FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

INSTITUTO DE LITERATURA ARGENTINA

COLECCION DE FOLKLORE

CATAMARCA

222

CORDOBITA

Maestro REUBERTA S. MORENO Escuela Nº 31

Fojas 23

OBSERVACIONES

Folklore

Cordobita

Escuela Nº 31

Reinberta F. Moreno

Localidad.- Cordobita
Escuela No. 31
Nombre del maestro.- Rumberta S. Moreno.
Nombre de la persona que la narró. Clevzi de Moreno
Edad de esta persona- 68 años

I: A a) Supersticiones relativas a fenómenos naturales o naturaleza inanimada.

Eclipses.- En tiempos atras cuando aparecía un eclipse, se decía que era debido a una nube formada por la sangre que derramaron en las luchas entre cristianos e infieles.

Truenos. Rayos.- Los truenos son considerados como una ira de Dios.- Se cuenta que un señor tenía una hija llamada Bárbara a la cual le levantó un émulo, mortificándola al extremo y para castigarla se valió de este medio. Un día muy tempetuoso que se cruzaban rayos y centellas le ordenó de que se sentara medio el patio para que fuera víctima por aquellos. Estuvo ese día y toda la noche, al otro día amaneció hecho una Santa, en el mismo lugar donde la puso su padre. Entonces fué convencido que Dios hacía esto para demostrarle que todo aquello era una calumnia, siendo su hija inocente, una doncella. Diciéndose tambien de que la centella es una mujer que viene con el cabello suelto, echando chispas de fuego y que para librarse de ella, se dice, "Santa Barbara doncella, libradme de estos rayos y centellas".

Granizo.- Se acostumbra colocar una cruz de madera en el campo cercano a las poblaciones a fin de evitar que el granizo pase a aquellas y con él, el perjuicio que ocasiona.

Si el granizo empieza a caer, el primogénito de la familia hace en el patio una cruz de ceniza y sal bendita de tal modo

que la cabeza de la cruz quede en dirección al campo donde se desea descargue y en el cual no hará mayores daños.

Fuegos fátuos. La luz mala.

Cuando aparece una luz en las noches, se dice que es de un alma en pena, la que debe ser de un casado, porque esa luz que aparece es la vela con que se velaron en la ceremonia del casamiento. En este caso si se la sigue a la luz o bien se va al punto preciso de donde salió, que generalmente es de ruinas u otros lugares apartados, se clava un cuchillo en aquel punto. Al otro día va a destapar en tal sitio, encontrándose a veces tesoros escondidos, ya sea dinero, alhajas etc. que debía haber sido de las personas que murieron aún sin manifestar que aquello poseían. Otras veces se encuentran en dicho sitios huesos humanos, atribuyéndose que la aparición de esta luz es para que lleven esos restos a un lugar sagrado (cementerio). Hecho esto no aparece más dicha luz, por consiguiente se salvó el alma.

I° A.b) Supersticiones relativas a plantas y árboles.

La persona que cuida una higuera blanca, toda la noche del Viernes Santos, durante la cual ha de ver toda clase de espantos, y si todo aquello no le infunde miedo, se le presenta al final un familiar, ya sea en forma de un pajarito, una víbora, un gusano, etc. Este le comunica como ha de adquirir riqueza, como le ha de ir en sus negocios, en el juego, y como en el amor. Debiéndose todo esto que desde aquella noche que cuido la higuera empieza a tener trato con el diablo.

Sucede a menudo que la planta de zapallo se extiende y no dá fruto, se dice que se envicia, y para conseguirlo, una mujer que haya tenido muchos hijos la sasta ja con el pañuelo pasando varias veces por sobre la planta.

Si a la primera breva que dé una higuera, se la entierra en un lugar húmedo donde le gotee constantemente agua, se verá que después de quince o veinte días se la saca convertida en un sapo. Sacando por conclusión que no se debe comer la primera breva porque es venenosa.

Para ahuyentar las víboras se acostumbra poner unas papas de ajos en las habitaciones. Como también plantar cebolla en medio de las plantas de los jardines a fin de evitar el perjuicio occasionados por el gusano.

I: A c) Supersticiones relativas a animales.

La lechuza es un animal de mal agüero, según se dice que cuando revolotea en un hogar o se sienta en el alero es indicio de disgracia (la muerte por ejemplo).

El tuminico (picaflor) al entrar en nuestra morada si es de color verde, trae buenas noticias, anuncia que pronto llegará un miembro de familia que esta ausente. Si es de color negro presagia luto.

Segun creencias en esta localidad, cuando se lleva los menes a los potreros, campos o cualquier lugar no frecuentado por personas, se acostumbra barrar la huella dejada por este, donde se lo hace caminar, o sentar. Esto es con el objeto de evitar que el zorro les conozca (grite); si no guardan esta precaución, el zorro canta al rededor del sitio donde se encontraba el niño, causandole por esto una enfermedad cutánea o sea erupciones en todo el cuerpo. Para conseguir que dichas erupciones desaparezcan es necesario colocarlo al paciente bajo una planta de atamisque y dar en ésta con un garrote para que lo bañen aquellas hojas.

Uno de los indicios de que se llevan algunas personas para saber cuando va de llover, es ver retozar un asno o un cerdo.

I: A d) Supersticiones relativas a faenas rurales.

Cuando un agricultor por casualidad encuentra una calavera humana, nunca mira con indiferencia la levanta y despues de rezarle un "Padre Nuestro" para el alma del dueño de aquella, la entierra en sus sementeras con la creencia de obtener rendimiento en sus cosechas.

Para emprender un trabajo, salir de viaje, efectuar enlace, se tiene muy en cuenta no hacerlo dia Martes, porque se dice que este es desgraciado por estar en ese dia todo bajo la voluntad de un genio malo; de ahi que a menudo oiremos "dia Martes no te cases ni te embarques".

Cuando se carnea un animal ya sea vaca, oveja, etc antes de que esta termine de morir, inmediatamente debe untarsele de su misma sangre en el ojo, con el objeto de que rinda la hacienda.

Para preservar las gallinas de las pestes se les pone gajos de parco, dentro del agua a beber.

Para evitar el perjuicio que hacen las hormigas en las plantas y sementeras, se acostumbra matar y enterrar un perro negro, cerca del hormiguero (casa de hormigas).

I: A e) Supersticiones relativas al juego.

1 En las carreras de caballos, cuando se desea saber cual ha de ganar se procede al sorteo: para esto se toman dos fósforos designando a cada uno de estos para representar los caballos. Se los enciende al mismo tiempo, el que termina de arder primero pierde, y el que queda gana.

También se lo efectúa al sorteo por medio de dos palitos completamente iguales, los que representan a los caballos. Se hace elegir a un niño, el elegido es el caballo ganador.

1º A.f) Supersticiones a las cosas finales: muerte, juicio final, etc.

En esta región se acostumbra, cuando muere una persona, velarlo durante veinte y cuatro horas o más si es que estas se han cumplido en la tarde, se lo sepulta al otro día por la mañana recién, porque se tiene la creencia que si se efectua el sepelio por la tarde, en seguida muere un niño de la misma familia del que es objeto de dicho sepelio.

Cuando nace un niño se trata de hacerlo bautizar cuanto antes, porque se dice que si muere sin bautizmo, no se puede enterrarlo en lugar sagrado. Creemo tambien de que su alma va al limbo, un lugar oscuro donde no verá la luz, sino vislumbre por la cerradura de la llave. Es en el limbo, segun creencias, que hay muchísimos ángeles (niños) y que todos los años en el día de Santa Rosa, va ella allí con una rosa en la mano a ofrecírselas, y el ángel que alcanza a tomarla se salva, saliendo de ahí para ir ya a la gloria.

I.º Ag) Fantasmas, espíritus, duendes.

Referente a fantasma solo se cuenta que en las noches oscuras especialmente, aparecen en diferentes formas, ya sea de mujer, de algun animal desconocido, como si arrastraran cadenas de hierro. Si algun hombre de mucho coraje se propone descubrirlo, si es que le pega, se dice, que suena como cuero seco, y empieza a retroceder, perdiéndose de vista sin permitir que se los vea de trás, esto es cuando aparece en forma de mujer; aquí le llaman almas.

Espíritos.- Generalmente aquí existe la creencia que cuando una persona está muy grave, ya para morir, anda el espíritu, recorriendo los lugares que más haya frecuentado esta persona. Oyéndose a veces ruidos, golpes, suspiros, etc. Siendo esto un motivo para que los perros ladren y aullen despavoridos, infundiendo mayor terror a los oyentes. Se dice que el espíritu de una persona puede andar aún despues de muerta, pero siempre que no haya pasado el novenario, (nueve días que se reza el rosario, despues de muerto).

Duendes.- Cuentan que en años atrás aparecía en los bosques el diablo (duende) especialmente a la siesta, en forma de un niño como de ocho o nueve años, pero su representación era la de un hombre grande; vestido con un poncho y sombrero de gran tamaño. Perseguía a las mujeres y chicos. A las mujeres se les aparecía en forma de un joven en un caballo blanco bien ensillado y empezaba por galantearlas, pero como en aquellos tiempos existía el temor hacia él, no podía engañarlas, porque éstas rezaban o hacian cruces, pudiéndo así, hacerlo que desaparezca.

I° A h) # Brujeria.

Las brujas o hechiceras son personas que se dice tienen trato con el diablo. Van a instruirse en un punto llamado "Salamanca", en donde se les aparece diferente clases de animales a los que tienen de adaptarse. Allí oyen la música más variada. Al entrar en aquel instituto tienen que llenar varios requisitos, entre estos podemos citar el de que al penetrar a la sala tienen que pisotearlo y escupir un Crucifijo que ahi se encuentra, despues dejar que un viborón (víbora de gran tamaño) se les envuelva desde los pies hasta el cuello, bajándose en seguida. Hecho esto y algo más, pasan y proceden a elegir el arte que han de estudiar.

Unos estudian para hacer mal a las demás personas, por ejemplo a aquellas que les tienen envidia, que generalmente es originada por razones del amor, y aún se dice que a una persona que mucho la quieren le hacen alguna travesura, debido al mucho cariño. Otros aprenden el arte para curar el mal producido por las demás, el cual dicen es fácil siempre que no se haya echado la sombra (fotografía), de la persona embrujada dentro del agua.

Las hechiceras se aparecen en forma de animales, ya sea un pájaro, una pava, un cabrito, etc., tambien imitan el grito o balido de cualquiera de éstos. Cuando pasan por las casas en forma de pájaro, balando o llorando, se les ofrece, "has de volver mañana para darte sal". Si aquellos gritos fueron producidos por una bruja, al otro día se presenta ya mujer a pedir sal. de este medio se valen para convecerla, a más fijándose en los ojos que siempre tienen la esclerótica de un color rojo.

Otro medio de convecer las brujas es: cuando llegan a una casa en el asunto que se les invita hay que ponerle debajo unas tijeras que no hayan sido aún usadas en nada, entonces estas quedan sentadas sin poderse levantar hasta mientras no se las saque la persona que se las puso.

Cuando estas personas se proponen hacer daño eligen flores, frutas u otras comestibles, mandándoselo de regalo a la que quieren sea su víctima; si ésta deja, dicho regalo sin haberlo aprovechado, despues de tres días se convierte en gusanos, pelos etc.

Para evitar los perjuicios ocacionados por ellas se acostumbra llevar una reliquia con cuentas consistiendo en guayas, entre éllos encontraremos, la ruda, el pillijay, calaveche, y otros.

1º A. i) Curanderismo.

Para la mordedura del perro se corta inmediatamente el pelo del mismo, se lo quema y se le echa en la herida, a los pocos días esta cicatriza.

Un cinto hecho de una tira de cuero de león, puesto sobre la piel, cura el dolor de cintura.

Un collar hecho con cuentas de palitos de higuera, evita que los niños se enfermen durante la primera dentición. También evita esto un diente de perro que se lo debe colgar al cuello del niño.

Para curar la tisis, se echa en la ropa un pedazo de víbora (culebra), de la parte que haya quedado despues de cortar una cuarta de ambos extremos del reptil.

Para curar la embriaguez, se hace hervir un raton en un poco de vino, dándole de beber a la persona que se desea curar, se verá que le produce instantaneamente vómito, despues que le ha pasado esto, no podrá, ni aun tomar el olor del vino.

La semilla de algodon pelada y tostada, envuelta en lana de vicuña, cura el dolor de oídos.

La artemisa, ya sea en té o cataplasma cura las enfermedades producida por las arañas.

La jaqueca (dolor de cabeza), se curaigue dera pareseca salivando dentro de la boca de un gato negro, al cual pasa el dolor de la persona, muriendo éste entre pocos días.

Para curar la enfermedad del corazón, se saca el corazón a un mulo negro completamente, se lo seca y reduce a polvo. y en los té que se le dá al enfermo se le echa cada vez un poquito de dicho polvo.

Localidad.- Cordobita
Escuela N.° 31
Nombre del maestro.- Rauberta S. Moreno
Nombre de la persona que la narró.- Cleofe de Moreno
Edad de esta persona.- 68 años

II. a) Tradiciones Populares.

Federales y Unitarios.- Encuentro del Portezuelo.

Durante el año 1838, época en que federales y unitarios vivían en continuas luchas, nuestro Departamento no dejó de tomar parte en tan encarnizadas refriegas.

Con tal motivo muchos de nuestros compatriotas se encontraban retirados a las distintas naciones que limitan la República Argentina, entre éstos podemos citar un grupo que según dicen venía de Bolivia, compuéstolo treinta y dos soldados más. Todos ellos fueron a ofrecerse al jefe de los unitarios, General Don Juan Lavalle, para defender la misma causa que aquel.

Este grupo lo formaban jóvenes de varias provincias argentinas habiendo entre ellos hijos de Catamarca, Córdoba, Salta, Buenos Aires. Atravezaron los valles de Salta, para entrar a este Departamento, sorprendiendo en Tiambalá al Gefe de las fuerzas federales Coronel Don Justiniano de la Vega, encontrándose éstas en Tinogasta. Lo hicieron prisionero junto con otras personas adictas a la misma causa, llevándolo consigo a la población de "El Puesto" donde llegaron el siguiente día. Allí adquirida la noticia que las fuerzas del Coronel de la Vega en número de trecientos más o menos al mando del 2.° Jefe Comandante

Con Julian Calderón se proponían impedirles el paso.

Entonces el jefe de los unitarios que era un Señor porteño de apellido Córdoba, le impone a de la Vega que haga retirar su gente porque de lo contrario sería muerto en el acto. Ante tal amenaza el Coronel prisionero, tuvo que acceder y mandar inmediatamente dicha órden, pero su segundo jefe confiado en el numeroso contingente que militaba, desobedece hasta por tercera vez. Calderón avanza desde Tres gasta hasta el Portezuelo (dos leguas de distancia más o menos). allí coloca su línea, quedando a su espalda una acequia con agua, que tenía un solo puente para atravezarla, a la izquierda el río con regular caudal y a la derecha el cerro. Lenada en frente el Portezuelo, paso de cuatro a cinco metros, formado por los extremos de dos sierras. El Comandante con su asistente se adelantan a observar al enemigo de quien tenía noticias que se encontraba muy cerca. De los contrarios, que ya habían pasado el río de "El Puerto y se encontraban ocultos. Avanza Córdoba acompañado con dos más con iguales fines que Calderón. Se encontraron unitarios y federales, iniciando la batalla ambos jefes con un combate parcial en el cual murió el Comandante Calderón a consecuencia de varias lanzadas, de un adversario Córdoba, corriendo igual suerte su asistente, y el jefe federal de la Vega que fué degollado.

Como demorara ya presencia del jefe muerto frente a la tropa unitaria y temeroso de que la tropa federal atacante no fuera sino la vanguardia de ésta volvieron cara huyendo a todo escape, perseguidos de cerca por los federales y en su desenfrenada carrera, al llegar al puente que conduce el paso por una gran acequia

(todavía existente), y por precederse al paso de ésta los unos a los otros, formóse allí un tumulto que precipitó a varios al fondo de la acequia, muriendo a cuya consecuencia los capitanes Julián Reinoso de Chamanipas y Julián Zenteno de Copacabana y varios soldados ultimados después por las tropas de Córdoba.

Los fugitivos en salvo huyeron derrandados, por las sierras próximas.

II.º c) Fábulas.

El zorro y el quirquincho

Don Juan (el zorro) dándoselas de buen enlazador había trabado una apuesta con el quirquincho, también enlazador "nuevao" a cual de los dos era capaz de enlazar y sujetar un potro "chucaró" (que no ha sido domado aún).

El quirquincho (armadillo, para asegurar el triunfo construyó una larga cueva en forma de espiral o zig-zag siendo imitado por el zorro, pero este en lugar de hacer una escavación como su emulo, la hizo derecha (es decir sin zig-zag.). El quirquincho que debía hacer primero la prueba se preparó y enlazó a un potro de los más malos, que habían vrillado, e inmediatamente se envolvió y se introdujo en la cueva; el potro a pesar de su fuerza y bravura, no consiguió que el quirquincho soltara el lazo ni tampoco sacarlo de la cueva, y ya agotadas sus fuerzas cayó al suelo, en donde le sacaron el lazo.

Le tocaba ya a don Juan (el zorro). Lo mismo que su competidor este se ató bien el lazo del cuerpo y enlazó un potro de iguales condiciones del anterior, introduciéndose rapidamente en la cueva preparada, pero como el zorro no tiene la gran resistencia del quirquincho cuando se "encova", en cuanto estiró el lazo el potro, el zorro como no pudo sujetarlo, fué arrastrado por el potrero y muerto en la carrera desenfrenada del caballo.

//

Localidad.. Cordobita
Escuela Nº 31
Nombre del maestro. Rumberta S. Moreno
Nombre de la persona que la narró. Angel Barrionuevo
Edad de esta persona. 70 años.

II. d) Cuentos

La ciudad muerta sitia de oro.- Un rey tenía tres hijos, un día salió el mayor a cazar. En el camino ve una palomita blanca, se propone seguirla, así fué internándose en el bosque hasta que se le perdió de vista. cuando quizo volver a la casa ya no sabía por donde, se había estraviado pero siguió caminando sin rumbo, va y sale en un palacio, se dirigió allí, pero no encontro a nadie a pesar de estar tan bien arreglados y provistos de toda clase de muebles sus habitaciones. Este joven iba con mucha sed, se propone buscar, el preciso líquido que él necesitaba. Penetra en una habitación y encuentra sobre una mesa un hermoso jarro de plata, con el agua que deseaba, lo levanta para beber, en este instante, ~~dent~~ interior del recipiente saca la cabeza una víborita, el jóven quedó atónito, y sin beber dejó el jarro y saliendo muy de prisa se fué. Igual que hasta aquí, les pasó a los tres hijos del rey, pero el tercero o sea el menor, cuando se le apareció la víbora le dice "no me muerdas víborita, vengo muriendo de sed. Entonces esta se desaparece, él bebe el agua hasta saciarse fijándose despues que el jarro quedaba como estaba antes, siente una voz, que le decia tome asiento y escucha. el joven, no veían nada pero hizo lo que aquella voz le indicaba, Quien lo hablaba era la víborita, le contó que ella era una niña que estaba encantada y que todo lo que él veía contribuía lo mismo

y si él se comprometía salvarla sería recompensado con su cariño, pero le avisaba francamente que para esto tenía que sufrir mucho.
Leisardo (así se llamaba) era dotado de los más puros sentimientos, tenía un corazón tan noble, que a la par de su belleza física, se formaba un conjunto lo que lo hacía digno del mayor aprecio; no se hizo repetir, comprometiéndose estar muy al corriente en lo que ella le indicaría. Después de esta conversación, veía que se cruzaban sombras las cuales le llevaban a él todo lo que necesitaba. La niña le explicó como iba hacer esa noche en la cual vendrían a traspasarlo por lanzas y otras cosas, pero el no sería transpasado con aquello en realidad, esto pasaría tres noches, que después de pasadas, la niña aparecía hasta la cintura, una ~~Sta~~ que contaba.
Leisardo iba ya hacerla caricias, y ella le decía no me toque, espera apenas ~~le~~ nos faltan tres noches para salvarnos. Efectivamente el joven se retiraba con toda resignación, las otras tres noches las pasaría cuidando un naranjito, la última noche estaba cuidando el lichoso naranjo cuando ya faltaban pocas horas para amanecer, y que estaba ~~tan~~ con tanto sueño (que) llorar para evitar aquel le echó un poco de agua al negrillo (diablo) que iba a conversarlo y al cual no contestaba ni aceptaba nada, pero como queda dicho le echó el agua para lavarse, siendo este el único motivo para quedar profundamente dormido. Al otro día cuando ya salió del encanto la niña, se viene a verlo y lo encuentra dormido, esta lloró amargamente porque sabía que tendría que dormir

durante diez años, y que en pocas horas más llegaría una nube a llevarla para su tierra que era en la "ciudad monte piña de oro". Así pasó, pero antes de partir, quedó dos pañuelos y con su nombre se los puso en el bolsillo, y un anillo también con su nombre, en el dedo. Lo abrazaba, lo hacía sentar le lavaba la cara a ver si se despertaba, pero todo fué inútil no conseguía, y tuvo que irse dejándolo allí.

Después de pasados los diez años se despertó Lizardo, con su ropa casi deshecha por completo por los rigores del sol, viento, lluvias, etc. y más medio de un pencomal inmenso, aquel castillo ya no existía ni las menores señas. El joven todo recordaba hasta el momento en que lo engañó el "negrillo", entonces salió como un loco por medio de campos, y llega en un ranchito que había sido la casa de "la Zunda" (fuerte viento). encuentra a una vieja que era la madre de la Zunda. Esta lo recibe y le dice que se fuera antes que venga su hija lo coma, le contesta Lizardo que no busca de ella iba. Cuando al momento llega la Señora Zunda la interroga. pero qué es como dice la Zunda. pero le dió una recomendación para el Viento Sur. compadre de aquella. De qué Lizardo atravesó otro campo inmenso para ir a la casa del Viento Sud, este lo desengaña, diciendole que ya había recorrido los rincones más pequeño que el no lo andaba, pero le dió otra carta de recomendación con la que iría a otro compadre "el rey de las aves". Simpatizó mucho del joven el Viento Sud, así que él mismo lo llevó hasta cerca de la casa donde iba dirigido. Llega Lizardo y presenta la carta al "rey de las aves". éste lo recibió muy bien y le prometió de que alguno de sus vasallos sabría donde era la ciudad que él buscaba. Después que le hizo dar de almorzar, salió y dió unas cuantas pitadas con una cornetita, y al rato empezaron a llegar toda

clase de aves, les preguntó el "rey" si no conocían la "ciudad monte piña de oro", todos contestaban, no, entonces recorrió y pudo notar que le faltaba un ave. ya fastidiado dió otra pitada, al rato se ve asomar un águila ~~volaica~~ muy lento, llegó ésta y el amo con ira le dice, ¡ah! pícara de donde vienes? - ésta le contesta, - perdone mi amo vengo de la "ciudad monte piña de oro". - En ese momento se lo notó a Lisardo que salió de aquella pena que lo agoviaba. Pués, bien, dice el rey al águila, ahora llevarás allí a este joven, esta se negó, diciéndo que ya le faltaban fuerzas por ser tan vieja, pero fué fuertemente ordenada y tuvo que acceder. Se es prepararon el viaje, poniéndole dos ovejos carneadas y dos barriles de agua. Cargada el águila levanto al niño y se elevó, cuando parecía ya pequeño el mundo pidió de comer, le dió media red y un barril de agua y así cada intervalo le daba las misma ración. cuando ya estuvo a una altura que no aparecía el mundo la tierra, le pedía de comer y ya se le había terminado, entonces el joven se cortó carne de una pierna y se lo dió, más allá hizo lo mismo de la otra pierna, hasta que pues llegaron a la parte más elevada de donde empezarían a descender después de pasar unos murallones que guarnecían la ciudad donde ellos iban. Bajaron a dicha ciudad alojandose en los alrededores medio de unos montes, se quizo parar el joven pero no podía, el águila se sonrió, y le dijo se acostara para que lo cure, le vomito las carne de las piernas y se las volvió, quedando al instante como antes era. Después le dice que ya se venía el águila y como Lisardo le tomó tanto cariño se puso a llorar. el le sacó un anillito y se lo dejó de recuerdo diciéndole que cuando necesite algo se lo pida a él, diciéndole anillito de virtud que Dios y la águila me dió

que me déis tal cosa). Se despidieron y empezó a andar Lizardo, fué a un ranchito, de dos viejos, pidió le dieran alojamiento, lo aceptaron con gusto. Cuando les tomó confianza empezó a preguntar que nuevas corrían, le contaron que no había más nueva que una niña que tuvo perdida el rey durante mucho tiempo, había aparecido y no sabían como, la que debía casarse en la noche siguiente. Este oyó y se calló, a la otra noche los invitó a que fueran a nos fuetear el enlace de la hija del rey, efectivamente arreglaron de que debían ir y que él sería presentado como hijo de ellos y pedirles permiso para darle una música a los novios. Por la noche salió a los montes y le dice al anillito que lo haga el hombre más viejo feo, traposo pero que sepa tocar divino la guitarra, además que le de unos buenos trajes para sus viejos, en seguida estuvo todo lo que pedía, arregló como debían presentarse y se fueron. Al llegar al palacio del rey pidió permiso la vieja para hacerles cantar con su hijo para los novios, al principio se negaron pero por insinuación de la niña, los hicieron pasar. Cuando cantó este viejo todos quedaron admirados, en este momento sacó uno de los pañuelos que le dejó ella y se bizo pasar por los ojos después de volver a cantar hizo lo mismo con el otro pañuelo y el anillo lo llevaba en el dedo que ella se lo puso. La novia ya no entendía a su novio por observar a aquel viejo, hasta que por fin corre hacia él y le dice: ¡Lizardo de mi alma! ¿porque quedarte en este estado, talvez por mí, y lo abrazó diciéndole al rey que ese era su novio, y le explicó porqué, el padre convencido aceptó lo que decía su hija, y cuando quisieron efectuar la ceremonia sale Lizardo a una habitación aparte y le pide a su anillo de virtud, lo transforme otra vez déjándolo

como antes era y con los trajes que nadie tenga, al acto se volvió así, que cuando salió. fué admirado por todos. Se efectuó el enlace siguiéndose las bodas en toda la ciudad. y ellos quedando desde ese día muy felices.

El anillo habló a Lisardo diciéndole que lo hechara dentro de una palanganca con agua, así hizo, se volvió una palomita y se fué al cielo, porque este fué un ángel que Dios lo mandó en forma de anillo para que ayude a Lisardo, por haber sido tan bueno.

#

II.c) Refranes.

1- Me parece cuando amanece, la hierba crece y el amor florece.
2- No ha de ser su brote aunque su amor ande al trote
3- Si se te ha hecho que no se te haga florcita de verdolaga.
4- Alegrías de un pobre son vísperas de un pesar.
5- Así es el mundo cogote puros tumbos.
6.- Quién canta sus males espanta
7- A mí qué y amí cuando un amorcito que tuve ya se me lo va acabando.
8- Para mí la breva es higo y la cebatidla es trigo.
9- Así es la vida fiera y jodida.
10 - No me parece Roldán que las vacas van engordar en semejante peladar.
11 - Pepe gil cortando el hilo se ha de ir y de mí no se ha de reir.
12 - Desde que la ví la quise. y Vd. que dice.
13 - Me voy al mollar, porque allá no hay cuentas ni saben contar.
14 - ¡Ay! penas de arroz cuando más te quiero menos merezco.
15 - Pepe... fanía lo que no se vende se fía a plazo de 25 días.
16 - No me diga. porque lo ha de comer la hormiga.
17 - No ha de ser su brote aunque su amor ande al trote.
17 - Adios florcita de agahar dame un besito al pasar-

Adivinanzas

El ají
Te arito bravo calita de palo

La vela
Allá está una vieja larga
y seca que le chorrea la
manteca.

La espada
Cubierta en velo blanco
trae higo encendida una luz
en los pies trae la muerte
y en la cabecera la cruz.

El huevo
Arquita blanca como la cal que
todos saben abrir y nadie cerrar-

La media

Soy una pieza en verdad
de cilíndrica figura
aunque entera y sin cortura
siempre me llaman mitad

Las espina

Iba yo por un camino
y sin querer me la allé
me puse a buscarla y como
no la encontré me la llevé

Las estrellas

De noche siembro y de
día recogo.

La vid

Cuando seca como leña
cuando verde como yuyo
amarga como hiel
dulce como la miel.

El rastro.

Usted se va el queda.

La sombra

Entra al agua y no se
moja, entra al fuego y
no se quema.

El avestruz

Tiene alas y no vuela y es
más ligero que su abuela.

El cielo

Bramante tirante
botones de diamante

El relámpago

Abre y se cierra
como fusil en guerra

La empanada

Tapa sobre tapa
corazón de vaca

De agujeros

De que se puede llenar
una tina que pese menos
que estando vacía.

Las tijeras

Allá están dos pajarracos
prendidos por la barriga
uno tira para abajo y el
otro arriba.

La víbora

Por verdes ramas me paseo
el que me mira queda es-
pantado, uso un vestido que
no fué comprado ni corta-
do por ningún sastre.

//

1º B a) Ceremonias con que se solemnizan ciertos acontecimientos, como nacimientos, matrimonios, muertes.

Nacimientos.- Cuando nace un niño se procede al bautizmo de éste, esta ceremonía la efectúa un sacerdote, a falta de él, la hace una persona licenciada, a quién, el cura le bautizó el dedo pulgar de la mano derecha con el cual hace la cruz. Acto continuo se forma una reunión de la familia del niño y amistades, festejando dicho acto con bailes, cantos y cuanto contribuye a demostrar alegría.

Matrimonios.- Cuando se va efectuar un enlace, los padres de los novios invitan a todos los miembros de familia de ambos, más sus relaciones. Como aquí no hay se trasladan a las localidades vecinas donde los hay yendo los novios acompañados de los padres, padrinos y más personas. formando grandes cabalgatas.- Al regresar son esperados en casa de los padres, con música, tiros y cohetes. Llegados a la casa disignada para recibirlos los novios van inmediatamente a pedir la bendición a sus padres. En seguida pasan a servirse el almuerzo que generalmente se compone de rellenos de corderos, lechones, pavos, gallinas, etc. no faltando los pasteles. En todo esto los novios tienen que ocupar asientos contiguos. Se acostumbra obsequiar a todos los concurrentes, grandes y chicos con brindis (masitas). siguiendose despues el baile, el cual dura a veces dos días, uno en casa de la novía y el otro en casa del novio. Pasada esto cada uno se retira a su domicilio. y los novios al que de antemano tendrán arreglado.

Muertes.- Se cuenta que en años anteriores cuando moría un angelito (niño), se acostumbraba al mismo tiempo que lo velaban, formar bailes, cantar, beber en abundancia la bebida regional, inclusive la madre que en lugar de llorar tenía que participar de aquellas diversiones para que su hijo vaya a la gloria.

I. B. b)

Juegos.

Juegos populares. — El siete y medio — Se lo juega con naipes español, pueden ser varios los jugadores. Cada uno de éstos compra una caja, que consiste en diez tantos representados en porotos, maiz, etc. Se reparte las cartas dando una a cada jugador, éste apunta (apuesta) sobre su carta los tantos que desea, siempre que no pase del límite establecido antes de empezar el juego.

El tallador o sea el que reparte las cartas, si tiene carta buena como ser un "siete o una negra, manda "a doblar" siendo él responsable para dicha jugada, entonces todos los jugadores doblan la parada (apuesta). Empieza por pedir carta el mano o sea el que está a la derecha del tallador. Esto es si tiene carta ~~e~~ con número bajo, y si la tiene con alto puede quedarse sin pedir, evitando siempre de pasarse que consiste en pasar del número designo. Si al pedir carta viene a su poder una negra y la que representa el siete, entonces este canta "Real" todos los jugadores siguen jugando menos éste. Al terminar la mano se procede a pagar correspondiendo a los que hicieran real, el doble de sus apuesta. Pero si en lugar de haber hecho real se hace siete y medio con varias cartas y entre ellos el tallador, este gana. El jugador que tiene negra, puede abrirse esto es la da vuelta y pide sobre ella "una tapadita", si es negra vuelve a darla vuelta y puede hacer así, hasta con cuatro, pidiendo después sobre éstas, en las que trata de ir formando el mayor número de puntos posible. En las que se pasa tiene que pagar la apuesta al cartero, lo mismo en las que tenga menos puntos que aquel. Cuando terminan de pedir todos se da el tallador, este lleva la ventaja que tiene medio punto, sobre los demás, por ejemplo si él hace siete, paga solo a siete y medio, de lo contrario.

todas las apuestas vienen a su poder.

Otro caso que pasa en este juego es el triplete, que se forma, del siguiente modo; si uno de los jugadores tiene un siete y sobre ese pide otra carta y siendo esta tambien siete se forma el "triplete" el cual se lo paga tres veces la apuesta. El valor de las cartas es el mismo que el que su número indica a excepción de las negras que valen medio punto.

La olla misteriosa.- Consiste este juego en colocar una olla llena de objetos, a una altura regular, en seguida se venda los ojos al aspirante al juego, quién dará una vuelta, llevando un palo en la mano, con el que romperá la olla de un solo golpe en cuanto crea haber llegado al lugar donde ésta se encuentra. Si consiguió romper la olla, todo su contenido pertenecen a éste y sino queda fuera de concurso.

Juegos infantiles

1 El ángel y el diablo.- Es un juego entre varios niños. Se separan tres de éstos, uno representa el ángel, otro el diablo, y el restante se encarga en designar a los demás con nombre de flores o cintas según sus colores. Esto lo hace en secreto, sabiendo tan solo cada uno su nombre. Despues se colocan en fila, quedando la que hace las veces de madre, en un extremo. Se llega el angel y el diablo, golpea las manos el ángel diciéndo al mismo tiempo túm, túm; contesta la madre - quién anda? - "el ángel" - dice éste - ¿que busca? - interroga nuevamente, - Una flor - contesta. - que flor? - una violeta, (por ejemplo) - Si es que alguno de los niños se lo designó violeta, dice la madre, "si hay", se lo entrega al ángel quiéne lo lleva consigo. En caso no tuviera lo que busca el ángel, contesta "no hay", este se vuelve, llegando en seguida el diablo para formar el mismo diálogo con la madre, sigue de este modo el juego hasta que terminan de adivinar los nombres el ángel y el diablo, disputándose entre éllos para llevarse el mayor número posible de hijos. Cuando estan cada uno con los suyos se forman dos cadenas tomandose uno a los otros de ambas bandas por la cintura.

Entonces el angel y el diablo se toman por las manos y empiezan a tirar en sentido contrario, el que haya conseguido llegar a la línea designada con tal objeto, - ese gana.

2 La casa del tercero.- Se forma un círculo de niños, puestos de dos en fondo, quedan dos que empiezan a correrse siendo uno perseguido por el otro, cuando este ve que lo va a tomar su contrario, se coloca delante de una de las parejas que se encuentran formando el círculo, entonces el tercer niño que queda despues de haberse colocado este, sale corriendo

dá mismo que el anterior y así continúan hasta que el perseguidor consigue atrapar a alguno, el cual toma sus veces, y pasa a ser perseguido, logrando así colocarse ante otra pareja y por consiguiente el descanso.

Juego de sociedad

El anda la llave.- Es un juego de prendas, que sentadas varias personas formando círculo, se sienta una de ellas en el medio, quien dirige el juego, y quién se le vienda los ojos y provisto de dos objetos en las manos por ejemplo dos piedras, y empieza hacerlas dar vueltas una sobre otra, diciendo "anda la llave", "anda la llave", etc. mientras los demás van pasando la llave o cualquier objeto que la represente. Así estarán hasta que quien los dirige diga "para la llave". Esta deja de andar y la persona en que haya quedado dá prenda, despues sigue lo mismo hasta terminar con todos. En seguida se procede a dar y hacer cumplir las penitencias.

El tira y afloja.- Para este juego se toma un pañuelo del cual se toman todas las personas que deseen jugar. La persona que los dirige está diciendo, "tira, afloja" "tira, afloja".- y si alguno de los jugadores afloja en lugar de tirar o viceversa, entonces dá prenda y así sigue hasta que termina con todos para penitenciarlos despues.

#

III A a) Poesías de género militar o épico.

De las montoneras.

Salimos de San Juan
Nos dicen los sanjuaninos
Allá van esos valientes
En busca del enemigo.

Ya llegamos al jachal
Nos dicen las jachalleras
Allá van esos valientes
En busca de ese Varela.

Llegamos a Guandacol
Con el estado mayor
Paramos en un potrero
Que era del Gobernador.

Llegamos al Durito
Determinamos parar
Paramos en un potrero
Que estaba sembrado maiz.

Del Cerro Negro marchando
El Domingo de carnaval
Eso del Rio Colorado
Allí vinimos a parar.

Al otro día de mañana
Salimos formando guía
Eso de Copacabana
Pasamos a medio día.

Antes de llegar al Alto (barrio de Cupacabana)
Estaban las líneas formadas
Tiroteando la vanguardia
Que la mandaba Barcala.

Se marcharon a Tinogasta
Con ~~d~~ un paso regular
El Sargento Juan Ramón
Les dio en tierra al General.

//

Localidad - Cordobita
Escuela Nº 31
Nombre del maestro - Rosberta L. Moreno
Nombre de la persona que la narró - Clotilde R. de Moreno
Edad de esta persona - 68 años

Canciones Populares

Vidala - Echen coplas compañeros.
no se alengan al cajero,
que el cajero no es
palito de citar ternero.

Dale golpes a ese tambor
que se acabe de romper,
no ha de faltar cuero de oveja
ni tientos para coser.

En esta rueda cantando
Cada uno coplas ha de echar,
el que no me eche la copla
la multa me ~~a~~ ha de pagar.

Echen coplas compañeros
que a coplas no me han de correr,
tengo una petaca llena
y un saco por descorer.

Ese mozo que ha llegado
que habrá traido para vender
si habrá traido buenas coplas
como para poder comprar.

Yo me quisiera estar viendo
en los altos de Pumán
divizando buenas tierras
Catamarca y Tucumán.

Yo me quisiera estar viendo
en los altos de la Aguada
divizando buenas tierras
las pampas de la Ramada.

En el árbol del querer
se puso un pájaro a ver
antes de picar la flor
ya quizo permanecer.

Oye el joven lindo
amigo del interés
un macho ajeno que tuve
tambien me hiciste vender.

Yo planté una yerba buena
hoy se me ha vuelto cilantro
y asi se me van volviendo
prenda que he querido tanto.

//

4º) Conocimientos populares.-

a) Procedimientos y recetas populares para la curación de enfermedades.

El agua de cepacaballo y de la tuzca sirve para lavar las llagas u otras erupciones de la piel, aplicando luego un pedazo de algodón frito en grasa de cabra.

Para evitar el cáncer se aplica jabón bien batido despues de haber lavado la herida con agua de quinjal.

Para curar la disentería se toma un té de cáscara de granada con leche.

El dolor de cabeza se corrige disapareza o calma poniendo hojas de rosa en las sienes.

b) Nombre con que vulgarmente se designan a los cuadrupedos, peces, reptiles, insectos, arboles plantas, etc.

Al mulo se designa con el nombre de macho.
Al asno se lo designa con el nombre de jumento, burro.
Al gato con el nombre de muzcho.
Al armadillo con el nombre de quirquincho.
El lagarto se le llama caraguay.

Aves.

El picaflor se le llama tuminico
Al buho " " " cvlcvl.
Al chimango " " " matamico.
A la perdiz " " " yuta.

Insectos - A la luciérnago se le llama minaquero.

III A c.) Canciones infantiles, que cantan habitualmente los niños. o madres.

Arrullos María Magdalena
Porque llora el niño
Por una manzana
Que se le ha perdido,
Vamonos a casa
Yo te daré dos
Una para vos
Otra para el niño Dios.

Duérmete hijo mío
Que tengo que hacer
Lavar los pañales
Y sentarme a coser.

Entre las canciones infantiles se encuentra "El fundo del jardín".

Se me ha perdido una hija
Cataplín, cataplín, cataplero, al fundo del jardín
Yo se te la he encontrado
Cataplín, cataplín, cataplero, al fundo del jardín
Se me hiziera que me la entregara
Cataplín, cataplín, cataplero, al fundo del jardín
Aquí se la traigo colgada
Cataplín, cataplín, cataplero, al fundo del jardín

#

III°3.°) Danzas populares, con o sin acompañamiento de canto.

No siendo posible describir las danzas populares por dos distintos modos como se lo baila estar en desuso, solo se transcriben las siguientes estrofas.

X C El Ganchito.

Aunque te vengan a decir
Que yo por otra me muero.
Nunca te creas de cuento.
Que a vos solita te quiero.
Ganchito arriba
Ganchito abajo.

Aunque venga el gaucho Rosas
No me rindo ni me bajo
Porque me da mucho trabajo
Ganchito arriba
Ganchito abajo. X

El Zapatero.

Un zapatero fué a misa
Y no sabía rezar.
Se andaba por los altares
¡Zapatos! ¿quieren comprar?
¡tras! ¡tras! por la tras traceras
Se cambian por la delantera
Darán una media vuelta.
Se tomarán de la mano.
Darán una vuelta entera
Se harán una reverencia
Y harán lo que más convenga.

FOJA EN BLANCO