



## DAQUELES ENREDOS. A ACTIVIDADE LÚDICA NO MAR.

### O instinto de enredar

Incluso antes de definirse como especie, o home tivo a necesidade de xogar, un instinto que compartimos co resto dos primates e en xeral con todos os mamíferos. O que nos fixo diferentes, humanos, foi que imprimimos aos nosos xogos a capacidade de imaxinar e predicir feitos en base á memoria acugulada. Lidando co sílex na súa cova burgalesa de Atapuerca, o primeiro homínido europeo recoñecido deuse conta de que o seu enredo podía ser tamén unha ferramenta. Tras isto, hai xa máis dun millón de anos, o seu cerebro fíxose máis grande; comezou a utilizar a linguaxe; a ter comportamentos rituais, prácticas funerarias e manifestacións artísticas; aprendeu a domesticar animais e a cultivar a terra para producir alimentos; e, cismando aínda máis, argallou a escrita. Dende aquela ata a carreira espacial o tempo pasou nun lóstrego, tan só cinco mil anos de maxín, memoria e pracer por enredar e descubrir o mundo; en definitiva, de desenvolver a curiosidade intelectual que temos dende meniños e que por medio do xogo nos fai medrar en intelixencia.

A necesidade de desenvolvemento lúdico dos humanos adaptouse aos diferentes contornos físicos e culturais reflectindo as manifestacións cotiás e os seus medios produtivos. A mesma estrutura social, a convivencia humana, xorde as máis das veces en forma de xogo de regras nas que se atopa mergullado o factor cultural: o xogo aprende a vivir e a acadar o máximo de posibilidades de cada individuo dentro do seu grupo. Así, a diferenza doutros mamíferos, o home segue a xogar ata a idade adulta exercendo o instinto primario de competición, xogando para compararse cos demais, para coñecerse como individuo e para coñecer o seu medio físico. A natureza e o seu ciclo anual ofreceron o mellor escenario no que recrear a súa dimensión lúdica. Os distintos xogos simbólicos de cada estación representáronse como unha nova interpretación dos traballos, das crenzas ou das supersticións do pobo; hai unha época para os trompos, outra para ir aos niños ou andar aos cursos, para cantar aos maios ou aos reis, para os magostos, para os foleóns e para a transgresión do entroido. En definitiva, un abano de actividades aberto para interiorizar o mundo circundante.

Enredar ao xogo simbólico da natureza tamén puxo a disposición dos nenos unha grande

variedade de recursos materiais de balde, que os fixo ser actores intelectuais dun xoguete que eles mesmos deseñaban e codificaban, unha dinámica que quedou escagallada pola introdución do consumismo dos sesenta. A partires daquela non se tivo en conta o potencial creativo dos nenos; máis aínda, pasaron a converterse en simple consumidores e obxecto das agresivas campañas publicitarias das industrias xogueteiras. Cunha demanda de entretemento hedonista constante, hoxe os máis novos xa teñen o modo tecla activado dende o berce; expresan os seus sentimentos cos signos do *emoticon* e manexan outras linguaxes, outros conceptos, que requiren outro xeito de aprender e de acercarse a eles. Son fillos deixados da man da tecnoloxía en fogares con pais ausentes, que reciben constantes bombardeos informativos e están acostumados a traballar con moitas fiestras abertas ao mundo. Así, estanse a facer expertos en tecnoloxía e multiculturais pero, pola súa soidade, están habituados a respostar aos adultos co sistema bit: *on/off*. Esta xeración, xa coñecida como Net, non enredou na rúa e semella apática diante da súa identidade cultural se non ten unha boa motivación que a manteña en contacto coa fiestra da realidade de cotío.

### O mar ten algo de xoguete

Efectivamente, durante moito tempo o mar foi unha realidade lúdica na que se podía aprender a coñecer, interpretar e producir signos da cultura mariñeira. O gran parque temático intermareal que se descobre en cada devalada, servíalles aos nenos para coñecer e enfrontarse co seu medio mentres enredaban a botar anaus de cortizo con velas de papel na beira da praia ou andaban coas videiras aos *caranguexos* nas fochas das pedras. Aprendían a vivir o mar amodiño mediante un proceso informal de descubrimento e de imitación que os mergullaba na súa cultura de xeito lúdico. Máis tarde, cando xa estaban integrados na vida de mariñeiro como rapaz de a bordo, deberían pasar pequenas probas iniciáticas que evidencian o uso do xogo como rito de paso asociado á adquisición de novos valores dentro do grupo: ter folgos no peito para tocar o corno con potencia ou cobrar o rizon a pulso e metelo a bordo co brazo estirado, indicaban que xa había outro home a bordo con dereito a quiñón.

Pero eran os xogos de competición, que se celebraban en espazos públicos xeralmente durante



as festas patronais, o mellor escenario para a demostración das habilidades e destrezas aprendidas tras un longo proceso de enculturación. Nestas celebracións aceptar o desafío da competición significaba ter a oportunidade para acadar prestixio e recoñecemento social mentres se amosaban as capacidades de loita, resistencia e estratexia, pero era tamén a obriga de asumir o cumprimento da regras dunha actividade lúdica libre alonxada da rutina do traballo.

No xogo do pau ensebado os participantes debían pasar por un mastro de entre seis e oito metros que se colocaba na proa dunha embarcación, a modo de bauprés, untado con graxa no seu tramo final. No tope do mastro colgaba unha bandeira que era o trofeo para o hábil gañador. Xunto coas probas de natación, este era un xogo de exhibición física individual que reforzaba a admiración dos protagonistas diante dos seus e procuraba o fortalecemento do corpo e o dominio sobre si mesmo.

Sen embargo, sempre foron as regatas o xogo de competición máis celebrado na costa porque, dende unha visión sociocultural, favorecían a coincidencia lúdica da xente da bisbarra e axudaban á cohesión das relacións sociais. Era

unha actividade que se desenvolvía en forma grupal e que implicaba contar cunha boa embarcación, un bo adestramento da tripulación e vontade de competir con outros acatando unha estrutura regulamentaria moi precisa. Relata Estévez no seu libro a grande importancia das antigas regatas que se celebraban en Bueu dende principios do século XX con motivo das festas do Carme e das Dolores. Había distintas modalidades: bucetas, dornas, botes e chalanas, pero subliña como excepcionais as de traíñas celebradas nos anos 1918 e 1919 por seren as de máis sona, pese a estar pasando pola terrible epidemia de gripe que afectou a unha boa parte da poboación. Dispoñermos dos datos que aporta Estévez é un auténtico privilexio ao que se lle suma hoxe a referencia das bases de participación nas regatas das festas da xuventude de Bueu de 1931 para embarcacións a vela.

Celebradas na tarde do día tres de agosto, nestas regatas só participaron botes polbeiros en tres categorías diferentes segundo as cuartas de quilla; de 14 a 14 e •, de 16 a 16 e • e de 17 a 17 e •. As bases establecían que cada embarcación estaría tripulada unicamente por dous homes e non levaría máis dunha vela, dimensionada cun puxame de





roda a roda para facer o percorrido polo campo de regatas dende unha boia situada a 40 metros do peirao do Comercio, ata dar a virada por barlovento noutra situada na Pedra dos Maiores, un baixo a milla e media de Bueu en liña coa Punta Festiñanzo. Despois de ter tomada a saída, tiñan absolutamente prohibido usar os remos, tocar a boia na virada e, por suposto, entorpecer intencionadamente as manobras doutras embarcacións. Para facer o percorrido de tres millas, participaron un total de 26 botes que empregaron uns tempos de 57 minutos para a categoría de 17 e •, 46 para a de 16 e • e 55 para a de 14 e •.

idealista. A desconfianza ou fragilidade de implicación da nosa sociedade está marcada pola inseguridade e polas experiencias negativas de carácter institucional que, as máis das veces baixo a corda da instrumentalización, transmitiron erroneamente o concepto de cultura e modernidade. A ineficacia das sucesivas administracións e a minguada iniciativa social diante da destrución do patrimonio marítimo, pon de manifesto que "o noso desprezo pola cultura do territorio está a chegar a niveis de colapso" (Ignacio Castro, 2006). Diante desta realidade, debemos estar á procura dun compromiso crítico



Finalmente tamén se abriu a participación a catro embarcacións que excedían a medida de quilla, establecendo unha cuarta categoría de 18 cuartas, na que o gañador tardou 1 minuto 32 segundos en facer o mesmo percorrido. Os premios entregados foron iguais para cadansúa categoría: 50 pesetas para o primeiro, 30 para o segundo e 20 para o terceiro.

Daqueles enredos apenas queda hoxe algunha que outra fotografía e o esquecemento total nas novas xeracións porque, ao mesmo tempo que se deixaron de construír embarcacións tradicionais nas carpinterías de ribeira, as funcións sociabilizadora e iniciática das regatas perderon a súa proxección e, a diferenza doutros países, non fomos quen de facer xurdir unha resposta adaptativa ao novo medio social que fixera evolucionar as actividades lúdicas tradicionais do mar cun novo senso. Nun contexto onde cada un "anda ao seu", a participación e o compromiso social en Galicia son considerados por moitos unha perda de tempo ou unha simple inxenuidade

e participativo para exercer as responsabilidades do ser colectivo e acadar a capacidade de actuar e decidir na construción da ética do "nós" interesado no destino común.

"Participar supón un plus de vontade, de intervención, un sentimento de pertenza a un colectivo, a un grupo, a unha cidade, a un país... un mínimo esbozo dun proxecto propio, dunha finalidade propia" (Pindado, 2000). Baixo esta premisa, a nosa capacidade de participación deberá ser estimulada polo mesmo desafío que amosa a realidade máis próxima; a perda do patrimonio lúdico mariñeiro ou o posible derrube dun estaleiro. Un plantexamento destas características céntrase en devolver o protagonismo á xente, un obxectivo que se fai real e concreto en contextos locais onde as persoas deixan de ser individuos anónimos para transformarse en cidadáns (Limón, 2002). Nota: este artigo foi posible grazas á xenerosa participación de Tomás Massó Bolibar, digno herdeiro dunha saga de filántropos.