

Folklore argentino

Marapa. Escuela N° 26

Nombre de la directora: Adela Fernández y González

1° A-

a) Supersticiones relativas a fenómenos naturales o naturaleza inanimada.

Marapa se denomina a esta región que rodea al Río del mismo nombre. De este nombre no se sabe el origen, pero se cree se puso por los indios que habitaban esta zona, que eran llamados los indios de Marapa, formando aquí una tribu, de cuyo cacique, que decían era hijo del "yuga" (rey de la raza), existen aún descendientes directos. Uno de ellos es Doña Josefa de Medina, nieta del cacique y dueña de lugar llamado el Bajo de Marapa heredado de su abuelo, el cacique. Esta anciana es de la cual he recogido todos estos datos.

La mayoría de los pobladores de Marapa son descendientes directos de los indios y por lo tanto conservan las costumbres y supersticiones de ellos.

Creer que los truenos, temblores de tierra, eclipses, granizo, vientos etc., son castigos que Dios les envía por la maldad de los hombres, y cuando se acerca la tempestad o sienten los efectos de los demás fenómenos naturales, hacen con ceniza tres grandes cruces en la tierra, rezando al mismo tiempo unas oraciones, lo cual dicen es infalible para evitar el enojo del cielo.

La aparición de un cometa creen es indicio de guerras y desgracias.

Cuando ven cruzar una exhalación o estrella fugaz por el espacio, dicen: ¡Dios te quise! ¡Dios te quise! y piden inmediatamente se les conceda algo que desean, rezando que si terminan el pedido antes que ella desaparezca, lo conseguirán.

- Cuando es época de que se vea la luna nueva, observan el cielo para ser de los primeros en descubrirlas, en cuyo caso enseñan a la luna monedas, creyendo que la luna se las dará en abundancia.

Fantasmas - Aparecidos - La luz mala - etc.

- Creen en un sinnúmero de fantasmas y aparecidos. La viuda, la mula ánima, el duende, el mandinga, la carreta sin huesos, el zupay, el fantasma de las tunas, etc. son algunos de los seres sobrenaturales en que creen. Explican la existencia de estos diciendo que son el alma de personas que han muerto en pecado mortal y vuelven a este mundo a penar hasta poder purgar sus culpas.
- Así por ejemplo: en un lugar llamado "Las tunas" aseguran ver un fantasma muy alto con túnica blanca, y dicen es el alma de un difunto que murió hace muchos años dejando grandes deudas y que sus deudos no las pagaron, por cuyo motivo él sigue penando.
- En el lugar llamado la quebrada, que es la unión de dos montañas formando un hondo valle, de donde nace el Rio Marapa, que hay grandes piedras, dicen ver una forma blanca, que solo se deja ver por algunas personas, y de forma de una imagen, la Virgen, por cuyo motivo a una gran piedra sobre la que dicen se ve la aparición, le llaman la piedra de la Virgen.
- En la misma quebrada hay un remanso en cuyo orilla y sobre una piedra hay una cruz, que según cuenta en ese lugar, no hace muchos años, se ahogó un joven, siendo esta cruz colocada por la familia del desgraciado joven. Según la gente de esos lugares en ese remanso "espantán", como ellos dicen, y que es el alma del ahogado. A este lugar le llaman "el remanso de la cruz".

- Llamaron el duende, a un aparecido o ser sobrenatural, de estatura pequeña, que lleva un gran sombrero, se lo ve generalmente a la hora de la siesta en el verano y dicen va en persecución de los niños para comérselos.
- El mandinga es el diablo, que se diferencia del zupay que es el diablo del bosque, y dicen se alimenta de frutas silvestres, razón por la cual Temen ir a recogerlas en la época en que aquellas maduran, sin ir acompañadas, temiendo encontrarse con el "zupay" el cual dicen los mata y luego chupau su sangre.

1. A.

b) Supersticiones relativas a plantas.

Existen un sinnúmero de supersticiones que se refieren a plantas, por ejemplo:

La ruda es infalible contra el "mal". Para ello es necesario llevar consigo una ramita de esta planta, entre la ropa, colocando una rama de esta planta en las puertas no entra las viboras a las habitaciones.

Creer que la higuera tiene sombra mala y el que se duerme a su sombra le "da el aire" (especie de parálisis parcial). También aseguran que esta planta no da flor y que el día que se vea una flor en esta planta es señal que se aproxima el día del juicio final.

- La pasionaria trae desgracia, lo mismo que la hiéclra y la "ruinas de Palmira".

En la casa donde se crió una planta de hortensia las muchachas que en esa familia haya no se casarán nunca.

Para conseguir que las plantas regan con facilidad deben hacerse la siembra en la Semana Santa. La caña hueca tiene la virtud de servir para matar las viboras aunque con ella se di un pequeño golpe en cualquier parte del cuerpo del animal.

1ª H.

c) Supersticiones relativas a animales.

El pica-flor, llamado por los habitantes de esta región "tumínico", trae nuevas buenas, y el que da muerte a uno de estos animales recibe un castigo del cielo.

La lechuga anuncia con su grito la muerte, y al oír sus gritos les contestan con maldiciones.

El "quetupí" (venturo), anuncia visitas.

Las palomas traen desgracias, lo mismo que las gallinetas enanas.

- Los gatos negros dan suerte a quien los vea.
- Las quineas o gallinetas dicen en su grito, ¡atras! ¡atras!, según ellos dicen y creen que el que las ve nunca adelantará en su trabajos.

El "Crispín", es un pájaro que generalmente canta en la oscuridad del follaje, en la primavera y en los sitios más solitarios, tiene su leyenda que es la siguiente:

Un matrimonio de campesinos, en que la mujer era amiga a las continuas fiestas. Una vez, encontrándose en una de estas fiestas que duraban varios días; le vinieron a comunicar que su esposo se encontraba enfermo, a lo que ella respondió: "cuando termine este baile iré" - Pero continuaba bailando, y apesar de las continuas llamadas no acudía, respondiendo siempre lo mismo. Al terminar la fiesta, se dirigió a su casa y encontró que su esposo ya no existía. En castigo ella se convirtió en un pájaro que eternamente llora y busca a su esposo llamando por su nombre, diciendo: ¡Crispín, Crispín!

1º H.

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

Existen muchas supersticiones de hechos que anuncian la muerte del individuo.

- Son anuncios de muerte encontrar roto un espejo o cualquier cosa quebradiza sin saber cual fue la causa que lo produjo.

- El año en que los árboles frutales dan muy abundante cosecha de frutas es señal de que su dueño morirá antes que llegue la otra cosecha.

- Cuando el perro de la casa aulla repetidas veces creen que es que va venir la muerte.

- También es señal de muerte, asustarse de su propia sombra.

- (La ceremonia con que solemnizan la muerte de los adultos y de los niños van descritos en otro lugar).

- Cuando la muerte ha sido producida por asesinato, al dar sepultura al cadáver lo colocan boca abajo, con el fin de encontrar sin dificultad al asesino.

- Según creencias que ellos tienen y que viene de generación en generación, serán señales de que se aproxima el día del juicio final cuando las higueras den flor (que según ellos no da) y cuando una mula reproduzca su especie.

1º H.

h.) Brujería.

Entre los paisanos creen que las personas a quien ellos llaman brujas, tienen un poder sobrenatural y hacen a las personas lo que le dicen "el mal".

A lo mejor se pregunta por una persona que está enferma y responden: "No tiene cura, le han hecho el mal".

Este mal solo se lo puede quitar, según ellos, la persona que se lo ha hecho.

Para hacer "el mal", dicen se valen las brujas de ciertas plantas. Así por ejemplo: el clavel rosa de 5 hojas o pétalos, los sirve para hacerse quince, y con solo tomarle el perfume la persona a quien va dirigido.

También preparan algunas hierbas que puestas en el mate le hacen sufrir una enfermedad incurable.

A los niños pequeños les hacen "mal de ojo" o los han deseado.

Por ejemplo: a una mujer que tenía un niño muy hermoso, cuentan la gente del pueblo, se le enfermó y murió a los pocos días, sin saber ellas de que enfermedad. Ella, la madre decía que le habían "deseado" al niño y achacaban el "deseo" a un santo que hay en el lugar, que había tenido muchos deseos de ver al niño y como no lo cumplió, le produjo el mal al niño. Por esta causa el infeliz es odiado y perseguido por todos.

Por esta creencia se ve a menudo, cuando es nacido un niño, llegar personas, algunas veces desconocidas que han deseado ver el niño, y vienen para evitarles el mal.

Usan para evitarles "el mal", ponerle a los niños pendientes del cuello un diente de perro.

Otra brujería, que ellos creen de buen resultado, para hacerse amar por una persona, es la siguiente:

Ante todo tienen que tomar una vitora viva de la nuca, y con una aguja en la que se ha colocado un hilo negro, se la hace pasar por los ojos del reptil. Esta aguja e hilo lo guardan y tienen que hacerlo pasar por la ropa de la persona de quien desean ser correspondida, sin que ella se de cuenta.

1º ff.

i) Curanderismo

Los habitantes de esta región tienen una fe ciega a los curanderos, y un miedo terrible a los médicos, no pudiendo en la mayoría de los casos conseguir que cuando se encuentran enfermos acuda el médico, creyendo que las drogas que este les receta son venenosas, y prefieren curarse con medicinas hechas por ellos o por sus curanderos.

- Para curar el orzuelo, el enfermo debe levantarse temprano, llegar hasta el lugar donde tienen el mortero y haciendo una inclinación de cabeza decir: "Buenos días señor mortero, aquí le traigo este orzuelo". Esto tiene que repetirse durante 9 mañanas, y el orzuelo desaparecerá.
- Para curar del dolor de muelas, colocan en el agujero que tengan en ella, una uña de la pata de un zape.
- También usan para curar el mismo mal, llevar en el dedo de la mano un cuillo de los que tiene en la cola la higuana.
- El corazón de zorrino, seco y hecho polvo, lo emplean para curar el dolor de costado.
- Para curar "los testes" (berrugas) hacen lo siguiente: Colocan 3 granos de maíz dentro de un trozo de género, formando una muñequilla, la cual debe ser anudada para atrás y sin ver donde ha caído. La persona que encuentre esta muñequilla y la devuelva le salvarán tantos "testes", como los que sanó a la que hizo la operación.
- Las hojas de "pencas" (cactus), colocadas en el techo de la casa, curan la hidropesía, una vez que se secan.
- El dolor de oídos, muelas, enfermedades en los ganados, peste de las plantas etc, dicen ellos las curan con "palabras", que son ciertas oraciones o frases que saben ellos y las conservan en muchos secretos. Desde largas distancias suelen venir en procura de los curanderos que según ellos tienen un don de la naturaleza.
- Uno de estos que saben curar por "palabras" es Dr. Leonidas Medina, un viejo de este lugar.

1: D

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

Matrimonios -

Para celebrar el casamiento, reúnen los mejores caballos del pago, debiendo montar la novia el más brioso de todos.

Parte la comitiva de casa de la novia, la cual lleva traje blanco y un velo del mismo color que suelto cubre el anca del caballo; van en dirección de la Iglesia. Una vez pasada la ceremonia religiosa, montan otra vez a caballo y al partir la comitiva, encienden cohetes y los arrojan a las patas de los caballos, los cuales asustados se encabritan y parten a todo escape, siendo este el momento de lucir sus habilidades de jinetes.

Llegada la cabalgata a su casa, empieza la fiesta o farra, como ellos le llaman, donde bailan, cantan y beben durante varios días, cuya duración depende del posible del novio.

Muertes: -

Cuando muere un adulto, los deudos lloran dando unos o alaridos que se dejan oír a la distancia, y son característicos para estos casos.

Luego llaman a una persona que le llaman "el rezador", cuyo oficio es rezar por los muertos, para empezar un novenario. La hora señalada para esto es la oración, pues creen es la hora en que las plegarias las recibe directamente Dios.

Encienden lúces durante estas 7 noches y colocan un recipiente con agua, que dicen es para que beba el finado y apague la sed que le produce la fatiga del camino que tiene que recorrer para borrar sus pasos en la tierra, y creen ciertamente que al terminar el novenario, el agua

del recipiente debe desaparecer por haberse la bebido el finado.

Si es un niño el que muere cambia por completo la ceremonia.

A la madre le está prohibido llorar, pues creen que Dios se irrita si así lo hacen y no permitirá al alma, la entrada en el cielo.

Lo primero que hacen es adornar "al angelito": le ponen unas alas de papel de vistosos colores, para que el alma pueda subir al cielo; le pintan la cara y le colocan en las manos y en la boca flores de papel. Hecho esto empieza la fiesta: música, cantos y danzas, y en la mayoría de los casos termina con borracheras.

Cuando en alguna rancha hay "un angelito", acuden desde grandes distancias, como cuando hay una fiesta.

El calzado que ponen a los muertos debe ser nuevo, con el objeto de que no lleve polvo de la tierra, y le sacan los tacos para que no haga ruido al volver a ella durante los nueve días siguientes a su muerte.

Cuando la muerte ha sido producida por asesinato, colocan en el lugar del hecho una cruz, de la que penden un recipiente para que los transeuntes coloquen limosnas para sufragios del alma.

Si la justicia no ha podido encontrar al asesino, al dar sepultura al muerto lo hacen colocar boca abajo, y creen que de este modo se encontrará con facilidad.

Marapa - Escuela n° 26

1° B

b)

Adela Fernández y González

Juegos populares

Entre los juegos, fiestas o diversiones populares pueden citarse: las carreras de caballos, las riñas de gallos, la taba, los naipes o barajas, la sortija, los juegos de prendas, la pandorga, la yerra, el sapo, etc.

La pandorga:

Este juego que es de los juegos de naipes el más usado por las mujeres del pago, es llamado así, porque es el nombre que le dan en este juego, al as de oro, por ser la carta de mayor valor.

Ante todo preparan lo que han de jugar, que la mayoría de los casos son tortas, chorizos, puntas, tamales, empanadas etc, y el rimo o la caña infaltables en todas las reuniones.

Fiesta del apunte y el carnaval.

Los trabajadores de la caña azucar, acostumbraban, en otro tiempo, guardar de lo ganado lo que les sobraba de sus gastos. Estas economías lo dejaban en poder del patrón, hasta que llegaba la terminación de la cosecha, que celebraban con fiestas que duraban 8 o más días. A esta fiesta le llamaban el "apunte".

Comenzaba la fiesta al cosechar la última carga de caña, la cual la llenaban de banderas, ramas de árboles, cintas, flores, etc., detrás de ella iban los músicos, con una caja (especie de tambor), y una flauta de caña.

Terminada la entrega de la caña a los ingenios, pasaban a cobrar sus economías, y con toda la familia se dirigían al "boliché", donde en una gran

enramada, forman en el centro una tarima, especie de trono, donde se coloca, al que toca la caja y otro la flauta de caña, o el acordeón.

Luego empezaban las danzas, que eran chacareras, gatos, chilemas, los aires, el escondido, etc.

Casi todos los concurrentes venían montados en briosos caballos, si todo escape, llegando al lugar de la fiesta detenían los caballos, produciéndose atropellos y "pechadas", para lucir sus habilidades de jinetes; sucediendo a veces que alguno cae y es pisoteado por los demás.

La fiesta duraba noche y día, organizándose juegos de naipes, tabeadas, paudorzas, riñas de gallos y grandes borracheras, sacándose el dueño del negocio grandes ganancias, pues la fiesta terminaba cuando había terminado el dinero de los concurrentes.

Idéntica fiesta hacen en el carnaval, con la variante de que la fiesta es animada por las comparsas de mascaradas, que consiste en un grupo de hombres con largos cabellos pintadas las caras de negro y trajes charrros, llevando en las manos lanzas, palos, sonajeros, orquillas, etc. Delante va dando saltos y volteretas el rey de los diablos, con una larga capa, una corona en la cabeza y largas uñas.

Completa la comparsa, el diablo con traje rojo, uñas en la cabeza, y una larga cola, que es el terror de los chicos, por los fuertes latigazos que como les alcance, les da.

Todas las comparsas están formadas de igual manera, distinguiéndose solamente por los cantos y el color del traje.

Los cantos son compuestos por ellos mismos.

Ejemplo de los cantos de las comparsas del año anterior, de Marapa.

No soy del dique y del canal
Soy de Manapa y rengo a cantar.
Palo i chalchal, palo i mogal,
Corazón libre soy dueño de amar.

Juegos infantiles

- Escuela N° 26

- Calle Heróndez y Guábel

La mamilla -

Consiste este juego en indicar por suerte la que debe ser la "mamilla". Se colocan en rueda y la que dirige el juego, tocando a cada una de los jugadores en cada palabra, va diciendo; por ejemplo: "una, dona, treni, cademi, perchuto se vela, taco, mataco, colita y guanaco". La que le toca la última palabra, debe salir de la rueda, y comienza otra vez la que dirige el juego: "zapatito de charol, botellita de licor, hay de menta, hay de rosa, para mi querida esposa"; debe salir nuevamente de la rueda la que le toque la última palabra. Y de este modo y repitiendo otras palabras como estas: "Pito, pito, colorito, donde vas tan solito, a la rueda verdadera, pin, pon, fuera" - "Una vez seremos tres, tres palacios y un inglés, el inglés, tiró la espada y mató cuarenta y tres".

Se sigue de este modo, hasta quedar dos solamente, debiendo ser la "mamilla", la que queda sin ser tocada al llegar la última palabra del recitado.

La "mamilla" debe correr detrás de las demás, las cuales tratan de escapar. Esta una vez que consigue tomar alguna, deja de ser "mamilla", pasando la otra a serlo.

Los anchos -

Este juego se hace con las semillas de una planta trepadora de la familia de los porotos, diferenciándose solamente por que estas semillas son de variados colores. Los hay blancos, amarillos, rojos, negros, morados et, y de estos colores matizados.

Se cosechan a últimos de Abril, y el día 3 de Mayo, fiesta de la Cruz, se reúnen los niños y hasta las personas mayores a jugar a los "anchos", cuyo juego consiste en describir con un "ancho", colocado sobre la uña del dedo pulgar, apoyado en el índice, el mayor número

no posible de los que están colocados en un montón o grupo formado por ellos con mucha habilidad. Todos los derivados son ganancias para el jugador.

La mama quichuna -

Este juego es el mismo, con alguna variante del llamado "el lobo y las ovejas"; y por su nombre debe venir de una a otra generación desde los indígenas, pues la palabra "quichuna", parece ser quichua.

Para este juego eligen entre los jugadores, la que ha de ser "la mama quichuna" y el "quita hijos".

Se coloca en primer término la que hace de "mama quichuna" y los demás se colocan en fila, unas detrás de otra tomadas por la cintura. Colócase por orden de estatura quedando las más pequeñas las últimas.

Entonces el que hace de "quita hijos", se presenta y dice a la "mama quichuna": "dime mi mamá que le di un hijito, que Ud. tiene tantos!"; a lo que ella contesta: "decile que no se los doy, porque son muy malos, sucios, deos, bedientes, etc." y sigue una larga enumeración de defectos.

El "quita hijos", hace como que se va, y al poco rato vuelve diciendo: "dime mi mamá que aunque así sean, que le di uno", y "la mama quichuna" contesta: "di tres vueltas alrededor con un solo pie" - Esto es como condición para tener derecho a quitarle alguno de los hijos.

Una vez que ha cumplido esto sin descansar y sin bajar el otro pie, le dice "la mama quichuna": "pílle si puede". Y entonces comienza la actividad del juego, el "quita hijos" corre de un lado a otro tratando de tomar alguno de la larga cadena, y la "mama quichuna" los defiende de todas maneras, sucediendo a menudo que en las variantes que hace de dirección, se caen uno o varios de los jugadores y entonces el "quita hijos" se apodera de alguno de ellos.

El juego continúa de esta manera, hasta que

"la mama quichuma" se queda sin ningún hijo, y para continuar el juego, ella se convierte en el "quita hijos" y este en "mama quichuma".

II a)

Marapa - Escuela N° 26

Directora: Adela Hernández y González

Tradiciones populares

Esta región llamada Marapa, fue la antigua posesión de cacique, siendo en la actualidad la propiedad muy dividida, pues según cuentan los descendientes de este cacique, a la muerte de él, fue repartida entre 60 herederos.

Existe una vieja capilla, cercana al río, que fue propiedad del cacique, rodeada de una legua de terreno, regalo que le hicieron a la Virgen del Rosario que en ella se venera y que seguramente fue traída o hecho por los sacerdotes de las misiones. Al lado de este templo, se encuentra un antiguo cementerio, en el cual no quedan sino algunas tumbas y en él están sepultados todos los antiguos habitantes de Marapa que han fallecido.

Según cuenta Don Leonidas Medina, anciano descendiente de los indios, en este templo había muchas riquezas, entre ellas un rosario formado de pepetas de oro, regalo del "ynga" a la Virgen del Rosario; un libro con tapas de oro, candeleros de plata y oro.

Todos objetos de valor, cuentan, fueron llevados por un extranjero que vino en busca de objetos antiguos y los compró por una insignificancia.

La celebración de la fiesta de la Virgen del Rosario, la hacen en el mes de Octubre. La fiesta dura 8 días, y alrededor de la capilla, se forman una especie de romerías. Llegan vendedores de todas partes. El último día es el de la función y procesión a la Virgen, que se forma del modo siguiente. En primer término van los músicos con una caja, una flauta de caña y algunas veces acordeón y guitarra. Sigue luego la imagen y alrededor de ella hombres y mujeres que llevan largas cañas y cuyo extremo a manera de banderas, pañuelos, mantas, ponchos, etc. de distintos colores.

La procesión hace el recorrido por debajo de un

monte de "tuscas", y al pasar la imagen todos arrancan ramas de los árboles que creen conservan virtudes medicinales para cualquier enfermedad.

De distancia en distancia encienden cohetes y hacen descargas con escopetas.

Marapa - Escuela N° 26

Directora:

Adela Hernández y González

II e)

Refranes

- 1- El hijo del tigre, ovej a de ser.
- 2- Quien mal anda, mal termina.
- 3- Porque te quiero, te aporreo.
- 4- El árbol que crece torcido, nunca sus ramas enderepa.
- 5- El que nada, no se ahoga.
- 6- El que nace barrigón es el mundo que lo fajea.
- 7- El que con loto anda, aullar se enseña.
- 8- El diablo mas sabe por viejo, que por diablo.
- 9- El diablo no duerme.
- 10- El que tiene cola de paja, tiene miedo que se le quemé.
- 11- El huey lardo toma agua turbia.
- 12- A lo que te viciartes, carreta y matungos viejs.
- 13- El huey solo huei se lame.
- 14- A perro flaco todas son pulgas.
- 15- A la vera de un dichoso, se hace sombra el desgracia-
do.
- 16- Del árbol caido todo el mundo saca leña.
- 17- De tal palo, tal astilla.
- 18- Nunca falta en la tropa, un huey corneta.
- 19- Yer por lana y salir tresquilado.
- 20- En la casa del herrero, azadón de palo.

II e)

Adivinanzas.La batva

- 1- Adivinanza, adivinanza
que no tiene tripa ni pausa.

La empanada

- 2- Papa, sobre papa, corazón de vaca.

Lorongoil.

- 3- Loro anda, qil camina
Lanto el que no adivina.

La sibora

- 4 Una varillita lisa, que aterroriza.

El balde.

- 5- Lo meten zumbando y lo sacan gotteando.

El chocho.

6. Tiene dientes y no come
Tiene barbas y no es hombre.

El cabello.

- 7- Fui al monte, corté un palito, lo pude cortar y no lo pude rajar.

Las hormigas

- 8- Van y vienen y en el camino se detienen.

El hacha

- 9- En el campo quita, en las casas se oye.

El trueno

- 10- Brama como el toro, y billa como el oro.

La vela

Una vieja larga y seca
que le corre la manteca.

La sombra

Pasa por el fuego y no se quema, pasa por
el agua y no se moja.

El horno y el pan

En un callejón obscuro, meten blandos y sacan
duros.

La llave

Chiquita como un ratón, y guarda la casa
como un león.

La najanya

En blancos pañales nací, verde fui mi ju-
ventú y al tiempo de morir, amarilla me volví.

Canciones populares.Vidalitas

Galomita Blanca'

Vidalita

De piquito de oro,
Llévate esta carta

Vidalita

Al ser que yo adoro.

En mi pobre rancho

Vidalita'

No existe la calma,
Desde que esta ausente

Vidalita'

La prenda de mi alma.

Nadie se divierte

Vidalita'

Con amor apuro,
Que tarde o temprano

Vidalita'

Se aparece el dueño.

En mi pobre rancho

Vidalita'

No existe alegría
Desde que se fuere

Vidalita'

La que yo quiero.

Yo quiero ser libre.

Vidalita'

Como la torcaza,
Como el negro condor

Vitalita'

De nuestras montañas

No hay gloria mas grande

Vitalita'

Mi amor mas divino,

Que adorar el pago

Vitalita'

Donde yo he nacido.

III A., a)

Marapa - Escala N° 26

Direct. Adela Fernández y González

Canciones populares

Chilenas

Ya me voy, ya me retiro,
por los campos suspirando
cuando me acuerde de ti
me consolaré llorando.

Dicen que las heladas
secan los ojos
así me voy secando
de amores tuyos

Esa niña que canta
pollera ovrá,
fla de ser mi comadre
Quira o no quira.

III A, a)

Marapa - Escuela N° 26

Canciones populares.Chacareras

Chacarera me has pedido
 Chacarera te he de dar,
 Cuando canto chacarera
 me dan ganas de llorar.

Cuando canto chacarera
 me dan ganas de llorar,
 Porque se me representan
 los días de carnaval.

Chacarera, chacarera
 Chacarera del maíz,
 Dame la mano mi niña
 que ya me voy ya a ir.

Directora:

Adela Hernández y González

III A., t)

Escuela N.º 26 - Marapa -

Canciones populares.El gato

El gatito de casa, es muy cazador
en la orilla del fuego, caza el carbón.

Para bailar el gato.
Se necesitan cuatro,
Dos muchachas bonitas
Dos hombres guapos.

Dices que no me quieres
Eso es mentira,
Porque si no me quieres
Porque me miras.

La zamba

Con el permiso de Ustedes
La zamba bailaré,
Y luego con el pañuelo
Así lo moveré.

Moviendo el cuerpo con gracia
Punteando así los pies,
Y luego con el pañuelo,
Así lo moveré.

Una sin otra no vale
Así suelen decir,
La zamba no me gusta
Pero si la de aquí.

Adela Hernández y González
Directora

Danzas populares

Las danzas que usan en sus fiestas los habitantes de esta región son: el gato, la chilena, el recordado, la chacarera y los aires.

Todos estos bailes son acompañados de música y canto. Se reúnen todos los paisanos, sentados formando una rueda, entre los que está el músico y el cantor. En el centro de esa rueda pasan los parejas que deben bailar. Todos los demás acompañan la música con golpes acompañados de las manos y a veces con coros.

El gato, es acompañado de castañuelas hechas con los dedos y se baila de 1 y 2 parejas, siendo la primera figura una vuelta completa hasta volver a su lugar, agitando los brazos y haciendo castañuelas.

La segunda figura, la mujer baila en su puesto, siempre haciendo castañuelas y dando pequeñas vueltas como esquivando de encontrarse con el compañero que al mismo tiempo hace el zapateo, demostrando su habilidad de buen bailarín según las variantes del zapateo y la ligereza de los pies. Hasta aquí es la primera parte de la danza. Llegado este momento se detienen y descansan, mientras el músico, tocador de guitarra, generalmente, cambia el compás de la música y dice: ahura!, para que los danzantes prosigan el baile, cambiando de lugar, siempre agitando los brazos y haciendo castañuelas. Al terminar el hombre hace una figura, que varía en cada caso: unas veces queda como coronando a la compañera, otras, portado a los pies de ella, etc.

La chilena... Esta danza se diferencia de la anterior en la música que tiene compás de vals, y que en lugar de hacer castañuelas, acompañan el movimiento del brazo con un pañuelo, tomado por una de sus puntas,

y agitado con la mano derecha. El otro brazo lo apoya, la mujer, en la cintura; y el hombre lo coloca en la espalda.

Los aires. Este baile semejante a los otros en la forma de colocación de las parejas, unas frente a las otras; se diferencia de aquellos en que los danzantes cantan al mismo tiempo.

Al empezar dan una vuelta completa, la mujer detrás del hombre, agitando los brazos y haciendo al mismo tiempo castañuelas y cantando al mismo tiempo:

1ª A los aires y a los aires
una vueltita daré,
A los aires y a los aires
una relación diré.

Al llegar aquí se detienen, cesa la música y la mujer debe decir una relación. Como por ejemplo:

2ª Me gusta la cinta verde
Porque es color de esperanza,
Mucho si Ud. me quiere
No me tenga desconfianza.

Inmediatamente sigue la música y el baile dando otra vuelta y repitiendo la 1ª estrofa, y al llegar a su fin, al hombre le toca responder a la relación dicha por la mujer.

Por ejemplo:

Me han dicho que andas contando
que yo me muero por vos
es cierto que yo me muero
por otra mejor que vos.

Este contrapunto sigue hasta que la mujer se da por vencida y pide sentarse. En la mayoría de las veces, las relaciones son improvisadas y dan a entender sus sentimientos y rencores.

Directora - Adela Hernandez y Gonzalez

Canciones infantilesEl niño perdido.

Señora yo he visto un niño
mas bonito que el sol bello,
parece que tiene frio
porque el pobre anda en cuero.

En nombre de Dios comulgaremos
por aquel que tiene gracia,
a ti te llaman gracioso
a mi me falta la gracia.

Si estas atento a lo que yo digo
cantaré la copla del niño perdido.

Señora yo he visto un niño
mas hermoso que el sol bello
Lo digo que tendrá frio
Porque el pobre anda en cuero.

Pues dile que entre
se calentará
Porque en esta tierra
ya no hay caridad.

Entró el niño y se sentó,
La mujer le preguntó:
Dime niño de quien eres
De que tierra o de que patria

El niño responde, soy de lejanas tierras
Mi patria es el cielo, yo vine a la tierra

Marapa - Escuela N° 26

III A, de

Directora - Adela Fernández y González

Canción de la época de Rozas
según la Señora Pilar Arce de Molina, anciana de
la localidad de 80 años de edad.

Al lucir la aurora
su purpura hermosa,
rogando la rosa
yo miré a mi amor.

Mi voz doliente
rogando feliz,
se queja y maldice
del hado el rigor

Desplegando el libro
su fragil barquilla,
presto de la orilla
mi bien se alejó.