



## Folklore Argentino

Supersticiones relativas a fenómenos naturales o naturaleza inanimada.

El eclipse, el rayo, el trueno, los fuegos fatuos, cometas, arco iris etc. es indiferencia general de que son fenómenos producidos por la voluntad de Dios. No tienen idea definida de como se producen en el espacio, pero, una tempestad con agua y piedra y el rayo, por ejemplo, son enviados en castigos a las malas gentes y a destruir los animales venenosos respectivamente. Por eso es que después que la piedra ha hecho su obra destructiva en las sembreras dicen: por unido pagando todos.

A veces en lo más recio de una tempestad y cuando parece que no terminará pronto, en medio de llantos y sollozos dirigen sus plegarias a Dios y a los Santos, rezan el trisañio, hacen cruces de cruzes en el suelo para que cese la tormenta. Al rayo cae casi siempre en un árbol donde hay una fibra venenosa a la cual se destruye.

Al cometa le llaman "estrella con cola" y en general es mirado con indiferencia, sin atribuirle ningún poder.

El arco iris, para algunos, es presagio de un mal año en su aparición. Los aerolitos y bólidos, son



son estrellas que durante la noche caen del cielo. Hace pocas noches, cayó uno en los cercanías de esta localidad produciendo un ruido muy fuerte.

Presuntado que les hubo si a qui adivinaban eso, me dijeron, que debía ser una estrella.

La luz mala es el alma de una persona que escondió a algun tesoro y que todavia lo cuida.

Supersticiones relativas a plantas y arboles.

No hay plantas ni arboles que sean sagrados para los pobladores de esta localidad, a no ser algun fajo de arbol o palma bendecidas.

Supersticiones relativas a animales.

El picaflor es el unico que tiene propiedades y nadie puede maltratarlo ni destruir sus huevos y pichones de temor del rayo.

Cuando vuela en la puerta de una casa es anuncio de una visita.

Supersticiones relativas a faenas rurales.

Todo hacendado al señalar sus terrenos junta los pedazos de orejas y los arroja en la boca de un hornique ro para que la hacienda se produzca en gran cantidad como las horniques.

Supersticiones relativas al juego.

Para que un gallo haga huir al contrario hay que juntarle debajo de las alas grasa de zorro o de cabellán.

Fantasmas, espíritus, duendes.

Los cuentos sobre apariciones de fan-



Tasmás son tan comunes, é inventado  
 de tan diverso modo que cada uno  
 lo acomoda a su manera. Un su-  
 jeto llamado Segundo Jimenez cuen-  
 ta que una noche, despues de beber  
 varias copas de vino, regresaba a su  
 casa llevando pan y queso. En la  
 mitad del camino y a un lado del  
 mismo, divisó un bulto blanco  
 que en ese momento se le acercó y  
 le preguntó qui llevaba, a lo que  
 Jimenez le contestó que pan y queso.  
 Como el aparecido le pidió que  
 le invitara un pedazo de pan y  
 de queso, Jimenez le dió y observó  
 que su acompañante masticaba  
 y que luego se le caía al suelo por  
 la parte de la nuca. El aparecido  
 pidió más pan y queso y Jimenez  
 se negó a darle por lo que se trabaron  
 en lucha, armado este último con  
 una daga. En cada golpe que le  
 arrestaba Jimenez, cuenta que solo  
 daba en hueso y que muy cerca  
 del día ya se hicieron amigos.  
 Un sujeto llamado Miguel Córdoba  
 contaba que una noche muy obs-  
 cura y mientras viajaba por un  
 camino de regreso a su casa, se  
 sentó en el arca de su caballo un  
 bulto <sup>que</sup> despedía un olor fétido y que  
 al parecer era muy pesado acom-  
 pañándolo hasta cerca de su casa.  
 Al día siguiente amaneció muer-  
 to el caballo de Córdoba y el cuerpo  
 no. Como estas hay muchas



otras apariciones creadas por la fantasía las mismas que personas de espíritu medroso se encargarán de corroborar y darle mayor realce siendo así que en algunos puntos estas apariciones han sido tan frecuentes y tan terribles con un colorido tan real que para muchos ya no hay duda. —

El silbido no se debe contestar por la noche y si alguien lo hace debe saber que si otras personas no lo auxiliara a tiempo tiene que ser estropeado por el espanto. A este respecto cuenta Don Jelis Antonio Cabrada que una noche estando en compañía de varios amigos oyó un silbido y a pesar de la protesta de los demás siguió contestándole y el espanto que silbar cada vez más crecía hasta que el último silbido fue en el patio de la casa. Entonces los perros empezaron a atacar con encarnizamiento y Cabrada y sus compañeros no distinguían nada. Al poco momento desde el punto donde atacaban los perros se produjo un llanto con palabras entrecortadas que iba alejándose poco a poco. Desde aquella vez dice que tuvo miedo y que no volvió a contestar los silbidos.

El duende es un personaje de baja estatura y de cuerpo robusto. Usa un sombrero grande para guardarse de los rayos del sol, porque la siesta es la hora predilecta



de sus paseos. Tiene una mano de  
 lava para jugar con los niños y otra  
 de hierro para atacar o defenderse  
 de los hombres. Habita en el monte  
 y cuando puede se lleva un chico.  
 La madre del monte es otro personaje  
 que sale a escena anunciando el  
 cambio de tiempo. Cuando corre  
 con intensidad el viento y de preferen-  
 cia a la oración, se oye su chito que  
 se esparce por todas partes, hasta per-  
 derse en la inmensidad de los bosques.  
 La madre del monte corre a los niños  
 que se extraviaban en el monte y tam-  
 bien a los perros.

Brujería. Cuando una persona  
 tiene resentimiento de otra por motivos  
 de amor o alguna otra causa que  
 considere necesario una venganza  
 a la ofensa recibida recurre a  
 la brujería en solicitud de los elemen-  
 tos para conseguir su objeto. Gene-  
 ralmente son polvos que se admi-  
 nistra en el mate, bebida o comida  
 lo que proporciona la brujería y que  
 produce los efectos deseados por el so-  
 licitante. Cuando se presume  
 que una persona está enferma por  
 efecto de brujerías, la familia del en-  
 fermo busca otra brujería que sepa  
 la contra o que neutralice el efec-  
 to que podría producir los reme-  
 dios de la primera. Hay curan-  
 deros que se han dado por muy  
 entendidos en esta materia, cuan-  
 do por brujería, una alteración de



Las facultades mentales.

Curauderismo - Para la picadura de las víboras venenosas, basta aplicar en la parte mordida, la parte interna de una mitad de la penca de quimil. La miel es contra veneno y cura la mordedura de arañas, como también tomando tres trajos de grasa de iguana.

Para curar la detención de orine se toma un té de la casa de balapuca.

La grasa de leon cura el dolor de cintura o aplicándose en esta misma parte un quinto hecho del cuero del leon y la cola de este animal.

La grasa de la vizcachá cura el dolor de espaldas.

La grasa de las boas cura el dolor de muelas. Dicen que se cae de pedruzos la muela y no vuelve a doler.

El corazón del zorrino, seco y reducido a polvo se toma en té para curar las afecciones pulmonares.

Ceremonias con que se solemnizan ciertos acontecimientos, como nacimientos, matrimonios, muertes.

Solo es digno de mencionarse aquí lo que a la muerte de los chicos se refiere. Cuando muere un pequeño, por estar todavía envuelto por el velo de la infancia y por ser un angel que volará derecho al cielo, se lo cubre de flores de todos colores. Por la noche se reúnen los vecinos y el músico más próximo, para bailar y beber hasta

que llega el día.  
Juegos populares - La cortija es para niños se juega a pie y es para hombres se juega a caballo. En ambos casos se trata de ir corriendo o a caballo y hacer entrar un palo en la argolla que pende de un hilo atado a un palo y obtener un premio. Para el palo jabonodi se escoge un árbol bien derecho y largo de unos ochenta metros. Que sea lo más suave posible para que cueste trabajo llegar a su extremo superior. Hecho esto se obtiene un premio. La carrera del huevo en la cuchara también es otro juego interesante y consiste en colocar a varios niños en un punto tal que deben correr hasta el punto cual. Cada uno tiene una cuchara y un huevo en la misma y a una señal salen corriendo y el primero que llega con el huevo en la cuchara gana el premio. Puede haber empate, volviendo a correr se define. La taba y las barajas o naipes son juegos muy comunes en estos puntos pero sin ninguna variante por lo que está de mas su descripción. La Celesita - Es una fiesta que se celebra en homenaje al alma de una mujer que llamaban Celesita y a quien le agradaba mucho el alcohol y el baile. Cuando se sabe que tal persona va cumplir una promesa a la Celesita



serene mucha gente por que se sobre  
entiende que habra baile y bebida.  
Cada persona que se encuentra en  
la Calsita tiene que ofrecerle siete  
chacaperas y siete copas de alco-  
hol como pago del bien recibido.  
Sucede a veces que la persona que  
tiene que cumplir la promesa no  
sabe bailar ni beber, entonces ocu-  
pa a uno de los concurrentes para que  
baile las siete chacaperas sin descan-  
sar y beba las siete copas de alcohol.

Juegos infantiles - El labrador  
se juega entre varios niños. Uno  
de ellos hace de labrador cuidando  
su sembradura que representa por  
un monton de piedras o ladrillos pa-  
ra que los otros niños no le roben quienes  
representan a las cigueñas y otros anima-  
les dañinos. Cada niño tocado por  
el labrador queda fuera de juego  
hasta que concluye por tocar a to-  
dos. Entonces termina el juego y  
otro niño hace de labrador.

El boton - se juega entre varios ni-  
ños que se toman de la mano for-  
mando un circulo y en el centro  
se para un niño y dice: boton  
y señala a un niño boton y señala  
a otro y sigue, de la jota entera  
chiri boton, fuera. Este ultimo  
se retira del circulo y el niño que  
esta en el centro vuelve a empezar:  
boton, boton etc. hasta que se retira  
otro. Sigue asi y una vez que se  
queda solo empieza a correr a los

otros niños hasta que pueda tocarlos. Todo niño tocado en cualquier parte del cuerpo que fuera de jue (o como atacado) y se convierte en atacante. Termina el juego cuando todos los niños han sido tocados.

Refranes - No por mucho madruga al amanecer mas temprano (oposición) al refran "Al que madruga Dios le ayuda".

"Dime con quien andas y te dire quien eres".

"Hijo del tigre otero ha de ser".

"Quien mucho abarca poco aprieta".

Adivanzas. - ¿Que sera? Boa ma como toro y no es toro y re lumbrá como oro y no es oro.

Un insecto: llaman aqui atatanca  
¿Que sera? En el agua no se moja y en el fuego no se quema.

La combrá  
Danzas populares, con o sin acompañamiento de canto.

Los bailes mas comunes en estos parajes son la chacarera, el gato, el escondido, el triunfo, la zambra ect. Estos bailes son muy conocidos para ocuparse en su descripción. Entre los bailes antiguos figura el "Cuando" que solamente se hablo de el a una señora llamada Lucinda Meudias que falleció hace poco a la edad de 100 años. Ese baile empieza "Cuando llegará aquel día, ve el pie: Y aquella feliz mañana". Ve el pie.



No han hablado de otros bailes, tal  
como el "Cuervo" que lo baila una  
pareja imitando los movimientos etc  
del cuervo. Otro baile antiguo es el  
'conejo' que se baila dando saltos  
al igual que el conejo.

Los versos para el canto de este baile  
son: Brincale vieja  
Como el conejo  
Duro y parejo.

No puedo suministrar detalles de estos  
bailes porque las personas que se  
ben bailarlos viven muy lejos de aqui  
y quienes me han dado esta informacion  
no pueden ampliar de lo ya di-  
cho más arriba.

Arullos - Duermes, duermes niño  
Que tiempo que haces,  
Cavando pañales  
Y sentarme a coser.

Mmanuel Rojas  
Director de la Escuela Nacional n. 104  
(Huachama)

6  
Huachana. Depto Copo  
Escuela Nacional No 104  
Director: Manuel Rojas  
Versos a Felix Rodriguez - Ho sabe  
Don Celestino Veron - Edad 50 años

- I -  
No hay animal en el mundo  
Ni ave que vuele los aires  
Que no traiga su destino  
-----

- II -  
Al pobre Felix Rodriguez  
El destino lo traeria  
A casa de tres amigos  
Que satisfaccion tenia.

- III -  
Alli estaba con sus amigos  
El corazon le avisó  
Les dijo a sus amigos  
Mañana soy preso yo.

- IV -  
Le dicen sus amigos  
No le de cuidado de eso  
Y le de cuidar en sus sillad  
Echese a dormir adentro.

- V -  
Ya le torcieron la llave  
Se echo a dormir adentro  
En un silencio profundo  
Que daba temor y miedo.

- VI -  
Uno quedó de divisa  
Y otro que por bajo y cuerda  
A dar cuenta a la Justicia  
-----

- VII -



Al pobre Feliz Rodriguez  
Al cuidao lo recordo  
Pues se asomó a la ventana  
Y se halló de frente rodeado.

- VIII -  
Le destorcieron la llave  
Le tiraron tres balazos  
Como era hombre valiente  
Por bajo el humo salió.

- IX -  
Atropelle suro Alcalde  
Atropelle con valor  
Al Alcalde y tres amigos  
Que al suelo los derribó.

X  
A las tres de la tarde  
Salió Basilio Quevedo  
Que no lo prendan en vivo  
Que lo han de prender en muerto.

- XI -  
Contestó Feliz Rodriguez  
En alterando la voz  
Que ya les tiro la parada  
Que el por su gusto se dió.

- XII -  
Yo lo llevo preso  
Atado de pies y manos  
Con unos grillos, cadenas  
Que quebraban corazones.

- XIII -  
Allí salió mi madre  
A echarme la bendición  
Retírese madrecita  
Quiero morir con valor.

- XIV -  
Madre, que tengan hijos  
Sepanlo adiestrados  
Que no lo ven a Rodriguez  
En lo que viene a parar.