

Os xogos dos Ancares, tan ancestrais, tan vivos



REVISTAGALEGA
DE EDUCACIÓN

ISSN: 1132-8932

Páx. 70-72

Ismael Álvarez López

Graduado en Comunicación Audiovisual

ismael.alvarz.lopz@gmail.com

Cursando o Mestrado de Comunicación e desenvolvemento multimedia na Universidade de Burgos decidín abordar a temática popular e cultural dos Ancares no meu traballo final. Sempre considerei que había unha grande riqueza cultural na miña terra, todo o que sempre oíra falar aos máis maiores era parte da identidade cultural da zona, algo que co paso dos anos ía caendo no esquecemento por mor do despoamento rural.

Lembrei unhas xornadas de xogos tradicionais que se celebran cando era neno no colexio de Navia de Suarna, onde me criei, e decateime de que tratar un tema como o dos xogos tradicionais dos Ancares era algo orixinal e do que podía construír un proxecto que achegase algo novo e puxese na mesa a riqueza cultural tan desvalorizada e invisibilizada como é a do rural ancarés. A finalidade académica do meu traballo era, e segue sendo, plasmar e recoller esas formas culturais, facer que perduren no tempo e adaptalas aos xeitos de comunicación modernos.

Todo comezou cunha recompilación na que os cidadáns, os veciños e veciñas, as asociacións veciñais, puxeron todo de si. As redes foron un pilar fundamental para manter esa comunicación na que rematei conseguindo máis de 70 xogos dos que xa case ninguén falaba, xogos que eran parte da memoria dos maiores e non tan maiores pero que xa formaban parte do pasado. Asociacións como a de *Piornedo Anda*, *Irmandade Naviega*, *Abrente* ou *Airiños do Neira* tiveron un papel fundamental en parte da colleita total. Persoas voluntarias e veciñas de Navia de Suarna tamén me trasladaron as súas lembranzas e coñecementos, e incluso algunhas me fixeron chegar traballos etnográficos ou recompi-

laci3ns xa feitas grazas 3s cales puiden acceder a m3is xogos.

A resposta cidad3 foi completamente un 3xito, e moitas persoas involucr3ronse na colleita de xogos contactando comigo para facerme chegar moitos deles. A maior parte da veci3anza quixo saber do resultado do estudo e outros moitas persoas difundiron o chamamento para chegar a m3is informantes.

Logo da recompilaci3n, a mi3a idea era adaptar toda esa informaci3n ao 3mbito dixital, creando unha p3xina web interactiva na que se mestur3r3a contido did3ctico dos distintos xogos e entrevistas nas que se relatan as vivencias e como foi o proceso de recompilaci3n desas manifestaci3ns l3dicas. Esta parte era a onde eu quer3a chegar, plasmar a riqueza navega e dos Ancares nunha plataforma dixital, onde quedar3a rexistrado para sempre adaptada a unha linguaxe actual.

Nesa andanza marabillosa de recollida da tradici3n l3dica dos Ancares din con moitos xogos que me chamaron a atenci3n. 3 destacable sinalar a variedade de xogos, pero tam3n as distintas formas de denominar cada un deles segundo as distintas 3reas xeogr3ficas. Un exemplo claro disto 3 o *risco*, ao cal se lle pode chamar en Navia (A Proba) doutras d3as formas: o *tres en raia* ou *as pedras*.

A *cocha*, un dos xogos dos que me falan en Piornedo de Don3s, foi sen d3bida dos que m3is me chamaron a atenci3n. Nel, os xogadores dispo3anse en corro e cada un deles contaba cunha vara e un buracho no chan onde deb3a mantela. No n3cleo do corro o xogador contrincante ti3a que lograr introducir unha b3la de madeira ou mesmo unha pina, chamada *cocha*, nun buraco central para ga3nar. Os demais ti3an que tentar evitar que o do medio f3xese punto golpeando a *cocha* na



Carreira de sacos o d3a da festa da Virxe das Dolores
 Detr3s Paco de Marcial e Alfredo Robledo (os organizadores)
 Nenos: Pepe do canteiro, Manolin de Amanda, Manolo de Casanova, Manolo de Ventosa, Antonio de F3liz, Manolo do Regueiro, Pitita e Juancho de F3liz
 Cedida por Maruja de Alfredo

direcci3n contraria ao n3cleo, pero tendo sempre conta de que o xogador do medio pod3a roubarlles o sitio introducindo a s3a vara no burato dalg3n dos xogadores do corro. Nese momento o xogador ou xogadora do corro pasaba a ser quen loitaba contra todos por meter a *cocha* no furado central.

Das *guilindainas* fal3ronme en Son, unha aldea de Navia. Era un xogo que consist3a en adivi3nar as casta3as que un dos xogadores gardaba no seu pu3o. Sempre se manti3a unha conversa regulamentaria, pois unha das persoas participantes dic3a: "Sobre de tantas?", e a contrincante respond3a: "6 e damas", sendo neste caso o 6 s3o un exemplo.



Os aros.
 Pitita na carreira de aros o d3a da festa - 1957
 Cedida por Pitita de F3liz



Toma rosca e molla.

Cos ollos vendados tiñan que mollar a rosca no chocolate e darla a comer ao compañeiro. Javier de Amanda, Paquito de Marcelina, Manolo da Casanova, Encarnita de Marras, Alfredo Robledo - 1957
Cedida por Manolo da Casanova



Rompendo os pucheiros.

Luis do Coxo, Manolo da Casanova e Javier de Amanda - 1957

Cedida por Manolo da Casanova



A *churra monta na burra* era un xogo no que un equipo tiña que pasar ás gatas por encima do outro que estaba agachado facendo unha especie de tren. Os equipos tornaban os postos cando todos os integrantes do equipo que agatuñaba eran quen de pasar ao outro lado.

O *arrincanabos* foi o xogo co que máis familiarizado me sentín, pois é un dos poucos, por non dicir o único, que se mantivo no tempo. A miña xeración xogaba ao *arrincanabos* no patio do colexio, sentando todos e todas no chan coas pernas abertas, uns detrás dos outros, mentres unha persoa contrincante facía forza para arrincarnos do resto da fila, e para impedilo agarrabamos ben forte os nosos compañeiros da barriga.

Os *bólos* —birlos— de *Vilarantón* son unha variedade tamén orixinal de birlos. Noutras aldeas de Navia xogábase doutra maneira, con regras ou puntuacións ben distintas. En *Vilarantón* o xogador tiña que tentar tirar os dez *bólos*, que estaban moi próximos ao xogador —non como nas modalidades de *pasabolo*, que son as máis comúns en Galicia— coa bóla e pasar con ela unha liña que había ao fondo da pista. En moitas variedades só se sumaban puntuación se a bóla pasaba a liña. Amais diso, nesta liña final existía un “cuatro” —unha sorte de pau ou gallada— que, se se tiraba, daba unha puntuación extra de 4 puntos máis.

Dende un punto de vista crítico e de opinión sobre o traballo de recompilación que realicei, considero que a cultura para perder no tempo ten que adaptarse ao mundo, senón remansa como auga estancada e remata por perderse. Fixen este traballo coa coraxe de saber que hai tanta riqueza que xa se perdeu, tantas formas culturais e expresións que as levou o tempo, que precisaba pór o meu gran de area, achegar algo e sacar a relucir da

mellor forma posible toda esa diversidade e variedade. Os xogos tradicionais son claramente unha das expresións culturais que máis definen a nosa esencia como humanidade e como cultura, reflicten as formas de vida, os valores sociais e culturais das distintas épocas das que proveñen, manteñen tantas leccións e costumes positivos que hoxe tanto bota en falta a sociedade, que constitúen un tesouro agochado. Unha xoia de raíces primitivas apedrada polas novas formas, impostas masivamente para a homoxeneidade universal e que nos distancian cada día máis da nosa natureza, facendo de nós unha peza de plástico máis que remata nos océanos. Son parte da nosa cultura e do noso ser, e polo tanto son parte de nós.

Un *nós* historicamente crebado e carente en proceso de reconstrución, niso está a chave. En volver a esas formas e adaptalas ao que hoxe somos, para sentírmonos identificados con elas, para aproximalas ás novas formas de relacionarnos e para incluílas, alén de excluílas e relegalas ao pasado. Todas as artes formaron parte do pasado e foron trasladadas ás novas formas; cos xogos pasa máis do mesmo, e coas culturas tamén. E aínda que non se adapten, sérvenos de moito saber cal foi a nosa historia para xamais esquecer de onde vivimos. Pois é o que nos guía para saber a onde estamos indo e o que constrúe o noso presente e o noso futuro. Está nas nosas mans valoralo, mantelo e querelo, está nas nosas mans definímo-lo. ■

REFERENCIAS

- O autor publica vídeos e referencias dos seus traballos en Facebook e Youtube. Pódense pescudar pola entrada “contribirás”.
- Prepara na actualidade, igualmente, unha publicación que dará conta da súa investigación e reunirá os xogos recompilados.