

# ARREITEN

Juan Miguel Lacunza

La calle está tranquila, faltan varias horas para que la salida del relevo de tarde de la Fábrica Grande la alborote.

Junto a la puerta roja de acceso a la huerta de Patxiku, un grupo de chicas saltan a la cuerda. Los chicos, a la altura del bar Cándido formamos dos grupos: vamos a jugar a arreiten.

A nuestro bando nos ha tocado el *safo* del bar Cándido, tenemos la ventaja de una mayor comodidad para *entrar* en él desde la bocacalle del On-bide, mientras que nuestros contrarios lo tienen sobre el lienzo del muro de la fábrica. Tras un pequeño intervalo, esperando la oportunidad, Joxan del bando contrario sale y enfila calle Orereta arriba, protegido por el paso de un ciclista.

Quedo con Martín en encontrarnos si las cosas van bien, en el barrio de Castaño. Aprovechando el paso de una camioneta, corro Santa Clara adelante, a lo largo del pretil de la huerta de Patxiku, al finalizar éste, cruzo la calle y enfilo hacia Xamakoerreka. Pasando el voladizo sobre la regata paso por el patio de Mitxeru y salgo a la carretera general; la cuestión es despistar *al enemigo*, lo más lógico es desde allí tirar hacia Casas Nuevas pero mi intención es ir, precisamente, en la dirección contraria.

Observo cuidadosamente el puentecillo del Xamakoerreka y la Estrata, por si alguien me ha seguido, cruzo la plaza hasta Luzuriaga y corro por el camino de las huertas hacia las vías. Una vez rebasada la txabola de la Juliana subo hasta las vías del Topo y, volviéndome, observo el camino andado comprobando que nadie me ha seguido. Así está mejor, la cita es en Castaño junto a la casa de Urkía.

Dejo las vías del Topo y avanzo hacia el túnel de la Maquinilla, no hay ningún peligro, los viajes transportando mineral son muy esporádicos y su velocidad lenta. Entro en el túnel y voy cogiendo el paso, de travesía en travesía, luego, cuando la oscuridad no permita ver nada, será importante conservarlo para no tropezar o meter el pie en un charco. Ya dentro del túnel la luz va perdiendo fuerza rápidamente, al poco la oscuridad es total... la humedad y el fresco se notan en el cuerpo sudoroso...tengo un



momento de desorientación: he perdido la referencia de las paredes y me esfuerzo en mantener el ritmo del paso para no tropezar.

En la lejanía un pequeño punto de luz me sirve de guía, aunque no alivie la oscuridad... hay que concentrarse en la dirección, el ritmo del paso y combatir la sensación de frío, esto hace que olvide todo lo demás....

Hoy no tengo prisa por ir a casa a cenar, el aita va a limpiar la chimenea; ha traído un par de ladrillos muy pesados y una cuerda larga; lo he visto hacer otras veces: los ladrillos se meten en un saco que se dobla hasta hacer un paquete que quepa por la chimenea, éste, se ata con la cuerda y se deja "caer" desde la boca superior en el tejado, los hollines salen como enloquecidos por las aberturas de la cocina y el tiro de la chimenea

ensuciándolo todo. Es importante asegurarse que se acierta en la chimenea de uno, porque la que se puede armar es de aupa...en casa del vecino.

Empiezo a percibir la luz, reflejada en las irregularidades de las paredes del túnel y el hierro de las vías, al poco la visión es casi normal y una sensación seca y cálida invade mi cuerpo... ya he salido del túnel.

Hay que estar alerta, algún astuto contrario puede haber adivinado la jugada y estar esperando.

Cruzo el puente junto al caserío Castaño y llego a la explanada, que con frecuencia es nuestro *estadium* de fútbol, estoy cerca del punto de cita y debo extremar las precauciones, la larga hilera de carrasquillos que protege la escalinata de subida a la casa de Urkía, es un lugar propicio para emboscadas.

Avanzo despacio, observo por ambos lados las hileras de matorral... nadie... toca esperar. Es un buen sitio, desde él se pueden observar las escaleras de acceso a la Calle de Arriba y la subida del Topo, además de los accesos por los túneles del Topo y la Maquinilla.

No es prudente esperar mucho tiempo, sigo el trazado de la Maquinilla hacia Pekín; ante el pequeño puente sobre el camino que sube de María de Lezo hacia Castaño, se me presentan tres

opciones: subir a Castaño o al Casco de Arramendi, desde allí puedo volver al punto de cita; bajar a María de Lezo y volver a Santa Clara o continuar por las vías.

Los largos railes de hierro, me invitan a continuar por entre ellos, pronto dejo a un lado el majestuoso transformador y entre la ladera del monte y la tapia de Pekín continuo hasta la Casa de Ochotorena, desde aquí puedo bajar a la carretera de Zamalbide, pero me animo a pasar el puente que la cruza, y continuo por el largo rodeo que describe el trazado ferroviario hasta la ladera de enfrente y dejo las vías a la altura del Callejón de Morronguilleta; el ferrocarril minero continua hasta cruzar Alaberga a través de un túnel que le dejará cerca del muelle de descarga de mineral en terrenos renterianos, cerca ya de Pasajes.

Paso rápido el callejón, éste se estrecha y no hay muchas salidas en caso de un encuentro con un contrario. Salgo a la calle Viteri y de allí a la Plaza de los Fueros, subo por la calle Magdalena hasta la esquina de Kantxalen, desde donde una mirada rápida me confirma la ausencia de peligro. Si la salida es un momento delicado, la entrada lo es mucho más porque no se controla la situación, y el factor sorpresa es fundamental para evitar que los contrarios reaccionen a tiempo.

Las posibilidades de entrar a la calle Santa Clara son varias: desde el punto contrario a donde me encuentro, esto es desde el Xamakoerreka: hay que dar mucha vuelta y estoy cansado; desde el On-Bide, subiendo por calle Iglesia o por Mikelazulo: también el descarto; voy directamente por la calle del Medio y desde la esquina de la Casa de Antía, observo con cautela la situación: ya es un poco tarde, no anda mucha gente y veo a varios compañeros de juego, juntos, sentados en la kroxka de la acera junto al Bar Cándido... me acerco rápido... pero nadie se mueve... hace una hora que dieron por terminado el juego.

Ha oscurecido, se oye gritar desde algún balcón:

*Manolito... a cenar*; como si fuera una consigna esperada, el grupo se deshace, despidiéndose *hasta mañana*. Quizás, mañana, toque jugar a ailluz, a chapas o a cualquier otro pasatiempo, pero sin duda, será el mismo espíritu de aventura y camaradería.

