

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
INSTITUTO DE LITERATURA ARGENTINA
COLECCION DE FOLKLORE

SALTA

69

P. U. L. A. R. E. S.

Maestro FELIPA SOSA DE MORENO

Escuela N° 69

Fojas 12

OBSERVACIONES

1

Contribución al
Folklore Argentino

Escuela N° 69

«Pulares»

Provincia de

Salta

FOJA EN

BLANCO



N.º 56

Pularas, Septbre. 12 de 1921³Al Señor José E. Alderete
Inspector Nacional de Escuelas

Salta

Deseosa de dar cumplimiento a lo dispuesto en Volante N.º 49 y Circular N.º 167, hice cuanto pude para conseguir de reunir algo siquiera que contribuyera a formar parte del "Folklore Argentino" que tratase de formar, habiendo adquirido lo siguiente:

Supersticiones relativas a fenómenos naturales.

- I. - Estos campesinos aun actualmente, tienen la creencia de que cuando la luna aparece algo ladeada es porque viene cargada de agua y debe llover; si se presenta algo rojiza indica vientos y seca.
- II. - Para conocer si habrán lluvias tempranas, dan vuelta una piedra que esté algo enterrada en el suelo; si está húmeda la parte que queda en contacto con la tierra creen firmemente que lloverá temprano y si por el contrario está seca, quiere decir que no lloverá.
- III. - Cuando veían levantarse una luz (fuegos fatuos) le llamaban el farol y decían que es una bolsa de huesos de alguna alma en pena; si la persona que lo veía no le silvaba el farol le acompañaba alumbrándole el camino

pero si lo silbaba el farol caía con toda fuerza sobre la persona causándole dolores en todo el cuerpo.

IV. Todavía subsiste la creencia de que cuando ven por primera vez la luna nueva, se le muestra una moneda o un billete (lo que tengan) y a la llegada de la siguiente luna, tendrán en dinero el doble de lo que le enseñaron en la primera.

V. El día anterior o víspera de S. Bartolomé (23 de Agosto) algunas gentes se acuestan más tarde que de costumbre, con el objeto de buscar tapao, es decir valores en moneda de plata u oro enterradas por los antiguos que tenían ese sistema. La señal que indica dónde está, es una llama que alumbrá por momentos y desaparece para volver a encender. Si la llama es algo pálida indica que hay plata y si es más encendida, es de oro. ^{o aún}

Supersticiones relativas a plantas o árboles.

I. Una cocinera de casa me contaba, "que siempre oía como llorar una criatura detrás de la cocina donde había una higuera vieja. Contando esto a una persona, me contestó: "que si yo no sabía que las higueras se quejan o lloran."

II. También me contaban que la higuera florece en Viernes Santo, dando solamente una flor, la cual tiene la virtud de dar suerte a la persona que la posee, habiendo por

cierto gran interés en recogerla. Para ello, es necesario ir solo a las 12 de la noche tapado con una sábana porque a esa hora cae al suelo la flor. Pero el que se disponga a esto, debe ser muy valiente, pues tiene que pelear para ganarla, con unos seres invisibles que lo tironean de la sábana y le hablan con una voz que parece salir de un mate o porongo.

III- Existe una planta llamada chamico la cual dicen se da a beber una infusión de estas hojas o se le echa en algún licor para que beba la persona de quien se pretende ser amada con pasión. Una vez conseguido, le llaman enchamicado.

Supersticiones relativas a animales
I- Cuando por la mañana muy temprano no se presenta en la puerta de la casa un perro negro, es mal presagio, es decir, debe ocurrir alguna desgracia en esa casa.

II- Si una o varias gallinas cantan como gallo o hacen como que lloran, creen o bien que debe morir alguno de la familia o es que el alma de algún amigo anda despidiéndose de esta vida.

III- Cuando revienta un hormiguero de hormigas negras en un dormitorio y éstas suben por la pared cubriendo una gran parte, anuncia de seguro la muerte de alguno de los que viven en la casa.

IV- La aparición por las habitaciones

de un insecto llamado alquicil,
pronostica precisamente la llega-
da de la visita de una persona que
hacia mucho tiempo no la veíamos.
V. Historia del Kacuy — Siendo yo
niña todavía, recuerdo que mi pa-
dre me hacía este relato: En épocas
muy remotas por cierto, vivían en
las selvas del Norte dos hermanos,
un varón y una mujer, él era muy
bueno y ella perversa. Mientras él se
ocupaba en buscar alimentos de ca-
za o de pesca, ella se entretenía en hi-
lar y tejer, pero por más sacrificios
que hacía su hermano para propor-
cionarle lo necesario y tenerla con-
tenta, ella en lugar de agradecerle
se mostraba cruel y desatenta
cosa que molestaba mucho al her-
mano. Un día que éste regresó a
la choza cargado de provisiones y
muy fatigado, le pidió a su her-
mana algo para beber, pero ella
en vez de proporcionarle bebida, bran-
tó una vasija que contenía agua y
la derramó a los pies de su hermano.
Indignado por tanta maldad, se
resolvió tomar una venganza. Al
efecto, invitóla a pasear por el bosque
que engañándola que en la copa de
un árbol había una colmena llena
de rica miel. Llegados al bosque, la hi-
zo subir a la copa de un árbol muy
alto; la joven se envolvió la cabeza

con un chal para evitar la picadura de las abejas, mientras tanto, el hermano se bajó apresuradamente sin ser sentido. Cuando la niña quedó en la parte mas alta del árbol, se descubrió la cabeza para ver donde se encontraba y tambien para buscar a su hermano puesto que lo hablaba y no tenia contestación. Entances empezó a observar el árbol y se dió cuenta de lo difícil que le seria poderse bajar sola debido a la gran altura y a su tronco que era muy liso, esto le empezó a infundir miedo.

Alegó la noche y por mas que buscaba el medio de librarse de esta situación, es decir bajarse, no podia y desesperada empezó a llorar y gritar a su hermano cada vez con mas fuerza, pero todo en vano. Así permaneció los dias y los dias intentando bajarse y llorando desconsoladamente. En este estado y poco a poco sus brazos se convirtieron en alas, sus pies y manos en garras que se aferraron al tronco, su voz se hizo un grito y por fin una noche voló transformada en un pájaro que le dicen en llamar "Kacuy", nombre de origen indigeno y que se traduce en "hermano mio". El grito lastimero de este pájaro infunde aun hasta el presente, cierto temor

a los niños y personas grandes que lo oyen por primera vez y no saben lo que es.

Curanderismo

- I. Se acostumbra todavía como remedio para curar el costado (neumonía) dar a beber al enfermo un té de hígado de xorrino o también de patas de chilicote (grillo).
- II. Para curar la erisipela, se usa pasar con la barriga o abdomen de un sapo vivo por la parte afectada.
- III. Para curar una dislocación o quebradura, ^(fractura) se parte un sapo vivo y se lo aplica, éste no se desprende sino después que el mal ha sido curado.
- III. Cuando recién empieza a querer oír oír la dentadura a las criaturas, se acostumbra untarle en las encías con leche de perra y también le dan un poquito a beber, lo primero, con el objeto de que tengan dentadura fuerte y lo segundo para que tengan buen estómago y nada les haga daño. Al mismo tiempo el bebé debe llevar colgado al cuello un colmillo de perro.
- IV. La pagueca y mal de corazón, lo curan escupiendo la persona enferma en la boca de un perro pila, el mal pasa al animal y la persona

enferma queda curada.

V. El mal de corazón, como le llaman, también lo curan tomando té de aráhar con raspaduras de piedra de rayo.

Muertes

I. Todavía subsiste en lugares próximos a esta población, la costumbre de efectuar lo que llaman el lavatorio, cuando muere una persona. Esto consiste en reunir todas las ropas y prendas pertenecientes al finado, a las ropas las arreglan en forma tal, que se asemeje a que la persona está vestida y le acercan todas las cosas que eran de su uso como ser montura, riendas, lazos, etc. todo esto es con el objeto de velarlo y pasados ocho días se procede a lavar las ropas. Estas operaciones dicen que es para que se vaya el espíritu y no ande en pena.

II. También se usa hasta el presente que el día 1.º de Noviembre, fiesta de todos los santos y víspera del día de almas, preparan toda comida que pueden (según sean los recursos) es más o menos abundante y de lo mejor que pueda: esta puede consistir en un buen caldo de gallina, picante de parrá, empanadas, pescados asados (sobre todo si fue pescador el finado), rosquetes, cigarros, coca, y bastante chicha. Al efecto tienen una mesa y distribuyen convenientemente todos los alimentos.

en platos servidos o fuentes como para que se sienten a comer. Mientras tanto anticipadamente se hace una invitación a los compadres, parientes y amigos del muerto a quien hacen esto que le llaman ofrenda. La concurrencia debe pasar esa noche en vela, rezando a intervalos un rosario aplicado al muerto o muertos a quienes es dedicada la ofrenda y es forzoso el rezar, pues al que no reza, no le dan chicha. Al día siguiente (día de almas) siguen rezando hasta la hora del almuerzo y entonces todos pasan a servirse aquella comida dispuesta en la mesa desde el día anterior y que según creencia de ellos, es lo que han dejado las almas después de haberse satisfecho. — A la tarde organizan una fiesta de carrera a caballo y al pasar a galope por debajo de unos arcos donde han colgado rosquetes, deben sacar los que puedan.

Juegos infantiles
I - Arroz con leche — Se forma un círculo de niñas tomadas de la mano, en el centro queda una con los ojos vendados y dando vueltas, la del centro canta:

Arroz con leche,
Me quiero casar
Con una moeita
De este lugar.

Con esta si
Con esta no
Solo con esta
Me caso yo.

7

La que ha sido elegida, tiene que que-
dar en el centro y se repite el juego.

II - A esconder el pie - Sentados los
niños que van a jugar con los pies
bien ~~estirados~~ uno queda al frente y
mientras les va tocando los pies, di-
ce:

La gallina puritana
pone un huevo a la semana,
pone uno, pone dos, pone tres,
pone cuatro, pone cinco
pone seis, pone siete, pone ocho,
pone nueve, pone diez;
la gallina puritana
te manda esconder el pie.

Lo esconde a quien a quien tocó
al decir diez y se sigue así con los
demás.

III - El tira y afloja - Dos niños toman
un pañuelo cada uno dos puntas
y lo mantienen bien tirante, uno que
dirige el juego les dice:

Al tira y afloja
perdi' mi caudal
al tira y afloja
lo volví a ganar.

Tiren! Aflojen! se repite esto varias
veces debiendo los que tienen el pañuelo
hacer lo contrario de lo que les dicen

si les mandan tirar, deben aflojar y así siempre deben hacerlo contrario y cada vez que se equivocan dan prendida.

IV. Martinillo — Se forma un círculo de niños tomados de la mano, uno queda afuera con una varita. Los del círculo dan vuelta y el de afuera toca con la varita a cualquiera y dice: Martinillo! Señor — contesta el que ha sido tocado — Las mulas? En el campo — ¿Porqué te viniste? — Por el pan que no me diste — ¿Y el que te di? — Se lo di a mi esposa — ¿Quién es tu esposo? El perro mocososo, baboso como vos. Inmediatamente se sueltan de las manos y corren todos a escapar de ser pillado por el de afuera, una vez tomado, queda en ese puesto y vuelven a empezar el juego.

Juegos de sociedad

I. ¡Vivo te lo doy — Las personas que van a formar parte del juego pueden mejor formar círculo, luego se enciende un fósforo y así encendido va pasando de mano en mano y al pasar lo cada uno tiene que decir: =

Vivo te lo doy,
si muerto
me lo entregas
prenda pagarás.

Aquella persona en cuyas manos se apagó el fósforo da prenda.
II- El anillo— Se pasa un anillo por un cordón bastante largo y se atan los extremos. Las personas que juegan formadas en círculo, toman del cordón y sin que vea la que queda al centro lo hacen pasar de mano en mano. La que dirige el juego da una voz diciendo que paren y nombra a la persona en quien cree quedó el anillo, si no acierta, paga prenda y si acierta cede el puesto a otra.

III- El barquito— Reunidas las personas que han de jugar, que pueden ser tantas como se quiera, se colocan en hilera o en círculo y una queda al frente, ésta dice: tengo un barquito cargado con A y empiezo desde la primera a la última a nombrar palabras que empiecen con esa letra, si demora mucho o se equivoca, paga prenda. Esto se hace hasta que se agaten las palabras y se cambia de letra tanto como se quiera.

IV- El almacenero— Para este juego, a cada persona de las que van a participar del juego, se le pone el nom

de un artículo de almacén como ser: azúcar, yerba, café, galleta, arroz, etc. etc. Una persona queda a dirigir el juego dice que pase al frente el azúcar, el café, el arroz, etc. y cada uno de los que llevaban este nombre van pasando y después ordena que cada uno vuelva a su sitio, pues no lo debe cambiar y entonces se forma una confusión, pues deben hacerlo lo más rápido posible, en este momento el que dirigía también gana asiento y el que lo perdió queda al frente.

buenos

I. ¿Quieres que te cuente el cuento del gallo pelao?

— Sí.

— Yo no te digo que digas sí, sino que si quieres que te cuente el cuento del gallo pelao.

— No.

— Yo no te digo que digas no, sino que si quieres, etc.

II — Era un zapatero que tenía tres hijas, las vistió de colorao y las puso en el tejao. Y colorín, colorao que mi cuento se ha acabao.

III — Era una vez un rey que tenía tres hijas, las metió en tres botijas y las tapó con pez.

El gato
(baile criollo)

I - Por ser este baile usado en casi toda la campaña, pues difícilmente se da con una persona que no sepa bailar el gato, es por esto que lo menciono. Por lo regular se forma un cuadro de dos parejas. El guitarrero inicia su música veloz, los hombres levantan los brazos y empiezan el baile haciendo sonar como castañetas o castañuelas, las mozas solamente la mano derecha haciendo girar el pañuelo de manos y la izquierda apoyan en la cintura. Cuanto el canto es mas acelerado, el joven ejecuta un zapateo con maldanzas como le llaman, siendo a veces estruendoso sobre todo cuando bailan con espuelas. He aquí el canto a cuyo son ejecutan el baile:

Para bailar un gato
Se precisan cuatro
Dos muchachas bonitas (bis)
Y dos mozos guapos.

El gato cuando se quemá
Salta para arriba
Y se dá rascuñones (bis)
En la barriga.

El gato de mi casa
Es diferente
Debajo de la cola (bis)
Tiene los dientes.

fin

2° De Buenos Aires vengo
Y traigo cortinas
Para embutar mi pecho (bis)
Si tú me olvidas.

La casa de mi suegra
Está rasgada
Ojala se cañera (bis)
Y la matara.

Del infierno adelante
Crescientas leguas
Tengo que hacer un rancho (bis)
Para mi suegra.

II — Gato con relaciones
El mismo baile anterior toma
el nombre de gato con relaciones
cuando cuando entre el baile, el jo-
ven le dirige unos versos a la joven
y esta contesta en la misma forma,
como van en seguida:

V — Desde que te vi te amé
Desde que te amé me muero
Y si me muero por ti
Dichoso me considero.

M — Siempre me anda usted diciendo
Que se muere usted por mí

—
Muérase y lo veremos
Y después... diré que sí.

V— Nunca he visto flor mas bella
Ni clavel mas encarnado
Ni mujer mas a mi gusto
Que la que tengo a mi lado.

M— Eres el sol que yo adoro
Y el Dios que venero
Eres cadena de amor
Que me tienes prisionera.

V— Quisiera verte y bien visto
Treinta dias en el mes
Bien veces a la semana
Y por minuto una vez.

M— Quisiera verte y no verte
Quisiera amarte y no amarte
Quisiera darte un tiro
Y no quisiera matarte.

Se usan éstos y otros muchos estilos
originales y chistosos.

Saluda atte. al Sr. Inspector

Felipa Rosa de Moreno

**FOJA EN
BLANCO**

FOJA EN

BLANCO