

Folklore Argentino

16 SET.

Dr. 157
Buenos

1º A a) Supersticiones relativas a fenómenos naturales o naturaleza inanimada.

Los fenómenos naturales como: trazo, trueno, el arco iris, fuegos fatuos, granizo etc son causa aún de superstición entre las clases incultas existiendo la costumbre de realizar ciertas ceremonias con el fin de evitar que se produzcan.

Truenos, rayos, granizo - Cuando amenaza una tempestad con este pitorescos truenos y relámpagos y grandes nubarrones blancos, la sencillez del campesino se afuea a conjurarla valiéndose de diversos medios. Algunos acostumbran hacer tres cruces de sal o de ceniza en el suelo, en dirección a la tormenta. Otros valiéndose de un hacha o cualquier otro instrumento costante hacen tres cruces en el aire en dirección a la tormenta después de lo cual chivan en el suelo dicha arma que tiene la virtud de dividir los nubarrones y el ceremoniante deberá rezar con los brazos extendidos silenciosamente por tres veces la oración "El Credo" que detendrán el granizo que amenaza. Es también muy eficaz para evitar la granizada o cualquier efecto desastrosos de la tempestad, según las creencias de las gentes sencillas, el sacar hacia la puerta del rancho cada uno de sus habitantes desde el jefe de la familia hasta los niños las estampas de los santos que hubiere en la casa.

Muchas aún de ^{las} personas más civilizadas acostumbran quemar palma bendita y a prender cirios benditos que acompañan con oraciones a fin de evitar la tempestad.

El arco iris - Su aparición es signo de que terminarán las lluvias y sucederá el buen tiempo. Sus extremidades, según creencia de las gentes ignorantes, está enclavada en los hormigueros.

Fuegos fatuos - La luz mala - Es creencia entre los sencillos campesinos que la luz mala procede de un alma en pena por diversos motivos y rogando por ellos desaparece. Según muchos es sitio seguro, donde aquellas se aparecen, de

encontrar dinero o algún tesoro escondido perteneciente al ánima en pena. Excavando y encontrándose dicho tesoro desaparecerá la luz mala; pues el alma dejó de penar por aquel dinero, que según cuentan era costumbre muy generalizada entre los antiguos para evitar robos o para conservarlo en sitio seguro el enterrarlo, olvidando a veces después de muchos ^{años} el escondite.

b) Supersticiones relativas a las plantas y árboles. Existen en la localidad muchas supersticiones relativas a las plantas y algunos árboles. Un día de Viernes santo se juntan las yerbas medicinales que se ocuparán en medicina casera durante el año por resultar así estas más eficaces.

Igualmente los trasplantes, saucientes o gajos puestos en aquel día, es creencia se convertirán eficazmente en plantas. Cerca del rancho no se plantarán algarobos porque atraen los rayos y el paraíso tal ruina, como también la tripadora llamada "tripa de fraile" que ocasionan la muerte del dueño de casa. Según muchos la higuera florece en la noche de Navidad y muchos velan para verlas.

1.º St. c) Supersticiones relativas a los animales. Es creencia entre los campesinos que no deberían criarse palomas de las llamadas de "castilla" pues las niñas habitantes del rancho no llegarán a ser esposas.

Campo se crían gallinetas o gallinas de california pues atraen la ruina al hogar ~~pues~~ como lo dicen en su canto "para tras" así sucederá.

Una ribera se atontará y hasta morirá en solo tocada con una caña pues esta planta fue el cetro que como buela pusieron los judíos a Jesús de Nazaret.

Las manzanas negras son presagios de luto para los habitantes de la casa. La lechuga es animal de mal agüero su aparición o su chullido estremece a los campesinos que espantan como cosa segura, una desgracia.

El "picaflor" es buen presagio y puede esperar buenas noticias la persona que lo columbrarse a su frente; igualmente aque

Una en que se posa el insecto llamado Champi puede esperar una carta que le será guata.

1.º A. d.) Supersticiones relativas a las faenas rurales.- Al colocar una gallina o otra ave en su nido para la empolladura ninguna de las encargadas de esta faena dejara de exclamar: "Padre mio, San Salvador, que salgan todas hembras y un solo cantor." Despues que los pollos han salido se juntan los cascarones que se ensartaran en un palito poniendolos en una rayadura de la pared pues aquellos se curaran felizmente sin ser atacados de peste ni los ocurra accidente alguno.

Cuando se carnea es costumbre en los habitantes del lugar después de degollado limpiar el cuhillo sobre el ojo del animal porque asi prosperara el ganado restante y se aumentara.

1.º B. e.) Supersticiones relativas al juego.- En el juego de las caneras si se cruzan apuestas para conocer cual sera el flete ganador se encienden dos fosforos o cerillas al mismo tiempo que representan cada una un caballo; aquel que se consume primero sera el caballo ganador, es lo mismo poner dos velas encendidas al mismo tiempo y marcadas a igual distancia al llegar la primera a la marca sera la del ganador.

Llevados los competidores a la cancha y puestos en frente los parapeiros es creencia vulgar que aquel que bajo la cabeza primero, se declara vencido por su competidor y muchos retiecan las apuestas hechas.

1.º A. g.) Fantasmas, espiritus, duendes.- Existen cerca de la localidad muchos sitios en donde la fantasia popular ha visto ciertos apareidos o fantasmas.

Al que pasando siempre a altas horas de la noche por el lugar donde se encuentra una fuente en la estancia La Aguadita nunca dejo de aparecerle un gran perro negro que echando llamas por sus fauces acomparaba el transeunte por espacio de algunas cuadradas. Otros vieron o sintieron en aquel sitio una oveja o el balido de un cabrito que debian ser el demonio mismo o el alma del finado propietario.

La "madre del campo" es una anciana menesterosa que lleva por traje andrajos y que en la siesta roba a los niños que desobediendo las órdenes paternales se alijan de los hogares y cometen fulleras por los campos. Los niños de temor a esta duende no las cometen.

En la casa misma donde esta escuela mixta funciona allí por el año o fines de verano de 1903 segun lo afirman muchos vecinos que dicen haberlo presenciado, ocurrió un hecho original. Por espacio de un mes consecutivo todos los habitantes de la casa fueron apedreados con cascotes, terrones, frutas secas y otros pequeños desperdicios que sin causar ningun daño material en las personas, ^{las mantenían} ~~volvian~~ en continua gozorra a todas horas. Y muchas veces sin que saliera ninguna persona las pedradas no se interrumpian. Otras, eran, que estos mismos desperdicios o basuras aparecian sobre las camas o aun en los alimentos que se preparaban y en cualquier momento de descuido quedaran solos, sin que nunca nadie fundiera descubrir ni ver al autor o autores de tanto daño.

La sencillez de los campesinos atribuyó el hecho citado a la venganza de los espíritus, por un hecho delictuoso en que figuraban las piedras y que inculpaban al dueño de casa como cómplice.

1.ª A h) Brujería - Es muy comun en estas regiones el atribuir hechiceria o brujeria a ciertas personas especialmente a las mujeres para causar el daño o mal impuesto que consiste en ciertas enfermedades que causan a sus enemigos, no existiendo medicina alguna en las boticas que pueda curarla solo aquellas médicas especiales para ese caso y que curan el mal despues de descubrir la causante con yerbas medicinales y ciertas ceremonias.

Generalmente para causar el mal hay de por medio alguna cuestion de celos o amargos. Para esto la bruja que desea causar el mal se vale de cualquier alimento o bebida con que obsequia a su victima como por ejemplo: en una torta, bizcocho, mate, fruta y aun en un cigarro. Si la persona a quien va dedicada la acepta y come o bebe no tardará en

resse acometida del mal, que son contracciones nerviosas, dolores ó enagenación que se presentan por ataques y que ningún facultativo podria curar sola la buja ó medica entendida. Algunas aseguran haber visto ciertos dañados que gruñen y se revuelcan como cerdos, aullan, balan ó baman ó dan gritos inarticulados en el momento del ataque.

Si la persona á quien deseo hacerse el mal acepta el obsequio y lo guarda sin comerlo, este al dia siguiente aparecera en un estado de putrefaccion espantoso despidiendo olores muy asabundo y lleno de gusanos ó insectos horrosos.

La medica ó buja que cura deberá tomar la orina del enfermo y puesta al sol en una copa, durante una hora y cubierta por un papel blanco verá en este retratada la persona que causó el daño si inmediatamente puede empezar la curación. Si el enfermo mejora y sana la causante enfermará y morirá a medida de la mejora de la víctima pues la bujería ó hechiceria de la medica pudo el mal de la causante. Esto lo aseguran con mil testigos que lo presenciaron y muchas facultativos que se declararon incapaces de combatir el mal.

En fin son etranisimas é innumerables las historias que se cuentan de estos casos y casi no hay una familia del vulgo que no cuente con alguna víctima.

1ª A i) Curanderismo: Existen en la region muchisimas supersticiones á cerca del curanderismo. Ejemplos:

La piel del gato negro ó montes llevada al pecho con el pelo hacia abajo cura radicalmente el asana.

Para el dolor de muelas pasar el lomo de un sapo por la parte dolorida cura eficazmente. Una muy moscada ó habilla llevada al cuello preserva del aire; igualmente un collar de corales tiene la misma virtud. Un pedazo de cuero de tigre puesto al cuello cura las torceduras. Un anillo de acero ó de la piel de la cola de iguana cura del mismo mal.

Para librar a un perro atacado de parásitos se le colocará una cruz de palo de poleo sujeta con una lonjita y en breve se verá libre de esa molestia.

Para que los niños no se afubren y tengan facilidad para hechar los dientes sujetan al cuello un colmillo de perro.

Cuando denotan pesadez ó dificultad para hablar llegada la edad correspondiente aseguran que es gran remedio el darle a comer arroz de calandria y a beber en un cencerro ó campanilla metálica y sonora.

Hay que agregar al sin número de recetas la curación de palabra tanto para enfermedades del hombre como dolores de muelas como a los animales y también la cura al rastró hecha por los hombres entendidos generalmente ancianos expertos.

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

El nacimiento de un niño es festejado con gran entusiasmo especialmente si es varón.

Los casamientos son ceremonias objeto de mucho entusiasmo en su celebración. Después de efectuado este, los contrayentes se dirigen primero a la casa de los padres de la novia primero y luego a la del novio, donde se efectúa según es costumbre la ceremonia de las bendiciones.

Llegados los novios serán conducidos por los padrinos a la presencia de los padres que deben en la pieza principal de la casa, estar sentados a la par sobre un tapiz y recibida la bendición en alta voz por aquellos los padres les conceden abrazando a sus hijos sus ruegos después una breve amonestación ó consejos a cerca de los deberes conjugales de ambos, expresados casi siempre en una misma fórmula.

Recorte - Ocurreda la muerte de un individuo se procede inmediatamente a amortajarlo con una trinicca que generalmente es hecha de una misma tela que ocupa expresamente para ese fin que es un lienzo azul llamado de la promesa de San Antonio. Esta debiera llevar dos costuras hechas a mano y con una sola hebra por los lados y sujeta a la ^{del difunto} cintura por un cordón de pávulo de algodón que no debe medir mas de un largo determinado y lleva en sus estremidades unos nudos especiales hechos por una persona anciana y entendida.

Cuando el difunto es una persona mayor se relaja con cirios encendidos. En su traje no deberá llevar broches ni botones metálicos y de su calzado serán quitados los tacones pues todo esto, según creen, producirá ruidos al volver el ánima a este mundo.

Si el difunto es un niño menor de 7 años ó un angelito como se le llama, la ceremonia del velorio es celebrada con gran júbilo por el anillo del nuevo espíritu a las regiones celestes. El angelito adornado con cintas de los mas variados colores y papeles picados y recortados también de diversos colores en forma de alas un coronito grotesco y flores en las manos es colocado sobre una mesa ya sea acostado ó sentado y rodeado de los mismos adornos. Los concurrentes rodean el túmulo y allí entre los jóvenes y muchachas a menudo se juega a las prendas, se baila y se bebe durante un día y una noche prolongándose a veces si la fiesta es entusiasta por dos ó tres días la ceremonia. Al colocar el angelito en la caja mortuoria todos los concurrentes echarán un ruidito en el cordón dada a su cintura y le formularán mentalmente un pedido que aquel tendrá presente al arribar a las regiones celestes ante el Padre Eterno y que indudablemente le será concedido por meritos del angelito. Nadie deberá llorarle porque las lágrimas humedecen las alas y no podria aquel arribar a su destino según lo explican. Todos los gastos de velorio y adornos ^{de costumbre} sean costeados por la medicina que fue del niño al bautizarse, rivalizando entre estas a cual adorna mejor a sus ahijados difuntos.

1º B. l.) Juegos populares - Entre los juegos, fiestas ó diversiones populares mas comunes en esta region las mas generales son las carreras, la taba y los naipes.

Las carreras son de ^{dos} caballos en carrera recta. Para esto los competidores firman con anterioridad un contrato en el que están hechas las condiciones a que se sujetan, el valor de la prueba el día en que se efectuará y el nombre del juez árbitro a cuyas decisiones se sujetarán los combatistas. Es costumbre en esta sujetarse en todo al Reglamento que para este juego existe.

por lo que creo innecesario entrar en mayores detalles.

La Taba - Para este juego se valen los jugadores de un hueso que lleva el mismo nombre y que se saca de las extremidades posteriores del animal vacuno donde se une la pata con la pierna.

Tiene la forma elíptica y presenta dos caras planas, en una de ellas se encuentra una risura en forma de S que es el lado de la suerte y en el opuesto que es plano tiene forma de un O. ^{y así se llama reves.} Dos jugadores se colocan a una distancia convenida que puede ser de 10 a 15 pasos mas o menos trazando una línea divisoria por frente a cada jugador. Uno de ellos en cuyo poder se encuentra la taba, tira en alto el hueso que debe traspasar la línea de su contrario para que la tirada sea válida. Si la taba cae del lado de la S gana el tirador y si del lado contrario pierde. Cuando el hueso cae de lado no se ha hecho nada es decir ni gana ni pierde. Si la suerte cayere fuera de la línea de su contrario no es válida lo mismo el reves que es el lado contrario. Ahora debe tirar el competidor en la misma forma y como el anterior antes de hacer el tiro debe llamar la pasada es decir expresar el dinero que apuesta a ganar aunque es aceptada por su contrario a la vez de pago. Cuando en la partida toman parte varios jugadores se suceden unos a otros por turnos al que pierde sale. También hay apuestas de afuera lo que se llama a las manos del tirador y su contrario. Este es el mas general de los juegos y tenido por el campesino como el de mayor legalidad pues afirman no puede haber trampa y depende el ganar de la suerte aunque creo puede influir mucho la práctica del jugador para echar suestas al tirar el hueso. Suelen cambiarse grandes apuestas de dinero y a veces estas se depositan en poder de un tercero que atiende las apuestas al que llaman mesero y que participa de las ganancias.

Los Naipes - Entre los juegos de naipes el mas generalizado y puntoreco entre los campesinos es el tres. Por existir un reglamento sobre este juego al que se ajustan los jugadores no entro en mayores detalles.

La
rija
no
ba
pala

La ronda es un juego muy generalizado en estas regiones con los que se rifan objetos; pero lo mas comun es rifar la carne de animal vacuno por piezas en que aquel se divide.

Cada animal se destaza en ocho piezas que son: dos piernas, dos espaldas, dos costillares, el pecho y el espirogo ó azejias.

Se juega entre 8 ó 9 jugadores. Se reparte el naipes ó baraja de a tres cartas entre los jugadores echando enseguida la muestra. La mayor ó carta de mas valor es el dos de la punta de la muestra a la que se llama la malilla. El que inicia el juego que es la mano debera jugar la carta mayor de cualquier finta si es que no tuviera la malilla si otro triunfo se los mayores. Las demas cartas fuera de esta son el rey, caballo, ota, siete, as, seis, cinco etc y demas por su valor. Si tuviera dos triunfos medianos es conveniente jugar uno entonces los demas jugadores estarian obligados a servir el anastie es decir a jugar los triunfos que tengan matando la carta de mayor valor que hace la primera. Enseguida el vencedor iniciara la segunda partida ó la del medio con la carta de mayor valor, en caso de no tener como servir el anastie se juega cualquiera otra carta que sea siempre la de menor valor. El vencedor de la del medio inicia la tercera partida a la cual llaman la cola. Para los valores de la jugada se aneglan las poadas en la forma que llaman la polla. Es decir se reparten cajas de diez fichas. En cada vuelta cada jugador entra una ficha con las que se aneglan las partidas en esta forma 4 fichas para la primera, tres para la del medio y una para la cola.

Las rifas se juegan en esta forma una vuelta se rifa cada pieza de carne que sea el ganador el que entera se tanto primero.

Despues de una rifa de carne se hacen dos ^{de} dineros que se reparten en la misma forma.

Juegos infantiles - los mas comunes entre los varones son la bolita y la tapadita.

El primero se juega con bolitas que se colocan dentro de un triangulo que se marca en el suelo y dentro del cual se coloca la parada de dos o tres bolitas por jugador como

se converga. Siguiendo una línea de tirada por turno cada uno arroja la bolita hacia el triángulo aquel que queda a mayor distancia es el que tendrá que tirar primero hacia el triángulo y las bolitas que saque son las ganadas por él. Si al chocar quedara la bolita del tirador dentro debería reemplazarla por otra. El que en un tiro sacara alguna bolita seguirá de tirador hasta aquel tiro en que no saque ninguno. El perdedor en el último tiro se reserva el último turno para el juego siguiente.

Las tradiciones populares - cuentan las tradiciones populares ser famosos estos lugares por las correrías de Juan Pascundo Guisoga que en la época de la tiranía viajaba por el camino a Batamarca que atravesaba estas regiones.

No se cuenta que exista en la localidad ningún lugar célebre por sus combates pero muchos aseguran que era su tránsito obligado por estas regiones.

En las revoluciones locales figuró como caudillo en estas regiones el célebre D^{no} Salvador Pizarro que como caudillo político fue también jefe de los contingentes. Existen muchísimas anécdotas referentes a él como también los antiguos refieren muchos acontecimientos que por la premura del tiempo no es posible detallar.

Aun en estas alrededores encontrarse huesos petrificados, bolas de piedra, puntas de flechas y otros utensilios pertenecientes a los indígenas cuya fabricación se remonta a la época de los aborígenes.

Entre las tradiciones se cuentan luchas del tiempo del coloniaje entre indígenas y españoles asegurándose que aquellos se atincharon en el cerro llamado de Bolshiquin ^{desde} donde combatían valientemente a flechazos y piedras pudiendo desde la altura vencer a sus enemigos, cuando que por esta causa se encuentran en sus inmediaciones puntas de flecha y bolas arrojadas por los indios de aquellas luchas.

II b) Leyendas. - Entre estas la mas vulgarizada en la region es la del brespin. Refiere la leyenda que brespin era un herrero buen esposo que vivia en union de su conyuge en la mayor felicidad. El era labrador y habiendo en epoca de la siembra salido en busca de los bueyes para unciar al arado, se extravió en los montes. Dese tal la pena que esto causara a su dulce compañera que despues de ^{ausente} parte muchos años tuvo la virtud de convertirse en pajaro y salir en su busca a quien llama por su nombre: ¡brespin! ¡brespin! siempre triste e inconsolable. Es por esta razon que la aparicion de este pajaro que nos hace oír su melancólico ¡brespin! coincide con la epoca de la siembra que fué cuando perdiera a su compañero a quien llama y busca incesantemente.

María Rita Castro de Ramos

Escuela Nacional N° 151

de "Los Sauces" Depto. Tucumán
Prov. Cordoba