

# Antrujeos

## Antruejo de Alija del Infantado

Escenificación de la afrenta entre el bien y el mal representada por una serie de seres de un mundo alegórico. Fiesta recuperada en los años 80´.

El sábado por la tarde comienza la escenificación, los jurrus invaden el pueblo quemando, gritando y amenazando con sus armas a todo el que se encuentran a su paso.

Esto provoca que desde el castillo se toque arrebato, comenzando así la escenificación de la lucha entre los jurrus y birrias. La contienda acaba con la victoria de los birrias y la quema de un monigote que representa al jurru y la victoria del bien ante el mal.

Los Jurrus, en número indeterminado y dirigido por el Gran Jurru, simbolizan el mal, "la oscuridad". Sus máscaras, muestran rasgos animalescos, donde combinan los colores negro y rojo, con pieles de animales, en la parte posterior de la cabeza y con cuernos de borregos o de toro.

Por su parte los Birrias que simbolizan el mal arrepentido, camino del bien, "la luz", tienen su misión en combatir contra los Jurrus. Son un ser híbrido entre humano y animal, con rasgos más humanos, pero que aún mantienen cuernos. Acompañando a estos personajes surgen otros como *Doña Cuaresma*, encargada de dirigir y organizar la defensa a través del valeroso guardián, el *Birria Mayor*; además de la *Mayorazga* que reúne a todas las mujeres de la localidad para defender la misma.



## Antruejo de Llamas de la Ribera

Fiesta catalogada como Interés Turístico Provincial en el año 2002. En los años 70´, los jóvenes de la localidad consiguieron dar un mayor impulso formando la Asociación de Guirrios y Madamas.

Entre los personajes de este antruejo destacan:

- Los *Guirrios*, personajes más importantes del Antruejo de Llamas de la Ribera. Su número es indeterminado, pues pueden vestirse tantos como quieran. Encargados principales de ritualizar el caos, de atacar y golpear a la gente con las vejigas o simular pellizcarlas con las tenazas.
- Las *Madamas* que representan a las lugareñas, vestidas de gala, su función exclusiva es la danza, primero entre ellas y, posteriormente, con los Guirrios, como elemento que les transmite la fertilidad.
- El *Toro*, aquí es una figura secundaria, perdiendo su categoría de protagonista, para ser uno más de la comparsa. Esta es la gran diferencia respecto a carnavales próximos, como los de Velilla de la Reina.
- Los *Madamos*: Es la tradicional transformación del hombre en mujer que siempre se ha dado en el antiguo territorio astur. La única diferencia es que en el resto del territorio se llama Madama, lo que

aquí no puede ser por existir ya tal figura femenina. Su misión es bromear y criticar.

- Por otro lado figuran la *Gomia*, el *Gomio*, los *Gochos*, los *Carneros* o la *Gallina Tocahuevos* cuya función es asustar y amedrentar.



## Antruejo de Velilla de la Reina

Al igual que el resto de los carnavales, el antruejo de Velilla de la Reina sufrió unos años de letargo tras la guerra civil y en el periodo franquista, siendo recuperado en 1979 por la Asociación "Toros y Guirrios". Fiesta catalogada como Interés Turístico Provincial.

La fiesta comienza el sábado de carnaval con dos rituales;

- La siembra de la cernada, en la media noche, dos jóvenes, vestidos con sacos, se emparejan bajo un yugo y tiran del arado, emulando a una pareja de bueyes. Otro joven, disfrazado de mujer un tanto harapienta conduce el arado. Un cuarto personaje, vestido de labrador y con un saco al hombro lleno de ceniza ("el sembrador" o "el labrador"), marcha delante de los bueyes y va sembrando la cernada.

- La cachiporrada, también llamado el "enciscao", Alrededor de los personajes que escenifican "la siembra de la cernada", otro grupo de mozos y mozas montan jaleo y van golpeando las puertas de las casas.

Pero el domingo es el día grande, los Toros (blancos y de saco) que junto con los Guirrios, trascurren por las calles en comparsa haciendo malabarismos y cogiendo a las mujeres para hacerlas pasar por los cuernos del toro, siendo ésta una coreografía de ritos fecundizantes.

Les acompañan otros antruejos como los Enanos, Gigantes, Gomias, Zampa que contribuyen al bullicio, barullo y ruido.

Al igual que ocurre en la localidad de Llamas de la Ribera, los Guirrios cuentan con una máscara, un armazón de cartón en forma de cono del que sobresalen abanicos de multitud de colores, rematados con pequeños flecos en los laterales.

El cono está recubierto de flores de papel y flores blancas con un pequeño orificio para poder ver y respirar por el cual el rostro es difícilmente identificable. Como instrumentos amenazadores figuran la vejiga hinchada, las tenazas de madera y un rabo con el que atizar a los presentes aunque lo más característico es la cachiporra.

