

Ansenuza
y otras Leyendas
de Córdoba

© 2022, Germán Fessia
© De esta edición:
2022, Ediciones Bujía SAS

ISBN: 978-987-48704-3-8
Hecho depósito que marca la Ley 11.723
Impreso en Argentina

Primera edición: febrero de 2022

Diseño y diagramación: Caro Cena y Juli Moreno
Ilustraciones: Josefina Calvo
Corrección: Carlos Medina Vogler

Fessia, Germán

Ansenusa y otras leyendas de Córdoba / Germán Fessia. - 1a edición para el
alumno - Córdoba : Bujía Ediciones, 2023.

90 p. ; 20 x 14 cm.

ISBN 978-987-48704-3-8

1. Leyendas Indígenas. I. Título.

CDD 808.8037

Queda prohibida la reproducción parcial o total de esta obra, por cualquier medio o procedimiento, sin la expresa autorización de la editorial. La infracción de estas normas constituye un delito, de acuerdo a ley 11.723 (Régimen Legal de la Propiedad Intelectual)



INDICE

ANSENUZA	7
Mar Chiquita	
URITORCO Y CALABALUMBA	11
Capilla del Monte	
EL INDIO BAMBA	17
Valle de Punilla	
ÑU-ÑU	25
Valle de Traslasierra	
LA SIRENA DE LA LAGUNA	30
Champaquí	
LA PIEDRA QUE LLORA	36
Copacabana	
AGUA DE ORO	40
Sierras Chicas	
SUPAJ ÑUÑÚ	45
Cosquín	
MAPA DE LEYENDAS	53

ANSENUZA

MAR CHIQUITA

Matías mira asombrado el paisaje maravilloso que tiene frente a sus ojos. No puede creer que la laguna sea tan grande que se pierde en el horizonte como el mar. Una bandada de flamencos se eleva de las aguas oscuras y tapa el sol por un instante. Matías gira la cabeza en busca de su papá, que lo mira en silencio disfrutar de aquel espectáculo de la naturaleza.

—Pa, me encanta Mar Chiquita. Es enorme y está llena de flamencos.

—Viste, *Ansenuza* es una de las lagunas saladas más grandes del mundo.

—¿*Ansenuza*? ¿No se llama Mar Chiquita? —pregunta Matías sorprendido.

—Se llama de las dos formas Mati. Se le dice *Mar de Ansenuza* también por una antigua leyenda indígena. ¿Querés que te la cuente?

—¡Sí! —dice Matías entusiasmado por la propuesta.

El padre mira el paisaje buscando inspiración y comienza el relato:

“El palacio de cristal emerge majestuoso de las aguas cristalinas. Los rayos del sol se reflejan en las paredes, proyectando luces multicolores que le dan un aspecto fantástico a la construcción. Es un lugar paradisíaco, pero rara vez alguien se atreve a visitarlo. La razón es Ansenusa, una diosa cruel y egoísta que vive en el palacio.

Como todas las tardes, Ansenusa recorre en soledad la laguna. A lo lejos, observa una figura que se acerca trastabillando hasta desplomarse a escasos metros del agua. La diosa se dirige con rapidez al lugar dónde está caído el desdichado.

—¿¡Quién eres!? ¿¡cómo te atreves a venir a mi morada!?

Ansenusa se da cuenta, por los atuendos del hombre, que se trata de un guerrero sanavirón gravemente herido. El joven, con esfuerzo, levanta su cabeza en dirección a la diosa que le pide explicaciones.

—Le pido disculpas señora, estoy herido y solo quería refrescarme —murmura el joven con un hilo de voz que se apaga. La diosa se agacha y toma las manos del guerrero con suavidad. Sus miradas se encuentran por un largo rato. Sin más palabras, ambos descubren