

**LA MEDICINA TRADICIONAL EN LA SIERRA
NORTE:
SIERRA DEL DEPARTAMENTO DE PIURA**

Hugo E. Delgado Sumar
Serie: Apuntes de Medicina Tradicional N° 31b
Ayacucho, agosto 1985.

HUGO E. DELGADO SÚMAR

Ministerio de Salud
Instituto Nacional de Medicina Tradicional
Dirección General de Investigación y Tecnología
Lima.



©Hugo E. Delgado Súmar
Lima, noviembre de 1999

LA CLASIFICACIÓN DE LAS ENFERMEDADES EN LA SIERRA DE PIURA

01. Por su diagnóstico

01. Enfermedades producidas por la intervención de fuerzas extra-humanas ("encantos")

"Enfermedades de origen mágico": "contagiadas" por intervención de entidades del mundo mítico; enfermedades de "contagio" directo; enfermedades de "daño" (o "de hombre", o "puestas"); síndromes culturales como el "susto".

01. Con intervención de un operador humano.

02. Sin intervención de un operador humano.

02. Enfermedades no producidas por entidades del mundo mítico ancestral ni por intervenciones de operadores mágico-negativos ("brujos", "maleros", "diableros", "magiceros", etc.).

"Enfermedades de Dios": todas aquellas enfermedades cuyo origen no es identificable por medio de la visión, es decir, las enfermedades no-mágicas.

02. Por la calidad de la enfermedad de acuerdo a la teoría del "calor" y "frío"

03. Por su etiología

01. Enfermedades de origen mágico

01. Producidas por la intervención autónoma de fuerzas del mundo mítico andino o "encantos", enfermedades de "contagio": "tapiadura", "cajadura", "shucadura", "pisada" o "encanto del cerro".

02. Producidas por un acontecimiento traumático con consiguiente intervención de fuerzas del mundo mítico andino que raptan y se apoderan de la "sombra": es el caso del "susto", o "espanto".

03. "Enfermedades de daño" (o "de hombre", o "puestas"): enfermedades producidas por un operador negativo

HUGO E. DELGADO SÚMAR

("brujo", "malero") por medio del empleo de sus espíritus auxiliares. El "daño" puede ser producido:

01. "por aire", o sea por medio de prácticas mágicas sin el uso de ingredientes materiales, o
02. "por la boca" recurriendo a la suministración de sustancias tóxicas junto con ingredientes netamente mágicos (polvo de muerto, sangre menstrual, etc.).

02. Enfermedades de origen no-mágico

01. Síndromes sociales: "mal de ojo" u "ojeo" contagiadas por personas de "sangre fuerte" que afectan sobre todo a niños y animales.
02. "Chucaque/chucaque/shucaque": disturbios cuyo origen es un intenso sentimiento de vergüenza que, a pesar de ser fuerte y traumático, no produce la separación de la "sombra" del cuerpo pues también hay casos de "susto" por vergüenza y decepción.
03. "Enfermedades de Dios": todas las enfermedades cuyo origen no puede ser detectado por medio de los sistemas de diagnóstico tradicionales. Se trata de patologías varias y de epidemiologías de importación.

04. Síndromes culturales producidos por la pérdida de la "sombra":

01. Enfermedades por pérdida y raptó de la "sombra" por intervención autónoma (no mediada) de "encantos" como es la "tapiadura" y el "encanto de cerro".
02. Enfermedades por pérdida de la "sombra" como consecuencia de un acontecimiento traumático y "raptó" de la "sombra" por parte de "encantos": es el caso del "susto", o "espanto".
03. Pérdida y cautiverio de la "sombra" como consecuencia de la intervención de un operador mágico-negativo, o un operador de la magia amorosa ("enguanchador") por medio de ceremonias en las que se efectúa la "llamada de la sombra" de la víctima, la misma que viene "empomada", o herida de acuerdo a la convicción que las heridas practicadas en la "sombra" se transmitan al cuerpo.

TIPOS DE ENFERMEDADES

01. Shucadura/shuque

Se caracteriza por desórdenes físicos y psíquicos que, en los casos graves, se manifiestan con el cuadro sintomatológico del "susto" y es producida por plantas dotadas de poder mágico; por los objetos mágicos del curandero cuando quien lo maneje no sea experto; por los cerros donde viven los espíritus de los ancestros "gentiles"; por las tumbas y los restos de los antiguos "gentiles", o "moros"; por el contagio inducido por medio de operaciones de alejamiento de los males cuando alguien se encuentre en la trayectoria de la "botada", o expulsión.

02. Cajadura

Del quechua qaqa: "roca". Es producida por lugares "encantados" y se confunde a menudo con la shucadura.

03. Tapiadura/tapia

Se caracteriza por el rapto de la sombra por parte del espíritu de un ancestro pagano en relación con lugares o ruinas donde, se supone, han habitado los "gentiles"; por parte de espíritus del mundo mítico andino (como la "chununa"); por las huacas. Por lo general la "tapiadura" es caracterizada por la aparición a la víctima de la entidad responsable del rapto.

04. Encanto de cerro

Produce el rapto y cautiverio de la "sombra" por parte del espíritu tutelar de un monte ("gentil", "moro", "inca", "viejo del cerro").

05. Susto/espanto

Se caracteriza siempre por la pérdida de la "sombra" como consecuencia de un fuerte trauma producido por un espanto, por una emoción intensa e inesperada; un sentimiento profundo de rabia, vergüenza o decepción, un amor intenso que no encuentra satisfacción. La dinámica del "susto" es la siguiente:

01. Un fuerte trauma físico y/o psíquico interrumpe el estado "normal" de la conciencia y la actividad de control sobre la esfera emocional.
02. En el estado de alteración psíquica la "sombra" huye del cuerpo.
03. Un espíritu del lugar donde se da el "susto" se apodera de la "sombra".

HUGO E. DELGADO SÚMAR

04. Se manifiesta el cuadro sintomatológico del "susto", o "espanto".

06. Daño

Su dinámica de resume de la siguiente manera:

01. Operaciones mágicas efectuadas por el brujo evocan ("citan") una entidad negativa y dirigen su acción en contra de la víctima.
02. Intervención indirecta de la entidad negativa sobre un objeto que representa y al mismo tiempo sustituye la víctima (prenda, muñeco) o directa sobre la persona de la que se "llama", o sea se rapta la "sombra".
03. Inducción del "daño" respectivamente por "contagio" o por pérdida de la "sombra".
04. Manifestación del cuadro sintomatológico que revela la presencia del maleficio o "daño".

LOS "ENCANTOS"

01. Espíritus de lugares y entidades míticas de origen no humano
 01. Las huacas
 02. La Chununa
Espíritu de las soledades. Espíritu femenino, que habita los lugares solitarios: altas punas, bosques impenetrables, quebradas, chorreras y fuentes.

Un encuentro sorpresivo con ella produce TAPIADURA: la persona pierde el sentido de la realidad, deambula sin rumbo fijo, olvida su origen, desconoce a la gente y ve visiones.

Similitud: Chullachaqui de la Amazonía.
 03. Duende

Espíritu masculino, de baja estatura y apariencia humana que reside en las cuevas y las peñas.

Similitud: Anchachu de Puno
 04. El Tutapure (El que anda en las noches)

Espíritu de las Illas que asume la forma de un animal que no existe en la zona en la que aparece.

Espíritu de los cerros que cuida el ganado.

La omisión en el pago de las Ofrendas, provoca la TAPIADURA.
 05. El Huandure

Espíritu de las Illas con apariencia de animal de color blanco (pequeñas boas) o mujer de cabeza y cara blanca.

Provoca la TAPIADURA como consecuencia de la omisión en el pago de ofrendas.

Parálisis total del cuerpo sin pérdida de razón y enfriamiento.

Provoca el ESPANTO en los caminantes, cuando vaga como consecuencia de haber sido olvidado.

07. El Chiro¹

Espíritu masculino que habita los lugares apartados (más apartados que los de la Chununa)

Un encuentro sorpresivo con este espíritu, hace que la persona se pierda en las punas.

08. El Minshulay, Michulay o Cau²

Espíritu maligno que se manifiesta en los lugares en los que se ha cometido incesto. Asume la forma de un animal: mula negra; chanco con trompa larga con cachos y arroja llamas por la boca y chispas por abajo.

Similar: Qarqacha (Ayacucho)

09. El Carbunclo

Espíritu de figura felina que se aparece en los lugares donde hay minerales preciosos y se alimenta del antimonio o emanaciones de los metales.

10. Los espíritus tutelares de los hogares

11. Los espíritus tutelares de los cerros

12. Los espíritus de los antepasados: Gentiles

13. El espíritu de los muertos

1 En el quechua cusqueño de Lira, Chíru, Chínru: Ladeado, que tiene una de las partes más inclinadas que otra. Chiru chirumanta puriy: andar ladeándose. Kinru kinrumanta puriy: andar tuertamente de lado. Kinra, Kinru: Lado, parte que cae hacia el costado.

2 Machula: El abuelito, expresión de cariño. Vegete, viejo ridículo. (Lira).

Contenido:

La Clasificación de las Enfermedades en la Sierra de Piura

01. Por su diagnóstico
02. Por la calidad de la enfermedad de acuerdo a la teoría del "calor" y "frío"
03. Por su etiología
04. Síndromes culturales producidos por la pérdida de la "sombra":

Tipos de Enfermedades

Los "encantos"