

La Jornada "Espais de joc: patrimoni, turisme i festa" es va realitzar els dies 17 i 18 d'abril de 2009 a Tarragona. Aquesta ha estat la segona de les jornades del programa genèric 2008-2012 Els jocs en la història, les quals pretenen realitzar-se cada primavera en territoris catalans diferents.

Aquesta jornada fou organitzada pel Departament de Cultura i Mitjans de Comunicació de la Generalitat de Catalunya, la Diputació de Tarragona i l'Institut Ramon Muntaner. Així mateix, comptà amb la col·laboració de l'Ajuntament de Tarragona, la Coordinadora de Centres d'Estudis de Parla Catalana, la Biblioteca Pública de Tarragona, el Museu d'Història de Tarragona, el Museu d'Art Modern de Tarrana, l'ICE de la Universitat Rovira i Virgili, el Departament d'Educació de la Generalitat de Catalunya, l'Associació Europea de Jocs i Esports Tradicionals, l'INEFC-Lleida, la Colla Jove Xiquets de Tarragona, la Fundació Josep Irla, l'Agència Catalana de Notícies, la Fundació Nous Horitzons, el restaurant Palau del Baró i Tarragona 2016-Candidatura de Catalunya a la Capital Europea de la Cultura.

Aquesta publicació conté les ponències, comunicacions i pòsters que es varen presentar durant la jornada.

Isbn: 978-8492673-16-2



Editen:

● Aeditors



Amb el suport de:



Espais de joc: Patrimoni, turisme i festa / Els jocs en la història

Els jocs en la història

Espais de joc: Patrimoni, turisme i festa



INSTITUT RAMON MUNTANER

ELS JOCS
EN LA HISTÒRIA

© Del text: Institut Ramon Muntaner
D'aquesta edició: Aeditors

Responsables de l'edició:
Carles Barrull Perna
Elena Espuny Arasa

Fotografia de la coberta:
Salt de turcs i cavallets de la Patum infantil
de Berga amb Joan Rafart en primer terme.
Imatge de Vicenç Casal, 1968.

Correcció lingüística:
Anna Pallarès Ribera

Producció:
Vers Aeditors S.L.U.
Ap. 18. 43519 El Perelló (Baix Ebre)
www.aeditors.cat
info@aeditors.cat

Imprès a Romanyà-Valls
Distribuit per Arc de Berà. Tel. 93 465 30 08

No és permesa, sense autorització
escrita dels autors, la reproducció total
o parcial d'aquesta obra per qualsevol mitjà
o procediment gràfic o digital.

ISBN: 978-8492673-16-2
DL:
Primera edició, maig de 2010

Els jocs en la història

**Espais de joc:
patrimoni, turisme
i festa**



Aeditors

SUMARI



Mostra bibliogràfica a la Biblioteca Pública de Tarragona realitzada durant la jornada 2009 "Espais de joc: patrimoni, turisme i festa". Fons IRM.

CONTINGUT DE LA JORNADA	8
PRESENTACIÓ	12
EL FESTIVAL DE JUEGOS TRADICIONALES DE VERONA COMO ELEMENTO DE PROMOCIÓN TERRITORIAL Giuseppe Giacon <i>Associazione Giochi Antichi. Verona (Itàlia)</i>	17
Àmbit 1: PATRIMONI	23
JOCS POPULARS I TRADICIONALS EN ERMITES, SANTUARIS I/O CAPELLES DE CATALUNYA Jordi Ochoa González <i>Grup d'Estudis Praxeològics de l'INEFC de Lleida</i>	25
REDESCOBRIR EL PATRIMONI ARQUITECTÒNIC. ESPAIS I JOCS A LA FESTA DEL RENAIXEMENT DE TORTOSA Oriol Segarra Sáez <i>Ajuntament de Tortosa</i>	37
EL JOC, UNA EINA PER APROXIMAR-NOS AL PATRIMONI ARQUEOLÒGIC DELS IBERS Maria Feliu Torruella, Clara Masriera Esquerra i Anna Triadó Soler <i>Fundació Castell de Calafell – Ciutadella Ibèrica de Calafell</i>	55
PARTICULARIDADES MATERIAIS E ESPACIAIS DO JOGO DA PÉLA NA PRAIA DA TOCHA Paulo Coêlho de Araujo, Ana Rosa Fachardo Jaqueira, Mario Duarte Maia Rodrigues i Ricardo João Antunes Segorbe <i>FCDEF-Universidade de Coimbra</i>	65

Àmbit 2: TURISME	81
<i>HORTAJOC! CONÈIXER ELS ESPAIS D'HORTA DE SANT JOAN</i>	
AMB ELS JOCS TRADICIONALS	
Pere Lavega Burgués	
<i>INEFC–Lleida</i>	
Biel Pubill Soler	
<i>IES Flix i Associació Cultural Lo Llaüt d'Ascó</i>	83
JUGUEM COM JUGAVEN LES NENES I ELS NENS	
DE TÀRRACO DINS DE LES JORNADES TÀRRACO VIVA	
Jordi Tortosa Giménez	
<i>Camp d'Aprenentatge de la Ciutat de Tarragona</i>	109
EL JOC DEL BÒLIT FA TURISME	
Francesca Bardají Santiveri	
<i>Museu Comarcal de l'Urgell-Tàrraga</i>	115
 Àmbit 3: FESTA	 121
ELS JOCS TRADICIONALS DINS DE LA FESTA	
DEL CÀNTIR D'ARGENTONA	
Oriol Calvo Vergés	
<i>Museu del Càntir d'Argentona</i>	123
RAIERS: DE L'OFICI TRADICIONAL A LA FESTA	
D'INTERÈS NACIONAL	
Àngel Portet Boixareu	
<i>Associació Internacional de Raiers</i>	141
LA PATUM INFANTIL DE BERGA: DEL JOC A LA FESTA	
Òscar Garcia Pertusa	
<i>Fundació Mossèn Víctor Sallent i Associació Cultural la Bauma dels encantats</i>	149

O JOGO NA FESTA. A FESTA DOS TABULEIROS, PATRIMÓNIO CULTURAL DAS GENTES DE TOMAR Paulo Coêlho de Araujo, Ana Rosa Fachardo Jaqueira, Mario Duarte Maia Rodrigues Ricardo João Antunes Segorbe <i>FCDEF- Universidade de Coimbra</i>	173
COMUNICACIONS I PÒSTERS	187
L'ARTESANIA DE LA PAUMA: DE TREBALL A JOC COM A EINA DE DINAMITZACIÓ FIRAL Cristina Cardona Mestre <i>Ajuntament de Mas de Barberans</i>	188
LES CORRIDES DE CAVALLS, RUCS I MATXOS D'ASCÓ. JOC, DIVERSIÓ, PATRIMONI I FESTA Biel Pubill Soler i Josep M. Raduà Serra <i>Associació Cultural Lo Llaüt</i>	189
LA PAU I LA TREVA DE DÉU. JOC DE ROL EN UN ENTORN ROMÀNIC <i>Consorti Paleontologia i Entorn de Coll de Nargó</i>	190
DE FESTA EN FESTA I... DE JOC EN JOC <i>ZER Ports-Algars</i>	191

CONTINGUTS DE LA JORNADA



Imatge de la conferència 2009 de Giuseppe Giaccon de la Associazione Giochi Antichi de Verona (Itàlia). Fons IRM.

PONÈNCIES I COMUNICACIONS

Conferència inaugural

Giuseppe Giacon (Associazione Giochi Antichi, Verona, Itàlia):

“El festival de juegos tradicionales de Verona como elemento de promoción territorial”

Àmbit 1: Patrimoni

Jordi Ochoa González (Grup d'Estudis Praxeològics de l'INEFC de Lleida):

“Jocs populars i tradicionals en ermites, santuaris i/o capelles de Catalunya”

Oriol Segarra Sáez (Ajuntament de Tortosa):

“Redescobrir el patrimoni arquitectònic. Espais i jocs a la Festa del Renaixement de Tortosa”

Àmbit 2: Turisme

Pere Lavega Burgués, INEFC de Lleida. Biel Pubill Soler, IES Flix i Assoc. Cultural “Lo Llaüt”:

“HORTAJOC! Conèixer els espais d’Horta de Sant Joan amb els jocs tradicionals”

Jordi Tortosa Giménez (Camp d’Aprenentatge de la Ciutat de Tarragona):

“Juguem com jugaven les nenes i els nens de Tàrraco dins de les jornades Tarraco Viva”

Àmbit 3: Festa

Oriol Calvo Vergés (Museu del Càntir d’Argentona):

“Els jocs tradicionals dins de la Festa del Càntir d’Argentona”

Àngel Portet Boixareu (Associació Internacional de Raiers):

“Raiers: de l’ofici tradicional a la Festa d’Interès Nacional”

COMUNICACIONS LLIURES

Francesca Bardají Santiveri (Museu Comarcal de l'Urgell-Tàrraga):

“El joc del bòlit fa turisme”

Paulo Coêlho de Araujo, Ana Rosa Fachardo Jaqueira, Mario Duarte Maia Rodrigues, Ricardo João Antunes Segorbe (FCDEF- Universidade de Coimbra, Portugal):

“O jogo na festa. A Festa dos Tabuleiros, património cultural das gentes de Tomar”

Paulo Coêlho de Araujo, Ana Rosa Fachardo Jaqueira, Mario Duarte Maia Rodrigues, Ricardo João Antunes Segorbe (FCDEF- Universidade de Coimbra):

“Particularidades materiais e espaciais do Jogo da Péla na Praia da Tocha”

Òscar Garcia Pertusa (Fundació Mossèn Víctor Sallent i Associació Cultural la Bauma dels Encantats):

“Joc i festa: la Patum infantil a Berga. Joc+Patrimoni+Turisme+Festa = Juguem a Patum”

Maria Feliu Torruella, Clara Masriera Esquerra, Anna Triadó Soler (Fundació Castell de Calafell – Ciutadella Ibèrica de Calafell):

“El joc, una eina per aproximar-nos al patrimoni arqueològic dels ibers”

Jordi Mayoral Olivé (Museu dels Joguets i els autòmats. Col·lecció Mayoral. Verdú):

“Jocs tradicionals per Verdú”

PÒSTERS

Cristina Cardona Mestre (Ajuntament de Mas de Barberans):

“L’artesanía de la pauma: de treball a joc com a eina de dinamització firal”

Biel Pubill Soler i Josep M. Raduà Serra (Associació Cultural Lo Llaüt):

“Les corrides de cavalls, rucs i matxos d’Ascó. Joc, diversió, patrimoni i festa”

Consorci Paleontologia i Entorn de Coll de Nargó:

“La Pau i la Treva de Déu, joc de rol en un entorn romànic”

ZER Ports-Algars:

“De festa en festa i... de joc en joc”

PRESENTACIÓ



Públic assistent a la jornada "Espais de joc: patrimoni, turisme i festa". Fons IRM, 2009.

El present llibre recull les ponències, comunicacions i pòsters que foren presentats a les jornades Espais de Jocs: Patrimoni, Turisme i Festa que es van realitzar al Museu d'Art Modern de Tarragona els dies 17 i 18 d'abril de 2009. Aquesta jornada fou organitzada pel Departament de Cultura i Mitjans de Comunicació de la Generalitat de Catalunya, la Diputació de Tarragona i l'Institut Ramon Muntaner, i s'emmarca dins el programa genèric "Els jocs per la història. 2008-2012" que impulsa el Departament de Cultura i Mitjans de Comunicació de la Generalitat de Catalunya, l'Institut Ramon Muntaner i la Coordinadora de Centres d'Estudis de Parla Catalana.

L'acte comptà amb la col·laboració de l'Ajuntament de Tarragona, la Coordinadora de Centres d'Estudis de Parla Catalana, la Biblioteca Pública de Tarragona, el Museu d'Història de Tarragona, el Museu d'Art Modern de Tarragona, l'ICE de la Universitat Rovira i Virgili, el Departament d'Educació de la Generalitat de Catalunya, l'Associació Europea de Jocs i Esports Tradicionals, l'INEFC Lleida, la Colla Jove Xiquets de Tarragona, la Fundació Josep Irla, l'Agència Catalana de Notícies, la Fundació Nous Horitzons, el Restaurant Palau del Baró i Tarragona 2016-Candidatura de Catalunya a la Capital Europea de la Cultura.

Aquestes jornades pretenien reflexionar sobre els espais diferents de jocs al llarg de la història des de la perspectiva del patrimoni cultural; conèixer l'aportació dels jocs en el context del turisme cultural i de la festa en l'actualitat en regions diverses d'Europa, en especial en els territoris de parla catalana; i, finalment, pretenia mostrar les recerques diferents que es fan sobre jocs tradicionals des d'enfocaments disciplinaris diversos: arqueològic, històric, turístic, antropològic, pedagògic, sociològic, esportiu, etc.

Les jornades foren inaugurades la tarda del 17 d'abril amb una conferència sobre el festival de jocs tradicionals de Verona (regió del Vèneto, Itàlia). Després, es va dur a terme la presentació del llibre *Les societats a través del joc*, corresponent a les actes de la primera jornada del programa genèric, celebrada a Tàrrrega al mes d'abril de l'any anterior. Aquesta primera part de les jornades finalitzà amb una ponència sobre els jocs populars en santuaris catalans i amb una visita a l'assaig de la Colla Jove dels Xiquets de Tarragona.

El dia 18 d'abril es varen presentar ponències i comunicacions relatives a la Festa del Renaixement de Tortosa, l'experiència d'*Hortajoc!* a Horta de Sant Joan, les jornades

de *Tàrraco Viva*, la Festa del Càntir d'Argentona i la Festa d'Interès Nacional dels Raiers a la Noguera Pallaresa. Finalment, es van presentar comunicacions lliures sobre els jocs tradicionals a la comarca de l'Urgell, sobre la Patum de Berga i sobre l'aplicació de jocs en les visites a l'equipament arqueològic de la Ciutadella de Calafell. La presentació de comunicacions-pòster, que es mostra al final, versa sobre el Mas de Barberans, Ascó, Coll de Nargó i la ZER Ports-Algars.

Completaren les activitats d'aquesta jornada la demostració pràctica de jocs romans, a càrrec de l'empresa de gestió cultural Némesis, i la mostra d'exposicions que es pogueren veure al Palau de la Diputació de Tarragona "El joc: entre la tradició i la modernitat. Una experiència en el context d'Horta de Sant Joan", comissariada per Biel Pubill, Pere Lavega, Antoni Costes i Fernando Maestro –tots ells directors o exdirectors del Curs de Jocs Tradicionals d'Horta de Sant Joan–, i "Joc a Joc", realitzada per l'Associació Cultural "Lo Llaüt" d'Ascó i dirigida per Biel Pubill.

Volem destacar que, en aquesta edició, obrint-se a d'altres regions d'Europa amb la presentació de dues comunicacions sobre jocs a Portugal –concretament a Tomar (al districte de Santarém) i a Praia da Tocha (al districte de Coimbra)–, les jornades han adquirit un perfil més internacional. És per això que la publicació que teniu a les mans permet visualitzar, un any més, les recerques dels investigadors i centres d'estudis diferents que treballen els jocs tradicionals arreu, no tan sols de les contrades catalanes, sinó d'altres indrets d'Europa, demostrant que el joc pot ser un àmbit de recerca interessant susceptible de ser abordat des de perspectives diferents dins un marc històric.

La propera edició de "Els jocs en la història" se celebrarà al maig de 2010, al Museu del Joguet de Catalunya (Figueres), aquesta vegada centrada en el tema "Cultura material i cultura immaterial en el joc".

PONÈNCIES I COMUNICACIONS



Ponència d'Oriol Calvo, Director del Museu del Càntir d'Argentona.
Fons IRM, 2009.

TOCATÌ – VII FESTIVAL INTERNACIONAL DE JUEGOS DE LA CALLE

GIUSEPPE GIACON

Asociazioni Giochi Antichi, Verona, Italia

Los días 25, 26 y 27 de septiembre de 2009 tendrá lugar la séptima edición del festival internacional *Tocati – juegos en la calle* (el festival toma su nombre de la voz del dialecto veronés **Toca-a-ti**, que significa "es tu turno"). Esta edición estará dedicada a Grecia y, como es costumbre, se celebrará en el casco viejo de Verona durante tres días. Sin automóviles estacionados o circulando, las calles y plazas de esta parte de la ciudad descubren todo su antiguo esplendor para ofrecer un magnífico escenario a las actividades de los equipos de jugadores procedentes de Grecia y de varias regiones de Italia.

Durante los tres días del festival se prepararán cuarenta emplazamientos para los diferentes juegos, con expertos en la práctica de juegos tradicionales italianos y



Pizzicantí, juego tradicional de Italia del Sur en la plaza de la Catedral de Verona.

Autora: Barbara Rigon, 2008.



Salto del Pastor, actividad lúdica de las Islas Canarias en el teatro romano de Verona. Autor: Andrea Lonardi, 2006.

griegos, espectáculos de música y danza, exposiciones, conferencias y encuentros culturales, con un programa de actividades que empieza a las diez de la mañana y termina a la medianoche.

Tocati es una oportunidad extraordinaria para acercarse a los tesoros del patrimonio inmaterial de la humanidad que es el juego (reconocido por la UNESCO en 2003



S'istrumpa, lucha tradicional de Cerdeña en la Plaza Erbe, el antiguo "forum" romano de la ciudad. Autora: Barbara Rigon, 2008.

con la Carta Internacional del juego). Equipos de jugadores griegos presentarán alrededor de doce juegos, como por ejemplo Lithari (antiguo juego de bolos en el que se comparan los equipos de hombres y mujeres), Paradosiake Pale (lucha), Kispetia (la espectacular lucha en la que los contendientes están ungidos de aceite de oliva), Dielkistinda (un tipo particular de tira y afloja), Tavli (chaquete griego)... Estos juegos se celebrarán en las antiguas plazas de Verona, junto a los juegos ofrecidos por las comunidades lúdicas italianas en el Festival, como: To'vegna (antiguo juego esférico), Lippa, Corsa con la cannata (ánforas llenas de agua), Birillo Parato y Scalillo de la tradición siciliana (carreras de equipos sujetando una escalera en vertical).

Los cuarenta juegos se practicarán todos los días como entretenimiento para el

público, y quien quiera participar y aprender los antiguos juegos será bien acogido por los expertos, dispuestos a transmitir su sabiduría y su pasión por el juego.

La Piazza dei Signori estará dedicada al invitado de honor, transformada para la ocasión en la Plaza de Grecia. Aquí habrá un gran escenario donde se exhibirán los músicos y los bailarines. En el cercano Cortile Mercato Vecchio se creará un laberinto de unos 250 metros cuadrados.

Habrà una vasta propuesta musical que conducirá, a través de las calles de la ciudad, los sonidos antiguos y contemporáneos, realizados por grupos de Grecia y por grupos italianos de la tradición de la "Grecia salentina" como "Ghetonia" y "Alla Bua".

Una amplia gama de exposiciones, conferencias y encuentros culturales ofrecerán una oportunidad para investigar cuestiones relacionadas con el mundo del juego, de la tradición, de la enseñanza y del arte figurativo en los lugares llenos de historia.

Se dedicará una conferencia a Giampaolo Dossena, inolvidable experto de la cultura lúdica italiana. Entre los relatores están: Sergio Valzania, Stefano Bartezzaghi, Goffredo Fofi, Dario De Toffoli.

Algunos personajes famosos hablarán de su relación con el juego, como por ejemplo, la economista Loretta Napoleoni, el filósofo Umberto Curi, los músicos Bruno Canino y Antonio Ballista, el antropólogo Paolo Apolito.

Grecia representará también su típico Teatro de sombras, espectáculo de títeres que tiene lugar detrás de una hoja como velo y pone en escena las aventuras del pueblo griego a lo largo de los siglos. Además de los espectáculos, también habrá conciertos en las calles y aperitivos en las plazas y tabernas, y un servicio creado por el festival para visitar Verona a través de la navegación a lo largo del río Adige.

Para descubrir y para revalorizar los sabores de la tradición, en las cocinas del festival y en las viejas posadas de la ciudad se podrán degustar vinos y productos típicos de Verona y Grecia. Verona, convertida así en la capital europea del juego, y siendo una de las más bellas ciudades de arte en Italia, está lista para daros la bienvenida.

INFORMACIÓN SOBRE EL FESTIVAL

Nacido en 2003, el festival tuvo un éxito inmediato. Desde 2006, cada año se dedica a un país (España en 2006, Croacia en 2007, Escocia en 2008) que se ilustra con numerosos juegos, músicas y bailes característicos así como especialidades gastronómicas.

Además, el festival se realiza con fuentes de energía renovables, ya que ha tenido siempre muy en cuenta el medioambiente y la sostenibilidad.

LA VI EDICIÓN EN CIFRAS

250.000 personas asistentes como público durante los tres días del festival

450 voluntarios trabajando en la organización

250 jugadores italianos y escoceses

150 músicos y bailarines italianos y escoceses

ORGANIZADORES

El festival está concebido y organizado por la Asociación de juegos antiguos (AGA), en colaboración con el Ayuntamiento de Verona y la región del Véneto. AGA, que cuenta con unos 400 miembros, tiene por objeto proteger y mejorar el juego tradicional, declarado Patrimonio de la Humanidad como bien inmaterial por la UNESCO (2003). Además, cuenta con el patrocinio de MIBAC, de UNICEF, del Touring Club Italiano, de la Embajada griega en Roma, y de la Federación de Comunidades griegas en Italia.



ÀMBIT 1
PATRIMONI



Demostració pràctica de jocs romans a càrrec de Nèmesis, SSCL.
Fons IRM, 2009.

JOCS POPULARS I TRADICIONALS EN ERMITES, SANTUARIS

I/O CAPELLES DE CATALUNYA

JORDI OCHOA GONZÁLEZ

Grup d'Estudis Praxiològics INEFC, Universitat de Lleida

1. INTRODUCCIÓ

Aquest estudi planteja l'anàlisi contextualitzada de la lògica interna dels jocs tradicionals festius protagonitzats en ermites de Catalunya. Per això, s'ha realitzat un treball etnogràfic a través de l'ús de fonts orals i fonts documentals.

Per a identificar, estudiar i analitzar els jocs amb rigor s'ha utilitzat els fonaments de la praxiologia motriu. Pierre Parlebas (2001), afirma que “el joc i, sobre tot, el joc físic, és un enigma que travessa d'amagat el camp científic. Com pot ser que un fenomen social tan estès s'hagi estudiat tan poc?”.

Tots els autors estan d'acord en reconèixer la presència universal del joc, el seu lloc massiu en totes les societats, l'entusiasme que suscita tant en els adults com en els nens i les nenes. Al mateix temps, el joc no ha estat objecte d'anàlisis científiques serioses. És cert que es destaca la manera en què el joc mobilitza les energies i les passions, es descriuen les manifestacions espectaculars; però únicament s'interessen pels trets pintorescs i marginals (Enciclopèdia catalana).

La reflexió de Parlebas ens mostra que “els jocs, a més de fenòmens socials, susciten una posada en joc del cos, que exacerba sovint l'expressió de les emocions i exalta la interacció amb els altres. La posada en joc afectiva i personal es veu profundament ressentida. El joc representa una veritable escola de socialització on el practicant es familiaritza amb els codis, els costums i les diferents maneres de comportar-se en aquella situació. Es pot formular una hipòtesi: les normes i els valors d'una cultura marquen les conductes lúdiques dels practicants. Entrar en el joc és entrar en societat. El joc és un tipus d'emblema d'una cultura. És en aquest sentit que el profund coneixement de les activitats lúdiques són un element important del coneixement d'una societat.”

El joc és, alhora, el reflex d'unes particularitats locals i el testimoni d'unes característiques mundials. Un dels principals objectius de qualsevol estudi sociocultural dels jocs hauria de consistir en una primera fase de descriure i reconèixer la diversitat de les maneres de jugar relacionades localment amb l'originalitat de la cultura a la qual pertanyen.

A Catalunya, els principals estudiosos del folklore o els costums catalans han dirigit bona part de l'esforç a recollir, descriure, i de vegades de classificar aquestes manifestacions lúdiques. En aquesta investigació es planteja el repte d'anar més enllà de la descripció d'uns quants jocs tradicionals i introduir-se en l'ambició intel·lectual que suposa elevar el joc a la categoria d'objecte d'estudi noble, i entendre'l com un mirall o societat en miniatura que reflecteix bona part dels trets socials que caracteritzen els seus protagonistes, els símbols i els valors de la cultura a la qual pertanyen.



Arrossada popular a la festa major de Bràfim. Autor: Gerard Nierga, 1991.

Seguint l'enfocament metodològic i científic realitzat en altres investigacions del territori català, i també en diferents regions europees, es proposa estudiar un tema molt poc estudiat en el nostre país; ens referim a l'estudi del joc i la festa però, en aquest cas, centrant l'atenció en els jocs tradicionals practicats en santuaris, ermites

o capelles de Catalunya. En aquests llocs, sovint es realitzaven romiatges amb motiu de la celebració d'una diada o festivitat religiosa. A part de les activitats de tipus més religiós com la missa, cants del gall, encendre ciris a la patrona del santuari, també se sol acollir activitats festives de tret popular complementàries a les estrictament religioses (C. Queralt, 2006).

Altres vegades, sense que sigui necessari realitzar cap acte religiós en els llocs dels santuaris, ermites o capelles, també s'organitzen trobades amb voluntat de passar un bon dia amb persones de l'entorn social més proper. En ambdós casos, tant si es tracta de romiatges com de trobades, s'estableixen una gran quantitat de relacions socials entre els grups locals d'edat, familiars –i d'altres– amb persones de poblacions diferents. Enmig d'aquest marc festiu, coincideixen expressions diverses de la cultura popular: música, ball, gastronomia... i també jocs tradicionals.

Per aquest motiu resultarà de gran interès identificar i analitzar les característiques més representatives dels jocs tradicionals que protagonitzen aquest context festiu. L'estudi de les propietats internes d'aquestes pràctiques així com llur relació amb l'entorn local ha de permetre deduir algun dels valors i competències socials més rellevants que activa la cultura catalana a través del seu patrimoni etnològic de tret lúdic.

La persona que participa en un joc és un actor que interpreta les “lleis internes”, la “gramàtica” del sistema –és a dir, la seva lògica interna– i dóna testimoni d'aquesta aventura mitjançant accions motrius. Des d'aquest punt de vista, tota persona, al jugar, ha d'interactuar amb altres protagonistes i relacionar-se amb l'espai, el temps i el material. A continuació es poden identificar els trets més distintius de la lògica interna del joc:

- *La relació entre els jugadors*: el joc es distingeix de l'esport segons el tipus d'interacció motriu que estableixen els jugadors, podent diferenciar entre les pràctiques psicomotrius i aquelles sense interacció motriu essencial i directa (per exemple les bitlles); els jocs i esports cooperatius (per exemple els castells humans –veure imatge 2); els jocs i esports d'oposició (com per exemple el joc de la cadira) i els jocs i els esports de cooperació-oposició (com per exemple el bèl·lit).



El joc dels castellers a l'ermita del Remei a Caldes de Montbui. Autor: Xavier Peña, 1996.

- *La relació amb l'espai*: permetrà distingir situacions amb un espai inestable portador d'incertesa (com, per exemple, una peregrinació o cursa cap a l'ermita – veure imatge 3) o en un mitjà estable (com per exemple carreres de sacs al replà de l'ermita).



Moments durant la cursa a l'ermita de Sant Joan de Montblanc. Autor: Ramon Casals, 2006.

- *La relació amb els materials*: diferenciarà els jocs que utilitzen alguns instruments (com la pica, a la *pinyata*) dels que no necessiten cap material (com en el cas del *borinot*).

- *La relació amb el temps* considerarà la forma de finalitzar els jocs, distingint els jocs amb un final delimitat (com ara les carreres) de les que no tenen una forma clara d'acabament (com, per exemple, el joc de les anelles o la corretja – veure la imatge 4).



Instants del joc de l'anell. Font: Biel Pubill, 2006.

Tot i que la lògica interna és un mirall excel·lent on s'observa el conjunt de relacions i aprenentatges que se susciten, aquesta visió es pot enriquir si es complementen les dades amb informacions corresponents a les condicions de pràctica i a les característiques dels seus protagonistes, és a dir, considerant la lògica externa del joc, atenent que no forma part del sistema praxeològic. De fet, aquestes són informacions de gran interès, fins i tot rellevants, però que queden fora del camp de l'acció motriu, motiu pel qual fa falta recórrer al llegat de l'etnologia, de la sociologia o de la història, entre altres disciplines.

Per a estudiar aquesta dimensió es proposa a seguir el model teòric de Lavega (1998) i analitzar la informació des dels següents tres indicadors:

- *Protagonistes*: hauran de considerar-se les característiques dels participants atenent al gènere (pràctica masculina, femenina o mixta); l'edat (població infantil, adulta o mixta) o si hi ha algun vincle social entre els protagonistes –segons l'activitat laboral o algun altre criteri social (relació de veïnatge...).

- *Zones de pràctica*: hauran d'estudiar-se les característiques dels llocs on es realitzen els jocs i veure si estan condicionats específicament per a la realització del joc o si, al contrari, no comporta cap instal·lació específica.

- *Materials*: s'identificarà d'on procedeixen els objectes (material domèstic, material obtingut del medi natural) i quin grau d'estandardització existeix (materials personalitzats o producció en sèrie).

2. OBJECTIUS DE LA RECERCA

L'objecte d'estudi d'aquesta investigació se centra en la identificació i anàlisi de jocs i esports tradicionals en santuaris, ermites i capelles catalanes, dintre d'un context festiu. Tenint en consideració l'extensió del resum, s'aborden els objectius següents, concretant-se en tres propòsits principals:

1. Descriure les regles i les condicions del context sociocultural d'una mostra representativa de jocs tradicionals protagonitzats en santuaris, ermites i capelles de Catalunya amb motiu d'alguna celebració festiva.

2. Identificar les principals propietats (sistemes de relacions) que constitueixen la lògica interna dels jocs descrits, referits als següents indicadors: relació entre els jugadors, relació amb l'espai de joc, relació amb el material i relació amb el temps.

3. Identificar alguns dels trets més representatius que caracteritzen el context sociocultural (lògica externa) d'aquest tipus de jocs, corresponents als següents indicadors: protagonistes, gènere, zones i procedència del material.

3. METODOLOGIA I TRACTAMENT DE LA INFORMACIÓ

En aquest apartat es plantegen les estratègies metodològiques diferents a seguir per estudiar cadascuna de les dimensions de la investigació. Precisament, dels tres objectius de la investigació present s'estableixen una sèrie de dimensions i d'indicadors que exigeixen seguir uns procediments metodològics concrets per a cada cas. La primera dimensió suposa la descripció d'una llista representativa de jocs i esports tradicionals practicats en Santuaris, Ermites i Capelles de Catalunya amb motiu d'alguna celebració festiva. Aquesta dimensió requereix les següents accions:

Selecció de fonts de dades i documentació

Durant el curs acadèmic 2006-07, l'alumnat matriculat en l'assignatura teoria i pràctica del joc de la llicenciatura en Ciències de l'Activitat Física i l'Esport que s'imparteix a l'INEFC de Lleida ha realitzat una primera indagació en aquest àmbit temàtic. Es va demanar a cada alumne, en funció del seu lloc de residència o de la relació de la seva família amb algun lloc de la geografia catalana o d'una altra regió, que busquessin informació corresponent a jocs que s'haguessin realitzat o que encara es protagonitzessin en algun santuari, ermita o capella amb motiu d'algun tipus de celebració, ja sigui un romiatge o una trobada. Cada alumne sabia que podia utilitzar fonts diferents de consulta:

- Entrevista a persones de la seva família o entorn més proper.
- Consulta de fonts bibliogràfiques locals (revistes, anuncis o cartells de festes...).
- Consulta de fonts cibernètiques (pàgines Web locals).

- Observació participant.

Amb tota aquesta informació com a base per a iniciar la investigació, s'han realitzat les següents accions:

- Identificar els jocs realitzats en el territori català (desestimant els d'altres comunitats autònomes).
- Valorar la qualitat de les dades obtingudes atenent a indicadors com: correspondència amb la temàtica plantejada, grau d'exhaustivitat i concreció de les descripcions aportades, documents que s'aporten en el treball i dades de les fonts utilitzades.
- Realitzar una primera selecció dels jocs localitzats que compleixen un grau mínim de rigor amb la descripció i metodologia utilitzada.
- Iniciar la confrontació de les dades en tots aquells casos que es consideri necessari, ja sigui acabant d'entrevistar telefònicament o desplaçant-se fins als llocs que es consideri necessaris.
- Definir la selecció definitiva dels jocs localitzats en comarques catalanes diferents.

Registre de dades

Tota la informació obtinguda ha estat introduïda en una base de dades (en format Access) que inclou 42 descriptors traduïts al català i al castellà. La fase de recollida d'informació s'ha realitzat des de febrer fins a setembre de 2007.

Anàlisi de les dades

Les dades corresponents als indicadors de la dimensió lògica interna i a la dimensió lògica externa dels jocs tradicionals localitzats han estat analitzats amb el programa SPSS v11.0 fent una anàlisi d'estadística descriptiva per a conèixer les tendències més representatives en cadascun dels indicadors que constitueixen les dimensions

de la lògica interna i a la lògica externa dels jocs i esports tradicionals inventariats.

5. RESULTATS

A continuació es presenten els resultats obtinguts atenent a la lògica interna i externa dels jocs tradicionals d'una mostra de 66 jocs tradicionals:

Distribució dels jocs tradicionals segons llur condició interactiva.

Tipologia del joc

Jocs psicomotors	47%
Jocs de cooperació	9%
Jocs d'oposició	27%
Jocs de cooperació-oposició	27%

Distribució de la relació amb el materials: jocs amb o sense material.

Relació amb el material

Jocs amb material	63%
Jocs sense material	37%

Distribució dels jocs tradicionals segons el gènere dels protagonistes.

Protagonistes: gènere

Mixte	47%
Només masculí	9%
Masculí i femení per separat	27%

Distribució de la procedència del material (aspectes envers la sostenibilitat, *ecojocs*).

Procedència material

Sense material	37%
Medi natural	12%
Material domèstic	26%
material específic	25%

En la lògica interna, seguint amb els seus indicadors com la relació amb els protagonistes, en termes generals, els jocs sociomotors obtenen una major presència (53%) respecte als psicomotors (47%) on els jugadors actuen sense interactuar amb altres protagonistes. I a l'analitzar amb més detall el caràcter interactiu dels jocs sociomotors es constata que els jocs d'oposició representen el 27% i els jocs de cooperació-oposició representen el 17%. En canvi, els jocs exclusivament cooperatius constitueixen la categoria menys estesa, el 9% (veure fig.4). La relació amb el material és significativa ja que el 63% dels jocs tradicionals utilitza material enfront d'un 37% que no utilitza. (Veure Fig.6) En la relació amb l'espai es va trobar que predominen els jocs en un medi estable amb un 62% enfront d'un 38% en un medi inestable.

Pel que fa a la lògica externa dels jocs inventariats, són pràctiques que bàsicament tenen com a protagonistes grups mixts amb un 63% afavorint la interrelació entre els jugadors al jugar o participar tots junts; un 23,5% només són protagonitzats per adults mentre que un 13,2% són practicats únicament per nens i nenes.

Quant al gènere d'aquestes pràctiques motrius, predominen els jocs mixts amb un 73%; en un 12% dels casos homes i dones juguen per separat i en un 15% hi juga únicament el gènere masculí – veure fig.5. Val a dir que els jocs únicament jugats per les dones no es troben presents en aquesta mostra.

Finalment, presentem les dades obtingudes quant a la procedència del material per als jocs. Vam trobar que el 36,8% es realitza sense material, un 26,5% amb material domèstic, un 25% amb material específic i un 11,8% material obtingut del medi natural(veure fig.4).

6. CONCLUSIONS

Com s'ha pogut observar, la praxeologia motriu aporta dades rellevants per a comprendre millor els trets dominants de la cultura lúdica en les ermites, santuaris i capelles de Catalunya. A més de la seva potencialitat, cal complementar els resultats procedents de la lògica interna dels jocs amb els corresponents a llur lògica externa o context sociocultural. Tot i que cal ser prudents a l'hora de fer afirmacions generalistes, podem trobar, en termes generals, alguns trets dominants.

- Es tracta, més aviat, de pràctiques sociomotrius i no pas de buscar la competició o la victòria pel que fa al resultat. Això no obstant, també existeixen pràctiques en què els protagonistes participen en *comotricitat* anant en pelegrinatge des del poble fins a l'ermita. Aquests dos escenaris desencadenen processos associats a l'exaltació de la victòria individual, al desafiament amb els altres, però també a la companyonia, al sentiment de grup, quan les pràctiques són *comotrius*.
- En menor mesura, apareixen també pràctiques psicomotrius que afavoreixen la doble funció de participants i espectadors que gaudeixen de l'esdeveniment lúdic en un context de celebració festiva.

- El 75% fa ús d'algun material, arribant a la categoria d'*ecojocs* (Parlebas, 2001) atès que no es precisa cap tipus d'instal·lació condicionada (espai natural) i els materials procedeixen de l'ús domèstic associats a processos de reciclatge, consum responsable, reutilització d'objectes. Aquest apartat confirma la dimensió ecològica i sostenible del joc tradicional.
- L'espai de joc té lloc en una zona propera o en la mateixa ermita. Aquesta és el punt de trobada, el lloc estel·lar per a fomentar la relació social de tots els jugadors. Una tercera part de les pràctiques es desenvolupen en paisatges i camins, la qual cosa també permet mantenir una relació ecològica amb l'entorn.
- En relació als protagonistes, predominen els jocs amb intervenció mixta, jugant alhora homes, dones, nens i nenes. Aquesta condició torna a confirmar la dimensió social dels jocs tradicionals.

En resum, es tracta de pràctiques que, més que estar descontextualitzades en relació a la societat actual, contenen ingredients, valors, missatges i significats necessaris per a ser contemplats dins l'educació física del segle XXI.

7. BIBLIOGRAFIA

ETXEBESTE, J. (2001). *Les jeux sportifs, éléments de la socialisation traditionnelle des enfants du Pays basque*. Paris: Universitat Paris V-René Descartes; UFR de sciences humaines et sociales. [Tesi doctoral]

LAGARDERA, F.; LAVEGA, P. (2003). *Introducción a la praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.

LAGARDERA, F; LAVEGA, P. (2004). *La ciencia de la acción motriz*. Lleida: UdL-INEFC-Lleida. (Col·lecció Motriu; núm.1).

LAVEGA, P. (2000). *Juegos y deportes populares-tradicionales*. Barcelona: INDE.

LAVEGA, P. (2005). "El valor pedagògic del joc tradicional". A: *Jocs i Esports tradicionals*, vol. 3: *Tradicionari, Enciclopèdia de la cultura popular de Catalunya*, Barcelona: Enciclopèdia Catalana. p.164-168.

LAVEGA, P. (2006) "Els jocs i esports tradicionals a Europa: entre la tradició i la modernitat". A: *Apunts, educació física i esports*. Barcelona. núm. 85. p. 68-85.

MAUSS, M. (1966/1936). *Les techniques du corps, Sociologie et anthropologie*, París: PUF, p. 363-386.

MOLINA, F. (2002). *Sociología de la Educación Intercultural*. Buenos Aires: Lumen.

PARLEBAS, P. (2000). *Du jeu traditionnel au sport: l'irrésistible mondialisation du jeu sportif*. (Vers l'Education Nouvelle, núm. 496), p.6-15.

PARLEBAS, P. (2001). *Juegos, deportes y sociedades. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.

PARLEBAS, P. (2005). "El joc, emblema d'una cultura". A: *Jocs i Esports tradicionals*. Barcelona: Enciclopèdia catalana. (Tradicionari. Enciclopèdia de la cultura popular de Catalunya; vol.3), pág.13.

PUBILL, B. (2002). "Los juegos tradicionales en la fiesta. Ejemplo de recuperación y aplicación en el ámbito educativo". A: *Congrés Internacional d'Història, Jocs i Esports Tradicionals, Autòctons i Populars*. (I : 2-5 de juliol de 2002:Salamanca).

QUERALT , M. C. (2000). "10 anys jugant i aprenent amb els joguets populars. Els joguets dels iaïos: un taller per jugar i aprendre, i per difondre el patrimoni etnològic del Montsià". *Ruralia. Revista del món rural valencià* [Caudel – Benafer, Castelló], núm. 8. [Centre rural d'informació europea. Mas de Noguera]



REDESCOBRIR EL PATRIMONI ARQUITECTÒNIC. ESPAIS I JOCS A LA FESTA DEL RENAIXEMENT DE TORTOSA

ORIOI SEGARRA SÁEZ

Festa del Renaixement, Ajuntament de Tortosa

La creació d'esdeveniments puntuals i singulars dins del calendari és un dels recursos emprats pels municipis per tal de promocionar-se, atreure visitants i tenir un ressò que vagi més enllà dels dies que s'ha realitzant aquest esdeveniment. Molts d'aquests actes ja eren realitzats amb anterioritat als municipis, alguns d'ells amb certa tradició, però ha estat en els darrers anys que, des de l'administració local, han passat de ser considerades activitats destinades als habitants del mateix municipi a ser concebudes com a actes de promoció de la població i que, juntament amb els esdeveniment de nova creació, tenen al davant situacions d'oportunitat més que una obligació imposada pel costum.

Aquests actes són organitzats majoritàriament per les regidories de Promoció Econòmica, Turisme o Fires, segons els Ajuntaments, i comprenen una diversitat de propostes les quals abracen un ampli ventall amb l'objectiu d'oferir al visitant potencial quelcom atractiu i amb suficient entitat, alguna cosa amb una especificitat entre la multitud d'ofertes del mateix estil que hi ha arreu de Catalunya – sobretot els caps de setmana. El tipus d'esdeveniments realitzats és extremadament variat, els més comuns són les fires d'artesanía, les jornades gastronòmiques, les festes i/o celebracions pròpies de la població (torxes, Carnaval...) o les recreacions històriques. Cadascun dels actes esmentats comprèn en sí mateix una diversitat de propostes a partir de les especificitats de cada municipi i els objectius plantejats per aquests; per tant, l'oferta és encara major del que pot semblar en aquesta breu enumeració.

Pel que fa a les recreacions històriques, aquestes van començar a organitzar-se de forma creixent a mitjan els anys 90 (amb un il·lustre antecedent en la Setmana Medieval de Montblanc), quan va haver-hi un primer boom d'aquest tipus de recreacions i, arreu del territori, van començar a sorgir multitud de propostes ambientades en el passat, sobretot en l'Edat Mitjana. Aquesta primera fornada de festes de recreació es caracteritzava per tenir una justificació històrica, estaven inspirades a partir de

fets o situacions del mateix municipi. Es realitzava un esforç de singularització, és a dir, fer una festa ambientada a partir d'uns fets concrets que havien succeït en aquell municipi o des de la importància del mateix municipi durant aquella època. Tot això amb el conseqüent esforç de documentació en la recreació, del treball amb un rigor històric i de l'organització d'uns actes singulars.

Una segona fornada de festes ambientades en el passat apareix, aproximadament, a partir de l'any 2000 on la gran majoria, més que festes, són mercats medievals portats per empreses terceres que ofereixen els serveis, les parades i els espectacles necessaris per a realitzar l'esdeveniment. Molts d'aquests ja s'anomenen *Mercat/ Fira Medieval de...* i la població de torn. L'objectiu per a l'Ajuntament continua sent el mateix, la realització d'una activitat amb l'objectiu d'atreure el visitant al municipi, amb l'avantatge que l'esforç organitzatiu es mínim. Per contra, el que hom acaba programant és un esdeveniment calcat a molts altres indrets, fins i tot, la població del costat podria arribar a fer exactament el mateix. No hi ha cap tipus de documentació prèvia sobre l'espai on es fa la festa, el rigor històric no es treballa tant com en les altres recreacions i la singularitat del projecte s'esfuma dins l'homogeneïtat de la proposta.

Per contra, moltes de les recreacions de la primera fornada no han tingut continuïtat i, després d'unes poques edicions, a hores d'ara ja no es realitzen. El fet de dur a terme una proposta que requereix un treball previ, un esforç major en la recreació i el rigor, la participació del món associatiu i del voluntariat, el treball de coordinació i sovint un major esforç pressupostari van abocar a la desaparició bona part d'aquestes. A les Terres de l'Ebre tenim el cas de "El setge de Miravet" o la "Comanda d'Ulldecona", festes que no van poder mantenir-se degut a l'ambició del projecte i a la complexitat de la seva organització.

La Festa del Renaixement és una recreació històrica del primer tipus, on el rigor històric i la recreació d'aquells elements propis de la ciutat al segle XVI representen una part molt important del projecte. No es tracta solament de realitzar una producció el més fidedigna possible; l'assoliment del valor afegit respecte als esdeveniments del mateix tipus es basa en aquests paràmetres: una recreació rigorosa i de qualitat que enganxi al visitant i li faci viure una experiència diferent de la que pot viure en una altra recreació.

La Festa del Renaixement va ser plantejada des de la seva primera edició (1996) com un esdeveniment ociocultural per a la promoció de Tortosa a partir de la recreació històrica, aprofitant el patrimoni de la ciutat i les fonts documentals del segle XVI de què disposava la ciutat.

Els objectius inicials eren els següents:

- Dinamització i reactivació econòmica i turística
- Promoció de Tortosa, en particular, i de les Terres de l'Ebre, en general
- Revitalització del nucli antic
- Fer una recreació històrica de caràcter lúdic i de qualitat basada en el rigor, la recreació d'actes i cerimònies de l'època i una programació de nivell
- Revitalització de sentiment de pertinença al territori i de capitalitat de Tortosa a partir de la riquesa del patrimoni històric, cultural i etnològic
- Dinamització i implicació de la ciutadania i l'associacionisme en el projecte, per així conferir-li legitimitat i continuïtat
- Relació amb altres festes del mateix tipus d'Espanya i Europa

En aquell moment, la Festa del Renaixement ja va ser plantejada amb un format i una concepció innovadors respecte a la forma de treball de les organitzacions culturals del moment. Es van aplicar *avant la lettre* molts dels principis de gestió cultural corrents avui en dia. Amb una gestió professionalitzada des dels seus inicis i un equip de treball implicat amb la Festa fins a les seves darreres conseqüències, en tres anys es va crear un producte d'entitat que ràpidament es va consolidar com el principal esdeveniment de la ciutat, amb major participació ciutadana, i com un referent en el conjunt de les Terres de l'Ebre. No solament es comptava amb un equip de treball permanent, sinó que també es crearen complicitats amb les institucions (especialment amb l'Arxiu Històric de les Terres de l'Ebre), s'involucrà el món associatiu, participant amb propostes ambientades en el segle XVI, i es

mobilitza la ciutadania mitjançant el voluntariat i els col·lectius creats expressament per a la Festa.

LA RECREACIÓ HISTÒRICA

Fer una festa ambientada en el passat pressuposa que, com a mínim, les actuacions siguin coherents amb el temps en què succeeix.

La recreació històrica és un gènere que encara no està treballat dins del món de la Gestió Cultural. Malgrat la multitud de festes, fires i mercats ambientats en el passat, realment no hi ha gaire debat ni discussió sobre “què estem fent (i com)” quan realitzem aquest esdeveniments. Segurament, una de les causes és el tipus d’organització de la majoria d’aquests esdeveniments, que mitjançant els promotors de mercats ofereixen el mateix producte independentment del lloc on es realitzi. Tot i que, pel que fa a aquells organitzats des d’alguna institució, administració o associació, tampoc no hi ha molta reflexió sobre on pot encaixar el que s’està fent, més enllà del debat que cada organització tingui en el seu sí sobre les línies a seguir en la seva realització.

Ens trobem entre diferents accepcions per definir aquests esdeveniments, que tampoc acaben de clarificar què s’està fent: mercats d’època, reconstruccions històriques, festes històriques, recreacions històriques... Des de la Festa del Renaixement ens decanem per aquest darrer terme. De fet, estem recreant una ciutat del segle XVI de festa. Per *recreació* entenem que estem fent un producte de nou, el que sigui (un espectacle, un vestit, un personatge, una cerimònia), a partir d’un coneixement incomplet del passat, i que ha de ser intel·ligible per a l’espectador del present.

D’entrada, al recrear no podem repetir el passat tal com era: no sols és una qüestió epistemològica –així com no hi ha dos flocs de neu iguals– sinó que també implica que si féssim les coses tal com eren, moltes d’elles ni agradarien ni serien compreses per l’espectador. Al recrear hem de fer front a diverses tensions que es troben en el sí de la festa. Aquestes tensions són entre el passat i el present i entre el rigor i la festa/espectacle.

Hem de ser conscients que es tracta d’un esdeveniment lúdic, amb un bona base cultural però d’oci i destinat a la promoció de la ciutat, al cap i a la fi, i que amb l’objectiu d’atreure

visites d'arreu del territori i del país, que al mateix temps impliqui la gent de la ciutat o, com a mínim, la faci sortir al carrer. El que els estem oferint és un producte: un producte ambientat al segle XVI, rigorós i de qualitat, però amb concessions, a les necessitats de l'espectacle i al públic actual. Dit d'un altra manera, al recrear estem fent alguna cosa que *hauria pogut ser* i que no té perquè ser *el que va ser, tal com va ser*. Estem creuant el que coneixem de forma fidedigna sobre la ciutat en aquella època amb el que sabem del segle XVI en general, i d'aquesta unió en surt un híbrid que és la recreació històrica, l'objectiu de la qual no és transmetre un coneixement i uns continguts sobre el Renaixement, sinó transportar el visitant cap a l'època que s'està recreant. Es tracta, per tant, de transmetre una idea, una sensació, fer partícip el visitant d'un joc, la recreació històrica, que gaudeixi de l'experiència, xali, vulgui repetir i recomani la festa.

Aquest creuament de conceptes propis i forans és, alhora, fruit d'un creuament de fonts documentals locals i exògenes. Tortosa gaudeix d'un bon fons documental del segle XVI conservat a l'Arxiu Històric Comarcal de les Terres de l'Ebre (AHCTE), amb una destacable producció literària, de la qual en sobresurt l'obra de Cristòfor Despuig, *Los Col-loquis de la Insigne Ciutat de Tortosa*. És més, es considera que el punt de partida de la Festa del Renaixement és un document del segle XVI dipositat a l'AHCTE, *l'Host i Cavalcada II*, on s'exposa la divisió de les muralles de la ciutat en diferents *trasts*, o trams, entre les confraries locals per a la seva defensa i manteniment. La Festa del Renaixement començà recreant aquestes confraries, i els *trasts* que tenien encomanats, així com les autoritats de la ciutat, els oficis i les cerimònies, realitzant-se una tasca ingent de documentació i buidatge de les fonts locals a càrrec de les documentalistes, Núria Segarra i Ester Galindo. Aquesta tasca serví per a la recreació posterior i la introducció de nous elements a la festa.

Per altra banda, per a emplenar aquells buits on les fonts locals no arriben o simplement per introduir quelcom del que no es té coneixement a la ciutat, però si que existia en l'època i és plausible que s'hagués donat a Tortosa, es recorre a les fonts exògenes: textos de l'època, monografies i molt útils, pintures i gravats. També és molt fructífera en aquest aspecte la relació amb altres festes de recreació en el marc d'*Euro XVI* (1). Entre els membres es realitzen intercanvis, tant d'espectacles com d'experiències.

Un clar exemple a l'hora d'aplicar aquesta concepció de recreació basada en la combinació de diferents tipus de fonts són els voluntaris agrupats baix l'epígraf de

les “famílies Nobles”. Aquest col·lectiu representa les famílies de l'oligarquia de la Tortosa cinccentista. Són diverses famílies amb el nom de cada nissaga i la seva heràldica, que surten en els actes més destacats, ricament abillats amb luxoses vestidures. Si ens parem a pensar, però, en com eren les famílies nobles tortosines de l'època, el primer que veurem és que no els podríem considerar com a tals —a excepció d'algun llinatge ennoblit més tard, i el cas de Lluís Oliver de Boteller, que fou intítulat Vescomte de Castellbó—: molts d'ells eren donzells i alguns eren investits cavallers. No obstant això, sí que hi havia unes famílies que acaparaven la majoria dels càrrecs en les institucions de poder i representaven un patriciat urbà. És a dir la classe dominant.

El mateix succeeix amb llur indumentària: els vestits que porten estan extrets en la seva majoria de retrats de la monarquia i la cort. Es tracta d'una moda cortesana, un tipus de vestimenta a què la majoria de la petita noblesa no podia accedir, donat el gran cost econòmic que representava. No solament això, “l'última moda”, sovint, era adoptada per aquesta petita noblesa i les classes inferiors quan ja estava en desús a la cort. Probablement, poques d'aquestes “famílies nobles” locals podien accedir a aquestes robes i vestidures, però en canvi, a la Festa del Renaixement és com van vestides. D'aquesta, manera nosaltres estem complint el nostre objectiu: representar la classe dominant local, investint-la d'uns atributs que ho fan recognoscible (la indumentària de cort) i, alhora, creant un producte/espectacle atractiu per al públic. Sí que podríem representar aquest grup amb la roba que realment, o probablement, portarien però el missatge no seria tan clarament entès pel públic ni seria tant interessant per a aquest. De fet, seria difícil diferenciar-los d'altres col·lectius que participen a la Festa.

Respecte a la recreació dels jocs a la Festa del Renaixement, si aquesta és ja ampla en sí mateixa, a l'Edat Moderna encara ho és més, ja que s'engloba dins d'aquest concepte tot allò que pugui ser un entreteniment. Així, quan Felip II visita Tortosa (2), el Consell de la Vint-i-quatrena demana que “*sien fets jocs i regosijos [...] el més esplèndids que mai sien vists en esta ciutat*”, i així es fa. El rei és complimentat cada dia amb tota mena d'entreteniments, és a dir, jocs per tal de fer el més plaent possible la seva estada. En honor del monarca hi ha desfilades, justes al riu, danses i balls, fogueres i pirotècnia i tot allò que la ciutat pugés oferir per al gaudiment de la cort. També es fan representacions d'entremesos i petites actuacions, totes amb el mateix eix central, l'exaltació del rei i de la fe. Quan aquest arriba a la ciutat, pel pont de

barques, al portal d'accés un nen vestit d'àngel li entrega les claus de la ciutat. Amb aquestes representacions, el món modern es va obrint pas en la mentalitat de la gent, i ja no és la ciutat qui rep al seu rei sinó que aquest és qui pren possessió d'allò que li pertoca directament de mans de la divinitat. En aquest segle XVI de camí a la monarquia absoluta, els jocs i la festa és converteixen en un element cabdal de la vertebració de la societat de l'Antic Règim i mai hi falten les cerimònies: en són part. La majoria d'ells són jocs-espectacle (*justes i tornejos, bous, curses de cavalls o combats*) (3) i són organitzats per les institucions: les ciutats, la monarquia o, en algun cas, l'alta noblesa, i es realitzen en grans espais públics habilitats per a l'assistència de gran nombre d'espectadors i que sovint requereixen un esforç previ en infraestructures. Un exemple és la plaça del Born de Barcelona, l'espai públic on es feien les justes durant l'Edat Mitjana i la Moderna.

La Festa del Renaixement es converteix en l'espai on la classe dirigent s'expressa i transmet la seva visió de l'ordre del món, en un indret per a la seva autojustificació i glorificació. L'ordre vigent és transmès mitjançant aquests esdeveniments: cadascú té el seu lloc, tant si són espectadors com si són participants; segons l'origen social, hom ja sap on ha de ser i què ha de fer. Es tracta d'una representació ideal de la realitat, que ha de tenir tanta força que els grups subalterns l'assimilïn com a incontestable, deixant de banda qualsevol dubte sobre la seva legitimitat. El discurs es veu reforçat amb la transformació de l'espai: la representació de l'ordre ideal es fa dins la ciutat ideal. Els carrers són engalanats amb profusió, es basteixen estructures efímeres, amb estàtues d'herois i éssers mitològics, juntament, com no, amb les dels monarques i la llur família. Vol ser tan gran el canvi de la ciutat que arreu s'encenen lluminàries per tal que la nit sigui dia, i es combaten els mals olors omplint els carrers amb herbes aromàtiques. Tot al servei de la defensa de l'ordre establert.

En aquestes expressions, les classes populars participen d'una forma limitada, són espectadors o acompanyants dels protagonistes: els nobles. Sí que baixen als bous, però la glòria és per als cavallers que combaten a cavall els braus.

Les classes populars tenen, però, les seves festes, els seus jocs i els seus espais propis. En aquests casos, són ells qui estableixen les normes i qui es guien pels seus valors, sovint invertint els de les classes hegemòniques convertint la festa en un espai de ruptura (4), i de transmissió d'una visió del món allunyada del que es vol justificar

en els jocs-espectacle. Els jocs són un entreteniment, però també poden portar una càrrega subversiva implícita, l'exemple més clar és el Carnestoltes.

En darrer terme, són propis de les classes populars els jocs infantils i els jocs de cartes i daus, sovint acompanyats d'apostes, que gaudien d'una gran popularitat en la societat de l'època. En el cas de Tortosa, els jocs d'apostes s'havien de fer extramurs i a l'altra banda del riu, *della lo riu*, com diuen els documents de l'època.

ELS JOCS A LA FESTA DEL RENAIXEMENT

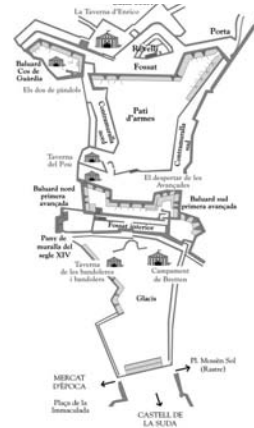
La Festa del Renaixement recrea la ciutat del mil cinc-cents en festa, immersa en una gran celebració que dura quatre dies, rememorant *l'esplendor d'una ciutat al segle XVI*, tal com pregona l'eslògan. Així que, tal com en les festes de l'època, es procedeix a una transformació de l'espai, en aquest cas del nucli antic de la ciutat. Aquesta transformació té lloc mitjançant molts dels recursos que s'empraven: engalanant els carrers amb profusió de teles, domassos i banderes, motius florals, etc. El punt de partida de la recreació es basa en reforçar aquesta sensació de viatge en el temps: convertir la ciutat en una ciutat ideal, tal com es perseguia en les celebracions descrites, en aquest cas en una ciutat ideal del Renaixement (a Catalunya).

Hi ha molts més elements que intervenen en reforçar aquest viatge cap al passat: la participació ciutadana (entitats, tavernes a la Ruta de la Saboga, campanyes dels comerciants i restauradors, etc.) que, tot plegat i convenientment combinat, converteixen la Festa del Renaixement en el principal esdeveniment del sud de Catalunya i en una festa de recreació de primera categoria. En aquest article però, ens centrarem en el paper dels jocs.

Els jocs formen part de la programació la qual va dirigida a segments diversos de públic. La Festa del Renaixement és un esdeveniment familiar i per a passar amb els amics. Segons l'hora del dia, hi ha una predominança d'un tipus de públic. Pels matins, un públic infantil i de visitants (de fora de Tortosa); a la tarda, més familiar, i cap al vespre i la nit, grups d'amics (en parella o no). El mateix passa amb les edats, segons l'hora del dia, la mitjana és més o menys elevada. Els jocs ens permeten completar l'oferta i satisfer alguns públics determinats. Al llarg de catorze edicions, s'han programat molts jocs, alguns han estat produïts íntegrament des de la Festa, d'altres amb col·laboració d'entitats o empreses privades, i d'altres han estat directament contractats. No hem



Avancades de Sant Joan



Reials Col·legis



Plaça dels Dolors



de perdre de vista, tampoc, què és la Festa del Renaixement i els seus objectius: un esdeveniment de promoció de la ciutat, a partir de la recreació històrica mitjançant la qualitat i el rigor. Quan a l'organització i el treball, l'analogia més propera que podem fer és amb un festival de teatre o música, però amb la particularitat de l'alta participació ciutadana i de la gran incidència en la ciutat, tant econòmicament com social. Així doncs, la necessitat d'exterioritzar espectacles i produccions és bàsica per a poder realitzar la Festa. La majoria de les propostes relacionades amb els jocs han estat desenvolupades a partir de la relació entre l'organització i les entitats locals, les quals les assumeixen i, en la majoria dels casos, les converteixen en pròpies.

Com hem dit anteriorment, la Festa del Renaixement està íntimament lligada amb el nucli antic de Tortosa, és el seu escenari natural i l'espai on pot ser creïble una translació al passat. Hem de girar la vista enrere per entendre el paper de la Festa en el "redescobriment" del nucli antic de Tortosa per part de la ciutadania. La relació dels tortosins i tortosines amb aquest és força ambigua; coneixedors del seu valor i orgullosos del patrimoni que hi atresora, molta gent no acostumava a visitar-lo fins que es va celebrar la Festa, és més, actualment encara hi ha moltes persones que sol hi van durant els dies que aquesta se celebra. Les causes són moltes, hi no és aquí el lloc on tractar-les, però sí que podem afirmar que la Festa ha servit de gran ajuda perquè tothom fos conscient del valor del nucli antic. Es tractava (i es tracta) de reivindicar aquest espai, i una de les maneres que hi vagin és, òbviament, mitjançant la programació d'espectacles. En els racons i carrers hom pot trobar multitud de propostes; no es tracta de seguir el programa i establir un itinerari, sinó que pel sol fet de passejar-hi segur que es trobarà amb algun espectacle. Aquesta és una forma de reivindicar el patrimoni: no es tracta d'anar a un lloc en concret sinó que, pel sol fet d'anar pel nucli antic, part de l'objectiu està aconseguit.

Aquest plantejament no exclou la potenciació d'espais singulars, especialment dels edificis representatius, alguns dels quals solament s'obren al públic en general durant la Festa del Renaixement o amplien llur horari de visita degut a la seva celebració. En aquests casos hi ha, a més, una programació específica que reforça aquests espais i que, malgrat el que hem dit anteriorment, comporta un augment dels visitants i de llur coneixement. En són exemples l'antic convent de St. Joan (Casal Tortosí), els Palaus Despuig i Oriol (Conservatori), el conjunt dels Reials Col·legis o algunes places, creades arran dels projectes de millora del casc antic, com ara la plaça dels Dolors o de l'Abscis.

A l'hora de recrear els jocs a la Festa del Renaixement, apliquem les dues concepcions a què ens hem referit amb anterioritat. Per una banda el joc-espectacle propi de la classe dirigent és recreat i concebut com un espectacle dins de la programació. Per tant, tal com en el passat, el visitant és un espectador que ve a gaudir de la Festa i dels seus espectacles, entre els quals hi ha aquests jocs. L'altre format de jocs entroncaria amb els jocs populars, que s'adrecen a la canalla, els quals, amb formats diversos, s'han agrupat al llarg dels anys sota l'epígraf *Jugar al segle XVI*.



Els abanderats: recreació, entitats i patrimoni, junts representen un dels pilars de la Festa. Autor: Festa del Renaixement, 2008.

Actualment, la majoria de propostes s'encaren a la recreació del joc-espectacle. Una de les propostes que ha assolit major rellevància són *els Abanderats*. Aquesta és una tradició provinent d'Itàlia, els *Sbandieratori*. Ja a les primers edicions, van participar grups d'aquest país, sent un espectacle que sempre ha atret força al públic. Arran d'aquestes visites i de la interrelació amb les entitats locals, es va formar a Tortosa el que encara és l'únic grup d'*abanderats* (en la concepció italiana) de l'estat espanyol. No obstant això, aquesta activitat podem relacionar-la amb les confraries (recordem els *trasts*) del segle XVI: en molts dels seus establiments (5) (les normes que regien les confraries) s'indica alguna obligació que tenien respecte a la bandera de la confraria com, per exemple, que els majordoms, en determinades cerimònies relatives a la confraria, l'havien d'acompanyar des d'on era dipositada fins al lloc on s'havia de

realitzar un ofici religiós (sovint la Seu). Per reforçar aquesta analogia, les banderes que porten els *abanderats* són una combinació de la bandera de la ciutat i les de cada *trast*. Amb tot, malgrat que pot semblar una importació d'un element aliè a la tradició local, arreu d'Europa al segle XVI sí que són coneguts els jocs de banderes (alguns recreats en festes d'altres països com Alemanya, França o Bèlgica); per tant, tampoc estariem parlant d'un element tant estrany. Aquest treball de recreació, a més, es veu reforçat amb la implicació del món associatiu; en aquest cas, el grup d'*abanderats* forma part de la Colla Jove de Dolçainers de Tortosa. A l'hora de programar l'espectacle tant es fa itinerant com en espais fixos.

Continuant amb els jocs espectacle, una de les altres propostes clàssiques de la Festa, són els escacs vivents. Aquest es tractava d'un joc de cort, del qual en tenim referències al segle XVI i a l'Edat Mitjana. En aquest cas, es tracta d'una partida teatralitzada, els moviments són reals, però en el desenvolupament dels jocs es van succeint diverses situacions dramatitzades. Es tracta d'un espectacle que s'ha representat en espais paradigmàtics, com la plaça de l'Abscis i els Reials Col·legis.



Partida d'escacs vivents al pati d'accés dels Reials Col·legis durant la XIII Festa del Renaixement. Autor: Festa del Renaixement, 2008.

El darrer joc-espectacle que s'ha inclòs són les justes. Se'n van realitzar ja a les primeres edicions. Però és en les de 2007 i 2008 quan s'inicia la temptativa de produir

íntegrament des de la Festa, a partir d'una iniciativa de la Colla Jove de Dolçainers, un torneig. Amb la XIV edició (2009), aquesta proposta s'ha materialitzat en el *Torneig de les Quatre Virtuts* (ja que són quatre les virtuts que ha de tenir un cavaller: seny, fortalesa, mesura i justícia –MARTÍN i SERRANO, 1991: 167). L'espectacle és un torneig en honor de l'índit Joan d'Aldana, heroi local que feu presoner de Francesc I a la batalla de Pavia, on quatre cavallers demostren les seves habilitats. En aquest cas, la proposta està ubicada al peu de les Avançades de Sant Joan, un espai envoltat de muralles i al qual s'hi ha d'accedir passant pel Call Jueu i el portal dels Jueus. Aquí ja no sol es tracta de potenciar el patrimoni mitjançant la programació, sinó que aquest és l'escenari, entorn fonamental en aquest espectacle i un dels elements que major valor li confereix.

El públic infantil té la seva proposta específica: *jugar en el segle XVI*. Aquesta, va néixer a partir d'un taller (*Jocs de nens. Els jocs al segle XVI*), impulsat des de la Festa, per a realitzar-se durant la Setmana Escolar. El punt de partida era el quadre de Brueghel *Joc de nens* i l'objectiu era l'aprenentatge per part dels infants dels jocs populars a partir dels que veien en la pintura esmentada i que els assumissin com a part del seu patrimoni cultural. Aquesta proposta es va portar després a la Festa del Renaixement i, malgrat que s'ha mantingut a la Festa, ha canviat molt, mantenint, això sí, la concepció dels jocs populars i sempre tenint en compte el públic infantil.

En darrer lloc, citem les danses (que a l'època es consideraven part dels jocs i entreteniments), on la proposta local va a càrrec de l'associació Pas a Pas. Actualment l'espectacle s'anomena *Balls i Bullícies* (tal com demanaven els procuradors que es fessin per a la visita de Felip II) i combina danses de l'època amb balls populars i tradicionals. Com totes les propostes, es realitza dins del nucli antic i gaudeix d'una participació elevada.

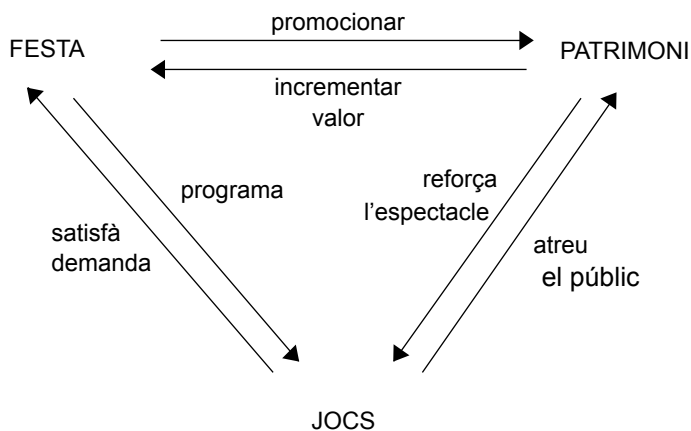
Actualment les línies de treball se centren més en la recreació que en l'espectacle: es tracta d'incorporar els jocs en aquelles parts de la vida quotidiana que treballem a la Festa. És el cas dels campaments. Fins fa 2 anys, els campaments que participaven a la Festa venien a partir de l'intercanvi amb les recreacions membres d'*Euro XVI*, especialment de Le Puy-en-Velay (França) i Bretten (Alemanya). Actualment, hi ha dos col·lectius locals que estableixen campaments, recreant el dia a dia del segle XVI. La major part del seu quefer se centra en l'elaboració i el consum de menjar

i la recreació d'oficis (pescadors, cabassaires, herbolaris, etc.) i, fins i tot, d'algun joc. Reforçar la recreació de l'esdevenir quotidià implica incloure els jocs, presents en totes les societats de qualsevol època, i aquesta és la línia que s'està treballant, tot i que és complicat de vegades que un grup recreï tantes coses alhora, tant per la limitació del temps de la recreació com de membres per a realitzar-la.

A MODE DE CONCLUSIÓ

La promoció de Tortosa, objectiu primigeni de la Festa del Renaixement, va íntimament lligada al patrimoni local com un dels recursos principals que tenim per atreure l'atenció sobre la ciutat. La Festa del Renaixement és un mitjà de promoció de la ciutat, i el patrimoni una de les seves eines fonamentals. Fer un esdeveniment d'aquestes característiques fora d'un entorn com el nucli antic no sol mancaria de sentit, sinó que també de la força i l'atractiu que actualment té. La programació, sobre tot la referida específicament als jocs, es veu reforçada gràcies al patrimoni, el qual és reivindicat pel fet de programar-hi espectacles en aquell espai a potenciar. Jocs i patrimonis són, alhora, mitjans i fins per aconseguir així l'objectiu inicial: la promoció de Tortosa, la reivindicació del seu patrimoni i fomentar el món associatiu local, retornant així als punts esmentats al principi d'aquest text.

Interrelació entre els elements diferents



NOTES

1. Euro XVI és una associació de festes ambientades al segle XVI amb membres de països diferents d'Europa. La Festa del Renaixement n'és membre fundador; actualment està formada per les ciutats de Bretten i Wittemberg (Alemanya), Haderlsev (Dinamarca), Lessines (Bèlgica), Thiene (Itàlia), Le Puy-en-Velay (França) i Tortosa.
2. La descripció de l'estada del rei és a COCK (1994). p. 184-201; altres entrades reials i festes amb la monarquia a ADELANTADO (2004); FERRER (2003,1999 i 1994) i a PARMA (2001;2002).
3. Veure GARCÍA (2003) i HERNÁNDEZ (2000).
4. Veure ARIÑO (1998).
5. Els establiments són a l'AHCTE: els lligalls emprats a la Festa són els número 12, 13 i 14

BIBLIOGRAFIA

ADELANTADO SORIANO, Vicente (2004). *Una consuetud del segle XVI*. València: Universitat de València. (Lemir, núm 8).

ARIÑO, Antonio (1998). "Festa i ritual: dos conceptes bàsics". *Revista d'Etnologia de Catalunya*, [Barcelona: Centre de Promoció de la Cultura Popular i Tradicional Catalana], núm. 13. (febrer 2009).

<<http://www.tesisenxarxa.net/TDX-0512106-092936/>>. febrer 2008]..

COCK, Henrique (1994). *Viaje hecho por Felipe II en 1585, á Zaragoza, Barcelona y Valencia*. València: Librerías París-Valencia. [facsimil de 1876]

BANTULÀ I JANOT, Jordi (2005). "El joc popular i tradicional als segles XVI i XVII: revisió des d'una perspectiva taxonòmica". *Educació i història. Revista d'història de l'educació* [Barcelona: IEC: Societat d'Història de l'Educació dels Països de Llengua Catalana], núm. 8.

(2005): *Joc Motor Tradicional: Estudi taxonòmic i comparatiu*. Barcelona: Universitat de

Barcelona. [Tesi doctoral en xarxa, <http://departamento.us.es/dperiodismo1/files/u7/ANTOL__GICA_2.pdf>, febrer 2008].

DÍEZ GARRETAS, María Jesús (1999). "Fiestas y juegos cortesanos en el reinado de los Reyes Católicos. Divisas, motes y momos". *Revista de historia Jerónimo Zurita*. [Saragossa: Diput. Prov. de Zaragoza, Inst. Fernando El Católico], núm. 74.

FERNÁNDEZ VALES, Sandra María (2007). "Noticias deportivas y sociales en el siglo XVI: ostentación del poder de la nobleza en torneos y justas". *Revista IC*, [Sevilla: Universidad de Sevilla], núm. 4.

<http://departamento.us.es/dperiodismo1/files/u7/ANTOL__GICA_2.pdf>, (febrer 2009).

FERRER VALLS, Teresa (2003). "La fiesta en el Siglo de Oro: en los márgenes de la ilusión teatral". A: DÍEZ BORQUE José María (coordinador). *Teatro y fiesta del Siglo de Oro en tierras europeas de los Austrias*. Madrid: Sociedad Estatal para la Acción Cultural Exterior de España (SEACEX).

(1999). "Las fiestas públicas en la monarquía de Felipe II y Felipe III". BIETTI, M. (ed.) *La morte e la gloria. Apparati funebri medicei per Filippo II di Spagna e Margherita d'Austria*. Florencia: Sillabe-Soprintendenza per I Beni Artistici e Storici di Firenze, Pistoia e Prato

<<http://www.uv.es/entresiglos/teresa/pdfs/fiestaspub.PDF>> (febrer 2009).

(1994). "La fiesta cívica en la ciudad de Valencia en el siglo XV". A: RODRÍGUEZ CUADROS, E. (ed.). *Cultura y representación en la Edad Media. Actas del II Festival de Teatre i Música Medieval (Elche, 28 de octubre-1 de noviembre de 1992)*. Alacant: Consellería de Cultura.

<<http://www.uv.es/entresiglos/teresa/pdfs/fiesta.PDF>> (febrer 2009).

GARCÍA GARCÍA, Bernardo (2003). "Espacios para la fiesta". A DÍEZ BORQUE, J. M^a

(coordinador). *Teatro y fiesta del Siglo de Oro en tierras europeas de los Austrias*. Madrid: Sociedad Estatal para la Acción Cultural Exterior de España (SEACEX).

HERNÁNDEZ VÁZQUEZ, Manuel (2000). *Estudio antropológico del juego en España. Desde sus primeros testimonios gráficos hasta la Edad Moderna*. Madrid: Universidad Politécnica (<http://oa.upm.es/152/>, febrer 2009). [Tesi doctoral]

MARTÍN, José-Luis; SERRANO-PIEDRECASAS, Luis (1991). "Tratado de caballería. Desafíos, justas y torneos". *Espacio, tiempo y Forma*. [Madrid: UNED, Facultad de Geografía e Historia], serie III, vol. 4, Hª Medieval.

<<http://e-spacio.uned.es/fez/eserv.php?pid=bibliuned:ETF80390827-0DBD-10C9-1D8C-92152A64F399&dsID=PDF>> (febrer 2009).

PARMA, Mariana Valeria (2001-2002). "Fiesta y revuelta. La teatralidad política en Valencia a principios de la modernidad". *Cuadernos de historia de España*. [Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires], núm. 77.

QUEROL COLL, Enric (2004): *Cultura literaria en Tortosa (siglos XVI y XVII)*., Universitat Autònoma de Barcelona a <<http://www.tesisexarxa.net/TDX-0216105-171504/index.html>> (febrer 2009) (febrer 2009). [Tesis doctoral]

RAMÍREZ MACÍAS, Gonzalo (2007). "Deporte espectáculo durante el siglo de Oro". Cultura, ciencia y deporte: revista de ciencias de la actividad física y del deporte de la Universidad Católica de San Antonio. [Murcia: Universidad Católica de San Antonio],, vol. 3, núm. 7.

SOMMER-MATHIS, Andrea (2003). "Teatro de la gloria austríaca. Fiestas en Austria y los Países Bajos". A: DIEZ BORQUE, J. Mª (coordinador). *Teatro y fiesta del Siglo de Oro en tierras europeas de los Austrias*. Madrid: Sociedad Estatal para la Acción Cultural Exterior de España (SEACEX).



EL JOC, UNA EINA PER APROXIMAR-NOS AL PATRIMONI DELS IBERS

MARIA FELIU I TORRUJELLA. Investigadora del grup de recerques didpatri-ub.

CLARA MASRIERA I ESQUERRA. Directora de la Ciutadella ibèrica.

ANNA TRIADÓ I SOLER. Cap dels serveis educatius de la Ciutadella ibèrica.

La Ciutadella ibèrica de Calafell és un jaciment arqueològic d'època ibèrica excavat als anys vuitanta. L'interès d'aquest espai arqueològic va més enllà del seu interès científic i cultural, ja que és un poblat ibèric reconstruït sobre les mateixes restes arqueològiques, fet que ens permet visitar, a mida real, com deuria ser un petit espai urbà de fa 2.300 anys, en plena Edat del Ferro Europea, amb un bullici d'intercanvis comercials per tota la Mediterrània i a través dels corredors naturals fluvials que transcorren per tota Europa.

És en aquest context que la Ciutadella ha esdevingut un important, singular i característic espai didàctic per on, anualment, hi passen uns 15.000 alumnes de tot Catalunya.

En el nou projecte educatiu de la Ciutadella ibèrica de Calafell es planteja presentar el contingut del jaciment d'una manera diferent a la visita guiada tradicional. Aquesta manera és a través del joc, que és considerat una eina per aproximar-nos al patrimoni i, en el nostre cas, al món dels ibers. Pensem que el joc, ben plantejat, estructurat i amb continguts, pot ser una eina necessària per a transformar la informació en coneixement ja que permet als participants desenvolupar tots els canals de recepció que faciliten un aprenentatge més sòlid (1) .

Així, es dissenyen dues activitats basades en el joc i adreçades a etapes educatives diferents i amb possibilitat d'adaptació a tipologies diverses de públic (grups intrèpids, famílies...), que s'exposen a continuació. Tanmateix, és necessari apuntar els antecedents pels quals sorgeix la voluntat i la necessitat de plantejar aquestes activitats.

DE LA PRÀCTICA EDUCATIVA AL PROJECTE TEÒRIC

El nou projecte de la Ciutadella ibèrica (2) vol ressaltar dues disciplines que permetin fer de la recerca el quotidià del jaciment. Aquestes dues disciplines són, per una banda, l'arqueologia experimental i, per altra, la didàctica del patrimoni. L'experiència

fins ara viscuda (3) ens apunta que una majoria de mestres, educadors, professors, etc. volen, al visitar un jaciment patrimonial, que els seus alumnes segueixin una visita guiada. La visita guiada és una eina efectiva per transmetre informació però sovint, al nostre entendre, juga amb moltes variables que fan que els resultats no siguin sempre els esperats. Gran part de la responsabilitat d'assolir els objectius marcats depenen del professional que fa la visita (tractament adequat del grup, explicació amb continguts adaptats, aptituds com a comunicador...). Però, aquest professional, ¿és un bon orador, un informador turístic, un especialista en l'àmbit de la història o l'arqueologia, un monitor, un mestre? Aquest tot en u deixa a l'atzar la professionalitat del transmissor, la qualitat de l'aprenentatge que es fa durant la visita, on l'alumne no és més que un receptor passiu que, en funció de la seva capacitat d'aprenentatge, assentarà millor o pitjor els coneixements que se li transmeten.

Tot i que de maneres més o menys encertades, des de l'educació reglada, sempre s'ha tingut clar que calia regular aquest problema a través dels projectes educatius dels centres, polítiques d'ensenyament, etc. En canvi, en l'àmbit de la didàctica del patrimoni, des de les mateixes institucions (patrimoniales, municipals, administratives, museístiques) ja és més difícil trobar la voluntat de crear uns programes educatius que permetin mostrar llur contingut per esdevenir part integrant de l'educació de la ciutadania, la qual pot gaudir i aprendre del patrimoni cultural, històric i artístic, fent que sigui la mateixa oferta didàctica que permeti al visitant l'adquisició d'uns coneixements de forma autònoma mitjançant cadascuna de les activitats o el plantejament museogràfic de l'espai.

Així doncs, una de les primeres actuacions que s'ha intentat potenciar en el projecte educatiu de la Ciutadella ha estat fugir de la idea de la visita guiada, essent conscients que una visita didàctica al patrimoni pot acomplir uns objectius concrets molt útils si el plantejament és l'adequat i els continguts estan adaptats a les etapes curriculars diverses. El que defugim totalment per a l'àmbit escolar són les visites turístiques guiades.

QUÈ VOLEM FER?

Volem un projecte educatiu que potenciï l'aprenentatge, un aprenentatge sòlid que s'allunyi de l'entreteniment sense sentit on, a més, les activitats que es planifiquin

segueixin les directrius de diferents teories de l'aprenentatge que postulen que l'infant o el jove sigui capaç de construir el seu propi coneixement a partir de les activitats proposades. El projecte es basa a crear experiències per a cadascun dels visitants, enfortint aquest aprenentatge basat en l'experiència (perceptiu, sensorial) ja que el creiem més sòlid.

El projecte, sense ser exclusiu per als escolars, està pensat de manera genèrica, per a tot tipus de públic: escolar, familiar, intrèpid... però especificant a quin grup concret de públic s'adrecen cadascuna de les activitats.

Perquè tot això sigui possible s'opta per substituir la visita guiada per la visita didàctica i lúdica, basada en el rigor científic tant històricament com pedagògica.



Nen vestit de guerrer. Autora: Maria Feliu, 2009.

Tanmateix, la realitat a l'hora de dur a terme aquesta proposta es veu afectada per una sèrie de problemes: la demanda de la visita guiada tradicional; un públic acostumat a un servei concret i, per tant, amb una dinàmica difícil de trencar; una limitació econòmica entesa en el context social que estem vivint; la lentitud de l'administració pública de la qual depenem...

Les qüestions abans esmentades fan replantejar, en part, les actuacions que s'han definit a priori, fent que, finalment, s'ofereixi una visita guiada didàctica que s'adapta i que inclou materials per a cadascun dels públics. A més, s'ofereix també un treball de seguiment per als monitors que duen a terme el projecte perquè, en desenvolupar llur tasca, tinguin present les teories de l'aprenentatge. Aquestes teories, encara que no puguin ser aplicades de la manera que creiem més adient, permeten que els visitants esdevinguin un públic actiu, participatiu i que pugui arribar a resoldre les seves prò-

pies hipòtesis, dubtes i qüestions, que transformen en coneixement adquirit les eines i informacions que el monitor els dóna.

QUIN ÉS EL NOSTRE PLANTEJAMENT TEÒRIC?

El nostre plantejament teòric parteix de la utilització del joc com una eina didàctica. Són moltes les teories que avalen la potencialitat educadora que pot tenir l'ús d'un joc com a mitjà per a conèixer i entendre una realitat determinada. No partim, però, de la recerca històrica en jocs ibèrics sinó que desenvolupem els mecanismes d'un joc per entendre el passat iber i, concretament, la història del nostre jaciment.

Per què l'ús dels jocs? Perquè la creació d'una activitat d'aquest tipus ens permet que els alumnes experimentin tot descobrint el patrimoni. Com ja s'ha esmentat, la tradició dels jaciments passa per oferir les visites guiades com a recurs per explicar un context determinat, un recurs, el de la visita, que col·loca els participants en un pla passiu i només receptiu. El joc ens permetia sortir d'aquest pla i dotar els infants de les possibilitats de conèixer per ells mateixos. A través d'un joc, els alumnes poden desenvolupar actituds, valors i normes. D'aquesta manera consoliden els seus coneixements, enforteixen els valors, poden potenciar habilitats molt diverses, intel·lectuals, físiques, emocionals, socials, etc, i, alhora que coneixen, entenen i aprenen d'un patrimoni concret, també es desenvolupen ells mateixos com a persones. A més, per a nosaltres, el joc es converteix en una eina encaminada a desenvolupar habilitats en la presa de decisions. Cal ensenyar els alumnes a aprendre a prendre decisions que, en el nostre cas, apliquen al coneixement de la Ciutadella Ibèrica de Calafell però que són extrapolables a la seva realitat quotidiana.

Pensem que el joc, ben plantejat, estructurat i amb continguts, pot ser una eina necessària per a transformar la informació en coneixement ja que permet als participants desenvolupar tots els canals de recepció que faciliten un aprenentatge més sòlid (4). Aquesta didàctica lúdica plantejada, en aquests moments com a pla teòrics, s'anirà desenvolupant amb el pas del temps i per tal que sigui un bon recurs educatiu ha d'estar basada en la participació, el dinamisme i el desenvolupament de rols. És per aquest motiu que les dues activitats escollides per a aconseguir els nostres objectius eren: un joc de rol i un joc d'enigmes.

DESCOBRIM LA CIUTADELLA: EL NOSTRE JOC D'ENIGMES

Si haguéssim de definir aquesta activitat en tres conceptes clau diríem: enigmes, presa de decisions i treball en equip. Tres expressions que, sens dubte, encaixen perfectament amb els objectius del nostre projecte educatiu. Havíem de crear, per tant, una activitat que no havia de ser prioritàriament innovadora quant a principis didàctics, sinó que ens ajudés a potenciar i desenvolupar tots aquells aspectes que amb una visita guiada expositiva queden completament reduïts. L'activitat partia, doncs, de la premissa de trencar el paper inactiu dels participants per tal de donar-los les eines i els recursos suficients perquè llur coneixement fos autònom però, alhora, sòlid i estructurat.

Descobrim la Ciutadella és una activitat pensada per al cicle superior de l'educació primària i pretén que els alumnes adquireixin el coneixement a partir de la seva participació activa en la resolució de problemes, enigmes i en el plantejament d'hipòtesis. Ara bé, tenint en compte que el projecte educatiu de la Ciutadella va més enllà del públic estrictament escolar, és una activitat idònia per a realitzar amb el públic familiar. Les activitats familiars pretenen potenciar l'aprenentatge intergeneracional. Aquest fet implica adaptar els continguts i els materials didàctics per tal que aquest intercanvi es pugui produir i, a més a més, faciliti la participació de tots els membres de la família, del més gran al més petit.

COM FUNCIONA L'ACTIVITAT?

L'activitat està centrada en el descobriment de quatre grans enigmes que estan relacionats amb continguts diferents. Per tal de fer-ho, el grup participant quedarà dividit en quatre grups petits on cadascun d'ells començarà per un bloc diferent de manera que, al final del joc, cada grup haurà passat per tots quatre. D'aquesta manera, tots hauran pogut crear les seves hipòtesis i hauran intentat resoldre dubtes sobre els mateixos temes per tal de poder participar en la posada en comú del final de l'activitat.

Els enigmes a descobrir

Com guanyo una batalla? En aquest gran bloc els participants descobriran tots aquells aspectes relacionats amb els ibers i la guerra: les armes, els enemics, les estratègies

militars, els materials per fabricar armes... En un emplaçament com la Ciutadella és un dels continguts clau que cal abordar per a una comprensió total del jaciment i de la vida quotidiana ibèrica.

Com enterro el cabdill? Resolent aquest enigma, els participants podran descobrir aspectes de la vida quotidiana, com la indumentària, els enterraments, els rituals, les ofrenes, els costums, les divisions socials...

Com aixeco una Ciutadella? Amb aquesta pregunta s'inicia tot un treball de descoberta dels aspectes relacionats amb la construcció d'un poblat ibèric i la seva estructura, amb els materials constructius, amb les tècniques i la tecnologia que utilitzen, amb els tipus d'habitatges...

Com era la Ciutadella? Aquest últim enigma està centrat en l'arqueologia experimental i pretén traslladar els participants des de l'arqueologia experimental a la més clàssica per tal de plantejar hipòtesis sobre la reconstrucció del jaciment.

El funcionament de l'activitat permet el moviment autònom pel jaciment per part de tots els participants. Ara bé, existeix un educador que fa de punt de referència en tot moment. A més a més, cada mitja hora, aquest educador fa sonar un corn que indica el canvi d'enigma i implica el desplaçament dels grups pel jaciment. Com que cada bloc temàtic o enigma està situat en un punt concret separat dels altres; d'aquesta manera es facilitarà la descoberta dels interrogants amb tranquil·litat i, a més a més, provoquem la visita autònoma a espais diversos del jaciment. Quan s'utilitza el terme "visita autònoma" volem dir que els participants aniran descobrint les característiques de l'enclavament i de la civilització que el va habitar i obtindran les seves pròpies impressions i sensacions a partir de la resolució dels enigmes i de llur passejada pel recinte.

Un cop finalitzat el recorregut, serà el moment de compartir aquestes idees concebudes a partir del treball autònom i elaborar-les amb tot el grup i l'ajuda del discurs del monitor. En finalitzar el joc, doncs, els participants hauran obtingut de manera lúdica tots aquells coneixements necessaris per entendre com era la vida dins la Ciutadella Ibèrica de Calafell.

Vivim a la Ciutadella: el joc de rol

La segona de les propostes passa per la creació d'un joc de rol, ja que s'adaptava perfectament a la consecució dels nostres objectius. Aquesta activitat està pensada per a l'educació secundària: es vol apropar la Ciutadella als alumnes en forma de joc i que ells puguin plantejar-se com podia ser el dia a dia en un poblat iber. El joc pretén simular la vida en un poblat iber i afavorir el descobriment de forma autònoma per part dels participants tot fent-los recrear situacions quotidianes de la vida dels ibers. Degut al seu caire lúdic, agosarat i a les possibilitats d'empatia que ofereix, pensem que és una activitat atractiva per a tots aquells grups intrèpids que, a través del lleure, busquen una manera d'aproximar-se al patrimoni. Així doncs, pensem que tots aquells grups d'amics, de companys de feina, grups de famílies... que gaudeixen de llur temps lliure "consumint" elements culturals, podran trobar en aquest joc un producte de qualitat. Tanmateix, per a aquells grups familiars que tinguin fills majors de 10 anys, pensem que també és una bona manera de participar en una activitat conjunta familiar i, alhora, aprendre a valorar un element patrimonial així com la cultura que el va fer néixer.

En començar l'activitat, els participants són rebuts per un monitor que els acompanya per la Ciutadella per tal de fer-los un recorregut ràpid pel jaciment i ensenyar-los els espais per on es desenvoluparà el joc. A partir d'aquest moment, es dividiran en tres grups i cadascun representarà un poble iber. Per tal de començar a jugar, rebran una sèrie d'instruccions i una idea inicial: viure un mes sencer a la Ciutadella (ara bé, el temps real de l'activitat serà de 3 hores). Cadascun dels grups també comptarà amb un habitatge dins la Ciutadella. Les instruccions que rebran aniran focalitzades a organitzar la vida dins la Ciutadella i a ajudar a simular el transcurs d'aquest mes de l'any. És per aquest motiu que cada grup haurà de plantejar-se diverses qüestions:

Organització: hauran d'escollir un cabdill. Hauran de distribuir-se els papers per tal de jugar i a cada grup hi haurà d'haver soldats, nens, dones, camperols i artesans. La distribució dels rols i personatges es deixa a criteri dels participants, d'aquesta manera els ajudem a aprendre a prendre decisions i facilitem la seva autonomia. Aquestes decisions tindran conseqüències directes sobre el funcionament del seu grup, tot possibilitant o impeding (segons què escullin), la realització de tasques diverses. D'aquesta manera, es potenciarà llur reflexió sobre la vida en un poblat ibèric i es podrà enriquir el debat final.

Tasques: cada grup també rebrà una sèrie de tasques a realitzar durant el joc les quals el portaran a haver de vetllar per l'alimentació i l'obtenció d'aigua, l'obtenció i transformació de matèries primeres, emmagatzematge d'aliments, comerciar, reparar els habitatges...

Contratemps: a part de la distribució de rols i l'acompliment de tasques, durant el joc s'aniran encadenant una sèrie d'esdeveniments destinats a fer prendre decisions i a modificar les actuacions dels participants. D'aquesta manera, els alumnes es trobaran enmig d'una batalla, hauran d'actuar davant d'una setmana de pluges intenses... Tots aquests fets seran enunciats per un educador responsable de l'activitat tot fent sonar un corn. A banda de provocar aquests entrebancs, el monitor també serà el responsable de vetllar pel desenvolupament d'aquest mes a la Ciutadella tot recreant accions del dia a dia. Aquest fet implicarà que haurà de passar per cadascuna de les cases a prendre'ls menjar (perquè l'hauran consumit), potser se'ls endurà algun membre (perquè ha mort...). Totes aquestes accions estaran destinades, com dèiem, a fer-los viure situacions que es podrien produir en el dia a dia de la vida d'un poblat i així els participants, d'una manera lúdica i vivencial, poden familiaritzar-se amb la cultura ibèrica. Aquest educador haurà de fixar-se amb les decisions que els participants prenen i amb els entrebancs que els sorgeixen per tal de guiar la part final de l'activitat.

El final de l'activitat està destinat a una posada en comú del joc. Amb l'ajuda del monitor, i basant-se en les pròpies experiències dels participants, hi haurà una estona de debat destinada a consolidar els coneixements nascuts de l'experiència dels joves. A partir d'una sèrie de qüestions, s'interpel·larà el grup fent-los reflexionar sobre les decisions preses, les dificultats sorgides... A partir d'aquest debat, s'establiran els punts bàsics de la vida en un poblat ibèric així com els seus costums, les bases de la seva economia i tecnologia, la seva organització social...

Pensem, per tant, que, a través del joc, potenciem la presa de decisions per parts dels joves, accentuem llur autonomia i facilitem el treball cooperatiu que, alhora, són eines que possibiliten uns aprenentatges més sòlids. Proposem, doncs, la descoberta del nostre patrimoni d'una manera lúdica però sòlida, fruit del treball personal i d'equip, de la presa de decisions, de la creació d'hipòtesis, etc... Al mateix temps, a través d'una partida d'un joc de rol, pensem que es diversifiquen les opcions d'oci cultural. Per tant, per a tots aquells grups d'amics, de companys de feina, de grups de famílies...

que gaudeixen del seu temps lliure “consumint” elements culturals, podran trobar en aquest joc un producte de qualitat.

Com hem vist, doncs, el joc ens possibilita una aproximació lúdica al nostre patrimoni sense perdre de vista que els nostres objectius principals giren al voltant del coneixement de la Ciutadella. Tot i que, des de l'equip educatiu de la Ciutadella Ibèrica, defensem la importància de l'ús del joc com a eina amb potencialitats educatives grans, no volem caure en la banalització de separar el joc en sí de la pràctica educativa. Per això, estem totalment d'acord amb les paraules del pedagog Philippe Meirieu que creiem que ens aporten una bona conclusió del que hem volgut exposar en aquesta comunicació: Hi ha actualment un fenomen preocupant que tendeix a transformar el nostre univers en una ludoteca gegantina. Amb aparença de seriositat i traient-li importància, arreu es juga a tot: a la borsa, a l'escola o a la guerra, a la seducció o a la destrucció (...). I és que, si bé un infant descobreix el món jugant, jugant una persona adulta el destrueix (5).

NOTES

1. En aquest sentit, ens basem en la teoria de la intel·ligència múltiple desenvolupada pel prestigiós neuròleg Howard GARDNER (1985), *Frame of mind: The theory of multiple intelligences*, London, Paladín.
2. Aquest projecte nou integra aspectes diferents, des d'un programa d'arqueologia experimental, passant per un programa de gestió, comunicació, didàctic, etc. En aquest article tan sols desenvoluparem la part didàctica.
3. Les autores d'aquest article tenen una àmplia experiència en el món del lleure, de la comunicació en l'àmbit del patrimoni, etc.
4. En aquest sentit, ens basem en la teoria de la intel·ligència múltiple desenvolupada pel prestigiós neuròleg Howard GARDNER (1985), *Frame of mind: The theory of multiple intelligences*, London, Paladín.
5. Philippe MEIRIEU (2007), *El món no és cap joguina*, Barcelona, Graó.



JOGO DA PÉLA NA PRAIA DA TOCHA. ESTUDO DE CASO

PAULO COELHO DE ARAÚJO. FCDEF – Prof. Dr. Universitat de Coimbra

ANA ROSA FACHARDO JAQUEIRA. FCDEF – Mestre Universitat de Coimbra

RICARDO CARDOSO. FCDEF – Licenciado Universitat de Coimbra

INTRODUÇÃO

Praticados em todo o mundo, desde há séculos, os jogos tradicionais desde tempos imemoriais fizeram parte das manifestações populares de todos os povos nos distintos continentes, estando muitos deles na actualidade, em vias de desaparecimento ou mesmo desaparecidos, mais em função dos processos de dinamismos culturais que concorreram para o aparecimentos de novas formas lúdicas, para alguns, mais atraentes e aliciadoras dos que as expressões tradicionais que em outros tempos foram os únicos divertimentos das populações.

Em Portugal, nos dias que correm é bem visível o acelerado desaparecimento das expressões lúdicas tradicionais, substituídas muitas delas pelas práticas desportivas contemporâneas. Apesar deste facto incontornável, muitas destes jogos tradicionais resistem ao desaparecimento, seja pela continuidade das sua práticas por alguns poucos seja pela permanência na memória individual ou colectiva de alguns indivíduos ou sociedades, que fá-las romper barreiras temporais para assim resistir ao inexorável desaparecimento.

Exemplo desta resistência mnemónica é a do *Jogo da Péla* da Praia da Tocha, outrora um dos muitos entretenimentos das crianças residentes nesta zona piscatória da freguesia da Tocha, sendo bastante usual encontrar-se pessoas a jogar esta expressão lúdica à porta de suas casas ou em frente da taberna onde os mais velhos também se encontravam para jogar às cartas.

O facto do *Jogo da Pela* nesta zona piscatória se encontrar em possível extinção, motivou-nos e sensibilizou-nos para a realização deste estudo, por considerarmos alguns aspectos de originalidade, sendo por isto, importante conhecer, compreender, registar, e quiçá, preservar e revivizar esta manifestação cultural ligadas às gentes do mar da praia da Tocha. Considerando o carácter de originalidade desta expressão,

buscamos neste estudo, identificar e descrever as principais emanções do Jogo da Péla na Praia da Tocha, já que havia indicativos da presença de distintas formas de expressividade nesta localidade, requerendo-nos ainda a verificação do seu estágio de desenvolvimento actual.

O método

Tendo em conta a característica do objecto a ser estudado – um jogo tradicional, consideramos ser o “método etnográfico” o que melhor se aplica neste contexto de investigação, cujos postulados nos permitem conhecer e interpretar a experiência produzida e o comportamento por ela gerado, e penetrar nos sistemas culturais para conhecer as distintas e diversas interacções sociais.

As técnicas

Antes de definirmos os procedimentos, instrumentos e técnicas metodológicas a utilizar, procedemos à uma análise exploratória sobre a situação actual do *jogo da Péla* na Praia da Tocha, localidade previamente delimitada para a realização deste estudo. Os resultados obtidos nesta primeira abordagem, apresentaram duas conclusões fundamentais, uma indicando a total extinção desta expressão na freguesia referida, a outra, evidenciando apenas a presença de dois indivíduos que o praticaram e recordam os aspectos inerentes ao jogo em foco, permitindo-nos configurá-la como a população do nosso estudo, ambos do sexo masculino e com 60 e 90 de idade.

Considerando o processo de definição da população do nosso estudo, foi por nós utilizada uma técnica de amostragem não probabilística e um método de amostragem por conveniência intencional, que para Wood (2001), se conforma pelo *uso das pessoas ou objectos mais prontamente acessíveis como sujeitos de pesquisa num estudo*, que neste caso específico, decorre do acesso facilitado à população em questão, e pelo conhecimento dos mesmos acerca das características fundamentais relativas ao conhecimento das emanções do jogo da Péla na localidade delimitada para a realização desta pesquisa.

Tendo como população apenas dois indivíduos conhecedores da expressão lúdica em foco, definimos como elemento de recolha de dados a técnica de entrevista determi-

nando como mais adequada à tipologia deste trabalho a de formato semi-estruturado, e organizada em cinco temas distintos a saber.

A história do jogo, em que se buscou extrair informações acerca das suas origens, primeira experiência, tipo de aprendizagem, género dos praticantes, e ainda, sobre o conhecimento de outros praticantes do jogo, seguindo-se a identificação dos *materiais de jogo*, as suas denominações, fabricantes, fornecedor e variedades dos mesmos, das *regras do jogo*, de forma a, identificar as principais características de desenvolvimento desta expressão lúdica da Praia da Tocha, do *número de intervenientes*, e da caracterização dos *espaços de jogo* das variantes encontradas.

CARACTERIZAÇÃO DA PRAIA DA TOCHA

A poucos quilómetros de Coimbra, Figueira da Foz e Aveiro, encontra-se a Praia da Tocha servida por excelentes vias de acesso que nos levam a um local verdadeiramente convidativo a umas férias de floresta, mar, sol e lazer.

Este povoado não é muito antigo, e na opinião de alguns autores, a sua formação data do início do século XIX enquanto outros recuam um pouco mais. Entretanto, nas pesquisas efectuadas pelos mesmos autores, teriam sido os primeiros habitantes desta localidade os pescadores vindos do norte de Portugal (Ovar, Ílhavo e Murtosa), na procura de novos centros pesqueiros e, posteriormente, os gandareses juntaram-se-lhes, acabando por se apropriarem das “artes” daqueles primeiros. Essa “aldeia” piscatória e o que resta da sua memória, deve-se sobretudo a estes homens que se tornaram “anfíbios” ou que trocaram os carros de bois pelas xávegas.

Foi a pesca de arrasto para a terra (que ainda hoje se pratica), conhecida por “Arte Xávega”, a característica mais predominante desta faina pesqueira, mais ajustando-se às características da costa centro e à evolução dos tempos, surgindo aí uma arte bem diferente da praticada no Algarve. A arte xávega, devido à forma como era praticada, exigia um grande número de pessoas, dependendo fundamentalmente do esforço colectivo, chegando mesmo a ocupar mais de 70 pescadores entre pessoal de terra e mar, cada um com funções bem definidas, mas ambos obedecendo aos seus arrais.

HISTÓRIA DO JOGO DA PELA NA PRAIA DA TOCHA

O jogo: primeira experiência e tipo de aprendizagem

Relativamente á memória do jogo, podemos constatar que ambos os entrevistados se recordam do jogo da Pela no decorrer da sua infância após adquirirem conhecimentos teórico-práticos e regulamentares através da observação directa de outros jogadores mais velhos residentes na Praia da Tocha, um deles precisando concretamente o período dos seus 12 anos, enquanto o outro, apesar de recordar o período temporal de percepção da existência do jogo não lembra o seu período etário.

Considerando que o indivíduo mais velho da nossa população em estudo, no período da entrevista tinha a idade de 88 anos, e a sua recordação do jogo ocorre no período temporal dos seus 12 anos de idade, nos leva a concluir que neste localidade, a prática de um determinado jogo da Pela já se desenvolvia há pelo menos 76 anos, sem contudo deixar de o considerar para tempos mais recuados, já que, como referira este próprio entrevistado, alguém mais velho na comunidade transmitira os conhecimentos teórico-práticos dessa expressão lúdica aos demais.

Tendo em conta a história da formação da Praia da Tocha, podemos inferir que este jogo poderá ter sido introduzido nesta região por pescadores vindos do Norte (Ovar, Ílhavo e Murtosa) em procura de novos centros pesqueiros no início do séc. XIX, e deste modo, trouxeram consigo muitas das suas expressões de cultura, entre elas a cultura lúdica.

Apesar de não podermos concluir categoricamente a idade de um determinado tipo de jogo da Pela praticado na Praia da Tocha, é-nos possível considerar a presença dos jogos da Pela em Portugal há pelo menos 350 anos, sem deixar de considerar a sua presença para tempos mais recuados, por encontramos referências da sua prática na Idade Média por toda a Europa por membros da Nobreza, não se podendo assim, excluir a possibilidade de prática pela nobreza portuguesa.

Conhecimento de outros praticantes

Neste nosso estudo tivemos alguma dificuldade em encontrarmos indivíduos com

conhecimentos teórico-práticos do jogo da Pela, pelo que, nas entrevistas realizadas interrogamo-los acerca do seu conhecimento sobre outros praticantes do Jogo da Pela nessa localidade, sendo referido que *dos que jogavam já quase nenhum cá está*, indicando-nos assim, que a maioria dos ex-praticantes já havia falecido ou mesmo migrado para outras localidades do País, excetuando-se as referências de ambos como conhecedores deste jogo e confirmando o efectivo desenvolvimento do jogo pelos filhos da Terra.

Tipo de competição

Sobre a existência de actividades organizadas, foram os entrevistados unânimes quanto a não haver eventos organizados do Jogo da Pela na Praia da Tocha, relatando-nos que naquele tempo não haviam torneios. *Encontrávamo-nos na taberna, os mais velhos jogavam às cartas e nós os pequenos ocupávamo-nos com estes jogos*. Este relato permite-nos inferir que o Jogo da Péla servia como forma de passatempo das crianças enquanto os adultos trabalhavam ou jogavam às cartas na taberna, apesar de ser patente, terem os mais velho os conhecimentos teórico-práticos do jogo, deixando essa actividade como meio de entretém dos mais novos.

Periodicidade da prática

O jogo da Péla era praticado *só de vez em quando, era domingos e sábados, quando calhava, os domingos, os sábados era muito raro, depois do almoço*. Além da prática nos dias referidos, foi referido que a prática deste jogo também ocorria em dias festivos, *porque naquele tempo não se guardava o sábado como se guarda hoje, até mesmo o trabalho era de sol a sol. Começava-se quando o sol nascia e até o sol se por logo não havia outro tempo pá jogar*.

Este facto do Jogo da Péla apenas se praticar em regra aos domingos e dias festivos, nos permite inferir que nos restantes dias quer os adultos quer as crianças estavam envolvidos nos seus trabalhos. Esta situação inerente ao jogo da Péla da Praia da Tocha, em que descreve os sábados, domingos e dias festivos como os dias de prática desta expressão lúdica, se assemelha com a descrição apresentada por Adolpho Coelho (1) (1883), ao destacar a evocação do nome do rei na sua versão cantada deste jogo como a apresentada abaixo, evocação esta só permitida naqueles tempos em dias festivos.

*Rei, rei, rei
Quantos annos viverei?
Uma velha qu'eu matei,
Um gato qu'eu esfolei
Um, dois, três...*

Localidades de prática do jogo e área de residência dos praticantes

Acerca dos locais de prática do jogo e área de residência dos praticantes, buscamos identificar a difusão desta expressão lúdica pelas localidades circunvizinhas, já que era certo a sua prática na zona da Praia da Tocha. Das informações recolhidas, constatamos ser este jogo praticado *só na zona da praia da Tocha*, e os seus praticantes sempre *eram mais os da região da pobreza* como nos foi relatado.

Estes informações nos permitem afirmar que este jogo e com as características que lhes são particulares, ter sido apenas praticado na Praia da Tocha, sendo os materiais de jogo aqueles objectos mais utilizados pelos pescadores dessa zona, um deles, a frigideira (2), que concorre efetivamente para a sua identificação nominal – “*Pela*”, - que destaca-se como um dos objectos mais utilizados pelos pescadores para a feitura dos alimentos, e o próprio “*cesto de verga*” que teria como principal função o transporte do peixe.

Como já tivemos a oportunidade de referir, no passado, o jogo da Pela se apresentava como uma forma de entretém das crianças e mesmo dos pescadores, quando por vezes o mar não permitia a ida à pesca ou quando se faziam as reparações das redes e barcos, sendo tais utensílios ociosos utilizados para o deleite de todos.

Em face dos materiais de jogo anteriormente referidos, deduzimos pela sua impossibilidade de expressividade nas localidades próximas situadas mais para o interior, por serem estas áreas essencialmente agrícolas, nelas distinguindo-se outros tipos de utensílios no desenvolvimento da sua actividade laboral. Deste dado podemos confirmar o facto de somente se jogar esta manifestação lúdica no espaço circunscrito da zona da praia.

Idade e género dos praticantes

Acerca da idade dos praticantes, os entrevistados referiram que os que jogavam a Péla *era mais os mais novos, os mais velhos jogavam às cartas, ou que era na adolescência até à mocidade porque depois ia-se trabalhar*. Estes dados nos permitem deduzir ser este jogo praticado essencialmente por crianças e jovens adolescente, que se entretinham com esta manifestação até atingirem a maturidade, quando por norma iniciavam-se no trabalho da pesca com os seus progenitores.

Quanto ao género dos praticantes, verificamos a ocorrência de relatos distintos entre os nossos entrevistados, um deles afirmando que *também brincavam as cachopas* junto com os rapazes, logo, um jogo misto, enquanto o segundo, afirmando ser praticado este jogo *mais por raparigas, (...) que se entretinham mais a fazer este jogo*, permitindo-nos inferir terem os rapazes outros tipos de jogos, ou então começarem muito cedo a trabalhar na pesca. Apesar das distintas referências acerca do género dos praticantes do jogo da Péla na Praia da Tocha, acreditamos serem ambas as colocações verdadeiras apesar das diferentes ópticas dos entrevistados.

MATERIAL DO JOGO

Nome do material

Através da descrição dos materiais do jogo da Péla, podemos inferir ter existido mais do que um tipo deste jogo na Praia da Tocha, sendo o seu princípio idêntico, todavia, apresentando pequenas diferenças na forma de jogar e nos materiais utilizados.

Ambos os entrevistados têm em comum o facto de referirem que para se jogar esta expressão é necessário uma “*Pela*” (frigideira) e um “*Pêlo*” (bola), todavia, diferindo quanto ao local para onde se dirigiria o “*Pêlo*” (bola). Neste aspecto, uma das referências destaca a existência de um “*cesto de verga*” enquanto material de jogo, enquanto o outro defende apenas a necessidade de se fazer um buraco no chão para o efeito. A presença da *frigideira* (Pela) e do “*cesto de verga*” no contexto deste jogo, torna singular o Jogo da Péla da Praia da Tocha quando comparado com outras descrições do jogo com o mesmo nome, e referido por autores diversos seja em Portugal ou em outros países.

Outro aspecto curioso que destaca no contexto deste jogo da Pela da Praia da Tocha, é o da identificação nominal dos materiais utilizados no contexto do jogo, onde “Pela” é o designativo do material com que se rebate a bola e não a própria bola, muito comum nas outras expressões conhecidas deste jogo, e que nesta localidade se apresenta como designativo da frigideira, enquanto para a bola o termo usual é o “Pelo”. Esta situação bem evidencia as características adaptativas das comunidades e em distintos âmbitos da cultura, que neste caso em particular, onde as gentes do mar utilizaram-se dos seus utensílios diários como objectos lúdicos, conformando-o como uma expressão de jogo tradicional conforme se pode visualizar na fotografia 1.



Materiais do jogo da Pela da Praia da Tocha. Autor: Ricardo Cardoso, 2007.

Material do jogo da Péla da Praia da Tocha

Considerando todas as alusões aos jogos da Pela através dos tempos e já referidas neste estudo, reconhecemos ser alguns dos materiais do jogo da Praia da Tocha – o “cesto de verga” e a “frigideira”, bem diferenciados de todos os outros referidos, este segundo, mais na sua forma do que na sua função (a frigideira), já que o rebater do

objecto em tudo se assemelha à raquete ou à mão descritas pelo Pe. Pomey e pelo Pe. Pedro Aloy respectivamente, enquanto o primeiro, único neste âmbito lúdico, quer na forma quer na função, apenas se destina a recepcionar um dos objectos de jogo, o “Pêlo” ou “Pela”, ou em substituição ao buraco na areia, que igualmente teria a mesma função

Fabricantes, materiais de fabrico e fornecedores

Das informações obtidas dos entrevistados, constatamos que muitos dos materiais utilizados no Jogo da Pela da Praia da Tocha, muitas vezes a frigideira *era uma Péla velha, daquelas onde se fritava o peixe*, em que *a gente que aproveitávamos aqui caídas e acolá após ficarem velhas e deixadas ao acaso*. Quanto ao “Pêlo” (bola) *fazia-se de meias*, ou ainda, *agarrava-se um bocado de cortiça e fazia-se uma bola, ou com um bocado de casca de pinheiro, ou ainda uma meia com trapos dentro e bem cozidinha*, conforme descrição pormenorizada de um dos entrevistados. Sobre o “cesto de verga”, era este o material usado em situações normais para transportar o peixe que advinha da faina pesqueira, não sendo este construído propositadamente para este contexto lúdico.

Perante as descrições anteriores podemos inferir que a maior parte dos materiais seria de fácil construção ou adaptação e a partir de técnicas rudimentares, sendo unânimes ao afirmarem serem eles próprios a confeccioná-los, exceptuando-se é claro, as frigideiras cujo fabrico era de natureza industrial.

AS REGRAS: TIPO DE ORGANIZAÇÃO

Quanto às formas de constituição das equipas, ambos os entrevistados referiram serem estas constituídas individualmente (1x1) ou em equipas compostas por 2, 4 e 6 jogadores, mas que tinha que ser aos pares conforme *jogou e aprendeu*.

As formas de organização do jogo da Pela na Praia da Tocha, salvaguardando a peculiaridade dos seus materiais, em tudo se assemelha às constituições dos jogadores individualmente ou por equipas e evidenciadas nas obras do Pe. Pomey (1716), Pe. Pedro Aloy (1882), Adolfo Coelho (1883), e em todas as outras obras que aludiram as mais distintas formas deste jogo no espaço português.

Número e obtenção de pontos

O número de pontos a alcançar durante uma partida da Pela na Praia da Tocha era previamente estabelecido entre as partes intervenientes, não sendo considerado a questão temporal para o seu desenvolvimento, já que segundo os entrevistados, *aqui-lo era rápido, mas vá, que demorasse meia hora ou coisa assim. Não sei se era 20 ou 25 pontos*, valendo um ponto cada Pêlo (bola) que *acertasse* no cesto ou *na cova do adversário* como nos foi referido.

Apesar de possível, mas, obviamente muito difícil, era uma equipa ou indivíduo atingir o número de pontos pré-determinados sem que outro jogasse, tendo para isso que acertar sempre sem falhar, modificando-se a vez de jogar sempre que houvesse o erro do seu oponente. O vencedor seria encontrado entre o que atingisse o total de pontos determinado previamente entre os intervenientes.

Tecendo uma análise comparativa com o jogo da Pela da Tocha com o apresentado pelo Pe. Pedro Aloy, concluímos haver uma diferença na forma de pontuação, apresentando-se este último com um sistema de pontos mais próximo do utilizado na prática do ténis na actualidade (15, 30, 40), enquanto no jogo da localidade em análise, o sistema usado é o de ponto a ponto até ao atingir o número determinado previamente entre os intervenientes, logo, mais próximo do constatado no jogo da Pela à parede.

A presença de um sistema de pontuação nos jogos da Pela referidos pelos autores, pode querer evidenciar a influência de factores culturais no desenvolvimento das expressões lúdicas, não se podendo afirmar serem tais expressões tradicionais decorrentes de jogos ancestrais, mas sim, a adaptação das necessidades e interesses dos indivíduos, dos materiais e equipamentos que lhes são particulares, e quiçá, da reutilização de características de outras manifestações lúdicas conhecidas.

Começo do jogo

O começo do jogo estaria relacionado com um acto de *servir a pella* como nos é referenciado nas mais distintas obras sobre este jogo e destacadas neste trabalho, mais concretamente nos jogos da Pela que impliquem uma actividade agonística individual (1x1) ou em equipas, já que as diversas emanações desta expressão lúdica necessa-

riamente não implicam uma acção agonista com vencedores e vencidos, mas também cooperativa e sem vitória, destacando-se neste espectro os da Pela à parede, ao alto e ao vai-e-vem. Logo, o início deste jogo poder-se-ia por quaisquer processos determinados pela sorte, começando um dos jogadores por lançar o respectivo “Pêlo” (bola) com o auxílio da “Pela” (frigideira), tendo como principal objectivo acertar no cesto ou num buraco feito na areia, procedendo o adversário da mesma forma em caso de falha do jogador que fez a primeira jogada.

Penalizações

As informações relativas às penalizações do jogo da Pela da Praia da Tocha, fornecidas pelos entrevistados, apenas sinaliza uma situação em concreto no contexto desta manifestação lúdica, que ocorre sempre que o jogador ultrapasse a marca que sinaliza o local de onde deve ser servido o “Pêlo” (bola). Nesta situação, o infractor perde a vez de jogar, passando a servir o outro competidor ou equipa.

Neste tipo de jogo da Pela da Praia da Tocha, a penalização se apresenta bem mais simplificada do que as apresentadas no contexto da Pela referido pelo Pe. Pedro Aloy, que na variante *pella à parede* (3) identifica a primeira falha no lançamento à parede com a denominação de *branca ou a dama*, não se contando esta como erro, mas somente aquando da segunda tentativa. Na variante *pella ao vai-e-vem* (4), a penalização por errar o passe ao deixar a pela cair ou enviá-la de forma incorrecta, são descontados pontos ao infractor até ao total de três, quando então será punido com a situação de *fôra de jogo*. Na variante da *pella imóvel* a situação de penalização é em quase tudo semelhante à descrita anteriormente, excepto quanto ao facto de qualquer erro implicar *o condenado a permanecer imediatamente imóvel, e até ao fim da partida, na mesma posição em que estava quando commetteu o erro*.

ESPAÇO DE JOGO: TIPO DE SUPERFÍCIE

Contrariamente aos espaços referidos pelo Pe. Pomey e por Adolpho Coelho que nas suas obras apresentam o *lugar onde se joga a Pella*, identificam respectivamente uma parede e/ou um átrio, e a rua, sendo posteriormente descritos em outros trabalhos mais contemporâneos os mesmo espaços anteriormente aludidos, na Praia da Tocha

as referências recolhidas sobre os espaços nos indicam que jogava-se *na estrada que naquele tempo não eram como são hoje, eram de areia, em frente da taberna ou à porta de cada um*, estradas essas que não passariam de pequenos caminhos abertos pela areia branca da praia para que animais, barcos e pessoas pudessem circular de forma mais facilitada.

O fato do jogo ser praticado na areia branca da Praia tornaria a tarefa de abrir um buraco muito mais fácil para se jogar a Péla segundo o tipo descrito por um dos entrevistados, situação essa não aplicada no desenvolvimento da Pela em que o buraco era substituída pelo cesto de verga, podendo indiciar-nos que na ausência deste material de jogo se faziam os respectivos buracos ou mesmo a sua realização simultaneamente em função do número de indivíduos presentes.

A partir desta descrição do tipo de superfície onde o jogo era praticado, podemos inferir que o tipo de superfície se restringe apenas a um - a areia de praia, acompanhado ou não de um material específico, o cesto de verga em substituição ao buraco.

Delimitação, materiais e duração das marcações

No que se refere à delimitação do espaço de jogo, constatamos através das informações recolhidas, que esta seria uma marcação temporária e feita *apenas quando se jogava, apresentando-se com mais ou menos um quadrado, com 7 a 10 metros entre os buracos*, sendo as marcações das respectivas linhas realizadas com o auxílio de um pequeno pau, tarefa bastante fácil dadas as características físicas do terreno (areia branca da praia).

CONCLUSÕES

Ao finalizarmos este estudo, concluímos que a maior dificuldade por nós encontrada para uma mais extensiva referência dos jogos da Pela da Praia da Tocha, foi a quase inexistência de indivíduos que os praticassem ou tenham praticado, o que restringiu a investigação ao universo de dois indivíduos. Apesar desta ausência de informantes acerca deste jogo nessa localidade, ressaltamos a importância das informações prestadas por nosso universo de estudo, que apesar da idade avançada, conseguiram

reconstituir minuciosamente todos os aspectos inerentes a este jogo da sua infância e juventude, permitindo-nos assim, transportá-los para estas páginas.

Considerando toda a bibliografia consultada sobre os jogos com a denominação Péla, verificamos existir uma diversidade significativa desta forma de expressividade, que tem na “bola” o seu aspecto identificador. Sobre este aspecto, o jogo da Pela da Praia da Tocha entre outros, se distingue por não se identificar nominalmente com o material anteriormente referido, mas sim com a “frigideira”, aí identificada por “*Pela*”, sendo a bola, diferentemente das outras expressões, identificada por “*Pêlo*”, e ainda a presença de um “cesto de verga”, que os constitui como elementos originais no contexto desta expressão lúdica, portanto, diferentes dos materiais usuais tais como *Péla*, *Corda* e *Raqueta*.

A partir do *Indículo Universal* (1716), podemos inferir que o Jogo da Péla possa existir em Portugal e nas suas mais distintas formas há pelo menos 350 anos, acreditando que a sua prática é conhecida desde tempos remotos, e os seus primeiros praticantes os membros da nobreza, estendendo-se para as classes populares ao longo dos tempos e permitindo a criação e a recreação desta expressão, sendo prova disso a prática do jogo da Péla na Praia da Tocha desde os inícios da sua formação, mais condicionada pelos aspectos particulares da cultura envolvente desta comunidade, que utilizando-se numa das expressões aí particulares, dos materiais específicos das lides pesqueiras das “*gentes da terra*” da Tocha.

Em síntese, as formas de jogar a Pela na Praia da Tocha se demarcaram pela evidência de duas emanações básicas, ambas bem distintas de todas as emanações conhecidas até este momento, quer na forma de jogar, quer nos seus materiais constituintes, quer na sua pontuação, diferenciando-se entre si não pela forma de jogar, mas sim, pelo uso de materiais específicos – o “*cesto de verga*” e a “*frigideira*”, as quais seriam desenvolvidas num espaço aberto individualmente ou por equipas com o mínimo de dois e o máximo de seis jogadores de ambos os generos, crianças e jovens, e limitando-se a encontros ocasionais entre os intervenientes, sobretudo aos domingos e dias festivos ou nos dias de impedimento das lides pesqueiras.

NOTAS

1. F.A. COELHO (1883), *Jogos e Rima Infantis*, Porto, Magalhães e Moniz.
2. Na zona da Praia da Tocha, a frigideira própria para a feitura do peixe é reconhecida nominalmente como Pela.
3. Pe. PEDRO ALOY (1882), *Recreios Collegiaes*, Lisboa, núm. 11, p. 32-34.
4. Idem. p. 33-34.

BIBLIOGRAFIA

ALOY, Pe. P. (1882). *Recreios Collegiaes. Por meio de toda espécie de jogos excepto os de cartas e de armas*. Lisboa: Typographia Universal.

ANDRADE, A. (2005). *Praia da Tocha. Palheiros da Tocha*. Associação de Moradores da Praia da Tocha.

ARAÚJO, P. C.; MENDES, N. C. (2006). *O Jogo da Bola de Aro em São Miguel de Machede*. Lousã: Tipografia Lousanense, Lda.

BRAGADA, J.A. (2004). *Jogos Tradicionais e o desenvolvimento das capacidades motoras na escola*. 2ªed. Lisboa.

CAÇÃO,, I. (2005). *Memória de João Garcia Bacelar*. Cantanhede: Centro de Estudos Carlos de Oliveira.

COELHO, F.A. (1883). *Jogos e Rima Infantis*. Porto: Magalhães e Moniz Editores.

COHEN, L; MANION, L. (2002). *Métodos de Investigação Educativa*. 2ª ed. La Muralla S.A.

FONSECA, J. D. (2006). *Estudo Etnográfico e Etnológico Do Jogo Da Emboca na Freguesia de Santa Bárbara Na Ilha Terceira/Açores*. Coimbra: Universidade de Coimbra. [Unpublished Monografia].

FORTIN, M. F. (1999). *O processo de investigação: da concepção à realização*. Loures: Lusociência.

NÚÑEZ, U. C. (2004). *Juegos y Deportes Tradicionales Canarios*. 2ªed. Canarias.

NÚÑEZ, U. C. (2005). *Juegos Tradicionales*: Universal Cultural del siglo XXI. Fuerteventura: Cabildo Insular de Fuerteventura.

POMEY, P.F. (1716). *Indiculo Universal*. Évora: Officina da Universidade.

SERRA, M. C.; FLORÊNCIA, J. (1990). *Os jogos Tradicionais em Portugal*. Guarda: Departamento de Antropologia do Jogo da ESE/IPG e Delegação da DGD na Guarda.

SERRA. (2004). *O Jogo e o Trabalho*. 2ªed. Lisboa: Edições Colibri.

SOUSA, O.D. (2004). *O Jogo do Beto no Distrito da Guarda*: Estudo na Freguesia de Maçainhas. Coimbra: Universidade de Coimbra. [Unpublished Monografia].



ÀMBIT 2
TURISME



Participants simulant un combat de gladiadors a "Juguem com jugaven les nenes i nens de Tàrraco" dins els actes de reconstrucció històrica "Tàrraco Viva". Autor: Jordi Tortosa, 2006.

HORTAJOC! CONÈIXER ELS ESPAIS D'HORTA DE SANT JOAN AMB ELS JOCS TRADICIONALS

PERE LAVEGA BURGUÉS. INEFC-Lleida

BIEL PUBILL SOLER. IES Flix i Associació Cultural "Lo Llaüt"

1. INTRODUCCIÓ

A través d'aquest text donem a conèixer una experiència complexa duta a terme en el marc de l'onzena edició de la FestCat de jocs tradicionals, celebrada a Horta de Sant Joan el juliol de 2007, organitzada pel Departament de Cultura i Mitjans de Comunicació a través del Centre de Promoció de la Cultura Popular i Tradicional Catalana (CPCPTC) i per la Universitat Rovira i Virgili. Amb el nom d'*Hortajoc!* es proposà el reconeixement de l'imaginari lúdic dels hortolans localitzant-lo en els escenaris tradicionals on el joc prenia protagonisme. En síntesi, el projecte *Hortajoc!* pretenia donar a conèixer una localitat, els seus espais, a través dels seus jocs.

Aquesta idea, fresca i força innovadora, d'una banda s'inspira en experiències prèvies similars que han dirigit o en les quals han participat diferents membres de l'equip de coordinadors acadèmics de la Festcat:

- "Conèixer Lleida en l'època medieval a través dels jocs tradicionals" (1) (1998), organitzada per l'Ateneu Popular de Ponent de Lleida i duta a terme per Antoni Costes i Pere Lavega amb la participació, com a monitors, dels alumnes d'INEFC-Lleida. Van dur a terme una mena de visita turística guiada per la Lleida medieval, mitjançant la localització de diferents jocs tradicionals en zones emblemàtiques de la ciutat. És a dir, es partia de la lògica externa del joc tradicional (zones de pràctica) per a mostrar les relacions motrius i socioculturals que oferien els jocs distints de l'època.
- Prop de dos-cents alumnes de totes les escoles de primària del Pallars Sobirà van participar en una "Trobada de jocs a Ribera de Cardós" (2) (1998). A partir d'un treball de recerca previ coordinat per Pere Lavega i Antoni Costes, es van identificar diferents jocs amb lògiques internes variades i també amb aspectes peculiars

en el seu context (lògica externa). Combinant ambdós aspectes, text i context, lògica interna i lògica externa, tots els escolars, dividits en grups de 10, van anar passant per zones diferents del poble on es practicava algun dels jocs identificats.

- El Museo de Juegos Tradicionales de Campo (Osca) i INEFC-Lleida van organitzar, conjuntament, el primer festival de jocs populars-tradicionals (2002) a la localitat de Campo. Fernando Maestro i Pere Lavega, amb la col·laboració de 200 alumnes universitaris d'educació física d'INEFC-Lleida, van organitzar una gran trobada adreçada no sols als alumnes universitaris sinó també a prop dels 240 escolars d'11 i 12 anys de les escoles de la zona. L'objectiu: conèixer i reflexionar sobre les possibilitats educatives dels jocs tradicionals duent a terme una aplicació pràctica de gran envergadura amb nens i nenes.

- *Tradijoc* (3) (2005), trobada anual dels alumnes que cursen 1r d'ESO de la Ribera d'Ebre i de la Terra Alta. Biel Pubill va promoure aquest encontre amb l'objectiu de donar a conèixer a l'alumnat els jocs i esports característics d'aquestes dues comarques, potenciant el fet de practicar-los en els llocs on tradicionalment es duïen a terme –carrers, places, riu, ermites...–. La trobada, que a l'any 2009 arriba a la 5a edició, reuneix cada cop prop de 250 nens i nenes i es du a terme, de forma itinerant, a les poblacions de Flix, Móra d'Ebre i Gandesa.

Per altra banda la consolidació de la FestCat, amb dotze edicions consecutives, ha permès l'equip de coordinació un ampli coneixement de l'activitat lúdica tradicional viscuda a la Terra Alta. Algunes de les experiències que s'han anat programant en aquests anys i que han reeixit, permetent fonamentar i orientar *Hortajoc!*, han estat:

- La proposta de conèixer els jocs de la comarca fent un recorregut en bicicleta per la Via Verda (4) –antiga via de ferrocarril que la creuava– i, aprofitant l'entorn natural i el medi rural per contextualitzar els jocs, practicar-los i fer una reflexió important sobre llur la lògica externa.

- L'apropament als jocs medievals duent-los a la pràctica en entorns històrics i patrimonials reals, com fou el cas de l'organització de jocs al nucli antic de Vall-de-roures (2005) (5) o a l'interior del castell magnífic de Miravet (2006) (6).

- La recreació, a la plaça preciosa de l'ajuntament d'Horta, de multitud de jocs tradicionals recreant el conegut quadre *Jocs infantils*, de Pieter Bruegel (7).
- Una altra activitat molt enriquidora durant aquests anys ha estat la recerca en les fonts orals, facilitant a l'alumnat unes mínimes bases teòriques de com formular i dur a terme entrevistes, i posant en pràctica aquests coneixements entrevistant els veïns, no tan sols d'Horta, sinó també de pobles propers com ara Prat de Comte, Arnes, Calaceit, Arenys de Lledó...

Aquest caramull d'informació ha permès recollir una documentació vasta que s'ha anat complementant amb la consulta de fonts bibliogràfiques (8) i altres materials generats en programes de recerca promoguts pel CPCPTC (9). Amb tot plegat, pensem que avui podem parlar amb rigor dels jocs tradicionals de la Terra Alta i, en particular, dels jocs i les diversions dins la festa d'Horta. Com veurem, aquest món lúdic esdevé un patrimoni ric que, potencialment, és susceptible d'atraure turisme o, si més no, de generar un producte que complementi la rica oferta turística d'Horta de Sant Joan.

2. OBJECTIUS D'*HORTAJOC!*

- Identificar, a través de fonts orals, jocs tradicionals representatius d'Horta de Sant Joan practicats per grups diferents de població (segons l'edat: infants, adults; segons el gènere: masculí, femení), considerant anècdotes possibles i condicions socioculturals en què eren practicats.
- Identificar a través de fonts orals espais de jocs d'Horta de Sant Joan on els habitants acostumaven a jugar considerant anècdotes possibles i condicions socioculturals en què eren practicats.
- Dissenyar teòricament un itinerari amb jocs pels carrers, places i d'altres indrets d'Horta on els habitants d'aquesta vila acostumaven a jugar.
- Portar a la pràctica amb els alumnes de la FestCat i els veïns de la població el recorregut pels diferents espais d'Horta així com alguns dels jocs més representatius identificats.

- Documentar i enregistrar amb imatges tot el projecte a fi de poder analitzar el seu desenvolupament i establir paràmetres i criteris per valorar la possibilitat d'extrapol·lar l'experiència a altres indrets.

3. MARC TEÒRIC DE REFERÈNCIA

El joc tradicional, lluny d'ésser un fet biològic, té una natura social perquè es fonamenta en regles que són inventades i pactades pels seus protagonistes: respon a un contracte social veritable que representa una escola de socialització autèntica on el practicant es familiaritza amb els codis, usos i maneres d'actuar en cada situació del joc. Com si es tractés d'una societat en miniatura, entrar en joc és entrar en societat, reconeixent que la motricitat que es desencadena en cada joc és una **etnomotricitat**, perquè les formes i els continguts de les accions motrius que es protagonitzen estan íntimament relacionats amb les característiques de la cultura que l'acull.

El terme etnomotricitat és definit per Parlebas (2001) com a *camp i natura de les pràctiques motrius, considerades des del punt de vista de la seva relació amb la cultura i el medi social en què els s'han desenvolupat* (p. 227).

Des d'aquesta òptica, cada joc estableix el seu propi codi d'acció que, a la vegada, atorga a cada situació ludomotriu la seva originalitat, la seva identitat. Tot joc tradicional inventa i proposa un univers d'acció particular que imposa al jugador una forma específica d'intervenir, certes maneres de relacionar-se amb els altres jugadors, amb l'espai, amb els objectes i amb el temps. Aquestes formes d'acció motriu i relacions internes pròpies de tot joc corresponen al que s'anomena **lògica interna**.

Parlebas (2001) defineix aquest concepte de lògica interna com a "*sistema dels trets pertinents d'una situació motriu i de les conseqüències que comporta per a la realització de l'acció motriu corresponent. Les característiques de la lògica interna vénen donades per la pròpia definició de l'acció motriu i estan lligades al sistema d'obligacions imposat per les regles del joc esportiu (...). La lògica interna imposa un sistema d'obligacions que influeix i orienta intensament les conductes motrius dels jugadors*" (p. 302 – 304).

La disciplina de la praxeologia motriu o ciència de l'acció motriu té per objecte d'estudi desvetllar les propietats que constitueixen la lògica interna de qualsevol joc o pràctica motriu. A més a més, aquesta disciplina classifica el ventall extraordinari de jocs tradicionals en dominis d'acció motriu. Un dels criteris emprats és el d'interacció motriu entre els protagonistes i origina quatre classes d'experiències motrius: jocs psicomotors sense interacció amb els altres, jocs de cooperació, jocs d'oposició i jocs de cooperació-oposició. L'altre criteri és el de relació d'incertesa o no amb l'espai, i origina dues categories: espai estable o inestable les quals, combinades amb les anteriors, originen un total de vuit dominis o famílies de jocs.

Paral·lelament, les condicions socials i culturals, les característiques dels seus protagonistes, així com els significats i efectes relatius als processos de socialització que es desencadenen al protagonitzar-se en un joc corresponen a la **lògica externa**.

Si bé aquests aspectes han d'estudiar-se per a entendre la lògica del joc en el si de la societat que l'acull, es tracta de temes la naturalesa dels quals és substancialment diferent als aspectes que contempla la lògica interna i per això requereixen estudiar-se des d'un altre enfocament disciplinar. L'etnologia, l'antropologia o la sociologia són les disciplines més apropiades per a desvetllar aquest tipus de qüestions.

Text i context, lògica interna i lògica externa, especificitat i transversalitat disciplinària constitueixen els principals ingredients i, alhora, els reptes científics a abordar al plantejar un estudi o, fins i tot, una aplicació contextualitzada dels jocs tradicionals, atès que contenen formes de jugar, usos i costums amb trets molt locals.

Per tant, l'experiència realitzada correspon a una recerca aplicada que considera la pluralitat de relacions motrius que desencadenen els jocs tradicionals identificats i llur relació amb el context d'Horta. Aquesta recerca ha seguit un enfocament etnomotriu que expliquem tot seguit.

4. METODOLOGIA

En qualsevol projecte d'aquestes característiques, a banda de tenir clarament definits els objectius que es pretenen aconseguir i la idea de com es pot vertebrar l'activitat, és fonamental saber amb quin suport humà es compta.

4.1 Participants:

En el moment d'esbossar *Hortajoc!* érem conscients que l'èxit dependria, en bona mesura, tant de la capacitat que tinguéssim de plantejar correctament la finalitat del projecte a l'alumnat inscrit a la FestCat, com de saber encomanar expectativa i entusiasme als veïns del poble.

Així, els agents que hi van participar van ser:

- Professors coordinadors de l'activitat: Pere Lavega, Fernando Maestro i Biel Pu-bill i el suport de dos fotògrafs –Quim Botey i Guillem Torner– per a fer el seguiment audiovisual.
- Alumnes de l'escola d'estiu –un total de 24– encarregats, juntament amb els professors, de la recollida d'informació de jocs, la localització d'espais i la dinamització i pràctica d'alguns d'aquests jocs.
- Cinc grups d'informants de la població amb qui vam poder contactar gràcies a la coneixença d'aquests anys i també a través de la intercessió de diferents col·lectius i entitats del poble, com ara l'Ecomuseu, l'Associació de Dones, els membres del Club de Birles, el Casal de la Gent Gran o el grup de grallers i geganters d'Horta.
- Tot el veïnat, petits, joves i adults, d'ambdós sexes, que el 19 de juliol de 2007 va sumar-se al seguici i ens va acompanyar al llarg de tot el recorregut pels carrers de la vila closa d'Horta –més de 200 persones.

4.2 Instruments

Per a la recollida de dades es va fer ús dels següents instruments:

- Per a les fonts orals: gravadores per a enregistrar les entrevistes i un guió que servia de base per realitzar les entrevistes semiestructurades.
- Per a l'ordenació i localització dels espais de joc: plànols d'Horta que van permetre identificar les zones lúdiques principals i decidir l'itinerari final a realitzar.

- Per a l'arxiu visual: aparells fotogràfics i enregistratora de vídeo.

4.3 Procediment

4.3.1 *Primeres accions: formació teòrica i contactes institucionals*

A fi de preparar l'alumnat en el treball de les fonts orals es va programar una sessió teòrica, dirigida per Carme Queralt –antropòloga del Museu del Montsià–, on es van apuntar els aspectes principals que contempla una entrevista –formals i pràctics– i es van donar eines i criteris per a dur-la a terme (10).

Prèviament s'havia mantingut una reunió amb representants d'entitats culturals i esportives de la vila per tal d'explicar-los el projecte i sol·licitar-los el seu recolzament. D'una banda aquest ajut s'hauria de materialitzar participant activament en l'itinerari –els grallers i els cap-grossos encapçalant la comitiva i animant-la amb la seva música i els balls, els membres del club de birles fent unes tirades...–; d'altra banda, pensem que és bàsic poder comptar amb la complicitat de les entitats i col·lectius locals per tal com són ells els qui coneixen més les característiques de la població i poden facilitar els contactes amb els millors informants.

4.3.2. *Identificació a través de fonts orals dels espais i els jocs d'Horta:*

Els alumnes de la FestCat es van dividir en 5 grups de 4 o 5 components cadascun i es va destinar una tarda a la realització d'entrevistes. S'havien concertat trobades amb grups de 3 a 5 veïns d'edats compreses entre els cinquanta i vuitanta anys a cafès diferents de la població i a d'altres espais oberts, com places on acostumen a prendre la fresca a l'estiu. Els grups d'entrevistadors, acompanyats d'un professor, van dur a terme entrevistes semiestructurades amb l'objectiu no tant de fer un recull extens de jocs de la zona, sinó de localitzar els espais de joc tradicionals i els jocs més usuals que s'hi duïen a terme.

Es va fer un repàs a tot el material enregistat i, amb l'ajut d'un plànol gran d'Horta de Sant Joan, es van anar identificant els espais de joc així com les anècdotes que s'havien recollit dels jocs en relació a cada indret.

Un cop fet el primer buidatge i davant la dispersió d'algunes zones de joc –carrers de

Sant Miquel i Joaquim Cortés, o l'actual parc infantil– es va procedir a dissenyar aquell itinerari que, per les seves característiques, afavoria la major participació dels veïns i, pel seu interès patrimonial i artístic, esdevenia un recorregut més ric i seductor per l'entramat urbà de la vila.

4.3.3 Disseny teòric del recorregut

Un cop focalitzada l'experiència en el que intuïm com l'*Horta més artística*, calia seleccionar els jocs que es practicarien al llarg de l'itinerari i aquells a què se'n faria referència malgrat no es poguessin jugar. Els criteris per a dur a terme la tria van ser:

- Comptar amb alguna anècdota enriquidora que donés més coherència, si cap, al context on es duïen a terme.
- Disposar de temps suficient per a poder programar tot el recorregut –això és, que els jocs no fossin excessivament llargs.
- Mostrar realment la major riquesa i varietat motriu possible –es van seleccionar jocs corresponents a dominis d'acció motriu diferents: jocs psicomotors, de cooperació, d'oposició i de cooperació-oposició.
- Poder intervenir-hi al llarg del seguici i, per tant, jugar-hi tant nens com joves i adults d'ambdós gèneres.
- Ser el més representatiu possible de la zona o de la Terra Alta.
- Utilitzar per a jugar-hi elements de l'entorn rural o natural.

Un cop seleccionats els jocs, es va presentar l'itinerari als alumnes de la FestCat i a cadascú se li va assignar una zona i uns jocs dels quals es responsabilitzarien de dur a la pràctica i de dinamitzar. Encara es va endegar una reunió darrera amb alguns col·lectius del poble (gegants, grallers, club de birles...) per acabar de concretar llur participació activa dins de l'itinerari.

Finalment, cal apuntar que, a l'hora de dissenyar el recorregut, es van tenir en compte

conceptes de lluminositat que posteriorment repercutiria en la producció d'un muntatge audiovisual.

4.3.4 Realització de l'itinerari

A través de les reunions abans esmentades, de les converses amb els col·lectius i entitats d'Horta, i de la col·laboració de l'Ajuntament duent a terme pregons i difonent l'activitat que s'anava a fer a través de cartells, es va generar expectativa entre la població.

A les cinc del divendres 20 de juliol es va convocar tothom a la plaça Catalunya, centre neuràlgic de la població i un dels principals llocs d'encontre. A fi i efecte d'acabar d'atraure veïns i curiosos, vam començar proposant una tirada de birles en un espai de la mateixa plaça, que va dur a terme membres del club local.

Un cop feta la concentració es va iniciar el recorregut. Es va plantejar com si es tractés d'una mena de cercavila, encapçalada pels elements festius d'Horta i la música dels grallers. Així s'anava desplaçant el seguici d'un lloc a un altre. Quan s'arribava a una zona s'explicava algun dels jocs identificats i es feien referències a característiques relacionades amb les condicions socioculturals en què es practicaven o el context pel qual s'hi jugava més allí que en altres indrets. Paral·lelament, persones del poble i/o alumnes de la FestCat realitzaven el joc o jocs d'aquella zona per a, tot seguit, continuar l'itinerari desplaçant-nos a la zona següent de joc.

Després de dues hores i mitja de recorregut pels carrers i places, i d'haver-se anat sumant més i més veïns al seguici, *Hortajoc!* va finalitzar a la Plaça de l'Església, un dels altres indrets emblemàtics d'Horta.

Val a dir que, al llarg de tot l'itinerari, es van fer enregistraments de vídeo i es van realitzar fotografies de l'experiència amb la clara voluntat de deixar-ne constància visual però també com a producte per a la reflexió, per avaluar el projecte i per valorar les potencialitats que pot oferir des del punt de vista turisticofestiu.

El resultat d'aquest enregistrament es va projectar en una pantalla gegant en la plaça de l'Església d'Horta. Aquest acte es va realitzar el 19 de juliol de 2008 a les 22 h amb

motiu de l'acte de cloenda de la següent edició del curs d'estiu FestCat.

5. HORTAJOC PAS A PAS! CONCRECIÓ PRÀCTICA DEL RECORREGUT

A continuació detallem la nostra proposta d'itinerari tot assenyalant els jocs que vam documentar en cada zona, referenciant algunes anècdotes d'aquests llocs i jocs, i justificant-ne l'elecció d'uns o altres.

1. Plaça Catalunya. Com s'ha dit, és el centre neuràlgic d'Horta de Sant Joan i el millor punt d'accés al nucli antic del poble, on hi trobem els principals atractius arquitectònics i els equipaments culturals –Ecomuseu dels Ports i Centre Picasso–. A més, al voltant de la plaça, s'hi localitzen tres cafès que a tothora respiren l'activitat dinàmica dels veïns que hi van a fer un beure, a conversar, a fer la partida de qualsevol joc de cartes o futbolí, o simplement a badoquejar mirant l'anar i venir de la gent.

Aquest indret resulta, doncs, ideal per a encetar qualsevol ruta de descoberta de la població i és el lloc perfecte per a convocar els participants en aquest itinerari de jocs. Per les característiques que acabem d'apuntar, la plaça ha estat, tradicionalment, el lloc on s'han organitzat cucanyes per la festa major i on, segons algunes persones entrevistades, també s'hi feien tirades de birles i corregudes de sacs i de plegar pedres –tan conegudes i arrelades al poble veí de Prat de Comte. Encara avui, la plaça és escenari durant la festa major, al setembre, d'un correbous que genera gran expectació a la contrada.

A boles o el curi –joc de tocar i parar popular– eren jocs habituals de la canalla, així com el joc del balancí, més practicat per les xiquetes a la fusteria del carrer Joaquim Cortés, a tocar de la plaça.

No cal dir que entre els adults, els jocs típics de taverna centraven els interessos. Entre aquests destacaven jocs de cartes coneguts com el guinyot i la brisca, o d'altres que requereixen concentració, rapidesa d'acció i agilitat mental –com pot ser la morra amb aposta– o força i rapidesa de moviments, com ara el borinot o el tirar garrot.

De tots aquests jocs recollits vam optar perquè fos una petita tirada de birles la que encetés el recorregut. Va ser determinant el fet de comptar amb la col·laboració del

club local i que la dinàmica del joc permetés aplegar la gent. Mentre es feia l'exhibició, i amb l'ajut d'aparells de megafonia, s'explicava als assistents l'itinerari d'*Hortajoc*.

Amb la voluntat de conjuminar joc o cultura lúdica amb patrimoni, a l'hora de traçar un itinerari, pensem que cal remarcar la importància que té relacionar els llocs de joc amb indrets de vàlua històrica o artística reconeguda. Així, per exemple, creiem que no és desencertat destacar que l'indret on fèiem la tirada fou immortalitzat per Pablo Picasso en un dels seus quadres, *La bassa d'Horta de Sant Joan* (1909). Aquesta dada, acompanyada d'una reflexió sobre la vida d'Horta a principis de segle passat, amb l'agricultura i la ramaderia com a activitats principals, segur que preparen l'espectador per a viure amb una altra expectativa el que podia imaginar-se com un simple itinerari de jocs pels carrers d'Horta. I si, a més, són el grup de capgrossos *picassians* els qui a partir d'aquest moment encapçalaran el seguici i ens acompanyaran per l'entramat urbà, aconseguim dissenyar un projecte ple de coherència i equilibri entre joc i patrimoni.



Els capgrossos d'Horta i els grallers obren el seguici festiu pels carrers i places de la població. Autors: Pere Lavega i Biel Pubill, 2006.

2. Carrer del Medi Natural. Sortim de l'antiga plaça de la Bassa pel carrer del Medi Natural, que puja embolcallant el nucli antic d'Horta pel seu vessant nord. A mitja pujada, a mà dreta, els fem mirar una pintura feta damunt rajoles, representant la Immaculada. Ens trobem davant la façana de la caserna de la Guàrdia civil: "Antigament era l'Hostal del municipi, edifici que es va fer a jornal de vila i que es va acabar el 1797. La planta que dóna al carrer del Medi Natural era l'Hostal i la segona planta, a la qual s'accedia pel carrer Messeguer, s'utilitzava com a escola pública. Amb la desaparició de l'Hostal, la primera planta passaria a ser l'escola femenina" (11).

No és difícil endevinar que, tractant-se de l'edifici que va acollir les escoles tant de nois com de noies fins al 1968, fossin moltíssimes les referències a jocs diferents practicats entre aquest indret i el carrer Messeguer. Donat que per aquest carrer s'accedia a l'escola de les nenes, vam voler recuperar un dels jocs més coneguts: saltar a corda. Entre les cantarelles més recordades trobem:

*A la barrejada qui no entra para
A la barrejada qui no surt la para.*

O aquesta altra, que van recollir les mestres de la ZER "Ports-Algars"(12)

*Las niñas bonitas no van al café
porque los soldados les pisan el pie.
Soldado, soldado no me pise usted
que soy pequeñita y me puede doler.
Si eres pequeñita yo te he de comprar
un vestido rosa que te ha de gustar,
cortito de adelante, larguito de atrás,
con cuatro volantes y adiós si te vas.*

Segons van fer memòria algunes de les entrevistades, a la corda hi jugaven totes, grans i petites. Per a introduir les menudes en el joc se'ls feia *sopeta* –conegut moviment de vaivé que ajudava a agafar el ritme a la nena. A les que en sabien més, en canvi, se'ls feia *juli* –menar la corda molt i molt ràpid.

Si seguíssim per aquest carrer, al capdamunt ens obligaria a girar i pujar cap a la dreta. És el lloc conegut com Lo Portalet. Aquest és un accés principal al nucli medieval d'Horta i a la plaça de Sant Salvador on, donades les condicions d'espai ampli,

es jugava al pot. És el clàssic joc d'amagar, però amb la peculiaritat, provocada per el pendent del terreny, que era normal que els qui intentaven salvar donessin una forta puntada de peu al pot, que anava carreró avall, obligant qui parava a baixar-hi i dificultant-li que pogués veure on s'amagaven, de nou, els jugadors.



Saltant a corda davant la façana de l'antiga escola de nenes. Autors: Pere Lavega i Biel Pubill, 2006.

3. Escola de nens. En comptes d'arribar fins a Lo Portalet, el nostre recorregut passa directament cap al carrer del Doctor Messeguer, pujant per un carreró estretíssim esglaonat que travessa, literalment, el que podríem anomenar muralla antiga d'Horta. Just al final de les escales, girant a la dreta, trobem l'accés a l'antiga escola de nens. La llista de jocs que feien els nens en sortir d'estudi és molt àmplia; entre aquests, recordaven: *la bara*, *a pisquitos*, *coques i mossèn*, *el bèlit*, el mocador, *al tello*, *a pecos*, *al curi*, *a arrossegar*, *a boles*, *al mismo*, *a la baralluga*, *al planto*, simular corrides de bous, *al capitulet*... Per les característiques del carrer, estret i allargassat, vam endegar una partida a l'all! Aquest és un joc a què tradicionalment jugaven els nois, amb una pilota petita, usualment feta per ells mateixos amb parracs de roba ben premsada o bé amb pneumàtic. El joc, ideal per escalfar-se els freds jorns d'hivern, consisteix en aconseguir agafar la pilota i llençar-la contra l'esquena dels altres –d'aquí que en d'altres indrets es conegui amb el nom de *gepa!*–.

4. **Casa Castella.** Uns metres més enllà, a l'esquerra de les escales d'accés al carrer

Messeguer, hi trobem la casa Castella. Aquest edifici, que no destaca per la seva ornamentació artística o interès arquitectònic, va ser identificat per diferents informants com un indret singular, escenari del conegut joc del cavall fort. La particularitat que ens explicaven és que els nois, en sortir d'estudi, es posaven a jugar en aquest lloc; el que saltava, per a fer-ho més complicat, havia de tocar el balcó de la casa.

Aquest era un joc àmpliament conegut arreu i del qual n'han deixat moltes referències autors diversos. Per proximitat, valgui la descripció que en feu Artur Bladé (13), de com jugava a Benissanet al mateix joc que es coneixia com Passarel·la:

A l'edat dels set o vuit anys, els nois començaven a jugar a la Passarel·la. Un vailet parava. En aquest cas, "parar" volia dir encorbar-se i posar el cap sobre un pedrís. Els altres, l'un després de l'altre, prenien correguda i se li eixarrancaven als lloms a la manera del qui munta a cavall. Abans de saltar, cada noi cantava:

*Passarel·la!
Salta a l'esquena,
salta-la bé,
que ton pare ja ve!
Quan et cansis,
digues fava!*

Però "fava" no ho deia ningú, perquè significava haver de "parar" novament. Era preferible moure el cos a fi de provocar la caiguda d'algun cavalcador. Qui queia parava.

5. Accés al barri del Castell. Del carrer del Doctor Messeguer pugem per un trencant cap al carrer Tomàs Gil Membrado. Estem al nucli més antic d'Horta i resulta interessant fixar-se en els carrers, que van dibuixant un traçat el·líptic a l'entorn d'un nucli on, antigament, s'aixecava el castell que protegia la població. Per uns moments, el carrer es fa una mica més ample i aprofitem per a fer una tirada de birles de les més tradicionals, amb aposta inclosa.

Els membres del club de birles local van fer una exhibició del joc explicant-nos que es podia apostar a favor d'un jugador –si es guanyava, s'anava a mitges en els beneficis–; l'aposta també podia ser entre els espectadors, a veure si la faria o no, apostar si a la primera tirada en tiraria parells o senars...

Una mica més endavant, seguint el carrer cap a ponent, trobem a l'esquerra una forta pujada que dóna accés al carrer de Grau. En aquest punt la presència d'uns pedrissos ens permet explicar el joc dels *pecos*.

Amb aquest nom es coneix a Horta el joc de les tabes –joc molt estès arreu i que tradicionalment es juga amb quatre o cinc ossets de la cama del xai–. Als pecos, al poble, s'hi jugava generalment amb pedretes arrodonides. Hi ha moltes possibilitats de joc, la més coneguda consisteix en deixar les pedres a terra, en un replà, i llançar a l'aire una pedra mare –diferenciada de la resta pel color, la forma... – i, abans que aquesta caigui a terra, plegar una de les altres pedres. Aquest exercici es fa una a una, després dos a dos, tres i una i finalment les quatre de cop.



Demostració de tirada de birles, amb aposta, en ple nucli antic d'Horta. Autors: Pere Lavega i Biel Pubill, 2006.

6. Pla del Castell. El carrer de Grau dóna, a l'oest, a l'espai que ocupa el dipòsit d'abastament d'aigua i la zona on es van trobar les restes d'un antic poblat iber. Aquí també s'aixecava l'antic castell d'Horta, que fou dinamitat per les tropes castellanes el 1648, durant la Guerra dels Segadors.

En aquest punt del recorregut era molta la gent que ja ens acompanyava i vam aprofitar per a cedir-los protagonisme. Per una part vam proporcionar *barallugues* a tothom qui va voler llençar. Hauríeu d'haver vist la destresa i habilitat dels més grans en fer-les ballar i fins i tot posar-se-les a la mà! D'altra banda, els nens i nenes van quedar bocabadats amb l'agilitat de les mares i algunes àvies que es van atrevir a jugar al *tello* (14).

És evident que l'èxit d'una experiència d'aquest tipus depèn de la participació de la gent. Aquesta complexitat es va anar veient al llarg de tot l'itinerari, destacant en moments concrets com quan una veïna es va acostar al grup mostrant un *burret* fet amb *carabassó*. A través del sistema de megafonia va explicar com abans, de petita, no tenien pràcticament joguines i qualsevol cosa els servia per fer anar la imaginació. Aleshores era habitual fer-se animals clavant petits totxets a carabassons o cogombres. També unes altres àvies, amb els seus néts, ens van ensenyar el joc del *Decodin*, *decodan*, davant la mirada expectant de nens i adults. És també un joc de criatures força conegut i que el trobem amb diferents noms, a vegades aprofitant les primeres paraules de la cantarella que l'acompanya.

Joan Amades (15), l'avi del qual per part de pare, recordem, era del poble veí de Bot, l'identifica amb el nom d'*estisoreta*, per una de les maneres com es posen els dits damunt l'espatlla dels nens mentre es canta:

Decodin, decodan
les capsetes de l'Aran.
Si diguera, no diguera:
Quantes banyes hi ha al darrere?

Una altra cantarella del mateix joc va ser recollida per les mestres de la ZER (16)

Ticotin, ticotan,
la maceta pegue al banc.
De punyèt, de colzet
estisora o gavinyet,
Teuladeta, ull de bou.
si haguessis dit...
no et passaria això.

7. Encreuament carrers Moragrega i Gil Membrado. Abans d'abandonar el barri del Castell ens aturem en aquest bonic encreuament, protegit per sòlids edificis de pedra ben treballada i bellament guarnits. L'espai ens recorda que estem molt a prop de les antigues escoles i dels jocs que acollien, entre aquests els més petits jugaven a l'anelleta o al *furón*. Ràpidament improvisem diverses petites rotllanes de nens que, asseguts a terra, van passant l'anell seguits de l'atenta mirada dels altres per esbrinar a les mans de qui la dipositen.

8. La Creuera. Deixem a la dreta la gran casa Fortunyó i arribem al carrer de la Comanda, on trobem dos edificis renaixentistes magnífics més: la Casa Clua i la Casa del Delme. Aquest darrer és l'edifici més notable d'aquest estil a Horta, construït possiblement a finals del segle XVI. Fou la casa del comanador hospitaler i on es pagava el famós impost del delme –dècima part dels productes del camp.

Seguint cap a l'esquerra, passem per davall d'un gran porxo, és la Creuera, cruïlla de carrers. A la cantonada hi trobem un interessant espai picassià. Es tracta del lloc on hi havia l'antic cafè de J.A. Vives que freqüentà Pablo Picasso (17) durant la seva segona estada a Horta el 1909 i on, gràcies a l'epistolari, sabem hi anava a fer el cafè i a jugar a dòmino. L'indret és ideal per a contextualitzar un altre dels jocs típics de taverna recollits i que, encara avui, alguns adults practiquen en el marc de la festa major: *la morra*.

La morra és joc antic arribat, segons diuen, amb la romanització. És un joc d'aposta, ideal per jugar-se un beure, i exigeix la concentració màxima dels jugadors per preveure quin nombre de dits traurà el contrari i calcular, amb rapidesa, la suma que farà amb els que ell mateix tregui.

L'exhibició que van fer diversos veïns del poble en aquest lloc va ser, de nou, un dels moments més interessants del recorregut, en poder reflexionar sobre aquest tipus d'activitat lúdica en un indret tan remarcable i davant la presència de prop de dues-centes persones.

9. Carrer de Baix. Els grallers d'Horta i els capgrossos picassians continuen obrint la comitiva anant ara pel carrer de Baix. A pocs metres de la parada anterior, al marge esquerre, trobem la casa que serví d'estudi a Picasso durant la seva segona estada al poble, el 1909. Tot seguit trobem una perxada i, també a l'esquerra, crida l'atenció l'entrada d'un bar, Can Pessetes, que conserva l'atractiu de les construccions renaixentistes amb tot d'arcades i paraments que ens transporten a l'època medieval.

Aprofitant aquesta nova ambientació, de taverna, i comptant amb la participació del conegut restaurador Salvador Miralles, vam recrear un divertidíssim joc amb què, en comptades ocasions, encara podem gaudir: el joc del *borinot*.

Són tres, els jugadors que hi participen. Se situen drets, l'un al costat de l'altre, amb les cames obertes i tocant-se amb els peus. El jugador central rep el nom de *borinot* donat que, amb les mans a mode de trompeta, imita el soroll d'aquest insecte. Els altres dos jugadors, col·locats a cada costat, tenen la mà més propera al borinot aixecada, mentre que amb l'altra es protegeixen la galta. El borinot els intenta distreure amb els seus moviments i el so típic del borinot i, quan li sembla, els pot intentar ventar una bufetada, moment que aprofitaran els altres per, al seu torn, intentar ventar-li un clatellot. El joc, que en aparença és força violent, en la realitat perd una mica el component agressiu en tant que els participants es prenen la farsa amb distensió i camaraderia.

Aprofitant també la bellesa i el recolliment de l'indret, vam organitzar el joc de *Sant Joan de les Canadelles*. Aquest joc infantil era habitualment conduït per algunes noies o dones que mantenien una conversa amb aquesta la cantarella:

Sant Joan de les Canadelles!

Què mane, sinyor?

Quantes fulles hi ha a l'arbre?

Cent i canó!

Pa d'ordi!

Pa de convent!

Me dixà entrar una mica de gent?

Encara que sigue cent!

Per quin pont?

Pel dels (...)! (18)

Els participants, agafats de mans i fent una mena de filera, han d'anar passant per davall del pont que indiqui la persona que porta el diàleg. De tot plegat en resulta una barreja de nens i nenes entrelaçats i embolicats que acaben per arremetre's a empenyes i cops de cul fins que, finalment, cauen a terra davant l'alegria general.

10. Carrer de Picasso. Continuant en direcció llevant, agafem un trencant a l'esquerra i, a pocs metres, arribem al carrer Picasso, paral·lel a l'anterior. Abans de 1968, aquest carrer es deia del Mig i va passar a dir-se carrer Pablo Picasso, complint la voluntat manifestada pel pintor com a contraprestació d'una donació de teles que mai arribarien. L'alcalde, Joaquim Cortés, en la correspondència que envià al pintor, li manifestava el risc que assumia al dedicar un carrer a una persona que no era addicta al

règim. Pel que sembla, va ser el primer carrer que porta el nom de Picasso a l'Estat espanyol (19).

Aquest carrer, ple de bones mostres de construccions renaixentistes –Casa Pio, Casa Pessetes, Casa Cleto i l'Hostal de Pan, davant del qual hi trobem el magnífic Cap de l'Ecomuseu dels Ports–, resulta ideal per a organitzar un recorregut llarg jugant a lo mismo –és amb aquest nom com es coneix el joc de *saltar esquenes, viola* o el *potro*. El joc, iniciat pels alumnes del curs de la FestCat, va resultar un èxit i ràpidament s'hi van sumar nens i adults que ens acompanyaven en el recorregut d'*Hortajoc!*. Tant és així que la llarga filera de salts va continuar fins al final del carrer, a la zona coneguda com el Portal, on hi ha una vista fantàstica de les Roques d'en Benet a l'horitzó, i va continuar pel carrer de Santa Anna fins arribar, amb la música de gralles, a la plaça de l'Església.

11. Plaça de Missa. És aquest el nom amb què els hortolans anomenen la plaça on s'aixeca l'església gòtica de Sant Joan Baptista, iniciada al segle XIV. El conjunt, amb un marcat aire medieval, està envoltat d'atractius porxos apuntats que antigament protegien el mercat. Aquí hi trobem el bell Ajuntament renaixentista —construït a finals del segle XVI—, del qual destaca el gran retaule emmarcat entre els dos finestrals de la façana i que evoca una escena commemorativa de la Constitució de Cadis.

La plaça té un altre punt d'interès ja que, en un extrem, on comença l'antic carrer del Mig, hi ha identificat un altre espai picassià, l'antic Hostal Trompet on s'hi allotjà Picasso i la seva companya Fernande Olivier durant quatre mesos a l'estiu de 1909 —el nom de Trompet ve pel fet que el fill del propietari era el pregoner del poble (20).

Aquest espai, centre de la vila closa, per les seves característiques i dimensions, amb la plaça de Sant Salvador al costat, esdevé un lloc ideal per a trobar-se i per a practicar infinitat de jocs entre els quals vam recollir: *plantón* (peus quietes), *llaó* o cadena, *patacons*, *cavall fort*, *saltar a corda*, el *tello*, jugar a *bous*, tirada de *birles*, *boles*, *carres de rucs* per Sant Antoni, *baralluga*...

De tots els jocs recollits vam optar per fer un fi de festa on, per lògica, no hi podia faltar la *cucanya* —construïda, per cert, en una de les primeres edicions de la FestCat. Les dimensions àmplies de la plaça i el mobiliari urbà fan de l'indret un lloc ideal per

a jugar a la *peste alta* —joc de persecució que, per a salvar-se, cal pujar dalt d'algun llo— i també ens van inspirar per a fer una petita recreació del joc del *bèlit* —vastament conegut a Catalunya i que està documentat hi jugaven els estudiants a la Lleida medieval.

Per fi, la façana llisa de l'església, absent de decoracions, ens va permetre recordar com abans s'aprofitaven aquests murs per a jugar a pilota, a mode de trinquet o, com podem jugar tots, grans i petits, improvisant el joc de l'*Un, dos, tres pica pare!*



El joc del potro, saltar esqueses o a viola se'l coneix, a Horta de Sant Joan, amb el curiós nom de "lo mismo". Autors: Pere Lavega i Biel Pubill, 2006.

6. Discussió

Estem convençuts que *Hortajoc!* va ser possible perquè va comptar amb la complicitat dels veïns, les entitats i les institucions d'Horta de Sant Joan i la col·laboració de l'alumnat de la FestCat 2007.

En aquest sentit, cal destacar la sensibilització que en aquests onze anys ha dut a terme l'Ajuntament d'Horta, donant sempre suport a totes les iniciatives i propostes presentades per l'equip coordinador de l'escola de jocs. Aquesta bona sintonia ha permès realitzar activitats en espais públics de la població, molts d'ells oberts als veïns. Aquest fet ha generat també, en tots aquests anys, una mena de complicitat entre els hortolans i la FestCat que s'ha traduït en una participació ferma en els actes i una col·laboració eficient a través de les entitats i associacions.

Aquest ambient respectuós i agradable entre tots l'han viscut en primera persona, valorant-lo molt positivament, l'alumnat que any rere any participa a l'escola d'estiu d'Horta de Sant Joan.

Quant a *Hortajoc!*, vam poder copsar les següents idees dels alumnes:

- Feien una valoració molt positiva d'haver viscut tot el procés de creació, organització i realització de l'experiència.
- Remarcaven l'interès d'aconseguir informació a través de les fonts orals. En aquest sentit, consideraven bàsic dur a terme les entrevistes amb la gent del poble per tal de conèixer de primera mà les vivències d'aquests entorn, els jocs i les diversions.
- Assenyalaven no haver tingut la sensació d'haver actuat, sinó d'haver-se integrat en la comitiva, com uns espectadors més, actius, a l'hora de participar en les propostes de joc o descobrint el patrimoni urbà de la població.
- Remarcaven la satisfacció plena per haver sumat sinèrgies per fer possible *Hortajoc!*
- Interès de l'experiència per poder-se aplicar en altres indrets

7. CONCLUSIONS

Més enllà de l'anècdota que pot semblar el disseny d'un recorregut per l'entramat urbà d'Horta, tot realitzant jocs al llarg de l'itinerari, ens sembla encara més interessant reflexionar sobre les potencialitats que, des d'interessos o enfocaments diversos, pot generar un producte d'aquestes característiques. A partir de la recerca d'informació sobre els jocs i els espais de joc presents en l'imaginari de la comunitat, la recreació d'aquestes diversions i jocs, tot contextualitzant-los en el lloc on tradicionalment es duïen a la pràctica, dignifica aquest àmbit de la cultura popular i el projecta com un ric patrimoni que cal preservar i donar a conèixer. És en aquest sentit com el joc pot esdevenir un atractiu més per a donar a conèixer una col·lectivitat a l'exterior.

En aquesta línia creiem que una experiència com Hortajoc! té unes potencialitats enormes com a model o recurs per a treballar en l'àmbit educatiu i del lleure, però encara són més grans les potencialitats per a les institucions donat que, a partir d'una recerca aplicada es pot crear un producte que pot generar un vast impacte cultural sobre un territori.

Pensem que és possible extrapolar a d'altres poblacions el model d'aquesta experiència. Tanmateix, volem remarcar que cal rigor en el disseny i un intent seriós de documentació previ. Pot resultar senzill i simpàtic fer un recorregut lúdic pels carrers i places de qualsevol indret, una altra cosa serà organitzar un itinerari tenint com a criteris recuperar jocs i/o rehabilitar les zones tradicionals d'aquests jocs justificant, així, l'elecció d'uns jocs o unes zones i no pas unes altres.

Encara, per fi, l'elecció d'uns determinats jocs i el model seguit en aquesta proposta ens permetran una darrera, i no menys important, reflexió: de quin patrimoni lúdic parlem i amb quina finalitat el volem inventariar, conservar, recrear i/o donar a conèixer.

8. NOTES

1. Pere LAVEGA (2002), "Jeux traditionnels et éducation" a J. Guibert ; G. Jaouen: *Jeux traditionnels. Quels loisirs sportifs pour la société de demain?* p. 81-116. [Institut Culturel de Bretagne / Skol-Uhel ar Vro]

2. Pere LAVEGA (2002), "Aprender a relacionarse y relacionarse para aprender" a *Encuentro internacional sobre los juegos. Herencia, transmisión y difusión de los juegos tradicionales. Historia y prospectiva*. (2002: 3-5 octubre: França: Nantes).
3. Biel PUBILL (2007), "La tecnologia al servei de la tradició: els jocs tradicionals entre la teoria i la pràctica" a *Els jocs tradicionals. Recerca i patrimoni etnològic*; Institut Ramon Muntaner, p. 44-51.
4. Biel PUBILL (2006), "La Via Verda de la Terra Alta: un viatge per la senda dels jocs tradicionals" a LAVEGA, Pere; PUBILL, Biel *Els jocs tradicionals, una eina per aprendre, ensenyar i conviure*. Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya, p. 128-137.
5. Antoni COSTES et al. "Vall-de-roures: jocs en un poble medieval. Jocs de pilota i trinquets", a LAVEGA Pere i PUBILL, Biel (2005) *Els jocs tradicionals: experiències, recursos i eines per a la seva aplicació*. Universitat d'Estiu de les Terres de l'Ebre.
6. Antoni COSTES et al. (2006) "Visió històrica dels jocs tradicionals. Miravet, una fortalesa d'aventures! Jocs medievals" a LAVEGA, Pere i PUBILL, Biel, *Els jocs tradicionals, una eina per aprendre, ensenyar i conviure*, Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya.
7. Pere LAVEGA i Biel PUBILL, (2008), "L'escola catalana de jocs tradicionals i les noves tecnologies: entre la tradició i la modernitat" a *Els jocs tradicionals i les noves tecnologies*, Institut Ramon Muntaner, p. 12-30.
8. Josep ALANYÀ (2003), *Etnografia de la Terra Alta*, Consell Comarcal de la Terra Alta.
- Joan AMADES (1982), *Costumari català*. El curs de l'any, Barcelona, Edicions 62.
9. Pepa NOGUÉS (2000), *Jocs populars i tradicionals a la Terra Alta* (volums I, II i III). [Resultat de les beques de recerca del Patrimoni Etnològic de Catalunya].
10. Carme QUERALT (2007), "Els avis... un pou de jocs! Aprenem a fer entrevistes" a LAVEGA, Pere i PUBILL Biel, *Els jocs tradicionals: la recerca i la seva pedagogia*, Universitat d'Estiu de les Terres de l'Ebre; CPCPTC.
11. Salvador CARBÓ (2007), *Guia d'Horta de Sant Joan*, Diputació de Tarragona, p. 186.
12. Neus CORTIELLA, Lourdes RODRÍGUEZ (2007), "Un, dos... cançons i jocs" a LAVEGA, Pere, PUBILL, Biel, *Els jocs tradicionals: la recerca i la seva pedagogia*, Calaceit, Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya.
13. Artur BLADÉ (1958), *Crònica del país natal*, Barcelona, Editorial Selecta, p. 102.
14. Nom amb què a Horta de Sant Joan es coneix el conegut joc de la xarranca.
15. Imma MARÍN, Olga PARDO (1996), *El jugar de l'Amades*, El Mèdol, vol.1, p. 101.
16. Neus CORTIELLA, Lourdes RODRÍGUEZ (2007), "Un, dos... cançons i jocs" a LAVEGA,

Pere, PUBILL, Biel, *Els jocs tradicionals: la recerca i la seva pedagogia*, Calaceit, Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya.

17. Salvador CARBÓ (2007), *Guia d'Horta de Sant Joan*, Diputació de Tarragona, p. 236.

18. Pepa NOGUÉS (2000) recull aquesta cantarella al poble veí de Prat de comte. Podeu consultar-la a *Jocs populars i tradicionals a la Terra Alta*, Beques per a la recerca del patrimoni etnològic de Catalunya, CPCPTC.

19. Salvador CARBÓ (2007), *Guia d'Horta de Sant Joan*, Diputació de Tarragona, p. 195.

20. Salvador CARBÓ (2007), *Guia d'Horta de Sant Joan*, Diputació de Tarragona, p. 191.

9. REFERÈNCIES BIBLIOGRÀFIQUES

ALANYÀ, Josep (2003). *Etnografia de la Terra Alta*. Consell Comarcal de la Terra Alta.

AMADES, Joan (1982). *Costumari català*. El curs de l'any. Barcelona: Edicions 62.

CARBÓ, Salvador (2007). *Guia d'Horta de Sant Joan*. Falset. Diputació de Tarragona.

LAVEGA, Pere (2002). «*Jeux traditionnels et éducation*». A: GUIBERT J. i JAOUEN, G. *Jeux traditionnels. Quels loisirs sportifs pour la société de demain?* Institut Culturel de Bretagne;Skol-Uhel ar Vro.

Lavega, Pere. "Aprender a relacionarse y relacionarse para aprender". Dins a *Encuentro internacional sobre los juegos. Herencia, transmisión y difusión de los juegos tradicionales. Historia y prospectiva*. Nantes 3-5 octubre 2002

LAVEGA, P.(ed.)(2006)*Juegos Tradicionales y Sociedad en Europa*. Barcelona:Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales.

LAVEGA, Pere i PUBILL, Biel (2006). *Els jocs tradicionals, una eina per aprendre, ensenyar i conviure*. Calaceit. Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya.

LAVEGA, Pere i PUBILL, Biel (2007). *Els jocs tradicionals: la recerca i la seva pedagogia*. Calaceit. Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya.



**JUGUEM COM JUGAVEN LES NENES I NENS DE TÀRRACO
DINS LES JORNADES DE TÀRRACO VIVA.
UNA PROPOSTA PER VIURE LA HISTÒRIA MITJANÇANT EL JOC**

JORDI TORTOSA GIMÉNEZ

Mestre i Llicenciat en Geografia i Història

Professor del Camp d'Aprenentatge de la ciutat de Tarragona

EL JOC: CONSIDERACIONS GENERALS

Per poder parlar dels jocs a la civilització romana és necessari recolzar-se en el material que ha arribat fins a nosaltres a través de les restes arqueològiques, la iconografia i la literatura. Tanmateix, sabem que les joguines han estat presents des de l'antiguitat en la vida dels infants i que aquests rebien regals amb motiu del seu naixement, o en ocasions especials, com les celebracions de les Saturnals a Roma. De fet, les joguines esdevenen quelcom màgic per als infants.

Així doncs, el joc, en el seu paper de desenvolupament físic i intel·lectual de les persones, fa que resulti essencial en la infància i que conservi el seu interès al llarg de tota la vida. Per tant, al marge de la seva utilització pedagògica o didàctica, se li reconeixen les seves virtuts de cara al creixement i evolució dels infants en llurs dimensions diferents.

En el joc hi trobem units els tres àmbits bàsics per una bona formació integral de la personalitat del nen: el cognoscitiu, el psicomotriu i l'afectiu. A més, s'hi desenvolupen totes les funcions psíquiques (percepció, atenció, memòria, pensament, llenguatge i imaginació), àdhuc actua com accelerador dels aprenentatges. Sembla demostrat que el joc, lligat als comportaments d'exploració i de curiositat, constitueix el motor de l'aprenentatge i de la descoberta en l'infant. Mitjançant el joc, l'infant explora el seu propi cos i les seves funcions; realitza proves successives, les regula i tot seguit s'emmotlla a uns models definitius: les regles de joc.

Tanmateix, és una activitat generadora de plaer que no es realitza amb finalitats exteriors a ella sinó per ella mateixa, en la qual els nens es diverteixen amb fantasia i llibertat i que, més tard, comparteix amb els seus amics. D'altra banda, els jocs reglats

contribueixen extraordinàriament a l'adquisició de pautes de comportament ja que, en aquests, els nens han de respectar estrictament les regles, cosa que proporciona possibilitats per exercitar d'aquesta manera la capacitat d'autocontrol i domini necessària en cada moment.

Podem afirmar doncs, que el joc és una forma de vida social que permet als que intervenen situar-se en una esfera temporal i espacial diferent, afavorint l'assaig, la pràctica i l'aprenentatge d'actituds socials diferents. Els jocs són el reflex del món que l'envolta: la realitat del món viu i inanimat, el desenvolupament tècnic de la societat en la qual evoluciona, dels adults amb els quals viu i imita.

En un moment en què la humanitat peca d'excés de pragmatisme i seriositat, valorem molt positivament que un retorn a una vida més autèntica, lliure i digna passi necessàriament pel joc.

EL JOC A L'ÈPOCA ROMANA

La paraula llatina *ludus* significa alhora diversió infantil, joc, esbarjo i escola, tot i que cap paraula llatina no designa específicament el joc infantil, ni té el significat genèric actual de joguina. I, encara que el joc s'ha situat sempre en el seu context historico-social, cal dir que han jugat els nens i les nenes de totes les èpoques i de tots els pobles. Així, Quintilià, el mestre de retòrica llatina, ja fa gairebé dos mil anys, formulava el desig que *l'estudi sigui per a l'infant un joc*.

Molts d'aquests jocs són el resultat de la imitació de la forma de vida dels grans i, fins i tot, no foren de nova creació, sinó heretats de cultures anteriors. A tall d'exemple, citem alguns escriptors romans que en les seves obres fan menció o bé n'expliquen d'alguns. Horaci en l'obra *Satires* (II,3) parla de construir cases petites, del joc parells o senars i de com muntar a cavall en un llarg bastó. Ovidi en l'*Heroides* (67-86) ens dóna a conèixer sis maneres de jugar amb les nous. Virgili, a l'*Eneida* (VII,378), ens parla de la baldufa. Hipòcrates en la seva obra sobre el règim, recomana per aconseguir mantenir-se en bona forma física, jugar al cèrcol. Suetoni, en *El diví August* (XIII) ens descriu el joc de la morra. Marcial ens informa de la prohibició dels jocs d'atzar tret en període de les festes Saturnals.

D'altra banda, Juvenal (1,88-92) ens especifica les sumes de diners considerables posades en joc: “No és una bossa la que es posa en el tauler de joc, sinó que s’hi juga un cofre” i més endavant afegeix: “en una partida s’hi podien jugar cent mil sestercis”.

Nombroses són també les al·lusions als jocs de pilota. Tenim notícia de cinc tipus diferents de pilotes: la *paganica*, feta amb cuir i plomes i de grandària similar a una poma; l’*harpastum*, bastant dura i de pell elàstica; la *trigonalis*, petita i molt dura que s’emprava per jugar a la *pila trigonica*; el *follis*, de cuir i aire; el *folliculis*, que era una pilota de dimensions petites. Podien estar fetes de bandes de pell que s’ajuntaven als extrems en cercles petits, molt similars a les d’ara. Les dimensions de les que coneixem van de tres a nou centímetres de diàmetre.



Construcció d'un mosaic gegant amb motiu de dofins. Autor: Jordi Tortosa, 2006.

Les nous, tan comunes en molts jocs romans, es van utilitzar primerament per a obsequiar els parents o amics amb ocasió de les festes Saturnals, on es distribuïen en grans quantitats. Així mateix, es llançaven als infants després de la celebració d'un matrimoni, un aniversari o un naixement. Eren considerades, per tant, senyal de gran esdeveniment.

Quant als *ossets* o *talus*, varen ser objectes de nombrosos jocs citats per Homer, Marcial, Ovidi i Suetoni. Els més coneguts són: el joc dels cinc ossets, el del cercle, el de parells o senars...

En definitiva, els romans eren un poble que jugava. A casa, al carrer, al fòrum i fins i tot anant de viatge. Les condicions climàtiques del nostre territori permetien sovint el joc a l'aire lliure. Així les joguines i jocs no són simples articles de consum, sinó veritables productes culturals que al llarg del temps han tingut un lloc important en la vida de l'infant i de l'adult. Sèneca ja va dir: "El que diferencia un home d'un nen és l'avidesa dels nens pels objectes com ossets, nous o peces petites de monedes, mentre que els homes volen or, plata o ciutats" (Sèneca: *De constantia sapientis*, XII,2).

EL CAMP D'APRENENTATGE DE LA CIUTAT DE TARRAGONA

El Camp d'aprenentatge de la ciutat de Tarragona (CdA) és un servei educatiu del Departament d'Educació de la Generalitat de Catalunya que pretén apropar el col·lectiu d'estudiants del nostre país al patrimoni cultural, històric i social de la nostra ciutat. És per això que planteja un conjunt de propostes i activitats a partir de la recerca, experimentació i innovació perquè l'alumne/a conegui, aprengui i se sensibilitzi per la riquesa i diversitat del nostre entorn, proporcionant-los els recursos materials i metodològics necessaris.



Monitores explicant el conte de "L'Enigma de la Medusa". Autor: Jordi Tortosa, 2006.

En aquest context, ja fa dotze anys que el CdA partí de l'estudi del joc a l'antiguitat, sobretot basat en l'època romana, com a eix i nucli principal per entendre el passat mitjançant recreacions de jocs i joguines tot cercant els canvis i la permanència, les relacions socials, els costums i les tradicions. Això ha estat possible mitjançant un estudi detallat de les restes arqueològiques exposades en diferents museus del món, els texts clàssics, la iconografia representada en pintures murals i ceràmiques que

tinguessin alguna relació amb el món del joc, fins a aconseguir catalogar més de cent quaranta propostes factibles de ser reconstruïdes i presentades en un dossier especificant la mecànica de joc, on jugar-hi i el nombre de participants. Aquest material, juntament amb un bagul de rèpliques de jocs, es lliura a tot el professorat interessat en realitzar aquesta activitat de manera autònoma al seu mateix centre educatiu, prèvia sol·licitud.

JUGUEM COM JUGAVEN LES NENES I NENS DE TÀRRACO DINS LES JORNADES DE TÀRRACO VIVA



Participants simulant un combat de gladiadors. Autor: Jordi Tortosa, 2006.

La idea d'aquesta activitat nasqué de la pregunta que sovint formulaven els nostres alumnes: “què se n’ha fet dels romans?” Calia donar resposta a aquesta pregunta i què millor que utilitzar el joc com a manera d’evidenciar que els romans som nosaltres, els hereus de la seva cultura, de les seves tradicions i maneres de veure i viure el món. Des de ja fa onze anys, i emmarcat en els actes de *Tàrraco Viva, jornades internacionals de reconstrucció històrica*, organitzades pel Museu Història de la ciutat de Tarragona i l’Ajuntament de la ciutat, el CdA organitza a finals del mes de maig l’activitat “*Juguem com jugaven les nenes i nens de Tàrraco*”, adreçada als alumnes de cinquè de primària de tots els centres de la ciutat. A tall d’exemple, en la darrera edició hi participaren 1.300 alumnes, 108 professors i més de 200 monitors repartits pels 140 espais de joc i/o recreació històrica al Camp de Mart de la ciutat de Tarragona.

Prèviament a la jornada o jornades (els dos darrers anys, l'activitat va ser de dos dies, l'un per als centres educatius de la ciutat i l'altre per als provinents de diferents indrets de Catalunya), es convoca el professorat participant a fi de donar la informació bàsica i normes d'actuació pertinents i es prepara els monitors explicant la mecànica dels jocs i normes generals de funcionament. Una vegada convocats els centres participants, s'encaixa tot el material prèviament numerat i es trasllada al camp de Mart on es distribuirà pels racons diversos. El dia assenyalat, cada grup escolar amb els professors acompanyants, accedeixen al recinte per una porta identificada amb cartells i prèviament senyalitzada on es registra l'ingrés al recinte i s'indica els punts bàsics d'informació, horaris i funcionament. A fi de racionalitzar l'ordre de participació dels alumnes es realitza un espectacle de recreació històrica en tres torns a l'auditori del Camp de Mart. Els alumnes, identificats amb un adhesiu de color diferent on hi consta el nom, centre a què pertanyen i telèfon de contacte (en cas de pèrdua i/o accident), accedeixen al recinte per gaudir de les explicacions i la recreació històrica programada. La resta accedeixen als jardins per participar dels jocs organitzats fins que sigui el seu torn de gaudir de la recreació històrica.

Durant la jornada, el professorat del CdA coordina el funcionament dels espais diferents i la utilització correcta del seu material, organitza els punts d'oferiment d'aigua i menjar, supervisa els serveis mèdics i de vigilància habituals i està amatent a qualsevol emergència que pugui dificultar el desenvolupament normal de l'acte. Un cop acabada la jornada, cada centre educatiu recull els seus alumnes i es dirigeixen a les zones d'aparcament d'autobusos que els haurà de retornar als centres educatius respectius. Aquest és el moment en què els monitors que han participat durant tot el matí recolliran el material lliurat i el conduiran al punt de concentració on s'haurà de tornar a embalar i retornar al CdA.

Aquestes jornades han estat possibles, ja sigui pel suport econòmic i/o l'aportació de monitors, mercès a la participació del Departament d'Educació de la Generalitat de Catalunya, de l'Ajuntament de Tarragona i la seva regidoria de Patrimoni, del Complex Educatiu de Tarragona, del Departament de Pedagogia de la URV, de l'IES Vidal i Barraquer, de l'IES Cal·lípolis, de l'IES Pons d'Icart, de l'IES Martí i Franquès, del Conservatori de Música de la Diputació de Tarragona, de REPSOL, de l'AEQT, del Mercat Central, de la Cambra de Comerç i de Caixa Tarragona.

EL JOC DEL BÒLIT FA TURISME

FRANCESCA BARDAJÍ SANTIVERI

Tècnica del Museu Comarcal de l'Urgell-Tàrrrega

A partir de l'any 2000, des del Museu Comarcal de l'Urgell-Tàrrrega, conjuntament amb membres del Laboratori de Praxicologia Motriu de l'INEFC Lleida, es va iniciar un treball de recerca per a l'IPEC (Inventari del Patrimoni Etnològic de Catalunya) sobre els jocs populars i tradicionals a l'Urgell. Fruit d'aquest treball d'investigació, en què es van recollir testimonis d'avis i àvies de la comarca, es van inventariar més de 140 fitxes de jocs tradicionals que es practicaven durant la primera meitat del segle XX a l'Urgell.

Arran d'aquest estudi vam constatar que el bòlit va ser un joc de carrer molt popular en algunes localitats de la comarca, així com també ens vam assabentar que en una població, Anglesola, encara s'hi jugava. Mentre que a la resta de l'Urgell aquest joc, que havia estat practicat tant per nens com per nenes, s'ha perdut, un grup de dones d'aquesta localitat l'ha mantingut viu fins ara. Fa més de 15 anys que aquest grup de dones adultes van decidir incloure el joc, com un acte lúdic més, dins les activitats organitzades per la festivitat de Santa Madrona, la patrona de les dones d'Anglesola, amb la voluntat d'introduir-lo entre els infants i el jovent de la localitat.



Participació de l'equip de Bòlit d'Anglesola al Congrés de Pic i Pala-Boli de Castelló, Autora: Francesca Bardagí, 2009.

Aquest fet significatiu, que va quedar recollit en l'esmentat estudi i en un llibre publicat l'any 2005 per l'Ajuntament de Tàrrrega, va tenir molt de ressò. Arran de les entrevistes i les filmacions de les jugadores que es van emetre per diversos programes divulgatius de TV3 Televisió de Catalunya, el seu cas va començar a tenir una projecció més enllà de l'Urgell. D'aleshores ençà, han estat convidades a participar en trobades de caire cultural i tradicional per a fer exhibicions del joc del bòlit i donar-lo a conèixer a indrets diversos de Catalunya, de la resta de l'Estat i fins i tot fora d'Espanya. L'any 2006 van assistir al *Tocati - Festival Internacional de Jocs al Carrer* que se celebra anualment a la ciutat italiana de Verona. L'equip també ha col·laborat amb la localitat urgellenca de la Fuliola, en el marc de les *Festes del Segar i el Batre*, on practiquen i conviden a practicar el joc als assistents. L'any 2008 han participat, realitzant demostracions del joc, en la primera edició de les jornades *Les Societats a Través del Joc* que organitzà el Departament de Cultura i Mitjans de Comunicació de la Generalitat de Catalunya, l'Institut Ramon Muntaner i la Coordinadora de Centres d'Estudis de Parla Catalana, que van tenir lloc a Tàrrrega. El mateix any també van ser a la *6a Setmana de Jocs al Carrer*, a Manresa. La participació del grup al *Torneig Internacional de Lippa* (Bòlit) que es realitzà a Verona durant el Festival Tocati 2008, tot competint amb equips d'Itàlia, de Croàcia i d'Eslovènia, va ser especialment remarcable.

Aquest any 2009, el dia 1 de març, van viatjar a Castelló per participar en el Congrés Internacional de Pic i Pala o Escampilla (tal com anomenen a Castelló i a València el joc del Bòlit).

Aquestes intervencions han estat enriquidores perquè han permès als participants d'aprendre les modalitats del mateix joc que es practiquen en altres indrets i, alhora, donar a conèixer les peculiaritats pròpies locals. Un dels trets característics del joc a Anglesola, per exemple, és que el bòlit es pica amb una pala ampla i plana, ja que les nenes van aprendre a practicar aquest joc tot fent servir les pales de fusta de rentar roba de les mares.

El projecte immediat de futur del grup del bòlit d'Anglesola és promoure i establir unes jornades d'intercanvi a la seva localitat, unes trobades anuals de grups que practiquen aquest i altres jocs tradicionals. Creiem que aquestes trobades facilitaran el contacte per compartir experiències, comparar entre la diversitat fruit de les adaptacions locals i fer difusió del patrimoni lúdic i dels valors associats als jocs tradicionals, tot

fomentant el seu coneixement la seva pràctica. És un exemple de com la pràctica d'un joc tradicional es pot convertir en un incentiu per promoure el turisme i la interculturalitat.

Participació de l'equip del Bòlit d'Anglesola a les Jornades "Les Societats a Través del Joc" a Tàrraga. Autora: Francesca Bardají, 2008.

Participació de l'equip del Bòlit d'Anglesola a les Festes del Segar i Batre de la Fuliola (Urgell). Autora: Francesca Bardají, 2008.



BIBLIOGRAFIA

AMADES, Joan (1980). *Folklore de Catalunya III. Costums i Creences*. 2a ed. Barcelona: Biblioteca Perenne.

AMADES, Joan (1984). *Auca dels jocs de la Mainada*. Barcelona: Alta Fulla.

BARDAJÍ, Francesca (2005). *Jocs populars i Tradicionals a l'Urgell*. Tàrraga: Ajuntament de Tàrraga. (Col·lecció Natan Estudis).

BELLMUNT, Joan (1991). *Fets, costums i llegendes*. L'Urgell, I. Lleida: Pagès Editors.

— (1991). *Fets, costums i llegendes*. L'Urgell, II. Lleida: Pagès Editors.

BUSQUÉ, Montserrat (1993). *Rocafort de Vallbona. Cançons, jocs, costums*. Lleida: Pagès Editors.

BUSQUÉ, Montserrat; PUJOL, M. Antònia (1996). *Ximic: jocs tradicionals*. Berga: Editorial Amalgama.

COSTAFREDA, Adolf (1997). *Artesa de Lleida. Jocs i entreteniments populars*. Lleida: Pagès Editors.

COSTES, Antoni (1997). *Emborrapà! Jocs de carrer jugats a Amposta*. Amposta: Ajuntament d'Amposta.

GÓMEZ, Àngel (2001). *Juegos Tradicionales Valencianos*. València: Cadena Editors. (Colección Tierra Viva).

JULIÀ, Josep Ramon (1992). "Jocs de guerra i jocs de lleure a la Barcelona de la baixa edat mitjana". A: *Revista d'Etnologia de Catalunya* [Barcelona: Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya], 1.

LAVEGA, Pere; OLASO, Salvador (1999). *1000 juegos y deportes populares-tradicionales. La tradición jugada*. Barcelona: Ed. Paidotribo.

LAVEGA, Pere; ROVIRA, Glòria (2003), *Jocs tradicionals al Pallars Sobirà*. Tremp: Garsineu.

MARCOLINI, Piero (1999). *70 Giochi da Salvare*. Verona: Comune di Verona. Cierre Edizioni.

MARÍN, Imma; PARDO, Olga (1996). *El jugar de l'Amades*. Tarragona: El mèdol.

SERRA, Valeri (1987). *Folklore de la pagesia. De la Renaixença al Noucentisme*. (Edició i estudi preliminar a cura d'Isidor Cònsul i de Ramon Miró). Publicacions de l'Abadia de Montserrat. Biblioteca Serrador.

VARIS (1988). *Les nostres contrades: l'Urgell, vol.III: Costums i Tradicions*, Grup de Recerca Pedagògica de l'Urgell, Institut de Ciències de l'Educació, Diputació de Lleida.

VILADOT, Joan; CREUS, Ramon (1996). *Jocs dels infants d'Agramunt*. Agramunt: Revista Sió.



ÀMBIT 3
FESTA



Assaig de la Colla Jove de Tarragona. Fons IRM, 2009.

ELS JOCS I TALLERS TRADICIONALS DINS LA FESTA DEL CÀNTIR D'ARGENTONA

ORIOL CALVO VERGÉS

Director del Museu del Càntir d'Argentona

Ens proposem donar a conèixer com el joc ha estat part important d'una festa tradicional renovada, com és la Festa del Càntir d'Argentona (Maresme), tot veient com el paper del joc ha estat fonamental per integrar els infants i els adults en la dinàmica festiva, fent-la més participativa i integradora, alhora que entenem la festa com un espai de transgressió, però també d'integració social, i com un element que permet una major identificació de l'individu amb el seu entorn cultural, territorial i, en definitiva, d'identitat de grup.

En la primera part tractarem la presència de la terrissa en els jocs tradicionals al llarg de la història. Si bé s'ha localitzat poca informació relativa a aquest tema a Catalunya, cal esmentar el joc del càntir de Vilafranca del Penedès per Carnestoltes. En canvi, sí que s'ha localitzat força informació sobre balls tradicionals amb terrissa, els quals contenen elements similars als jocs, com el Ball del Càntir a Blanes, el Ball de Sillons a Alcarràs, el Ball del Càntir a Prat de Comte, el Ball de Cantirets a Palafolls o el Ball de Càntirs a l'aplec de Collbàs, a Carme.



Carme (Anoia). Ball de càntirs de l'aplec de Collbàs. Font: Joan Amades "Costumari Català", Volum III p. 390

La nostra principal font d'informació en aquest apartat ha estat el Costumari Català de Joan Amades (1), sens dubte la font més completa en aquest tema la qual, a més, ens ha permès d'obtenir informació gràfica interessant dels càntirs usats en balls i jocs a través dels gravats i dibuixos que il·lustren l'obra.

A la segona part ens centrarem ja a Argentona, tot veient l'origen de la Festa del Càntir, a mitjan segle XVII, i la seva evolució fins a la seva quasi desaparició al llarg dels segles XIX i XX. El 1951 s'inicia la Festa del Càntir en el format actual i es recupera la fira de terrissa. La festa anirà incorporant progressivament diferents activitats i jocs fins a la seva configuració actual, com una celebració plenament consolidada a l'entorn de la terrissa i l'aigua.

La tercera part estudiarà pròpiament els jocs i tallers de la Festa del Càntir d'Argentona, amb els jocs infantils, com trencar el càntir amb els ulls tapats, passar el càntir, bufar pel broc gros i altres. En jocs per a adults destaquen la cursa amb el càntir al cap, la gimcana i l'aixecada de càntirs - la prova reina de la festa en què s'aixequen càntirs de fins a 200 quilos de pes. Veurem també els tallers participatius, com el de torn, modelat a mà o tallers de rakú (coccio ceràmica en directe davant el públic).

1. ELS JOCS I DANSES TRADICIONALS AMB TERRISSA A CATALUNYA

Hem de veure la celebració de danses amb càntirs gairebé com un joc d'equilibri o una competició, car molts d'aquests balls servien per a escollir alguna persona per a una activitat posterior dins de la festa o bé, encara més, eren premiats en ser els vencedors de l'esmentada activitat competitiva. Per tant, encara que formalment són danses, les hem d'entendre també com una activitat molt propera al joc. En aquests balls l'element competitiu més destacat és l'equilibri i, concretament, ballar amb el càntir al cap sense que caigui o bé passar-se el càntir d'uns als altres sense que caigui a terra.

És interessant veure com aquests balls i jocs amb càntirs els trobem força escampats per tota la geografia catalana: a les terres de l'interior, com al Segrià i Prat de Comte, i també en terres litorals, com el Maresme i la Selva. No sembla que aquests jocs s'hagin prodigat gaire en terres de muntanya, ni tampoc en tenim cap notícia de la seva presència fora de Catalunya.

A partir del cas de Vilafranca del Penedès explica Amades (2) que per les contrades on la indústria terrissera té certa importància, el *joc del càntir* havia estat molt estès, independentment del Carnestoltes. Els terrissers guardaven els estris que resultaven esguerrats i els venien a baix preu a la jovenalla que els emprava per aquest joc.

Podem pressuposar que hi havia més jocs del càntir a Catalunya, però el cert és que Amades no en cita cap altre quan fa aquesta afirmació.

Anem a veure tot seguit els balls i jocs amb càntirs que hem pogut documentar:

Alcarràs (Segrià): Ball de sillons

El dia de Sant Sebastià, el 20 de gener (3), s'hi feia una festa en la qual es ballava el "ball de sillons", nom amb què es coneixen els càntirs a les terres de Ponent. Les característiques principals d'aquest ball són:

- Els balladors duïen damunt del cap un càntir mig ple d'aigua.
- L'habilitat dels balladors consistia a marcar tots els punts i moviments sense que el càntir perdés l'equilibri i caigués a terra.
- El ballador al qual queia el càntir havia de retirar-se de la dansa i quedava en situació desairada.
- La balladora no duïa res i podia bellugar-se amb tota llibertat.
- Un cop acabada la dansa, el ballador li donava el càntir i ella havia de trencar-lo a terra, procurant no esquitxar el noi, car això era un desmèrit.
- Es tracta de danses d'equilibri, que ja practicaven els antics grecs, segons apunta Amades. El mateix autor explica que el fet de trencar el càntir la balladora, en acabar la dansa, recorda el Ball d'Almoratxes propi del Maresme, i afegeix que crida l'atenció el detall que el càntir que trenquen contingui aigua; això podria ser herència d'una antiga cerimònia, a base de dansa, per invocar la divinitat afavoridora de la pluja.

Blanes (Selva): Ball del càntir

El 23 de juny, la nit de Sant Joan, al voltant de la foguera a la població costanera de Blanes (4) es ballava el ball del càntir. Els seus trets principals són:

- Els dansaires es disposaven en rodona, feien diverses cadenes al so d'una variant melòdica de la Bolanguera.
- Seguint diverses alternances, es tiraven un càntir l'un a l'altre i se'l feien passar rítmicament de mà en mà.
- Aquell a qui queia el càntir havia de pagar la coca i la beguda.
- Per tal que el ball durés més estona, si el càntir es trencava aviat, en feien voltar un altre o tants com convenia per fer la ballada més llarga.

Prat de Comte (Terra Alta): Ball del Càntir

El dia de Sant Bartomeu (5), el 24 d'agost, el poble celebra la seva Festa Major. El dia darrer, el jovent s'encarregava del govern del poble. Es feia un govern alternatiu, conegut amb el nom de justícia de broma, i l'elecció es feia mitjançant la dansa, amb el ball del càntir i el ball del sac, que s'alternaven.

- En el ball del càntir, un dels fadrins feia sonar l'atuell com si fos un timbal, tot marcant el ritme de la dansa, podent prescindir del músic.
- La música es produïa colpejant la boca del cànter (6) amb una espardenyia vella, d'aquesta manera s'obtenia un so sord que marcava simplement el ritme.
- Resultava elegit el que feia més excentricitats i estranyeses ballant. Els altres càrrecs eren conferits als qui seguien al primer.

Aplec de Palafolls (Maresme): Ball de cantirets

Al Maresme tenim documentat el Ball de cantirets dins l'Aplec de la Mare de Déu de Palafolls (7) al mes de maig. Les seves característiques són:

- Els fadrins portaven un cantiret de vidre a la mà. Les noies duïen les mans lliures.
- Després d'unes voltes de ball rodó, es deixaven anar les mans i es feia una cadena

en què els balladors passaven uns al costat dels altres.

- Cada ballador procurava colpejar el càntir dels altres sense que el seu es trenqués.
- Quedava eliminat el ballador amb el càntir trencat. Quan quedava un sol ballador, aquest passava a ser capdanser i dirigia la dansa amb totes les noies.

Segons Amades, aquest ball sembla tenir més aviat caràcter eliminador i respondre més bé a un ritm d'iniciació o d'elecció que no pas a una pràctica pluvial.

Vilafranca del Penedès: Joc del Càntir per Carnestoltes

A Vilafranca del Penedès (8) s'escollia el rei de les Carnestoltes amb un joc de càntirs.

- La fadrinalla formava una rodona i es feien passar un càntir de l'un a l'altre amb gran pressa i tirant-se'l des de certa distància.
- Aquell a qui li queia el càntir a terra i se li trencava, restava fora de concurs, havia de deixar el joc, pagar el càntir i el beure per a tota la colla.
- Donaven el joc per acabat quan no restava més que un ballaire, que era qui no havia trencat cap càntir.
- Procuraven que els càntirs fossin de mides o formes diferents per tal que hom no pogués preveure fàcilment com seria el proper.

Amades explica que també es feien servir olles per a aquest joc.

Ball de càntirs a l'aplec de Collbàs a Carme (Anoia)

Pel maig, els fidels de la Mare de Déu de Collbàs (9) ballaven un ball de càntirs.

- Els ballaires duïen al cap un càntir de terrissa de mida regular mig ple d'aigua.
- Ballaven pausadament, de manera suau i sense moviments bruscos que poguessin

provocar la caiguda del càntir.

- Feien molts giravolts, la gràcia consistia a evitar que el càntir caigués.
- En acabar el ball oferien el càntir a la balladora, que el tirava als peus del seu company, procurant no mullar-lo, puix que era desconsiderat que el mullés.

Segons Amades, aquest ball sembla una resta de cerimònia relacionada amb l'aigua i potser, amb la pluja tan valorada de maig. El mateix autor apunta que és possible que el desig de la venerada aigua de maig no fos del tot derivat de les necessitats agràries i que respongués també al sentit dels valors concedit a l'aigua de maig com a portadora de salut i de remeis, amb el caràcter de vehicle aglutinant d'essències remeieres d'ordres diferents.

2. ELS JOCS I TALLERS DE LA FESTA DEL CÀNTIR D'ARGENTONA

Com hem esmentat a l'inici, la Festa del Càntir és la transformació modernitzada de l'Aplec de Sant Domènec, que se celebrava a Argentona des de mitjan segle XVII el dia 4 d'agost. No tenim cap constància que en l'etapa antiga s'hi celebressin jocs ni per a la mainada ni per a adults, però sí que tenim constància d'alguns elements propis de l'aplec (com molts altres dels que se celebraven i encara avui se celebren), com la missa, la processó, danses i, com a element més propi de la nostra festa, la benedicció de les aigües i el mercat de càntirs, tal com es feia en altres indrets, especialment en convents dominicans, com el de Santa Caterina de Barcelona i altres, segons esmenta Amades al seu *Costumari Català*. No obstant això, tampoc no podem descartar que s'hi celebressin jocs o balls amb càntirs, atès que aquests darrers eren força estesos per tot Catalunya, tal com hem vist.

Resulta curiós que en el *Costumari Català*, Amades no esmenta l'aplec de Sant Domènec del dia 4 d'agost. Encara resulta més estrany aquest fet quan sabem que Jaume Clavell, l'impulsor de la Festa del Càntir d'Argentona, va tenir una bona amistat amb Joan Amades i de ben segur que van parlar de la festa de Sant Domènec d'Argentona. Això ens fa pensar que la causa d'aquesta absència fos que l'aplec havia desaparegut i no se celebrava al llarg dels segles XIX i XX, i quan aquest es va reiniciar, el 1951,

el Costumari ja estava en màquines, atès que l'any de la primera edició és el 1952. Els jocs es van introduir a la Festa del Càntir a partir de l'any 1953, és a dir, dos anys després del seu inici com a festa plenament recuperada. La persona que va encapçalar el moviment per a la recuperació de la festa, Jaume Clavell i Nogueras, creia que en el decurs de la nostra celebració s'havien de trencar molts càntirs, com si el destí natural de tot càntir fos acabar trencat pel terra. De fet, no l'errava gens, atès que molts jocs es fan comptant amb la fragilitat de la terrissa (i encara més quan els atuells són de vidre), com els jocs d'equilibri o força, de manera que el joc consisteix a evitar la trencadissa (com la cursa amb el càntir al cap o l'aixecada de càntirs) o premiant la trencadissa (trencar el càntir amb els ulls tapats).

Els jocs se celebren el matí del dia de Sant Domènec, copatró d'Argentona, el 4 d'agost. Cap a les 11.30 h, un cop acabat l'ofici a l'Església Parroquial de Sant Julià, les autoritats van en processó vers la font de Sant Domènec, situada a uns 250 metres, i es procedeix a la benedicció de les aigües segons unes paraules de ritual tradicionals. Un cop acabada la benedicció es procedeix a la venda del càntir de l'any. Els jocs s'inicien poc després d'iniciat l'ofici, cap a les 10.30 h.

Els jocs s'han pres tant del repertori tradicional com d'altres de nova creació que s'han anat incorporant. La primera proposta la va fer Jaume Clavell, qui els recull en seu llibre "La Xarbotada. La Festa del Càntir d'Argentona dins l'antic Aplec de Sant Domingo" (10), tot citant els següents:

- Beure amb el càntir d'engany.
- Bufar pel broc gros (per fer el raig més llunyà).
- Beure alçant el càntir amb una sola mà.
- Beure alçant el càntir amb dues mans.
- Trencar el càntir (amb els ulls embenats).
- Bufa que va fort (guanya qui omple abans el got).



Bufar pel broc gros. Fons de l' Arxiu del Museu del Càntir, 1998.



Aixecada de càntirs. Fons de l' Arxiu del Museu del Càntir, 2006.

- L'embocada (omplir-se la boca amb aigua i omplir un got).
- Rotllana del càntir (joc d'encerclar el càntir).
- Prova de punteria (amb monedes que cal introduir al broc).

El lloc de celebració ha variat al llarg dels anys: la terrassa de l'Ajuntament als anys 50, la Plaça Nova durant els anys 60 i novament el 2009, la Plaça de l'Església els

anys 70, 80, 90 fins al 2008. En general, ha prevalgut el criteri de cercar un espai ben ombrejat, atesa la calor intensa que acostuma a fer en plena canícula estiuenca.

Els primers anys (1953-1957) solament es feia l'aixecada de càntirs. Vers el 1958 es van introduir els jocs infantils i la gimcana. Més endavant els jocs s'han anat alternant en el programa d'activitats, si bé els de més èxit, els "clàssics", s'han mantingut sempre encara que amb variacions en la seva execució per anar millorant-ne alguns aspectes: l'aixecada de càntirs, bufar pel broc gros o pescar el càntir.

Aquesta variabilitat és una de les claus de l'èxit dels jocs, ja que els temps canvien i els interessos dels participants també i cal cercar sempre allò que dóna un millor resultat i té més bona acollida entre els destinataris de l'activitat. També és important la varietat per tal de no cansar el públic i causar una certa sorpresa i imatge de renovació d'un any a l'altre, d'aquesta manera mantenim ben despert l'interès per participar als jocs. Altrament, ens podríem trobar amb un empobriment que podria acabar en fracàs de l'activitat i, a la llarga, en la seva desaparició, com ha passat amb moltes activitats de caire tradicional que no han sabut actualitzar-se i han acabat desapareixent enmig dels nombrosos canvis de la nostra societat, especialment a partir de mitjan segle XX. El que no es pot alterar mai és l'esperit lúdic i transgressor de la festa i la voluntat de servei a la societat. Cal mantenir-nos arrelats al territori però no com una llosa que ens immobilitza i no ens deixa evolucionar, sinó com un factor identitari que ens singularitza, ens fa diferents davant els altres pobles i ens projecta en l'espai i el temps.

Els encarregats de l'organització també han variat amb els anys. Podem assenyalar aquests períodes:

1958 – 1975: els primers anys l'organització anava a càrrec dels continuadors dels "Amics d'Argentona".

1975 – 1985: l'organització va a càrrec dels Amics del Museu del Càntir.

1986 – 1999: l'organització va a càrrec del Patronat Municipal del Museu del Càntir amb la col·laboració dels membres de l'esbart Dansaires d'Argentona i membres del Gimnàs d'Argentona, amb la figura de Raül Paloma al capdavant.

2000 – 2008: es contracten monitors de lleure infantil per a organitzar els jocs.

2009: s'han recuperat els voluntaris de la festa per a fer els jocs.

Com a premis, en els jocs infantils es donen vals a tots els guanyadors (i sovint també només per participar). Els vals es poden bescanviar per premis (petits detalls o

joguines). Cada premi té el un valor diferent en punts. Cada val obtingut en les proves compta per un punt.

Als jocs pels grans es donen trofeus i premis en metàl·lic, tant per categoria masculina com femenina per a l'aixecada de càntirs, ja que es l'única prova per adults que es fa. Els premis en metàl·lic, a més del trofeu, eren el 2008: 300 € per al 1r classificat/da, 150 € per al 2n classificat/da i 100 € per al 3r classificat/da.

Jocs INFANTILS

Els jocs infantils s'adrecen a infants de 4-5 anys fins a 14-15, si bé la major part dels que hi participen tenen entre 7 i 11 anys. Atès que molts jocs suposen una petita competició entre concursants varis, cal tenir present que les edats de cada torn siguin similars, per tal de no donar avantatge als més grans en cas que les diferències d'edat siguin importants.

Cal dir que els jocs infantils duren unes dues hores i es desenvolupen tots simultàniament. Cap a les 12.30 h o màxim les 13.00 h els jocs infantils s'acaben i es passa a fer l'aixecada de càntirs, que solament és per adults.

Anem a veure els jocs per als infants, un per un:

Trencar el càntir

Consisteix a fer punteria contra el càntir amb un bastó amb els ulls embenats, similar al popular joc de trencar l'olla.

- Es penja un càntir ple d'aigua d'una corda a una certa alçada.
- Es tapa els ulls al participants i se li donen unes quantes voltes sobre sí mateix per tal que no recordi la posició del càntir.
- Se li dona un bastó i té tres oportunitats per picar i trencar el càntir, obtenint el premi si l'encerta. És normal que si el càntir resulta trencat, el participant es mulli per l'aigua que contenia al seu interior.

Passar el càntir

Consisteix a fer una rotllana amb 5 o 6 participants que es van passant el càntir l'un a l'altre. És la transposició directa del l'antic joc del càntir de Vilafranca del Penedès.

- A qui li cau el càntir queda eliminat i segueix una altra ronda i així successivament.
- Guanya el participant que resta vencedor a la darrera ronda, si bé sovint es dona un val d'obsequi a tots aquells que aconseguen pescar l'atuell.

Pescar el càntir

Consisteix a situar diversos càntirs a l'interior d'una piscina desmuntable plena d'aigua.

- A cada ronda hi participen 5 o 6 infants, als quals se'ls facilita una canya amb un ham.
- Guanya el primer que aconsegueix pescar el càntir.

Bufar pel broc gros

Aquest joc té dues modalitats:

Modalitat A: Consisteix a omplir uns gots alts bufant pel broc gros del càntir.

- Es dona un càntir i una galleda plena d'aigua a cada participant.
- Els tres participants de cada ronda es posen en línia i comencen a bufar.
- Guanya el concursant que aconsegueix omplir el got amb menys temps o el que amb el mateix temps ha emplenat més el got.

Modalitat B: A l'altra modalitat guanya qui aconsegueix fer el raig més llarg, o sia, el que arriba més lluny.

L'embocada

Cal situar cinc o sis cànirs a uns 10 metres de distància d'un nombre igual de vasos.

- Els concursants es posen al costat del cànir i, després del senyal, han d'omplir-se la boca d'aigua del cànir i córrer vers el seu got i abocar-la, tantes vegades com calgui, fins a omplir el vas.
- Guanya el que primer aconsegueix omplir el got.

Encerclar el cànir

Cal llençar una determinada quantitat de cercols de plàstic (entre tres i cinc) al cànir situat al terra, situat a una certa distància (uns 3 metres).

- Guanya el que n'encercla més a cada ronda de participants.

Prova de punteria

Aquest joc el cita Jaume Clavell a "La Xarbotada" però no l'hem vist fer mai.

Consisteix a col·locar uns cànirs a una distància prudencial dels tiradors.

- Els participants han de llançar monedes i introduir-les al broc gros del cànir.

Es tracta de jocs reservats al públic adult. No hi ha una norma, però aproximadament fins als 16 anys no es permet de participar-hi, atès que alguns jocs revesteixen un cert perill per al participant. Actualment es fa la cursa amb el cànir al cap i la gimcana, que s'han recuperat després que es deixessin de fer a finals dels anys noranta, i l'aixecada de cànirs, la prova reina indiscutible de la festa.

Cursa amb el cànir al cap

Es tracta d'una cursa amb diversos participants, als quals se'ls facilita un cànir ple d'aigua i una capçana (11).

- Els concursants han de recórrer un tram de carrer amb el càntir damunt el cap sense agafar-lo amb la mà.

- Guanya el que arriba primer al punt d'arribada amb el càntir al cap.

Beure amb el càntir d'engany

- S'hi juga amb un càntir amb multiplicitat de brocs, dels quals tan sols un és de veritat i, per tant, raja.

- El concursant haurà de triar i beure sense vacil·lacions del broc que més li plagui.

- Guanya si l'encerta al primer o segon intent.

Gimcana

Es plantegen proves diverses als equips participants, totes elles en general força estrafolàries i divertides, com portar un pastís de nata a l'entarimat i menjar-lo sense mans, ballar amb una escombra, cercar un objecte ben estrany o difícil de localitzar, etc.

Des de mitjan anys vuitanta que no se celebrava, atès que el jovent acostuma a llevar-se tard el dia de Sant Domènec, ja que la vigília, durant la "nit boja", els balls i activitats s'allarguen fins a la matinada, tot encadenant-se amb els actes de la Festa del Càntir. Després de molts anys d'absència, al 2009 s'ha tornat a fer.

En aquesta competició:

- Cada prova ben resolta a criteri d'un jurat rep una puntuació.

- Guanya l'equip que obté millor puntuació al final de totes les proves.

Escalada del càntir

Consisteix a enfil·lar-se per un pal llis, llarg i encerat, de manera que rellisqui el màxim possible.

- Guanya qui aconsegueix tocar el càntir que es troba al seu damunt.
Fa força anys que ja no es fa a Argentona, però s'havia fet fins a mitjan anys vuitanta.

Aixecada de càntirs

És la prova reina dels jocs, la més espectacular i és el joc que amb el temps s'ha convertit en emblemàtic de la Festa del Càntir d'Argentona. En els primers anys solament hi participaven competidors locals, però amb els anys han vingut a participar-hi alguns dels homes i dones més forçuts de Catalunya, segons indiquen els resultats dels campionats de l'Home més Forçut de Catalunya que es fan al país (en els quals han d'estirar camions amb una corda i proves similars). S'ha comparat sovint aquesta prova amb la dels famosos harrijasotzailles (aixecadors de pedres bascos).

L'aixecada s'ha convertit en un factor de difusió mediàtica de la festa, atès que sempre són nombrosos els mitjans informatius gràfics que s'apleguen en el desenvolupament de la prova per tal de captar les millors imatges. De forma excepcional, hem trobat reflectida una foto i nota informativa al diari "Gulf Times" de Qatar, l'endemà mateix de la seva celebració.

La prova consisteix en el següent:

- Beure aigua d'una sèrie de 10 o 12 càntirs, de mides que van dels 5 als 200 Kg. ajudat d'una sola mà o braç.
- Guanya el que aconsegueix beure de tots els càntirs en menys temps.
- En cas que cap concursant no aconsegueixi beure de tots els càntirs, guanya el que hagi begut del més gran o en el temps més breu, si es dona un empat en el nombre de càntirs alçats.

Abans de l'any 2003 (aproximadament) la prova es feia sense control de temps, i guanyava el que arribava a alçar el càntir més gran. En cas d'empat es feia un desempat entre els finalistes. El més habitual era carregar dos càntirs, un a cada mà, amb els braços oberts i fer un tram d'uns 50 metres, controlant el temps. Guanyava el que feia el trajecte amb menys temps. Aquest sistema, de no controlar el temps de l'aixecada i

després haver de fer un desempat, feia que la prova es desenvolupés amb molta lentitud i s'allargués excessivament. Amb l'actual sistema de control de temps, la prova ha guanyat en agilitat i espectacularitat.

CLASSIFICACIÓ AIXECADA DE CÀNTIRS 2008

CATEGORIA MASCULINA

LLOC	NOM	TEMPS	PES MÀXIM AIXECAT
Primer	Mingo Ginestà	2'38"	200 Kg
Segon	Manel Jiménez de Lacroz	2'57"	200 Kg
Tercer	Joan González	2'56"	60 Kg

CATEGORIA FEMENINA

LLOC	NOM	TEMPS	PES MÀXIM AIXECAT
Primer	Margarida Bagot	2'11"	110 Kg
Segon	Laia Abril	1'34"	90 Kg
Tercer	Isabel García	1'32"	80 Kg

Tallers

Els tallers complementen l'activitat festiva i els jocs, donant lloc a una activitat participativa i alhora formativa, atès que en ells el públic visitant pot participar activament del procés d'elaboració de la ceràmica, normalment en una part del procés: el modelat, la decoració o la cocció. Aquestes activitats són molt importants per tal de donar difusió de la terrissa i que el públic vegi i experimenti personalment, amb el fang a les mans, el procés de la ceràmica, ja que la seva percepció de l'obra acabada no tornarà a ser mai la mateixa, doncs de ben segur li donarà un valor molt superior. Això és especialment important en una època en què els productes industrials de baix cost, molts d'ells provinents de l'Extrem Orient, envaeixen els nostres mercats i no permeten valorar prou el producte artesà arrelat a la terra com és el cas de la ceràmica feta a casa.

Els tallers es complementen amb demostracions d'artesans professionals que participen a la fira del càntir i que mostren les seves grans habilitats al torn o modelant i decorant a mà.

Els tallers més importants que fem a Argentona són:

Taller de torn

Amb aquest taller es vol que els participants, normalment infants de 5 a 12 anys, experimentin com fer una peça al torn de terrisser.

El taller funciona així:

- Tenim una bateria de tres torns elèctrics amb monitors especialitzats.
- Cada participant fa una peça al torn ajudat pel seu monitor.
- Cada participant s'emporta la peça crua al damunt d'un suport de fusta.

La durada de l'activitat és d'uns cinc minuts per participant.

Taller de rakú (decoració i cocció de ceràmica)

Aquest taller permet participar activament de la decoració de la peça amb esmalts i participar de la seva cuita amb la tècnica oriental del rakú. L'activitat s'acostuma a fer al capvespre i la nit, per tal de gaudir de les imatges espectaculars que s'obtenen en obrir el forn i extreure les peces al roig viu. És quelcom que queda a la memòria dels que ho han vist i sorprèn molt als qui ho veuen per primera vegada.

Desenvolupament de l'activitat:

- Cada participant decora amb esmalts unes peces de ceràmica pre-cuïtes.
- La peça es posa a coure amb un forn de gas a uns 1.000°C (triga uns 20 minuts).
- Les peces de la fornada s'extreuen al roig viu i es posen en bidons de serradures, cendra i, finalment, aigua, per aconseguir la seva "reducció" química.
- La peça queda perfectament acabada amb uns bonics llustres obtinguts per la sob-

tada reacció d'oxidació–reducció.

Taller de modelat de fang

Aquest taller s'ha fet solament alguns anys i permet modelar una peça completament a mà, amb un monitor que guia als participants.

- S'habilita una taula gran amb fang per a modelar.
- Cada infant fa una peça al seu gust.
- Cada participant s'endú la peça amb un petit suport de fusta.

3. CONCLUSIONS

Podem concloure que la Festa del Càntir d'Argentona és una celebració plenament consolidada dins el calendari festiu argentoní i català, essent milers els visitants que fan cap a Argentona per gaudir de la festa.

Els jocs són una part fonamental de la festa, ja que actuen com a element d'integració dels que hi participen vers la comunitat i la societat, i això és especialment important en el cas dels infants.

Més enllà del seu sentit lúdic i competitiu, els jocs són part fonamental de l'engranatge de la festa. Crec que la clau de la pervivència i èxit de la festa i, molt especialment, dels jocs, ha estat saber-los posar al servei de la població i actualitzar-los de forma continuada, procurant que no es fessin simplement "perquè toca fer-los", sinó fent que la població s'hi senti atreta i implicada. És a dir, els hem d'anar "reinventant" constantment per tal de mantenir la seva vigència i atractiu.

En relació a la importància dels jocs en el context de la festa, són molt aclaridores les paraules de Jaume Clavell (12): "Aquest festival del càntir sotmès a les singularitats que comporta la facècia popular d'un actuar sense fingiments, alliberats de les convencions socials i de la seriositat que ens és exigida, fa que respongui a un desig

d'alliberament i l'ardorosa acollida per part de tothom". Aquesta transgressió a què fa esment Clavell és part consubstancial de la festa i procurem que es mantingui i augmenti, sense entrar, però, en camins complicats com algunes festes, on la ingesta d'alcohol i altres faciliten la desinhibició dels participants, derivant sovint en actes incívics i àdhuc violents. La festa del càntir d'Argentona i els seus jocs transcorren per camins força tranquils, si bé també contenen un cert sentit de transgressió i alteració de les convencions socials de la resta de l'any.

Precisament l'any 2010 la Festa celebra la seva 60a edició i vol demanar el reconeixement de la Generalitat de Catalunya amb la seva distinció com a Festa Tradicional d'Interès Nacional. Creiem que s'ho mereix, especialment per ser un exemple de festa recuperada del passat amb èxit i amb una projecció de futur realment important.

NOTES

1. AMADES, Joan (1952). *Costumari Català*, Barcelona, Salvat Editores – Edicions 62 [Edició facsímil de 1982].
2. AMADES (1952), vol.II, p. 136-137.
3. AMADES (1952), vol. I, p. 565.
4. AMADES (1952), vol. IV, p. 63-64.
5. AMADES (1952), vol. IV, p. 919.
6. Cànter: Atuell diferent del càntir. A la imatge del Costumari es veu clarament que no és un càntir sinó un cànter. Aquest darrer no porta brocs, té nanses laterals, al costat del coll que fa de boca d'empenat i acostuma a ser més gran que el càntir. El cànter segueix la mateixa morfologia que l'àmfora romana. En castellà el coneixem com a "cántaro", mentre que el càntir en castellà s'anomena "botijo".
7. AMADES (1952), vol. III, p. 391.
8. AMADES (1952), vol. II, p. 135-136.
9. AMADES (1952), *op. cit.*, vol. III p. 389-391.
10. Jaume CLAVELL i NOGUERAS (1976), *La Xarbotada*, Argentona, Museu del Càntir d'Argentona, p. 60-65.
11. Capçana: rotlle gruixut de roba, com un tortell, que es posa damunt el cap per tal d'evitar que la base del càntir faci mal al portador/a.
12. Jaume CLAVELL (1976), p. 65.

RAIERS: DE L'OFICI TRADICIONAL A LA FESTA D'INTERÈS NACIONAL

ÀNGEL PORTET BOIXAREU

President de l'Associació Internacional de Raiers

1. INTRODUCCIÓ

L'ofici del raier o, si voleu, el del transport fluvial de la fusta és, amb tota probabilitat, un dels més antics i universals.

Al nostre país ha estat un ofici tradicional, especialment als rius Segre i Noguera Pallaresa, del qual es fa difícil precisar-ne els seus orígens tot i que sí que es disposa de dades molt concretes sobre la seva època de més activitat, als segles XVIII i XIX, i sobre la seva desaparició, durant la dècada dels anys 30 del segle passat.

Aquest ofici, les seves tècniques particulars, les vivències i experiències dels vells raiers, en definitiva, una part de la història del nostre país, haurien quedat en l'oblit si durant la dècada del 1970 no s'hagués endegat un moviment important adreçat a l'estudi i a la recuperació de tot el que envoltà aquest ofici secular.

L'any 1972, una manifestació intitolada "Els últims rais", feu que la fusta enraïada tornés a navegar per la Noguera Pallaresa després de gairebé mig segle de desaparició. Els darrers raiers vius foren els encarregats de recordar les tècniques de construcció i de navegació dels rais i explicar-les a noves generacions per preservar-ne la memòria. Aquest fet puntual deixà una llavor entre els habitants del Pallars Jussà que, arribat l'any 1979, amb la constitució al nostre país dels nous Ajuntaments democràtics, decidiren crear una manifestació cultural per tornar a l'actualitat el vell ofici en forma de festa tradicional. El 29 de juliol de 1979 se celebrà la primera Diada dels Raiers, que ha continuat ben viva fins avui, creant una litúrgia i un seguit d'actes que, emmarcats en un espai molt concret, el riu Noguera Pallaresa, s'han consolidat com una festa senyera al voltant d'aquest aspecte patrimonial important de la cultura catalana.

Aquesta festa va merèixer l'any 2002 la declaració de Festa Tradicional d'Interès Nacional per part de la Generalitat de Catalunya, un reconeixement a la feina duta a ter-

me al voltant d'aquest antic ofici i que posa de relleu totes les particularitats d'aquest corpus organitzatiu creat a l'entorn de l'ofici desaparegut.

2. DE L'OFICI TRADICIONAL A LA FESTA POPULAR I AL MUSEU ETNOLÒGIC, COM A RECURSOS TURÍSTICS

Com deia en la introducció, amb l'arribada dels Ajuntaments democràtics al nostre país l'any 1979, s'inicià un moviment de potenciació dels símbols identitaris dels nostres pobles per fer-ne un motor de projecció exterior. En aquesta línia, es crearen i potenciaren fires i festes tradicionals i es promogueren activitats noves basades en els trets més significatius de la història local i de la cultura tradicional.

A la Pobla de Segur, aquest moviment trobà la seva motivació en la recuperació de l'antic ofici del transport fluvial de la fusta des dels boscos del Pirineu fins a Tortosa. La seva pràctica feia 50 anys que havia desaparegut, però vivien encara alguns vells raiers que coneixien les tècniques ancestrals de construcció dels rais i de la navegació fluvial.

Aquest coneixement i aquesta experiència viscuda per aquests antics "cavallers fluvials" fou l'embrió que possibilità la creació de la Diada dels Raiers. L'eix central al voltant del qual es programà tota l'activitat festiva fou la construcció dels rais, seguint uns mètodes tan primitius que han portat alguns estudiosos a qualificar aquestes embarcacions com a paleolítiques, tant per la senzillesa de la tecnologia necessària per al seu ensamblatge, com per la immediatesa dels materials necessaris per a confeccionar-los, tots extrets directament dels boscos pirinencs.

Aquests vells raiers i experimentats foren, també, els qui ensenyaren a les noves generacions les tècniques de navegació fluvial -en rius amb alguns trams d'aigües molt braves- d'aquestes embarcacions pesants construïdes amb troncs desbastats i pelats al bosc a cop de destal.

Al voltant d'aquesta reconstrucció fidel de l'antic ofici desaparegut s'organitzaren tot un seguit d'actes festius de caire gastronòmic, cultural i lúdic que amb el pas del temps han consolidat aquesta festa d'arrel tradicional.



Log floating al riu Noguera Pallaresa durant la trobada Internacional de Raiers. Autor: Andrea Losso, 2004.

Com que, paral·lelament, s'endegaren tot un seguit de recerques documentals i fotogràfiques i s'aprofità per a fer extenses entrevistes als vells raiers supervivents, s'arreplegà una important quantitat de material que, convenientment inventariat, estructurat i organitzat fou l'embrió per poder crear el Museu dels Raiers que, emplaçat en les velles escoles del Pont de Claverol -poble bressol, juntament amb la Pobla, de la major part dels raiers pallaresos- ha estat un punt de referència d'aquesta activitat al llarg de l'any, permetent al visitants d'apropar-se a la realitat raiera encara que no puguin participar directament de la gran festa del primer cap de setmana de juliol.

3. PUNTS FORTS I PUNTS DÈBILS DE LA TRANSFORMACIÓ DE L'ANTIC OFICI EN FESTA TRADICIONAL

Punts forts

L'atracció dels oficis tradicionals

Festes diverses estructurades al voltant de la recuperació d'oficis antics tradicionals desapareguts han adquirit un èxit notable i s'han convertit en un punt important d'atracció de visitants, delerosos d'atrapar una part del nostre patrimoni ancestral en vies de desaparició o, en alguns casos, gairebé oblidat, si no fos per la celebració d'aquestes manifestacions festives. Alguns casos paral·lels al dels raiers podrien ser les Festes del Segar i del Batre de la Fuliola, els concursos dels gossos d'atura o la Ruta dels Antics Oficis de l'Alt Urgell.

Un gran equip humà

L'organització d'aquestes activitats ha estat possible durant aquests anys mercès al

treball d'un equip extraordinari de persones que des del primer dia han estat convençudes de voler tirar endavant un projecte ambiciós. Aquest treball d'equip i el convenciment de la bondat del projecte han estat claus per superar els moments de dificultat trobats en el recorregut.

El caràcter mític

El personatge del raier, en tant que viatger -conduint unes embarcacions primitives en llargs trajectes fluvials en uns temps en què la gent viatjava poc-, vivint llargues temporades lluny de casa -fet que els permetia de guanyar millors sous que els qui es quedaven a fer de pagesos i ramaders- i essent els portadors de notícies i novetats en uns temps de comunicacions difícils, ha mitificat el caràcter llegendari d'aquests navegants.

La posada en escena

Cal remarcar que, des de la creació de la Diada dels Raiers, s'ha respectat escrupolosament l'autenticitat de les tècniques i materials amb què s'han construït els rais. La imatge d'aquestes embarcacions de 15 metres de llarg, construïdes només amb troncs de pi i d'abet i lligades amb llucs de bedoll, navegant per les aigües braves del Riu Noguera Pallaresa, resulta un espectacle d'extraordinària bellesa plàstica.



La remullada dels polítics

La participació activa en la festa i, molt especialment, en les baixades pel riu de personalitats polítiques destacades (com l'exministre i ex-president del Parlament Europeu, el pobletà Josep Borrell, que féu cap a

Raiers joves guiant un rai, pel riu Noguera Pallaresa, durant la Trobada Internacional de Raiers. Autor: Silvano Cavallet, 2004.

l'aigua en nombroses ocasions) ha facilitat de manera extraordinària la difusió de la festa i l'accés a mitjans de comunicació mai sospitats, com l'anomenada premsa del cor, per exemple.

Per a la imatge dels polítics suposo que la seva participació ha estat interessant. El que sí que us puc assegurar és que per als raiers ha facilitat enormement l'accés a molts mitjans i la popularització i coneixement del tema. Els primers anys de la festa fou un repte explicar en una ràdio (per tant, sense imatges) què es pretenia fer en una festa d'aquest caire. Passats uns anys, i vistes les imatges per televisió i en tot tipus de mitjans de premsa escrita, la tasca, si més no en aquest aspecte, esdevingué molt més senzilla i planera.

La internacionalització

Els raiers de la Noguera Pallaresa van ser pioners en els contactes dins l'àmbit internacional amb altres associacions dedicades a la mateixa tasca d'estudi i difusió de l'antic ofici en altres rius. Aquesta dimensió va donar un plus de motivació i de cohesió interna a les persones que treballaven per dur endavant la festa i el museu. El fet de trobar altres grups amb qui compartir una història comuna i amb qui iniciar una sèrie d'intercanvis fou molt important.

Aquests contactes fructificaren en la creació de l'Associació Internacional de Raiers, que compta amb 37 associacions membres i en la qual els raiers pallaresos hem tingut gairebé sempre importants càrrecs directius. Cada any, membres d'aquestes associacions ens reunim en un riu diferent per poder conèixer de prop les característiques del



Concurs de barranqueig al riu Flamicell. Autor: Jesús Sánchez, 2005.

transport fluvial de la fusta en aquella zona, intercanviant experiències i documentació i anar teixint relacions d'amistat.

El museu: centre neuràlgic

La creació del Museu dels Raiers del Pont de Claverol (Pallars Jussà) fou un dels pilars importants per a la consolidació dels raiers de la Noguera Pallaresa i per potenciar totes les activitats i, en concret, la Diada dels Raiers.

El Museu ha permès, d'una banda, l'apropament durant tot l'any al coneixement de qui foren els raiers, i no tan sols amb motiu de la festa anual. A més, ha esdevingut el punt de trobada i reunió dels membres de l'Associació Cultural dels Raiers de la Noguera Pallaresa.

Punts febles

La falta del "factor competitiu"

Especialment durant els primers anys de celebració de la festa, una de les preguntes més repetides pels periodistes era sobre qui havia guanyat els descens dels rais. Els periodistes no acabaven d'entendre que es tractava, tan sols (!), d'una demostració d'un ofici antic desaparegut. Avui en dia, l'esperit competitiu presideix massa parcel·les de la nostra societat!

L'èxit de les colles castelleres al nostre país ens va portar a reflexionar sobre la manca de la competició raiera. Des de fa uns anys s'introduí al programa de la festa un concurs de "barranqueig" o habilitat en fer navegar per un riu amb poca aigua els troncs solts, pràctica que els raiers havien de dur a terme en els cursos alts dels rius on el poc cabal no permetia la navegació dels rais. Malgrat això, l'acte central i més espectacular continua sent el descens dels rais sense competició.

En aquest aspecte, una de les idees en què s'ha estat treballant però que no ha arribat a quallar és la creació d'uns Jocs dels Raiers que integressin tot un seguit de competicions amb altres zones del planeta lligades als mètodes antics de treball dels llenyataires i raiers:

- navegar drets damunt d'un tronc en aigües braves (log floating)
- fer rodar un tronc sota els peus (log rolling)
- córrer per damunt dels troncs (boom running)
- el "barranqueig"
- tallar troncs vertical i horitzontal amb destrat, amb serra manual i amb serra mecànica
- llançament de destrals a una diana
- llançament d'un tronc
- pujar fins al capdamunt d'un tronc plantat

De moment continua essent un projecte que, tal vegada, veurà la llum en un futur no gaire llunyà.

La falta de professionalització

El gran equip de voluntaris, al qual feia esment com un dels punts forts, ha esta mancat d'una major professionalització que aportés un plus d'eficàcia en moments clau de l'organització, en especial quan la festa arribà a uns graus importants de difusió i participació. La contractació d'algunes persones mitjançant subvencions per a entitats sense ànim de lucre han anat una mica en aquesta línia. També, amb motiu de l'organització de la XIV Trobada Internacional de 2004, un esdeveniment complex, alguns punts de l'organització comptaren amb persones d'un perfil molt més professional per canalitzar el treball i l'esforç dels voluntaris.

Excessiva concreció temàtica

El treball de l'Associació Cultural dels Raiers de la Noguera Pallaresa ha estat molt centrat en el tema concret del transport fluvial de la fusta. Aquest tema molt atractiu,

propi i amb molt de caràcter, ha facilitat la força del discurs, però en algunes ocasions ha dificultat o impossibilitat l'ampliació de les actuacions en camps més genèrics del món de la fusta i dels boscos, per exemple.

4. L'OFICI DE RAIER COM A MARCA I SÍMBOL D'IDENTITAT

Avui en dia, 30 anys després d'haver iniciat aquest camí fluvial, ningú no dubta que els raiers han esdevingut un element diferenciador i un signe d'identitat de la Pobla de Segur i del riu Noguera Pallaresa: tres grans monuments, l'un situat a tocar del riu al Pont de Claverol i els altres dos a l'entrada i a la sortida de l'indret paisatgístic de Collegats, recorden l'antic ofici; també les escoles, un carrer, un bar-restaurant, una ratafia i la revista comarcal (avui desapareguda) han pres el nom emblemàtic dels raiers.

L'arribada de noves generacions al capdavant de l'Associació ha acabat de fer calar, encara més, la tradició raiera en la societat pobletana. Reptes de futur importants deixen entreveure nous camins per on ampliar i aprofundir el treball fet fins ara: projecció exterior de la vila com a capital mundial dels raiers, creació dels Jocs dels Raiers en els àmbits català o internacional, establiment de jornades d'estudi sobre l'ofici en diferents països... un camí fluvial on ha de seguir corrent l'aigua riu avall.

BIBLIOGRAFIA

ROCAFORT, Ceferí (1912). "Els Rayers, transport fluvial de la fusta em les comarques lleydatanes", Butlletí del Centre Excursionista de Catalunya, 213. Barcelona, pp. 288 – 289. Publicat a ROCAFORT, Ceferí (1991). Excursions pel Pirineu i el Pla de Lleida. Escrits. Lleida. Pagès Editors, Col·lecció Garsineu Biblioteca Pirinenca vol. 1. 1991. pp. 191 - 204

INIESTA, Montserrat; VILLARÓ, Albert i FEIXA, Carles (1991). *Entre bosc i lo riu hi passava la vida. El temps dels rais*. La Seu d'Urgell, Programa Pirineus – Culturalcampo.

PORTET, Àngel; BOIXAREU, Ramon i DALMAU, Pere (1992). *Rais i raiers del Pirineu. Imatges*. Tremp, Garsineu Edicions.

LA PATUM INFANTIL DE BERGA: DEL JOC A LA FESTA

ÒSCAR GARCIA PERTUSA

Coordinator i formador de jocs de la Fundació Mossèn Víctor Sallent

*En homenatge a totes aquelles persones que han fet i fan possible
els somnis patumaires dels infants de Berga*

1. UNA BREU INTRODUCCIÓ IMPRESCINDIBLE

El joc i la festa sempre han tingut un lligam estret, natural, sinèrgic. No podem entendre la festa sense el joc i el joc sense la festa. Aquest és un dels objectius de l'article que teniu entre mans i que ve a evidenciar que una festa com la Patum Infantil neix del joc i esdevé joc pels seus protagonistes: els infants patumaires de Berga.

Joc, patrimoni, turisme i festa esdevé la fórmula de l'èxit d'un esdeveniment que és clau en el desenvolupament de la Patum tal i com veurem més endavant. La suma d'aquests quatre factors ens dona com a resultat una festa inigualable, estèticament simple però espectacular i senzillament atractiva per a petits i grans. Tal i com veurem, la Patum Infantil neix del joc al carrer, del joc simbòlic imitant la Patum dels adults i amb una total improvisació que amb el temps deixarà pas a la formalització del que avui encarna la Patum Infantil. En els seus inicis els infants simplement jugaven a fer les maces, a simular la guita, a portar gegants en un carrer gens preparat per l'ocasió. La Patum Infantil vincula el joc amb la tradició i la cultura d'un poble on la Patum destaca per sobre de totes les coses. Aquest joc, que esdevé festa, és la manera que els infants han tingut, tenen i tindran de mostrar el que la Patum significa per a ells.

Espero que el viatge que aquí comencem sigui tant apassionant com el sentiment dels infants un divendres de Corpus a la plaça de Sant Pere. Poseu-vos el cinturó i engegueu!!! Bona Patum Infantil!

2. ELS INICIS DE LA PATUM INFANTIL: ANY 1956, ANY ZERO

Si la Patum Infantil esdevé la festa que coneixem i gaudim avui és gràcies a la brillant idea que l'any 1956 va tenir el seu impulsor Joan Rafart (Berga, 1923) juntament amb altres persones de la seva família i amics.



Salt de turcs i cavallets amb Joan Rafart en primer terme. Autor: Vicenç Casals Tarrés, 1968.

Les poques imatges que existeixen d'aquest naixement constaten que es tracta de joc simbòlic i litúrgic per part d'uns 50 infants i 30 adults. En elles podem observar com totes les comparses (gegants, plens, guites, etc...) foren construïdes amb materials del tot quotidians tals com cartró, troncs, herba dels camins i roba sobrera de cada casa. Tot això, juntament amb una dosi gegant d'imaginació per part dels infants, fou l'embrió del que avui anomenem Patum Infantil. És l'admiració que els nens i nenes tenien per la festa de la Patum que els porta a demanar l'ajuda als adults a construir les seves pròpies comparses. Exactament, foren les filles de Joan Rafart les que iniciaren el prec, que fou correspost per llur pare, mare i la resta de la família. Segons Xavier Pedrals en el seu escrit "Mig segle de Patum xica" (suplement del diari Regió 7 de l'any 2006) foren les filles de Rafart qui demanaren un gegant al seu pare i aquest ho va fer amb pocs mitjans però molta il·lusió. Segons paraules del mateix Joan Rafart, veure la canalla gaudint amb el simple fet de fer Patum el motivà a construir comparsa i a engegar la fàbrica dels somnis.

Així és com l'any 1956 es produeix al carrer de les afores de Pinsania (barriada de Cal Corneta) el primer salt de patum infantil del tot improvisat i sense la formalització actual. En aquell moment els infants feien patum, simplement jugaven a ser grans.

D'aquesta manera en Joan, juntament amb la seva senyora (Maria Rosa Ferrer), la seva mare (Maria Montraveta), ambdues encarregades dels vestits, en Pere Camps (fuster), Lluís Ferrer (pintor i restaurador de la comparseria) i Eugeni Guixé (artista) iniciaren de zero la creació de tot el que seria la comparseria de la Patum Infantil. Cal destacar que en aquells anys ja patiren problemes de finançament de la festa que foren resolts amb la participació econòmica del padrí de Joan, Pere Plans, un conegut empresari tèxtil de Berga.

D'aquesta manera l'any 1956 començaren a fer Patum pels voltants de Sant Joan i fora dels actes de Patum al carrer de Pinsania (on actualment ha quedat reflectit aquest esdeveniment amb una placa commemorativa) amb 4 maces, una guita i un tabal. El 1957 es van estrenar els primers gegants. Els caps dels gegants foren fets per un artesà d'Olot, on Joan havia fet el servei militar. La resta del cos dels gegants fou obra de Pere Camps.

L'any 1958 van incorporar l'àliga i els quatre nans nous, obra també dels mestres Camps i Ferrer. Va ser aquest mateix any 1958 quan la Patum Infantil es mogué de lloc i va passar a produir-se a la Plaça de Sant Pere i on ja podem constatar l'oficialitat de la festa. En consultes realitzades a l'arxiu Comarcal de Berga hem recollit el testimoni de l'oficialització de la festa des d'un punt de vista doble. En primer lloc, a la revista de l'època ECOS consta la reproducció del programa de Patum d'aquell any on queda reflectit que el divendres 6 de juny de 1958 es du a terme la Patum Infantil. Reproduïm part del text històric: “[...] el día 6 (viernes) a las 5 de la tarde en la Plaza de San Pedro, FESTIVAL INFANTIL, en el cual “Sala Mozart” de Barcelona presentará números de polichinelas, el ilusionista Martín, el chimpancé amigo de los niños y Fercy y Tunín, superpayasos. A continuación PATUM por el grupo de pequeños bergadanes con su comparsería”. L'any 1958 passarà a la història com el primer any conegut de l'oficialitat de la Patum Infantil tot i que Mossèn Armengou ja deixa escrit aquest caràcter formal de la festa l'any 1957 en forma de cercavila en la seva *Crònica Menuda*.

Segons paraules de Joan Noguera, historiador berguedà, aquest fet ha esdevingut el

més rellevant de la història de la Patum del segle XX. La mateixa revista *ECOS* (número 27, que data de juny de 1958) fa un breu comentari de la Patum Infantil caracteritzant-la com un dels actes més simpàtics de les festes de Corpus i ho cataloga com un gran encert, el fet d'incloure els infants en la festa de la Patum. Reproduïm altra cop un breu tros del text que ens exemplifica l'any en què la Patum infantil esdevé oficial: *"[...] ha sido un verdadero acierto el incluir, con todos los honores, en el Programa de fiestas, este ejercicio de Patum, como habrían dicho los antiguos. Ejercicio, porque, en definitiva, los pequeños patumaires, con sus diminutas comparsas se ejercitaron de manera oficial y públicamente en las representaciones de la Patum, dejando traslucir en sus interpretaciones, en cada uno de sus movimientos, su alma de bergadán y de futuros y auténticos patumaires.*

Pero es más: la interpretación de sus danzas resultó ajustadísima, tanto, que no vacilamos en decir que, además de resultar un espectáculo en extremo simpático y atrayente, fué al mismo tiempo aleccionador. Por ello, merecen felicitación el Exmo. Ayuntamiento, organizadores y sobre todo, una de muy ferviente para aquellos entusiastas bergadanes que han facilitado la fiesta, dotando a los pequeños de comparsas que, a decir verdad, han resultado logradísimos, siendo obligado resaltar la pareja de gigantes con sus correspondientes atuendos y el áliga, acertadas obras de artesanía".

En segon lloc, a l'Arxiu Comarcal del Berguedà, hem pogut constatar a les actes del ple de l'Ajuntament de Berga del dia 10 de juny de 1958, la felicitació expressa de tots els presents cap a la Patum Infantil per una actuació magnífica.

És a l'any 1959 quan es construeixen els turcs i cavallets i una altra guita. L'any 1960 donen vida als gegants vells, obra de Pere Camps. Va ser finalment l'any 1968 que neix la comparsa dels nans vells tancant així tota la reproducció de la comparseria de la Patum.

A partir d'aquí ja ens consta que la Patum Infantil esdevé tot un fenomen de masses on nens i nenes tenen les mateixes oportunitats tot i que les nenes no hi participin gaire degut, bàsicament a la iniciativa pròpia, sense cap prohibició. Comencen els assajos al carrer, a Sant Francesc i d'altres indrets de la ciutat, per poder desenvolupar una Patum Infantil amb cara i ulls.

L'any 1980 ja destaca el fet que el salt de plens estigui format per 36 plens fins arribar

als 50 que avui en dia podem comptar a la Plaça de Sant Pere (altrament anomenada Plaça Cremada).

De la Patum Infantil d'aquests anys cal destacar-ne alguns aspectes vitals:

a. Tots els infants hi tenien cabuda, sense desigualtats de sexe. Tot i això, el paper de les nenes quedarà relegat als angelets de les maces i als plens.

b. Neix de les ganes de jugar dels infants i de l'oportunitat que els adults van tenir de donar plaer a la quitxalla.

c. Per a tothom, i segons paraules de mossèn Armengou: "Les patums encisadores dels nostres infants són el viver de patumaires". Podem afirmar que esdevé la pedrera i escola de la Patum i n'assegura la seva supervivència en aquests darrers 51 anys d'existència.

d. En darrer lloc, cal destacar que Joan Rafart va aconseguir amb el seu saber fer introduir aquesta representació infantil tot i ser mal vista en el seu moment per considerar-se una intromissió al "domini" privat de la Patum.

3. EL PRESENT DE LA PATUM INFANTIL

L'evolució de la festa ha estat de tal magnitud (totalment casual i sense ser buscada) que actualment aquesta **representació lúdica** forma part dels actes de la Patum amb la mateixa importància i, fins i tot, sent-ne un dels actes destacats.

Tal i com queda reflectit en l'article de Mossèn Climent Forner, en el suplement de Patum de Regió 7 de l'any 2006, la seva influència a la festa arriba fins al punt que esdevé un dels punts forts en la declaració de la festa com a Obra Mestra del Patrimoni Oral i Immaterial de la Humanitat per part de la UNESCO. La Patum Infantil va ser un dels valors que va destacar la presidenta del Jurat Internacional de la UNESCO, la princesa de Jordània, Basma Bint Talal. Segons aquest jurat, la implicació de la quitxalla en la festa gairebé des del bressol fa que la Patum tingui garantit el seu arrelament i també que pugui afrontar el futur amb certes garanties.

La Patum Infantil gaudeix d'un dia propi, el divendres de Corpus, dins el calendari patumaire. Durant tot el dia es fan cercaviles, la Patum infantil de lluïment i la Patum Completa a la tarda (4 salts de comparses i dos salts de plens). Segueix doncs el mateix patró d'actes que un dijous o un diumenge de Patum.

Tot i que el divendres de Corpus sigui el dia de la representació, cal destacar que aquesta festa comença a rodar 2 setmanes abans de Corpus diàriament amb els assajos corresponents que són exigents, d'una durada de 2 hores aproximadament, i seguint el mateix ordre d'assaig que l'ordre de les comparses en un salt. Així, doncs, comencen a assajar els turcs i cavallets, continuen les maces, les guites, l'àliga, els nans vells i gegants (que comparteixen músiques) i finalment els nans nous.

El primer dia d'assaig es formalitzen les inscripcions dels infants. Els qui tenen plaça segura són els fills de cuidadors i els qui encara no han complert el cicle de 3 anys de patumaire (passats els tres anys es descansa un any i es pot tornar a formar part de la llista de sorteig). Les places lliures que queden són sortejades entre tots els infants inscrits a cada comparsa d'acord amb unes alçades mínimes i màximes que queden establertes el primer dia i que són publicades a la pàgina web –www.patuminfantil.cat– dies abans de les inscripcions. Després del sorteig es configura una llista d'espera, que seran els nens i nenes que quedaran com a reserves per si algun infant es fa mal o es retira en els primers assajos.

Aquesta normativa és de recent implantació i sorgeix com a resposta als malentesos i enfrontaments per aconseguir una plaça a la festa. Segons paraules de Sergi Rafart, coordinador de les festa, l'aparició de les normes democratitzen la festa i eviten mals majors i rivalitats innecessàries.

A partir del segon dia d'assajos cal destacar que cada comparsa assaja en un espai diferent i amb els seus mateixos cuidadors. Els cuidadors són els adults que s'encarreguen de vetllar pels infants tant pel que fa a la coreografia dels balls i la vestimenta, com per llur estat emocional (pors, inquietuds, errades, tensió, etc.). La seva funció és cabdal per a la correcta evolució de la quitxalla ja que són ells els que exigeixen a la canalla esforç, entrega, **implicació i plaer**. El total de cuidadors actualment són aproximadament 50, d'entre els quals destaquen 3 coordinadors que són la generació de néts dels 4 creadors l'any 1956 de la Patum Infantil. La relació entre

cuidador i infant esdevé tan intensa durant aquests 15 dies que a partir del primer contacte els nens no l'obliden la resta de la seva vida. Igualment aquesta intensitat es viu de manera positiva entre cuidadors i pares, tots "obsessionats" pel plaer dels nens i nenes patumaires.

Pel que fa als valors i sentiments, la Patum Infantil esdevé un procés de socialització total, ja que des de l'inici dels assajos fins al mateix dia de Patum, els infants es relacionen entre ells amb una intensitat i solidaritat que la resta de l'any pot no donar-se. Molts d'ells no coincideixen a la mateixa escola o en el seu cercle d'amistats però sí que es troben en aquest **espai de temps i lloc** i xalen de valent.

És una festa integradora, en el sentit que des dels seus inicis no s'ha mirat la procedència geogràfica de l'infant. Aquest és un factor molt important de la festa en l'actualitat, ja que permet iniciar els infants nouvinguts en el que representa la seva integració com a persones dins un entorn i una cultura diferents a la seva d'origen. Segons paraules de Sergi Rafart "*A la plaça, tots els nens són iguals*".

Tal com ja hem comentat, una de les màximes de la festa és que cada salt (fins i tot en els assajos) es desenvolupa amb la màxima correcció i **exigència** possible, amb un **ordre absolut** i calculat de cada participant. Cada salt esdevé el moment més important per a l'infant i l'absorbeix de la possible influència del seu entorn. Per a cada nen o nena, la Patum Infantil no és cap broma, és un acte seriós i carregat de formalisme i emoció. Per a un infant de Berga, el **moment** del salt a la plaça esdevé un moment únic, **màgic**, una petjada per la resta de la seva vida i que marca un abans i un després.

És per això que els petits "patumaires" s'esforcen al màxim (de vegades massa) perquè el salt esdevingui d'una **bellesa** i perfecció absoluta. Per a ells es tracta d'un moment impactant on intenten mantenir l'**harmonia** entre música i ball per esdevenir una simbiosi digna de ser vista pel públic i que fa brollar els sentiments més tendres i de plaer tant a la resta de nens i nenes com als adults que admiren l'esdeveniment. Això només es pot aconseguir a través d'una gran dosi d'entusiasme i entrega per part de cada infant, cosa que converteix la Patum Infantil en un espectacle inigualable, **màgic**, digne del públic que l'admira.

D'aquest apartat caldria destacar aspectes diferents:

a) La Patum Infantil actualment és un valor cabdal de la festa tant a ulls de les persones que la formen com a ulls de la gent que la viu des de fora.

b) És incomprendible imaginar la Patum sense la Patum Infantil.

c) Cal esmentar tots els sentiments que viuen totes les persones que viuen la Patum infantil i cal valorar d'una forma clara la implicació que tots els infants posen a fi d'obtenir el millor resultat possible.

d) En darrer lloc m'agradaria especificar que la mostra que la festa està directament relacionada amb el joc rau en el fet que totes les paraules en negreta que he utilitzat per definir que significa la Patum Infantil formen part del primer capítol del llibre *Homo ludens* de Joan Huizinga. Amb aquestes mateixes paraules Huizinga defineix el concepte de joc. Vet aquí una relació tant natural com curiosa.

4. PERSPECTIVES DE LA FESTA: PUNTS FORTS I AMENACES

4.1. Els punts forts de la festa

De tots els comentaris que hem pogut copsar de les persones que viuen la festa podem concloure que tenim festa per molts anys. La unanimitat és total quan es tracta de parlar excel·lències de la Patum Infantil, tant des de dins com pel que fa a les persones que l'admoren. És evident que hi ha petits serrells per polir, però aquests no afecten el desenvolupament de la festa i podem pensar que amb el temps els coordinadors s'encarregaran de millorar aquests aspectes menors.

Si fem una llista de punts forts, podem resumir-los en:

a) Existeix una llista d'espera de mínim 50 infants (dada de l'any 2009) en el sorteig de les places lliures. Això és un clar indicador de la vitalitat de la festa i de les ganes que tenen els nens i nenes de fer Patum a la plaça. Aquesta és la millor dada de cara al futur de la festa.

b) El dia de la Patum, tant al lluïment com a la Patum de tarda, la plaça és plena de gom a gom. Els adults de Berga comencen a freqüentar la plaça com un acte més de la festa, cosa que ens mostra la normalitat i arrelament de la festa infantil dins la Patum.

c) Les institucions públiques (Ajuntament de Berga) creuen fermament en la festa i per això, conscients de la seva importància, contribueixen en gran mesura tan econòmicament com en el sentit de facilitar els espais imprescindibles pels assajos de la mateixa. Com a mostra, cal tenir en compte que els treballadors de l'Ajuntament estan igual de centrats el divendres que la resta de dies.

d) El pares, prescriptors dels nens per apuntar-se a les llistes de sorteig, creuen en la festa i la viuen amb intensitat i alegria, tot i que pot esdevenir estressant. El bon enteniment entre cuidadors, persones cabdals en el creixement i arrelament de la festa internament, i els pares és un punt a tenir en compte ja que això provoca que el nen o nena visqui la festa amb felicitat completa i amb el suport necessari per desenvolupar-se tant en els assajos com el divendres de Corpus.

e) És una festa molt dinàmica que cada any millora els aspectes a polir. Aquest any, com a mostra d'aquest dinamisme, han incorporat la publicació del cartell de Patum infantil (a imatge del cartell de les festes de Patum) del qual us en facilitem la imatge. L'adjudicació del cartell es resol a través d'un jurat (on hi ha membres de l'Ajuntament i membres de la Patum Infantil) que determina quin és el dibuix guanyador del concurs de dibuixos de Patum que es realitza a totes les escoles de Berga setmanes abans de Corpus.

f) En darrer lloc, cal tenir en compte les paraules ja citades de la presidenta del jurat de la UNESCO i que va deixar escrit que el fet que existeixi la Patum Infantil ha estat un punt

1r cartell de la patum infantil de Berga.
Autor: Pere Fernández Macarro, 2009.



cabdal per aconseguir la acceptació de la UNESCO com a Obra mestra del Patrimoni Immaterial de la Humanitat l'any 2005.

4.2 Les amenaces a la festa

Arran de l'intent d'execució de la directiva europea 2007/23 sobre la manipulació i venda d'articles pirotècnics i que ha estat posposada fins l'any 2010, ha sorgit l'única amenaça real que pot tenir la festa. Aquesta directiva prohibeix la manipulació de petards per infants menors de 12 anys. Segons l'article del diari El Periódico del dia 13 de juny d'enguany “[...] l'article 7 estableix que els articles pirotècnics no es vendran ni es posaran a disposició dels consumidors per sota de les edats mínimes exposades a continuació: a/artificis de pirotècnia. Categoria 1: 12 anys”. Això significa simplement que cap infant pot manipular cap tipus de petard, independentment de l'existència d'adults a prop seu o no.

No cal dir que aquesta prohibició suposa el trencament total de la festa ja que tant la comparsa de les maces com la guita i sobretot els plens es basen en fuets (*petards*, per a la gent no patumaire) de classe 3, amb una forta explosió.

Existeix un altre factor (que forma part de la mateixa directiva) que pot distorsionar la festa i és el fet d'exigir una distància de seguretat de 15 metres (això implica un diàmetre de 30 metres) circumstància impossible de complir en la plaça Sant Pere i amb comparses com les guites que corren i s'endinsen entre els patumaires i el públic assistent a la plaça.

El fet que fa uns mesos la UE decidís no posposar la normativa i obligar-ne el seu compliment a partir de 2010 ha propiciat una “revolta” sense precedents en el món de la cultura del foc, un món d'una tradició llarga a les nostres contrades i que no solament afecta la Patum i la Patum Infantil sinó que obligaria a més de 1.500 celebracions amb foc a adaptar-se a la normativa i possiblement perdre l'essència de les mateixes.

De totes les manifestacions populars que s'han esdevingut, cal tenir en compte la que va tenir lloc a Berga amb la participació d'un salt de maces de la Patum Infantil en caràcter d'excepcionalitat (ja que la festa no surt, tret del dia de Corpus) com a acte

reivindicatiu en contra de la normativa i de la seva modificació a fi que cada estat pugui decidir l'aplicació que en fa i en quin grau de compliment.

D'aquesta manera, el ministeri d'Indústria espanyol ha arribat a l'acord amb els membres responsables de les federacions de dimonis i altre bestiar de proposar un nou document abans del 25 de juny de 2009 on quedin reglamentades les reduccions i excepcions que l'estat espanyol considera oportunes, de manera que cap festa quedi retallada ni mutilada per la normativa europea. Segons fons del mateix ministeri, la normativa europea se centra en la comercialització i sembla que l'aspecte de la manipulació quedarà encobert o dissimulat per la interpretació del mateix article 7.

Sembla, doncs, força segur que l'amenaça es quedarà en un ensurt i que en un futur podrem continuar tenint la festa tal i com la coneixem i com la volen els petits berguedans i berguedanes. Algú creu que tots els pares de petits patumaires seriem tan poc persones de posar-los a plaça si els nostres fills estiguessin en perill? La resposta és simple: NO.

Des de les institucions i les persones de Berga és té el convenciment que el fet que la UNESCO hagi declarat la festa amb la màxima condecoració possible entre les manifestacions culturals pot comportar l'acceptació de la mateixa tal i com és i, per tant, pot fer d'escut davant possibles atacs externs a modificacions i adaptacions de la Patum Infantil.

5. UN DIA EN LA PATUM INFANTIL: DIARI DE L'ARAN

El meu nom és Aran i sóc una nena de 7 anys de Berga. Aquest any és el meu darrer any de patumaire en una comparsa i degut a la meva alçada he passat de ballar amb les maces a fer-ho amb els nans nous aquest any.

Els assajos han estat intensos, dues hores cada dia!! però també ha estat molt divertit perquè he après a fer els nans nous i em surt força bé. A més a més, he tingut la sort que la meva millor amiga, la Júlia, també fa els nans nous i això ens ha ajudat molt en una comparsa nova.

El meu divendres comença a les 7.30 del matí, massa aviat per els meus pares que ahir van anar de festa a Patum completa. A aquesta hora em desperto per poder vestir-me i preparar tot el material que necessitaré pel passacarrers: les mitges blanques i unes sabates de set vetes vermelles. La resta del vestit ja me'l donaran.

A les 8.30 ens plantem el meu pare i jo davant de la porta del magatzem on hi ha totes les comparses i on hem quedat amb els cuidadors que, tot sigui dit, algun d'ells fa tard, he he. A les 9 del matí comencem a moure peça i ens comencem a vestir. No ens vestim del tot, ja que fa molta calor i tampoc no és necessari fins que marxem. Durant aquesta estona parles amb altres nens que són d'altres comparses i fas broma de qui ho farà bé i qui ho farà millor!

Tot i fer una hora i mitja que estic desperta, em sembla que encara no ho estic del tot. Però arriben les 9.30 i ara sí que comença el passacarrers. Durant el passacarrers ens anem posant els caps i ens els canviem entre els sis infants que formem part de la comparsa. Cadascú el porta una estona mirant de no cansar-se massa, ja que és important arribar descansats a la plaça.

Nosaltres, com que som la colla de nans, no fem cap ball durant el passacarrers. Només són les maces, les guites i els gegants que paren en tres o quatre llocs per fer un salt. Això també ho fem igual que els passacarrers dels grans!!!!

Per fi hem enfilat el passeig de la Pau, que és el carrer que fa més pujada, i entrem al carrer Major, que vol dir que aviat vindrà l'esmorzar de la plaça de Sant Joan, que ens l'ofereixen els administradors i que és súper guai ja que aquest dia podem menjar donuts, fanta, coca-cola, moltes gominoles perquè els pares estan molt contents i ens deixen menjar el que vulguem.

A la plaça de Sant Joan es fa un salt de maces, un de guites i un de gegants! Has d'anar amb compte amb les guites perquè es posen per tot arreu i si et descuides et poden cremar el vestit! Són una mica trapelles, però m'agrada molt anar-hi al darrere. Quan han acabat, comencem a pujar pel carrer major i arribem a la plaça de Sant Pere al voltant de les 11 del matí. A aquella hora hi ha ofici, que quan he preguntat a un gran què vol dir, m'ha contestat: això vol dir anar a missa! No sé per què, però els nens no hi hem anat, només persones grans, els administradors, l'alcalde i altres persones

que l'acompanyaven. Nosaltres ens hem quedat jugant a la plaça perquè a les 12 hem d'estar a punt per no sé què.

Són les 11.45 i ens criden els cuidadors! Ens diuen que ens hem de posar als laterals de les escales de l'església de Sant Pere amb totes les comparses per esperar que surtin les autoritats i acompanyar-los a l'entrada de l'Ajuntament. Un cop ja ho hem fet, tots els que han sortit de l'església han pujat al balcó de l'Ajuntament mentre nosaltres ens quedem en el nostre racó, juntament amb els caps dels nans, fins que ens avisin que podem sortir.

Finalment! El Ramon, el Nando, el Lluís i el Sergi, els nostres cuidadors, ens han cridat. Això vol dir que ja han sortit les altres comparses i que ja toca ballar als nans nous. Estic força nerviosa ja que és el meu primer salt i, a més a més, és un salt de lluïment (migdia) i segur que hi haurà molta gent mirant!! Sort que amb el cap no saben qui sóc! Abans de ballar, però, hem de sortir al mig de la plaça, missió una mica difícil amb tota la gent i les empentes que hi ha, però sort dels cuidadors i els pares que ens acompanyen fent espai perquè puguem passar i posar-nos en la posició inicial. Quins nervis!!

Sobre les 12.50 sona la música dels nans nous i ballo saltant amb moltes ganes i molta il·lusió. Encara que estigui cansada, la il·lusió pot més i ballo sense parar. Quan acaba la música, faig la volta i noto que algú m'ha agafa pel cap i em torna al racó de l'Ajuntament. És la meva mare i està molt contenta perquè no para de repetir que ho he fet molt bé!

S'ha acabat la Patum infantil de lluïment i els cuidadors ens han dit que anem a casa a descansar i que ens tornem a trobar a les 5 de la tarda per fer la Patum Infantil completa.

Avui dino de pressa, perquè els pares m'han obligat a fer migdiada i així descanso per a tarda que m'espera: més nervis, més gent i molta felicitat.

Arriben les 5 de la tarda i el meu pare em crida: "Vinga Aran que arribem tard a la plaça!!!! Va home, que sempre estem igual". Deu ser això de tenir dos germans petits, que fa que sempre anem una mica lents i per això arribem tard. Però avui no ho

podem fer i per això el pare diu a la mare que marxi amb mi i que la resta ja baixaran més tard.

Arribem a la plaça a les 5 i dos minuts i ja està plena a vessar! Hi ha més gent que al migdia i sobretot hi ha molts nens que volen fer patum. També em trobo molts amics que m'animen i em diuen que saltaré súper bé. Jo, ben nerviosa, els faig una rialla i m'endinso a l'Ajuntament, on tenim els nans.

Aquest any em toca saltar el segon i el quart salt (en total n'hi ha quatre) cosa que vol dir que com que no salto el primer puc sortir a la plaça a veure saltar algun amic meu. Tot i això, el pare sempre està vigilant per si em criden. Dic que em vigila perquè és molt patidor, molt més que la mare. De cop, em criden: toca vestir-se i posar-se el nan, ja estem al segon salt. Per sortir encara costa més que al matí, ja que hi ha molts adults que estan al mig! Els cuidadors i els pares tornen a fer espai per poder ballar.

Sona el bombo fent uns repics per avisar que comencem. Comença la música, la plaça pica de mans amb nosaltres i això ens anima per fer els salts més amunt i no perdre els passos. Ara vaig al mig, ara torno a fora, m'agafo amb l'enterramorts i giro. La música canvia i es torna més alegre. Saltem tant com podem picant amb les mans dels altres nans i voltant pel quadrat que ha quedat a la plaça. Que guai! Ha estat molt bé. Ha acabat la música i tornem a l'Ajuntament.

La Patum infantil està apunt d'acabar i abans del segon salt de plens ja només queda el meu darrer salt de nans nous i, com que és el meu tercer any, també vol dir que és el meu darrer salt de Patum Infantil!

Em porten fins a la plaça. Els meus pares estan al meu costat juntament amb els meus germans. Es queden a prop meu, al meu costat i m'animen tota l'estona! Quina emoció!

Sona el bombo: pum, pum, pum, pum. Tot i estar molt nerviosa, sé que és el meu darrer salt i ho faig amb tantes ganes que les cames s'aixequen moltíssim. El salt va molt bé, tots els qui estem saltant anem a temps amb la música i no tenim cap entrebanc ni cap error! Uf, acaba el salt i tothom està tan content que ens han aplaudit molt!! Els meus pares estan emocionadíssims i els cuidadors ens han felicitat perquè diuen que

hem fet un salt fantàstic! Que contenta que estic, el meu darrer salt ha estat un èxit!

Un cop ha acabat el salt de plens, ens toca agafar les comparses i tornar-les al lloc on comença el passacarrers al matí. Un cop hem arribat ens conviden a un entrepà i beure. Estic molt cansada però tan feliç que ara mateix no vull fer res més que pensar en tot el que he pogut viure i que no ho oblidaré mai més!!!

Visca la Patum infantil!



Un salt de nans nous de Patum Infantil a la plaça de Sant Pere. Autora: Neus Ribera Toneu, 2009.

6. QUÈ SIGNIFICA LA PATUM INFANTIL PER A...

En aquest capítol hem convidat diferents persones rellevants del món patumaire a respondre un petit qüestionari sobre el significat i els aspectes més destacats de la Patum Infantil a fi que pugueu prendre una mostra representativa del que significa la festa pels berguedans.

6.1 Albert Rumbo i Soler

L'Albert és un reconegut historiador de Berga. És membre del Patronat de La Patum de Berga, del Consell Assessor de l'Institut Municipal de Cultura de Berga, de la Junta del Museu Municipal de Berga i és Jurat del Premi Joan Amades de Cultura Popular. Ha publicat més de quatre-cents articles sobre cultura popular i sis llibres sobre la mateixa temàtica. Ell mateix ha redactat el projecte per tal que La Patum sigui reconeguda com a Obra Mestra del Patrimoni Oral i Immaterial de la Humanitat per part de la UNESCO.

Petit qüestionari:

1. Com definiries la Patum Infantil?

Com una veritable escola de patumaires. Actualment és una part indissociable de la totalitat de La Patum i, en certa manera, ha acabat institucionalitzant aquesta "escola de patumaires" que abans es trobava en les diferents Patums de carrer que es realitzaven a Berga abans de Corpus.

2. Destaca 2 elements de la Patum Infantil (sentiments, cuidadors, el que vulguis):

La imitació que els nens fan dels actes dels grans i la fe que hi posen.

3. Que significa la Patum Infantil per a tu?

El lloc on vaig aprendre a fer Patum.

4. On creus que radica l'èxit de la Patum Infantil?

En el fet que els nens poden fer exactament el mateix que els grans, mentre que a la major part de festes (si no se'n creen rèpliques d'infantils), els nenes tenen un paper totalment diferenciat dels adults.

5. Com destacaries el paper dels cuidadors en la festa?

Essencial per tal que tot plegat funcioni, però sense deixar de tenir present que els veritables protagonistes de la festa són els infants.

6. Com destacaries el paper dels infants en la festa?

Com els dels protagonistes de la celebració, tant pel que fa als que porten compar-

ses com pel que fa als que només hi salten o la veuen. Els infants són els perpetuadors de la nostra història i la nostra tradició.

7. La Patum Infantil en una paraula és...

FE!

6.2. *Sergi Montaner i Rafart*

En Sergi és la persona responsable de coordinar tots els cuidadors de la Patum Infantil; és també la veu i la cara visible de la Patum Infantil i el responsable de promocionar la festa des de tots els punts de vista que es pugui. El seu segon cognom el delata, és nét del fundador de la Patum Infantil: Joan Rafart.

Petit qüestionari:

1. Com definiries la Patum Infantil?

La Patum Infantil és una petita festa a imatge de la Patum Gran, amb la diferència que a part d'emular aquesta patum intenta ser didàctica, és a dir, fem formació de com fer la Patum tot jugant a fer-la.

2. Destaca 2 elements de la Patum Infantil (sentiments, cuidadors, el que vulguis):

Destacar elements em costa perquè en realitat, la Patum Infantil és una suma d'elements. Si n'he de triar dos diria: a) la il·lusió amb què els nens aprenen dia a dia la Patum; b) la família de professionals i amics que composem el quadre de cuidadors de la festa. Sense cap dels dos elements que he nombrat res no té sentit.

3. Què significa la Patum Infantil per a tu?

Per a mi significa sentir-me partícip de la continuïtat d'una festa que m'estimo amb bogeria. Significa el passar el relleu i perpetuar la tradició que va començar el meu avi (Joan Rafart) juntament amb el Pere Camps i el Lluís Ferrer.

4. On creus que radica l'èxit de la Patum Infantil?

En l'espontaneïtat que respira la festa, la il·lusió de nens i cuidadors i sobretot que és llavor de futurs patumaires.

5. Com destacaries el paper dels cuidadors en la festa?

Els cuidadors els he de destacar sempre, s'estimen la festa, s'estimen el que fan i estan pendents sempre dels nens. Són mereixedors de tota la meua confiança i me'ls estimo com a una família.

6. Com destacaries el paper dels infants en la festa?

Els infants són el gran ingredient, ho omplen tot de rialles, jocs i ganes de fer Patum, i veient-los saltar, te n'adones que tot l'esforç val la pena.

7. la Patum Infantil, en una paraula, és...

Il·lusió. Per a mi és la paraula que ho defineix. La il·lusió dels nens, dels cuidadors, dels pares, la meua il·lusió. Patum.

6.3 *Ramon Felipó i Oriol*

En Ramon és un reconegut escriptor berguedà, llicenciat en Dret l'any 1973. Ha col·laborat amb la quasi la totalitat de diaris i revistes de Barcelona, com els desapareguts Tele/exprés, El Correo Catalán, El Noticiero Universal, Canigó, El Llamp o El Món; o als actuals La Vanguardia, El País, Avui, La Razón, l'ABC, El Periódico. Actualment és membre de l'Àmbit de Recerques del Berguedà i del consell redactor de la seva revista l'Erol.

Petit qüestionari:

1. Com definiries la Patum Infantil?

La Patum infantil es l'escola dels futurs patumaires, vull dir que els serveis d'aprenentatge, per saber què és la Patum i gaudir de la festa. Sense la Patum infantil, molts dels actuals balladors o saltadors dels entremesos patumaires no tindrien la formació i la consciència que avui tenen.

2. Destaca 2 elements de la Patum Infantil (sentiments, cuidadors, el que vulguis):

La paciència dels cuidadors, i dels pares i/o acompanyats dels "nens" que es passen hores i hores perquè la mainada pugui "només" gaudir el divendres de Corpus.

3. Què significa la Patum Infantil per a tu?

Un alè d'aire fresc a la festa, i un exercici democràtic de participació en la com-
parseria patumaire. Tots els vaillets de Berga, nens o nenes, tenen les mateixes
possibilitats de fer el que vulguin a la Patum, això no passa pas amb l'altra Patum...

4. On creus que radica l'èxit de la Patum Infantil?

En la democràcia de la seva gestió, que permet la igualtat d'oportunitats a tota la
canalla berguedana, sense exclusions ni limitacions de cap mena. El sorteig per
poder portar qualsevol cosa de Patum és el millor.

5. Com destacaries el paper dels cuidadors en la festa?

La paciència que tenen, la il·lusió amb què ho fan i tot sense cap mena de recom-
pensa. És un exemple de voluntarietat, l'entrega dels cuidadors de forma totalment
desinteressada és un dels secrets de la festa.

6. Com destacaries el paper dels infants en la festa?

Aporten el seu temperament infantil, il·lusió, alegria, ganes de fer una cosa i és un
plaer veure com són els reis de la festa i com frueixen de Patum.

7. La Patum Infantil, en una paraula, és...

Alegria...i, si fos en dues, "escola de Patum".

6.4 Juli Gendrau i Farguell

En Juli és actualment l'alcalde de la ciutat de Berga i alhora president del Patronat de
la Patum, òrgan que vetlla pel bon funcionament de la festa. Va ser un dels membres
més actius en la nominació de la UNESCO com a regidor de festes en aquell moment
i, entre moltes altres aficions, en Juli és geganter i gaudeix fent ballar el gegant nou.

Petit qüestionari:

1. Com definiries la Patum Infantil?

La podria definir com l'escola de patumaires

2. Destaca 2 elements de la Patum Infantil (sentiments, cuidadors, el que vulguis):

El principal element que es pot destacar és la il·lusió i l'esperit patumaire que es

respira a la plaça el divendres de Corpus; aquesta il·lusió, sentiment, emoció, voluntat de fer-ho bé, compromís amb una ciutat... costa de vegades de veure-ho en la Patum dels grans. També ho veig en La Patum de l'Escola de La Llar. La segona cosa a destacar és que tots aquests sentiments s'han anat impregnant en els principals actors de la Patum Infantil, els nens i nenes, sense ser-ne del tot conscients.

3. Què significa la Patum Infantil per a tu?

La Patum infantil, personalment, són els meus inicis en la festa, com per a molts Patumaires; és on vaig començar a aprendre a fer la festa, participant en algunes comparses (turcs i cavallets i gegants), i em va portar a estimar-la.

4. On creus que radica l'èxit de la Patum Infantil?

L'èxit de la Patum pot tenir molts factors però em sembla que un dels principals és el que fan els nens de Berga, ara també de molts indrets del país, que moltes estones, en diferents èpoques de l'any i en moltes edats diferents, juguen a fer La Patum. És molt normal de trobar un nen que amb dos bastons vol ser un tabaler o amb un pal de l'escombra fa qualsevol comparsa.

5. Com destacaries el paper dels cuidadors en la festa?

Com tota activitat en què s'intervé o s'influeix amb nens i nenes, els cuidadors són educadors, per tant com aquests han de ser del tot conscients de la feina que fan, encara que sigui voluntària, ja que qualsevol decisió o opinió pot influir de manera positiva o no amb els infants.

6. Com destacaries el paper dels infants en la festa?

Vital i indispensable per a La Patum Infantil i per a La Patum.

7. La Patum Infantil, en una paraula, és...

Il·lusió. La Patum Infantil en una paraula és JUGAR.

7. CONCLUSIONS

Arribats a aquestes alçades de l'article, i havent dit tot el que hem dit i explicat sobre aquesta festa, ja només ens queda recollir tot el que hem exposat en quatre punts fonamentals per entendre l'existència de la mateixa i que resumeixen perfectament la

Patum Infantil.

1. **Un joc, una festa.** La Patum Infantil neix com un joc de carrer l'any 1956 però de seguida creix fins a ser part de la Patum, incloent-la dins el programa de les festes de Corpus de Berga de l'any 1958. El fet que sigui un joc continua sent evident, ja que tots els nens de Berga juguen a fer patum amb allò que tenen, ja sigui maces i altres elements comprats, o ja siguin fets a casa o creats amb la seva imaginació. Tal i com diu Sergi Montaner, la Patum infantil és un espai on "es fa patum tot jugant a fer patum". Com també ens diu Juli: "És normal veure infants en diferents èpoques de l'any jugant a fer Patum".

2. **Una salut de ferro.** Actualment la llista d'espera de nens i nenes que volen fer la Patum Infantil és molt gran, detall que ens explicita el bon estat de salut que té la festa i que es veu millorat pel fet que tant cuidadors (amb una funció essencial però sense protagonisme) com pares segueixen, pateixen i vibren amb les evolucions dels veritables protagonistes. Cal destacar el paper democratitzador dels organitzadors (tal com esmenta Ramon Felipó) ja que això provoca més harmonia entre tots els participants a la festa.

3. **Peça bàsica dins l'entramat de la Patum.** Tal i com hem comentat amb paraules de la mateixa presidenta del jurat de la UNESCO, el fet que existeixi la Patum Infantil dóna un valor afegit a la festa amb què no moltes festes poden gaudir. Això assegura la seva continuïtat i crea aquest concepte d'escola de patumaires. Avui en dia no es pot entendre la Patum sense la Patum Infantil.

4. **La importància dels infants.** Cal evidenciar i donar tot el protagonisme als nens i nenes que han fet, que fan i que faran possible que aquesta festa esdevingui quelcom màgic, diferent, engrescador i, com diu l'Albert Rumbo, cal reconèixer els infants patumaires (i no només em refereixo als qui salten en comparses sinó als qui estan a la plaça tant dins com fora de les comparses) com els perpetuadors de la nostra història i la nostra tradició.

No m'agradaria acabar sense unes paraules de Mossèn Josep Armengou en que deia: "Mentre els infants de Berga faran Patum, l'ànima berguedana té la supervivència assegurada".

BIBLIOGRAFIA COMENTADA SOBRE JOC, PATUM I PATUM INFANTIL

HUIZINGA, Johan. (1954). *Homo Ludens*. Alianza. Llibre cabdal per entendre la concepció real del joc i del qual he utilitzat el primer capítol per comparar la seva definició de joc amb els aspectes bàsics de la festa.

RUMBO, Albert; ESCOBET Manel. (2001). *Patum!*. Amalgama edicions. Llibre complet de la festa amb textos d'Albert Rumbo i fotografies espectaculars de Manel Escobet. És molt recomanable la seva lectura per endinsar-se a la festa.

FELIPÓ, Ramon. (2005). *La Patum, El Corpus Christi de Berga*. El Mèdol. Llibre essencial per als amants de les anècdotes i l'evolució històrica de la festa.

FORNER, Climent. (2006). "La Patum Infantil, un altre miracle". *Extra diari Regió 7*. Article molt personal sobre la Patum Infantil.

NOGUERA, Josep. (2009). "Joan Rafart i Montraveta i la patum infantil". *Programa festes de la Patum 2009*. Aquest article constitueix un dels diferents punts de vista d'aquest autor en el programa de festes de la Patum de l'any 2009.

CLOTET, Dolors. (2006). "Entrevista a Joan Rafart". *Extra diari Regió 7*. Article on el fundador de la Patum infantil dona les claus del seu naixement i algunes anècdotes curioses.

PEDRALS, Xavier. (2006). "Mig segle de Patum xica". *Extra diari Regió 7*. Article del director de l'Arxiu Històric del Berguedà on fa un recull de la evolució de la festa i de certes particularitats interessants sobre finançament de la mateixa.

ECOS, núm. 16 (juny 1957); núm. 27 (maig 1958) i núm. 28 (juny 1958). En aquests tres exemplars de la revista d'efemèrides berguedanes hi podem trobar els primers articles explicatius de la festa i el ressò de la mateixa festa en el programa de festes.

El Periódico (juny 2009) p. 24-25. En aquest article podem trobar les explicacions de tot el que respecta a la directiva europea sobre manipulació de petards.

WEBGRAFIA COMENTADA SOBRE PATUM INFANTIL

[<http://www.patuminfantil.cat>](http://www.patuminfantil.cat)

Dins d'aquesta web hi trobarem tota la informació històrica de la festa, així com les mides dels infants i un ventall important de fotografies de la festa.

[<http://www.lapatum.cat>](http://www.lapatum.cat)

Web indispensable per saber tot el que vulgueu sobre aquesta festa. Entre altres opcions, podeu donar un tomb per la plaça de Sant Pere al mateix temps que descobriu les comparses diferents.

[<http://www.onsortir.tv>](http://www.onsortir.tv)

Web on es pot veure tots els salt de les comparses amb imatges de la Televisió de Berga (actual Canal Taronja Berguedà).



O JOGO NA FESTA. A FESTA DOS TABULEIROS, PATRIMONIO CULTURAL DAS GENTES DE TOMAR

Prof. PAULO COELHO DE ARAÚJO. FCDEF – Universitat de Coimbra

Mestre ANA ROSA FACHARDO JAQUEIRA. FCDEF – Universitat de Coimbra

Dr. MÁRIO DUARTE MAIA RODRIGUES. Escola E.B. 2,3. Lousã

Dr. RICARDO JOÃO ANTUNES GARCIA SEGORBE

INTRODUÇÃO

Em todas as sociedades ao longo dos séculos, muitos foram os momentos de confraternização entre os indivíduos, sendo as festas por motivos diversos, momentos de realização de expressões lúdicas de carácter competitivo ou não. Inquestionavelmente, paralelas à outras expressões de cultura, tiveram os jogos aristocráticos ou populares uma importância fundamental no desenvolvimento dos grupos sociais, seja por divertimento ou por seu carácter utilitário, que enriqueceram as relações sociais de crianças, jovens e adultos, e restabeleciam as energias dispendidas nas lides diárias.

Mesmo com o passar dos séculos e com o desaparecimento e ou afirmação de algumas sociedades, muitas destas práticas lúdicas perpassaram os seus limites espaciais e temporais, vindo a se disseminar pelas mais distintas sociedades por todo o mundo, em muito facilitado pelas lutas de conquistas, por seus contactos comerciais entre outros processos, e por seus consequentes processos aculturativos.

Em Portugal muitos são as práticas lúdicas que se confirmam como práticas ancestrais, emanadas dos povos autóctones da antiga Lusitânia/Portugália, bem como de todos os povos que aqui se fixaram por longos anos em face das guerras de conquistas. Com a consolidação do reino português, e a afirmação e consolidação dos seus elementos de cultura, foram os distintos momentos de festas realizados por motivos diversos, ocasiões de preservação de jogos aristocráticos e populares, muitos dos quais ainda se apresentam vigorosos na sociedade contemporânea portuguesa.

Como exemplo desta forma de transmissão do património lúdico português através de momentos festivos, dentre muitos que ainda se repetem ano após anos, destaca-se pelo seu vigor, envolvimento social e preservação cultural, a Festa dos Tabuleiros rea-

lizada no Concelho de Tomar. Esta festa das gentes de Tomar, é um exemplo efectivo da expressão do jogo popular no contexto da festa, e da preservação do património cultural da sociedade tomarense há mais de cem anos, e igualmente funcionando como um mecanismo regulador, estando associado a este momento festivo um conjunto de práticas lúdicas populares tradicionais.

A FESTA

A literatura relativa à contextualização das festas, ressalta a sua importância para a vida colectiva, sendo portanto, indissociável a experiência tradicional das sociedades e por seu desempenho na sociabilidade, nas alianças e nos vínculos sociais dos indivíduos. Destaca ainda a sua natureza cíclica, quase sempre decorrente do culto público e oficial e rico em simbolismo e com ocorrência em intervalos regulares, tendo como motivos a diversão e o cerimonial de crenças religiosas ou pagãs, que no entendimento de Raymond Boudon et al (1990, p.108) são:

“As festas, enquanto conjuntos de manifestações e de folguedos sociais, aprofundam-se muitas vezes em acontecimentos históricos ou mitos reinseridos no presente por uma comunidade que reafirma, graças a símbolos e a alegorias, a sua identidade cultural, religiosa ou política.”

Apesar de ser reconhecido como uma necessidade social (Birou (1982, p.166), a festa também se pode constituir como uma expressão de uma *herança cultural* (Pierre Sanchis (1983, p.15) das sociedades, não sendo esta muitas vezes pacíficas e motivo de contentamento para os cidadãos, sendo igualmente espaço de manifestações violentas e atentatórias a tranquilidade pública (Crespo (1990, p.275), em que o momento das festas face aos excessos da dança, dos jogos e da bebida serviam de motivos para o ajuste de contas através de desafios, combates e oportunidades para a execução de vinganças.

Independente do seu carácter profano ou sagrado, é patente desde o século XIV a sua identificação entre a Igreja e o Estado, e já muito bem patente no contexto das ordenações que regulamentaram as relações sociais portuguesas ao longo dos tempos, vulgarizando uma atitude de extrema devoção das populações.

No âmbito destas festas no espaço territorial português, era evidente o processo de fusão e o conseqüente sincretismo das tradições popular e erudita portuguesa e espanhola, que nas exteriorizações promíscuas das distintas classes sociais, incitavam consciente ou inconscientemente a quebra das regras e dos padrões comportamentais do período, seja pelo distintos alaridos musicais ou das efusivas emanações públicas de *“jogos e torneios, canas e fogos”, em que “os doidos fazem a festa e os sisudos gostam dela”* (Del Priore, 2000)

A PERSPECTIVA HISTÓRICA DA FESTA DOS TABULEIROS

Considerando o carácter profano ou religioso das festas, é a Festa dos Tabuleiros exemplo patente desta estreita harmonia de onde emanam rituais pagãos dos cultos agrários em homenagem aos deuses mais populares da crença romana, mais concretamente, à deusa Ceres (deusa dos frutos da terra), à deusa Flora (deusa das flores) e ao deus Saturno (deus das sementes e da cultura), e de religiosidade católica relativa ao culto do Espírito Santo, muito evidente nas práticas tradicionais das gentes tomarenses.

Este entendimento se confirma com as referências de Salete da Ponte (citado em Boletim Cultural, Câmara Municipal de Tomar, 21, p.13) quando diz que:

“As festividades mais significativas de Tomar estão ligadas ao culto religioso, à superstição, às crenças, aos azares e prazeres das suas gentes, à azáfama do dia a dia, aos trabalhos e aos folguedos espontâneos que marcam os tempos e os espaços vividos”.

Estas festas de cultos agrários em homenagem aos deuses pagãos, já se evidenciavam na sociedade portuguesa nos séculos XIV e XV, visto ser esta bastante reduzida e eminentemente rural e agrária, daí se justificando a realização de festividades de carácter religioso em honra de Santa Maria, de Nossa senhora e do culto do Espírito Santo. Estas homenagens se deram em consequência das influências das ordens religiosas que se estabeleceram em Portugal nestes períodos, em que se destacaram as de Cister, Franciscanos, Ordem do Templo e Ordem de Cristo, esta última, fundada pelos idos de 1319, tempo em que se procede o culto do Espírito Santo nos seus actos oficiais.

A tradição tem mantido a origem remota e pagã de uma festa de colheitas e de acção de graças e de oferendas, simples e modesta de início, e mais tarde grandiosa, sendo integrada no calendário das festas religiosas a partir da cristianização, nesta época colocada sob a égide do Espírito Santo. As festas do Espírito Santo espalharam-se pelo país, principalmente pela Estremadura e daqui, devido ao impulso dos Descobrimentos, para o arquipélago dos Açores, depois para o Brasil e mais tarde para os núcleos de portugueses da América do Norte, mas, hoje em dia, o culto do Espírito Santo existe apenas em Portugal Continental e nos Açores.

Na actualidade, no território português, é em Tomar que ocorre a mais significativa e representativa festa do culto do Espírito Santo identificada como a Festa dos Tabuleiros, destinada à consagração e honra do Divino Espírito Santo, que segundo Aurélio Lopes (1995. p.135), eram organizadas pelas Confrarias locais do Espírito Santo, também elas fruto da acção missionária da Rainha Santa Isabel, surgindo neste período o “Bodo aos Pobres”, facto que por certo pode ter concorrido para a difusão e preservação desta tradição popular.

Conforme nos refere Fernando Ferreira (1995, p.25) sobre esta festa, leva-nos a crer terem existido três ciclos perfeitamente distintos associados ao “Bodo aos Pobres”, que são: o Pão do Bodo; A forma e montagem dos tabuleiros; Criação da Comissão Central. O primeiro ciclo não apresentava a forma actual do tabuleiro de Tomar, mesmo considerando que eram conduzidos por carros ou açafates (*) como se pode observar em festas açorianas. O segundo ciclo, segundo João dos Santos Simões (citado em Coisas Simples da Terra Tomarense, Fernando Ferreira, 1995, p.27), decorre da fixação, provavelmente no século XVI, das tendências ornamentais de um certo barroquismo manuelino na forma e montagem do Tradicional Tabuleiro apresentado nesta Festa. O terceiro ciclo, decorre da criação de uma Comissão Central para organização da Festa dos Tabuleiros, ocorrida a partir de 1950, a qual teve como consequência a agregação de todas as freguesias do Concelho ao contexto da festa.

Com a fixação dos três ciclos, os tabuleiros passaram a ter a ornamentação dos tabuleiros com pães e flores artificiais, pelo que também se exigiu uma padronização da indumentária das raparigas e dos rapazes, as primeiras, devendo se apresentar vestidas de branco e com faixas a tiracolo e à cintura, e os segundos, de calça preta,

camisa branca, gravata e faixa à cintura da cor da acompanhante, sendo estas as características presentes no contexto da Festa dos Tabuleiros.

O desenvolvimento da festa decorre em duas fases distintas. A primeira através da procissão das coroas e dos pendões, destacando a sua componente religiosa, sendo evidente o coroamento do imperador (coroa) e o Espírito Santo (pendão), procedendo-se na segunda fase ao desfile dos tabuleiros com o pão e as flores coloridas que os enfeitam, referindo ao simbolismo para a época das colheitas e da alegria que delas advém. A par destes cortejos os residentes da cidade enfeitam as suas ruas e durante semanas preparam os seus enfeites, na perspectiva de que a sua rua seja a eleita no concurso que a comissão de festas promove.

Com aumento da dimensão da Festa dos Tabuleiros ao longo dos anos, mais particularmente no decurso do século XX, houve a necessidade de transferir-se responsabilidades, pelo que se foram criando comissões coordenadas pela Comissão Central, gerida in totum pelo Mordomo da festa, figura que coordena e organiza todas as actividades que a compõem.

Para a realização dos Jogos Populares foi igualmente designado um Mordomo para o efeito, sempre tendo em conta os seus conhecimentos profissionais e/ou culturais. Destacam-se como funções deste Mordomo da Comissão dos Jogos Populares, compor equipe da organização dos jogos, promover a selecção das equipas nas freguesias, promover contactos institucionais, adquirir os materiais indispensáveis para o seu desenvolvimento e designar a constituição dos júris das provas.

Os JOGOS POPULARES DA FESTA DOS TABULEIROS

Paralelo a parte religiosa desta festa, ocorre a realização dos jogos populares em que tomam parte todas as freguesias do concelho. Segundo as informações recolhidas na documentação compulsada, a origem dos jogos populares na Festa dos Tabuleiros demanda de uma pequena festa de Além da Ponte (zona tomarense) ocorrida em 1893, sendo as corridas de burros um dos jogos mais apreciados, despertando uma grande curiosidade e atraindo uma significativa assistência que enchem as ruas esta se realizava.

Não é certo que este ou outros jogos se tivessem realizado nos anos subsequentes, apenas se podendo afirmar que esta expressão lúdica do passado, trouxe por ampliação, a realização dos primeiros jogos populares das freguesias realizados no Estádio Municipal de Tomar em 1964. Dos jogos populares praticados a partir do ano referido, inferimos serem estes derivados das tradições lúdicas locais, adaptação de outros e ainda inspirados nas lides trabalhistas das gentes da zona rural deste Concelho.

Ao longo dos anos de realização da Festa dos Tabuleiros, as quais se realizam com a periodicidade de quatro em quatro anos, identificamos um número significativo de jogos, que durante muitos anos se mantiveram inalterados, mas na actualidade, vem perdendo vitalidade em decorrência de vários motivos. Foram expressões lúdicas populares presentes na Festa dos Tabuleiros as *corridas de cântaros*, de *sacos*, de *pipas*, de *púcaras*, de *burros*, de *carroças*, o *corte de troncos a machado*, de *troncos a serrote*; o *carregamento de cestos*, *luta de tracção em linha*, a *subida ao mastro* e o *chinquillo*.

Apesar da constância destes jogos na Festa dos Tabuleiros no culto ao Espírito Santo, nos últimos anos há indícios da substituição ou mesmo do desaparecimento de algumas destas expressões lúdicas (corrida de carroça e de burros) referidas, em virtude da pouca participação de freguesias nos referidos jogos e em consequência da escassez de elementos essenciais para o seu desenvolvimento e eventual substituição, mais em decorrência dos processos de mecanização das fainas rurais. Vale salientar, que o desenvolvimento destes jogos no aludido evento, apenas recomendava a participação de jovens maiores de 14 anos e adultos, masculino ou feminino, não se permitindo ainda a integração dos jogos infantis.

Planeamento dos jogos

Organizada pelos Mordomos dos Jogos Populares da Festa dos Tabuleiros, o desenvolvimento desta parte profana se apresenta dividida em duas fases, sendo a primeira, a selecção intra-freguesia, cujos vencedores de cada uma das dezesseis freguesias serão os representantes locais na fase de concelhia durante o desenvolvimento da festa referida. A segunda fase, ocorre no decurso da própria Festa dos Tabuleiros em que são apurados os vencedores entre todos os representantes da fase inter-freguesia de forma a se apurar e os vencedores concelhios absolutos.

Regulamento dos jogos

Para a fase intra-freguesia e para a fase concelhia (final) será sempre definido a composição de um júri composto por diversos juízes e árbitros.

A descrição de cada jogo, material necessário, formas de classificação e apuramento estão definidas no regulamento, não sendo permitido usar equipamentos especiais que possam beneficiar os concorrentes ou adulterar a essência dos jogos, pelo que o júri verifica, antes da realização de cada jogo, as condições de igualdade entre os concorrentes, bem como se existem ou não equipamentos inadequados. Considerando os aspectos regulamentares dos jogos populares, será considerada a freguesia vencedora da fase concelhia, aquela que obtiver maior número de pontos no conjunto das provas, e a quem será entregue o troféu de Jogos Populares, sendo às outras freguesias atribuídas placas comemorativas da sua participação.

Enquadramento dos Jogos

Algumas das provas apresentadas para o contexto dos jogos populares realizados na Festa dos Tabuleiros, a maioria se apresentam associadas às lides rurais do Concelho de Tomar, destacando-se entre elas, o carregamento de cestos, as corridas de cântaros, de sacos, de pipas, de púcaras, de burros, de carroças, o corte de troncos a machado, de troncos a serrote e a luta de tracção.



Os Tabuleiros prontos para o desfile. Autora: Jaqueira, 2008.

Com vista à padronização dos equipamentos e materiais dos respectivos jogos, detectamos nos estudos monográficos elaborados por Segorbe (2000) a identificação das especificações referentes a cada jogo em particular. Decorrente deste estudo em particular, apresentaremos a seguir os dados relativos à realização dos jogos tradicionais ocorridos no decurso da Festa dos Tabuleiros.

OS DADOS DE ESTUDO REALIZADO

Sendo no decurso da Festa dos Tabuleiros realizado um estudo empírico por Segorbe acerca da prática dos jogos tradicionais, foi por este questionado aos diversos agentes intervenientes neste contexto, as razões concorrentes para a inclusão ou a permanência destas expressões neste evento das gentes de Tomar.

Dos dados coletados entre os distintos agentes envolvidos - *Mordomos, Presidentes de Juntas de Freguesias, Jogadores* - foi evidenciado além do seu caráter de divertimento, que a presença dos jogos tradicionais e populares no contexto desta festa tomarense permitiria a difusão e preservação das tradições, as quais propiciaria o fortalecimento dos laços de solidariedade e de identidade locais e de coesão social entre seus membros.

Ressalta ainda dos dados compulsados, serem a maioria das provas no contexto dos jogos populares da Festa dos Tabuleiros associadas às lides rurais do Concelho de Tomar, e por conseguinte, formas de aprendizagem dos mais jovens quanto às tarefas laborais inerentes às fainas rurais destas localidades.

De forma a ilustrar as informações coletadas entre os agentes presentes nesta festa, destacam-se as **corridas** de cântaros, *sacos, pipas, púcaras, de burros, de carroça*, os **cortes** de troncos a machado e a serrote, incluindo-se ainda o *carregamento de cestos, o chinquillo* e a *luta de tração*.

Em face dos jogos tradicionais propostos para a Festa dos Tabuleiros no ano em estudo, detectamos quanto aos jogos praticados que nem todas as freguesias participam na totalidade dos jogos programados, sobressaindo a presença de 100% das freguesias nos jogos do *chinquillo, corrida de sacos, corte de troncos a serrote e subida ao mastro*, 87,5% nos jogos de *carregamento de cestos, corrida de cântaros, corte de*

troncos a machado e a luta de tracção; 62,5% na corrida de pipas e apenas 25% nas corridas de carroças e de burros.



Corrida de Pipas na Festa dos Tabuleiros. Autora: Jaqueira, 2008.



Jogos Populares da Festa dos Tabuleiros. Autor: Artur Matos, 1992.

Considerando a afluência dos participantes a alguns dos jogos tradicionais referidos, buscamos identificar a frequência com que os participantes praticam estas atividades nas suas localidades, evidenciando-se quanto à frequência com que jogam, quen37,5% dos participantes apenas praticam os jogos tradicionais aos fins-de-se-

mana, 25% apenas por altura da Festa dos Tabuleiros, 25% apenas durante o Verão, enquanto apenas 12,5% dos indivíduos referiram praticá-los durante todo o ano.

Tendo em vista os dados anteriormente apresentados, constatamos que a forma de aliciamento pode ser indicativo das causas que concorrem para a frequência com que jogam e os jogos que praticam, evidenciando-se que 37,5% dos Presidentes de Junta de Freguesia recorrem a sensibilização à tradição para cooptarem os participantes para a Festa dos Tabuleiros, 25% apenas à divulgação por editais e jornais, 25% à necessidade da representação da freguesia, enquanto 12,5% dos Presidentes de Junta de Freguesia aludem aos motivos de convívio e divertimento dos participantes.

Ao confrontarmos as informações coletadas entre os Presidentes das Juntas de Freguesias quanto a forma de aliciamento com aquelas referenciadas pelos mesmos quanto aos motivos de participação dos jogadores, verificamos não serem elas coincidentes, evidenciando-se como motivos referenciados, o convívio e o divertimento com 50% das menções para justificar a sua participação nos jogos, 25% por considerar ser importante a continuidade desta acção cultural, 12,5% como forma de manutenção da tradição, enquanto 12,5% aludem à perspectiva do prémio oferecido.

Entretanto, ao termos em conta os motivos de participação nos jogos tradicionais segundo a ótica dos jogadores, destacam-se que 45,8% dos participantes aludem como razões de sua presença nos jogos a representação da sua freguesia, 33,3% pela manutenção da tradição, 16,7% pelo divertimento, enquanto 4,2% indicam a perspectiva do prémio.

APRECIÇÃO GERAL

Perante os resultados obtidos verifica-se que a frequência com que se realizam os jogos populares no concelho de Tomar é positiva, dado que eles são praticados em algumas freguesias não só pela Festa dos Tabuleiros, mas também em outras alturas do ano. Esta prática está condicionada à realização do jogo do chinquilha e, para além deste, apenas em duas freguesias se pratica a corrida de sacos e, numa delas, a luta de tracção.

Estes dados permitem-nos observar que apesar de serem poucos os jogos pratica-

dos e não haver uma sistematização da sua frequência, existe uma necessidade de convívio e de divertimento por parte de alguns participantes, sendo evidente que a maioria dos participantes aparece por sua iniciativa, sendo o divertimento e o prémio secundário para a sua participação nos jogos, não sendo esse o entendimento dos Presidentes de Junta de Freguesia, que julgam ser o divertimento o factor mais influente para a participação dos jogadores.

Desta constatação permitimo-nos considerar que quando o desejo de participação se liga à vontade de se fazer representar, estão a indicar-nos que consideram importante a transmissão dos valores próprios da sua comunidade, o que, uma vez mais, confirma o entendimento de Huizinga e Callois quando consideram que estes jogos promovem a transmissão dos valores culturais.

É de ressaltar a presença de todas as freguesias do concelho de Tomar nos jogos populares da Festa dos Tabuleiros, que com maior ou menor dificuldade em conseguir participantes em face de estratégias de envolvimento, concorrem para a confirmação das freguesias nos jogos, e motivo de regozijo de todos os envolvidos, já que apesar das inúmeras referências dos distintos motivos dos intervenientes, são eles entusiasmantes para justificar a sua participação na festa e na presença nos jogos.

CONCLUSÕES

Dos dados coletados junto aos distintos intervenientes nos jogos tradicionais presentes na Festa dos Tabuleiros, nos permite extrair algumas conclusões que nos parecem significativas.

- a) Existem freguesias no concelho de Tomar onde não se praticam jogos populares senão por altura da Festa dos Tabuleiros.
- b) Existem freguesias que realizam estes jogos pelas festas populares e durante o verão.
- c) Os jogos que mais se praticam nas freguesias são o chinquillo, corrida de sacos e luta de tracção.

d) Todas as freguesias do concelho de Tomar participam nos jogos populares desta Festa, havendo umas que participam em mais jogos do que outras.

e) Existem jogos populares que só se realizam pela Festa dos Tabuleiros, dado que mesmo as que os realizam com alguma frequência não costumam praticá-los na sua totalidade.

f) A participação surge maioritariamente por iniciativa própria e liga-se mais à vontade de representar a sua freguesia e à necessidade de manter a tradição do que pelo divertimento.

g) A realização desta Festa permite a preservação desta herança cultural, dada a motivação da comunidade tomarense para se fazer representar e manter a tradição na realização destes jogos.

De todas estas informações obtidas acerca da participação da população nos jogos tradicionais na Festa dos tabuleiros, constatamos ser este evento um momento de regozijo dos indivíduos por evidenciar um sentimento de pertença, ser um momento de transmissão às gerações vindouras dos valores culturais, e de manutenção e preservação das tradições locais e nacionais.

BIBLIOGRAFIA

ALMEIDA, L. S; FREIRE, T. (1997). *Metodologia da Investigação em Psicologia e Educação*. 1ª ed. Coimbra: APPORT – Associação dos Psicólogos Portugueses.

BIROU, A. (1982). *Dicionário das Ciências Sociais*. 5ª ed. Lisboa: Publicações Dom Quixote.

BUHLER, C. (1962). *A Psicologia na Vida do Nosso Tempo*. 3ª ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

CABRAL, A. (1991a). *Jogos Populares Portugueses de Jovens e Adultos* (ed. n.º 28205-0791). Porto: Editorial Domingos Barreira.

CABRAL, A. (1991b). *Jogos Populares Infantis* (s. ed.). Porto: Editorial Domingos Barreira.

CABRAL, A. (1985). *Jogos Populares Portugueses* (ed. n.º 405011). Porto: Editorial Domingos Barreira.

CAILLOIS, R. (1990). *Os Jogos e os Homens – A máscara e a vertigem*. (s. ed.) Lisboa: Edições Cotovia, Lda.

Boletim Cultural. Câmara municipal de Tomar [Tomar], vol.21 (1997): *A Simbólica de Festividades no Ciclo dos Tempos*. p.13-19.

COLAÇO, M. O. C. (1999). *Análise Estrutural do “Jogo da Malha” na Beira Litoral e na Beira Alta*. Coimbra.

Comissão central da festa dos tabuleiros (1991). “História da Festa dos Tabuleiros”. Programa – Guia Oficial. p.8

CRESPO, J. (1990). *A História do Corpo*. (s. ed.) Lisboa: Difel Difusão Editorial, Lda.

CRESPO, J. (1979). *Antropologia do Jogo – Antologia de Textos*. Lisboa: Universidade Técnica de Lisboa – Instituto Superior de Educação Física.

DEL PRIORE, Mary Lucy. (2000) *Festas e utopias no Brasil Colonial*. São Paulo: Brasiliense. p. 18,20.

FEIO, N. (1985). Portugal. *Desporto e Sociedade*. (s. ed.) Lisboa. (Colecção Reviários de Cultura).

Ferreira, F. (1995). *Coisas Simples da Terra Tomarense*. 2ª ed. Tomar: A Gráfica de Tomar.

HUIZINGA, J. (1996). *Homo Ludens – O Jogo Como Elemento de Cultura*. 4ª ed. São Paulo: Editoria Perspectiva S.A.

LIMA, M.; VIEIRA, C. M. C. (1996). *Metodologia da Investigação Científica: caderno de textos de apoio*. 3ª ed. Coimbra: F. P. C. E./Universidade de Coimbra.

LOPES, A. (1995). *Religião Popular no Ribatejo*. 1ª ed. Assembleia Distrital de Santarém.

MAUSS, M. (1993). *Manual de Etnografia*. 1ª ed. Lisboa: Publicações Dom Quixote.

PIAGET, J. (1978). *Seis estudos de Psicologia*. 8ª ed. Lisboa: Publicações Dom Quixote.

QUIVY, R.; CAMPENHOUDT, L.V. (1992). *Manual de Investigação em Ciências Sociais*. 1ª ed. Lisboa: Gradiva.

RAYMOND, B.; BESNARD, P.; CHERKAoui, M. i LÉCUYER, B.P. (1990). *Dicionário de Sociologia*. 1ª ed. Lisboa: Publicações Dom Quixote.

SANCHIS, P. (1983). *Arraial: Festa de um Povo*. 1ª ed. Lisboa: Publicações Dom Quixote.

SEGORBE, Ricardo. (2000). *Os jogos populares na festa dos Tabuleiros*. Coimbra. Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física da Universidade de Coimbra.

SOBRAL, F. (1976). *Para uma teoria da Educação Física*. 1ª ed. Lisboa: Diabril Editora.

STERN, W. (1965). *Psicologia Geral*. 1ª ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

TITIEV, M. (1966). *Introdução à Antropologia Cultural*. (s. ed.). Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

UMBELINO, R. M. (1998). *Orientações gerais e bibliográficas segundo a norma da APA*. Coimbra: F. C. D. E. F./Universidade de Coimbra.

PÒSTERS

Rambla Catalunya la tirada de birles i la creu de terme

LA CREU DE TERME



JOC DE BIRLES

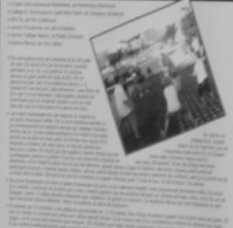


joca joc

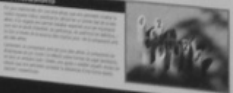
El projecte Comenius



Centres participants:



Conclusions



joca joc

Pla de l'Església corrida de pedres en relleus i estirada de corda col·lectiva

CORRIDA DE PEDRES O DEL CABAS



La corrida de pedres o del cabas és un joc tradicional que es practica a la Plaça de l'Església de Tarragona. Consisteix a llançar pedres amb precisió sobre un objectiu que està protegit per una corda. Els jugadors s'alternen i el guanyador és el que llança la pedra més propera a l'objectiu sense tocar la corda.



ESTIRADA DE CORDA

L'estirada de corda és un joc tradicional que es practica a la Plaça de l'Església de Tarragona. Consisteix a estirar una corda amb tots els jugadors i guanyar el que estira més fort.



joca joc

Mostra d'una part dels pòsters que s'exposaren al Pati del Palau de la Diputació de Tarragona. Fons IRM, 2009.

L'ARTESANIA DE LA PAUMA: DE TREBALL A JOC COM A EINA DE DINAMITZACIÓ FIRAL

Cristina Cardona Mestre

Ajuntament de Mas de Barberans

L'artesanía de la pauma: de treball a joc com a eina de dinamització firal

El projecte de la pauma des dels seus inicis

Fra a mitjan del segle passat, moltes dones del municipi de Mas de Barberans treballaven la pauma, tot complementant econòmicament les rendes agrícoles de la seva família. A partir d'aquesta pràctica, l'artesanía de la pauma o marçalló (J. Manera i Bonell), de la mateixa manera que moltes altres, ha anat desapareixent fins arribar a la dificultat actual.

Es per això que, una fàbrica set anys, l'Ajuntament de Mas de Barberans s'ha unit amb la tasca de difusió d'aquesta artesanía. Una tasca d'impuls, un grup d'adultes que participen en un camp de treball organitzat per l'Ajuntament, va preparar una posada republicana i una dinamització del treball de la pauma amb les dones artesanes del municipi, totes elles d'edat compresa entre els 60 i els 79 anys.

Concretament, els anys posteriors el nostre interès en aquesta artesanía ha anat creixent. D'aquí que s'ha passat a desenvolupar un projecte municipal amb el lema: a l'entorn d'aquesta, tot contemplat: la recerca, la conservació, la recuperació i revitalització a partir de la seva transmissió a generacions més joves, la promoció i la difusió com element patrimonial cultural i de dinamització turística.




L'artesanía de la pauma PAS A PAS

1. Recollida i neteja de les fibres.
2. Preparació de la fibra.
3. Teixit amb la fibra.
4. Teixit amb la fibra.
5. Teixit amb la fibra.
6. Teixit amb la fibra.

El joc com a eina de dinamització firal

Enfront dels riscos de la necessitat imperiosa de no deixar caure en l'oblit aquest saber firal ancestral, s'ha treballat a partir del joc la transmissió a generacions més joves. Concretament, en el context firal del Rauc dels Artesans, la fira monogràfica de les fibres vegetals, l'artesanía de la pauma s'ha transmesa de persones de la tercera edat a joves persones adults al present i futur. Sense oblidar que aquest procés de transmissió també ha anat a l'inversa, de a dir, una vegada adults i joves han après la tècnica i han transmesa també a espontàniament a generacions adultes que no es sabien.

El primer cop de setmana d'agost, en el marc de la fira organitzant un seguit d'activitats lúdiques, les quals presenten la transmissió del coneixement tècnic de l'artesanía de la pauma mitjançant el joc. Cal destacar per la seva centralitat en el temps i per l'èxit de participació el Concurs de fer cordells i el taller participatiu Fer una joguina, tots dos adreçats al públic en general.

A partir d'aquesta iniciativa de dinamització firal, el treball intensiu de la pauma com a eina a l'entorn familiar ha endegat una metodologia didàctica consistent a partir del joc als inicis d'estiu.



Jocs a la fira, el concurs de fer cordells

Aquest concurs presenta tres modalitats, en les quals els participants es col·loquen asseguts en forma de torn. D'aquesta manera, la corda que cadascun té al davant serveix de suport per enganxar el cordell que estan fent. El nombre per a cada modalitat és diferent, i els que fan cordells s'han organitzat tres tipus de pauma: de **manera** per a persones entre els 9 als 12 anys, els quals fan cordells amb un sol punt de pauma; de **manera** dirigida als adults, la qual presenta les mateixes bases que la 2a modalitat. En aquestes dues últimes, els participants disposen de dos minuts per a fer el cordell, mentre que la primera té un temps de tres minuts. Posteriorment, un jurat constituït per dos persones experts passa a valorar el primer i un segon premi a cadascuna de les modalitats segons la qualitat tècnica i la longitud dels cordells.







Jocs a la fira, fem una joguina

Aquesta activitat consisteix en animar a la veïna de les artesanes i avar Barbat fins a tenir com a mínim un joc de fàbrica de casa o una canya (diferents canyes de la fàbrica -tena-) i, a més, ens hem començat a ocupar en alguns tallers i dinàmiques de participació.

Finalment, s'ha de conèixer una joguina, la qual pot presentar formats ben diferents: un afora, un carter, un carteró, un sol o un carter.





LA PAU I LA TREVA DE DÉU. JOC DE ROL EN UN ENTORN ROMÀNIC

Consorci Paleontologia i Entorn de Coll de Nargó



ACTIVITAT LÚDICO-EDUCATIVA JUVENIL

La Pau i la Treva de Déu

El Consorci Paleontologia i Entorn de Coll de Nargó té un equip didàctic de professors de primària i secundària que elaboren activitats per a complementar el currículum que es treballa en centres docents de Catalunya i Andorra. La incorporació de la LOE fa que es replanteixin metodologies i es treballin competències bàsiques. Amb aquest esperit hem ampliat l'oferta didàctica amb una activitat única i innovadora on l'alumne s'introdueix al món medieval mitjançant un divertit **Joc de Rol**.

Hi ha diferents equips que han d'aconseguir fer-se amb el castell i arribar a ser els senyors feudals de tot el territori. Cada alumne ha d'assolir uns objectius i representar el paper que se li ha assignat (noble, clergue, cavaller, artesà o pagès).

El joc es desenvolupa en tres parts:

- Introducció a la societat medieval i explicació del joc.
- Realització de proves i activitats.
- La guerra, la Pau i la Treva de Déu i representació del vassallatge.



Molt més a WWW.COLLNARGO.COM



DE FESTA EN FESTA I... DE JOC EN JOC

ZER Ports-Algars

DE FESTA EN FESTA I ... DE JOC EN JOC

ZER
Zona Escolar Rural

Lourdes Rodríguez Rodríguez
Neus Cortiella Grau
Marta Prat Aubach
Ramón Codorniu Moreno

LA ZER "PORTS-ALGARS ÉS UNA ZONA ESCOLAR RURAL SITUADA A LA COMARCA DE LA TERRA ALTA, FORMADA PELS POBLES D'ARNES, CASERES, HORTA DE SANT JOAN I PRAT DE COMTE.

El curs 2002-2003 es va realitzar aquest projecte. Era el tercer projecte de joc tradicional que es realitzava a la ZER. Aquests projectes estan pensats no només com a tema curricular dins de l'Educació Física, sinó també com la necessitat d'apropar als alumnes a un passat no tan allunyat.

El joc és un eix bàsic en l'aprenentatge i, sobretot, té un factor de socialització que el fa molt important. El joc està present al dia a dia dels nens i nenes. Molts d'aquests jocs no són tan diferents als que es jugaven abans. Fer conscient d'aquest fet ha estat el principal objectiu de tots aquests anys que hem treballat el JOC TRADICIONAL.

El projecte està basat en els jocs de Festa, és a dir, en aquelles activitats que es realitzaven (o es realitzen) durant les festes dels pobles.

El projecte es va dur a terme als cicles mitjà i superior. Es va fer un grup de treball amb alumnes dels dos cicles barrejats. Per a plantejar el treball als alumnes es va apropar el fet que a Prat de Comte (poble de la nostra ZER) són molt populars les curses que es fan durant la Festa Major. Com la majoria d'alumnes eren coneeixadors d'aquestes, l'les van servir de base per a iniciar el projecte.

Anem a investigar...

1. Proposta a l'administració general de 88 anys d'antiguitat per conèixer com són els jocs tradicionals. Aquesta és una tasca que requereix un treball de recerca.

2. Recopilació d'informació de l'entorn proper.

ESQÜE:

NOM DEL JOC O JOCES:

QUIN DIA O EN QUINA FESTA S'HA JUGAVAT?

Els i les alumnes havien d'esbrinar si als seus pobles també es jugava a algun joc durant les festes. Si ara també es feien jocs, havien de comparar-los amb els que es feien abans.

Per a realitzar aquest primer pas es va donar als grups un full on se'ls demanava que preguntessin a gent gran si recordaven algun joc que es jugava durant les festes del poble. Havien de fer una entrevista.

Amb la informació recollida es va fer un llistat dels jocs de cada poble. Aquests es podien agrupar en: CORREBOUS, CORREGUEDES, FUTBOL, JOCS DE TAULA I ALGUN JOC DE SORTIDA.

Cada grup va triar un joc del llistat per treballar-hi més a fons.

Tenien un guió de recollida d'informació

GUIÓ DEL TREBALL

1. NOMBRE DEL JOC: (ha de ser el nom del joc, amb el nom de la festa i el nom del poble)

2. QUANTITAT DE JUGADORS: (mínim i màxim)

3. QUANTITAT DE MATERIALS: (mínim i màxim)

4. QUANTITAT DE ESPAI: (mínim i màxim)

5. QUANTITAT DE TEMPS: (mínim i màxim)

6. QUANTITAT DE MATERIALS: (mínim i màxim)

7. QUANTITAT DE ESPAI: (mínim i màxim)

8. QUANTITAT DE TEMPS: (mínim i màxim)

- Sobre les festes del poble

- Sobre el joc triat: informació, opinió, recull de fotos, programes antics de festes

Tota la informació recollida l'havien d'organitzar, segons un guió de treball, amb l'objectiu de presentar un dossier sobre el joc que havien triat.

LES FESTES I ELS JOCS

ACTIVITATS

Amb els treballs recollits es va fer una exposició a cada escola per a mostrar la feina feta.

Exemple de treball a Caseres

Finalment, a cada poble, es va fer una **JORNADA DE JOCS** triant les **CURSES** com a representants dels jocs de Festes. Va ser una altra forma de mostrar el treball fet a la resta de companys, per part dels grups.

SACS

OUS

CRESOL

PEDRES

BURROS

Primer van córrer els grans i després, aquests van fer córrer als més menuts.

A les curses que es feien abans, el que quedava primer se'hi duia un gall, el segon un conill i el tercer un rebolador. Ells i altres també van rebre els seus premis.

- La cursa del cresol es va fer amb aigua en comptes de fer-la amb foc.

- La cursa de burros va ser una petita bronca al final de la jornada: els grans portaven als menuts pujats a l'esquena.

Com a **CONCLUSIÓ** dir que l'experiència va ser molt satisfactòria. La implicació per part dels alumnes i de les famílies va ser total. Els grups de treball es van saber organitzar i, tot i que els alumnes eren d'edats diferents, els grans van ajudar als més menuts. De fet a les escoles rurals l'alumnat ja té la experiència de treballar barrejats ja que, sovint, a les aules estan junts.

Per acabar, agrair la col·laboració de famílies i mestres de les escoles.

