



A PANTALLA

ASOCIACION CULTURAL

Que fai unha pantalla

AS PANTALLAS, como encargadas da orde nestes días de ENTROIDO, buscan ós veciños que cometeron a erexía de saíren á rúa sen disfrazar. Se é muller acósana, brincando e bailando diante dela. Se é home como seguramente é un amigo, sentirase orgulloso de que o condenen a pagar uns viños na tasca máis cercana, e as pantallas agradecidas botaranlle unha cantiga.

Unha PANTALLA divírtese, corre, troulea, salta, brinca e sobre todo sufaldrea.

Que non debe facer unha pantalla

- * Bater coas vexigas na xente.
- * Romper botellas e vasos na rúa.
- * Descubrir a cara (só dentro dos bares)
- * Pedir cartos (non é pobre para pedir limosna)
- * Abordar ou molestar a descoñecidos e forasteiros.
- * A pantalla non desfila.

Cómo se viste unha pantalla

- 1º Camisa e calzóns brancos.
- 2º Faixa bermella, azul, etc.
- 3º Polís negros:
 - De paño ou panilla
 - Abrochan pola parte de fora con botóns
 - Non soben máis arriba do medio da pantorrilla.
 - Rematan pola parte de arriba con cinta (bermella)
- 4º Zapatos negros (nunca deportivos ou similar)
- 5º Cinto de campaiñas ou axuoxeres.
- 6º Capa:
 - Bermella, azul, etc.
 - Non debe baixar das nádegas.
 - Os bordes adornados con flecos.
 - Os lazos rematados en flor

O MUNDO DAS CARANTAS

Todos os pobos, dende os primeiros tempos, necesitaron persoas con poderes especiais, que souberan interpretar os misterios, que o home non alcanza a comprender racionalmente. A estas persoas atribuíanse uns poderes máxicos que facían posible a fertilidade das terras e a conxunción das forzas cósmicas.

A pantalla é herdeira destes rituais máxicos, xa que, como sostén algún estudioso, nas súas orixes personifica un macho cabrío velludo, que fecunda ás mulleres. Este rito de fertilidade perviviu ó traveso dos tempos, coñecéndose hoxe co nome de sufaldreo. A pantalla aborda ás mulleres con delicadeza, emitindo un son ronroneante; efectúa un acoso galante e coas vexigas (hai anos tamén un vergallo), símbolo de fertilidade, fai ademán de lle erguer a saia.

A pantalla sae ás rúas e sobre elas estende o seu reino. Van en grupos reducidos, que se relacionan entre sí, creando danzas rituais que conforman unha atmósfera propia. Representa o poder, reclama o respecto dos demais pero non vasalaxe, representa a superioridade do que está máis alá do “normal”, do que trascende á realidade. É un tanto fachendosa pero nunca irrespetuosa, un tanto transgresora pero nunca provocadora, un tanto enérxica pero nunca violenta.

A pantalla é o símbolo de identidade máis significativo do patrimonio cultural de Xinzo que hoxe podemos disfrutar gracias ás persoas que souberon recoller as nosas tradicións, conservalas e transmitilas con agarimo de xeración en xeración.

A PANTALLA
ASOCIACIÓN CULTURAL