



Alter Sadovnic Morán
(Lima, 1986)



Magíster en Musicología y licenciado en Disciplinas de la Música por la Universidad de Bologna, Italia. Se desempeña en la Docencia, Práctica, Investigación Musical e Investigación Artística en Música, con experiencia en Teoría, Historia y Práctica Musical entre lo académico, popular y tradicional. Ha participado como expositor en seminarios y conversatorios de musicología en contextos locales e internacionales, así como en proyectos de música popular y experimental en Bologna y Lima, desempeñándose como bajista, guitarrista, vocalista, *songwriter* y compositor. Actualmente, es docente TC de la Especialidad de Música de la PUCP (Teoría e Investigación) y profesor de la Maestría en Musicología PUCP, (Análisis y Crítica Musical y Seminarios de Investigación).

Tunche y la representación simbólico–sonora del charango en videojuegos peruanos

Tunche and the Symbolic–Sonic Representation of the Charango in Peruvian Video Games

Alter Sadvnic Morán

Pontificia Universidad Católica del Perú

Lima, Lima, Perú

asadvnic@pucp.edu.pe

 <https://orcid.org/0000-0001-9746-2436>



Resumen

Este artículo explora la representación simbólico–sonora del charango en videojuegos peruanos contemporáneos. Se realiza un breve recorrido por algunos escritos musicológicos sobre el charango peruano, y se presentan algunos enfoques teóricos vinculados al estudio de la música en videojuegos. Se propone formas alternativas de estudiar los cruces entre música, videojuegos e identidades sonoras en entornos digitales contemporáneos, a través de sesiones de exploración basadas en el análisis ludomusicológico durante la experiencia de juego. Se estudia el comportamiento sonoro, narrativo, simbólico, visual y funcional del charango en *Tunche*. Se concluye que la representación sonora del instrumento no está basada aquí en sus características tímbricas, sino en su carga simbólica y visual, y en su funcionalidad dentro de la mecánica del juego.

Palabras clave

Charango; videojuegos peruanos; representación simbólico–sonora; juego como conocimiento

Abstract

This article explores the symbolic–sonic representation of the charango in contemporary Peruvian videogames. The study presents a brief review of some musicological studies on the Peruvian charango, as well as some theoretical frameworks related to studies of music in videogames. The article suggests alternative ways to examine intersections between music, videogames, and sonic identity in contemporary digital contexts, through controlled exploration sessions based on the ludomusicological analysis during gameplay. The sonic, narrative, symbolic, visual, and functional behavior of the charango in *Tunche* is examined. It is concluded that the instrument's sonic representation is not based on its timbral characteristics, but rather on its symbolic and visual significance, as well as its functional role within the game's mechanics.

Como citar: Sadvnic, A. (2025). *Tunche* y la representación simbólico–sonora del charango en videojuegos peruanos. ANTEC: Revista Peruana de Investigación Musical, 9(1), 141–159.



Enlace para este artículo: <https://doi.org/10.62230/antec.v9i2.289>

Keywords

Charango; Peruvian Video Games; Symbolic–Sonic Representation; Play as Knowledge

Recibido: 12 de julio / Revisado: 18 de agosto / Aceptado: 1 de septiembre

Introducción

Cuando analizamos profundamente los videojuegos desde la perspectiva de la música, el arte, la peruanidad y los instrumentos tradicionales —y exploramos cómo construyen relatos, significados culturales y vínculos afectivos a través del sonido en relación a la experiencia del juego— descubrimos que estas prácticas nos permiten acceder a formas valiosas de conocimiento. Hablar del charango en un videojuego puede parecer, a simple vista, un cruce insólito. Pero si se observa con más cuidado, es justamente en ese encuentro donde se abre una puerta fértil para pensar de manera distinta las relaciones entre arte, tecnología, identidad y conocimiento.

En el Perú, los videojuegos han tenido una historia fragmentada, marcada por el acceso desigual, la precariedad tecnológica y una creatividad que, pese a las dificultades, ha encontrado formas de expresarse desde lo local. Desde los *hacks* de fútbol en la era del Super Nintendo, hasta los *flash games* con contenido político y social, y más recientemente, producciones independientes con aspiraciones relacionadas a la conservación del patrimonio, los videojuegos han servido como plataforma de expresión, crítica y representación simbólica. Títulos como *Imp of the Sun*, *Arrog*, *Purunmachu*, *Ai Apaec* y *Tunche* exploran de manera explícita elementos del patrimonio local. En ellos, los sonidos tradicionales, las narrativas regionales y los imaginarios culturales no se presentan como simples citas, sino como parte activa de una construcción estética y narrativa que interpela al jugador. Entre estos títulos, *Tunche* destaca por proponer del charango algo más que un sonido reconocible: lo convierte en una herramienta, un arma, un emblema que forma parte de un personaje jugable. El instrumento está presente en la estética, en la acción y en la narrativa, y considero que su presencia merece una mirada atenta.

Este trabajo nace de una inquietud concreta: entender cómo aparece representado un instrumento profundamente enraizado en las culturas musicales del Perú dentro de una obra interactiva contemporánea. Busco comprender de qué manera el charango —objeto sonoro, símbolo afectivo, instrumento vivo— se integra en algunas de las producciones peruanas más destacadas de los últimos años, y busco trazar un recorrido sobre el papel de este instrumento en los videojuegos peruanos, entendiéndolo no como simple adorno, sino como portador de sentido.

La pregunta que guía esta investigación es: ¿cómo se representa el charango en los videojuegos peruanos actuales, y qué tipo de conocimiento se activa cuando lo analizamos desde la propia experiencia del juego? Este trabajo considera la música para videojuegos no como un objeto de estudio distante, sino como una práctica viva, donde se escucha, se juega y se aprende a través de la interacción directa. Busco no solamente detectar timbres o patrones musicales, sino sobre todo entender qué rol cumplen los sonidos, y cómo se integran al entorno narrativo.

Para abordar este fenómeno, propongo una metodología fundamentada en el análisis activo y participativo, que contempla el estudio sistematizado durante el acto de jugar como fuente válida de producción de conocimiento. Se trata de una perspectiva que considera al videojuego no como un objeto cerrado, sino como un proceso: se juega, se escucha, se registra, se vuelve a jugar, se toma nota, se reflexiona. Desde esa práctica, emergen datos que no podrían obtenerse desde

fuera. La interacción directa revela cuándo y cómo aparecen los sonidos, qué efectos producen, qué patrones siguen, qué emociones desencadenan, y qué tipo de memorias o referencias culturales evocan. Pienso que no basta con analizar partituras o *soundtracks*¹ aislados: es necesario involucrarse en el juego, moverse dentro de él, y observar lo que el sonido hace en tiempo real.

Luego de presentar un breve recorrido sobre estudios del charango en el ámbito musicológico peruano, menciono algunas propuestas teóricas relevantes para la construcción de mi enfoque personalizado. Pretendo generar un *checkpoint*² para alejarme de conceptos y terminologías que no me sirven para este estudio, como la profundización en debates sobre la inmersión en los videojuegos, lo híbrido en música, y otros conceptos de definición cuestionable que no considero que deban ser sustentados a través de la literatura académica tradicional,³ como aquellos de autenticidad, peruanidad, lo selvático/amazónico⁴ entre otros. Elegí el nombre de análisis ludomusicológico activo para describir mi herramienta metodológica, porque deseo evitar el *glitch*⁵ de los desfiles bibliográficos y modelos complejos en favor de una aproximación más centrada en la experiencia durante el juego mismo.

Propongo un recorrido de tres videojuegos peruanos recientes —*Ai Apaec*, *Imp of the Sun*, y *Tunche*— en los cuales se indaga la presencia del charango, ya sea como timbre, como objeto visual, como elemento simbólico-sonoro y como componente mecánico del juego. A partir de ese recorrido, selecciono *Tunche* como caso principal de estudio, por ser el único en el que el cordófono forma parte explícita del universo jugable y no solo de la ambientación. El estudio incluye estrategias como la observación participante, sesiones de escucha activa, registros de *gameplay*⁶, documentación de fuentes oficiales y no oficiales, y análisis aural del *soundtrack*.

La elección del charango como eje no es casual: se trata de un instrumento que, a lo largo del tiempo, ha encarnado tensiones entre lo popular y lo académico, lo rural y lo urbano, lo ancestral y lo moderno. Mi motivación para esta investigación no es sólo académica, sino también personal. En paralelo a mi formación profesional como músico e investigador, he jugado videojuegos desde muy temprana edad, y he tocado el charango en diferentes proyectos artísticos.

1. En el contexto de los videojuegos, *soundtrack* se refiere al conjunto de piezas musicales compuestas o seleccionadas para acompañar y articular la experiencia de juego. Aunque en castellano se podría traducir como *banda sonora*, he elegido usar el término en inglés por su extensión en la industria global del videojuego y porque abarca tanto música original como recopilada, evitando ambigüedades terminológicas.

2. Punto de control dentro del desarrollo de una partida que permite al jugador reanudar el progreso desde allí en lugar de reiniciar desde el inicio, funcionando como mecanismo de ahorro parcial del avance y de regulación de la dificultad.

3. Me parece importante resaltar que muchos estudios musicológicos académicos actuales, por las características de los objetos y metodologías de estudio y de su divulgación, se nutren y se mueven principalmente en congresos, conferencias y seminarios, en forma de ponencias audiovisuales e interactivas, que a menudo aportan herramientas que el texto escrito tradicional no permite. Algunas de las plataformas más utilizadas para la divulgación son Youtube, Twitch, Discord y redes sociales más tradicionales como Instagram o TikTok.

4. Aquí entendidos como tópicos sonoro-musicales.

5. En informática y videojuegos, un *glitch* es un error o fallo técnico inesperado que altera el funcionamiento previsto; en el habla común, el término se usa de forma figurada para referirse a una interrupción, tropiezo o disrupción en el curso normal de un proceso.

6. La experiencia de juego en sí misma —la manera en que el jugador interactúa con las mecánicas, reglas y dinámicas.

Figura 1*Mi Charango*

Nota. Registro fotográfico por el autor.

El Charango Peruano

Según el *Mapa de los instrumentos musicales de uso popular en el Perú* (Instituto Nacional de Cultura, 1978), el charango es clasificado como un cordófono de ejecución digital o con plectro, presente en una amplia franja andina del país, que incluye regiones como Puno, Moquegua, Arequipa, Apurímac, Ayacucho, Cusco, Huancavelica, Junín, Huánuco, Lima, Ica y Tacna. El documento registra la existencia de diversas variantes según la zona, diferenciadas por el número de órdenes (de 3 a 6, simples o dobles), el tipo de cuerdas (de tripa o metálicas), las técnicas de ejecución y las afinaciones. Este enfoque busca representar la adaptación del instrumento a condiciones locales de construcción y uso, integrando criterios de clasificación académica (como el sistema Sachs–Hornbostel en Sierra y Costa) y empíricos (para la Selva)

En *El charango*, José María Arguedas (1989) define a este instrumento como una creación mestiza que surge del contacto entre la guitarra española y las manos indígenas andinas, pero que ha sido transformado hasta adquirir una identidad propia profundamente peruana. Lo describe como el instrumento más querido, alegre y expresivo entre indios y mestizos de los Andes, presente en celebraciones rurales, cantinas, cárceles, ferias y en todo tipo de espacios populares. Fabricado en maderas locales como nogal, sauce o cedro, se distingue por su sonoridad brillante, su tamaño reducido y por emitir una música que, según Arguedas, está cargada de sentimientos festivos, melancólicos y combativos. Para él, el charango es un símbolo sonoro del mundo andino, una invención no académica sino artesanal, con una estética popular viva, capaz de provocar alegría incluso en contextos de dolor. Rechaza su clasificación como mero instrumento folclórico, y lo exalta como una expresión auténtica del alma andina moderna, mestiza y no colonizada.

En su artículo “The charango and the sirena: Music, magic and the power of love” (1983), Thomas Turino analiza su uso ritual en provincias rurales como Canas y Chumbivilcas (Cusco), donde el charango funge como mediador simbólico en prácticas juveniles de cortejo y seducción, particularmente vinculado a la figura mítica de la sirena. En estos contextos, el instrumento no

es solo un objeto sonoro, sino una tecnología afectiva y mágica, capaz de materializar el deseo, la transgresión o el dolor amoroso a través de rasgueos monocordes, reiterativos, cargados de intención emocional. Estas tensiones se abordan con mayor profundidad en “The urban–mestizo charango tradition in southern peru: A Statement of Shifting Identity” (1984), donde se describe cómo el instrumento es reconfigurado como emblema identitario por los sectores mestizos urbanos de ciudades como Cusco, Puno y Ayacucho. Allí se analizan aspectos organológicos (como su construcción en madera o caparazón de armadillo, clavijas de madera o metal y mástil de hasta 18 trastes) y se enfatiza su rol en espacios públicos, escenarios formales o semi académicos, como representación de una subjetividad mestiza tensionada entre lo rural y lo moderno. Lejos de ser un mero instrumento, el charango aparece como un nodo cultural polisémico: desde mediador amoroso hasta marcador de clase, desde artefacto mágico hasta vehículo de performance identitaria urbana.

En uno de sus textos más citados, Julio Mendivil (2002) propone que la historia del instrumento no puede comprenderse únicamente desde fuentes académicas o documentales, ya que su significación ha sido construida también —y sobre todo— por la memoria colectiva mestiza. Desde esta perspectiva, el charango es entendido como símbolo de transformación cultural: una respuesta creativa frente a la imposición musical colonial y una reivindicación del mestizaje como núcleo identitario andino.

Chalena Vásquez (2018) recupera una leyenda apurimeña que otorga al instrumento un papel central como mediador entre esferas separadas del mundo. En el relato del Tuytunki, un joven charanguista intenta unirse con su amada, cumpliendo tres pruebas impuestas por ella, una de las cuales lo conduce a una laguna donde es tragado por un remolino que lo lleva a una ciudad sumergida. Allí, el sonido del instrumento y en particular su melodía son los únicos elementos capaces de convencer al padre de la muchacha para permitir un reencuentro. Vásquez sugiere que este relato puede leerse como mito contemporáneo, donde el charango funciona como instrumento capaz de comunicar entre mundos aparentemente inconciliables —el de la tierra y el de la ciudad oculta—, y se activa como operador simbólico cuando fracasan otros lenguajes, como la escritura. En el apartado “El trabajo y el juego”, Vásquez (2019) plantea que la actividad artística no debe entenderse como un simple adorno de la vida productiva, sino como una forma elevada del trabajo humano, profundamente libre y expresiva. El concepto de juego resulta fundamental en esta comprensión del arte como producción. Según la autora, el arte comparte con el juego su carácter libre, su desarrollo dentro de límites espacio–temporales definidos y su capacidad para generar sentido más allá de la utilidad inmediata. El juego se define como una acción regida por reglas aceptadas, que se vive con intensidad, alegría y conciencia de estar “fuera” de la vida cotidiana.

En la tesis *La construcción del charango en Lima en la actualidad* (2024), Domingo Eduardo Arana aborda directamente la construcción de instrumentos de cuerda, centrándose específicamente en el charango en Lima. A través de entrevistas con los luthiers Dany Sánchez y Rodolfo Calle, se examinan sus procesos de fabricación, las decisiones morfológicas que aplican a sus instrumentos y cómo estas se traducen en diferencias tímbricas. El autor también identifica diversas variantes surgidas en las últimas dos décadas, especialmente aquellas que, como en el caso de Sánchez, integran elementos del diseño guitarrístico europeo con la intención de desarrollar un sonido adaptado a mayor versatilidad interpretativa.

Videojuegos en el Perú

Existen interesantes estudios que buscan entender, desde diferentes perspectivas, la consolidación de los videojuegos en el Perú. María Teresa Quiroz y Ana Rosa Tealdo (1996), en su texto “Videojuegos o los compañeros virtuales”, ofrecen un primer acercamiento interdisciplinario al papel de los videojuegos en la vida y relaciones de los niños, investigando su acceso, usos y efectos cognitivos y simbólicos en distintos contextos de juego dentro y fuera del hogar. En “Buscando un gamer. Reconstruyendo la historia del videojuego peruano”, Marisca (2013) reconstruye los orígenes del desarrollo de videojuegos en el Perú a partir del estudio de un grupo pionero, examinando cómo sus prácticas, tecnologías e identidades emergieron y se adaptaron creativamente en un contexto sin estructuras formales, dentro de una cultura globalizada. En la tesis de maestría del 2019, titulada *Desarrollo de videojuegos en Perú: re-interpretación del conocimiento y construcción de medios interactivos en la periferia*, Rodrigo Hidalgo examina, desde la etnografía, cómo los desarrolladores peruanos de videojuegos configuran una identidad propia al combinar influencias locales, comunidades digitales y recursos limitados con la estética y prácticas de la cultura geek para crear obras que reflejan las dinámicas sociales y culturales del Perú. El breve recorrido que presento a continuación deriva principalmente de mis propios registros, trabajos de campo, entrevistas y experiencias personales realizadas en los últimos años.

En la época del Super Nintendo, en los años noventa, en el Perú circularon versiones locales que resultaban de modificaciones a videojuegos extranjeros para adaptarlos al contexto local. *Fútbol Excitante, Descentralizado 97*, entre otros, eran intervenciones domésticas que recreaban clubes peruanos en juegos originales, reescribiendo códigos desde lo cotidiano. Con la masificación del Internet, las cabinas públicas de computadoras generaron nuevas formas de sociabilidad. Títulos como *Counter-Strike* o *StarCraft* se volvieron centrales en la vida urbana de muchos jóvenes, transformando espacios comerciales en entornos de juego colectivo y competitivo. Una etapa especialmente significativa llegó con el auge de los juegos en *Flash*. Programadores locales comenzaron a desarrollar títulos que no solo buscaban entretener, sino también comentar la realidad nacional desde el humor y la crítica social. *Crazy Combi*, por ejemplo, caricaturizaba la violencia del transporte informal, y convertía en mecánica jugable la precariedad vial de Lima.⁷ *The King of Perú*, por su parte, presentaba enfrentamientos entre personajes políticos como Fujimori o Montesinos en clave de videojuego de lucha, reimaginando la tensión social como un combate literal.⁸ Estos juegos, de distribución gratuita y viralizada online, funcionaron como herramientas expresivas de protesta en un periodo marcado por el cinismo político y la desigualdad.

En los últimos años, los videojuegos peruanos se han consolidado como un espacio emergente de creación cultural, impulsado por nuevas generaciones de desarrolladores que exploran formas de representar el patrimonio local a través de lenguajes interactivos. Propuestas como *Ai Apaec* y *Purunmachu: Susurros de los Chachapoyas* destacan por su enfoque en identidades históricas y simbólicas del país, reconocidas internacionalmente en eventos como el *Cultural Heritage Game Jam 2021*.⁹ Estos títulos abordan temas como la conservación patrimonial, la memoria y el cambio climático, articulando así una práctica creativa situada, informada y con capacidad de resonancia global.

7. <https://larepublica.pe/videojuegos/2021/07/16/la-historia-de-crazy-combi-el-juego-que-desvelo-al-mercado-gam-er-en-peru>

8. <https://www.tegperu.org/tegperu/default.jsp?target=/teg2014/kop2/index.jsp>

9. <https://itch.io/jam/cultural-heritage-game-jam>

Lejos de ser un fenómeno marginal, estas experiencias constituyen una genealogía relevante de lo videolúdico peruano. Demuestran que los videojuegos han servido no solo para el ocio, sino también como medios de representación, crítica y construcción de sentido. Entender este recorrido no es solo contextualizar un fenómeno de consumo, sino también reconocer un campo cultural donde el Perú ha producido discursos propios.

Bases y propuesta para el análisis

Considero necesario resaltar algunos estudios que dialogan con las posturas que propongo para mi enfoque, antes de fundamentar mi propuesta metodológica. Gordon Calleja (2011) plantea que la implicación del jugador no es una experiencia única, sino un entramado de dimensiones kinestésicas, espaciales, narrativas, afectivas, lúdicas y compartidas que operan en distintos niveles temporales, y que se despliegan a través del *gameplay*. A partir de esta perspectiva, introduce el concepto de *incorporation* como alternativa al término inmersión para describir la integración profunda del jugador en la experiencia del juego. Isabella van Elferen (2011) toma una postura propia sobre inmersión, virtualidad, diégesis y funciones ludonarrativas, y propone un modelo trifásico que denomina ALI (*Affect, Literacy, Interaction*). Nociones como la conexión emocional y personal, la interpretación intertextual de significados culturales y el vínculo activo entre acción y sonido son usados como base para analizar la experiencia musical en los videojuegos. Argumenta también que la música, de manera supradiegética, expande el círculo mágico del videojuego hacia el entorno real del jugador.

En un reciente libro titulado *Four ways of hearing video game music* (2024), Michiel Kamp estudia cómo experimentamos e interpretamos la música en los videojuegos, proponiendo un enfoque fenomenológico que conecta la escucha en el entorno del juego con la percepción musical en la vida cotidiana. Considerando al videojuego como un medio audiovisual interactivo, el autor describe distintas formas de relación con la música: los sonidos de fondo que generan inmersión, los momentos estéticos que invitan a la reflexión y las experiencias lúdicas que impulsan al jugador a “tocar junto” con la música, modos que reflejan también nuestras formas de oír en contextos como el cine o la vida diaria. Distingue cuatro principales maneras de escuchar —de fondo, estética, lúdica y semiótica—, a las que se suman casos especiales, como oír “mala música”, para mostrar cómo factores morales, culturales y tecnológicos influyen en la percepción musical. Más que definir lo que hace única a la música de videojuegos, el autor la inserta en un continuo más amplio de experiencias sonoras, revelando cómo los juegos ejemplifican las múltiples formas en que la música adquiere sentido y proponiendo que constituyen un espacio privilegiado para comprender la relación entre juego, arte y escucha.

El enfoque que adopto en este trabajo es una adaptación personal que se basa inicialmente en el modelo tripartito de inmersión propuesto por Laura Ermi y Frans Mäyrä (2005), quienes distinguen tres componentes fundamentales de la experiencia de juego: inmersión sensorial, inmersión basada en la acción, e inmersión mental o narrativa. En mi investigación, estos tres niveles se deben entender como parte del análisis directo del *gameplay*, plasmado en registros múltiples como notas de campo, capturas y grabaciones que me dejan mapear el comportamiento del sonido en interacción con la jugabilidad. Este marco me permite no solo pensar en términos de diseño de sonido o música diegética, sino en cómo cada elemento sonoro colabora con la implicación emocional, física y simbólica del jugador.

Un pilar metodológico lo constituye la investigación artística en música,¹⁰ tal como la formulan Rubén López-Cano y Úrsula San Cristóbal (2014), cuya propuesta incluye herramientas como la autoetnografía, el registro de experiencia, la reflexión sobre la escucha y la sistematización del conocimiento producido en el hacer. Bajo esta lógica, el sonido es más que sonido, la música más que partitura y el oído más que herramienta de análisis técnico: todo se convierte en una interfaz de pensamiento y reflexión. No se juega solo por ocio, sino para investigar. Durante el juego se producen hallazgos que no son deducibles desde afuera: la manera en que un sonido aparece (o desaparece), los cambios tímbricos según decisiones del jugador, la percepción de *loops*,¹¹ *ostinati* o melodías escondidas, la intensidad de un *cue*¹² sonoro en un momento narrativo clave. Estos aspectos solo se detectan en la práctica y requieren un tipo de atención especializada, casi performática, donde el cuerpo escucha mientras juega.

El desarrollo de mi propuesta metodológica se encuentra sistematizado en dos ponencias relevantes para mi proceso de construcción teórico-conceptual: “*Sonidos híbridos del Perú en experiencias videolúdicas. Análisis sonoro inmersivo en dos videojuegos peruanos independientes: Purunmachu y Ai Apaec*”, presentada en el XVII Congreso de la rama latinoamericana de la Asociación Internacional para el Estudio de la Música Popular¹³ IASPM-AL, 2024, y la ponencia “*Purunmachu: Susurros de los Chachapoyas. Sonidos representativos del Perú y análisis sonoro inmersivo en experiencias videolúdicas locales*”, aceptada como parte del II Congreso Internacional de la ASPERMUS, Asociación Peruana de Musicología, realizado del 11 al 15 de agosto de 2025 en las instalaciones de la Universidad Nacional de Música (UNM) en Lima, Perú.¹⁴ Ahí propongo estudiar cómo algunos videojuegos peruanos integran, fusionan y proponen elementos sonoros relacionados con estéticas, géneros, instrumentos y referencias tanto locales como globales. Considero que lo importante no es solo “qué” se escucha, sino “cómo”, “cuándo” y “por qué” cada sonido aparece en cada momento preciso del *gameplay*. De ahí que las categorías de representación sonoro-simbólica, timbre, e interacción sean claves para mí. Quiero indagar en cómo se construyen sistemas sonoros-musicales donde lo peruano y lo foráneo no se oponen, sino que dialogan.

Por ejemplo, en el estudio que realicé en el 2024 sobre el videojuego *Purunmachu*, pude identificar cómo el uso de sonidos electrónicos urbanos (mototaxi, estática de radio, sonidos no-melódicos) convive con susurros amazónicos, percusiones graves que simulan latidos y melodías que reaparecen en momentos simbólicos. Este entrelazamiento genera una textura mixta que no solo ambienta, sino que estructura la narrativa desde el sonido. En muchos casos, la interacción misma ocurre solo si el jugador escucha con atención, y los sonidos se vuelven indicaciones, advertencias, pistas, emociones. El resultado es una experiencia sonora que no responde a esquemas lineales ni estandarizados, sino a lógicas internas del juego, activadas desde la escucha y el movimiento. El análisis me reveló dimensiones como el manejo de contrastes tímbricos, el uso de escalas pentatónicas no funcionales, la intensificación dinámica, la aparición de *cues* sonoros solo bajo interacción narrativa,

10. Algunas de mis experiencias con la autoetnografía como herramienta metodológica han sido divulgadas en los Cuadernos de Innovación y Buenas Prácticas en la Docencia Universitaria PUCP (2024) en el escrito “No sabía que podía”. *Investigación artística en música: propuestas, problemas y experiencias. Especialidad de Música de la PUCP* (2022-2023).

11. Sección de música o sonido que se repite sin cortes para acompañar una escena, nivel o menú, permitiendo que el audio se mantenga fluido y continuo mientras el jugador permanece en esa parte del juego.

12. Señal o instrucción sonora específica utilizada en videojuegos, cine, teatro o producción musical para marcar una acción, transición o evento. En español podría traducirse como “señal sonora” o “indicación sonora”. Uso el término en inglés por comodidad y difusión.

13. IASPM-AL, 2024, <https://iaspmal.com/index.php/2024/10/20/portugues-fue-celebrado-con-gran-exito-el-xvi-congreso-de-la-iaspm-al-en-recife-brasil/>

14. <https://www.unm.edu.pe/convocatoria-ii-congreso-internacional-de-la-asociacion-peruana-de-musicologia/>

y la construcción de un *background* ambiental (por ejemplo, el complejo sistema sonoro que denominé *rainforest*) que no solo acompaña sino que tensiona, marca presencia o permite pausas expresivas. Se trata de un lenguaje sonoro que actúa en niveles emocionales, narrativos y estructurales al mismo tiempo.

El charango en videojuegos peruanos

Lo que presento aquí no es una lista aislada de ejemplos, sino resultado de un rastreo sostenido que articula una especie de estado de la cuestión sobre la aparición del charango en videojuegos peruanos, a partir del cual he decidido centrarme en tres casos específicos. No solo busco confirmar si el instrumento aparece visualmente, sino detectar cuándo y cómo se lo escucha o integra tímbricamente en la experiencia lúdica y estética de cada juego.

Ai Apaec es un videojuego peruano desarrollado por Satoshi Waku Campos, inspirado en relatos de la iconografía Mochica y en la miniserie educativa del Museo Larco “Ai Apaec, el héroe mochica”. Ganó un premio en el concurso internacional Cultural Heritage Game Jam 2021, donde obtuvo el tercer puesto en la categoría de “Mejor diseño accesible”. El juego presenta una estética basada en cerámica precolombina y narra las aventuras de Ai Apaec en su lucha contra seres sobrenaturales. Su banda sonora, a cargo del compositor Paul Orsoni (s.f.) y disponible en línea, incluye composiciones con timbres reconocibles de la música andina. En particular, la pista titulada “Ai Apaec Traditional Song”¹⁵ incluye al charango en su instrumentación, integrando este elemento como parte activa de la ambientación sonora del juego. Aunque el instrumento no aparece visualmente representado, su sonoridad es clara y forma parte del lenguaje musical que refuerza la identidad cultural del relato.

Imp of the Sun es un juego de plataformas y acción 2D desarrollado por Sunwolf Entertainment y ambientado en un mundo inspirado en las culturas andinas. El protagonista es Nin, un pequeño ser creado con la última chispa del Sol, que debe restaurar su poder enfrentando a los Cuatro Guardianes. El compositor José Varón (2022), de ascendencia peruana, diseñó un *soundtrack* que fusiona orquestación cinematográfica con instrumentos tradicionales grabados en el Museo Nacional de Arqueología, Antropología e Historia del Perú. Entre los instrumentos usados se encuentran quenás, chinchas, botellas silbadoras, wayla kepas, ocarinas, guitarras andinas, flautas de Pan, antaras, percusión regional (roncadoras de Huaraz), tijeras, y charango. Este instrumento es parte explícita del paisaje sonoro de las zonas montañosas del juego,¹⁶ donde sus timbres refuerzan la atmósfera de origen local. Este trabajo ofrece una sonoridad detallada y localizada, combinando tradición e innovación sin convertir los elementos musicales en meros adornos.

Tunche sobresale por integrar el charango en el núcleo mismo del diseño lúdico y narrativo. El instrumento acompaña a uno de los cinco personajes jugables como su arma principal, vinculado a su historia, su identidad visual y a los ataques que ejecuta.

Tunche

Desarrollado por el estudio peruano LEAP Game Studios, *Tunche* fue lanzado en 2021, con el respaldo de la editora HypeTrain Digital. Es un híbrido entre *beat 'em up* de *scroll lateral*¹⁷ y *rogue-lite*,¹⁸ ambientado en una selva amazónica estilizada que funciona simultáneamente como

16. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=TB5eeB3NQk4&list=OLAK5uy_k4iBPSDDTFuCUsrcE7-szWpxnR6sMZLG4&index=8

17. Subgénero de los videojuegos de acción en el que el jugador avanza lateralmente por escenarios enfrentándose cuerpo a cuerpo a múltiples enemigos, característico de títulos como *Double Dragon* o *Streets of Rage*.

18. Subgénero de los videojuegos inspirado en los *roguelike*, que conserva elementos como la generación aleatoria de niveles y la muerte permanente, pero introduce progresión parcial o mejoras persistentes entre partidas.

escenario mítico, sistema de juego y espacio simbólico. El título se refiere al *Tunche*, entidad de la mitología amazónica peruana concebida como un espíritu errante que se manifiesta a través del sonido —particularmente el silbido—, y cuyo comportamiento no es estrictamente maligno ni benévolo, sino que refleja el estado interior de quien lo encuentra. En el juego, la búsqueda del *Tunche* se convierte en un marco narrativo que justifica el avance y la confrontación con fuerzas desbordadas de la naturaleza y la memoria.

Figura 3
Videojuego Tunche



La estructura del juego obliga al jugador a superar diferentes zonas —cada una con enemigos propios y un jefe final— sin puntos de guardado, reiniciando la partida tras cada derrota, pero acumulando experiencia (esencias) que permite mejorar habilidades en cada intento. En cada recorrido existen múltiples rutas y decisiones, lo que aporta variedad y *replayability*,¹⁹ mientras que el árbol de habilidades —que varía entre personajes— facilita adaptar estrategias tanto ofensivas como defensivas. Los potenciadores temporales (núcleos espirituales) añaden modificadores como daño elemental o recuperación de vida, incorporando elementos de juegos de rol al conjunto.

Se puede jugar en solitario o en equipos de hasta cuatro jugadores de manera local. Desde el inicio se incluyen cinco personajes: Rumi, Qaru, Nayra, Pancho y Hat Kid (esta última como *crossover*²⁰ con *A Hat in Time*). Cada uno posee estilos de combate diferenciados, habilidades únicas, un *lore*²¹ particular y una microhistoria narrada en viñetas tipo cómic. Entre ellos destaca Pancho,

19. Capacidad de un videojuego de mantener el interés del jugador a lo largo de múltiples partidas, ofreciendo experiencias distintas o motivaciones renovadas cada vez que se vuelve a jugar.

20. En videojuegos, es el encuentro o combinación de personajes, mundos o mecánicas de distintas franquicias dentro de un mismo título o evento jugable.

21. Conjunto de relatos, antecedentes y detalles ficticios que construyen el mundo narrativo del videojuego, y su coherencia interna, aunque no siempre se presenten de manera explícita en la trama principal.

apodado “el humilde”, personaje que porta un charango como arma, resignificado como herramienta de combate, resiliencia y pertenencia. Pancho no es un mero avatar: es también símbolo de lo que el juego propone a nivel estético —una fusión de referentes populares y universales.

Figura 4

Bocetos y Dibujos a mano originales para el diseño de personajes en Tunche



Nota. Tomado de Playstation Blog, <https://blog.latam.playstation.com/2022/03/24/tunche-llegara-a-ps4-el-25-de-marzo/>

El arte visual del juego se basa en una ilustración digital completamente hecha a mano. La paleta cromática, los fondos y las animaciones recrean una selva viva, diversa y caótica, poblada por enemigos zoomorfos y figuras inspiradas en el imaginario amazónico. Las secuencias narrativas se presentan en formato de cómic, aunque la interfaz y las decisiones visuales —como el uso de textos pequeños y ausencia de doblaje de voz— fueron motivo de críticas por parte de algunos *reviewers*. La música cumple una función envolvente: combina texturas de percusión, flautas y timbres propios del paisaje sonoro selvático, con guiños reconocibles a la cumbia amazónica y otros géneros afrolatinoamericanos.

El título fue lanzado originalmente para Nintendo Switch, Xbox One y PC, con posterior inclusión en PlayStation. Tuvo buena acogida crítica y comercial, destacándose por su apartado visual, su atmósfera y su identidad cultural, aunque también fue objeto de observaciones por su sistema de combate algo limitado, la curva de aprendizaje poco amigable y la falta de variedad en enemigos. Pese a ello, múltiples reseñas coinciden en que se trata de uno de los mejores videojuegos producidos en el Perú hasta la fecha.

Ajustes

Para la presente investigación, desarrollé un laboratorio²² centrado en el estudio durante la experiencia de juego en *Tunche*, a través de un acercamiento intensivo que combina análisis musical, exploración participativa y escucha activa.²³

Figura 5

Elementos utilizados en el laboratorio



Nota. Registro fotográfico por el autor.

Utilicé diversos recursos tecnológicos para conseguir un registro preciso y una experiencia auditiva optimizada. El videojuego se ejecutó en una consola Nintendo Switch modelo OLED, mientras que el control de juego se efectuó a través de un Nintendo Switch Pro Controller inalámbrico. La escucha se realizó mediante audífonos Sony WH-1000XM4, y la conexión de audio fue directa desde la consola hacia los audífonos, evitando el uso del *dock*. Usé un teclado Casiotone LK-S250 como herramienta auxiliar, además de una *laptop* de marca Dell para la consulta paralela de información técnica, toma de notas, los registros escritos y la revisión cruzada del material en diferentes plataformas. Los registros de diferente tipo, incluidas algunas capturas de pantalla, grabaciones y apuntes inmediatos, fueron realizados principalmente con un dispositivo móvil Samsung Galaxy A55. La portabilidad del Nintendo Switch ayudó a realizar sesiones prolongadas de observación y escucha, complementadas con contrastes entre plataformas y la exploración posterior del *soundtrack*.

22. En este contexto, el término laboratorio designa un espacio de experimentación controlado, registrado y sistematizado.

23. Las bases teóricas de lo que he denominado, por practicidad, análisis ludomusicológico activo, han sido explicadas en secciones anteriores.

Play around and find out

La música de *Tunche* me sugirió desde la pantalla inicial un interés por combinar y resignificar sonidos y elementos relacionados tanto con la amazonía peruana como con los videojuegos *beat 'em-up* contemporáneos. Existe una presencia marcada de elementos típicos del rock o del *metal* denotados por guitarras eléctricas que ejecutan *riffs* con distorsión,²⁴ mientras otras guitarras presentan sonidos relacionados con lo psicodélico,²⁵ similares al efecto *wah-wah*.²⁶ La batería y el bajo están muy presentes y activos, denotando una textura frenética basada en semicorcheas. Diversos instrumentos de viento, en registros agudos producen breves *ostinati* de dos notas con relación de tono, que se mezclan con efectos y onomatopeyas que parecen imitar el efecto de *delay*.²⁷ Existe también un instrumento que imita el sonido de la zampoña y que interviene ocasionalmente en los golpes fuertes, acompañado de efectos orquestales realizados por teclados que ayudan a amalgamar las diferentes texturas y timbres presentados. Los *riff* y las melodías se entrelazan entre sí, generando un gran contrapunto caótico que se repite incesantemente en *loop* y cuya intención, siento, es la de inducir en el jugador expectativa, inquietud, energía y anhelo de empezar la aventura lo antes posible. El *loop* se sostiene en una base armónico-melódica que contrapone secciones construidas sobre la tríada *sol-si bemol-re* y la tríada *si bemol-re-fa*. La recurrencia en *sol* y *fa*, con breves apoyos en *re*, me sugiere un posible grado principal en el acorde de *sol* menor, con secciones contrastantes en la relativa mayor *si bemol-re-fa*. La música prescinde de relaciones o tensiones de sensible.

La pantalla de selección de personajes presenta un mundo tímbrico diferente, pero conectado a la música anterior a nivel armónico-melódico y textural. La inquietud de la música inicial ya no se percibe, pero la sensación general de movimiento se mantiene gracias a los constantes contrapuntos de vientos, similares a los ya descritos, en diferentes registros. La base de percusiones con acentuación sincopada e irregular realiza variaciones y se mezcla con tambores y sonajas. A todo esto se agrega una serie de efectos y onomatopeyas que imitan a aves y anfibios. Se puede oír una especie de susurro que aparece esporádicamente. La melodía está construida sobre una recurrencia en las notas *sol*, *si bemol*, *do*, *re* y *fa*, que se combinan constantemente con la atmósfera y la construcción general, también presentada como *loop*.

Durante el tutorial de combate, se destaca el uso del “ataque mágico”. Este poder consume maná, un recurso habitual en los juegos de rol y acción-fantasa. Cada personaje tiene un sonido personalizado para su propio ataque mágico. Nayra, con su poder relacionado a una serpiente, produce un sonido de cascabel; Qaru y su ataque de plumas es acompañado con efectos que evocan el viento. Pancho, Rumi y Hat kid lanzan proyectiles mágicos, cada uno con un sonido propio y diferente. Considero que el efecto sonoro asignado a cada personaje fue elegido deliberadamente, lo cual resulta relevante en relación al sonido producido por el ataque mágico del personaje relacionado con el charango.

La elección de Pancho como personaje jugable me abrió camino a explorar en profundidad la relación entre su charango, los sonidos que produce y las mecánicas de juego. En las secuencias iniciales, el instrumento aparece de forma reiterada como parte de la identidad del personaje,

24. Aquí es usado como término genérico para cualquier tipo de alteración o ruptura del sonido limpio de la guitarra eléctrica.

25. Entendido como efectos sonoros y estéticos basados en timbres expansivos, repeticiones, reverberaciones y mezclas sensoriales que evocan estados de conciencia modificados.

26. Aquí entendido como el efecto basado en modificar el énfasis de ciertas frecuencias para producir un sonido semejante a una voz humana, que en la guitarra eléctrica se produce generalmente a través de un pedal.

27. El efecto *delay* en guitarra es un procesamiento de la señal que genera una copia retardada del sonido original y la mezcla con la señal limpia, creando un eco o repetición audible.

acompañando su imagen, su historia,²⁸ sus líneas de diálogo, sus posturas corporales y sus habilidades especiales. Sus ataques particulares, que se desbloquean con el progreso en el juego, tienen nombres relacionados con lo musical: ritmo, ritmo débil, ritmo fuerte, vibrato, ligadura. Un solo poder tiene conexión específica con el charango: rasgueo.

Figura 6
Tutorial de Combate



Una observación detenida revela que el efecto sonoro producido durante los ataques con el charango no corresponde al timbre real del instrumento: en lugar de arpeggios o rasgueos identificables, se oyen efectos genéricos similares a rayos de energía, representados físicamente con figuras de notas musicales propias de la notación tradicional occidental. En el caso de Pancho, ningún sonido resultante de su ataque mágico remite a alguna característica acústica del charango peruano: no hay huella de su brillantez, su trémolo, su registro agudo, ni de su timbre particular. No hay resonancia, cuerdas, ni afinación reconocibles. El cordófono parece operar aquí como artefacto simbólico: actúa como canalizador de un poder mágico-musical, pero no como generador de sonido realista. La representación sonora del instrumento no está basada aquí en sus características tímbricas, sino en su carga simbólica y su funcionalidad dentro de la mecánica y el *lore* del juego.

28. En la historia de *Tunche*, Pancho es elegido para salvar a sus seres queridos, y escoge el charango como emblema y arma, a pesar de que el gobernador lo amenaza y maltrata pues considera la elección del instrumento como una falta de respeto. En la versión en castellano, el gobernador insiste en que Pancho “deje la guitarra”.

Figura 7
Pancho y su Charango durante Pausa



El recorrido por los primeros niveles del juego refuerza esta idea. Aunque el charango se mantiene visible, la banda sonora no incluye timbres que lo evoquen de forma directa. Los timbres vinculados a lo local se concentran en los instrumentos de viento (zampoñas, quenás) y en las onomatopeyas ligadas a lo selva peruana, mientras que el soporte rítmico está ligado al rock, a la música electrónica de baile y a la música de acción de juegos del género *beat 'em-up*. La estética sonora resultante es mixta, pero con una fuerte inclinación hacia lo amazónico: la selva es el eje identitario del juego y su expresión sonora se articula a partir de una combinación de lo natural y lo tecnológico. A medida que se avanza en el juego, la sensación de inquietud e intensidad fluctúa de acuerdo a la acción, pero, durante mi progreso, no pude encontrar un timbre que me remita al charango de forma directa, incluso en los momentos de mayor protagonismo del personaje.

Figura 8, 9 y 10
Tres etapas de ataque con Charango de Pancho



En las etapas posteriores del laboratorio,²⁹ exploré el *soundtrack* del juego por separado, buscando posibles apariciones del charango en las pistas musicales compuestas para el videojuego. No encontré ningún registro de su uso explícito. El instrumento aparece en la imagen, en la acción, en la historia e identidad del personaje, pero no en el plano sonoro.

Conclusiones

En *Tunche*, el charango aparece como parte fundamental de la mecánica del juego: produce efectos sonoros propios ligados a los ataques especiales del personaje Pancho, está siempre visible y es simbólicamente activo. Sin embargo, una exploración profunda me reveló que no se escucha su timbre característico. Esto me llevó a reflexiones sobre la representación simbólico–sonora del cordófono y su desplazamiento hacia lo visual, lo narrativo y lo funcional.

Sostengo que, aunque el sonido del instrumento no aparece como timbre sonoro identificable, su presencia a nivel simbólico–sonoro es notable. Es el vehículo de los ataques mágicos de uno de los personajes principales, y aparece representado visualmente en la portada, en las cinemáticas, en el discurso y en la progresión del videojuego. Considero que el charango, entonces, se activa como símbolo más allá de su no–sonido: es persistencia, poder, conexión, presencia y representación, dentro de un entorno amazónico ficcionalizado y altamente estilizado. No necesita sonar para estar: no se escucha, pero se ve, se siente y se recuerda. Su fuerza simbólica permanece, y su integración como herramienta de juego reafirma su vigencia como interfaz sensible y activa dentro de nuevas narrativas.

Encuentro en *Tunche* algo más allá de la simple representación de un instrumento musical en un videojuego. El charango está presente de manera insistente. Su imagen está cargada de sentido, funciona como un emisor constante de energía y como un puente entre lo mundano y lo mágico dentro del universo del juego. Aparece aquí como una presencia que no necesita sonar de manera reconocible para afirmar su pertenencia y su utilidad para narrar nuevas historias. Pienso que el hecho de que el instrumento no presente su sonido característico no le quita fuerza simbólica, sino que abre diferentes lecturas sobre cómo puede representarse un instrumento musical profundamente ligado a la peruanidad en un lenguaje audiovisual e interactivo. Así como en la leyenda del Tuytunki el charango permitía cruzar mundos, creo que en *Tunche* tiene un rol similar: crea puentes entre lo cotidiano y lo mítico, participando en el lenguaje narrativo y simbólico del juego mismo. Que el charango esté presente en ese espacio es, para mí, una forma de afirmar su importancia y vigencia en la actualidad.

Rol de autores CrediT

ASM:	Administración del proyecto, Conceptualización, Curación de datos, Análisis formal, Metodología, Visualización, Redacción del borrador inicial, Revisión y aprobación del manuscrito final para publicación.
Fuentes de financiamiento	La investigación fue en su totalidad autofinanciada por el autor de este trabajo.
Conflicto de interés	El autor declara no tener ningún conflicto de interés económico, institucional o laboral.
Aspectos éticos	Se cumplió con las normas éticas, los códigos de conducta para la investigación y los lineamientos de <i>Antec: Revista Peruana de Investigación Musical</i> .

Referencias

- Arana Floiras, D. E. (2024). *La construcción del charango en Lima en la actualidad* [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio PUCP. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/27993>
- Arguedas, J. M. (1989). El charango. En *Indios, mestizos y señores* (3.^a ed.). Editorial Horizonte.
- Calleja, G. (2011). *In-game: From immersion to incorporation*. MIT Press.
<https://doi.org/10.7551/mitpress/8429.001.0001>
- Ermi, L., & Mäyrä, F. (2005). Fundamental components of the gameplay experience: Analysing immersion. En J. Jenson (Ed.), *Changing views: Worlds in play. Selected papers of the 2005 Digital Games Research Association's Second International Conference*. Simon Fraser University.
<https://doi.org/10.26503/dl.v2005i1.119>
- Hidalgo Amat y León, R. (2019). *Desarrollo de videojuegos en Perú: Re-interpretación del conocimiento y construcción de medios interactivos en la periferia* [Tesis de maestría en Antropología Visual, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio PUCP.
<http://hdl.handle.net/20.500.12404/14846>
- Instituto Nacional de Cultura (Perú). (1978). *Mapa de los instrumentos musicales de uso popular en el Perú: Clasificación y ubicación geográfica (Serie Mapas Culturales)*. Oficina de Música y Danza.
- Kamp, M. (2024). *Four ways of hearing video game music*. Oxford University Press.
<https://doi.org/10.1093/oso/9780197651216.001.0001>
- LEAP Game Studios. (2021). *Tunche* [Videojuego; Nintendo Switch]. HypeTrain Digital.
<https://www.nintendo.com/games/detail/tunche-switch>
- López-Cano, R., & San Cristóbal, Ú. (2014). *Investigación artística en música: Problemas, métodos, experiencias y modelos*. Fondo Nacional para la Cultura y las Artes de México; Escola Superior de Música de Catalunya.
<http://rlopezcano.blogspot.com/2014/04/investigacion-artistica-en-musica.html>
- Marisca, E. (2013). Buscando un gamer: Reconstruyendo la historia del videojuego peruano. *Pozo de Letras*, 11(11). <https://revistas.upc.edu.pe/index.php/pozo/article/view/222/177>
- Mendivil, J. (2002). La construcción de la historia: El charango en la memoria colectiva mestiza ayacuchana. *Revista Musical Chilena*, 56(198), 40–55.
<https://doi.org/10.4067/S0716-27902002019800004>
- Orsoni, P. [paulorsonimusic]. (s.f.). *paulorsonimusic* [Canal de YouTube]. YouTube.
<https://www.youtube.com/@paulorsonimusic>

- Quiroz-Velasco, M. T., & Tealdo, A. R. (1996). *Videojuegos o los compañeros virtuales*. Universidad de Lima. <https://repositorio.ulima.edu.pe/handle/20.500.12724/17118>
- Turino, T. (1983). The charango and the sirena: Music, magic and the power of love. *Latin American Music Review*, 4(1), 81–119. <https://doi.org/10.2307/780281>
- Turino, T. (1984). The urban–mestizo charango tradition in southern Peru: A statement of shifting identity. *Ethnomusicology*, 28(2), 253–270. <https://doi.org/10.2307/780281>
- Van Elferen, I. (2011). ¡Un forastero! Issues of virtuality and diegesis in videogame music. *Music and the Moving Image*, 4(2), 30–39. <https://doi.org/10.5406/musimoviimag.4.2.0030>
- Varon, J. (2022). Mountains Ruins [Canción]. En *Imp of the Sun (Original Soundtrack)*. Sunwolf Entertainment. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=TB5eeB3NQk4&list=OLAK5uy_k4iBPSDDTFuCUsgE7-szWpxnR6sMZLG4&index=8
- Vásquez, Ch. (2018). El charango en el Perú. En J. MENDÍVIL (Ed.), *El charango: Historias y tradiciones vivas* (pp. 1–61). Hollitzer Verlag. <https://doi.org/10.2307/j.ctv92vpkm>
- Vásquez, Ch. (2019). *Teoría del arte y economía de la cultura: Los procesos de producción artística*. Colección Chalena Vásquez Rodríguez (Vol. 1). Políticas y gestión cultural. Q&P Impresores S. R. L.