



Desde el puerto de Irañeta, cordal hasta Txurregui

Foto: J. M. Guiroy

rrio contiguo de reciente construcción y aún sin urbanizar.

0 h. 03 min. Junto a la nueva barriada tomamos un ancho camino a mano izquierda. Antes de llegar a la base de la montaña. A primera vista parece imposible que exista un camino.

0 h. 05 min. Se atraviesa una puerta rota de un cercado y seguidamente otra a la derecha que nos coloca en el buen rumbo, a través del bosque. Dejamos a la izquierda una pista que sigue su curso paralelo a la montaña. Durante unos minutos andaremos por terreno de poco desnivel, casi llano, donde predomina el ganado de cerda que nos acompaña durante un buen tramo, pastando bajo las encinas y hayas que allí existen.

0 h. 10 min. Cruzamos tendido eléctrico.

0 h. 20 min. Finaliza el bosque y divisamos el camino que remonta la ladera norte de la sierra de Andía Cruzamos un pequeño depósito de agua.

0 h. 45 min. En breves minutos el camino toma un desnivel desusado. Desde aquí hasta el puerto de Huarte no nos dará un tramo de descanso. Todo será ascender y ascender.

0 h. 50 min. Cruce de caminos. Tomamos el de la izquierda. El de la derecha se pierde al pie de la pared de la montaña, en una torrentera. Avanzamos bajo las espigadas hayas. Saltamos una cerca de cables de espinos con abertura tipo puerta. La marcha continua sobre una pedriza de gran desnivel, que nos obliga a detenernos en varias ocasiones y que aprovechamos para contemplar y admirar el paisaje que dominamos, en especial la sierra de Aralar y todo el valle de La Barranca. En Aralar destaca el Santuario de San Miguel y Artxueta, más por sus construcciones edificadas en ambas cotas que por sus siluetas montaÑeras, ya perdida para siempre. En su continuación hacia Madoz por Ata. nos atrae soberanamente la cima de Madalen-Aitz.

1 h. 20 min. El camino se dibuja en blanca pedriza y hemos superado buen desnivel de altura. Ahora el sendero se adentra decididamente en cerrado bosque tomando rumbo este, hacia la izquierda, remonñando la montaña a media ladera. Es terreno sucio y en ocasiones el sendero nos parecerá que desaparece, debido a la cantidad de árboles y ramas caídas, que han sido abandonados anárquicamente, cu-



La Sierra desde Txurregui (Foto Alquézar).

briendo en buena parte el itinerario. Sólo en las cercanías del puerto de Huarte abandonaremos el bosque.

Las grandes cumbres de Aralar se dejan ver (Irumugarrieta, Gambo, etc.) y los pueblos de Arbizu, Huarte, Lacunza, Arruazu, a nuestros pies, son cada vez más pequeños. Los coches y los trenes que recorren el valle, así como los aviones que nos sobrevuelan parecen insignificantes, de juguete. Son sensaciones que nos ofrece la altura y las distancias.

1 h. 55 min. Finaliza el bosque. Las cumbres de Andía se nos presentan despejadas, altivas y agrestes, en sucesión de cotas de cresterío, en dirección este, por Satrústegui y Txurregui. El puerto de Huarte queda cerca, a donde llegamos por bellos parajes de hierba.

2 h. 10 min. Puerto de Huarte (1.386 metros). Hemos superado casi 1.000 metros de desnivel desde el pueblo de Huarte-Arakil. Beriain (San Donato), máxima altura de la sierra, 1.495 metros, queda a nuestra derecha. A la izquierda nuestra dirección, rumbo a la Sierra Satrústegui, aún escondida a nuestra vista. Contemplamos amplios paisajes al sur, hacia los valles riojanos.

2 h. 15 min. Ya en las alturas de la sierra, nuestro avance lo realizamos por las proximidades de la cresta, observando continuamente los abundantes barrancos. Cruzamos montones de piedras que se han colocado para orientar en días de niebla, a algunos jeeps que desde el puerto de Lizarraga llegan hasta Beriain, olvidándose de que aquello es una montaña. Todo este tramo nos ofrece una agradable sensación, es un paseo sobre una verdadera alfombra de hierba, dejando detrás nuestro cotas sin nombre.

3 h. 05 min. Collado desde donde magníficamente divisamos la Peña Satrústegui. Primero de nuestros objetivos.

3 h. 15 min. Puerto de Irañeta o de Yabar (1.284 metros). Aquí llegan los senderos que se inician en los pueblos de Irañeta y Yabar. En este momento cambia sustancialmente la configuración de la montaña. A nuestra derecha, los Altos de Goñi dibujan la media luna que hace Andía hacia Lizarraga. Igualmente desde aquí varía la nominación, conociéndola popularmente por Satrústegui. Ahora la sierra pierde su suavidad y se convierte en agreste y afilada cresta, lo que nos obligará a marchar

por su vértice. Varía también la vegetación y el clima. El boj y la hierba alta, junto con rocas calizas puntiagudas, sustituyen a los verdes prados.

3 h. 35 min. Primera cumbre de Satrústegui (1.207 metros). Despejada ofrece un amplio panorama de todos los pueblos del valle (Zuazu, Villanueva, Satrústegui, etc.), ahora enfrente nuestro. Otros ya han quedado lejos como Huarte y Arbizu. Destaca sobre todos el pueblo de Madoz, colgado en la montaña de Aralar. Al sur, dos balsas, en las cercanías del pueblo de Olló, con varios corrales, ofrecen bebida al abundante ganado caballar que allí se cría y paca con tranquilidad.

La travesía continúa por la cresta rocosa, cortada en ambas vertientes, más perpendicular al norte, sobresaliendo al sur el boj. Seguidamente pisamos las otras dos cimas de Satrústegui de alturas similares (1.202 metros y 1.191 metros). En ninguna de las tres cimas existe buzón.

4 h. 30 min. Una vez superadas las tres cimas podemos señalar que cambiamos de sierra, aunque en el mismo cordal y misma nominación. Iniciamos una larga andadura por la sierra hasta el extremo este, en la cota Txurregui.

4 h. 55 min. Superamos la cota de 1.136 metros sobre el pueblo de Satrústegui, cercana al puerto de ese mismo nombre.

5 h. 10 min. Collado de Txurregui. La cima parece cercana, pero se trata de una ilusión óptica, pues aún nos queda media hora hasta alcanzar su atalaya, en un remontar de suave desnivel.

5 h. 40 min. Txurregui (1.125 metros). Cumbre más oriental de la sierra. Amplia vista en todas las direcciones. Aparte de Aralar y toda la sierra de Andía que hemos recorrido, destaca el pico de Gaztelu y el Erga y muchas montañas a diferentes niveles en dirección a Pamplona.

A nuestros pies queda muy cercano el pueblo de Olló, a 503 metros sobre el nivel del mar y al sur. Observamos detenidamente su característica de construcción, que aparentemente es bien diferente a los pueblos vascos

de La Barranta. Tiene más estilo castellano, a pesar de la cercanía con los otros.

El final de la travesía está cercano. El centro más importante es Irurzun al N.E., situado magníficamente en la confluencia de las carreteras a Tolosa por Azpíroz, Vitoria y Pamplona.

Ahora bien, es más cómodo dar por finalizada la excursión en Izurdiaga, donde se halla la estación de Irurzun, o en Erroz, ambos cercanos a Irurzun.

7 h. 00 min. Erroz, pueblo situado en la carretera Irurzun a Pamplona por Asiain, Orobia y Orcoyen. Desde la cima de Txurregui, el itinerario a seguir es sencillo porque la configuración del terreno no ofrece dificultades. Uno por la barrancada o bien por la ladera izquierda del pico Gaztelu, según andamos. La primera posibilidad tiene la desventaja de que, a pesar de ser más rápida, se desarrolla por un terreno sucio, dentro de un bosque donde los pinchos nos molestarán y nos impedirán andar con comodidad. La segunda, a pesar de ser algo más larga, es más cómoda y más agradable, por ello la recomendamos.

Antes de pisar Erroz o Izurdiaga pasaremos por el pueblo de Urrizola o por sus cercanías. El caudaloso río Arakil deberemos cruzarlo por uno de los puentes que se hallan frente a Izurdiaga y Erroz.

Esta travesía está incluida en los mapas números 114 y 115, denominados Alsasua y Gulina, respectivamente.

Es una marcha excelente para los organizadores de los clubs, e igualmente para desarrollarla en coche particular, ya que desde Erroz o Izurdiaga, un taxi de Irurzun nos conduce nuevamente a Huarte-Arakil, punto de partida.

La travesía, de verdadera categoría, satisface al más exigente montañero.

Y como anécdota quiero reseñar que el recorrido, que nos ha costado siete horas de marcha, con todos los sudores sufridos, lo realizamos por el valle, en automóvil, en algo más de diez minutos. Curioso contraste, ¿no?

JESUS MARIA ALQUEZAR

Diciembre 1977

FICHAS DE ESCALADA

ESCALANDO ENCIMA DE LAS OLAS

Tenemos hoy el agrado de traer a Pyrenai-ca las fichas de unas vías de escalada abiertas al borde del mar en dos lugares maravillosos: el cabo Ogoño y el Fraile de Santoña.

Quedan muchísimas cosas por hacer en este deporte. Estamos todavía en los comienzos de las paredes abiertas y las posibilidades que se ofrecen a nuestros escaladores son como para hacer soñar a los aficionados. Somos muchos los que todavía tenemos la ilusión de abrir una vía a la que tenemos echado el ojo hace tiempo, muy cerca de nuestro pueblo. Hay aventuras hermosas que nos están esperando...

Animamos a los que hacen cosas bonitas a que no se las guarden para ellos solos y nos las cuenten de una forma u otra. Hoy reproducimos exclusivamente las fichas técnicas de las tres escaladas y un par de fotografías. Quizá otro día leamos, por ejemplo, las peripecias del bote neumático que se hundía a la vuelta del Fraile de Santoña (es muy divertido para contarlo, pero allí no tenía tanta gracia), o las dificultades de aproximación a la base de la

escalada en Ogoño, la primera vez que la hicieron Agus y Quique, rapelando con la marea alta.

PARED DE OGOÑO.

VIA DE LAS GAVIOTAS. M. D.

Dificultad: M. D.

Altura: 200 m.

Longitud: 350 m.

Material: 18 clavos, 2 estribos, 1 taco.

Horario escalada: 5 a 7 horas.

Horario descenso: 1 hora.

Primera ascensión: 24 abril 1977, por Quique de Pablo y Agus Castells.

ITINERARIO:

Mirando a la pared W. del Ogoño desde la playa de Laga, dirigirse hacia ella a través de los acantilados, partiendo por detrás de un chalet que hay en un collado próximo a la playa. El recorrido es variable en dificultad, según las condiciones de la marea: a) Marea baja o semibaja: Fácil, sin rapeles, 45 minutos b) Ma-



Frente a la pared del Ogoño. Al fondo la isla de Izaro y el Cabo Matxitxako.

rea alta o semialta: 2 pasos de IV^o, rapel de 30 metros, otro de 10 metros, otro de 5 y dos destrepes delicados, además de una travesía, con agua a la cintura, de unos 30 metros; c) Marea alta con temporal: Extremadamente difícil superior (E.D. sup.), con muchas posibilidades de no pasar.

Una vez situados debajo de la pared, se puede escalar. La vía discurre por la mitad de la pared y hay que dirigirse hacia una marcada vira, situada más arriba y a la derecha de otra vira también muy característica.

Atacar la pared por un cono herboso, de 70 metros de altura. El primer largo es bastante delicado y va un poco en diagonal hacia la izquierda, hasta una placa de pizarra, debajo de un muro de barro (40 metros, IV^o 1.^a R.). Salir por la izquierda y, tras superar el muro con la ayuda de un árbol, girar hacia la derecha y subir por terreno fácil hacia un diedro de barro, que se supera por su lado derecho, con la ayuda de las hierbas. Se llega a una pequeña cueva (IV-II-III sup. 40 metros, 2.^a R.). Salir por la derecha de la cueva, por una pe-

queña chimenea de barro, y trepar hasta el comienzo de un bosque de árboles bajos y muy cerrados (III-I, 20 metros, 3.^a R.). Ahora es preciso atravesar el bosque ligeramente en diagonal hacia la derecha, para ir a coger la pared a la altura de una especie de canal-chimenea que asciende en vertical a la vira antes mencionada. La travesía se efectúa en conjunto y es bastante engorrosa por la abundancia de matas y zarzas. Al pie de un corto resalte, debajo todavía de la chimenea, hay que hacer nueva reunión para asegurar el largo siguiente (60 metros, I-II, 4.^a R.). Superar el corto muro hasta una plataforma justo al pie de la (15 metros, IV^o, 5.^a R.). Ascender ahora la canal-chimenea en toda su longitud, primero por su fondo y luego por su borde izquierdo (fondo, orog.), hasta alcanzar la vira característica de la vía (30 metros, IV^o, 6.^a).

Atravesar completamente la vira hacia la izquierda, bajo los desplomes marrones típicos de esta pared, justo hasta el momento en que ésta se acaba y se abre una gran fisura escalable (50 metros, I^o, 7.^a R.). Escalar la fisura

