

Los rituales funerarios andinos y el espacio erótico en *La Chunga* de Mario Vargas Llosa

Sara Rosell

En 1986 Mario Vargas Llosa publica *La Chunga*. Los pocos trabajos escritos acerca de esta obra no han explorado la conexión que se establece entre los elementos tradicionales de los rituales andinos (especialmente los llamados rituales de la muerte) y las técnicas modernas del teatro. En este trabajo, esta conexión servirá como marco para analizar el espacio femenino y las relaciones de género en la obra.

Todos los rituales, cualquiera que sea la razón por la que se ejecuten, mantienen ciertas características en común. Una de estas sería el elemento dramático que envuelve este tipo de representación. Darío Fo señala que los rituales como los enmascaramientos se han dado en casi todas las culturas y concluye diciendo que de este travestismo surge con el tiempo la figura del actor (207). Los rituales, como la representación teatral, no sólo se constituyen de objetos simbólicos concretos, sino también de la ‘actuación’ de cierta rutina o acción convencional. Glynn Custred al analizar los rituales andinos señala su carácter dramático cuando dice:

It is this dramaturgical aspect, this involvement of people with another in a highly prescribed manner and under special and constrained conditions, which makes ritual a forceful and a vivid means of expression. In this sense, ritual may be seen as a kind of language. Furthermore, ritual performances, like speech acts, signify and mark social differences, and identity and affirm the existence of social groups. (195)

Uno de los juegos más practicados durante los funerales en la región andina del Perú es el juego de la Chunga. Este se juega con dados y los participantes deben interpretar el papel del personaje que el número representa. Karsten Parregaard ha estudiado este tipo de ritual y señala que se puede

interpretar como teatro cultural donde todos los participantes son potencialmente actores y todos saben los papeles que deben representar (26). No se puede atribuir a pura coincidencia la conexión obvia entre el nombre de la obra y del personaje de Vargas Llosa y el del ritual. De hecho, toda la obra es, en sí, una representación fiel de lo que constituiría el juego de la Chunga.

Parregaard, al investigar el origen de este juego, descubre que Chunga quiere decir diez en Quechua, mientras que en otros lugares el mismo juego se llama Pichga que quiere decir cinco. Es interesante que la obra de Vargas Llosa se divide en dos actos, conteniendo el primer acto cinco escenas mientras que el segundo diez. En el juego de la Chunga se representan seis papeles, uno por cada uno de los lados del dado, mientras que en la obra hay seis personajes (jugando a los dados durante toda la obra), cada uno representando un papel diferente.

Los papeles que se representan dentro del juego corresponderían a los seis lados del dado. Cada uno de ellos tiene una función dentro de la sociedad y debe interpretar su papel de acuerdo con lo que los demás esperan sea su manera de comportarse. En realidad, lo que vemos aquí es un microcosmo andino de comportamiento. Los personajes que se representan son: el Alcalde de Vara (que manda y dirige), el Juez (que juzga), el Regidor de campo (que vigila que los papeles se cumplan), el Coronel (que desea), el Asaq (que representa a la persona no culta) y el Usuq (el perezoso) (Parregaard 25).

Como se puede observar, el juego demuestra una diferenciación social que al ser representada tiende a provocar la risa en los demás. Esta risa carnavalesca lleva implícita la muerte y al mismo tiempo la resurrección, la subversión del orden y el mantenimiento de las categorías sociales, y por último, la realidad que se esconde tras la representación y la fantasía que se representa. Las características del carnaval y sus implicaciones sociales las ha analizado Mijail Bajtin en su obra *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento: el contexto de François Rabelais*. En este caso, Bajtin mira el carnaval como una especie de ritual que se ha construido “al lado del mundo oficial, un segundo mundo y una segunda vida... [y que] Esto creaba una especie de dualidad del mundo” (11). En el ritual andino durante el funeral también se crea este segundo plano al margen de la Iglesia y el Estado aunque, irónicamente, se usa como referente para subvertirlo y

mantener la risa de los que lo juegan y lo presencian. Parregaard concluye esta observación al decir:

I would rather draw the conclusion that the participants in the dice game joke about the social structure that subordinates them, and thus reflect on death as one biological force which social injustice never will overcome. The participants imitate death itself laughing at the living who accept their individual fates. (26)

En la obra, paradójicamente, el juego de los dados sirve como un instrumento ilusorio para cambiar el destino. Es a través de la fantasía que los personajes exploran las posibilidades de un mundo diferente (en este caso el erótico) limitado por las restricciones sociales. El propio autor lo explica así en el prólogo a su obra:

Los temas que la obra desarrolla o roza, a través de esta historia, no deberían prestarse a confusión: el amor, el deseo, los tabúes, la relación entre el hombre y la mujer, los usos y costumbres de un cierto medio, la condición femenina en una sociedad primitiva y machista y la manera como estos factores objetivos se reflejan en el ámbito de la fantasía. Es evidente en la obra, creo, que la vida objetiva no condiciona y subyuga el deseo, sino, por el contrario, que, gracias a su imaginación y a sus deseos, aun el hombre más elemental puede momentáneamente romper los barrotes de la cárcel en que está confinado su cuerpo. (4)

En *El teatro y su doble* Antonin Artaud dice que el teatro es el doble de la realidad pero que no es de la realidad de cada día, sino de una realidad “arquetípica y peligrosa” (48). Este desdoblamiento cuando se da ya dentro del plano de la representación da lugar al metateatro. En el mismo prólogo Vargas Llosa señala que él cree en la liberación a través de la fantasía y que lo que intenta es lograr un teatro “que juegue a fondo la teatralidad, la aptitud humana para fingir, para multiplicarse en situaciones y personalidades distintas a la propia” (5). Para lograr este propósito el autor utiliza no sólo los rituales andinos (cargados de teatralidad) sino también las técnicas modernas del metateatro.

Oscar Rivera-Rodas en su excelente estudio acerca de las obras dramáticas de Vargas Llosa define la función del metateatro en los siguientes términos:

De la necesidad de superar las deficiencias en la escenificación del flujo de la conciencia surgieron los recursos metateatrales. Por eso se puede afirmar que el metateatro está ligado a la necesidad de

representar la conciencia como el espacio del conflicto existencial del ser humano. Se trata ahora de representar físicamente el flujo de la conciencia: recuerdos, deseos, fantasías presentes, en una segunda mimesis en el mismo lugar donde se representa la primera ficción. (19)

En *La Chunga* vemos este flujo de la conciencia de los personajes a través de esta técnica. El argumento toma lugar en un pequeño bar, propiedad de la Chunga, y éste está situado en un barrio marginal. La estructura es circular, ajustándose, de esta manera, a uno de los presupuestos del metateatro. De manera que el juego teatral no tiene un principio ni un fin, sino un *fluir* constante que va de acuerdo con la fantasía de cada personaje. En la obra hay seis personajes (así como en los dados del juego Chunga), que en un pasado no-representado en el nivel de la representación teatral, se reúnen en el bar de la Chunga a beber y a jugar a los dados. Este pasado sólo se revive a través de las fantasías de los personajes. Y es por medio de estas fantasías, en el nivel metateatral, que el lector/espectador se entera de lo que sucedió tiempo atrás. Los cuatro personajes masculinos que se denominan a sí mismos “Los inconquistables” se reúnen en este bar a jugar. Uno de ellos, Josefino, ha perdido mucho en las apuestas y le propone a la Chunga venderle a Meche, su novia, por una noche. La Chunga acepta pero después de esa noche nunca más se ha vuelto a saber de Meche. La desaparición de Meche es el pretexto para el flujo de la conciencia de los personajes.

En el plano de la representación los personajes se mantienen en un presente sin límites especulando acerca de lo que aconteció en el pasado y proyectando, en un segundo plano, las fantasías que provoca en ellos el pensar lo que pudo haber sucedido en el cuarto de la Chunga esa noche. De manera que dentro de esta estructura circular, estos personajes se reúnen todas las noches con el pretexto de averiguar lo que sucedió y con la certeza de que nunca lo descubrirán. Todas las noches se repite la misma pregunta por parte de alguno de ellos: “¿Y qué pasó esa vez con Meche, Chunga? Aprovecha que hoy estamos solos. Cuéntanos” (22). El silencio de la Chunga mantiene la imaginación de los personajes masculinos y al mismo tiempo la estructura circular de la obra.

El personaje de la Chunga se presenta como una mujer asexual de pocos amigos y pocas palabras. Ningún parroquiano conoce su dormitorio, una especie de ático, situado en la planta alta del bar. La noche que pasó con Meche es el único acontecimiento íntimo que “Los inconquistables” conocen, por tanto, se convierte también en instrumento de sus fantasías. En la segunda

escena del primer acto, mientras ellos juegan a los dados se presenta Meche, sobreponiendo al plano de la realidad del presente de la ficción, la del pasado en la imaginación:

Mientras Josefino hace el brindis y los inconquistables beben, entra Meche, con la lentitud y el ritmo de un ser que viene al mundo desde la memoria. Es joven, de formas compactas y turgentes, muy femenina. Lleva un vestido ligero, ceñido, y zapatos de tacón de aguja. Camina luciéndose. (22)

Josefino se da cuenta de la impresión que Meche causa en la Chunga, de ahí que le proponga vendérsela por una noche. Lituma le dice al Mono que debería comprársela él, sin embargo, Josefino no acepta alegando que le daría celos y le manifiesta a la Chunga: “Tú no me das celos. A tí sí te la presto, porque sé que me la devolverás intacta” (44). La ironía que encierran las palabras de Josefino se descubre al enterarnos de que no sólo la Chunga no le devuelve a Meche intacta sino que no se la devuelve. Mayor ironía aún es el hecho de que La Chunga pagara tres mil soles por esa noche y haya recuperado y multiplicado ese dinero durante tantas noches en que “Los inconquistables” derrochan su dinero en el bar tratando de enterarse de lo que pudo haber sucedido entre ellas dos esa noche.

Luce Irigaray en *This Sex Which is not One* tiene una sección que titula “Women in the Market” donde analiza de qué manera nuestra sociedad se basa en el intercambio de la mujer y afirma que los hombres circulan a las mujeres entre ellos (170). En este sentido, la mujer sólo tiene un valor que está estrechamente ligado a las ventajas que pueda obtener el hombre en el intercambio. De esta manera, se delimita su espacio a una especie de puente para establecer y estrechar las relaciones entre los hombres. En este caso, la posible homosexualidad de la Chunga no es vista como una amenaza sexual o económica que pueda destruir la posición de ventaja de los personajes masculinos. Es esta asunción, precisamente, la que permite que Meche, con la ayuda de Chunga, se libere de ser mandada por Josefino a trabajar en “La Casa Verde,” el prostíbulo del pueblo. No obstante, su desaparición, sin duda, la sitúa en la posición de un producto intermediario simbólico que mantendrá la red de la comunicación de la fantasía y del discurso masculino. Meche se libera de la explotación real de Josefino, pero no puede escapar del imaginario masculino.

Si en el juego Chunga vemos que los participantes representan diferentes papeles sociales, en *La Chunga* vemos a los personajes representando aquellos papeles que dentro de la sociedad no podrían ejecutarse

sin reprimendas, es decir, manifestaciones eróticas penadas por la ley o por la moralidad social. La ausencia de Meche dentro del plano de la representación del presente – su desaparición, su muerte (simbólica o real) – sirve como pre-texto, así como en el ritual andino de la muerte, para la recreación, a través del juego y la actuación, de un orden que se quiere subvertir.

El segundo acto de la obra se dedica por entero a la recreación que hace cada personaje de lo que, de acuerdo a su propia fantasía erótica, sucedió esa noche. Nuevamente le piden a la Chunga que les cuente pero ante el silencio de ésta, Josefino le dice:

No te asustes, Chunguita. Si me diera la gana, te haría contarme lo de esa noche. Pero no me da la gana, así que puedes meterte al culo tu secreto. No quiero saberlo. La Meche me importa un pito. Mujer ida, mujer muerta. No ha nacido la hembra que me haga correr tras ella. (52)

Si bien Josefino no persigue físicamente a Meche, su imaginación sí. En realidad, ni él ni los demás Inconquistables quieren saber lo que sucedió ya que la revelación de este misterio puede terminar con la ilusión que los mantiene día a día. Lionel Abel plantea que el metateatro es la vía necesaria “para dramatizar a los personajes que, teniendo pleno conocimiento, no pueden participar sino en su propia dramatización” (78). Ya para el final de la primera escena del segundo acto los personajes comienzan a desdoblarse y esta estructura se mantendrá hasta el final, que al estar dominado por la circularidad, resulta ser, a su vez, el comienzo de la obra.

La primera escena del segundo acto termina cuando José se separa del resto de los amigos para desdoblarse en su fantasía. El autor llama esta escena “El sueño de un mirón” y va a estar dedicada completa a la fantasía de José. Los demás siguen jugando y hablando sobre Meche como si José permaneciera sentado con ellos e, inclusive, mantienen un diálogo imaginario con él. De ahí que el Mono manifiesta:

No vuelvan con el tema de Mechita que se le va a parar a José. (Dándole un codazo al invisible José) ¿Te vuelve loco imaginártela allá arriba haciendo tortillitas no, mi hermano? (62)

Para el final de esta escena regresa José a tomar su asiento y comienza el desdoblamiento de Lituma. En la escena tres, titulada “Especulaciones sobre Meche” se cuestiona la desaparición de Meche atribuyéndole su muerte a un asesinato cometido por Josefino. En la escena cuatro, “Alcahueterías,” Lituma se desplaza al plano imaginario donde se representa a sí mismo como un hombre con dinero y que quiere a Meche para matrimonio. La Chunga dentro

de esta fantasía sólo ha servido como una especie de celestina para poder ayudar a Lituma. Meche cuando se da cuenta del engaño le dice: “Ahora sé por qué le diste esos tres mil soles a Josefino. No por marimacha. Sino por alcahueta” (69). A esto, la Chunga responde:

¿Creías que yo iba a pagar tres mil soles para hacerte el amor? No, Mechita, no hay hombre ni mujer que valga para mí tanto. Esos tres mil soles no son míos. Son del hombre que te ama. Por tenerte está dispuesto a gastar todo lo que tiene y lo que no tiene... Entra, entra. Ahí la tienes. Es tuya. Ya le he hablado, no te preocupes. Anda, Lituma, no tengas miedo. Es tuya, date gusto. (69)

La escena cinco, “Un amor romántico,” desarrolla la fantasía de Lituma, mientras que en la seis, “Fantaseos sobre un crimen,” nuevamente se vuelve a la hipótesis de un posible crimen por parte de Josefino. Ya para el final de esta escena, el Mono se separa del grupo y se acerca a la Chunga quien lo toma de la mano y lo sube por las escaleras hasta su habitación. De manera que en la escena siete, “Un churre travieso” el Mono fantasea representando el papel de un hombre que representa ser niño. El metateatro aquí se extiende a un tercer plano de la imaginación. La Chunga lo llama niño-Dios y Meche promete que le darán gusto en todo lo que quiera. El sólo pide que lo castiguen por haber violado a una niña:

El Mono gime, recibe los golpes encogidos, sudando, con una suerte de fruición que termina en una espasmo. Meche y la Chunga se sientan y lo observan, mientras él, saciado, tristón, se endereza, se limpia la frente, se coloca la correa en el pantalón, se peina. Sin mirarlas, sale del cuartito y, discretamente, va a ocupar su lugar en la mesa de los Inconquistables. (93)

Una vez que el Mono sale de la habitación la Meche y la Chunga cambian de actitud y esto da comienzo a la octava escena: “Dos amigas.” Esta escena se presta a confusión dado que el lector sabe que la única que conoce la verdad de lo que pasó esa noche es la Chunga. De manera que aunque en el plano de la representación esta escena corresponde al imaginario y se da a través del mecanismo de desdoblamiento, en el plano de la interpretación el lector se encuentra en la disyuntiva si atribuirlo a la fantasía o a la realidad. Aquí Meche le comunica a la Chunga que está embarazada y ésta le recomienda que se vaya a Lima y huya de Josefino. Al final de esta conversación entra Josefino e ignorando la presencia de Meche, habla con la Chunga tratando de convencerla de abrir juntos un burdel. La Chunga no

acepta y esto desata la ira de Josefino. En esta escena titulada “El gran Cafiche” Josefino muestra su superioridad física y obliga a la Chunga con una navaja al sexo oral. Al final, ella se materializa y él regresa nuevamente al grupo.

La última escena, “Fin de la fiesta,” se desarrolla entre Meche y la Chunga, mientras los Inconquistables continúan jugando. En realidad, dentro del primer plano de la representación, la Chunga se ha mantenido sentada en una mecedora mirando y escuchando a los Inconquistables, y en plano de la metaficción, se ha mantenido desde la escena siete con Meche en el cuarto. De manera que la escena en la cual se somete a Josefino viene a ser como un intermedio en la conversación que ella sostenía con Meche. Aquí la Chunga vuelve a aconsejarle que se vaya del pueblo, le da un poco de dinero y le dice:

Si te vas de Piura o te quedas, es cosa tuya. No me cuentes. Esta noche he querido ayudarte, pero mañana será otro día. No estarás aquí y todo será diferente. Si te vas y me dices dónde, y a mí Josefino me pone la chaveta aquí, terminaré diciéndole todo. Ya te he dicho que no quiero perder la guerra. Y si me matan, ya no hay más guerra. Anda, piensa, decídetelo y haz lo que te parezca. Pero, sobre todo, si te vas, nunca se te ocurra decirme ni escribirme ni hacerme saber dónde estás. ¿Bueno?
(115)

Si tomamos este parlamento fuera del plano de la fantasía nos queda claro que la Chunga no dice dónde está Meche porque lo desconoce. Sin embargo, no hay evidencia suficiente de que debemos considerar las escenas entre Meche y la Chunga fuera del plano de la fantasía y diferentes a la de los demás personajes. Lo cierto es que su silencio es el que mantiene el desarrollo de la imaginación de los personajes y que éstos no hacen mucho esfuerzo por tratar de obtener la verdad.

Al final de la obra la Chunga anuncia que ya es hora de cerrar y cobra las cervezas que le deben, mientras José antes de salir “como repitiendo un rito,” le dice: “¿Mañana me cuentas lo que pasó esa vez con Mechita, Chunga?” A lo que Chunga responde cerrando la puerta: “Que te lo cuente la que ya sabes” (117). Las últimas palabras de la obra pertenecen a Chunga cuando al acostarse dice: “Hasta mañana, Mechita” (117), significando así la presencia de Meche al día siguiente, como todos los anteriores, dentro de la conversación y la fantasía de los personajes y, al mismo tiempo, el carácter circular de la obra.

Así como en los juegos andinos ejecutados durante el funeral se basan en la presencia y, al mismo tiempo la ausencia del muerto, en *La Chunga* el cuerpo ausente de Meche, sirve como instrumento para el juego y las especulaciones. Vargas Llosa une dos mundos, el del ritual y el del teatro, como una forma de intensificar el carácter dramático de ambos. En ambos casos existe una persona muerta o ausente, los jugadores que representan papeles de acuerdo a un orden que pertenece a una realidad fuera del juego, y por último, están los espectadores, que terminarán por darle sentido a un tercer plano de la realidad, más allá de la representación de la realidad inmediata y de la metateatral.

Si en el ritual andino el juego de la Chunga se mantiene durante toda la noche de la velada del muerto, en *La Chunga* el juego de dados y, por tanto, el metateatral, se mantiene durante toda la noche en el bar, de alguna manera, “velando” un cuerpo que sólo se hace presente a través de la fantasía. Si en el ritual andino, los jugadores representan a seis personajes dentro de la sociedad de acuerdo a la tirada de los dados, en la obra los personajes se representan a sí mismos en un desdoblamiento de su conciencia y de su imaginario. Por último, al igual que en la obra, en el ritual andino sólo juegan los hombres, hecho que en sí delimita un cierto espacio femenino en los dos ámbitos.

La Chunga, aunque presente en la representación del plano inmediato de la realidad, es confinada a su cuarto, al ático de su establecimiento, a través de la fantasía de los personajes masculinos. La Meche, por su parte, destinada a permanecer en la Casa Verde como prostituta, es también confinada al mismo espacio, y cuando no está presente en este espacio es inexistente. De esta manera se (re)crea un tipo de espacio que limita a la mujer de participar en cualquier otra esfera de la sociedad que no sea aquella que dicta el imaginario masculino.

Vargas Llosa propone en el prólogo a su obra que la obra de teatro debe enfrentar al espectador a un mundo “en el que el hombre que habla y el que fantasea – el que es y el que inventa ser – son una continuidad sin censuras, un anverso y reverso confundibles. . .” (5) Para esto incorpora el recurso del metateatro a través de un juego de azar que, a su vez, tiene una tradición dentro del contexto histórico-cultural de la región. No cabe duda que los propósitos del autor se logran. La teatralidad manifestada en los ritos de los funerales se amplía aquí al incorporar diferentes planos de la representación y haciendo reflexionar al espectador acerca de los roles asignados por la sociedad y, explícitamente, representando la subversión de

éstos. Rivera-Rodas señala que “la estructura del metateatro es necesariamente reflexiva: vuelve sobre sí misma. . . .” (54) Por su parte, Parregaard señala que el juego de la Chunga se refiere a lo que otros críticos han llamado “resurrección y nueva integración” (35). Y apunta que, en general, lo que se revitaliza en las prácticas funerarias son la risa y la solidaridad (35). Sin embargo, esta es una risa “ambivalente, niega y afirma, amortaja y resucita a la vez” (Bajtín 16). En *La Chunga*, además de esta risa, se revitaliza la imaginación de los personajes y la fantasía erótica. Ésto se logra porque tanto en los rituales andinos como en la obra de teatro, la teatralidad está regida por su propio carácter circular .

Notas

1. Esta obra de teatro mantiene un diálogo intertextual con la novela del propio autor, *La casa verde*. Sin embargo, el mismo Vargas Llosa aclara que la diferencia entre ambas estriba en el hecho de que en *La Chunga* la relación entre pasado y presente, entre realidad y ficción, constituye el eje central alrededor del cual se construyen los personajes. Para más información ver la entrevista realizada al autor por Carlos Espinosa Domínguez.

2. Los Inconquistables se refiere a los personajes de Josefino, Lituma, el Mono y José. Ellos mantienen una especie de sociedad donde predominan y se resaltan las actitudes machistas de los participantes. Su propio comportamiento lo define el himno que suelen cantar mientras juegan a los dados: “Somos los inconquistables/que no quieren trabajar:/Sólo chupar, sólo vagar,/Sólo cachar/Somos los inconquistables/¡Y ahora vamos a timbear! (17)

3. Dick Gerdes y Tamara Holzapfel, en cambio, ven a la Chunga participando por igual en la explotación y compitiendo con Josefino, pero señalan, sin embargo, que Josefino logra dominarla con el sexo. Si bien es cierto que la Chunga, como personaje, forma parte elemental del proceso capitalista, como propietaria del bar y como compradora de Meche, en esta lectura se analiza desde el punto de vista de su postura contraria a la de los hombres y valiéndose de éstos para liberar a Meche de su inminente futuro con Josefino. La dominación que al final logra Josefino sobre la Chunga hay que mirarla, como a toda la obra, como parte de la fantasía de Josefino y no como parte de la realidad.

4. La ubicación de la mujer en el espacio del ático (y del sótano) ha formado parte de estudios feministas, siendo el más conocido de todos el de Gilbert and Gubar. En diálogo directo con la crítica feminista, muchas escritoras han explorado los espacios femeninos, entre ellas Luisa Valenzuela y Armonia Sommer. Generalmente, estos espacios son ocupados por mujeres que se salen, de una manera u otra, de la norma: escritoras, dementes, prostitutas, homosexuales.

Obras Citadas

Abel, Lionel. *Metatheatre*. New York: Hill and Wang. 1963.

- Artaud, Antonin. *The Theater and Its Double*. New York: Grove Press, 1958.
- Bajtín, Mijail. *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento: el contexto de François Rabelais*. Trans. Julio Forcar & César Conroy. Madrid: Alianza Editorial, 1987.
- Custred, Glynn. "The Place of Ritual in Andean Rural Society." *Land and Power in Latin America*. New York, London: Holmes & Meir, 1980.
- Espinosa Domínguez, Carlos. "Para mí el teatro es un ascetismo, una cura de delgazamiento: entrevista a Mario Vargas Llosa." *Latin American Theatre Review* 20.1 (Fall 1986): 57-60.
- Fo, Dario. "Hands off the Mask!" *New Theatre Quarterly* 5.9 (Aug. 1989): 207-209.
- Gerdes, Dick and Tamara Holzapfel. "Melodrama and Reality in the Plays of Mario Vargas Llosa." *Latin American Theatre Review* 24.1 (Fall 1990): 17-28.
- Irigaray, Luce. *This Sex Which is not One*. New York: Cornell University Press, 1985.
- Parregaard, Karsten. "Death Rituals and Symbols in the Andes." *Folk* 29 (1987): 23-42.
- Rivera-Rodas, Oscar. *El metateatro y la dramática de Vargas Llosa: hacia una poética del espectador*. Amsterdam: Benjamins, 1992.
- Vargas Llosa, Mario. *La Chunga*. Barcelona: Editorial Seix Barral, 1986.