

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
INSTITUTO DE LITERATURA ARGENTINA

COLECCION DE FOLKLORE

SANTIAGO DEL ESTERO

125

GRAMILLAL

Maestro AMANDA FUENZALIDA Escuela N° 196

Fojas 22

OBSERVACIONES

Folklore Argentino

Escuela N^o 196

(Santiago del Estero)

Año 1921

Gramilla
 Escuela. N.º 196
 Directora: Amanda Fuenzalida
 Narro: Patricia López 73 años

Superticiones relativas a fenómenos naturales o naturaliza inanimada.

Los eclipses anuncian siempre cosas fatales mortandad, guerra etc. es decir que la sangre de ramada cubre el sol, privándonos de su luz.

Truenos. Rayos. — El trueno y el rayo son medios que el Creador emplea para infundir temor y respeto.

— Cuando éstos se producen en formas más violentas se dice: "Santa Barbara doncella libranos de rayos y pentellas"; o bien quemar gajos de paloma bendita.

Fuegos fatuos. La luz mala. — Esta luz aparece en los lugares donde se encuentran enterrados caudales (oro o plata), escondido por los antiguos.

— Cuando esta luz se ve a orilla de un camino se cree que procede de alguna alma en pena y que necesita tu salvación.

— Sucede también que la "luz mala" sigue a las personas causándoles terror. En tal caso se dice que conviene, si es hombre morder el filo de su puñal o cuchillo, y si es mujer rezar "El credo".

— También esta luz puede ser el "Ángel de la guardia", que quiere librar de algún peligro.

3

Gramillal (Sgo del Estero)
Escuela N.º 196
Directora.- Amanda Tuenzalida.
Narró.- Bibiana Rodríguez. 79 años

Supersticiones relativas a plantas y árboles,

- La higuera no florece porque una de sus ramas que se encontraba a su paso, rompió el retido de la "Virgen María" y la maldijo diciendo: que no daría flor sino para anunciar el fin del mundo. -

- Para conseguir frutos de un durazno o albarillo que no suele dar, es bueno colgarle un asta de carnero en el tronco y luego castigarlas con gasas de ediondilla. -

- Se obtiene buena cosecha de zapallos, haciendo pasar por sobre de las plantas una mujer de mucha familia. -

- Girando los "marlos" en favor de alguna corriente de agua, se consigue buenas cosechas de maíz. -

- El quebracho colorado, como la higuera tienen "mal aire".

De modo que si una persona que no es de su gusto, duerme debajo de ella, se despierta con la cara hinchada y eu-
de "ronchas". -

Gramillal
Escuela N.º 196

Directora - Amanda Tuenyalida

Novo: Andrea de Santillán 50 años

Supersticiones relativas a los animales.

- El Cuervo Negro tiene una virtud que es la siguiente: El que encuentre su nido colocará una piedra en lugar de los huevos.

Como este no abandona el nido empollará la piedra hasta dejar un huevo pequeño que recogerá el interesado. Haciéndose así una persona de bien y de mucho dinero. -

- Nunca un cazador empleará su escopeta para cazar un goro, por que en lo sucesivo no podrá cazar mas debido a su mala puntería. -

- El Dominico (Picaflor) cuando a la puerta de las casas es para anunciar alguna novedad. Si es de color verde indica visitas, y si es negro muerte de alguna persona de la casa. -

- Cuando el gallo canta a la media noche y ningún otro contesta indica novedades para la casa. -

- Para matar una víbora venenosa, bastará pasarle en cruz por encima con una vara hueca verde.

Gramillal
 Encuesta N.º 196
 Directora. — Amanda Guenzalida
 Narró. — Navarro Santillan 68 años

Supersticiones relativas a las faenas rurales.

— Toda vez que se carnea el dueño del animal debe hacer una cruz con la sangre, en el ojo derecho para que se aumente la hacienda.

— Con el propósito anterior, después de enanearlo se lo coloca mirando al lado que tal el sol.

— Cuando se carnea una vaca cabra etc se debe impedir que tale por que de lo contrario se acabará la majada. —

— Para ser un buen cazador de Arestueces debe saumarse con las pajas de nido. —

(Supersticiones relativas al juego)

Con las riñas de gallos se hacen muchas trampas, y para evitarse de esto, el dueño del gallo lo hará tajar el día que va a pelear, un diente de tajo. —

Los caballos que van a correr alguna carrera deberán ser rociados con agua bendita para evitarlos de algún mal que puedan hacerse.

Gramilla al
Escuela N.º 196
Directora - Amanda Fuenzalida
Narró: - María Santo Santillán 62 años

Supersticiones relativas a las cosas finales.
(muerte, juicio final, etc.)

- Cuando muere una persona, es costumbre por general de los habitantes de este paraje, vestir al difunto con una especie de camisa blanca o negra que se llama "mostaja" y atada a la cintura con un cordón, con borlas en los extremos.

- Dicen que hay que sacarle toda prenda de oro o plata como anillos, aretes, etc.

En el cuarto donde muere la persona se colocará tan solo una onera arreglada con "lento", una vela encendida y un jarro con agua que permanecerá durante nueve noches. Si al cabo de ese tiempo el agua del jarro se ha terminado, dicen que esa alma en compañía de otras la han bebido.

Quando el cadáver está blando, con la boca y ojos abiertos, al levantarlo noten un peso mayor que el que podría tener, dice que anuncia la muerte de algún pariente.

Otra vez puesto el capó en la sepultura las personas que allí se encuentran tienen el deber de echarle un poco de tierra en señal de despedida. -

Gramilla

Escuela N.º 196

Directora. - Amanda Fuenzalida.

Narro. - Ana Barrera 87 años

- Los fantasmas conocidos por estos lugares son: "La madre del bosque", es una mujer que cuida los bosques "virgenes" y se siente sus gritos cuando va a cambiar el tiempo.

"La madre del río"; es una mujer que aparece en las playas, con una cabellera rubia, larga y suelta, una vez que note la presencia de alguien se sumerge inmediatamente en el agua. -

- "El duende". Los chicos que mueren sin bautismo, se dice que no van al cielo como los demás, sino que permanecen sus almas en lugares solitarios y oscuros convertidos en "duendes" que maldicen toda su generación.

Para evitar esto aconsejan enterrarlos a la orilla de un río arroyo o acequia para que se bautise con esa agua que corre, el día de San Juan.

Se dice también que el "duende" persigue siempre a las rubias de cabello largo. -

- "La mula ánima". Esta tiene su origen en una mujer que hace vida con un compadre y su alma se condena.

Esta sale durante la noche, haciendo ruido con cadenas y echando fuego por los ojos y la boca.

El que quiera sacar esta alma de penas debe ser una persona de coraje y bicharla en la oreja.

Gramillal
 Escuela... N.º 196
 Directora - Amanda Fuenzalida
 Maestra - Dolores González 80 años

Brujerías - Las hechiceras o brujas son personas que tienen trato con el demonio el cual les induce a hacer "mal" al prójimo.

Cuando quieren hacer "mal" a alguna persona consultan con el demonio, que se les presenta en forma de mula o chanchos. Casi siempre esto se hace por envidia.

Ejemplo - Si la "bruja" quiere hacer sufrir durante su vida una persona lo hace en la siguiente forma: imita su persona con aruta y luego lo clava con alfileres, agujas etc.

Sugiere el lugar en donde se hayan colocado cosas espinas, sentirá la víctima dolores agudos y privación de toda clase de movimiento.

Cambien se usan de ciertas sustancias, animales y vegetales, para hacer perder el conocimiento, despertar cariño en las personas como tambien para ocrirlas.

Estas personas se usan tambien de sustancias de esta misma naturaleza para hacerlos afortunados en el juego como la tata, naife, rinas, carreras etc.

Para evitarlas de las brujerías toda persona que tema, deberá tener en su cuerpo una cruz hecha con ajos de ruda, colocar debajo de la almohada dientes de ajos y colgar en la puerta una tiera en forma de cruz.

Gramillal
 Escuela N.º 196
 Directora - Amanda Fuenzalida
 Narri - Patrocinia de Brandán 50 años

Curanderismo:

El mal olor producido por la orina, del gorrino quita inmediatamente el dolor de cabeza.

Como también es eficaz para el cólico del hígado del mismo seco y hecho polvo. Se lo emplea en té. -

- Para la picadura de la víbora, es bueno tapar con tierra húmeda la parte afectada y luego ponerse emplastos de pencas de guámpil. -

- El dolor de muelas se cura haciendo pasar por la cara varias veces la panza del sapo y teniendo atado de la pata.

- El dolor claro (jaqueca), se cura poniéndose un claro en cada sien y luego sustituyéndolos con una ligadura. -

- La hirsipela se cura encerrando la parte enferma en un círculo de tinta negra, dentro del cual se pondrá el nombre San Roque.

- Para curar el orzuelo hay que ir de mañana y saludar al mortero en la siguiente forma: Buen día señor mortero, aquí te traigo mi orzuelo para que te sirva de consuelo. da tres golpes y se retira -

- El cadillo se pierde atando en un trapo tantos maíces como cadillos tenga y arrojando esos maíces en lugares donde lo oca.

El que lo encuentre se contagia sanando el enfermo primero.

Gramillal
 Escuela N.º 196
 Directora - Amanda Tuenza Lida
 Varro - Rosendo Diaz 84 años

Ceremonias con que se solemnizan ciertos acontecimientos: nacimientos, matrimonios y muerte.

Nacimientos - Cuando nace un niño varón los padres por humildes que sean, celebran con una pequeña fiesta (cena y baile) entre los parientes, por que dicen que así serán hombres fuertes y de buen carácter.

Matrimonios - Anteriormente no se conocía el casamiento por lo Civil, solo se casaban por la Iglesia.

De modo que las personas que se casaban por el Civil y no por la Iglesia los consideraban como si no fuesen casados.

Señalan este acontecimiento con grandes fiestas que duran tres, cuatro y hasta ocho días durante los cuales se sacrifican vacas, ovejas, cabras poro etc para obsequiar a los concurrentes.

Es obligatorio en los morros al regresar de la Iglesia pedir la bendición a los padres, sin la cual no hay felicidad. -

Muertes - El duelo que se hace a los difuntos es de la manera siguiente: todo ^{pariente} que sepa de la muerte por lejos se encuentra se obliga a asistir al velorio y si en caso no puede la noche indicada se consideran igual asistir la última noche del morros.

Gramillal
Escuela - N^o 196
Directora - Amanda Guenzatida.

Juegos populares.

Los juegos populares más conocidos por estas regiones son: El palo salonado. — Consiste este en colocar un palo de 4 a 5 metros, liso en cuya extremidad superior se colocan los premios.

El interesado sacará de allí el premio. —

Caja taba — La taba para emplearla en el juego debe ser compuesta de antemano, es decir, alisar la y ponerles plomo para aumentar el peso.

Esta tiene dos caras una para la suerte y la otra para el azar. El lugar destinado al juego se llama caucha. La longitud de ella varía.

El juego se inicia entre dos personas interesadas que están de acuerdo en la cantidad de dinero por la cual se va a tirar. Además hay otra que se llama "conchero" el cual tiene su parte de dinero en cada tiro. Si al tirar uno de ellos hace suerte, gana la parada. Puede ganar también con que el contrario haga azar.

El naipe — Hay varios juegos al naipe. siendo el más común el de la "Pandorga".

Para jugar a la "Pandorga" se separan las cartas desde los unos hasta los siete, menos el de oro, y una jota. Se juega entre siete personas tocando a cada una cuatro cartas. Entre varias suertes con las cuales se gana siendo la mayor la de los cuatro ases. Se sigue la de los tres siete.

Alas de oro o pandorga se la pone por el número que uno quiera. La persona que inicia el

Gramilla
Escuela N.º 196
Directora - Amanda Fuenzalida

12

Juegos populares (continuación)

Juego de tirar el as, dos etc, es decir números seguidos; continuando en esta forma el juego hasta tirar el siete y la que tenga la sota tira y se van un tanto, esto que llaman sotas.

El juego dura hasta enterar el número de tantos convenido que puede ser de 15 a 30. El que ha obtenido este número gana la "rifa" que consisten en prendas de vestir, comestibles, como también dinero.

Juegos infantiles.

El barrilete, llamado aquí pandorga, se hace en distintas formas. Uno cuadrado, otro pentagonal, estrellado o circulares etc. empleando caña hueca y papel de seda de variados colores. Una vez hecho le ponen una tira de género (cola) en uno de sus extremos.

Cuando se ha conseguido el viento puede ser rajado a otro a costarse la soga o bien a los pueros es decir romper el barrilete.

El Martín pescador. Aquí simplemente pescador se juega así: dos niños, los más grandes, se toman de las manos, y en un lugar apartado se ponen cada uno un nombre de flor o fruta. Las de más forman una cadena para pasar por debajo de los brazos de las dos primeras diciendo: pescador, pescador ¿me dejarás pasar? - ellas contestan: pasarán, pasarán, pero la última quedará. La que queda es,

Juegos infantiles (Continuación)

interrogada, si cual de las dos flores o frutas le agradan, colocándose detrás de la elegida. Si se procede hasta que las que forman la cadena hayan pasado a tomarse de las dos primeras. Una vez que todas se hayan tomado por la cintura tiran en opuestas direcciones hasta que se largue alguno de los banderos o se caigan; el que queda en pie triunfa.

La bolita se juega de dos modos a las "paraditas", que consiste en poner, en un triángulo trazado en el suelo, dos tres o más bolitas cada jugador. Cada jugador tiene elegida una bolita con la que tira y se llaman "puntera".

De acuerdo los jugadores trazan la raya de donde deben tirar. Se empieza el juego tirando uno por uno. El dueño de la bolita que haya quedado más lejos del triángulo, tiene derecho a tirar nuevamente si consigue sacar del triángulo "tiene derecho al tiro" hasta perder.

Juegos de sociedad.

El donete. - El que dirige este juego se llama "gran bonetazo" y pone nombre de los colores a todos los que juegan, luego se para y dice: "El gran Bonetazo se le perdió un pañarillo y dice que el bonete rojo lo tiene". El que tenga este nombre se para y dice: "¿pues yo señor?". responde el Bonetazo: "Pues sí señor!". "No señor!". ¿quien lo tiene? aquí se nombra cualquier otro color. Se continúa así hasta sacar prenda a todos los jugadores.

Gramillal
 Escuela N.º 196
 Directora - Amanda Fueuzalida
 Narro - Yore Luaces.

Legendas -

El Brespin - Brespin fue un foren que se casó con una paisanita llamada Juanita. Estos una vez casados fueron a vivir en una isla solitaria, cuidando unas cuantas vacas y cabras que recibieron de sus padres.

Una mañana muy temprano fue Brespin a traer su caballo, mientras Juanita hacía hervir la "para" para darle mate amargo. Como Brespin no sabía Juanita tomó sola el mate, y fue a un baile que habían estado invitado.

Va se hacía la tarde, Juana bailaba con gran entusiasmo cuando vinieron a darle la noticia que Brespin había muerto en el monte. Juanita no quería dejar de bailar y respondió que "había tiempo para llorar".

Cuando se terminó el baile y volvió a su casa y no lo encontró, principió a llamarlo. Es por esto que siempre lo sentimos gritar:

Brespin... Brespin... Brespin...

La tortuga - Esta fue una reina muy vanidosa que todo hizo que llevaba se parecía poco.

Un día dijo a su padre que el castillo en que vivían, no era competente para ella y que mandara hacer otro con molduras de oro. El rey siempre dispuesto a satisfacer la vanidad de su hija se dispuso a empesar el trabajo, cuando Dios castigó su vanidad convirtiéndola en tortuga.

Gramillal
 Escuela - N.º 196
 Directora - Amanda Huenzaida
 Niño - Lucio Díaz 7 años

- Fábulas -

Un día el zorro se preguntó a una perdiz si cómo hacía ella para sibar tan lindo.

La perdiz se contentó que ella sibaba así porque tenía la boca muy chica, y si él deseaba sibar igual, como la tiene grande, debería comérsela.

Así hizo el zorro, y quiso enajarse paseando por un camino angosto y lleno de hierbas, en las cuales se encontraba escondida la perdiz. Al pasar el zorro por el lugar donde la perdiz estaba, rotó, causando sorpresa al zorro que dio un grito, haciéndosele más grande la boca.

El arastuz y el sapo.

El arastuz había hecho una carrera con el sapo. Recordaron la distancia que debían correr y arreglaron la cancha.

Momentos antes de la carrera el sapo había colocado otros de "hecho en hecho" en toda la cancha y por fin otro en la "raya".

De modo que cuando el arastuz llegó un sapo estaba allí y le gritó: "aquí estoy yo amigo, no me pise." Con esto creyó el arastuz que el sapo le había ganado.

Gramillal
 Escuela - N.º 196
 Directora - Amanda Tuzgalida
 Narro - Josefina 8 años.

- Cuento -

Había una vez una vieja y un viejo que vivían pobremente en una casita, a la orilla de un camino.

En una noche de mucho frío, llegó un "comunante" a pedirles alojamiento. Ellos los recibieron y le proporcionaron lo necesario para que pasara allí de noche.

Este hombre conducía plata a otros lugares.

Cuando los viejos notaron que el forastero dormía se levantaron y le robaron cuanto pudieron.

El viajero sin notar el robo, continuó su marcha muy agradecido de los viejos.

Los viejos al verse con tanta plata no encontraban que hacer. Un día la vieja le dijo a su marido - ¿De qué nos sirve esa plata si vos no sabes leer? Es necesario que cuando antes entras a la escuela aprendas. - Este se opuso a un principio pero luego aceptó. Indujo en la escuela tres días y luego salió. En estas circunstancias volvió aquel viajero a preguntar de su pérdida, como esto se presentaron sospechosos lo hizo tomar preso. En la comisaría, el viejo no quería declarar, mientras que la vieja lo hizo en seguida. - Como el viejo seguía sin recordarle dice la vieja. - Pero hombre ¿no te acuerdas que la robamos cuando vos fuiste a la escuela? - De modo responde el juez - no debe ser la que reclama este señor. - Y los pusieron en libertad. - Colón, colotado el cuento se ha acabado.

Tramillal
 Orucela N.º 196
 Directora - Amanda Fuenzalida

Refranes y adiciones.

- | | |
|---|---|
| El hijo de tigre
crecido tiene que ser. X | (El crestur,
Craneo, volaneo
mechones blancos. |
| De tal palo,
tal astilla. X | (La aguja,
Eingo una mulita picara
que pica y para. |
| Ferro corrido
sale las sueltas X
del camino. | (La morcilla,
Anguila, anguila
no tiene patas ni costilla. |
| El gorro pierde el pelo
pero no la mania. X | (El onolino y la heminas
Muyuy, muyuy
Guirasta uirchun
(traducida) |
| Andas con la vibora
que pierde la ponzoña X | Da sueltas
echando blanco. |
| Cuando la seca es larga,
No hay madero que no caiga. X | La pulga
Saltán, saltán
fumi granito
(traducida) |
| Cuando lo agite el sol
la sombra le ha de hacer falta. X | Saltá y saltá
como granito de fume. |
| Santiago (del estío) no tiene riendas
pero sujetá. X | |
| La faja en el ojo a uno parece
pero en el suyo no. X | |

Gramillal
 Oseada - N.º 196.
 Directora - Amanda Fuenzalida
 Recitó: Lindaura de Santillán 64 años

(Poesía)
El kaeuy ?

(En quichua)

Purinimi munasuspa
 Dando vueltas alma mía,
 Sin decir que te quería
 Lonqueti luy penkacuspa.

Te remito un papel
 Sustumanta chucucuspa,
 Para que veas por él
 Puriskaita na quaniuspa.

Aulkay widay muskaspas
 De estos trabajos sacame,
 Y si mana munaspa
 De una vez desengañame.

Si no me das el sí
 Sachaiacha mi apisaj,
 Sin poderme consolar
 Quakaspalla cha purisaj.

Kaeuy inacha quakarasaj
 Por los montes silenciosos
 Briste andaré sin reposo
 Quomunacama juyaspa

Fin

(Traducción)

Te ando queriendo
 Dando vuelta alma mía,
 Sin decir que te quería,
 Mi corazoncito con vergüenza.

Te remito un papel
 De miedo tiritando,
 Para que veas por él
 Que me ando muriendo.

Apúrate vida quereme
 De estos trabajos sacame
 Y si no me quieres
 De una vez desengañame.

Si no me das el sí
 Por el monte he de agarrar
 Sin poderme consolar
 Porando nomás y de andar

Como el kaeuy y de llorar
 Por los montes silenciosos
 Briste andaré sin reposo
 Y hasta que muera me de acordar.

Fin

Gramillal
Cancionero N.º 196

Directora - Antonada Fuenzalida
Alejandro Rodríguez 89 años

Canciones populares.

Canciones infantiles.

Vidalita.

Arras con leche -

De donde ha nacido esta flor
Tan linda que hay ser.
De qué jardín ha nacido,
Si está como antes
Yo renego a saber.

Arras con leche me quiero casar
Con una señorita de San Nicolás
Que sepa leer, que seba bordar
Y que sepa abrir la puerta
Para ir a jugar.

Traigo una rosa y un jazmín
Tan lindo que hay ser
Si está como antes
Yo renego a saber.

Con esta sí
Con esta no
Con esta señorita
me caso yo.

Laqué una rosa de un previdio
Tan lindo que hay ser
Oña que voy a sacar
Si está como antes
Yo renego a saber.

Yo soy la viridita
Del Conde del rey
Quiero casarme
Y no encuentro con quien

Andando mal no hay que llorar
andando bien no hay que pensar
Que en febrero casé
El carnaval.
fin

Con esta sí
Con esta no.
Con esta señorita
me caso yo.

Gramilla.
 Revista - N.º 196
 Directora - Amanda Guenzalida
 Luciano Santillan 68 años.

Danzas populares -

- La chilena radical - Chacarera -

Con el fiño de Vargas,
 Decía Saboada,
 Si a esta guerra la pierdo
 No cargo espada.
 Soy radical.

Ciento cincuenta pesos
 Me han ofrecido
 Para que dé mi voto
 Yo no he querido
 Soy radical.

Los naranjos de la cumbre
 No dan naranjas
 Me roy, me roy, ya han dado flores.
 Hay esperanza
 Soy radical

Chiquita y bonita
 Te vas criando
 Por que soy de mi gusto
 Te voy dejando
 Soy radical.
 fin.

Ojalá me quisieras
 Paloma que tienes dueño
 A la oreja mas celosa
 Se lo hace dormir sin sueño.

Ya estoy cansado de vivir
 La vida que ando viviendo
 Tambien la vida se cansa
 Tanto vivir padeciendo.

Chacarera me has pedido
 Chacarera te he de dar
 Chacarera al medio día
 Y chacarera al almuerzo.
 fin

Danzas populares (continuación) 21

El remedio.

El mal que se comunica
Dicen que sabe sanar.
El mal que se comunica
Dicen que sabe sanar.

Sali remedio, sali,
sali que te quiero ver.
Sali remedio, sali,
sali si sabes querer.

Sali remedio, sali,
sali que te quiero ver
no me pongas imposibles
sali si sabes querer.

Mariquita.

Mariquita, muchacha,
Tu madre viene
Echale una mentira
Antes que llegue.

Ay que me lleva el agua
Ay que me lleva el río,
Agarrate de una rama
Corazon mio.

El triunfo.

Este es el triunfo madre
De las mujeres de las mujeres
Que ellas los bailan
Cuando lo quieren.

Dices que no me quieres
Ya me has querido y ya me has querido,
Ya no tiene remedio
Lo sucedido, lo sucedido.

*madre
mujeres*

*ieres
hasquerido*

do.

FOJA EN

BLANCO