

Localidad - Sierra Brava, Departamento Capital (La Rioja)

Escuela - Nacional N° 167

Nombre del Director que remite - Felicienda Logiéro

Narrado por - Comasa P. de Carmona

Edad de esta persona - 84 años

Referido también por varias personas de la misma localidad.

(IA a) Creencias etc. - En este lugar llamado Sierra Brava en las fronteras de La Rioja con Catamarca la gente del campo conserva viejas tradiciones, que piensan son verdades inminentes.

Creer en el juicio final, brujerías, almas en penas, etc.

Cuentan varias personas del lugar nombrado, citaré una por ser la más anciana y respetable del pueblo. Comasa P. de Carmona, que, hasta hace tres años aparecía una luz blanca al Sudeste del campo que se divide de su casa y que corría para el Sudoeste donde desaparecía.

Según ella es "cosa del otro mundo" a no ser así estaría en un punto fijo.

(IA f) Juicio final. Cuenta la misma anciana que sus abuelos solían enseñarle que en el "Antiguo Testamento" dice que Jesucristo momentos antes de la ascensión a los cielos dijo: "Los años que vivireis serán mil y tantos". Así es que ante del año 2,000 se perderá el mundo es decir el Sol tocará la tierra produciéndose una gran catástrofe de fuego y arderá toda la Tierra pereciendo todo ser animado o viviente.

Los muertos después que haya pasado todo, vendrán a levantar sus cuerpos y a constituir nuevamente la dualidad de "cuerpo y alma". Entonces Dios separará los malos al infierno

y los buenos al cielo, suprimiéndose desde ese instante el purgatorio a donde suelen ir los regularmente malos a purificarse o expiar sus faltas.

(IA h) Buñerías - Cuenta una viejita catamarqueña llamada Nieves de Correa de 80 años de edad que en épocas de su infancia las buñerías o hechicerías eran tan comunes que a veces se desarrollaban enfermedades rarísimas y que algunas se descubrían que eran travesuras de los hechiceros por vengar algún mal causado o alguna enemistad.

En un remoto lugar de dicha provincia había una vez un enfermo postrado en cama hacia ya tres meses, con agudísimos dolores a la cabeza, eran dolores fijos como si tuvieran lanzas ensartadas una a cada lado y otra en medio de la cabeza.

Cierta día recorriendo esos campos un viajero encontró un laguito o represa natural, en medio del bosque, y a la orilla un muñeco de trapo del tamaño de un niño de meses y que tenía la particularidad de tener en la cabeza tres clavos muy grandes penetrados hasta cerca del otro extremo.

Este hombre lo recoge y tal como lo halló lo guarda en la alforja; en esto se fue el sol, se hizo la noche y él continuó viaje hasta divisar una luz de un rancho a donde se dirigió.

Una vez allí salió a atenderlo una mujer de bastante edad y otra más joven que sin duda la una era madre de la otra

Ya todo en calma sintió los lloros y lamentos de un enfermo y preguntando quien era y que tenia le dijeron que era el esposo de la mujer de mas edad y el padre de la mas joven, que hacia tres meses a lo que de la noche a la mañana se le habian puesto unos dolores muy fuertes en la cabeza y que no habia poder humano que le disminuya dichos dolores.

Entonces el viajero se levanta saca un clavo al muñeco y al instante el enfermo exclama: "Gracias a Dios se me ha quitado un dolor".

Al oír esto le sacó otro y luego el ultimo a cuyo tiempo el enfermo daba gracias a Dios por haberlo hecho descansar de tan crueles dolores.

Y terminaba la anciana diciendo que le habian hecho mal por celoso con su hija, que no le contentaban jóvenes para casarla.

Cuenta la misma anciana que una vez unos amigos de sus padres tomaron un pájaro negro del tamaño de una gallina y le enteraron la cabeza en el fuego sacándolo ante que muera.

Al día siguiente una mujer de la misma población se hallaba en cama con la cabeza quemada.

(IA i) Curanderismo Para el amortiguamiento de un pie o sierna colocarse un falito tras la oreja del lado contrario.

(Martín Montes de Oca) Sierra Brava
27 años

Para la jaqueca o dolor continuo de cabeza dormir a cualquier hora bajo de una planta denominada "sombra de toro". Levantarse e irse sin darse vuelta a mirar la planta.

(Leonardo Olivares) La Guardia
33 años

Para los calambres, al acostarse de noche tirar el botín del pie derecho para el lado izquierdo de la cama y el del izquierdo para el lado derecho.

(Marcelino Moreira) Prioja
48 años

IB a)

Para el hipo estirar los dedos índice y meñique bajando los demás y decir tres veces: "el hipo me ha dado".

(Ceresa de Fariás) Sierra Brava
69 años

Para curar "la fisota" en los animales cortarles la cola y el pelo, cerda o lana en forma de cruz.

(José María Carrizo) Sierra Brava
36 años

o Para curar los animales engusanados se corta un falito de algarrobo negro del lado naciente y en una punta se le hace dos rajitas perpendiculares es decir en forma de cruz y con cerda, pelo o lana de la cola entrar en las rajitas y este pelo colocarlo en la

puerta del corral o represa donde vaya con frecuencia el animal enfermo.

(Marcelino Moreira) Rioja
48 años

Para curar las desortifaduras o dislocación de los huesos en los animales coserles la punta de la oreja con una cuerda de la colca dejando las puntas de la cuerda a uno y otro lado de la oreja después de dar una vuelta por el agujero que hizo la aguja (Conrado Olivares) La Guardia
33 años



IB a) Costumbres tradicionales. Muertes -

En ciertos lugares de la campaña de La Rioja conservan la costumbre de cantar tristes endechas en los velorios de los nenes o niños llamados "angelitos" después de muertos.

Terminado dicho canto sirven vino o aguardiente, café o rosquetes y en pieza el baile constituido solo de cuecas, gatos y chacareras.

Al angelito

Angel que te has muerto
Con lágrimas para llorar
Por eso llora y suspira
Porque se ha muerto sin bautizar.

Angelito que te has muerto
Con tres gotas de aguardiente
En el cielo y en la gloria
Procuras por tus parientes.

Angelito que te has muerto
Con tres gotas de vino
En el cielo y en la gloria
Regarás por tu padicmo.

Angelito que te has muerto
En esa cuna de flor
Mamita quedó llorando
Cuando hechó la bendición.

Mamarrita de mi vida
La es basta para llorar
No le mojes las alitas
Para que pueda volar.

(Elisamión Ponce) Los Cerrillos, Rioja
49 años

Rines de gallos

IB & Juegos populares. En las provincias de la Rioja y Cantabria y talvez en la mayor parte de la Republica existe aun la barbara distraccion de "las rinas de gallos".

El dia señalado para ellas es por lo general un Domingo o dia feriado y hasta los dias 25 de Mayo o 9 de Julio.

Reunense gran cantidad de hombres y mientras circulan copas de vino empiegan las apuestas hasta que por fin sueltan los gallos en "la cancha" un espacio limpio a la vuelta del cual han hecho circulo los hombres.

A cada buen tiro o espoleada de los gallos son las exclamaciones calurosa de los hombres; r. g. ah! eso demuestra no ser nuevo en el oficio. Otro dice: ¡que bien tira eh? yo eres que serás el vencedor.

Rioja

Otro de los hombres que hizo apuesta al otro dice: atiendan y miren que no le tiró en un piego, no te ganará facilmente.

Los gallos siguen hasta extenuarse, se caen para tras, para delante y a veces a los lados, pero todavia tienen fuerzas para picotazos, hasta que termina la rista cuando uno de los gallos no da más y ~~se rinde~~ gita sin hacer ademán de defenderse a cada picotazo que le da el adversario.

Luego cada dueño levanta su gallo y se van a un botiche a beber vino.

Juegos infantiles

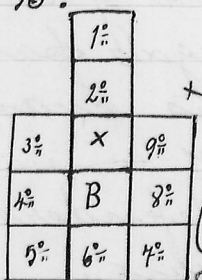
La rayuela consiste en ^{11 casillas} 11 cuadrados que llamamos cajones y una piedra (tejo) achatada, generalmente forma redonda que tiramos en el 1.^o cajón, y luego con el pie derecho, levantando el izquierdo, sacarlo afuera sin que quede reposando en alguna línea o pisar alguna de ellas.

Después se tira al cajón 2.^o y se lo saca de la misma manera.

El 3.^o cajón al que poníamos una cruz es el descanso. De ahí a la piedrita o tejo se la levanta con la mano y se sale la fuera fijando solo con el pie derecho cuidando no pisar las líneas.

Luego se tira el tejo al cajón 3.^o y se lo hecho con el pie al descanso de donde se lo levanta con la mano, como ya dije.

Después al 4.^o, 5.^o, 6.^o, 7.^o, 8.^o y 9.^o volviendo siempre al descanso. Del 9.^o cajón se entra al cajón del medio que llamamos batea y que marcamos con una letra B.



(Ramona Ponce) Los Cerrillos.
14 años

El rescate es un bonito juego en que se colocaban los niños en dos bandos a una distancia de 8 metros mas o menos; luego va un niño de un bando a pegar a uno cualquiera de los del otro que están con los brazos estirados. Si el niño que ha pegado no se deja alcanzar por el que ha tocado hasta llegar al lugar de donde salió, queda vencedor y el otro prisionero. En caso contrario el prisionero sería el que se ha dejado tomar.

Se continúa hasta que queda prisionero todo un bando.

Juegos de Sociedad - La juventud catamarqueña (ignora de las otras provincias) usa mucho los juegos de prendas generalmente en las noches de verano en los patios o en los pesebres y reborios.

Los reunidos son casi siempre niñas que van con sus maridos a visitar otras niñas o señoras, y jóvenes amigos o de la familia.

Son preferibles "el botón", "anda la llave", "el alma cenoso", "el trigo" etc.

CA

- Para jugar "el botón" se toma un botón, a falta de este una moneda o un objeto pequeño y el que hace jugar se levanta y con el botón entre las manos (con los dedos estirados) hace pasar esta por entre la de los jugadores que tienen las manos juntas en la misma forma y con bastante disimulo lo deja en las manos de cualquier jugador.

Luego pregunta a uno "¿quien lo tiene al botón?"

El preguntado observa la cara de todos por descubrir por el semblante al poseedor de dicho objeto.

Si el preguntado acierta es el quien le corresponde darlo, pero si yerra da una prenda (un lápiz, un alfiler, un reloj, anillo o un objeto que seade) y le toca al culpado de tenerlo, adivinar el verdadero poseedor; si acierta él lo dará si yerra dará prenda, y se continúa hasta que todos o la mayor parte de los jugadores hayan dado prenda.

Para recoger las prendas cada dueño se verá obligado cumplir un castigo o penitencia que consiste en imitar el quito de la gallina, del gallo, del asno, del gato, etc o contestar a la primera pregunta "si" a la segunda "no" y se dirige la pregunta con tino de modo que

le sea sacrificio contestar "sí" a la 1.^a "no" a la 2.^a.

II c) **Fabulas** - Una vez un agente de policía corría tras tres rateros que hicieron un robo en un almacén y ya en las afueras de la ciudad le sería difícil prenderlos pues había cercos y montes. En lo que iba encuentra uno de ellos acostado en medio del camino y lo toma y dice: "pero que habías sido tonto, te hubiera hecho siquiera a un lado; el que se meta a ratero debe ser más vivo." Y lo maniató con cadenas.

Entonces responde otro ratero: "por eso yo me he hecho a un lado del camino."

Lo toma a ese también y lo maniató lo mismo que al 1.^o y dice:

"cómo no te entras en medio del cerco que estarías mejor escondido; muy tonto habías sido vos también."

Oye el 3.^{er} ratero y quita de medio del cerco: "Yo soy el más vivo pues que me entré en medio del cerco".

Y los tres fueron tomados por querer ser uno más vivo que el otro.

II d) **Cuentos** - Un gallego recién llegado a la Argentina buscaba trabajo; había salido al amanecer y era ya cerca de las once y no hallaba colocación.

Tenía poco dinero en el bolsillo no le alcanzaba para comer en un hotel ni aún en una fonda y el hambre ya lo devoraba.

En esta fase por una plaza y allí vio mujeres que vendían frutas y comidas.

y se dirige a ellas. Pregunta en voz alta: "con veinte centavos que poder comer yo?"

Una de ellas lo llama y le dice: "por 20 cts le doy dos empanadas muy ricas."

Recibe una y come como un loco; fide la otra y tambien la como como desahogado.

Paga los 20 cts y dice: "¡lúe lindo zer esto que yo comer! ¿cómo llamarze lo que yo comer?" - Empanadas le responde la mujer.

El gallego repite la palabra y se marcha repitiendola a cada rato para no olvidarse el nombre de tan buena y barata comida, para buscarla al día siguiente.

Caminó ya varias cuadras y al llegar a una esquina dá un tropezón, se levanta y trata de recordar el nombre de lo que había comido. Pero nada; ya se olvidó por completo.

En esto ve al agente de policia que lo miraba porriendo; se acerca y le pregunta: "¿cómo llamarze eso que yo comer?"

- Pero quingo pafanata; que sé yo lo que habías comido? - contesta el vigiante.

- Ah eso es, pafanata, y saca 10 cts y le da al agente ^{haciendole} que es por lo que lo hizo recordar.

II e) Refranes - No debes decir de esta agua no he
x de beber, como si fueras capaz de parte morir
de sed.

II

x 2 Dios da bizcochos al que no tiene dientes.

x 3 No hay deuda que no se pague ni plazo
que no se cumpla.

x 4 Al padre guardador hijo gastador.

x 5 Muchas manos en un plato causan
arrebato.

v 6 De mañana en mañana fierde el
carnero la lana.

v 7 Quimero están mis dientes que mis pa-
nientes

x 8 Con la vara que mides serás medido.

x 9 En tiempos de higos no hay amigos.

x 10 De granos en granos se va el granero.

x 11 En barca abierta, justo se cae.

x 12 La ocasión hace al ladrón.

13 Al que madruga Dios le ayuda.

x 14 Mas es lo que ignoramos que lo que
sabemos.

v 15 No por mucho madrugar amanece
mas temprano.

x 16 Al buen hambre no hay pan duro.

x 17 El amigo en la adversidad es el
amigo verdadero.

x 18 Haz bien y no mires a quien.

x 19 No hay mal que por bien no venga.

x 20 Un mal con un bien se paga.

x 21 El que mucho abarca poco aprieta.

x 22 No dejes para mañana lo que fue-
des hacer hoy

x 23 Cada vieja alaba su madeja.

Adivinanzas - (La gallina)

Una niña muy aseñorada
con muchos remiendos
y ninguna puntada.

(La vela)

Alto y altero
galán caballero
capa rosada
y sombrero negro.

(Relámpago)

Abre y se cierra
como fusil en guerra.

(El hurro)

El hijo anda por las calles ante que la madre
nació.

(La campana)

Una vieja con un solo diente
que llama a todo viviente.

(La vaca)

Cuatro terrosas, cuatro melosas, dos guarda
palos y un espantamoscas.

(La carta)

Blanca como paloma
negra como feez
habla y no tiene lengua
camina y no tiene pies.

(La fava)

Una vieja leza con tetas en la cabeza.

III A. 6) Canciones populares - La petaquita (estilo)

11

Yo tengo una petaquita
Para irle hechando
Las penas y tormentos
Que me vais dando

Pero algún día
Pero algún día
La pobre petaquita
Se ha de ver vacía.

Todas las mujeres tienen
En el vestido
Un letrero que dice
Quiero marido

Pero es mentira
Pero es mentira
No hay calle que no tenga
Vuelta en la esquina.

Entre cortinas verdes
Y azules pejas
Estaban dos amantes
Dandose quejas

Que se decían
Que se decían
Que solo con la muerte
Se olvidaría.

Todos los mocitos tienen
En el sombrero
Un letrero que dice
Carasme quiero.

Pero es verdad
 Pero es verdad
 No hay mujer que no tenga
 habilidad.

(Raimundo Baquel) Los Berillos
 67 años

Canciones infantiles -

Escogiendo novia
 Arroz con leche
 Me quiero casar
 con una Señorita
 De San Nicolás.

Que sepa coser
 Que sepa bordar
 Que sepa abrir la puerta
 Para ir a jugar.

« Yo soy la ruidita
 Del barrio del rey
 Me quiero casar
 Y no sé con quien »

Y siendo tan bella
 No encuentras con quien
 Elige a tu gusto
 Aquí tienes quien.

« Con esta sí
 Con esta no
 Con esta Señorita
 Me caso yo. »

Es un juego de niños que tomados de la mano forma
 círculo; en el centro hay uno de ellos. Los verros con es-
 millas contesta el del centro.

III B) - Danzas populares - El gato

Generalmente bailan con acompañamiento de guitarra y canto, un hombre con una mujer colocados uno al frente del otro a una distancia de uno o dos metros.

Al empezar el canto principia la danza pasando por la derecha uno al lugar que ocupaba el otro y con otra vuelta queda cada uno en el lugar que ocupaban antes de empezar el baile.

Estas vueltas las hacen extendiendo los brazos haciendo castañetas (ruido con los dedos pulgar y mayor) hasta que termina el canto del cuarteto, empieza el zapateo que consiste en levantar y bajar las pies tan ligero como los compases de música.

Terminado el zapateo empieza el canto del otro cuarteto y en el cual los bailarines cambian de lugar dando vuelta por la derecha y haciendo castañetas, luego otro zapateo en termina el gato con una vuelta de los bailarines sin cambiar de lugar es decir girar a la vuelta de sí mismos siempre por la derecha.

Esta es la primera parte del gato pues consta de dos partes siendo la segunda repetición idéntica de la primera.

En ese intervalo de la danza son los aplausos de los "mosqueteros" o de los demás de la sociedad que observaban el movimiento y gracia de los bailarines.



Felicinda Aguiro