

## APROXIMACIONES AL ESTUDIO DEL "DAÑO" COMO SÍNDROME CULTURAL

Héctor Palomino Copaira\*

### INTRODUCCIÓN

**L**o mágico, como una concepción que ordena el universo y lo puebla de fuerzas y seres sobrenaturales, que da respuestas a interrogantes existenciales y permite la realización de anhelos y protecciones, es antiquísimo y acompaña al hombre desde épocas prístinas. Ha estado presente en todas las culturas y tiene, como particularidad fundamental, la de mantenerse vigente a través de los siglos, pues toma características propias de cada pueblo y forma parte del folklore hasta convertirse en un rasgo idiosincrásico.

Como toda creación cultural, lo mágico-religioso se expresa de diferentes formas. Las manifestaciones supersticiosas como el "mal de ojo", el "susto", la "colerina", el "daño", etc., son las más populares y se enlazan con enfermedades, rituales y curaciones. En este artículo abordaremos el último caso mencionado. El *daño* es una actividad brujeril, solicitada por una persona que tiene intenciones de "desgraciar" a otra, vía operaciones maléficas. Esto se puede hacer en cualquier aspecto del quehacer humano: salud, economía, sexualidad, relaciones sociales, etc.

Desde épocas remotas en nuestro territorio se cuentan mil y una historias relacionadas con el *daño*. Hombres y mujeres sufrieron enfermedades, trastornos psicológicos, problemas matrimoniales o económicos, que fueron únicamente esclarecidos al dar por sentada la intervención de la brujería.

El *daño*, como parte de este acervo mágico-religioso peruano, empieza a ser objeto de estudio científico recién desde la segunda década del siglo XX. Fueron los doctores Hermilio Valdizán y Ángel Maldonado quienes, por vez primera, compilaron los llamados síndromes folklóricos en su obra "La Medicina Popular Peruana" (1922). El *daño* les mereció una especial atención y lo

conceptualizaron de la siguiente manera: "Toda enfermedad crónica o de aspecto raro e impresionante es, para el vulgo, *daño*".

Otra evidencia del *daño* en nuestro país la encontramos en la literatura. Los ejemplos más conocidos son los de Ricardo Palma y Carlos Camino Calderón. El primero nos dejó una Tradición llamada "Las brujas de Ica", en la que cuenta: "El que venía a consultarse con Melchora sobre alguna enfermedad, era conducido al laboratorio (...). Cortábale en seguida un trozo del vestido o un mechón de pelo, citándolo para el siguiente día a fin de sacar muñeco. Concurría el enfermo, llevábalo Melchora al campo o a algún corral y desenterraba una figurilla de trapo, claveteada de alfileres".

Camino Calderón publicó en 1942 una de las mejores novelas de nuestra costa que, precisamente, se titula "El *daño*". En esta obra el autor narra la historia de un adinerado hacendado lambayecano y su hijo, quienes son víctimas del *daño* perpetrado por la segunda esposa del hacendado y madrastra del joven. Es interesante señalar que la novela finaliza con el triunfo de la dama al efectuarse la brujería: su esposo muere de una extraña enfermedad y el hijo sufre de impotencia.



Curación chamánica: succión o «chupada».

\*Psicólogo, URP

## EL DAÑO A TRAVÉS DE LOS TIEMPOS

### Período Incaico

El estudio de cualquier aspecto del período prehispánico presenta generalmente dos limitaciones: la primera, es que se basa, mayormente, en informaciones de cronistas españoles, quienes veían toda manifestación indígena bajo su perspectiva europea. La segunda es que, al estudiar los vocablos quechuas, nos encontramos con notables diferencias regionales.

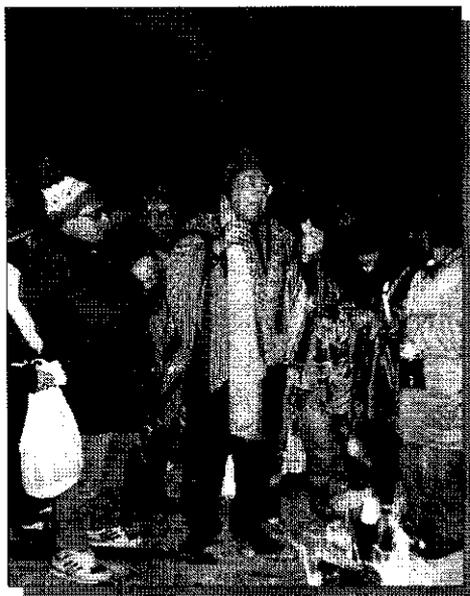
Es indispensable mencionar que, en el Perú antiguo el pensamiento mágico estaba unido a la religión y la medicina: “*como ha sucedido en todas las culturas precientíficas y sucedía paralelamente en Europa, la medicina y la magia se encontraban intrincadamente asociadas en el mundo del peruano antiguo*” (Cabieses, 1993).

Es así que, en el incanato, se conocía al mago-sacerdote con el nombre de *Willac Umu* o jefe supremo, quien entre muchas facultades tenía el privilegio de hablar con las divinidades, realizar sacrificios y officiar ceremonias. Valcárcel (1978) señala: “*Villac Umu es traducido por (el cronista Bernabé) Cobo como ‘adivino o hechicero que dice’ y es el nombre del supremo sacerdote llamado Huillca Umu o Huillac Uma, lo que revelaría cierta ambivalencia mágico-religiosa*”.

Asimismo, al médico oficial se le conocía como *Qampi Camayoc* o *Hampicamayoc* y tenía el deber de cuidar la salud del Inca y su familia. Valdivia (1986) dice al respecto: “*era el verdadero médico en el sentido estricto de la palabra y ejercía la medicina exclusivamente al servicio del Inca o la nobleza*”.

Estos personajes eran designados directamente por el Inca y casi siempre formaban parte de su familia; sus actividades estaban ligadas a la realeza y, por lo tanto, estaban alejados del ciudadano común. Por ello, cuando el imperio conquistaba nuevas tierras, en no pocas ocasiones, se respetaban las creencias, dioses y las organizaciones sacerdotales de los territorios recién sometidos. Es así que “*debemos considerar una segunda esfera de profesionales organizados, que no pertenecen al clero oficial, pero que en muchas ocasiones y en diversas circunstancias se dedicaban a la práctica de las ciencias curativas en estrecha conexión con sus actividades mágicas y religiosas*” (Cabieses, 1993). A estos personajes se les ha denominado ministros menores de cultos locales y eran “*a veces tolerados, a veces rechazados y perseguidos; eran, en todo caso, controlados por el poder central incaico*” (Polia, 1994).

De acuerdo a su actividad específica, estos magos-sacerdotes recibían una designación particular. El curandero o *medicineman* recibía el nombre de *Macsá* o *Uicha*; a quien interpretaba los sueños se le llamaba *Moscoc*; los que podían hablar directamente con los muertos, *Ayatapuc*; quienes adivinaban el futuro después de ingerir tabaco o coca, *Hebecoc*. Se denomina-



*Chamán serrano «limpia» a un grupo de individuos con «cuco».*

ba *Hacaricuc* o *Cuyricuc* a quien adivinaba el destino abriendo el vientre de un cuy. En general, ser sacerdote implicaba la condición de mago, médico, confesor y hechicero.

El *Huancacuna* o *Runnatinqui* era el especialista en magia amorosa. Favorecía el amor de un hombre o mujer, incluso forzando la voluntad, a través de hechizos o hierbas.

Por otro lado, aquel que practicaba la magia negra era llamado *Cauchu* “brujo, ahojador”, *Runa Micoc* “come hombres” o *Izcallo*, “hechicero que mata”; todos ellos “*usaban diversas hierbas, raíces, o incluso ‘polvo de huesos de los muertos’, animales y venenos. Eran castigados por la ley incaica*” (Polia, 1994).

De acuerdo a las diferentes prácticas de estos personajes y a las costumbres del ciudadano común, en el incanato el “pensamiento mágico” significaba religión, medicina, adivinación, supersticiones, trances místicos y numerosas manifestaciones mágicas presentes en toda cultura.

### PERÍODO DE CONQUISTA Y VIRREINATO

La llegada de los españoles a América significó el resquebrajamiento socioeconómico de las diferentes poblaciones nativas. La religión no fue una excepción y los dioses indígenas perdieron fuerza ante la arremetida europea.

Frente a la avasalladora conquista, la religión formal Inca prácticamente desapareció y fue reemplazada por la católica. Pero lo que sí subsistió (y permanece aún en nuestros días) fueron los cultos locales y las

tradiciones, creencias y costumbres mágicas arraigadas en la conciencia de los indígenas.

Los españoles, a su llegada a América, trajeron consigo una serie de creencias supersticiosas europeas, de influencia greco-romana, persa, árabe, judía, etc. Además, vinieron con una "medicina" todavía incipiente, por ello "el pensamiento mágico constituía la esencia de muchos actos curativos, realizados por los más famosos médicos europeos de entonces" (Cabieses, 1993).

Así, se fue dando durante la colonia el sincretismo cultural, en donde entró a tallar el criollo, como nos lo dicen Tord y Lazo (1980): "un espíritu supersticioso dominaba en grados diversos la religiosidad de los señores, la de los españoles y criollos emergentes y la de los plebeyos. Por esta causa, los primeros eran muy dados al uso de amuletos 'consagrados' y los segundos a creer en alguna fórmula mágica de sortilegios, agüeros, maleficios, conjuros, hechizos".

Para conocer más sobre el *daño* en la Colonia es necesario referirnos al Tribunal de la Santa Inquisición, que ejerció funciones en nuestro país de 1569 a 1820 y tenía la particularidad de no poder juzgar a ningún indio. Durante estos años, el tribunal examinó diversos casos, algunos de ellos, seguramente, exagerados y producto del fanatismo religioso, pero ellos son muestra de la preocupación de la Iglesia y de la corona española por este asunto. Por ejemplo, en 1629, la Inquisición emitió un edicto, donde señalaba y condenaba las diferentes prácticas supersticiosas, cuya variedad detallamos: "(...) *adivinar por las estrellas el futuro relacionado con los hijos, la hacienda, la salud y la muerte; pronosticar el porvenir o descubrir el paradero por nigromancia, geomancia, hidromancia, piromancia, onomancia, quiromancia, usando sortilegios, hechizos, encantamientos, cervos, brujerías, caracteres, invocaciones de demonios. Interpretar sueños (...)*" (Tord y Lazo, 1980).

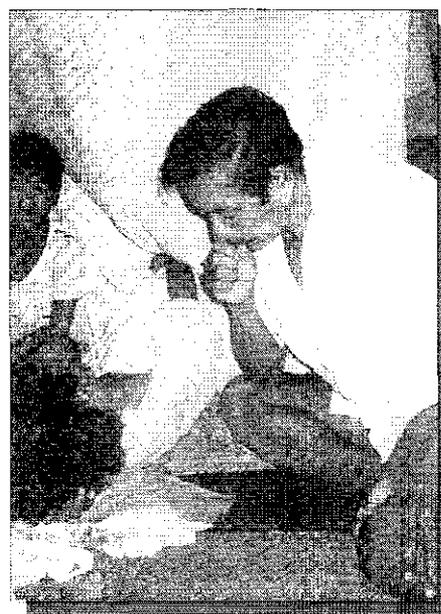
Esta revisión histórica no estaría completa si omitiéramos la influencia africana en nuestro país. Como se sabe, negros africanos fueron traídos en condición de esclavos al Virreinato del Perú para trabajar en las minas de la sierra. Sin embargo, las grandes alturas y las condiciones climáticas, tan diferentes a su tierra natal, impidieron la adaptación y el trabajo de estos hombres. Entonces, se les llevó a la costa para realizar faenas en las haciendas azucareras y algodóneras. Por ello, su influencia se observa en las actividades mágicas de los actuales departamentos costeros y no en el resto del país.

Por ejemplo, la mayoría de estudiosos coinciden en señalar que el "enclavijamiento", es decir, atravesar con agujas o espinas la efigie de la víctima es un componente africano, parte de la "macumba", que reforzó prácticas andinas similares.

Al respecto, Frisancho (1986) afirma: "La influencia africana se nota en la incorporación de muchos ritos y actos má-

gicos, que usan los curanderos y brujos de la costa peruana. Ceremonias fetichistas, el uso de muñecos para hacer 'daño', los 'seguros', muchos de los elementos de las 'mesas', la manera de preparar los brebajes y la utilización de sustancias de origen natural, son algunas prácticas, eminentemente, africanas".

A nuestro parecer, el negro esclavo, que se trajo al Perú, no conservó marcadamente su religión y rituales, como si ocurrió en Brasil o Haití. Su influencia, aunque presente hasta nuestros días, no es la que corresponde a la cantidad poblacional de descendientes africanos que existe en el Perú.



Un chamán ausculta a la paciente, que sufre de «daño».

## PERÍODO REPUBLICANO

Además de los componentes indígena, europeo y africano, el curanderismo peruano recibió influencia china durante la época Republicana. Esto se puede apreciar en el uso de algunas plantas. Estamos de acuerdo con Frisancho (1986) cuando dice: "en lo que respecta a la influencia China, ha sido escasa en el campo del curanderismo, un factor determinante fue el cruel aislamiento al que estaban obligados los coolíes orientales que laboraban en las haciendas costeras".

Actualmente, las manifestaciones del pensamiento mágico como el *mal de ojo*, *el daño*, *el susto*, etc. y sus respectivas curaciones forman parte de nuestra religiosidad y medicina populares. Por ello, Gonzales y Van Ronzelen (1982) sostienen: "Con un carácter marginal y un tanto clandestino, las prácticas mágicas siguen constituyendo un recurso relativamente frecuentado, por quienes buscan en la manipulación de lo sagrado una seguridad ante los riesgos implícitos en las relaciones con la naturaleza y con los otros hombres".

## FUNDAMENTOS DEL PENSAMIENTO MÁGICO

El ser humano siempre ha tratado de conocer y comprender la naturaleza y sus fenómenos. El hombre primitivo, al encontrarse frente a un mundo ignoto y lleno de peligros, utilizó la imaginación para explicar aquello que sus sentidos y su lógica no podían comprender. Concibió, entonces, un mundo visible y otro invisible que conformaban un todo y daban respuesta a sus interrogantes existenciales. Creó una dimensión sobrenatural con fuerzas y seres intangibles que podían ser invocados frente a lo incomprensible, lo peligroso o lo deseado. Todo esto con el fin de permitirse un lugar en el cosmos y el dominio de la naturaleza.

Surge así, una manera pragmática de reflexionar sobre la realidad, al respecto Ibérico (1988) afirma: *“Esa forma de ver y comprender el mundo total en que se vive, es decir el cosmos y el más allá, configura el pensamiento mágico, forma intelectual que desentraña el misterio del universo en la medida que comprende reflexivamente el acontecimiento a partir de la presencia de seres o fuerzas superiores e invisibles”*.

La magia fue, pues, la manera primaria del hombre de concebir el mundo, encontrar un lugar en él y dominarlo.

Freud se ocupó de este tema en su obra “Tótem y tabú”; en ella se une a los investigadores que consideran que la humanidad ha conocido sucesivamente tres grandes concepciones del universo: a) la concepción animista; b) la concepción religiosa, y c) la concepción científica. La magia y sus procedimientos se encontrarían dentro de la primera.

Freud dice que este animismo surge como la necesidad práctica de someter al mundo, por ello, busca dominar a los hombres, animales y cosas. Para obtener este dominio utiliza una serie de técnicas llamadas: magia y hechicería. En último grado, los motivos que impulsan al ejercicio de la magia son los deseos humanos. El hombre primitivo tiene una exagerada confianza en el poder de sus deseos.

Con respecto a los principios que rigen el pensamiento mágico, Freud está de acuerdo con lo formulado por J. G. Frazer, pero los sintetiza aún más. Basándose en E. B. Tylor sostiene que el gran principio de la magia es *“tomar por error una relación ideal por una relación real”*.

Este “error” es explicado por Frazer en su obra clásica “La rama dorada” (1965), donde sostiene que, universalmente, la magia se basa en dos leyes:

1. Ley de semejanza, es decir, *“lo semejante produce lo semejante, o que los efectos semejan a sus causas”*, este prin-

cipio genera la magia homeopática o imitativa. Un ejemplo claro se da en muchas culturas cuando se construyen figuras o efigies de personas para dañarlas o destruirlas con la creencia de que así pueden dañar a la verdadera persona.

2. Ley de contacto, *“las cosas que una vez estuvieron en contacto actúan recíprocamente a distancia, aun después de haber sido cortado todo contacto físico”*. Este principio crea la magia contaminante. Ilustra esta ley la creencia de causar *daño* a alguien haciendo uso de las partes separadas de su cuerpo, como pelo y uñas, o también con sus ropas.

Estas dos leyes de la magia dan lugar a su vez a la magia simpatética en la que las cosas actúan a la distancia unidas por una atracción misteriosa o una simpatía oculta que sobrepasa los límites espacio-temporales lógicos. El *daño* o el *vudú* son ejemplos claros.

## EL DAÑO

### Definición

El *daño* es una enfermedad popular o síndrome folklórico que implica algún tipo de trastorno físico, psicológico o social, sufrido por una persona a causa, según la creencia popular, de procedimientos mágicos.

Citaremos definiciones de reconocidos estudiosos del tema para profundizar al respecto.

Melchor y Reyna (1994) dicen: *“Se conoce como “daño” a una serie de afecciones orgánicas y/o psicológicas de variada sintomatología que experimenta una persona, las cuales, generalmente, van acompañadas de diversos acontecimientos desafortunados en su vida cotidiana y que, en opinión del curandero, son originadas por actos de brujería”*.

Polia (1988) manifiesta en relación con las enfermedades del *daño*: *“Son producidas por operaciones mágicas ejecutadas por maleros con el fin de provocar desórdenes orgánicos y psíquicos, o enfermedades permanentes y también desgracias en la esfera afectiva; (así como) fracasos económicos (p.e. pérdida o enfermedad del ganado, de los cultivos)”*.

Asimismo, Cabieses (1993) afirma: *“El daño (...) no sólo se traduce como una enfermedad. Es, generalmente, un estado de desventura, de tristeza, de fracaso en las relaciones humanas, en la realización de la empresa vital, en la vida equilibrada”*.

### Motivos

Es ostensible que las causas o motivos por los que se hace *daño* son, principalmente, la venganza y la envidia. También, son agentes causales, la codicia, la rivalidad amorosa o la mala intención, en general, de-

bido a "los males endémicos del hacinamiento humano" (Cabieses, 1993).

### Procedimientos

Los procedimientos seguidos para ocasionar estos trastornos son variados y dependen del tipo de *daño* que se quiera hacer. Existe el *daño por el aire* y el *daño por la boca*, si bien es cierto que en no todas las regiones del Perú se utilizan estos términos, siempre está presente la idea de un procedimiento a distancia (*por aire*), y otro, en base a la ingesta de un preparado (*por boca*).

En el caso del *daño* a distancia se ponen de manifiesto las leyes de contacto y de semejanza, sustentadas por Frazer. Generalmente, se utiliza una prenda de vestir, mejor si es interior, para realizar el maleficio. Polia (1996) refiere: "El *malero* actúa de lejos 'moviendo los encantos malos' y transmite el 'contagio', en general, sobre prendas usadas pertenecientes a la víctima".

Asimismo, es común el uso de partes separadas del cuerpo del sujeto a *dañar*, por ejemplo uñas, cabellos o dientes. También, la fotografía es un medio para hacer *daño*, "las fotografías se pinchan con alfileres, particularmente, los ojos, la boca, el corazón o los miembros" (Frisancho, 1978).

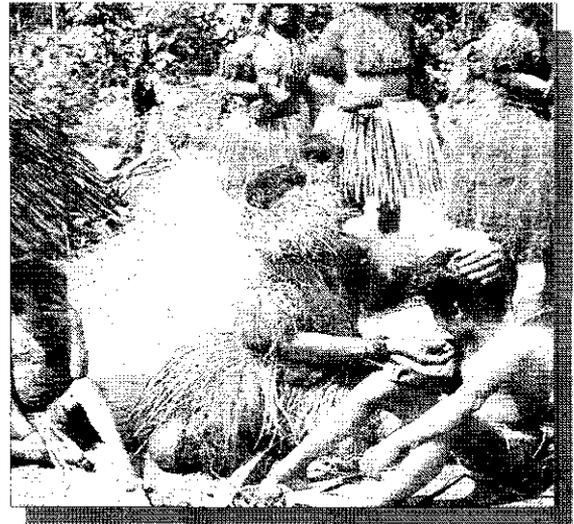
El "*daño por aire*" también puede llevarse a cabo con un muñeco. Se construye un monigote de cera, madera, trapos o ropa de la misma víctima. Valdivia (1986) dice al respecto: "El *muñeco*, que debe tener un parecido con la víctima del hechizo, es atravesado con agujas o espinas de cacto en las diferentes partes del cuerpo que se desea *dañar*". A veces, el muñeco es quemado, sumergido en agua o sepultado en algún lugar.

Sin embargo, algunos brujos se jactan de no necesitar ningún elemento para efectuar su *trabajo*, dicen tener «pacto» con el demonio y que tan sólo con una oración y una exhalación logran su cometido. Este *daño* a distancia se llama *soplo*. Rodríguez y Bartra (1997) detallan: "Para hacer '*daño*' a una persona mediante el envío de un *soplo*, hay que efectuar el acto suplicando al diablo. No importa la distancia a la que se encuentra la víctima".

En el caso del *daño por la boca*, Polia (1996) dice: "El uso de ingredientes propiamente mágicos - el uso de polvo de huesos de difunto, el agua recogida en la calavera de un gentil, etc. - se acompaña al uso de sustancias tóxicas para formar un compuesto que la víctima ingiere".

Los elementos deletéreos, sólidos o líquidos, que se echan subrepticamente en la comida o bebida, son de la más diversa naturaleza. Comúnmente, se hace un preparado o "toma" a base de hierbas nocivas, tierra, excremento animal o humano o cualquier sustancia "embruajada" por el *malero*.

También, existen otros procedimientos empleados en el *daño* para atraer la desventura, como por ejemplo, echar tierra de cementerio o polvo de huesos de muerto



Cirandero Yagua examinando a niños enfermos.

a la puerta de la casa o negocio de la víctima, lo que produce problemas familiares o económicos, respectivamente.

Mención especial merece un tipo de práctica que, para la mayoría de investigadores, es parte del *daño*. Nos estamos refiriendo al "amarre amoroso" o como dicen en la selva "pusanga". Esto es, utilizar la magia, generalmente una poción, para atraer o conservar el amor de una persona, aun contra su voluntad.

Si bien es cierto que estos "amarres" se practican en todo el Perú, la selva ha adquirido fama como zona donde especialmente las mujeres, solteras o casadas, se valen de estas artimañas amorosas. Rodríguez y Bartra (1997) en base a un estudio hecho en la selva del departamento de San Martín, dicen: "La *pusanga* es un filtro de amor o magia amorosa y está relacionada con las prácticas *ciranderiles* y por eso, en ciertos casos, es una forma de maleficio".

### Sintomatología

Dados estos tipos de *daño* y la diversa forma de efectuarlos, se puede inferir que existen múltiples trastornos y sintomatologías. Al respecto, Melchor y Reyna (1994) afirman: "El *daño* como manifestación clínica no tiene síndrome característico". Los campos donde actúa el *daño* se pueden agrupar en cuatro:

- ✱ Trastornos orgánicos: enfermedades agudas o crónicas, prácticamente de toda índole, como afecciones óseas, musculares, hepáticas o cardíacas; problemas de tipo sexual, respiratorio, etc. Incluso pueden causar la muerte.
- ✱ Trastornos psicológicos: depresión, angustia, "locura", tartamudez, problemas psicosexuales, epilepsia, etc.

☉ Transtornos interpersonales: conflictos conyugales, enfrentamiento con los hijos, odio entre amigos, etc.

☉ Transtornos sociales: pérdida del trabajo, ruina en los negocios, accidentes, incendios, pérdida de querrelas judiciales, etc.

Respecto de la sintomatología queremos terminar con la siguiente opinión de Carlos Alberto Segúin:

«Los cuadros sintomatológicos que se presentan en culturas diferentes de la occidental (...) si bien tienen que ser estudiados fenomenológicamente con mayor precisión, deben, si pretendemos realmente comprenderlos, ser abarcados en su auténtico significado, no desde fuera de su cultura de origen, sino dentro de ella. Solamente de esa manera tendremos una verdadera perspectiva y un entendimiento multidimensional de su etiología y patogenia, así como de su evolución y, por supuesto, de las posibilidades de prevención y tratamiento eficaces»

## BIBLIOGRAFÍA

CABIESES, F.

1993 *Apuntes de Medicina Tradicional. La racionalización de lo irracional*. Lima: CONCYTEC.

CAMINO CALDERÓN, C.

1958 *El daño*. Lima: Ed. Latinoamericana.

DORSCH, F.

1994 *Diccionario de Psicología*. 7a. ed. Barcelona: Herder.

FRAZER, J.G.

1965 *La rama dorada*. 5a. ed. México: F.C.E.

FREUD, S.

1973 "Tótem y Tabú". En: *Obras Completas*. Madrid: Biblioteca Nueva.

FRISANCHO, D.

1978 *Medicina Indígena y Popular*. Lima: Juan Mejía Baca.

FRISANCHO, D.

1986 *Curanderismo y brujería en la Costa Peruana*. Lima: LYTOGRAF.

GONZALES, J.L. y Van RONZELEN, T.

1983 *Religiosidad Popular en el Perú*. Lima: Centro de Estudios y Publicaciones.

IBÉRICO, J.L.

1988 *Los fundamentos del pensamiento mágico*. Cajamarca: Los Andes.

MANNARELLI, M.

1998 *Hechiceras, beatas y expósitas. Mujeres y poder inquisitorial en Lima*. Lima: Congreso del Perú.

MELCHOR, S. y REYNA, V.

1994 *Soku de cury y diagnóstico en la medicina tradicional peruana*. Lima: Hozlo.

MYERS, D.

1995 *Psicología Social*. 4a. edición. México: Mc Graw-Hill.

PALMA, R.

1982 *Tradiciones Peruanas*, vol. 3. Barcelona: Océano.

PERLMAN, D. y COZBY, C.

1992 *Psicología Social*. México: Mc Graw-Hill.

POLIA, M.

1988 *Las lagunas de los encantos. Medicina tradicional andina del Perú septentrional*. Piura: CEPESER.

1994 "El curandero, sacerdote tradicional de los encantos". En: *En el Nombre del Señor: Shamanes, demonios y curanderos del norte del Perú*, de L. Millones y N. Lemlij. Lima: B. P.P.

1996 «Despierta, remedio, cuenta...»: *adivinos y médicos del Ande*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú, 1996.

RODRÍGUEZ, S. y BARTRA, J.

1997 *Shapshico. Supersticiones, creencias y presagios*. Tarapoto: Shansho Ediciones.

TORD, J. y LAZO, C.

1980 "Economía y Sociedad en el Perú Colonial". En *Historia del Perú*. IV volumen. Lima: Juan Mejía Baca.

VALCÁRCEL, L.

1978 "Religión, magia, mito, juego". En *Historia del Perú Antiguo*. III volumen. Lima: Juan Mejía Baca.

VALDIVIA, O.

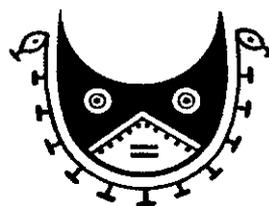
1986 *Hampicamayoc. Medicina folklórica y su substrato aborigen en el Perú*. 2a. edición. Lima: U.N.M.S.M.

VALDIZÁN, H. y MALDONADO, A.

1922 *La Medicina Popular Peruana. Contribución al Folklore Médico del Perú*. Lima: Torres Aguirre, 1922.

VIDAL, G. y ALARCÓN, R., (eds.).

1986 *Psiquiatría*. Buenos Aires: Editora Panamericana.



Las viñetas de este boletín son diseños que decoran la cerámica Chancay. Tomadas del libro *Diseños Precolombinos del Perú* de Yoshitaro Amano (Lima, 1990)