



VISTOS; el Informe N° 000323-2022-DGPC/MC de la Dirección General de Patrimonio Cultural; el Informe N° 000381-2022-DPI/MC de la Dirección de Patrimonio Inmaterial; el Proveído N° 002434-2021-DDC APU/MC de la Dirección Desconcentrada de Cultura de Apurímac; la Hoja de Elevación N° 000301-2022-OGAJ/MC de la Oficina General de Asesoría Jurídica; y,

CONSIDERANDO:

Que, el artículo 21 de la Constitución Política del Perú señala que los yacimientos y restos arqueológicos, construcciones, monumentos, lugares, documentos bibliográficos y de archivo, objetos artísticos y testimonios de valor histórico, expresamente declarados bienes culturales, y provisionalmente los que se presumen como tales, son Patrimonio Cultural de la Nación, independientemente de su condición de propiedad privada o pública; los mismos que se encuentran protegidos por el Estado;

Que, el inciso 1 del artículo 2 de la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura – UNESCO, establece que *“se entiende por Patrimonio Cultural Inmaterial los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas –junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes– que las comunidades, los grupos y en algunos casos los individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural. Este patrimonio cultural inmaterial que se trasmite de generación en generación es recreado constantemente por las comunidades y grupos en función de su entorno, su interacción con la naturaleza y su historia, infundiéndoles un sentimiento de identidad y continuidad, y contribuyendo así a promover el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana”*;

Que, el numeral 2 del artículo 1 de la Ley N° 28296, Ley General del Patrimonio Cultural de la Nación y modificatorias, señala que integran el patrimonio inmaterial de la Nación las creaciones de una comunidad cultural fundadas en las tradiciones, expresadas por individuos de manera unitaria o grupal, y que reconocidamente responden a las expectativas de la comunidad, como expresión de la identidad cultural y social, además de los valores transmitidos oralmente, tales como los idiomas, lenguas y dialectos autóctonos, el saber y conocimiento tradicional, ya sean artísticos, gastronómicos, medicinales, tecnológicos, folclóricos o religiosos, los conocimientos colectivos de los pueblos y otras expresiones o manifestaciones culturales que en conjunto conforman nuestra diversidad cultural;

Que, el literal b) del artículo 7 de la Ley N° 29565, Ley de creación del Ministerio de Cultura y modificatoria, establece que es función exclusiva del Ministerio de Cultura realizar acciones de declaración, generación de catastro, delimitación, actualización catastral, investigación, protección, conservación, puesta en valor, promoción y difusión del Patrimonio Cultural de la Nación;

Que, el artículo 55 del Reglamento de Organización y Funciones del Ministerio de Cultura, aprobado mediante Decreto Supremo N° 005-2013-MC, establece que la



Dirección de Patrimonio Inmaterial es la unidad orgánica encargada de gestionar, identificar, documentar, registrar, inventariar, investigar, preservar, salvaguardar, promover, valorizar, transmitir y revalorizar el patrimonio cultural inmaterial del país, en sus distintos aspectos, promoviendo la participación activa de la comunidad, los grupos o individuos que crean, mantienen y transmiten dicho patrimonio y de asociarlos activamente en la gestión del mismo. Depende jerárquicamente de la Dirección General de Patrimonio Cultural;

Que, mediante el Oficio N° 0385-2022-A-MPCT/A, ingresado con Expediente N° 2022-0031527, la Municipalidad Provincial de Cotabambas solicitó la declaratoria del *Atoq Qatiy del distrito de Tambobamba, provincia de Cotabambas, departamento de Apurímac*, como Patrimonio Cultural de la Nación;

Que, mediante el Informe N° 000323-2022-DGPC/MC, la Dirección General de Patrimonio Cultural, con sustento en el análisis contenido en el Informe N° 000381-2022-DPI/MC, emitido por la Dirección de Patrimonio Inmaterial, recomendó declarar Patrimonio Cultural de la Nación *del Atoq Qatiy del distrito de Tambobamba, provincia de Cotabambas, departamento de Apurímac*;

Que, la práctica cultural conocida como *Atoq Qatiy* consiste en la representación de la caza del zorro, juego que forma parte de la celebración cívica de la Independencia del Perú, el 29 de julio, en la capital distrital de Tambobamba. Participan en ella los cinco barrios que la conforman, Pampaña, San Martín, Huancallo, Checchecalla e Inqui. En esta costumbre participan además instituciones como la municipalidad y el cuerpo policial, por lo cual, siendo una práctica tradicional, por la cual pasa toda la población masculina del distrito, ha alcanzado una dimensión formal, desde la invitación a los participantes hasta la toma de decisiones de los jueces que deciden los resultados de la actividad;

Que, el *Atoq Qatiy* es organizado y convocado por una comisión conformada por pobladores que han asumido en papel del *atoq* en años anteriores. En las primeras horas de la mañana del 29 de julio, los pobladores de los cinco barrios se reúnen en la plaza central para la inscripción de los participantes, que suelen ser entre cuarenta y sesenta y cinco jinetes. Junto a la inscripción del jinete se brinda información sobre su caballo, incluyendo nombre, procedencia, edad, raza y alguna señal particular. Todos estos datos se proclaman en la plaza central previamente al inicio de la partida. Quienes califican son tres grupos de jueces: los *jueces de partida*, en un paraje en las afueras de Tambobamba; los *jueces de meta*, que están en el paraje donde se hará la persecución del zorro; y los *jueces de llegada*, quienes esperan al *atoq*, a su captor y al resto de participantes en la plaza de armas. Los jueces están compuestos por un agente municipal, un policía y un poblador con experiencia previa como *atoq* o como perseguidor;

Que, los nombres de los participantes son leídos en voz alta, junto con los de sus monturas. Se elige entonces al *atoq*; tratándose por lo general de quien logró capturar al *atoq* del año anterior, demostrando su astucia y habilidad. De no haber sido capturado el *atoq* del año anterior, y haber llegado a la plaza dentro del tiempo establecido, este seguirá como *atoq* para el año presente. Asimismo, en caso el *atoq* no apareciese por diferentes circunstancias, o este llegase de forma posterior al tiempo establecido, se hará un sorteo entre los jóvenes participantes. Esta ocasión es propicia para que los barrios propongan sus propios candidatos;



Que, el jinete elegido como *atoq* partirá a caballo, a la señal de un disparo, aproximadamente a las diez de la mañana desde un lugar especialmente indicado por la comisión organizadora, que suele ser la puerta de la escuela San Francisco de Asís y que originalmente estaba en la Plaza de Palqaro. El *atoq* se caracteriza por llevar la bandera peruana y, en la espalda, una piel antigua de zorro. En su recorrido pasa cerca del riachuelo de Yanacca, en el sitio conocido como Ccaracha Mayu, donde los *jueces de partida* le entregarán una “contraseña” secreta. Antiguamente esta contraseña consistía en un ramo de flores o pétalos de rosas, y actualmente se trata de un papel con una imagen de zorro. Los perseguidores, a quienes se les reparte la misma contraseña, salen en busca del *atoq*, a quince minutos de partido éste. Mientras tanto, el *atoq* se desplaza a la mayor velocidad posible hacia el paraje que será su meta, donde le esperan los *jueces de meta*. Una vez llegado a la meta, el *atoq* entrega la contraseña a los referidos jueces, e irá a esconderse en algún sitio del paraje, poco antes que lleguen los demás jinetes. Los mismos harán a su vez la entrega de la contraseña a los jueces, luego de lo cual se adentrarán en el paraje destinado para el juego, a fin de lograr la captura del zorro;

Que, el recorrido de los participantes suele seguir el camino de herradura desde Tambobamba a Haquira, actual carretera al distrito de Challhuahuacho. Sin embargo, cabe mencionar que actualmente la partida será determinada por la comisión organizadora y los jueces. Es necesario cuidar de que el paso de vehículos motorizados pueda alterar a los caballos, por lo que su tránsito es restringido el tiempo que dura la costumbre. Por lo mismo, se eligen parajes seguros para el paso de los animales. La búsqueda y captura del *atoq* dura aproximadamente tres horas y media, y se basa en el conocimiento del territorio y la destreza en el manejo del caballo, sin ayuda de ningún auxiliar tecnológico ni de terceros, dentro del territorio establecido para la búsqueda. Cualquier incumplimiento de estos requisitos resulta en su descalificación e impedimento de participar por un número de años según consideren los jueces;

Que, la captura del *atoq* es llamada “completa” si el jinete logra sorprenderlo y atraparlo físicamente; y “media” si logra alcanzarlo tras una persecución, despojándolo de alguna de las prendas que lleva, diciéndole en voz alta que ha sido alcanzado, y que ya no puede huir. Es importante que el *atoq* no haya sido capturado con violencia. Una vez capturado, el jinete lleva al *atoq* a la plaza de armas cogiéndolo de una prenda, dando el aviso a los *jueces de llegada*. De no ser capturado, el *atoq* deberá ingresar a la plaza de armas de Tambobamba por cualquiera de sus cuatro esquinas donde estará a salvo de sus perseguidores, siempre y cuando se haya cumplido el tiempo de búsqueda. Treinta minutos antes de que se cumpla el tiempo del juego se eleva una bandera nacional, como señal de que la costumbre esta próxima a concluir. Cuando el juego termina, al llegar un jinete con el *atoq* capturado o cuando éste se presenta invicto en la plaza, se levanta una segunda bandera, emblema de la ciudad de Tambobamba. Finalmente, todos los participantes son recibidos en la meta con aplausos. El *atoq* y su captor relatarán públicamente cómo ha sucedido la captura, y a partir de ello los *jueces de llegada* decidirán el resultado del evento. La premiación es concedida por la Municipalidad Provincial de Cotabambas, con un trofeo especialmente hecho para la ocasión, otorgado a quien haya capturado al *atoq* o al *atoq* que haya logrado evitar ser capturado. El *atoq* que haya evitado su captura es celebrado por su habilidad, astucia y conocimiento del territorio como rasgos del poblador tambobambino; de ser capturado, tales motivos de celebración son trasladados al jinete captor;

Que, esta costumbre es considerada una de las más antiguas y características del distrito de Tambobamba, y su registro formal en los libros de actas data al menos de



1930, si bien la tradición oral local la relaciona directamente con la participación de la población en las campañas de independencia formando montoneras junto con el ejército independentista, librándose batallas en Cotabambas, Tambobamba y Mama. En estas, la población rebelde respondió con la formación de guerrillas, favorecidas por la abrupta geografía local de Apurímac, proceso que culminaría en la batalla de Ayacucho, geográficamente cercana, en 1824. De esta interpretación se deduce que esta costumbre retrata la fortaleza, habilidad y astucia del poblador tambobambino, cualidades importantes para el triunfo del proceso independentista. Este discurso sobre el poblador local se muestra a través de la representación de una cacería del zorro, animal que tiene una importante presencia en los relatos orales andinos, como un símbolo de la astucia, lo que es claro en la representación del *Atoq Qatiy*;

Que, por otro lado, la representación personificada del zorro por un ser humano se da en algunas danzas de la región andina; es el caso la danza *Atoq Alcalde* del centro poblado El Porvenir, del distrito de Llata, Huamalíes, declarada Patrimonio Cultural de la Nación según la Resolución Directoral Nacional N° 017/INC del 4 de enero del 2008, donde el rol titular trata de ganarse el favor del personaje mítico de *Mama Rayhuana*, frente a otros animales, en una representación danzada de la siembra;

Que, las reglas y características de este juego son además una ocasión para que los jóvenes demuestren sus habilidades en el manejo del caballo y en el conocimiento del territorio, tradición que no se ha perdido ante la introducción del transporte motorizado. La carrera de caballos también es parte de otra expresión cultural del distrito de Tambobamba, el carnaval T'ikapallana, declarado Patrimonio Cultural de la Nación según Resolución Viceministerial N° 015-2014-VMPCIC-MC. El cuidado que se pone en la planificación del territorio donde se realiza la costumbre muestra igualmente el respeto que se tiene por la integridad de los animales;

Que, mientras que la representación danzada de especies animales es un tema común a muchas tradiciones andinas, la representación de una cacería o búsqueda de un animal salvaje es actualmente poco común, al ser la cacería una actividad prácticamente desaparecida, siendo poco factible encontrarle paralelos con otras tradiciones. Una tradición conocida es la simulación de la cacería del puma que se da al final de la fiesta de la Bajada de Reyes, en enero de cada año, en la capital distrital de San Andrés de Tupicocha, provincia de Huarochirí, región Lima. En este caso, se trata de la simulación de una cacería de felinos salvajes, interpretados por dos hombres vestidos con pieles de puma, que corren por las calles de la zona urbana y por los parajes del entorno, y llegan a aparecer en el estadio comunal. Se simula su caza con armas de fuego, siendo uno de ellos muerto a tiros, y con ello atado a un palo, y trasladado de ese modo al local comunal, mientras que el otro logra escapar. El que esta representación se realice en el marco de un evento que también tiene un carácter cívico, ya que es tiempo del cambio de autoridades de las parcialidades que forman parte de la comunidad de Tupicocha, establece otro lejano paralelo con la tradición del *Atoq Qatiy*;

Que, conjuntamente con las referencias citadas en el Informe N° 000381-2022-DPI/MC de la Dirección de Patrimonio Inmaterial se detallan las características, la importancia, el valor, alcance y el significado del *Atoq Qatiy* del distrito de Tambobamba, provincia de Cotabambas, departamento de Apurímac; motivo por el cual, dicho informe constituye parte integrante de la presente resolución viceministerial, conforme a lo dispuesto en el artículo 6 del Texto Único Ordenado de la Ley N° 27444, Ley del



Procedimiento Administrativo General, aprobado mediante Decreto Supremo N° 004-2019-JUS;

Que, mediante la Resolución Ministerial N° 338-2015-MC, se aprobó la Directiva N° 003-2015-MC, “*Directiva para la Declaratoria de las Manifestaciones de Patrimonio Cultural Inmaterial y de la Obra de Grandes Maestros, Sabios y Creadores como Patrimonio Cultural de la Nación y Declaratoria de Interés Cultural*”, en la que se establecen los lineamientos y normas para la tramitación del expediente de declaratoria de Patrimonio Cultural de la Nación de las manifestaciones del patrimonio cultural inmaterial, correspondiendo al Viceministerio de Patrimonio Cultural e Industrias Culturales declarar las manifestaciones del patrimonio cultural inmaterial como Patrimonio Cultural de la Nación; así como su publicación en el diario oficial “El Peruano”;

Con las visaciones de la Dirección General de Patrimonio Cultural, de la Dirección de Patrimonio Inmaterial, de la Dirección Desconcentrada de Cultura de Apurímac y, de la Oficina General de Asesoría Jurídica;

De conformidad con lo establecido en la Constitución Política del Perú; la Ley N° 28296, Ley General del Patrimonio Cultural de la Nación y modificatorias; la Ley N° 29565, Ley de creación del Ministerio de Cultura y modificatoria; el Decreto Supremo N° 011-2006-ED, Decreto Supremo que aprueba el Reglamento de la Ley N° 28296, Ley General del Patrimonio Cultural de la Nación y modificatorias; el Decreto Supremo N° 005-2013-MC, Decreto Supremo que aprueba el Reglamento de Organización y Funciones del Ministerio de Cultura; y la Directiva N° 003-2015-MC, aprobada por Resolución Ministerial N° 338-2015-MC;

SE RESUELVE:

Artículo 1.- Declarar Patrimonio Cultural de la Nación al *Atoq Qatiy* del distrito de Tambobamba, provincia de Cotabambas, departamento de Apurímac, por constituir una práctica tradicional que involucra a todos los barrios que integran el distrito y sus instituciones más importantes; por dar forma a la original representación de la búsqueda del zorro en el marco de las celebraciones por Fiestas Patrias, vinculando esta expresión local a uno de los fundamentos históricos de la identidad nacional; y por permitir al pueblo tambobambino hacer un despliegue de las cualidades que mejor los identifican tales como la habilidad, la astucia, el conocimiento y la valoración del territorio, y el profundo vínculo con el caballo lugareño.

Artículo 2.- Encargar a la Dirección de Patrimonio Inmaterial, en coordinación con la Dirección Desconcentrada de Cultura de Apurímac y la comunidad de portadores, la elaboración cada cinco años de un informe detallado sobre el estado de la expresión declarada, de modo que el registro institucional pueda ser actualizado en cuanto a los cambios producidos en la manifestación, los riesgos que pudiesen surgir en su vigencia, y otros aspectos relevantes, a efectos de realizar el seguimiento institucional de su desenvolvimiento y salvaguardia, de ser el caso.

Artículo 3.- Disponer la publicación de la presente resolución viceministerial en el diario oficial “El Peruano”, así como su difusión en la sede digital del Ministerio de Cultura (www.gob.pe/cultura), conjuntamente con el Informe N° 000381-2022-DPI/MC.



Artículo 4.- Notificar la presente resolución y el Informe N° 000381-2022-DPI/MC a la Dirección Desconcentrada de Cultura de Apurímac y a la Municipalidad Provincial de Cotabambas, para los fines consiguientes.

Regístrese, comuníquese y publíquese.

Documento firmado digitalmente

JANIE MARILE GOMEZ GUERRERO
VICEMINISTRA DE PATRIMONIO CULTURAL E INDUSTRIAS CULTURALES