. Estos componentes, que en gran medida ya han sido descritos en otros estudios académicos, están apoyados en mi experiencia, al haber sido parte de ese momento de ebullición en los últimos años de la década de los noventa, de ahí el carácter autoetnográfico de este artículo. Primero, constatar que varias prácticas asociadas a la cultura del Hip Hop –*breakdance*, graffiti, rap–, estaban presentes en Guayaquil desde los años ochenta. La inserción del país en los consumos culturales globales y las olas migratorias de ecuatorianos a EE.UU., con quienes iban y venían prácticas y contenidos, fueron factores que potenciaron su difusión y el surgimiento de los primeros grupos de rap¹. De esta forma, grandes capas de juventud urbana asociaban al Hip Hop, no solo con una cultura musical proveniente de las metrópolis, sino también, con expresiones regionales y locales promovidas por los medios de comunicación y una decaída industria discográfica ecuatoriana localizada en la ciudad de Guayaquil².

Un segundo elemento es el surgimiento de grupos pioneros en la ciudad Quito durante los primeros años de la década de los noventa, que bajo la influencia de los factores antes mencionados y la expansión de sensibilidades y discursos sobre el *underground* –en oposición a la cultura de masas, llevaron a la práctica el rap, el *breakdance* y algunos experimentos de *beatmaking* y tornabilismo, desde un complejo entramado de búsquedas identitarias, especificidades estéticas y recursividad tecnológica³. Los grupos de rap que en la primera mitad de los noventa podían ser identificados en casos puntuales, hacia el fin de esta década se habían multiplicado en distintos puntos de la ciudad. La circulación de casetes y discos compactos reproducidos de mano en mano, el crecimiento de la piratería y la liberación de la versión latina del canal norteamericano de videos musicales MTV en

¹ En una entrevista del año 2020, el rapero guayaquileño Che Che sostiene que conoció el Hip Hop en la década de los ochenta a través de las películas *Breakin'* y *Beat Street*, que se proyectaron en la TV nacional.

² En los primeros años de la década del noventa existió una fuerte corriente de Hip Hop influenciado por música tropical, proveniente de países como Puerto Rico, República Dominicana, Panamá y EE.UU. En ese contexto, la industria discográfica ecuatoriana promueve a artistas guayaquileños como Che Che (1991), Au-D (1992) y La Colección (1993), que representaron el referente local de un movimiento regional altamente mediatizado. Otro caso importante fue el rapero ecuatoriano-estadounidense Gerardo Mejía, con sus discos *Mo' Ritmo* (1991) y *Dos* (1992), del sello Interscope Records, que en el contexto ecuatoriano fue considerado como una voz local dentro de un creciente mercado del rap "hispano" de Estados Unidos.

³ Más allá de las conexiones mediáticas o migratorias en el ingreso y desarrollo del Hip Hop en Quito, los adeptos coinciden que en el ámbito de la ciudad se impulsaron procesos idiosincráticos que lo caracterizaron particularmente. Si bien la práctica tuvo mayor acogida primero en Guayaquil, las adhesiones generadas en Quito durante la década de los noventa propulsaron una fuerte impronta local (Picech 2016: 39-40).

televisión abierta⁴, coadyuvaron a la proliferación de nuevos públicos, *crews*⁵ y grupos de rap, en un amplio espectro territorial y socioeconómico de las clases medias y populares de la urbe. Sin embargo, la producción discográfica ligada a estas nuevas y diversas comunidades socio-musicales era incipiente y se enfrentaba a la falta de acceso a tecnología, conocimientos y redes de apoyo que permitieran producir y distribuir música. En definitiva, un mundo en ebullición caracterizado no sólo por la ausencia de una industria que apalanque su producción, sino también por la presencia ambivalente de consumos musicales mediatizados y de sensibilidades construidas en rechazo a expresiones del Hip Hop identificadas con la cultura de masas.

En este marco, este artículo indaga en el rol de una red que propició la incorporación del software Cool Edit Pro en el mundo del rap quiteño en los últimos años de la década del noventa y su influencia en la proliferación de la producción discográfica ligada a estas comunidades. Más allá de la importancia de la disponibilidad y las características de determinados artefactos, busco poner atención a las condiciones en las que los actores históricamente situados experimentaron con estos dispositivos y la creatividad que de ahí surgió. De esta forma, procuro resaltar cómo las redes en que las tecnologías digitales se insertan habilitan procesos creativos que transforman relaciones sociales y artísticas, en vínculo con estructuras más amplias de desigualdad que se mantienen inalteradas.

A razón de esta complejidad, propongo un enfoque que vincula aportes teóricos de la musicología y la sociología, que permiten entender cómo estas redes generan relaciones sociales y prácticas creativas, que se enmarcan en constructos culturales más amplios, como los géneros musicales. Por una parte, la teoría del actor-red trasladada al estudio de la producción musical por Zagorski-Thomas (2014), que propone la idea de que los participantes del proceso de hacer música son parte de una red conformada por individuos y tecnologías, donde la realización de actividades y las relaciones sociales se dan a través de la construcción y alteración de representaciones mentales dentro de las personas involucradas. De esta manera las tecnologías, en tanto objetos diseñados para formas específicas de uso, no solo configuran al objeto, sino también a sus usuarios, que entran en un proceso de aprendizaje y replanteamiento de los propósitos para las que fueron desarrolladas. Esta teoría interactúa con la noción de habilitación tecnológica postulada por DeNora (2004), que enfatiza cómo la creatividad humana se relaciona con los objetos técnicos, en el sentido de lo que posibilitan y lo que limitan, y con el concepto de mediación musical incorporado por Hennion (2002), que subraya la interrelación compleja entre actores humanos y no humanos, como elementos concretos que dan origen al fenómeno musical y a las sensibilidades que esa música exige. Por otra parte, este enfoque está complementado por el aparato conceptual de la transfonografía propuesto por Lacasse (2018), que plantea cómo las grabaciones de músicas populares se conectan y dialogan unas con otras. Por lo tanto, las aproximaciones transfonográficas permiten analizar vínculos entre

⁴ La programación de MTV Central durante los años 1997 y 1998 presentaba videoclips de artistas como Wu-Tang Clan, Cypress Hill, Beastie Boys, House of Pain, además de grupos latinoamericanos como Control Machete, Sindicato Argentino del Hip Hop y Tiro de Gracia. El año 1997 se editó *MTV Lingo*, un compilado que reúne al Sindicato Argentino del Hip Hop, Cypress Hill, Control Machete, Illya Kuryaki y Delinquent Habits, entre otros actos de renombre asociados con el género.

⁵ Grupo de gente o amigos que se reúne en torno a la práctica de uno o más elementos de la cultura Hip Hop –rimar, bailar *breakdance*, grafitear o simplemente escuchar rap.

textos, no solamente en lo compositivo y los usos de la tecnología, sino también, en niveles de abstracción superior, como los géneros musicales.

Como punto de partida, hago un acercamiento al *beatmaking* en relación a la accesibilidad y habilitación tecnológica, a partir de investigaciones situadas en el contexto estadounidense y de autores que han emplazado la problemática en América Latina. Esta contextualización teórica, que aborda un problema constitutivo de una cultura musical estrechamente ligada al desarrollo tecnológico, sustenta la reflexión sobre este fenómeno en la ciudad de Quito. El componente autoetnográfico adquiere sentido, como metodología que busca describir y analizar sistemáticamente mi vivencia en relación a la problemática planteada. Por lo tanto, la experiencia forma parte de una categoría analítica que reconoce la subjetividad y la emocionalidad, y que permite profundizar en las complejidades de las prácticas y sensibilidades que caracterizaron a este mundo en ebullición. Si bien la autoetnografía está situada en mi presencia en varias sesiones de producción en Amuank Rec's entre los años 1999 a 2000, existen reflexiones que se extienden al trabajo de estas redes en las siguientes décadas. Este análisis está basado en mis recuerdos y percepciones, además de en conversaciones con personas que vivieron esa etapa.

El acercamiento a estas redes conformadas por humanos y objetos técnicos abre caminos de análisis que no niegan las dimensiones políticas del Hip Hop, sino que buscan tener como punto de llegada, la comprensión de los modos específicos en que las asimetrías sociales se presentan en la práctica, dando cuenta de las formas de reproducción del poder y sus posibles transformaciones. Por lo tanto, este artículo busca resaltar las colaboraciones y resistencias entre personas de distintos entornos sociales y sus respectivas subjetividades.

Beatmaking: consideraciones sobre el acceso a la tecnología

Al explorar la tecnología musical relacionada con el surgimiento del Hip Hop es evidente que su utilización jugó un papel importante en la definición de las convenciones y las prácticas ligadas a este género musical. Varios artefactos se han convertido en símbolos de la producción del Hip Hop, incluyendo el tocadiscos, los sintetizadores, la máquina de ritmos y el *sampler*. Harkins & Prior (2021: 4-8) abordan el debate sobre la democratización de los dispositivos tecnológicos en el Hip Hop durante las décadas de los ochenta y noventa desde una mirada crítica que problematiza sobre su disponibilidad y formas de utilización. Los autores describen en detalle cómo los actores históricamente situados experimentaron las prácticas con estos dispositivos tecnológicos, desde condiciones restringidas de accesibilidad, recursividad y contingencia.

Harkins & Prior (2021: 5-6) ejemplifican el caso del *sampler* y máquina de ritmos E-mu SP-1200, uno de los aparatos más asociados con la producción de Hip Hop. Los autores plantean que el uso de este dispositivo, a pesar de haber sido utilizado por determinados productores considerados como pioneros de las técnicas del *sampling* y ser promocionado por su asequibilidad, nunca fue tan extendido en el contexto amplio de las comunidades sociomusicales del Hip Hop. Se señalan varios casos que muestran cómo la adopción de *samplers* digitales en la década de los ochenta estuvo

determinada por factores sociológicos que van más allá de su bajo costo⁶. Así, el uso del SP-12 y su versión posterior, el SP-1200, tuvo mucho que ver con los artistas que firmaban contratos discográficos y que accedían a estos dispositivos a través de los adelantos recibidos de las compañías. De ahí que las prácticas de *beatmaking* en comunidades que tenían poca inserción e influencia de la industria estaban marcadas por la recursividad en el uso de la tecnología y la proliferación de lo que se conoce como “cultura del BeatTape”, término que alude a la filtración de versiones previas de canciones e instrumentales a través de casetes copiados de mano en mano⁷.

Segura (2019), en base a las ideas de Theberge (1997), puntualiza que algunos géneros de la música popular, como el Hip Hop, están directamente relacionados con el uso de dispositivos que han permitido el desarrollo de técnicas referenciales como el sampleo. La autora advierte que: “dichos procesos están vinculados al surgimiento de tipos particulares de memoria y subjetividad, que aparecen como resultado de la experimentación diaria con la tecnología” (Segura 2019: 40). Sin embargo, el caso del Hip Hop muestra que el establecimiento de estos hábitos, no se deriva exclusivamente de las características particulares del desarrollo tecnológico, sino también, de las condiciones en las que suceden las interacciones con estos dispositivos. En esta línea de reflexión, Schloss (2004) describe cómo las innovaciones en el uso de las tornamesas, los mezcladores y los *samplers*, desempeñaron un papel fundamental en el desarrollo del rap estadounidense. Rose (1994) plantea que el uso de la tecnología en el Hip Hop se ha distinguido por el desarrollo de técnicas innovadoras marcadas por su naturaleza espontánea, que surgen del uso no planificado y en ocasiones accidental de los dispositivos. Quienes incursionan en esta música buscan aprovechar al máximo las prestaciones de los aparatos, desarrollando hábitos que desafían las técnicas establecidas por el propio diseño o reglas de operación, ya sea que esto implique conectar dos tocadiscos, desafinar *samplers* para usar menos memoria o grabar sintetizadores y cajas de ritmos en zonas de distorsión de la señal⁸. La autora sugiere que los artistas, a pesar de no ser científicos en el sentido tradicional y académico, fueron ingeniosos para desarrollar técnicas recursivas y experimentales, que son una parte constitutiva de la definición del sonido y los hábitos que se asocian con este género musical.

Muñoz-Tapia & Rodríguez-Vega (2024) describen que la producción del Hip Hop chileno de las décadas del ochenta y noventa transcurrió entre la dependencia de individuos con los medios de producción para crear, grabar, mezclar y masterizar música, y la búsqueda de formas más autónomas y recursivas de relacionamiento con la tecnología. Los autores identifican redes socio técnicas donde se hacían usos innovadores del casete para crear, grabar y distribuir música que se enmarcan en una tendencia contrapuesta a las redes de producción que requerían la asistencia de

⁶ “For instance, in an interview, KRS-One of Boogie Down Productions (BDP) suggests ownership of the SP-12 was still uncommon within less affluent socio-cultural communities and highlights this when describing how “South Bronx” from *Criminal Minded* (1987) was produced” (Harkins & Prior 2021: 5-6).

⁷ Término que alude a cintas de casete (y más tarde CD-R) que pasaban de mano en mano. Las *beattapes* contenían fragmentos de instrumentales y canciones que a menudo se grababan inmediatamente después de su creación para que el productor pudiera escucharlos nuevamente fuera del estudio.

⁸ “...Now, engineers...they live by certain rules. They’re like, “You can’t do that. You don’t want a distorted sound, it’s not right, it’s not correct.” With Hank (Shocklee) and Chuck (D) it’s like, “Fuck that it’s not correct, just do this shit.” And engineers won’t do it. So, you start engineering yourself and learning these things yourself...” (Rose 1994: 74-75).

músicos profesionales, productores y/o sellos. De igual forma, en el Hip Hop ecuatoriano se pueden identificar distintos grados de dependencia o autonomía tecnológica en sus redes de producción. En el rap guayaquileño de Che Che⁹, Au-D y La Colección se pueden identificar redes de colaboración entre raperos, músicos profesionales e intermediarios de producción ligados a la industria; mientras que, en el rap de Quito, se reconocen usos experimentales de cintas de casete, desarrollados por grupos como HHC¹⁰ y La Rabia¹¹, o en el caso del grupo PSBS¹², que se apoyó en los músicos de la banda de hardcore Muscaria para crear instrumentales. La escasez de medios técnicos que caracterizó al naciente rap Quiteño tuvo como consecuencia que su producción discográfica no tuviera mayor circulación y que, por su cierta precariedad, no encaje del todo en los cánones del género musical.

La gradual llegada de los computadores caseros y la estación de audio digital en la segunda mitad de la década del noventa permitió desarrollar prácticas de producción cada vez más autónomas. Bell (2015: 132) sostiene que la proliferación del uso del estudio casero no fue un fenómeno generalizado hasta que los DAW se volvieron accesibles a principios del 2000. Las licencias adquiridas ilegalmente de estaciones de audio digital para PC, como Cool Edit Pro (1997), Fruity Loops (1998) y ACID (1998), fueron un factor que posibilitó el desarrollo de una serie hábitos relacionados con el estudio casero *in-the-box*¹³. La introducción de computadores caseros en el Hip Hop permitió desarrollar prácticas de *beatmaking*, direccionadas a emular estilos de producción específicos, entre ellos, los producidos con máquinas como la e-mu SP 1200¹⁴, Akai MPC¹⁵ o la Roland TR 808¹⁶, en tanto dispositivos que tuvieron un papel importante en la configuración del sonido del Hip Hop en distintas épocas.

Si bien no existe información clara sobre cuándo se comenzó a utilizar el DAW para este fin, existen varios ejemplos que muestran que su uso estaba extendido en los últimos años de la década del

⁹ En la entrevista realizada por Giancana el año 2020 Che Che describe que en la década del ochenta hizo experimentos con dos tocadiscos, buscando emular a los Dj's que aparecen en la película *Breakin'*.

¹⁰ En una conversación espontánea con FFango de HHC me comentó que creaba *loops* utilizando cintas de casete, además de otros experimentos para hacer *overdubs* con dos grabadoras.

¹¹ "Este es el primer demo de la Rabia: No había compus ni nada de eso, grabábamos de parlante a parlante con casete, poníamos los efectos y tocábamos el teclado en vivo, y a veces nos equivocamos, tocaba hacer todo de nuevo". *ESTILO LIBRE documental de hip hop ecuatoriano - Parte 1*. Youtube. [ESTILO LIBRE documental de hip hop ecuatoriano - Parte 1](#). [Consulta: 22 de abril de 2024].

¹² PSBS - Cannabis Patrol es uno de los primeros grupos de rap de la ciudad de Quito y precursores de la "Quito Mafia". El demo de 1998, que contiene dos canciones, se grabó con instrumentales tocadas por el grupo de hardcore Muscaria.

¹³ "In the ensuing decade, playing the studio "in-the-box", whether it was making beats with Fruity Loops, mashups with ACID or multitracking guitars in Cool Edit Pro, steadily gained traction in mainstream popular culture" (Bell 2015: 132).

¹⁴ El SP-1200 es una caja de ritmos y *sampler* que se popularizó entre artistas de rap de los años ochenta y noventa como Pete Rock, RZA y Tribe Called Quest. Tiene especificaciones de muestreo limitadas: 26.040 kHz y resolución de 12 bits, además, cuenta con cuantización de *groove*. Como versión mejorada del SP-12, el SP-1200 omite los sonidos de batería precargados, permitiendo tener 32 *samples* personalizados de hasta 3 segundos.

¹⁵ El MPC es un secuenciador, *sampler* y *workstation*, en sus distintas versiones, ha sido usado por productores como J-Dilla, Alchemist, Marco Polo y Dr. Dre. Cuenta con 16 *pads* sensibles a las diferentes intensidades del golpe, lo que permite tener un control de la dinámica y ser interpretado en tiempo real, como si se tratase de un instrumento de percusión, cosa que otros *sampler* no hacían.

¹⁶ El TR-808 es una caja de ritmos que contiene muestras de batería precargadas, que pueden ser manipuladas de distintas formas. Jugó un papel fundamental en la configuración del sonido del Hip Hop, al ser usado como base en temas clásicos, de Run-D.M.C., Public Enemy, entre otros.

noventa. Uno de los ejemplos más visibles es el *beatmaker* de Detroit Apollo Brown, quien afirma haber empezado a hacer *beats* en Windows 95 con el software Voyetra y, posteriormente, con Cool Edit 2.0, y que hasta el presente prioriza el uso de este DAW¹⁷. Apollo Brown asocia el resultado de sus producciones en Cool Edit Pro con lo que denomina como una “estética sucia” propia de la época de oro del Hip Hop, que puede ser leída a la luz del concepto de mediación opaca desarrollado por Brøvig-Hanssen (2010). Segura (2019) subraya que cada género musical se configura en relación con sus propios ideales estéticos, que condicionan no solo el modo en que se utiliza la tecnología, sino el grado en que esta se expone a los oyentes. Profundizando en lo afirmado por Apollo Brown, se puede identificar que el uso del software está direccionado a emular, no sólo el grado de perceptibilidad de la mediación, sino la propia habilitación tecnológica propuesta por DeNora (2004), en tanto creatividad y técnicas de producción que surgen de la interacción con las posibilidades y limitaciones de los dispositivos tecnológicos.

El panorama de la producción de rap en la ciudad de Quito no cambiaría hasta el año 1999, cuando Juan Fernando Castro, del grupo Tzantza Matantza, comenzó a producir y grabar a grupos de distintos puntos de la urbe, además de difundir un método de *beatmaking* usando el software Cool Edit Pro. El caso de la ciudad de Quito muestra que la incorporación de este software no sólo tuvo un rol determinante para la proliferación de grabaciones, sino que impulsó el surgimiento de procesos creativos, productivos y de distribución que ayudaron a la reproducción material e ideológica de estos colectivos, así como a la construcción de un discurso ligado a la autenticidad que se extiende hasta el presente.

Suzio Kastro y Cool Edit Pro

La filtración de las primeras canciones del disco *Saca la Cara* del grupo Tzantza Matantza alrededor del año 1998, y su presencia en conciertos de comunidades musicales *underground* afines¹⁸, significó un punto de inflexión para la escena del rap en Quito. A pesar de que el estudio musicológico de su discografía es un tema que supera el alcance de este artículo, es importante decir que su análisis puede incluir aspectos identitarios, su inserción en los mundos de género, su discurso visual o sus formas de relacionamiento con la tecnología. Todos estos aspectos muestran que la música de Tzantza Matantza estuvo intermediada por un conjunto de elementos que tuvieron la capacidad de generar significados históricamente situados, con los que muchas personas nos sentimos identificados. Uno de ellos es el relacionado con las instrumentales o el *beatmaking*.

¹⁷ Brown, who started making beats on Windows 95 with the Voyetra software, later upgraded to Cool Edit 2000 in 1996. Though Cool Edit was antiquated and obsolete in 2010, this was still Brown’s main mode of production when he signed to Mello Music Group, and it remains his primary weapon of choice today. Sorcinelli, G. (2016). *Apollo Brown makes all of his beats with 20-year-old software*. Micro-Chop.

¹⁸ En la ciudad de Quito, las comunidades sociomusicales del Hip Hop ligadas a distintos géneros conviven dentro de los mismos entornos territoriales y socioeconómicos, lo que genera puntos de encuentro que van más allá de lo estrictamente musical. De esta manera, una emergente comunidad ligada al Hip Hop no solamente estuvo conformada por personas con consumos musicales relacionados con otros géneros, sino que también compartían formas de circulación y espacios físicos que les permitieron generar vinculaciones productivas de distinto orden. Estos vínculos se reflejan en la canción “Diferentes Estilos”, del año 2000, donde la banda de hardcore metal Muscaria colabora con varios de los artistas mencionados a lo largo de este artículo.

Si bien el rap tropicalizado de Guayaquil de principios de los noventa ya incorporaba elementos sampleados, hasta la llegada del disco *Saca la Cara* ningún grupo en la ciudad de Quito había tenido instrumentales propias creadas en base a técnicas de sampleo, con esto me refiero a instrumentales que puedan asociarse con lo que se conoce como *boom- bap*¹⁹, en tanto estilo de producción que caracterizó a *beatmakers* estadounidenses de finales de los ochenta hasta los primeros años de los noventa y que tenía un fuerte renacimiento con grupos como Cypress Hill y Wu-Tang Clan. La importancia e implicaciones del sampleo es un tema ampliamente discutido desde diversas perspectivas teóricas. Desde el prisma de Lacasse (2000), el sampleo puede ser entendido como una práctica interfonográfica de carácter autosónica que, por su naturaleza tecnológica, referencia no solo a un texto musical, sino también a su ejecución. Por lo tanto, tiene la capacidad de evocar épocas históricas de la música grabada y, con esto, encadenar una serie de significados culturales y prácticas tecnológicas implícitas en los elementos sampleados. Katz (2010) subraya la conexión histórica entre el DJ y el productor de Hip Hop y cómo sus técnicas de manipulación de los discos para extraer y extender *breaks*²⁰, se trasladaron al *beatmaking* con la llegada de los *samplers* digitales en los ochenta. En este sentido, Muñoz-Tapia & Rodríguez (2024) resaltan que en el Hip Hop se presenta un vínculo directo con el material sonoro, privilegiando su manipulación mediante el uso de tecnologías. De esta manera, más que una composición basada en armonía y melodía, se trata de una creatividad que emerge de la relación continua con materiales sonoros que ya incorporan elementos compositivos, interpretativos y de mediación tecnológica.

A la luz de estas propuestas, las instrumentales de Tzantza Matantza fueron pioneras en emplear prácticas interfonográficas asociadas con el género, al tiempo de evocar un fuerte sentido de localidad a través de la referenciación de música y sonidos que podían ser identificados por públicos histórica, cultural y territorialmente ubicados. La fortaleza de la propuesta musical y, particularmente, del *beatmaking* de Tzantza Matantza despertó interés inmediato en los grupos de rap de distintos lugares y entornos socioeconómicos de la ciudad, que al poco tiempo de conocerlos llegamos a su estudio casero –Amuank Rec’s– para crear lazos, aprender a hacer *beats* y realizar grabaciones.

Juan Fernando Castro, conocido como Kirubba o Sucio Kastro, es uno de los fundadores del grupo Tzantza Matantza, un pionero del *beatmaking* en Quito y el responsable de haber producido, grabado y mezclado decenas de canciones de diversos grupos entre los años 1998-2001. Más allá de su rol como productor musical, fue el responsable de difundir la utilización de Cool Edit Pro en comunidades marcadas por la falta de acceso a tecnologías para producir música. Por lo tanto, su estudio casero localizado en el barrio de San Carlos²¹, en el norte de Quito, fue un lugar particularmente importante para el desarrollo de distintos colectivos del Hip Hop.

¹⁹ Cuyo carácter fundamental se centra en aprovechar al máximo las prestaciones de dispositivos como los *samplers* y cajas de ritmo. Por lo tanto, este estilo de producción está atravesado por una creatividad que surge de la restrictividad que plantea el propio desarrollo tecnológico.

²⁰ Término que se refiere a un bucle o fragmento de un disco que se repite en base a técnicas de tornabilismo.

²¹ Para localizar geográfica, social y culturalmente a este barrio residencial del norte de Quito es necesario decir que fue construido por el gobierno de Jaime Roldos Aguilera en los años setenta como un proyecto urbanístico planificado para una creciente clase media que se multiplicó en la época del boom petrolero. En este contexto, San Carlos es, hasta hoy en día, un barrio de clase media trabajadora, altamente poblado por familias de diverso origen territorial.

Castro, quien en ese entonces ya tenía conocimientos académicos sobre computación, empleaba un método para crear instrumentales en Cool Edit 2000²² y, posteriormente, en Cool Edit Pro²³, que consistía en utilizar las distintas secciones del DAW para samplear, manipular *loops*, crear ritmos y mezclar varias capas de audio. A pesar de que este software no tiene un interfaz físico que pueda ser manipulado e interpretado en tiempo real, su forma de uso estaba orientada a emular el grado de perceptibilidad de la mediación tecnológica y las técnicas de sampleo desarrolladas en dispositivos físicos. En definitiva, el software era utilizado de forma discrecional y recursiva, en base a referencias de instrumentales concebidas con otros artefactos. Si bien las canciones que salieron de este estudio pueden ser enmarcadas en el *boom-bap*, uno de los aspectos a resaltar sobre el proceso creativo era la plasticidad de Sucio Kastro para buscar *samples* y crear ritmos en base a distintos recursos interfonográficos, de acuerdo a las especificidades de gustos, estilos, subgéneros o búsquedas estéticas de los artistas.

Este estudio de grabación casero puede ser entendido, desde la propuesta de Bates (2012/2020), no exclusivamente como una herramienta técnica y artística, sino como un lugar que facilitaba formas particulares de interacción entre actores humanos y no humanos, al tiempo de generar relaciones de poder, o una red sociotécnica conformada por humanos y tecnologías, como lo plantean Muñoz-Tapia & Rodríguez (2024). Sucio Kastro hacía las veces de *beatmaker*, técnico de grabación e ingeniero de mezcla, al tiempo que mostraba sus métodos de trabajo y la utilización del software de forma didáctica. De esta forma, Amuank Rec's era simultáneamente un lugar de encuentro, un pequeño entorno acústico, un contenedor de tecnología²⁴ y un sistema de condicionamientos que influyó en las prácticas creativas que ahí ocurrieron, así como en los roles de los distintos actores.

Las sesiones de producción en las que estuve presente se caracterizaban por el involucramiento creativo de los participantes, de manera que las ideas sobre *samples*, ritmos, coros, etc., eran propuestas por todos los actores. Todo esto, intermediado por un computador y un DAW manejado por Sucio Kastro, quien ejercía un rol marcado por sus conocimientos sobre el género musical y la tecnología computacional. Lo descrito configuraba un entorno creativo y de aprendizaje que puede ser analizado a la luz de la teoría del actor-red, recontextualizada para el estudio de la producción musical por Zagorski-Thomas (2014) y que interactúa con los conceptos de habilitación tecnológica de DeNora (2004) y mediaciones de Hennion (2002). Desde este enfoque, el surgimiento de la creatividad humana está estrechamente conectado con los condicionamientos que incorporan los objetos técnicos, en el sentido de lo posibilitan y lo que limitan. Precisamente, el proceso creativo de estas sesiones de producción permitía el aprendizaje de las herramientas del software, así como la experimentación y reconfiguración de su uso en el marco del proceso de interacción entre los actores humanos y no humanos, que, como plantea Hennion (2002), se vinculan de forma contingente y en acción. De esta manera, la música es el resultado de estas mediaciones, como

²² Cool Edit 2000 era exclusivamente un editor, grabador y reproductor de audio.

²³ Cool Edit Pro añadió la capacidad de trabajar con múltiples *tracks*.

²⁴ El estudio tenía un PC con sistema operativo Windows 98, equipado con una tarjeta de sonido Sound Blaster de 16 bits, un micrófono de escritorio electret y altavoces de equipo de sonido doméstico. En un principio, utilizaba Cool Edit 2000 y, posteriormente, Cool Edit Pro, que añadía un multipistas.

producción constante y trabajo concreto, en el que intervienen distintas agencias.

Más allá de que esta red generó un objeto musical, cuya cara más visible es la discografía, produjo sensibilidades que emergieron de la interacción constante con el software y el material fonográfico sampleado. El *beatmaking* en Cool Edit Pro se caracterizó por técnicas creativas marcadas por la recursividad, directamente relacionadas con las posibilidades y limitaciones que ofrece el software. La posibilidad de manipular fragmentos de forma intensiva a través de procesadores de señal cargados con parámetros preestablecidos, la limitación de programar baterías usando el editor y el *multitrack* sin una rejilla metronómica establecida y la posibilidad duplicar bucles, fueron parte de un flujo de trabajo creativo que permitió crear instrumentales con una estética sonora que encajaba en los cánones del género musical. De esta manera, se generaron unas prácticas sensibles que quedaron instaladas en los *beatmakers* de manera irreversible. En este sentido, no me sorprende que *beatmakers* como Apollo Brown en Estados Unidos o Sucio Kastro en Ecuador, a pesar de poder acceder a otras herramientas tecnológicas, hayan continuado con el uso de Cool Edit Pro.

Más allá de las dimensiones técnicas y las especificidades del género musical, el hecho de poder acceder a una licencia ilegal del software, así como a un amplio catálogo de música para samplear a través de las tiendas de piratería, facilitó que estas prácticas se instalasen en estas comunidades. Además, la gradual digitalización de los trabajos de oficina y la educación hicieron que grandes capas de clases medias adquirieran computadores caseros. De esta manera, a pesar de que existieron personas que no podían adquirir un computador, tenían amigos que sí contaban con uno, lo que permitió que siguieran desarrollando el *beatmaking*. En este sentido, las redes, el conocimiento y la sensibilidad adquirida a través de la práctica permitieron revertir algunas asimetrías sociales y relaciones artísticas, de formas más o menos duraderas²⁵.

Si bien la evolución de determinados artistas llevó a la diversificación de las prácticas de producción y a la colaboración con profesionales del audio, en búsqueda de un sonido más profesional, la presencia del *beatmaking* en Cool Edit persistió en determinados individuos y comunidades, tanto por razones materiales como ideológicas.

Las raíces del árbol genealógico del rap en Quito

Los discos producidos por Sucio Kastro entre los años 1998 a 2001 se diseminaron a través de CDs y casetes autoproducidos, así como por la circulación de CDs grabados de mano en mano, convirtiéndose en una discografía fundacional a partir de la cual se puede trazar una genealogía de su origen. Los artistas y/o *crews* que hicimos música con Sucio Kastro fuimos: HHC, FFango, Quito Mafia, Marmota, La Rabia, El Bloque, 38quenojuega, Langolier, Equinoxio Flow, DeLaTribu, C4, Venenoso, Xtintos, Tales y Cuales, Batusay, Arsenal, Ixtab, Armadura (Guayaquil), Roshi & Shaolin (Cali), Esfinges (Cali) y Chinar. El hecho de que la mayoría de estos artistas eran parte de pequeñas comunidades ya establecidas, sumado a los vínculos que generó Amuank Rec's, permitieron que

²⁵ Uno de los aspectos más interesantes de la primera etapa de las producciones de Marmota es que no tenía computador. Iba de casa en casa con discos para samplear, produciendo instrumentales en los computadores de Sucio Kastro, Equis y otras personas.

estas grabaciones trasciendan de manera rápida. Su divulgación desencadenó un efecto visible en los entornos de estos grupos, con la aparición de nuevos raperos, *beatmakers* y públicos. Todo esto, potenciado por el hecho de que sus redes de producción se vieron estimuladas y transformadas por los computadores y el Cool Edit Pro. En los años siguientes al 2000, la proliferación de estudios caseros relacionados con estos actores y con las prácticas aprendidas junto a Sucio Kastro fue determinante para la consolidación de la producción discográfica de estas comunidades.

En mi entorno inmediato de la Quito Mafia²⁶, los primeros en dominar y difundir el uso de Cool Edit Pro fueron Marmota y Equis (La Rápida, El Bloque, 38quenojuega), dos personas que tuvieron una relación directa con Sucio Kastro. El estudio casero con este software potenció nuestra producción musical y marcó la creatividad de los discos que publicamos en las siguientes décadas. La influencia de Marmota para el *beatmaking* y el rap en Ecuador no solo puede ser identificada en una amplia discografía como MC y productor, sino también en su rol como gestor y divulgador a través de la Batalla de Los Beatmakers²⁷. Es importante decir que, hasta su prematura muerte en el año 2020, este artista siguió privilegiando el uso de Cool Edit Pro. Si bien su caso es uno de los más visibles, la presencia de estas prácticas puede ser localizada en otros actores que tuvieron una relación directa o indirecta con Sucio Kastro, tanto dentro de Quito como en ciudades cercanas. La multiplicación de estudios caseros ayudó al surgimiento de otros artistas y propició la producción discográfica de grupos y solistas como Strategia, Mugre Sur, Distrito Q, ZRE, Latino Flow, Vespa, Fusión Mutágeno, Pesos Pesados Sound System, Guanaco, 77seven, por mencionar algunos.

Afirmar que toda la discografía del Hip Hop Quiteño se deriva de las prácticas difundidas por Sucio Kastro es una generalización, sin embargo, está claro que su influencia fue importante en un momento de ebullición muy concreto. Los discos producidos en Amuank Rec's se posicionaron como un discurso fundacional y una referencia para la creación posterior en públicos y artistas que los identifican con unos hábitos considerados auténticos. Todo esto derivó en el establecimiento de una tradición de *beatmaking* caracterizada por la búsqueda de perceptibilidad de la mediación tecnológica y por el uso del sampleo como un recurso de carácter identitario. Durante las siguientes décadas, la referenciación de grabaciones de música ecuatoriana y latinoamericana caracterizó a las instrumentales como una herramienta orientada a evocar significados cultural y territorialmente situados. Artistas como Tzantza Matantza, Marmota, El Bloque, 38quenojuega, Mugre Sur, Langolier, Clo Sismico o Guanaco, por mencionar algunos, sampleamos a icónicas grabaciones de la historia de la "música nacional ecuatoriana"²⁸. A través del sampleo, el *beatmaking* estuvo implícitamente influenciado por el imaginario nacional que atraviesa a la música referenciada, en tanto discurso identitario que reivindica la importancia de las expresiones musicales indígenas,

²⁶ La Quito Mafia es un colectivo que surge en el norte de Quito, en la pista de *skateboarding* Gonzalo Burgos. En este sentido, su filiación está directamente relacionada con la práctica del skate y la amplia cultura musical que se juntó en ese espacio. Se puede decir que es un colectivo mayormente conformado por personas de estratos medios, sin embargo, es importante subrayar que estos estratos en la sociedad ecuatoriana se caracterizan por la movilidad social y por una diversidad de asimetrías sociales internas.

²⁷ (Rosa Blanca Beat's, 2019). YouTube. [Batalla de Beatmaker's Ec. 2019 \(Información\)](#)[Consulta: 22 de abril de 2024].

²⁸ Conjunto de géneros musicales de raigambre mestiza e indígena que caracterizaron al surgimiento de la producción discográfica en Ecuador desde la primera década del siglo XX; y que en su conjunto, se posicionaron como un género musical aglutinante que se extiende hasta el presente.

afroecuatorianas y mestizas en el país. De esta y otras formas, las influencias del rap estadounidense y de otras metrópolis compartieron espacio con exploraciones eminentemente locales, a través de procesos de negociación y conflicto que, como afirma Tickner (2006), permitieron la reapropiación cultural del Hip Hop.

Los discos y artistas mencionados ayudaron a consolidar un público y un mercado musical que gradualmente ganó terreno. De a poco, el Hip Hop de Quito atravesó por procesos organizativos que lo posicionaron como un movimiento a ser tomado en cuenta por las instituciones culturales del Estado; de esta forma aparecieron festivales públicos y privados que insertaron el rap en circuitos cada vez más amplios. Además, desde la segunda década de los años 2000, el crecimiento regional del Hip Hop, el acceso a música a través de plataformas digitales y la posibilidad de producir videoclips generaron un nuevo escenario de mayor masificación, y con ello que la producción discográfica aumente exponencialmente hacia distintos derroteros. Más allá de la evolución estética, tecnológica e industrial que ha tenido el Hip Hop en términos globales y regionales, algunas de las redes, prácticas y artistas que he mencionado, siguieron siendo protagonistas de la producción discográfica del Hip Hop en la ciudad.

De la resistencia a la práctica y viceversa

En las distintas secciones de este artículo se han mencionado una serie de factores de larga data que hicieron parte de las interacciones en juego. El entorno de un país atravesado por la crisis económica de 1999, la falta de acceso a tecnologías, la inexistencia de una industria musical local y la proliferación de la piratería, marcaron las prácticas de estas comunidades musicales. Todos estos elementos hacen parte de un contexto en el que individuos y grupos desplegamos hábitos bajo condiciones concretas que, por supuesto, no influyeron simétricamente a todos los actores. Por estas razones, los estudios sobre el Hip Hop en la ciudad de Quito han centrado sus análisis en destacar las dimensiones políticas, reivindicativas y organizativas de esta cultura musical – entendidas como resistencia. Sin embargo, es importante emplazar la discusión de la resistencia desde un escrutinio crítico que permita entender sus complejidades y contradicciones. Tal como plantea Muñoz (2023), no se trata de negar las dimensiones políticas del Hip Hop, sino más bien de comprender que no todo se reduce a ellas²⁹.

Autoras como Picech (2016) y Burneo (2008) plantean un acercamiento al fenómeno del Hip Hop en Quito como un espacio de disputa identitaria entre comunidades divididas por su estatus socioeconómico y por imaginarios que parten la ciudad entre norte y sur. Si bien estos fraccionamientos sociales son reales y persisten más allá del mundo del Hip Hop, el acercamiento a las redes de producción muestra que existieron articulaciones y nexos que sobrepasaron estas barreras. Las redes socio tecnológicas creadas en torno a Sucio Kastro, convocaron a comunidades

²⁹ Muñoz (2023), en base a las ideas de Dennis, plantea que en los estudios académicos latinoamericanos existe una tendencia generalizada a priorizar el análisis del Hip Hop como una expresión de juventudes marginadas, que encuentran en sus prácticas un espacio con fines reivindicativos. El autor argumenta que, si bien las asimetrías –clase, raza, género– son importantes para el análisis de los fenómenos, es importante poner atención a las distintas mediaciones y modos específicos en que estas asimetrías se presentan en la práctica.

con subjetividades y discursos que pueden ser considerados antagónicos, pero que, en la práctica, generaron vínculos creativos e intercambios que transformaron relaciones sociales y artísticas, en relación con estructuras de desigualdad más amplias que permanecieron inalteradas.

La inserción de computadores caseros y el uso de Cool Edit Pro en las redes de producción del rap quiteño fueron fundamentales para el desarrollo musical de diversas comunidades. Primero, porque posibilitaron el surgimiento de procesos creativos, productivos y de distribución, que significaron una alternativa ante la ausencia de una industria cultural. Segundo, porque estas redes conformadas por humanos y objetos técnicos dieron origen a un fenómeno musical y a los sujetos del gusto que esa música exige. En este sentido, la red que involucró a Sucio Kastro y su estudio de grabación, generó prácticas tecnológicas, creatividades y sensibilidades que propiciaron la reproducción material e ideológica de comunidades que, desde distintas realidades, enfrentaban condiciones de asimetría social. Por lo tanto, se puede decir que estas redes permitieron transformar relaciones de poder.

Más allá de esta dimensión ciertamente reivindicativa, este mundo en ebullición se caracterizó por la heterogeneidad de actores provenientes de distinto origen socioeconómico, étnico y territorial, con las diferencias ideológicas que esto implica. De esta forma, varias polaridades convivieron, disputaron y aparecieron de forma alternada como partes constitutivas de los procesos creativos. La discografía que emergió de estas redes se construyó en base a encuentros, divergencias y combinaciones entre lo *underground*, lo *mainstream*, lo cosmopolita, lo local, lo íntimo, lo gregario, lo moderno y lo tradicional, poniendo en duda las caracterizaciones dicotómicas o polarizadas del rap entre resistencia y dominación. Más bien, se puede decir que esta multiplicidad de condicionantes ideológicos jugaron un papel importante sobre lo que se hacía o dejaba de hacer, permitiendo el surgimiento de artistas que se posicionaron como representantes de sus mundos sociales. En este sentido, Muñoz (2023) plantea con justeza la necesidad de "aceptar plenamente las mezclas y enredos que generan tensiones y articulaciones productivas" (Muñoz 2023: 144).

Estas redes y los hábitos desarrollados fueron un catalizador que permitió a personas de distinto origen desarrollar posibilidades de acción relacionadas con el Hip Hop. Con esto no quiero decir que los condicionantes históricos hayan influido por igual a todos los actores, me refiero a que, a pesar de las asimetrías de clase, raza y género, el conjunto de mediaciones tuvo un sentido convocante y transformador, donde las tensiones, resistencias, diferencias, contradicciones y ambivalencias fueron elementos que alimentaron su producción. De esta manera, las construcciones identitarias y subjetividades ligadas a cada una de estas comunidades se vieron fortalecidas por la inserción de las tecnologías y por los vínculos creativos con las otredades de la ciudad. Potenciando el rap del norte, el rap de lado sur, el rap de raros, el rap de *skaters*, el rap femenino, el rap político, en definitiva, potenciando el rap de la ciudad.

Volviendo a Hennion (2002), me gustaría concluir resaltando que esta discografía y sus prácticas implícitas, fueron el resultado de las mediaciones entre humanos con distintas subjetividades y objetos técnicos, o, más bien, la música fue la propia relación de mediación y no tuvo existencia por fuera de ella. Por lo tanto, se creó un fenómeno irreversible construido en base a un conjunto de agencias que constituyeron la producción del Hip Hop en ese contexto histórico y territorial.

BIBLIOGRAFÍA

- Bates, Elliot. 2012. "What Studios Do". *Journal on the Art of Record Production* 7. <https://www.arjournal.com/asarpwp/what-studios-do/> [Consulta: 10 de enero de 2024].
- . 2020. "Agency and Contemporary Recording Production". En *The Oxford Handbook of the Creative Process in Music*, ed. N. Donin, O. Oxford: Oxford University Press.
- Bell, Adam. 2015. "DAW democracy? The dearth of diversity in 'Playing the Studio'". *Journal of Music, Technology and Education* 8: 129-146. https://doi.org/10.1386/jmte.8.2.129_1
- Brøvig-Hanssen, Ragnhild. 2010. "Opaque Mediation. The Cut-and-Paste Groove in DJ Food's 'Break'". En *Musical Rhythm in the Age of Digital Reproduction*, ed. A. Danielsen, 159– 175. London: Routledge
- Burneo, Nancy. 2008. *Agrupaciones juveniles y co-creación cultural: historia del hip hop en Quito*. Quito: EC.
- DeNora, Tia. 2016. *Music-in-Action. Selected Essays in Sonic Ecology*. London: Routledge.
- . 2004. *Music in Everyday Life*. Cambridge: Cambridge University Press
- Harkins, Paul and Nick Prior. 2021. "(Dis)Locating Democratization: Music Technologies in Practice." *Popular Music and Society* 45 (1): 84–103. <https://doi.org/10.1080/03007766.2021.1984023>
- Hennion, Antoine. 2002. *La Pasión Musical*. Barcelona: Paidós.
- Katz, Mark. 2010. "Sampling before Sampling. The Link Between DJ and Producer". *Open Access Journal of Popular Music* 9. <http://dx.doi.org/10.22029/jlupub-823>
- Lacasse, Serge. 2000. "Intertextuality and Hypertextuality in Recorded Popular Music." En *The Musical Work: Reality or Invention?*, ed. Michael Talbot, 35-58: Liverpool University Press
- Lacasse, Serge and Burns, Lori. 2018. "Toward a Model of Transphonography." En *The Pop Palimpsest*, ed. L. Burns, S. Lacasse. 9-60. MI: University of Michigan Press.
- Muñoz-Tapia, Sebastian. 2023. "Rap en acción. Una propuesta frente al resistencialismo". *Cultura en los márgenes*: 137-147. Rafaela (Argentina): Ediciones UNRaf.
- Muñoz-Tapia, Sebastian y Rodriguez, Nelson. 2024. "Las redes sociotécnicas de los primeros años del rap en Santiago de Chile (1984-1996): Entre la "Tecno-dependencia" y la creatividad a contrapelo". *Neuma* 1(17).
- Picech, María Cecilia. 2016. *Prácticas culturales disputadas: los sentidos del hip-hop en la ciudad de Quito en el periodo 2005-2015*. Tesis de maestría, Flacso Ecuador.
- Rose, Tricia. 1994. *Black Noise: Rap Music and Black Culture in Contemporary America*. Middletown: Wesleyan University.
- Segura García, Silvia. 2019. "Nostalgia ON: Sonidos Evocadores Del Zeitgeist De Los Ochenta". *Journal of Sound, Silence, Image and Technology* 1 (2): 24-45. <https://jossit.tecnocampus.cat/index.php/jossit/article/view/11>.
- Schloss, J. 2004. *Making Beats. The art of sampled-based hip-hop*. Middletown, Connecticut: Wesleyan University Press.
- Sorcinelli, Gino. 2016. "Apollo Brown Makes All of His Beats with 20-Year-Old Software." *Medium. Micro-Chop*. December 16, 2016. <https://medium.com/micro-chop/apollo-brown-makes-all-his-beats-with-20-year-old-software-60f709f32201>. [Consulta: 10 de enero de 2024]

Tickner, Arlene. 2006. "El hip-hop como red transnacional de producción, comercialización y reapropiación cultural". *Temas* 48.

Théberge, Paul. 1997. *Any Sound You Can Imagine. Making Music/Consuming Technology*. Hanover: University Press of New England.

Varas, Eduardo. 2020. "El Hip-Hop Nacional Se Queda Sin Marmota Mc, Sus Rimas Siguen Sonando." *Primicias*. June 9, 2020. <https://www.primicias.ec/noticias/cultura/hip-hop-nacional-sin-marmota-mc-rimas-sonando/>. [Consulta: 10 de enero de 2024]

Zagorski-Thomas, Simon. 2014. *The Musicology of Record Production*. Cambridge: Cambridge University Press.

CANCIONES Y DISCOS

"Tzantza Matantza". 1999. *Saca La Cara. Discos Amuank*.

"Tales y Cuales". 1999. *Barrios Bajos 1999...The First School of the Street*.

"Quito Mafia". 1999. *Compilado 1999 - 2001*. QM Familia 2000.

"La Rapbia" - *La R verdadera*, QM Familia 2000.

"38quenjuera" - Demo # 1, QM Familia 2001.

"Batusai y Kirubba". 1999. *Lagrimas*. Discos Amuank.

"Kirubba". 2000. *A La Memoria De...* Discos Amuank.

"FFango HHC". 1999. *Pugilista*.

"FFango HHC". 1999. *Decibeles*.

"De La Tribu". 1999. *Demo (2001)*.

AUDIOVISUALES

Equis FE EN EL CAOS. 2010, July 21. *ESTILO LIBRE documental de hip hop ecuatoriano - Parte 1* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Cqm5B85USUk>

Rosa Blanca Beat's. 2019, June 19. *Batalla de Beatmaker's Ec. 2019 (Información)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=YS7aF38SJ5A>

Carlos Luis Osejo: es candidato a doctor en la Universidad Complutense de Madrid, Máster en Producción de Música Popular en Kingston University London y Licenciado en Música Contemporánea de la Universidad San Francisco de Quito. Ex profesor en la Universidad Central del Ecuador y la Universidad de las Artes de Guayaquil. Sus áreas de investigación integran producción musical, tecnología, géneros musicales, estudios poscoloniales y música popular.

Cita recomendada

Osejo, Carlos Luis. 2024. "Cool Edit Pro y el boom del Hip Hop en Quito a fines de los noventa". *TRANS-Revista Transcultural de Música/Transcultural Music Review* 28 [Fecha de consulta: dd/mm/aa]



Esta obra está sujeta a la licencia de Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 España de Creative Commons. Puede copiarla, distribuirla y comunicarla públicamente siempre que cite su autor y la revista que lo publica (TRANS-Revista Transcultural de Música), agregando la dirección URL y/o un enlace a este sitio: www.sibetrans.com/trans. No la utilice para fines comerciales y no haga con ella obra derivada. La licencia completa se puede consultar en http://creativecommons.org/choose/?lang=es_ES