

Los peregrinos urbanos en Qoyllurit'i y el juego mimético de miniaturas*

Astrid B. Stensrud

RESUMEN

Este artículo trata de los peregrinos de la ciudad de Cusco que participan en el juego de miniaturas en el santuario de Qoyllurit'i. Partiendo de una descripción del contexto socioeconómico urbano y de la ontología andina, este trabajo se propone explorar cómo podemos entender el juego, el significado de las miniaturas, y la importancia del peregrinaje en el contexto urbano contemporáneo. Una fuerte motivación para ir a Qoyllurit'i consiste en dar poder a los deseos en la vida y asegurar prosperidad económica para el futuro a través de relaciones recíprocas con lugares y objetos. En estas relaciones, valores como el respeto y la fe son importantes. Utilizando los conceptos analíticos de virtualidad y mimesis, analizo el juego como una forma de comunicación fundamentada en una ontología en la cual no se distingue entre naturaleza-cultura, materia-espíritu, significante-significado. Además, se muestra que las prácticas religiosas indígenas son procesos culturales y materiales que son recreados constantemente en relaciones continuas

* Este artículo está basado en una ponencia que fue presentada en el Congreso LASA en Río de Janeiro en junio de 2009. Quiero agradecer a todos los participantes del panel, y en especial a Zoila Mendoza por organizar el panel y a Catherine Allen por comentar la ponencia. También agradezco al árbitro anónimo de la revista *Anthropologica* por sus comentarios. Más que nada quisiera agradecer a mis compadres y a todos mis amigos en Cusco por su generosa hospitalidad y ayuda, y por todas las conversaciones, historias y experiencias que hemos compartido.

y recíprocas entre lo rural y lo urbano. El artículo se basa en dos años y dos meses de trabajo de campo etnográfico (2001-2002, 2006-2007, 2008) en un pueblo joven de la ciudad de Cusco y en tres peregrinajes a Qoyllurit'i (2002, 2007, 2008).

Palabras clave: peregrinaje, ontología andina, ritual, miniaturas, virtualidad, mimesis, economía urbana, Señor de Qoyllurit'i.

The urban pilgrims in Qoyllurit'i and the mimetic miniature game

SUMMARY

This article is about the pilgrims from Cusco city who participate in the miniature game in the sanctuary of Qoyllurit'i. Starting with a description of the urban socioeconomic context and the Andean ontology, this text intends to explore how we may understand the game, the meaning of the miniatures, and the importance of the pilgrimage in the contemporary urban context. A strong motivation for going to Qoyllurit'i is to empower the desires of life and ensure economic prosperity for the future through reciprocal relations with places and objects. In these relations, values like respect and faith are important. Using the analytical concepts «virtuality» and «mimesis», the article analyzes the game as a form of communication based in an ontology in which there are no distinctions between nature-culture, signifier-signified, and matter-spirit. Furthermore, it shows that indigenous religious practices are cultural and material processes which are constantly recreated in continuous and reciprocal relations between the rural and the urban. The article is based on two years and two months of ethnographic fieldwork (2001-2002, 2006-2007, 2008) in a neighborhood in Cusco city and in three pilgrimages to Qoyllurit'i (2002, 2007, 2008).

Key words: pilgrimage, Andean ontology, ritual, miniatures, virtuality, mimesis, urban economy, Lord of Qoyllurit'i.

«He jugado todo serio, no en broma».
(Julio, 29 años, residente en un pueblo joven de Cusco)

«¡Si crees, sí cumple! Si no crees, no se cumple nada».
(Isabel, 32 años, residente en un pueblo joven de Cusco)

INTRODUCCIÓN

Los santos y las santas, los señores y las vírgenes, los taytachas y las mamachas, la santa tierra, los cerros, y las cruces son seres no humanos que forman parte de la experiencia vivida diaria durante todo el año en la ciudad de Cusco. Uno de estos seres es el Señor de Qoyllurit'i, el taytacha de los pobres. Las imágenes del Señor acompañan a la gente en sus casas, carros y negocios, las miniaturas de alasitas les recuerdan de sus ambiciones, y las historias sobre deseos, milagros y castigos se cuentan a menudo para explicar eventos, accidentes, desgracia y fortuna. Se han hecho numerosos estudios sobre el peregrinaje de Qoyllurit'i (véanse por ejemplo Gow 1974; Sallnow 1987; Allen 1988; Flores Ochoa 1990 y Salas Carreño 2007) desde varias perspectivas empíricas y analíticas. Este artículo trata de los peregrinos de la ciudad de Cusco, y más específicamente se enfoca en el juego mimético en Pukllanapata, en la importancia ritual de las miniaturas y en su significado en las vidas urbanas.

Una fuerte motivación para ir al santuario de Qoyllurit'i se trata de dar poder a los deseos en la vida, asegurar prosperidad económica para el futuro y obtener protección a través de rituales de reciprocidad. Los peregrinos quieren tener parte de la fuerza (también llamada *kallpa* o 'energía') del lugar, a través de una relación recíproca con el mundo.

Estos deseos y prácticas están basados en una ontología en la cual la materia y el espíritu son inseparables y todos los seres están intrínsecamente interconectados (Allen 1997, 1998, 2002). Siguiendo a Descola (1996, 2006), Viveiros de Castro (1998, 1999), Ingold (2006) y Henare, Holbraad y Wastell (2007), quiero describir y analizar la ontología andina como se vive en la ciudad de Cusco hoy, a principios del siglo XXI, atravesando las dicotomías naturaleza-cultura, material-espiritual, economía-moral, indígena-mestizo y rural-urbano. Las creencias y prácticas religiosas indígenas no son vestigios del pasado precolombino, sino procesos culturales que son recreados constantemente en un mundo donde lo rural y lo urbano están intrínsecamente conectados a través de relaciones, prácticas y valores. Como dice Marisol de la Cadena (2000), los mestizos indígenas rechazan los aspectos sociales de ser «indio», pero al mismo tiempo valoran las prácticas culturales indígenas.

Los argumentos en este artículo están basados metodológicamente en observación participativa y entrevistas informales durante dos años y dos meses de trabajo de campo en Cusco (2001-2002, 2006-2007 y 2008), con un enfoque especial en un pueblo joven en la zona noroccidental de la ciudad y en las microempresas en el centro de Cusco. Como parte de este trabajo de campo, participé en el peregrinaje a Qoyllurit'i tres veces (2002, 2007 y 2008); dos veces como amiga y comadre, y una vez como acompañante de una comparsa de danzantes Qhapaq Qolla.

UNA ONTOLOGÍA ANIMISTA-ANALÓGICA

La veneración al Señor de Qoyllurit'i se extiende a toda la población de Cusco. Sin embargo, hay muchas formas de venerar y de peregrinar, y las formas de relacionarse con el Señor y participar en los ritos y las prácticas espirituales en el santuario varían mucho entre los sectores sociales de cusqueños. Mi entrada al estudio del peregrinaje a Qoyllurit'i se dio a través de los pobladores de un pueblo joven situado en uno de los cerros en la zona noroccidental de la ciudad de Cusco. En otras palabras, este artículo analiza las prácticas de un sector específico del espacio andino y las relaciones que este sector tiene con un Señor particular. Sin embargo, estos vínculos comparten muchos aspectos con las relaciones que otros sectores tienen con otros santos, y voy a utilizar observaciones más generales para explicar ciertos aspectos de estas relaciones.

Los pobladores del pueblo joven son la primera y segunda generación de migrantes rurales urbanos; son mayormente bilingües (quechua-español), pero usan más el español en el contexto urbano. Una vez al año (en mayo o junio) visitan

el santuario como danzantes y músicos en comparsas o como peregrinos que van en grupos de amigos, en familia o en parejas. La mayoría son autoempleados en la economía semiformal urbana; los hombres son choferes, albañiles, zapateros y carpinteros, y las mujeres son vendedoras; algunas son ambulantes en la calle, otras en el mercado, otras tienen una tiendita de ropa, restaurante o peluquería. Es una economía inestable, con un alto nivel de informalidad e inseguridad, y por eso las relaciones de crédito y deuda son necesarias e inevitables. Los valores que se intercambian y negocian son materiales (dinero, comida, trabajo, objetos), y morales (respeto, decencia, control e independencia). Por consiguiente, ‘valor’ debe definirse tanto en el sentido económico, con relación a cuánto un objeto se desea, como en el sentido sociológico, como aquello que es bueno, decente y deseable en la vida (Graeber 2001). Los valores materiales y morales se entrelazan en las relaciones de comercio, préstamos y deudas, que más que nada se trata de negociaciones de respeto.

Esto también es válido en las relaciones entre personas, lugares, objetos y espíritus: aquí también el respeto mutuo es de importancia fundamental. En el mundo andino, lugares y objetos tienen agencia, personalidades y relaciones entre ellos. Las relaciones entre los seres humanos, los lugares en el paisaje y los objetos son físicas y concretas; la gente ofrece comida, bebida, hojas de coca y humo de cigarro a la tierra y los cerros para recibir fertilidad, bienestar, protección, salud y prosperidad. Estas relaciones recíprocas no son simétricas y equitativas, sino jerárquicas y asimétricas en términos de poder. La pachamama (la tierra) y los apus (espíritus de los cerros) son muy poderosos y tienen la capacidad de dar y quitar vida. Los humanos deben respetarlos y enviarles ofrendas para evitar pérdida, fracaso, enfermedad o muerte. Manantiales de agua también pueden ser el origen de vida y muerte, y el viento puede llevar espíritus y energías que causan males que se curan pasándose el cuerpo con hierbas. Cada lugar y cosa en el mundo es animado por una fuerza vital que conecta todos los seres en sustancia y espíritu, tanto en zonas rurales como en zonas urbanas.

En los negocios urbanos (tiendas, hornos, restaurantes, salones de belleza) se ofrece (*ch'alla*) a menudo cerveza, coca cola y chicha para la pachamama, y en agosto se manda hacer despachos (*haywachikuy*) a la tierra y a los apus para tener más clientes. Una historia en el barrio contaba que un vecino había sacado oro de su terreno sin pagar con vida humana y por eso su madre había muerto: la tierra la había agarrado. Cada año, en el peregrinaje al Señor de Qoyllurit'i, hay danzantes y peregrinos que mueren, y la gente dice que el *taytacha* (o el apu o el cerro) los ha comido y que por eso va a ser un buen año. «Tenemos que pagar

siempre a los *auquis* [apus], ellos nos cuidan», dijo Juan, el papá de mi comadre. «¿Habrán llevado coca y cigarros?», nos preguntó al saber que habíamos caminado al Señor de Qoyllurit'i.

Catherine Allen (1997, 1998, 2002) argumenta que las prácticas rituales en las comunidades andinas se basan en la idea de que todos los seres están intrínsecamente interconectados a través de una sustancia animada que comparten. Allen llama este principio «consustancialidad»; la coexistencia en la misma sustancia, y está fundamentado en una cosmología que no separa entre mente y materia y que atribuye vida a los objetos materiales (Allen 1997: 75, 1998: 21). Esto nos indica que se puede entender la cosmología andina como una forma de animismo. El concepto de animismo fue introducido por Tylor en 1871 y estuvo influido por el positivismo y el evolucionismo de la época. Tylor argumentó que el pensamiento animista implicaba una comprensión del mundo «equivocada» (Tylor 2008 [1871]). El animismo en el sentido de Tylor se basa en las nociones occidentales y modernistas de la persona y del ambiente que no cuestiona las dicotomías cartesianas. Según Bird-David (1999), la teoría de Tylor tuvo una gran influencia en el pensamiento antropológico sobre religión y totemismo en el siglo XX, y el animismo se ha visto como una «epistemología fallada» (Bird-David 1999).

Desde la década de 1990, la mayoría de los antropólogos están de acuerdo en que la dicotomía entre la naturaleza y la cultura no es adecuada para entender las relaciones entre humanos y el entorno físico, y que los conceptos de la naturaleza son construcciones sociales (Descola y Pálsson 1996; Latour 1993). Las críticas y las deconstrucciones de las dicotomías occidentales como naturaleza-cultura, humanos-no humanos y cuerpo-alma resultó, entre otras cosas, en un nuevo interés en el animismo, tanto como en críticas y reformulaciones del término. Nurit Bird-David, por ejemplo, propuso reemplazar el término «animismo» por «epistemología relacional», para enfatizar el conocimiento animista como una forma de estar en el mundo relacionándose con otros seres, donde «el saber» se trata de mantener relaciones con «los otros» (Bird-David 1999: 78).¹

Eduardo Viveiros de Castro (1998)² y Tim Ingold (2006) han criticado el modelo sociocéntrico del animismo, donde la socialidad humana está proyectada al mundo no humano (Viveiros de Castro 1998: 474), y afirman que es un sistema

¹ En el uso práctico, el concepto «epistemología relacional» no parece muy distinto de lo que Descola e Ingold llaman «ontologías anímicas».

² Viveiros de Castro cita a trabajos anteriores de Ingold para plantear este argumento.

de creencias que atribuye vida o espíritu a las cosas realmente inertes (Ingold 2006: 10). Según Ingold, no se debe analizar el animismo como una creencia o un modo de *pensar sobre el mundo* sino una condición de *estar en el mundo*. Por consiguiente, el animismo en el mundo vivido no es el resultado de la infusión de espíritu en la sustancia, sino que nunca se ha diferenciado entre el espíritu y lo material (Ingold 2006: 10).

Viveiros de Castro (1998) ha propuesto el término «perspectivismo» como una manera de entender la ontología amazónica. Perspectivismo supone «una unidad del espíritu y una diversidad de los cuerpos» (Viveiros de Castro 1998: 470), que significa que «la forma material de cada especie es un envoltorio (una ‘ropa’) que esconde una forma interna humana, normalmente visible tan sólo a los ojos de la propia especie o de ciertos seres transespecíficos, como los chamanes»³ (Viveiros de Castro 1998: 471). El «espíritu» del animal implica «una intencionalidad o subjetividad formalmente idéntica a la conciencia humana», y hay «una distinción entre una esencia antropomorfa de tipo espiritual, común a los seres animados, y una apariencia corporal variable, propia de cada especie, pero que no sería un atributo fijo, sino una ropa intercambiable y desechable» (Viveiros de Castro 1998: 471).

El concepto de perspectivismo de Viveiros de Castro es muy similar a la definición de animismo de Descola (1996, 2006), quien dice que hay una «continuidad de almas y una discontinuidad de cuerpos», y «los humanos y la mayoría de los no humanos son concebidos como si tuvieran el mismo tipo de interioridad» (Descola 2006: 141). Descola ha definido cuatro «modos de identificación»: totemismo, analogismo, animismo y naturalismo, argumentando que no son mutuamente excluyentes sino que «uno de ellos siempre domina en un lugar y en un momento histórico específico» (Descola 2006: 147). Tomando en cuenta las definiciones de Descola, quiero argumentar que la ontología andina hoy en día es una combinación de lo que él llama «animismo» y lo que llama «analogismo». En Cusco pude observar que mucha gente dota «los elementos del entorno físico con una subjetividad y establece todo tipo de relaciones personales con estas entidades» (Descola 2006: 141), como en el animismo. Sin embargo, las relaciones no son igualitarias, como en las sociedades de cazadores y recolectores en la Amazonía, Siberia y otros lugares. Las relaciones entre humanos, espíritus y lugares sagrados en los Andes son jerárquicas, y las sustancias y los espíritus no son necesariamente idénticos, aunque son intrínsecamente conectados,

³ Todas las traducciones del inglés en este artículo son de la autora.

como en el analogismo. Según Descola, el analogismo está «basado en la idea de que todas las entidades del mundo están fragmentadas en una multiplicidad de esencias, formas y sustancias separadas por intervalos minúsculos, a menudo ordenadas de acuerdo a una escala nivelada», y que permite «una red densa de analogías enlazando las propiedades intrínsecas de cada entidad autónoma que está presente en el mundo» (Descola 2006: 145).

La cosmología y las prácticas religiosas en la región andina han sido documentadas y analizadas en la etnografía andina de varios antropólogos, como Núñez del Prado (1970), Flores Ochoa (1974), Isbell (1978), Urton (1981), Sallnow (1987), Allen (1988), Gose (1994), Howard-Malverde (1997), Abercrombie (1998), Harris (2000), Mendoza (2000), Harvey (2001), Salomon (2004) y Ricard Lanata (2007), entre otros. Lo que quiero enfocar aquí es el conjunto de lo material con lo animista en los Andes: «para los andinos, toda materia está en una forma u otra viva; y al revés, toda vida tiene una base material» (Allen 2002: 44), en un contexto de relaciones jerárquicas y analógicas.

Una ontología basada en un animismo-analogismo engendra formas específicas de actuar en el mundo. En este artículo quiero explorar la mimesis como una forma particular de actuar para controlar los entornos. Según Rane Willerslev, «mimesis es el lado práctico del mundo simbólico del animismo —su modo necesario de estar-en-el-mundo» (Willerslev 2007: 27). Mimesis se trata de imitación y transformación, y Michael Taussig argumenta que, a través de la mimesis, una copia atrae el carácter y el poder del original, hasta absorber toda su carácter y poder (Taussig 1993: xiii). Esta forma de entender la mimesis es muy parecida a lo que James G. Frazer describió en *The Golden Bough* como la «magia simpatética», que dividió en «magia homeopática»/«magia imitativa» y «magia de contagio» (Frazer 2002 [1922]). Más abajo voy a analizar el juego de miniaturas en el santuario de Qoyllurit'i a través de los conceptos «la facultad mimética» y «la magia simpatética». También voy a explorar el concepto de «virtualidad ritual» (Kapferer 2005) como una realidad propia, donde la mimesis borra los límites entre juego y realidad.

La denominación del animismo-analogismo como una ontología es un modo de tomar en serio esta forma de estar en el mundo. Viveiros de Castro (1999) ha argumentado que la conversión masiva de preguntas ontológicas a preguntas epistemológicas es lo que caracteriza la filosofía modernista, y que los antropólogos persisten en pensar que, para explicar ontologías no occidentales, es preciso reducirlas a una epistemología. Él entiende el animismo como una ontología, porque trata del ser y no de cómo llegamos a conocer el ser (Viveiros

de Castro 1999: 79). Trabajos recientes, como el libro *Thinking through things* de Henare, Holbraad y Wastell (2007),⁴ desarrollan esta línea de argumento; preguntas epistemológicas, sobre cómo la gente percibe el mundo y cómo crean representaciones metafóricas deberían reformularse como preguntas ontológicas sobre cómo *es* el mundo. En esta manera podemos evitar separar lo cultural y lo simbólico del mundo material.

En los siguientes puntos quiero explorar la ontología andina a través del mundo vivido de los cusqueños en el siglo XXI y sus prácticas, donde se entrelazan la naturaleza con lo social, la economía con lo cultural, y lo material con la moral. Más específicamente quiero analizar las prácticas y el modo de estar-en-el-mundo de los participantes en el peregrinaje de la ciudad de Cusco al santuario de Qoyllurit'i y en el juego de miniaturas en el santuario.

EL SANTUARIO DEL SEÑOR Y EL JUEGO DE MINIATURAS

En mi segundo peregrinaje al Señor de Qoyllurit'i fui con Isabel,⁵ una mujer de 32 años que vive en su propia casa en un pueblo joven, junto con su esposo y tres hijos. Sus padres, nacidos en comunidades campesinas, son de la generación de fundadores de este mismo pueblo joven. En septiembre de 2006 Isabel había ido al Señor de Huanca,⁶ donde compró una miniatura de una olla de abundancia que fue bendecida por el cura en la misa. Me explicó que la ollita era para la prosperidad y la puso en el pequeño negocio que tiene en el centro de Cusco. En junio de 2007 fuimos juntas al santuario de Qoyllurit'i; esta fue la tercera vez para Isabel, que con este viaje cumplió el número de veces que una persona debe hacer el peregrinaje en la vida. Antes de partir, Isabel dijo a sus hijos que íbamos a ir «para rezar por ustedes para que estudien y tengan todo en la vida».

Tomamos el bus de Cusco, llegamos a Mahuayani pasada la medianoche, y empezamos la caminata. Llegamos al santuario en Sinak'ara cuando estaba amaneciendo y nos acercamos al templo, donde se encuentra la roca con la imagen del Señor. La cola para entrar era muy larga, por eso encendimos nuestras velas

⁴ Henare, Holbraad y Wastell basan sus ideas en Bruno Latour, Tim Ingold, Eduardo Viveiros de Castro, Roy Wagner, Marilyn Strathern y otros.

⁵ Todos los nombres de las personas mencionadas en este artículo han sido cambiados por seudónimos.

⁶ El santuario del Señor de Huanca se encuentra en el cerro Pachatusan, aproximadamente a una hora en bus de la ciudad de Cusco. Para análisis etnográficos sobre el peregrinaje a Huanca, véase Sallnow (1987) y Howard-Malverde (1998).

afuera, en las piedras. Antes de partir, la madre de Isabel había frotado una vela en su frente y pecho y se la dio a Isabel para que la llevara al santuario. Isabel había frotado otras velas en los cuerpos de sus hijos, su sobrina y su padre. Afuera del templo, Isabel encendió una vela por cada uno de sus hijos, por su sobrina, por su esposo y otra por ella misma. Trató de juntarlas «para que estén unidos». Después encendió las velas para sus padres y también las juntó. Nos quedamos un rato observando las velas e interpretando la forma en que se quemaron y lagrimearon. Isabel dijo que las velas «lloran bonito, eso es bueno». Pero si una vela llora mucho, indica que la persona tiene penas.

Esta práctica se puede entender en el contexto de la ontología animista-analógica, donde todos los seres en el mundo, humanos y no humanos, están conectados y comparten sustancias a través de las cuales se transmite el espíritu y la fuerza. Esta ontología también posibilita la magia de contagio, basada en la idea de que dos cosas (o cosa-persona) que estuvieron en contacto siguen unidas en una relación recíproca después de haber sido separados, y lo que se hace a una de las cosas puede afectar a la otra (Frazer 2002 [1922]). Si las velas se unen, las personas también van a estar unidas. Al pasarse la vela por el cuerpo, la vela absorbe la esencia y espíritu de la persona, y observando la manera en que la cera gotea, se puede saber si la persona está bien y saludable o enferma y triste.

Este pensamiento y práctica también se ve en los milagros y castigos que ocurren en el santuario. Algunos peregrinos explican los milagros y castigos con la fuerza del lugar y la fuerza de la piedra. En quechua se dice *kallpa*, pero los peregrinos jóvenes urbanos la llaman 'energía'. Un danzante de una comparsa de Qhapaq Qolla, me explicó que la piedra absorbe la energía de los danzantes jóvenes, y emite esa energía a los enfermos y necesitados.

Muchos peregrinos no van al templo; prefieren subir al cerro Qollquepunku con su nieve resplandeciente. El Señor de Qoyllurit'i se puede decir es tanto el Cristo en la roca como el apu Qollquepunku, y muchos —tal vez la mayoría— van primero al templo y después suben a la nieve. El Señor también está en las imágenes; en los estandartes y las demandas, también llamadas Apu Yaya (Señor Padre), que lleva cada comparsa de peregrinos y danzantes. Cuando el caporal de una comparsa de Qhapaq Qolla entrega la demanda al *carguyoq*, dice «recibe Cristo en Cruz», y la persona que recibe responde «recibo Cristo en Apu Yaya». Cuando entrega el estandarte a la persona que lo va a cargar, dice «recibe Cristo en Cruz» y el que recibe dice «recibo Cristo en estandarte». Cuando entrega su látigo, llamado *wichu wichu*, a otra persona para que lo cuide, dice «Recibe Cristo en Cruz», y el que recibe dice «recibo Cristo en *wichu wichu*». Estas frases indican

que el Señor está presente en todas las cosas y además que estos objetos *son* el Señor. La cruz que llevan a Tayankani en la procesión de 24 horas también es el Señor, y en el camino saluda al poderoso apu Ausangate.

En 2008 fui a Qoyllurit'i con una comparsa de Qhapaq Qolla, y en uno de los descansos la monterita del Apu Yaya se cayó al suelo. Los qollas dijeron que «el Señor está de calor», por eso se había quitado la montera. Uno de los qollas dijo que «el negro estaba de calor», usando el sobrenombre «negro» para referirse al Señor. Esto se debe a que llaman al Señor de Qoyllurit'i *yana machu* (viejo negro), porque antes de que el Instituto Nacional de Cultura (INC) la repintara, en 2003, la imagen del Señor en la roca era negra.

En el santuario se escucha la música constantemente y se ven las danzas que se ofrecen al Señor y que contribuyen a una sensación de fiesta, mientras los celadores y los *ukukus* se ocupan de mantener una seriedad respetuosa. El Señor tiene fama de ser poderoso, y es tanto milagroso como castigador. Si una persona falta respeto al Señor con una actitud soberbia, el Señor la puede castigar con enfermedad o un accidente. Caminando hacia el santuario, Isabel me contó la historia de los ingenieros que hace unos años empezaron a construir una carretera hasta el santuario. «El Señor no ha querido, todos los ingenieros se han enfermado o han muerto. Para llegar al santuario tienes que llegar con sacrificio», dijo Isabel.

En un lugar del camino donde había hielo, Isabel se cayó y se lastimó la mano. Cuando contó este incidente a su familia al llegar a casa, dos días después, Isabel explicó que había caído porque estaba caminando sin ganas y había pensado: «¿A qué he venido?». Por eso el Señor la había castigado. Escuché muchas otras historias de castigos, pero aquí basta con una que contó la señora Rosita: «Mi esposo me ha dicho 'vamos', y he ido por cumplir nomás. [Allí arriba] queríamos comprar un cuadro, pero hemos dicho que era muy caro y hay que comprar en otro sitio. No he dado ni cinco pasos y una piedra me da en la frente. No quería dejar de sangrar». La amiga de Rosita dijo que eso le había pasado porque había ido «sin fe, solo por cumplir». Otras historias hablan de falta de respeto, avaricia y arrogancia como razones de castigos.

La mayoría de los peregrinos pasan por el lugar que llaman Pukllanapata o Pukllaypampa, que en quechua significa 'el sitio para jugar'. Pukllanapata es un espacio llano y abierto que está ubicado encima del templo del Señor y al lado de la Virgen de Fátima, también llamada Mamacha Pata o Awaq Mamacha. La Mamacha está encima de «la roca del diablo», conocida como una huaca sagrada. Jóvenes campesinas dejan sus primeros tejidos a sus pies para que les dé el don

de tejer. Algunos peregrinos dicen que la Mamacha es la roca misma y que hace realidad tus fantasías y deseos. En Pukllanapata peregrinos adultos juegan seriamente con miniaturas hechas de piedritas en juegos miméticos. Dentro de este mundo se puede hacer todo lo que uno desea en la vida real, y se pueden comprar las cosas materiales que uno desea. Si una persona juega con fe, sus fantasías y deseos serán cumplidos en la vida real.

Las miniaturas y las acciones del juego absorben la fuerza del lugar, para que los deseos puedan realizarse y materializarse. La mayoría construye casitas de piedras, y algunos de ellos venden sus casitas a otros. Se venden billetes de cien y mil dólares hechos específicamente para el propósito de jugar en Qoyllurit'i. Son copias de billetes con ciertos cambios; en el anverso del billete «de mil» dice «Billete de la fortuna», y en el reverso hay imágenes del Señor de Qoyllurit'i y de la Virgen de Copacabana, que es famosa por su poder de cumplir deseos materiales y comerciales. En Pukllanapata hay personas que juegan el papel de notario, de juez, o de policía. Otros hacen el papel de cura para los que quieren casarse, pero no se deben casar con la persona que uno desea en la vida real. Jóvenes que desean una carrera profesional se compran certificados de la universidad o de institutos. También se pueden comprar carros, muebles y artefactos eléctricos para la casa, todo en forma de piedritas. Si le sobra dinero, una persona también puede poner «sus ahorros» en «el banco», en la roca de la Mamacha.

Cuando estuve en el santuario con Isabel en 2007, subimos al Pukllanapata, donde compramos dos fajos de billetes (de cien y de mil) por 1 nuevo sol cada uno, y empezamos a jugar. Isabel compró un carro (un Tico) por 3500 dólares. Un notario público le dio los papeles necesarios con firmas y sellos: «Compra y venta de movilidad», SUNARP (Superintendencia Nacional de los Registros Públicos), Serviseguros SOAT (certificado de Seguro Obligatorio de Accidentes de Tránsito), y licencia de conducir. Le pagó 1 nuevo sol (moneda real) al notario y 1 nuevo sol para los papeles del carro que le dio el vendedor. Isabel me convenció de que yo debería comprar una casa en Cusco, y por 15 000 dólares compré un terreno con casa. Pagué 2 nuevos soles a un notario por los papeles legales con información sobre el tamaño y la ubicación exacta, con los sellos y firmas necesarios. Isabel manejó su carro hasta mi propiedad y después compramos un paquete con incienso, mixtura, cohetes y vino para *ch'allar* y *t'inkar* el terreno y el carro, imitando el ritual de inauguración donde uno paga a la Pachamama para que cuide la casa y para que las cosas sean duraderos. Después, Isabel quería comprarse una computadora, y una señora le vendió una Pentium con pantalla plana e impresora. También compró un equipo de música, reproductor de DVD,

lavadora y refrigeradora, todo en forma de piedritas. Yo compré un horno y un televisor de marca Sony con pantalla plana de 28 pulgadas. Guardamos las cosas en mi nueva casa, y tomamos un tiempo para saludar y conocer a los vecinos. Después nos quedamos un rato observando lo que pasaba a nuestro alrededor. Un vecino revendió una casa y ganó 500 dólares. Unos hombres construyeron una carretera donde jugaban con sus carros. Una pareja se casó en una boda de juego; una persona hizo el papel de cura y otros eran testigos. Los invitados silbaron la melodía de boda y usaron una piedra como torta.

Este juego ha variado de acuerdo con los procesos de cambio en la economía y tecnología y con el creciente número de peregrinos de zonas urbanas (cf. Poole 1988). Hoy hay menos alpacas y más computadoras en Pukllanapata. En los años setenta, se usaban sencillos trozos de papel como dinero, como Sallnow nos informa (1987).⁷ En el principio de la década de 1980, comerciantes del altiplano introdujeron billetes imitados y modelos plásticos de casas y carros, conocidos como las *alasitas*⁸ (Sallnow 1987: 282, n. 17; Poole 1988: 112; Salas Carreño 2007: 112). He podido confirmar este proceso con los recuerdos de los peregrinos adultos en Cusco, quienes a menudo expresan un cierto disgusto contra la presencia dominante de los comerciantes y lo que ellos ven como «la invasión de los puneños».⁹ En la feria de Qoyllurrit'i hoy, *alasitas* (miniaturas hechas de plástico), tanto como varios tipos de amuletos, se venden al lado de imágenes icónicas del Señor. Mientras las casitas de piedritas se compran con billetes de la fortuna y se quedan en Pukllanapata, las *alasitas* se compran con dinero real y los peregrinos los llevan a sus casas. Las *alasitas* son miniaturas de casas, carros, negocios (tiendas de abarrotes, cabinas de internet, hoteles), billetes (dólares y soles) y documentos (títulos de universidad, licencia de conducir, certificado de matrimonio, título de propiedad, pasaportes y pasajes de avión).

⁷ Sallnow describe el juego en Pujllaypampa al lado de la tercera apacheta y por la gruta de la Virgen.

⁸ *Alasitas* es un término aimara que significa «cómprame» (Albro 1998; Arnillas 1996). Las *alasitas* son un elemento dominante en el culto de la Virgen de Copacabana, quien atrae devotos de toda la zona altiplánica.

⁹ Los peregrinos de Puno y Juliaca son reconocidos por los cusqueños porque traen sus propias danzas y música del altiplano, que muchas veces ahoga a la música de flautas de las comparsas cusqueñas. En efecto, en su primer congreso llamado «Santuario del Señor de Qoyllurrit'y frente al impacto cultural y ambiental», en diciembre 2008, la Hermandad decidió restringir el uso de las danzas y la música con influencia altiplánica <<http://santuarioqoyllurrity.org/congreso.html>>.

Muchas veces los vendedores bendicen la miniatura, rociándola con agua bendita de una botella y con mixtura amarilla para dar más fuerza al objeto y al deseo de poseerlo. Los peregrinos también llevan sus objetos alasitas a la misa para que el cura los bendiga con agua bendita. Isabel compró una imagen del Señor de Qoyllurit'i, que fue bendecida en la última misa el día siguiente. Después regresamos a Cusco, junto con miles de otros peregrinos, quienes estaban llevando imágenes del Señor para su casa o su negocio. En el camino hablamos de lo que habíamos jugado en Pukllanapata, e inocentemente pregunté a Isabel si realmente creía que iba a funcionar. Me contestó un poco molesta: «¡Tienes que creer pues! ¡Si crees, sí cumple! Si no crees, no se cumple nada». Cuando la visité, un año y medio después, tenía una lavadora y su esposo había comprado una computadora para la familia. Tres meses más tarde se habían comprado un carro.

La gente en mi barrio contaba historias de los peregrinajes al Señor de Qoyllurit'i y del Señor de Huanca¹⁰ durante todo el año, y muchas de las historias trataban de cómo el juego en Pukllanapata y los deseos invertidos en las alasitas se habían cumplido. Todos estaban de acuerdo, sin embargo, que tienes que tener fe y jugar con seriedad y respeto para que se cumplan tus deseos. Jugar en serio también implica tener una dosis de realismo en tus deseos y ambiciones. Una señora del barrio, que había nacido en una comunidad campesina y que se mudó a Cusco de niña para trabajar como empleada, me contó como la familia donde trabajaba la había llevado al Señor de Huanca por primera vez. Le dijeron que haga su casita para algún día tener su propia casa, y ella feliz ha jugado: «Como yo era así del campo, yo siempre jugaba con piedras, y me he hecho una casita grande, con gente, con animalitos, bonito he hecho. Y se ha cumplido, después he tenido mi casa, y cuando me he casado también he tenido mi casa aquí [en el barrio]».

La señora tiene un hijo, Julio, que ha crecido en este barrio y que ahora vive en un cuarto en la casa de sus suegros junto a su esposa y su pequeño hijo. Julio fue al Señor de Qoyllurit'i con el deseo de tener una casa propia para su familia, y en Pukllanapata compró una casa con negocio. Primero quería comprar en Santa Mónica, que es un barrio de clase media, pero como era muy caro, decidió comprar en San Jerónimo, un distrito con terrenos y casas de menos precio. «He jugado todo serio, no en broma», me dijo. Julio también compró una casa con negocio en la feria de las alasitas, y la tiene en un estante en su cuarto como una promesa de un futuro mejor para su familia: «Es de mi diosito de Qoyllurit'i», dijo. También tiene otra casa más grande, de cinco pisos, «de mi diosito de Huanca».

¹⁰ En el santuario de Huanca también existe el juego de piedritas y la venta de alasitas.

Pero admitió que en Huanca había sido demasiado ambicioso y que esa casa era demasiado grande. Esto corresponde a las explicaciones de la gente en Juliaca en la década de 1980; que no es suficiente tener una alasitas. Para tener «suerte» y para que tu deseo se cumpla, tienes que hacer un esfuerzo, y la alasitas te recuerda diariamente de tu deseo (Agnell 1996: 132).

El juego es concreto en el sentido de que muchos detalles del escenario que la gente había jugado se cumplieron en la vida real. María me contó que una vez había hecho su casa de piedritas en Qoyllurit'i, pero la había dejado a medias. Hoy tiene su casita (un dormitorio y una cocina) en el terreno de sus padres, donde vive con su esposo e hija. Al lado de la cocina han empezado a construir algo que nunca han terminado y que no pueden terminar. «He ido sin fe, y he hecho mi casa a medias... y así está ahora mi casa, ¡a medias!», me dijo riéndose. Una señora había hecho su casa de cuatro pisos en Qoyllurit'i. También había comprado abarrotes, y su esposo había comprado un carro, y había construido un camino donde le llevaba los abarrotes a su esposa. Hoy la señora tiene una casa de cuatro pisos, vende abarrotes y su esposo tiene un carro.

Otras historias confirman este patrón: parejas que han hecho casitas de dos pisos en Pukllanapata han construido casa de dos pisos el año siguiente; personas que dejan sus casitas sin terminar, nunca pueden terminar sus casas; las que ponen rejas a su casa, también tienen casa con una reja en la vida real. Otros se han casado o se han graduado después de imitar estas acciones en Pukllanapata. Como dijo Manuel: «¡Sí, funciona! Porque yo me gradué allí [en Pukllanapata], y sí, me he graduado del instituto donde estudiaba». Estas historias y muchas más, que tratan tanto de deseos cumplidos y milagros, como historias de castigos por falta de respeto, falta de fe, avaricia y arrogancia, fueron contadas espontáneamente en distintos contextos. Son historias que forman parte de la vida diaria, la experiencia de lo vivido, la conciencia y las motivaciones para salir adelante en la ciudad. «Independencia» es un valor importante que se nota en el deseo de tener casa propia. Otro valor muy importante es «el respeto». Si juegas en una forma seria y respetuosa, el Señor (sea el Cristo en la roca o el apu Qollquepunku) te da lo que deseas.

«HAY QUE JUGAR EN SERIO»: VIRTUALIDAD Y LA FACULTAD MIMÉTICA

Los que participan en Pukllanapanpa dicen que es un juego, pero a la vez enfatizan la importancia de tomar el juego en serio. Una persona tiene que creer en lo que hace para que sus deseos se cumplan. Los participantes en el juego imitan

a las personas que desean ser en el futuro; imitan las acciones de esas personas y las situaciones en las cuales desean encontrarse. Se puede decir que el juego parece un simulacro. Sin embargo, llamarlo un simulacro implica que el juego es una representación del «mundo real». Lo que quiero argumentar aquí es que el juego en Pukllanapata no es una representación, sino algo «realmente real», siguiendo a Kapferer (2005).

Creo que los conceptos «virtualidad ritual» o «práctica virtual» pueden ser útiles para describir este juego. Kapferer (2005) argumenta que la práctica virtual en los ritos no es una realidad alternativa, sino una realidad propia, que está conectada a las realidades ordinarias vividas. Enfatiza que lo virtual en los rituales es donde las construcciones cosmológicas, sociales y personales están intensamente concentradas en un campo de fuerza dinámica. Inspirado de Deleuze y Guattari, Kapferer utiliza el concepto «virtualidad» para hablar de ritos como un espacio de imaginaciones y como una dinámica que permite que todas las posibilidades en la experiencia humana se formen (Kapferer 2005). Los deseos que se manifiestan en Pukllanapata son deseos reales que los peregrinos practican y realizan a través del juego, y este juego tiene consecuencias reales en sus vidas. Por lo menos se puede decir que el juego influye en las acciones y las decisiones que se toma en la vida, y también en la ampliación de la gama de posibilidades que una persona se imagina. Las personas que participan en el juego se capacitan, y confieren poder a sí mismos, para alcanzar sus metas y salir adelante.

El argumento de Kapferer es similar a las observaciones de Catherine J. Allen (1997) y Michael Sallnow (1987). Allen analiza el juego de miniaturas en Qoyllurit'i como «técnicas activas e interaccionales para cambiar el mundo-vivido» (Allen 1997: 75), mientras Sallnow (1987) dice que el juego «suspende la experiencia mundana por unos pocos momentos para abrir una esfera de pura posibilidad» (Sallnow 1987: 202).

Estos aspectos se vuelven más claros si enfocamos en las facultades miméticas que posibilitan y capacitan a las personas para expresar, practicar y vivir sus deseos y fantasías. En Pukllanapata, las facultades miméticas son obvias y esenciales; los jugadores no solo imitan, sino «son» las personas que quieren ser; por ejemplo, el dueño de una casa o de un camión. Las miniaturas que hacen de casas, camiones y otros objetos deseados no son solo imitaciones sino «reales», en un sentido virtual y mimético dentro de la realidad virtual del ritual. Entendiendo mimesis como un proceso ambivalente donde las distinciones entre realidades, imágenes y ficciones se descomponen, podemos ver que «mimesis resiste una división claramente definida entre sujeto y objeto; resiste cualquier

distinción inequívoca entre lo que es y lo que debe ser» (Gebauer y Wulf 1995: 2). Michael Taussig, inspirado por Walter Benjamin, define la facultad mimética como «la naturaleza que la cultura utiliza para crear una segunda naturaleza; la facultad de copiar, imitar, hacer modelos, explorar la otredad, y llegar a ser Otro» (Taussig 1993: xiii). Usando la mimesis como concepto analítico, se puede ver cómo descompone y atraviesa las dicotomías naturaleza-cultura y esencialismo-construccionismo (Taussig 1993; Willerslev 2007).

En otras palabras, es la idea de que algo puede ser X y no X al mismo tiempo (Willerslev 2007: 12). Como he descrito anteriormente, el Señor de Qoyllurit'i está presente en las imágenes, las demandas, los estandartes y las cruces. Sin embargo, el Señor no solo está presente en los objetos, sino los objetos *son* el Señor. Podemos encontrar otro ejemplo de esto en las cruces que tienen sus fiestas en el día del compadre y en Cruz Velakuy en Cusco. En la celebración de una de estas cruces, pude observar que la Cruz *es* el Señor (Cristo y/o apu) y tiene la capacidad de sentir, juzgar, cumplir deseos y castigar; es una persona y al mismo tiempo no persona. Denominando la cruz como «persona», sigo a Alfred Gell, quien, inspirado por Marilyn Strathern, ve personidad (*personhood*) como una función de agencia (*agency*) (Gell 1998). La demanda es una imagen de la cruz; es una miniatura, una imitación y una copia. Pero a la vez es el Señor mismo; aunque es una copia es tan real como el original.

El concepto de mimesis abre la posibilidad de que una cosa puede ser dos cosas a la vez. La cruz es una persona, pero también está hecha de un material: madera moldeada por manos humanas. Entonces se puede decir que es una no-persona, pero a la vez no no-persona.

Henare, Holbraad y Wastell (2007) nos invitan a *pensar a través de las cosas*, y con eso quieren decir que no debemos analizar las relaciones entre personas y cosas como interpretaciones metafóricas de una realidad dada, sino que debemos mirar las cosas por sí mismas. En estudios anteriores de cultura material, se decía que el significado se atribuye a las cosas, o el significado podía ser inscrito o incorporado en las cosas. En otras palabras, veían el significado como algo *aparte* de las cosas. Henare, Holbraad, y Wastell, en cambio, no quieren aceptar que el significado está separado de las manifestaciones materiales (significante *versus* significado), y quieren explorar las consecuencias de ver las cosas como *significado por sí mismo*. En lugar de separar el significado de las cosas, lo ven como una unidad; los significados no son *cargados* por las cosas sino *idénticos* con las cosas. Hablan de «cosas-como-análisis» y «cosas-como-herramientas». Si pensamos en cosas como herramientas, como una metodología donde las

cosas mismas dictan una variedad de ontologías, podemos aceptar que una cosa a la vez es piedra y carro, piedrita y computadora, cruz y persona, cerro y señor (Henare, Holbraad y Wastell 2007).

Por consiguiente, se puede argumentar que las miniaturas no son solamente representaciones simbólicas o metáforas: son concretas y reales. Una casita de piedras es una casa de verdad en el contexto de juego en Pukllanapata. También se puede decir que es un sustituto, porque la miniatura no es lo mismo que una casa en la ciudad de Cusco o en otro lugar fuera de Pukllanapata. Además, de todas maneras una miniatura es siempre una copia. Es una imitación de un original, en este caso un original imaginado: una casa de fantasía deseada. ¿Cómo podemos entender que una copia tiene la fuerza de afectar la cosa que copia, aunque es un original imaginado?

La idea de que la similitud puede dar la representación poder sobre lo representado es lo que Frazer (2002 [1922]) llamó «magia simpatética», o más exactamente, «magia homeopática» o «magia imitativa», que hace que «lo semejante produzca lo semejante». Sin embargo, Frazer, en un contexto histórico influido por el evolucionismo, describe «la magia simpatética» como una forma equivocada de pensar sobre la causalidad física entre «los salvajes», y su teoría hace la separación entre sujeto y objeto.

Si mejor vemos la magia simpatética como parte de un modo particular de percibir las personas, las cosas y el paisaje, podemos entender que esto es una estrategia poderosa de controlar los entornos. Taussig dice que el hecho de imitar algo es llenar un artículo con lo que imita, y es una manera muy especial de controlar los alrededores y las circunstancias. Taussig refiere al reporte de Pablo José Arriaga del año 1621 sobre la extirpación de idolatrías en Perú, en el cual dice que en la magia utilizada para dañar a gente, las imágenes que representaban indígenas se hacían de cebo de llama con maíz, pero las imágenes de los españoles eran hechas de cebo de cerdo con trigo, productos asociados con el poder colonizador. «Esto nos hace conscientes no solo de la magia de la imagen, de la similitud visual, sino también de la magia de sustancia» (Taussig 1993: 50).

En la ontología andina, el espíritu no está separado de la sustancia y objetos materiales: espíritu y materia son *uno*. Para entender los significados, motivaciones e ideas que hacen del juego en Pukllanapata una actividad deseable por una gran cantidad de personas hoy en día, debemos verlo con relación a cómo la gente en los Andes vive-en-el-mundo y cómo conciben las conexiones que hace que el mundo de vueltas. Esto implica una manera particular de percibir las relaciones entre personas y cosas. En otras palabras, debemos situar el juego en el marco

ontológico y epistemológico andino, y analizarlo como parte de un animismo-analogismo como una forma de estar en el mundo, en la cual todo está conectado por espíritu, sustancia y «fuerza». Hay muchas formas de denominar esta «fuerza vital»; *kallpa*, *ánimu*, *enqa*, *sami*, *energía* o *vibra*. *Kallpa*, que en quechua significa ‘fuerza’, y *ánimu*, que en quechua significa ‘espíritu’, se usan a menudo en la ciudad de Cusco para describir y explicar procesos y conexiones con respecto al paisaje y el cuerpo (acerca de enfermedades, salud, curaciones y milagros). Solo escuché la palabra *sami* en relación al ritual *saminchay* («benedicir»).

No escuché nunca el concepto *enqa*, común entre los pastores de la puna, usado entre la gente en la ciudad. Sin embargo, «energía», «vibras» (abreviación de «vibraciones»), y «fuerza», son conceptos usados frecuentemente por jóvenes urbanos en conversaciones sobre salud y enfermedad, suerte, trabajo, prosperidad, bienestar en la casa, solidaridad y unión de grupos. Quisiera sugerir que estos conceptos indican significados similares y expresa modos similares de ver y estar en el mundo, como los conceptos *kallpa*, *ánimu*, *enqa*, y *sami*. Allen traduce *sami* como ‘esencia que anima’ (*animating essence*) (Allen 2002: 33) y *ánimu* como ‘esencia espiritual’ (Allen 2002: 43). Gose dice que «*kallpa* denota ‘fuerza vital, una noción completamente semejante a la de *ánimo*» (Gose 1994: 206), mientras Ricard Lanata (2005: 16) dice que *sami* y *ánimu* son sinónimos. Ricard Lanata explica que *ánimu* es una fuerza que anima; cada individuo o grupo, y cada persona, animal, planta y formación mineral posee un *ánimu* (Ricard Lanata 2007: 78-79). Flores Ochoa define *enqa* como «el principio generador y vital», y argumenta que es «la fuente y el origen de la felicidad, el bienestar y la abundancia» (Flores Ochoa 1974: 250).

Estos conceptos de fuerza están en muchos casos asociados directamente con objetos. Estos objetos poderosos tienen distintos nombres y funciones, pero todos son expresiones de un modo particular de estar en el mundo y tratar con el flujo de fuerzas y energías. Gose describe las figurillas hechas de cebo de llama, harina de maíz y semillas de coca que representan el ganado en el ritual llamado *kallpa*: estas figuras representaban la fuerza vital de los animales (Gose 1994: 202). Sarah Lund dice que una *illa* es un objeto que está estrechamente asociado con ideas sobre energía o *sami* (Lund Skar 1994: 68, n.15). Flores Ochoa describe el uso ritual de pequeñas esculturas y piedras entre los pastores de la puna. Los llaman *illas* y *enqaychu*, y «son» *enqa* o «tienen» *enqa*, según los pastores. Las *illas* son pequeñas esculturas que representan alpacas, llamas u ovejas. Algunas son figuras esculpidas en piedra y otras son piedras de formas naturales que recuerdan ciertos animales o que han sido ligeramente modificadas

«para hacerlas semejantes con las formas de los animales que simbolizan» (Flores Ochoa 1974: 249).

El hecho de que deben parecerse al animal sugiere, sin embargo, que no son solamente símbolos, sino una forma mimética de comunicación. La *illa* contiene *enqa*, pero este poder no es permanente y se agota con el tiempo. El poder de las *illa* es renovado durante los *haywarisqa* y las *ch'uya*, que son ceremonias hechas en Carnaval para la procreación y purificación de los rebaños, en las cuales las *illa* reciben chicha y vino. Si no se hacen las ceremonias, las *illa* se vuelven hambrientas y peligrosas y comerán a personas para satisfacerse (Flores Ochoa 1974: 254). En este aspecto, son bastante similares a los *ekekos* del altiplano.

Flores Ochoa también describe los *enqaychu*, que son pequeñas piedras naturales de granito brillante o cuarcita, o piedras bezoar halladas en las vísceras de las alpacas o llamas. Los *enqaychu* no son la materialización de este principio sino continentes de *enqa*, que traen suerte, la potencialidad del incremento de los rebaños y bienestar. Algunos dicen que son el espíritu de las alpacas. No se puede hacer o comprar un *enqaychu*: hay que encontrarlo. Personas pobres que caminan solas en las partes altas, pasando hambre, sed y cansancio tienen más probabilidad de encontrar *enqaychu* (Flores Ochoa 1974). Bolin (1998) también afirma que los *enqaychu* son regalos de los apus, y que la gente pobre y los huérfanos los encuentran más fácilmente (Bolin 1998: 38). Este énfasis en pobreza y sufrimiento concuerda bien con las ideas encontradas en el peregrinaje a Qoyllurit'i, donde los peregrinos pobres que han sufrido para llegar al sitio sagrado tienen más probabilidad de recibir milagros del apu/el Señor.

Según Sarah Lund (1994), una *illa* es un amuleto, una pequeña piedra de apariencia especial o un objeto antiguo encontrado en la chacra. La *illa* viene de la montaña y pertenece al apu: a pesar de estar separado, siempre será parte del apu, y por eso la *illa* contiene algo de la fuerza de su origen. Si tienes una *illa*, podrás recibir los beneficios de protección y fertilidad que solo el apu te puede dar (Lund Skar 1994: 67). Allen (2002) diferencia entre *illas*, que son modelos pequeños de animales o casas y depósitos del bienestar de una familia, e *istrillas*, que son objetos de poder concedidos a personas por lugares sagrados. Las *istrillas* pueden ser piedritas, monedas o perlas (Allen 2002: 37). Como vemos, objetos de poder y amuletos tienen distintas formas, nombres y funciones. No quiero argumentar que los modelos de miniatura en Pukllanapata son lo mismo que las *illas*, *enqaychus* o *istrillas*, pero podemos observar que tienen muchas propiedades en común. Además, sugiero que son expresiones de la misma ontología.

Las miniaturas de alpacas llamadas *illas* fácilmente se pueden comparar con las piedritas que representan artefactos en Pukllanapata, y se pueden ver como una forma de comunicación de deseos. Las casitas en Pukllanapata están construidas de piedritas que pertenecen al apu, y por eso contienen la fuerza del apu, igual que las *illas*. Los *engaychu*, que deben ser encontrados, se pueden comparar con los amuletos en la ciudad: también tienen más fuerza si son encontrados o regalados. El uso de amuletos en la ciudad es abundante: pequeñas imágenes de vírgenes y santos, monedas antiguas, semillas de huayruro, granos de maíz, lentejas, y arroz. Cuando le regalé una moneda de Noruega a mi comadre, la guardó en su billetera junto con una *virgencita* (la Virgen de Copacabana) para que atraiga plata. En Año Nuevo, una amiga me regaló lentejas y arroz para que los guardara en mi bolsillo, explicándome que servían para tener mucho dinero en el nuevo año. Es una práctica común en Cusco tener semillas de huayruro en las billeteras para atraer suerte y plata. Ciertas cosas atraen dinero, y parece que este poder se basa en similitudes, como en la magia imitativa (Frazer 2002 [1922]). Varios tipos de granos y semillas en plural no solo representan, sino *son* abundancia por sí mismos. Cuando un curandero (*paqu*) me explicó los ingredientes en un despacho, me dijo que el higo seco era para la procreación de los animales «porque el higo tiene *askha* semillitas» (*askha* significa ‘mucho’ en quechua).

Esto se puede ubicar en el contexto de una epistemología visual, donde el conocimiento se transmite a través de signos visuales (Harrison 1989); un signo visual de algo en gran cantidad comunica abundancia y prosperidad. Visualidad y similitud concuerda con la facultad mimética previamente tratado. A través de la mimesis, el mundo se traduce a imágenes y se producen similitudes (Gebauer y Wulf 1995: 267). Esta es una forma de comunicación en la cual acciones y figuras miméticas directamente expresan los deseos de las personas, o como dijo Sallnow, «las casas y rebaños de piedra en miniatura directamente expresan los pedidos de los devotos al *taytacha* para beneficios materiales» (Sallnow 1987: 201). Catherine Allen (1997) argumenta que el juego de miniaturas puede entenderse efectivamente en términos de textualidad y comunicación; las miniaturas son textos icónicos construidos con piedritas, a diferencia de los textos abstractos y simbólicos de escritura alfabética. Las casitas de piedra son mensajes icónicos presentados a los apus para pedir favores materiales específicos (Allen 1997: 75).

En los Andes precolombinos, hasta donde sabemos, no existía escritura alfabética. Sin embargo, usaban un sistema de signos en los tejidos y en los *kipus*. Los signos de los *kipus* han sido denominados una «escritura sin palabras»

semasiográfica, donde el signo es el referente mismo, en lugar del sonido o nombre del referente (Salomon 2001, 2004). Urton (2003) analiza los *kipus* como un sistema de códigos binarios, donde el signo está en la cuerda misma, que se manipula físicamente con elecciones de color, dirección del hilo, tipo de nudo, etcétera. Nuevos hallazgos del proyecto de Frank Salomon en Rapaz revela *kipus* con figurinas en miniatura y muñecas.¹¹

Aunque no quiero llamar el sistema de signos de los *kipus* «escritura icónica», sugiero que los *kipus* y las miniaturas (como «textos icónicos») se pueden ver como dos formas de comunicación a través de signos físicos, donde el significado del signo se encuentra inherente en el signo mismo. Según el diccionario de la *Academia Mayor de la Lengua Quechua* (2005), el sustantivo quechua *unancha* significa ‘símbolo, signo, señal, insignia’ o ‘estandarte, escudo de armas’. Estos significados de *unancha* son, como vemos, manifestaciones concretas, y según Regina Harrison, «su uso es indexical, pero a veces adquiere propiedades icónicas» (Harrison 1989: 79). El sustantivo *unanchay*, en cambio, significa ‘comprensión, entendimiento, interpretación, consideración’, y *unanchay* como verbo quiere decir ‘significar, señalar, indicar, anunciar’.

Rosaleen Howard argumenta que el doble significado del verbo *unanchay*: «hacer un signo» e «interpretar un signo»; «significar» e «interpretar significado», sugiere que hay una relación recíproca entre el significado y el significante en la semántica de la palabra, indicando una conceptualización particular de la relación entre el idioma y el conocimiento, como se expresa en el idioma quechua (Howard 2002: 31). Sucesivamente, esto indica una manera de pensar sobre el mundo y el estar-en-el-mundo que no trata la relación entre significante y significado como algo problemático, y el hecho de que una cosa pueda ser dos cosas a la vez no es percibido como una contradicción. Además, el sistema de signos, significados y valores está fundamentado en una ontología animista-analógica.

Esta ontología se basa en los principios que Allen denomina «consustancialidad»: que todo está interconectado a través de una sustancia animada compartida, y «sinécdoque»: que una totalidad está envuelta en una totalidad más grande (Allen 1997: 75). Siguiendo la misma lógica, cada 1 de agosto (el día de la Pachamama), los pobladores de Ocongate, según Penelope Harvey (2001), usan barro para hacer modelos en miniaturas de los objetos que desean poseer, y *ch'allan* las miniaturas para «aumentar su capacidad reproductiva» (Harvey 2001: 200-201).

¹¹ <<http://www.anthropology.wisc.edu/salomon/Rapaz/findings.php#dolls>> (Salomon 2005, consultado 10.02.2010).

De la misma manera, los signos, las miniaturas y los amuletos se pueden cargar con energía y fuerza para intensificar y reforzar sus mensajes. Como hemos visto, las miniaturas de piedra que se quedan en Qoyllurit'i o en Huanca absorben la fuerza de su apu respectivo, y hacen cumplir la realización de casas reales para los peregrinos que han construido su miniatura en el juego mimético.

CONCLUSIÓN

La importancia del Señor de Qoyllurit'i trasciende la peregrinación que se hace una vez por año. La presencia del Señor, junto con las historias y memorias del peregrinaje y del juego en Pukllanapata, tiene un significado esencial en la economía urbana de Cusco y en los deseos de salir adelante de los habitantes en los pueblos jóvenes. Tanto en la relacionalidad social como en las relaciones entre humanos, lugares en el paisaje y objetos animados y sagrados, el respeto es un valor esencial para mantener el equilibrio y la armonía. Faltar el respeto puede implicar fracaso y muerte; solo con respeto y fe se puede alcanzar el progreso y la prosperidad.

Analizando el juego ritual en Pukllanapata a través de los conceptos de virtualidad y mimesis, se puede decir que el juego es virtual y real al mismo tiempo. Las miniaturas no son solo representaciones simbólicas: son copias de algo imaginado, pero al mismo tiempo son concretas y reales. El juego es una forma de comunicación icónica, mimética y visual fundamentada en una ontología en la cual no se distingue entre naturaleza-cultura, materia-espíritu, o significante-significado. Dentro de este contexto ontológico, podemos aceptar que un objeto puede ser dos cosas al mismo tiempo: cruz y señor, o piedrita y computadora. Los participantes en el juego imitan a las personas que desean ser en el futuro, y se puede argumentar que el juego mimético capacita a las personas para realizar sus ambiciones en la vida y salir adelante.

BIBLIOGRAFÍA

ABERCROMBIE, Thomas Alan
1998 *Pathways of memory and power: ethnography and history among an Andean people*. Madison: University of Wisconsin Press.

ACADEMIA MAYOR DE LA LENGUA QUECHUA
2005 *Diccionario Quechua-Español-Quechua*. Segunda edición. Cusco: Gobierno Regional.

ALBRO, Robert

1998 «Neoliberal ritualists of Urkupiña: bedeviling patrimonial identity in a Bolivian patronal fiesta». *Ethnology*. 37: 133-164.

ALLEN, Catherine J.

1988 *The Hold Life Has. Coca and Cultural Identity in an Andean Community*. Washington DC: Smithsonian Institution Press.

1997 «When Pebbles Move Mountains. Iconicity and Symbolism in Quechua Ritual». En R. Howard-Malverde (ed.). *Creating Context in Andean Cultures*, Nueva York: Oxford University Press, pp. 73-84.

1998 «When utensils revolt: mind, matter, and modes of being in the pre-Columbian Andes». *RES: Anthropology and Aesthetics*. 33: 18-27.

2002 *The Hold Life Has. Coca and Cultural Identity in an Andean Community*. Segunda edición. Washington DC: Smithsonian Institution Press.

ARNILLAS, Federico L.

1996 «Ekeko, alacitas y calvarios: la fiesta de la Santa Cruz en Juliaca». *All-panchis*. 28: 119-135.

BIRD-DAVID, Nurit

1999 «'Animism' revisited: personhood, environment, and relational epistemology». *Current Anthropology*. 40: 67-91.

BOLIN, Inge

1998 *Rituals of respect: the secret of survival in the high Peruvian Andes*. Austin: University of Texas Press.

DE LA CADENA, Marisol

2000 *Indigenous Mestizos: the politics of race and culture in Cuzco, 1919-1991*. Durham: Duke University Press.

DESCOLA, Philippe

1996 «Constructing natures: symbolic ecology and social practice». En P. Descola y G. Pálsson (eds.). *Nature and Society. Anthropological Perspectives*. Londres: Routledge.

2006 «Beyond Nature and Culture». *Proceedings of the British Academy*. 139: 137-155.

DESCOLA, Philippe y Gísli PÁLSSON

1996 *Nature and Society: Anthropological Perspectives*. Londres: Routledge.

FLORES OCHOA, Jorge

1974 «Enqa, Enqaychu, Illa y Khuya rumi. Aspectos mágicos-religiosos entre pastores». *Journal de la Société des Americanistes*. 63: 245-262.

- 1990 «Taytacha Qoyllurit'i. El Cristo de la nieve resplandeciente». En J. Flores Ochoa (ed.). Cuzco. *Resistencia y continuidad*. Qosqo: Editorial Andina.
- FRAZER, James George
2002 [1922] *The golden bough: a study in religion and magic*. Mineola, NY: Dover Publications Inc.
- GEBAUER, Gunter y Christoph WULF
1995 *Mimesis: culture, art, society*. Berkeley: University of California Press.
- GELL, Alfred
1998 *Art and agency: an anthropological theory*. Oxford: Clarendon Press.
- GOSE, Peter
1994 *Deathly waters and hungry mountains: agrarian ritual and class formation in an Andean town*. Toronto: University of Toronto Press.
- GOW, David D.
1974 «Taytacha Qoyllur Rit'i. Rocas y bailarines, creencias y continuidad». *Allpanchis Phuturinga*. 7: 49-100.
- GRAEBER, David
2001 *Toward an anthropological theory of value: the false coin of our own dreams*. Nueva York: Palgrave.
- HARRIS, Olivia
2000 *To make the earth bear fruit: ethnographic essays on fertility, work, and gender in Highland Bolivia*. Londres: Institute of Latin American Studies, University of London.
- HARRISON, Regina
1989 *Signs, songs, and memory in the Andes: translating Quechua language and culture*. Austin: University of Texas Press.
- HARVEY, Penelope
2001 «Landscape and Commerce: Creating Contexts for the Exercise of Power». En B. Bender y M. Winer (eds.). *Contested Landscapes. Movement, Exile and Place*. Oxford: Berg.
- HENARE, Amiria J. M., Martin HOLBRAAD y Sari WASTELL
2007 *Thinking through things: theorising artefacts ethnographically*. Londres: Routledge.
- HOWARD, Rosaleen
2002 *Yachay: «The Tragedia del fin de Atahuallpa as Evidence of the Colonisation of Knowledge in the Andes»*. En H. Stobart y R. Howard (eds.).

Knowledge and Learning in the Andes: Ethnographic Perspectives.
Liverpool: Liverpool University Press.

HOWARD-MALVERDE, Rosaleen

1997 *Creating context in Andean cultures.* Nueva York: Oxford University Press.

1998 «Words for Our Lord of Huanca: Discursive Strategies in a Quechua Sermon from Southern Peru». *Anthropological Linguistics.* 40(4): 570-595.

INGOLD, Tim

2006 «Rethinking the animate, re-animate thought». *Ethnos.* 71: 9-20.

ISBELL, Billie Jean

1978 *To defend ourselves: ecology and ritual in an Andean village.* Austin: University of Texas, Institute of Latin American Studies.

KAPFERER, Bruce

2005 «Ritual Dynamics and Virtual Practice: Beyond Representation and Meaning». En D. Handelman y G. Lindquist (eds.). *Ritual in Its Own Right. Exploring the Dynamics of Transformation.* Nueva York: Berghahn Books, pp. 35-54.

LATOUR, Bruno

1993 *We have never been modern.* Nueva York: Harvester Wheatsheaf.

LUND SKAR, Sarah

1994 *Lives together - worlds apart: Quechua colonization in jungle and city.* Scandinavian University Press.

MENDOZA, Zoila S.

2000 *Shaping society through dance: mestizo ritual performance in the Peruvian Andes.* Chicago: University of Chicago Press.

NÚÑEZ DEL PRADO BÉJAR, Juan V.

1970 «El mundo sobrenatural de los quechuas del sur del Perú a través de la comunidad de Qotobamba». *Allpanchis Phuturinga.* 2: 57-119.

POOLE, Deborah

1988 «Entre el milagro y la mercancía: Qoyllur Rit'i». *Márgenes.* 2(4): 101-119.

RICARD LANATA, Xavier

2005 «“El irracional es el otro”. Los mecanismos de la interpretación en Antropología». *Anthropologica.* XXXIII(23): 7-44.

- 2007 *Ladrones de sombra. El universo religioso de los pastores del Ausangate*. Lima: Instituto Francés de Estudios Andinos, Centro Bartolomé de las Casas.
- SALAS CARREÑO, Guillermo
 2007 «Narrativas de modernidad e ideologías de diferenciación social. Algunos discursos y prácticas alrededor de la peregrinación de Quyllurit'i'. *Crónicas Urbanas*. 12: 107-122.
- SALLNOW, Michael J.
 1987 *Pilgrims of the Andes: regional cults in Cusco*. Washington, DC: Smithsonian Institution Press.
- SALOMON, Frank
 2001 «How an Andean 'Writing Without Words' Works». *Current Anthropology*. 42(1): 1-27.
 2004 *The cord keepers: khipus and cultural life in a Peruvian village*. Durham: Duke University Press.
- TAUSSIG, Michael
 1993 *Mimesis and alterity: a particular history of the senses*. Nueva York: Routledge.
- TYLOR, Edward Burnett
 2008 [1871] «Religion in Primitive Culture». En M. Lambek (ed.). *A Reader in the Anthropology of Religion*. Malden, Mass.: Blackwell.
- URTON, Gary
 1981 *At the crossroads of the earth and the sky: an Andean cosmology*. Austin: University of Texas Press.
 2003 *Signs of the Inka Khipu: binary coding in the Andean knotted-string records*. Austin: University of Texas Press.
- VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo
 1998 «Cosmological deixis and Amerindian perspectivism». *Journal of the Royal Anthropological Institute*, número 4, pp. 469-488.
 1999 «Comments to 'Animism' revisited: personhood, environment, and relational Epistemology». *Current Anthropology*. 40: 79-80.
- WILLERSLEV, Rane
 2007 *Soul hunters: hunting, animism, and personhood among the Siberian Yukaghirs*. Berkeley: University of California Press.