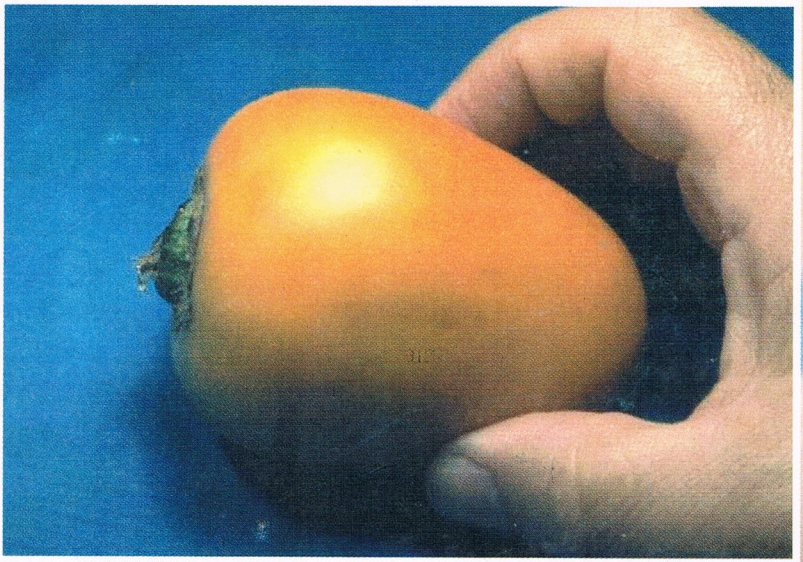
MINISTERIO DE SALUD

INSTITUTO NACIONAL DE MEDICINA TRADICIONAL

DIRECCION GENERAL DE INVESTIGACION Y TECNOLOGIA



CUADERNOS DE MEDICINA TRADICIONAL

Dr. Hugo. E. Delgado Súmar

EL "DAÑO"

21

Foto: Fernando Cabieses
Cocona (Solanum topiro)

Ant. Hugo E. Delgado Súmar

© De esta edición:
© INMETRA - Dirección General de Investigación y Tecnología

Prohibida la reproducción parcial o total del contenido de este "Cuaderno", por cualquier medio, sin autorización expresa del autor.

Esta edición se edito en los talleres de :

INPUGRAF S.R.L. Jr. Rufino Torrico 491 - Lima
Teléfono: 428-4677 Cel.: 995-4113

PRESENTACIÓN

La Serie «Cuadernos de Medicina Tradicional», de la que forma parte el presente número, tiene como finalidad principal la de proporcionar a los estudiantes y público en general, el material médico-antropológico que les permita profundizar en el conocimiento de nuestra herencia cultural y, al interior de ella, nuestra propia diversidad cultural, la riqueza de sus expresiones, las potencialidades que la caracterizan, que, como éstas, integradas e interrelacionadas con la ciencia moderna, permiten reelaborar formas alternativas de solución a los problemas que confrontamos.

Del mismo modo, coadyuvar en la formación de los profesionales de la salud, a fin de que estén capacitados para conocer e interpretar la realidad objetiva (económica, social, política y cultural) y los condicionantes subjetivos de tipo psicosocial para actuar de una manera integral ante las condiciones que rodean el proceso salud-enfermedad de las personas, los grupos y las comunidades.

El presente «Cuaderno» ha sido redactado por el Doctor Hugo Delgado Súmar, Antropólogo Asesor de la Dirección General de Investigación del Instituto Nacional de Medicina Tradicional, respaldado por un largo e intenso trabajo de investigación en la antropología médica.

Su contenido analiza uno de los síndromes más difundidos en el mundo andino: el daño, como expresión del lado oscuro de la naturaleza humana, de la capacidad del hombre para manipular lo desconocido y como válvula explicativa de los desajustes permanentes en las relaciones interpersonales. Expresa, así mismo, con el carácter universal que tiene el permanente conflicto entre el egoísmo y la solidaridad.

Dr. Fernando Cabieses
Jefe del Instituto Nacional de
Medicina Tradicional-INMETRA

I. INTRODUCCIÓN

Un examen detenido de la información etnográfica del mundo andino nos revela la existencia de dos grandes áreas claramente definidas: una mayoritaria, en la que predominan las enfermedades de origen mágico-religioso, como resultado de la interacción de los hombres con los dioses (curanderismo quechua y aymara) y que da lugar al surgimiento del concepto de enfermedad como castigo; otra, minoritaria, en la cual el predominio corresponde a las «enfermedades puestas» o «enfermedades del hombre» (chamanismo costeño y amazónico) y que da lugar al surgimiento del concepto de enfermedad como desajuste. En la primera son los dioses los que actúan como reguladores de la conducta humana y, en la segunda, son las miserias y las carencias humanas las que rigen las relaciones interpersonales y sus consecuencias. Frente a ellas, en ambos casos, las «enfermedades de Dios», «que a veces los médicos saben curar».

En el contexto urbano, caótico y desordenado, donde la promiscuidad y el hacinamiento son «normales», los espíritus buenos y malos que animan la naturaleza y que cuidan y enferman, han cedido paso a la naturaleza humana y su capacidad de producir y producirse daño. Contexto en el cual, como anota Cabieses, Curanderos y Médicos tienen su propio espacio, inconfundibles ambos y ambos culturalmente condicionados.

El concepto de «daño».

El término «Daño» constituye una denominación genérica que expresa, a un mismo tiempo, la acción maléfica que ejerce una persona sobre otra o sobre sus bienes y el resultado de dicha acción, traducida en una determinada carencia, desgracia, dolencia o enfermedad. Como **acción**, da cuenta de la intervención de un brujo, hechicero o malero (Laiqa, Layqa, Laika, Laica, Laicca, Laikasiri, Ch'eqmi) que actúa por encargo; como **resultado**, implica la presencia de trastornos de carácter orgánico y psíquico en la persona afectada y trastornos sociales en su entorno. Se pueden enumerar así:

1. **Locura severa (Cajamarca).**
   Pérdida de la razón como consecuencia de un mal hechizo realizado por venganza o por despecho.

2. **Layqasqa o embrujamiento (Cusco).**
   Considerado como causa de enfermedades, se produce por acción del enemigo surgido en las riñas familiares o por la envidia de algún vecino. Utilizan la brujería para venganzas o satisfacer su odio; para ello solicitan los servicios del Layqa (brujo); en este caso, los síntomas son bien claros, la víctima comienza a mancharse y enflaquecer hasta morir.

3. **Daño (Iquitos).**
   Enfermedad provocada por un hechizo, hecho en contra de la persona, por motivos de venganza o envidia.

4. El Daño o Maleficio (Piura).

Tiene como causa los sentimientos de odio, envidia o venganza entre familias o personas. Se lleva a cabo a través de «brebajes» preparados por un «brujo malo», con la finalidad de dañar a una persona a solicitud de un tercero. Los trastornos generales que comprende son: nerviosismo, inapetencia, adelgazamiento progresivo, somnolencia, postración lenta y total.

5. Nonto Yometsoay o Robo de canoas (Pucallpa).

Daño que se produce a través de los brujos a las personas que roban canoas y que ocasiona en el infractor vómitos y diarreas con dolores violentos que conducen a la muerte en el término de 24 horas. Es incurable.

6. Daño (Puno).

Enfermedad que se caracteriza por estar el paciente atontado, idiotizado, alocado o baldado como consecuencia de haber sido dañado por un brujo, a petición de un enemigo, mediante «tomas» o pócimas, o a través de maleficios preparados con su ropa (muñecos) o animales (sapos acribillados con espinas de cardo y enterrados vivos) enterrados cerca de la casa del enfermo.

7. Layk-jjata o Layqata = hechizado o Yakha toker uñtayata = desviado a otro destino (Puno).

Esta enfermedad no presenta síntomas hasta el momento en que el enfermo llega hasta un estado mortal. Sólo pueden ser detectada «echando la suerte».

El concepto de brujo.

El término «Brujo» constituye a su vez una denominación genérica que denomina a la persona dotada de poderes para manipular fuerzas sobrenaturales y provocar «daño» en las personas. En el contexto urbano actual, «se denomina **BRUJO** al especialista de la Medicina Tradicional que realiza y contrarresta hechizos, predice el futuro, cambia la suerte y cura el daño[1]». En la tradición Aymara, el brujo es el Yatiri que ha hecho pacto con el espíritu del mal («juanico») para realizar y contrarrestar (limpiar) hechizos, predecir el futuro y curar las enfermedades del espíritu. En la tradición Quechua, el Brujo es un Paqo inclinado al mal que practica la magia negra, aplica los principios de la magia imitativa o contagiosa y puede causar la muerte o el deterioro de la salud de las víctimas.

1 Delgado S., Hugo. La Medicina Tradicional en Lima: Migrantes de segunda y tercera generación. Lima, 1998.

El concepto de hechizo.

Se denomina Hechizo a la acción maléfica destinada a dañar a la persona con la utilización de bebedizos[1], brebajes, pócimas, artes mágicas y el magnetismo personal dañino que posee el brujo, con o sin el auxilio de espíritus malignos (demonios). También «amarrar» una persona a otra.

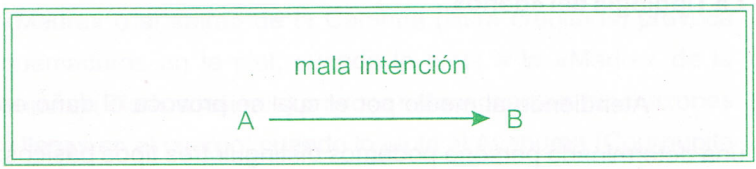
La Tipología del «daño».

Atendiendo al medio por el cual se provoca el daño en una determinada persona podemos distinguir tres tipos básicos: el «daño» provocado por la boca, el «daño» provocado por el aire y el «daño» provocado por hechizos.

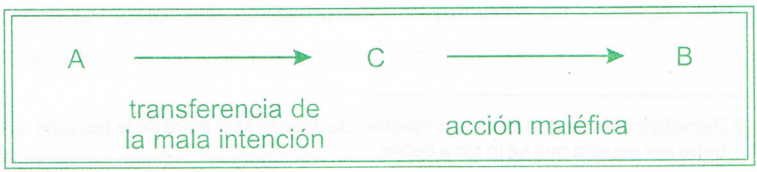
2 Bebedizo: bebida que tiene la propiedad de despertar el amor de la persona que bebe por aquella que se lo dio a beber.

II. LA NATURALEZA DEL DAÑO

El Daño, como **deseo**, surge en la mala intención que provoca la envidia que siente una persona (A) por los éxitos de otra (B), la codicia por sus posesiones o la sed de venganza por daños o agravios recibidos. Como tal, pone de manifiesto la relación directa de dos personas, una activa (que envidia) y una pasiva (que es envidiada):



El Daño, como **acción maléfica**, surge en la decisión que toma una persona (A) de alquilar los servicios de un hombre (C) para dañar a otro hombre (B) y dar curso a la mala intención; nivel éste que pone de manifiesto la relación de tres personas, una activa (que ejecuta el maleficio) y dos pasivas (la que transfiere la mala intención y la que es objeto de la acción maléfica):



El Daño, como **consecuencia,** implica fundamentalmente un estado de desajuste -de naturaleza fatídica- de las relaciones interpersonales del individuo que se traduce en carencias, accidentes, desgracias, mala suerte, dolencias, enfermedades, etc.

Consecuentemente, y a diferencia de los síndromes culturales estudiados, el daño, en cualquiera de sus manifestaciones, constituye una ruptura que compromete los niveles orgánicos, psíquicos y sociales del individuo, que se agrava en el hacinamiento urbano:

1. Nivel orgánico.

Provocar dolores, enfermedades o deformaciones o la pérdida de alguna capacidad. Provocar la muerte.

2. Nivel psicológico.

Provocar la pérdida de la razón o cambios drásticos en la personalidad y el comportamiento (embriaguez, drogadicción, prostitución).

3. Nivel social.

Provocar deterioro en las relaciones interpersonales (odiocidad, aborrecimiento). Provocar pérdidas de trabajo, bienes, empobrecimiento. Provocar ruptura de los cuadros familiares (alejamiento, distanciamiento, divorcio).

4. Otros

Provocar mala suerte, infortunio, (saladera). Provocar sentimientos («amor»).

III. EL DAÑO PROVOCADO POR LA BOCA

Este tipo de daño implica la ingestión o toma de brebages o bebedizos que se administra a la persona en los alimentos o bebidas. Se manifiesta a través de afecciones orgánicas reconocibles a simple vista y pueden tener carácter transitorio o permanente. Estos son los siguientes:

- Khara (Puno), Cara (Arequipa).

Manchas que se presentan en la piel, generalmente manos y cara, como consecuencia de haber ingerido algún alimento o bebida preparado por el brujo, conteniendo el excremento de sapos.

- Tuclla camori (Pucallpa).

Dolencia que se manifiesta como consecuencia de la ingestión de algún alimento o bebida que le ocasiona la sensación de estar embarazada o viroteada[3], y que le fuera invitada por alguna persona con la intención de hacerle daño.

Corresponden a este tipo de daño las «tomas» de chamiko (Datura stramonium L.), tabaco (Nicotiama tabacum L.),

3 Viroteada: persona afectada por los virotes de chonta arrojados por el brujo. Los virotes son invisibles a la gente común y constituyen el instrumento de maleficio por excelencia. Son insuflados por el brujo o chaman y penetran en el cuerpo de la victima sin que se de cuenta. Una persona viroteada estará enferma hasta que otro chaman extraiga los virotes de su cuerpo mediante succiones.

willka (Piptademia macrocarpa BENTH) o Tararaki (Cestrum auriculatum KUNTH), entre otras, con la finalidad de causar alucinaciones, perturbar el sistema nervioso o provocar trastornos cerebrales, y la ingestión de puzangas[4], administradas por el brujo, con la finalidad de «enganchar» a una persona. En la provincia de Pucallpa se distinguen dos tipos de puzangas: las de origen animal[5] y las de origen vegetal[6]. La ingestión de puzangas, sin embargo, puede producir daño permanente en la persona «enganchada», como consecuencia de su abuso o su mala utilización:

- **Idiocia no congénita en adultos (Cajamarca).**
  Se origina como consecuencia de las prácticas mágicas realizadas para conseguir el amor de una persona o para tenerla fielmente sujetada a su lado.

4 Puzanga: término que denomina la bebida preparada con productos vegetales o animales, con la finalidad de provocar, en una persona que lo bebe, amor por aquella que se lo proporciona. El amor así surgido es considerado «impuro» o «cochino», en oposición al amor nacido espontáneamente.

5 Noi Rao o Puzangas de origen animal: de Bufeo (Coshosha rao), de la canilla de la tanrilla pavoncito (Sene rao), del Matatan (Tatao), de Achuni, Machin, Achuni-ullo o shichi, del Tutapishco.

6 Noi Rao o Puzangas de origen vegetal: de Joshochono noi rao = Golondrina blanca, de Shonioron noi rao, de Cohincohinman noi rao, de Totish isa noi rao, de Achuni sanango, de Chiriisacan noi rao, de Bontoishcan noi rao, de Piri piri o Huaste (01. Noi Huaste, 02. Ainbaon Noi Huaste, 03. Jan Joni Noimati Huaste, 04. Huaste del Mono Blanco, 05. Pechi Huaste).

IV. EL DAÑO PROVOCADO POR EL AIRE

Este tipo de daño se lleva a cabo mediante un soplo o fluido que se dirige a la víctima a través del aire, cualesquiera que sea la distancia que media entre malero y víctima. Su dinámica se resume de la siguiente manera: (1) el brujo evoca una entidad maligna a través de la cual dirigir su acción contra la victima, (2) la entidad negativa interviene de manera indirecta sobre un objeto que representa a la víctima o de manera directa sobre el ánima (caya) de la persona, (3) se manifiesta la sintomatología que revela la presencia del «daño». Según la región se encuentran los siguientes:

- Mal de gentes (Lamas).

Es una enfermedad que se origina por la acción del brujo a través del aire y que se materiali za en objetos (palitos de shapaja, vidrios rotos, monedas, piedritas, gusanos), que provocan la salida del alma del enfermo; es motivada por la mala fe del brujo o por encargo de otra persona, cuyo móvil es la venganza y/o la envidia. Es de evolución crónica o de efecto inmediato; de aspecto raro e impresionante que causa molestias, dolores diversos e intensos, fiebres, hinchazones, vómitos, diarreas, adelgazamiento, vómito negro, reumatismo, mal de ojo, locura y hasta la muerte de la víctima.

- Incanto (Pucallpa).

Producida por la introducción -por el ano o por la boca- de seres invisibles en el cuerpo de una persona, por el brujo, yobé o shitanero, para causarle daño o muerte.

- Coshona, Coshonbehua, Brujería o Hechizo (Pucallpa).

Enfermedad causada por el brujo o los espíritus malos de los árboles y otros elementos que él domina, con el fin de dañar a la persona. Cuando el Yobé junta el Caya de la víctima con el Arco Iris, produce lesiones dermatológicas; cuando lo junta a la «Madre» o al «aire» de la Catahua (Hura crepitans) provoca quemaduras en la piel; cuando lo junta a la «Madre» de la Lupuna (Clorisia insignis) provoca balonamientos, hinchazones y llagas en el cuerpo; cuando lo junta al Ayahuma (Couroupita amazónica) provoca forúnculos duros en el cuello o ganglios que se revientan; cuando lo junta al Ayahuma caspi (Couroupita peruviana Berg) la persona enflaquece hasta la emaciación[7].

El daño provocado por el aire también puede ser involuntario o accidental; por ejemplo:

- Mal aire o Mal hechizo (Cajamarca).

Chocar, por mala suerte, con el aire contaminado desprendido de la «mesa» tendida por un brujo para curar o provocar un mal hechizo. Este aire contaminado, al ponerse en contacto con una persona, provoca el mal hechizo.

7 Emaciación: adelgazamiento extremo.

- Mal aire o Mal hechizo (Piura).

Chocar, por mala suerte, con el aire de la «botada» o «despacho[8]» luego de la limpia del cuerpo del paciente.

En la tradición chamánica de la costa y sierra norte, el «amarre» en la magia amorosa o «guayanche» no requiere, necesariamente, de la intervención de un brujo, ya que éste puede ser realizado por un curandero o una persona «entendida»; tampoco requiere de la administración de puzangas. Generalmente implica la captura de la «sombra», «ánima» o «caya» de la persona, mediante invocaciones y su «amonestación» con la finalidad de doblegar su voluntad.

8 Acto ritual que lleva a cabo el brujo con la finalidad de eliminar (botar, abandonar, quemar, enterrar, etc). Los elementos utilizados en la "limpia" del cuerpo del paciente, previamente rociados con agua bendita.

V. EL DAÑO PROVOCADO POR HECHIZOS

Este tipo de daño implica la utilización de una prenda o una imagen que representa a la víctima y sobre la cual se ejecutan los actos maléficos que se reproducirán en la persona afectada. Generalmente consiste en la construcción de un muñeco con prendas de vestir de la víctima al que se le atraviesa con espinas, o se construye un muñeco de cera, con pelos y uñas de la víctima, al que se reviste con la ropa. En algunos casos se suele utilizar animales -especialmente sapos- atravesados por espinas de cactus o productos vegetales considerados mágicos -especialmente huayruros (Abrus precatorius L.)- atravesados por espinas o agujas y hervidas en algún tipo de grasa. Estos son:

- **Mal hechizo, Mal ajeno, Mal achaque, Daño o Brujeada (Cajamarca).**

  «Contagio» provocado por malas artes ejercidas por el malero o hechicero, utilizando prendas de vestir, productos humanos (uñas, pelos), rastros de pisada o fotografías de una persona, con la finalidad de ocasionarle pérdidas económicas, mortandad del ganado, fracaso de las cosechas u otros males. Las dolencias físicas que acompañan a la «mala suerte» provocada dependen del órgano que se haya afectado.

- Daño (Huancabamba).

Se provoca enterrando huesos de muertos o «gentiles» en el interior de la casa de la víctima, con la finalidad de que el difunto «chupe» la sangre de la víctima, provocando el enflaquecimiento paulatino de la persona, hasta provocar la muerte.

- Daño (Piura).

Locura o alteraciones mentales producidas como consecuencia de enterrar en la puer-ta de la vivienda de la víctima una muñeco construido con cera y pelos y uñas de la persona a dañar, vestido con prendas de vestir de la víctima que, generalmente, tienen contacto directo con la piel: medias, ropa interior, etc.

- Layk'ask'a (Puno).

Enfermedades, generalmente mentales, como resultado de los hechizos producidos por el Layk'a o brujo utilizando cabellos, fotografías o prendas de vestir de la persona afectada.

- Irijua, Larpha o Hirijua (Puno).

Los niños se presentan enflaquecidos, postrados, malhumorados y con un lloriqueo constante debido a que «la tierra los ha agarrado», **se les ha hecho víctima de un maleficio**, o la madre ha visto cadáveres y ha sido «k'aikkask'a».

- Benche o Ceguera por venganza (Pucallpa).

Enfermedad que produce el brujo aplicando agujas a uno o dos huayruros que luego hierve en manteca.

VI. LA SALADERA

La saladera es un síndrome que tiene una doble naturaleza: en algunos tiene un carácter congénito y en otros, es producto de la hechicería. En el primer caso se nace «salado», con mala suerte, con el pie izquierdo, con el infortunio de no lograr nunca nada; es decir, se nace kkhencha[9]. En el segundo caso se adquiere la saladera como consecuencia de un daño o como resultado de las inconductas sexuales, éstas últimas, tanto en personas comunes como en brujos.

- Saladera (Iquitos).

Desventura permanente o mala suerte para la realización de cualquier actividad, provocada por el daño.

- Tashincana o Saladera (Pucallpa).

Se produce en los curanderos o brujos como consecuencia de tener relaciones sexuales con sus pacientes y, en las personas comunes, por tenerlas con personas que confían en ellos. Se traduce a través de un infortunio permanente que se manifiesta en todas las actividades que desarrolla la persona.

9 Kkhencha: En el quechua cusqueño, Fatalidad, destino, hado, fuerza irresistible y ciega que obra sobre los hombres y los acontecimientos; suerte mala, concurso de influjos desconocidos e inevitables, adversidad, desventura, mal agüero, presagio siniestro. Fatal, infausto, funesto, aciago, fatídico, adverso, siniestro.

- Saladera (Piura).

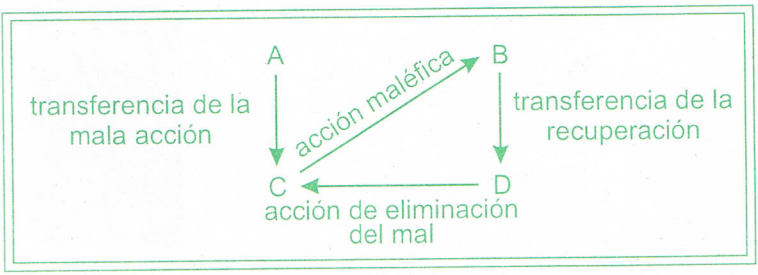
Se provoca esparciendo tierra de cementerio mezclada con huesos molidos de difuntos y sal, sobre las huellas que va dejando la persona al caminar.

- Saladera (Piura).

Se provoca esparciendo tierra de cementerio mezclada con huesos de difuntos molidos y sal, en el umbral de la casa de la víctima.

VII. LA CURACIÓN

La curación del «daño» implica dos acciones, complementarias entre sí. La primera consiste en «desintoxicar» el cuerpo cuando el daño ha sido provocado por la boca, «chupar» los cuerpos extraños introducidos en el cuerpo cuando el daño ha sido provocado por el aire o destruir el hechizo cuando el daño ha sido ocasionado a través de una «imagen» de la persona. La segunda implica la curación de la enfermedad provocada por el daño. Ambas requieren ser llevadas a cabo por un brujo que, además de diagnosticar y determinar correctamente la causa, el contratante y el ejecutor de la acción maléfica, esté en la capacidad de contrarrestar el mal y el poder de quien lo provocó. Consecuentemente, la curación del daño implica la presencia de cuatro personas: dos activas y dos pasivas. En el nivel pasivo se ubican la persona que envidia (A) y la persona envidiada (B) y, en el nivel activo, el brujo que ocasionó el mal por encargo (C) y el que recibe el encargo de contrarrestarlo (D). Es decir, en este síndrome cultural, se produce la transferencia de la mala intención y la transferencia de su eliminación:



INSTITUTO NACIONAL DE MEDICINA TRADICIONAL
- I N M E T R A -
Teléfonos: 332-1716 - 423-4402. Fax: 423-4544 (Lima)
Apartado Postal: 11-0136
E-mail: inmetra@telematic.edu.pe