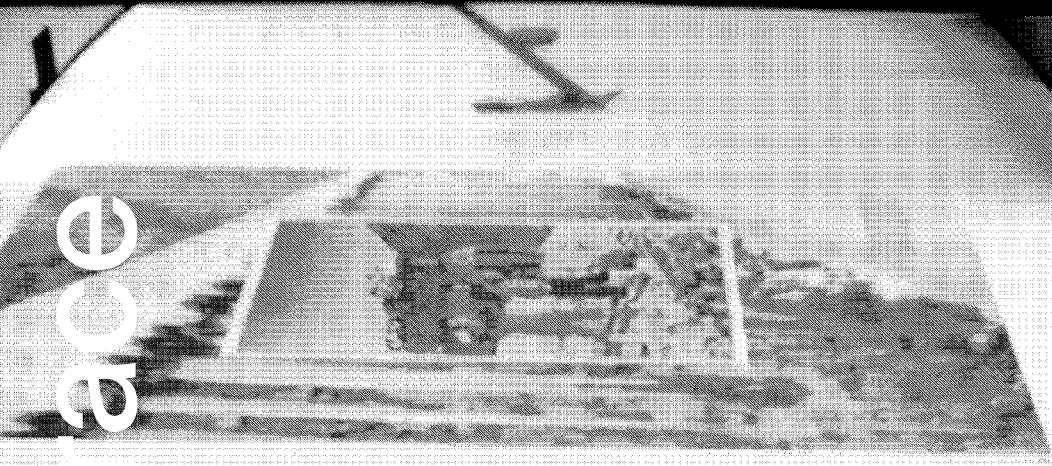


# Txelin Barace Garces - Idoia Zalguizuri Barace



Jugamos es un fanzine con juegos de infancia de generaciones anteriores, contextualizado en la memoria de Txelin, que creció en el Pirineo en los años 50. Es un proyecto intergeneracional desde su gestación. Nace de conversaciones entre madre e hija. Al contarme ella su intención de escribir los juegos de su infancia, se nos ocurre la idea de crear unas ilustraciones para acompañar los textos. Ha sido durante el confinamiento que esta colaboración se ha visto materializada. Al vernos en la situación extraordinaria de encontrarnos juntas y solas durante los meses de marzo, abril y mayo de 2020, decidimos ponernos a trabajar en el fanzine. A través de las descripciones de los juegos, la intención de Txelin ha sido contar cómo transcurría la infancia en el pueblo, cuando el juego y la calle eran los medios de relación entre los niños y las niñas. Las formas de juego están íntimamente unidas a las maneras de relacionarse de una época y a sus condiciones tecnológicas, políticas y sociales. Su deseo ha sido reflejar esas vivencias compartidas por muchas personas de esa generación y hacerlas llegar a las nuevas generaciones. Desde el principio teníamos claro que la idea no era crear una publicación nostálgica, por ello evitamos el uso excesivo de imágenes de archivo y usamos la ilustración para conectar su contenido con el presente. Al acercarme al diseño de las ilustraciones decido enfrentarme a ellas como un juego más, y me permito investigar y experimentar con la estética y los colores creando combinaciones diversas. En ocasiones, me encuentro que los juegos descritos por mi madre contienen marcas de género muy concretas, diferenciando entre los “juegos para chicos o para chicas”. Hemos decidido mantener esta diferenciación en los textos ya que es una realidad innegable de la época, sin embargo, en la ilustración hemos optado por romper esta dicotomía y crear ambigüedad. La realización del fanzine ha sido muy gratificante en muchos aspectos y nos ha permitido conocernos en otro ámbito, en el desarrollo conjunto del proyecto. Además, las memorias de mi madre son también las mías, porque muchos de esos juegos son a su vez los juegos de mi infancia, aunque en ocasiones hayan sufrido pequeñas variaciones en el nombre o en su manera de funcionar. Nuestro deseo es que estos fanzines puedan contribuir a que esos juegos se conozcan y puedan seguir siendo los juegos de otras muchas personas.

“Jugamos” fanzine bat da, eta, hartan, aurreko belaunaldietako haur-jolasak batzen dira, Txelin-en memoria testuingurua izanik; hura Pirinioetan hazi zen, 50eko hamarkadan. Belaunaldien arteko proiektua da, sortu zenetik. Ama eta alabaren arteko elkarrizketetatik sortu zen. Hark bere haurtzaroko jolasak idazteko zuen asmoa kontatzean, testuekin batera ilustrazio batzuk sortzeko ideia bururatu zitzaigun. Konfinamenduan gauzatu zen elkarlan hori. 2020ko martxoan, apirilean eta maiatzean elkarrekin eta bakarrik geundenez, aparteko egoera dela eta, fanzinean lan egiten hastea erabaki genuen. Jolasen deskribapenen bidez, Txelinen asmoa herrian haurtzaroa nolakoa izaten zen kontatzea izan da. Bertan jolasa eta kalea ziren umeek harremanetan egoteko baliabideak. Jolasteko moduak hertsiki lotuta daude garai batean harremanak izateko zeuden moduekin eta orduko baldintza teknologiko, politiko eta sozialekin. Belaunaldi hartako pertsona askok partekatutako bizipen horiek islatu eta belaunaldi berriei helarazi nahi izan dizkie. Hasieratik argi izan genuen asmoa ez zela argitalpen nostalgiko bat sortzea; hori dela eta, artxiboko irudi gehiegi ez erabiltzea erabaki genuen, eta ilustrazioa erabili genuen, edukia orainarekin konektatzeko. Ilustrazioen diseinura hurbiltzean, haiei beste jolas bat bezala aurre egitea erabaki nuen, eta, hala, estetikarekin eta koloreekin ikertzeko eta esperimintatzeko aukera ematen diot neure buruari konbinazio berriak sortuz. Batzuetan amak deskribatutako jolasek genero-marka oso zehatzak dituztela ikusten dut: “mutilentzako eta neskentzako jolasak” bereiziz. Testuetan bereizketa horri eustea erabaki dugu; izan ere, garai hartako errealitate ukaezina da, baina, hala ere, ilustrazioan dikotomia hori apurtu eta anbiguotasuna sortzea hautatu dugu. Zentzu askotan fanzinea egitea oso atsegina izan da, eta aukera eman digu beste eremu batean elkar ezagutzeko, proiektua elkarrekin garatzeko prozesuan. Gainera, amaren memoriak nireak ere badira; izan ere, jolas horietako asko nire haurtzaroko jolasak ere badira, baina, batzuetan, aldaketa txiki batzuekin, izenean edo jolasteko moduan. Fanzine hauekin, gure asmoa jolas horiek ezagutaraztea eta beste pertsona askoren jolasak izaten jarraitzea da.



COMEREMOS ENSALADA  
COMO COMEN LOS SEÑORES  
NARANJITAS Y LIMONES





COMENZAMOS EN VERTICAL COMO COMEN LOS SIMIOS MARMOSITAS Y LINDRES

COMO UN PICO HAZ QUE EL ALBINO PASA POR LA CASCADA PARA VER EL AGUACERO EN LAS CAÑAS Y EN LA TIGERLA

COMO UN VENTURERO HACER QUE PASAS POR LA CAÑAL PARA VER EL AGUACERO EN LAS CAÑAS Y EN LA TIGERLA

COMO UN VENTURERO HACER QUE PASAS POR LA CAÑAL PARA VER EL AGUACERO EN LAS CAÑAS Y EN LA TIGERLA

COMO UN VENTURERO HACER QUE PASAS POR LA CAÑAL PARA VER EL AGUACERO EN LAS CAÑAS Y EN LA TIGERLA

COMO UN VENTURERO HACER QUE PASAS POR LA CAÑAL PARA VER EL AGUACERO EN LAS CAÑAS Y EN LA TIGERLA

COMO UN VENTURERO HACER QUE PASAS POR LA CAÑAL PARA VER EL AGUACERO EN LAS CAÑAS Y EN LA TIGERLA

COMO UN VENTURERO HACER QUE PASAS POR LA CAÑAL PARA VER EL AGUACERO EN LAS CAÑAS Y EN LA TIGERLA

COMO UN VENTURERO HACER QUE PASAS POR LA CAÑAL PARA VER EL AGUACERO EN LAS CAÑAS Y EN LA TIGERLA

COMO UN VENTURERO HACER QUE PASAS POR LA CAÑAL PARA VER EL AGUACERO EN LAS CAÑAS Y EN LA TIGERLA

COMO UN VENTURERO HACER QUE PASAS POR LA CAÑAL PARA VER EL AGUACERO EN LAS CAÑAS Y EN LA TIGERLA

COMO UN VENTURERO HACER QUE PASAS POR LA CAÑAL PARA VER EL AGUACERO EN LAS CAÑAS Y EN LA TIGERLA

COMENZAMOS EN VERTICAL COMO COMEN LOS SIMIOS MARMOSITAS Y LINDRES

COMO UN VENTURERO HACER QUE PASAS POR LA CAÑAL PARA VER EL AGUACERO EN LAS CAÑAS Y EN LA TIGERLA

COMO UN VENTURERO HACER QUE PASAS POR LA CAÑAL PARA VER EL AGUACERO EN LAS CAÑAS Y EN LA TIGERLA

COMO UN VENTURERO HACER QUE PASAS POR LA CAÑAL PARA VER EL AGUACERO EN LAS CAÑAS Y EN LA TIGERLA

COMO UN VENTURERO HACER QUE PASAS POR LA CAÑAL PARA VER EL AGUACERO EN LAS CAÑAS Y EN LA TIGERLA

COMO UN VENTURERO HACER QUE PASAS POR LA CAÑAL PARA VER EL AGUACERO EN LAS CAÑAS Y EN LA TIGERLA

COMENZAMOS EN VERTICAL COMO COMEN LOS SIMIOS MARMOSITAS Y LINDRES

VERANO

Hacíamos collares con ellas. En los recreos y cuando salíamos de la escuela solíamos jugar a distintos juegos de recreo.

Era la tarde de los días que nos íbamos a jugar a una plaza que había en un barrio. Allí nos subíamos a un árbol que sobresalía del edificio del depósito para jugar a un juego que se llamaba 'el juego de los cerros de cartón y tiras de tela'. A veces nos montábamos en una falda de tubo y tiras de tela como si fueramos un barco con una vela que nos servía a modo de timón y jugábamos a saltar. Después de un día de juego nos ibamos a jugar a un juego que se llamaba 'el juego de los cerros de cartón y tiras de tela'. A veces nos montábamos en una falda de tubo y tiras de tela como si fueramos un barco con una vela que nos servía a modo de timón y jugábamos a saltar. Después de un día de juego nos ibamos a jugar a un juego que se llamaba 'el juego de los cerros de cartón y tiras de tela'. A veces nos montábamos en una falda de tubo y tiras de tela como si fueramos un barco con una vela que nos servía a modo de timón y jugábamos a saltar.

Cuando había mucha gente y había mucho ruido y estaban muy cansados, nos tumbábamos en la hierba o en la playa a mirar nubes e imaginar figuras que los demás trataban de encontrar.

### JUEGO DE LA CHINA

Por regla general jugábamos en la plaza del pueblo, salvo cuando llovía que jugábamos en los porches del Ayuntamiento donde había unas lomas grandes. También servía alguna entrada que tuviese baldosas grandes.

Con una tiza o alguna piedra que marcase bien, dibujábamos un rectángulo de un metro y medio de lado por un metro de ancho que dividíamos en seis cuadrados iguales. Rematabamos el rectángulo con media circunferencia a modo de corona. Luego buscábamos una piedra de un tamaño adecuado y lo más lisa y pulida para que rebotase bien y comenzábamos a jugar. Cada jugador, cuando era su turno, deslizaba la piedra con el pie hasta el cuadro del uno. A la pata coja saltaba cerca de la piedra sin perder el equilibrio y empujaba con el pie la piedra hasta el cuadro del dos y así sucesivamente hasta terminar y sacar la piedra del rectángulo y pisarla. Para finalizar, tiraba la piedra hasta la corona y saltando con los dos pies recogía la piedra con la mano, daba la vuelta de un giro y se iba al final.

PÉTALO DE PAJÓN

SAPONILLA

PÉTALO DE LINDRO

PÉTALO DE MENTA

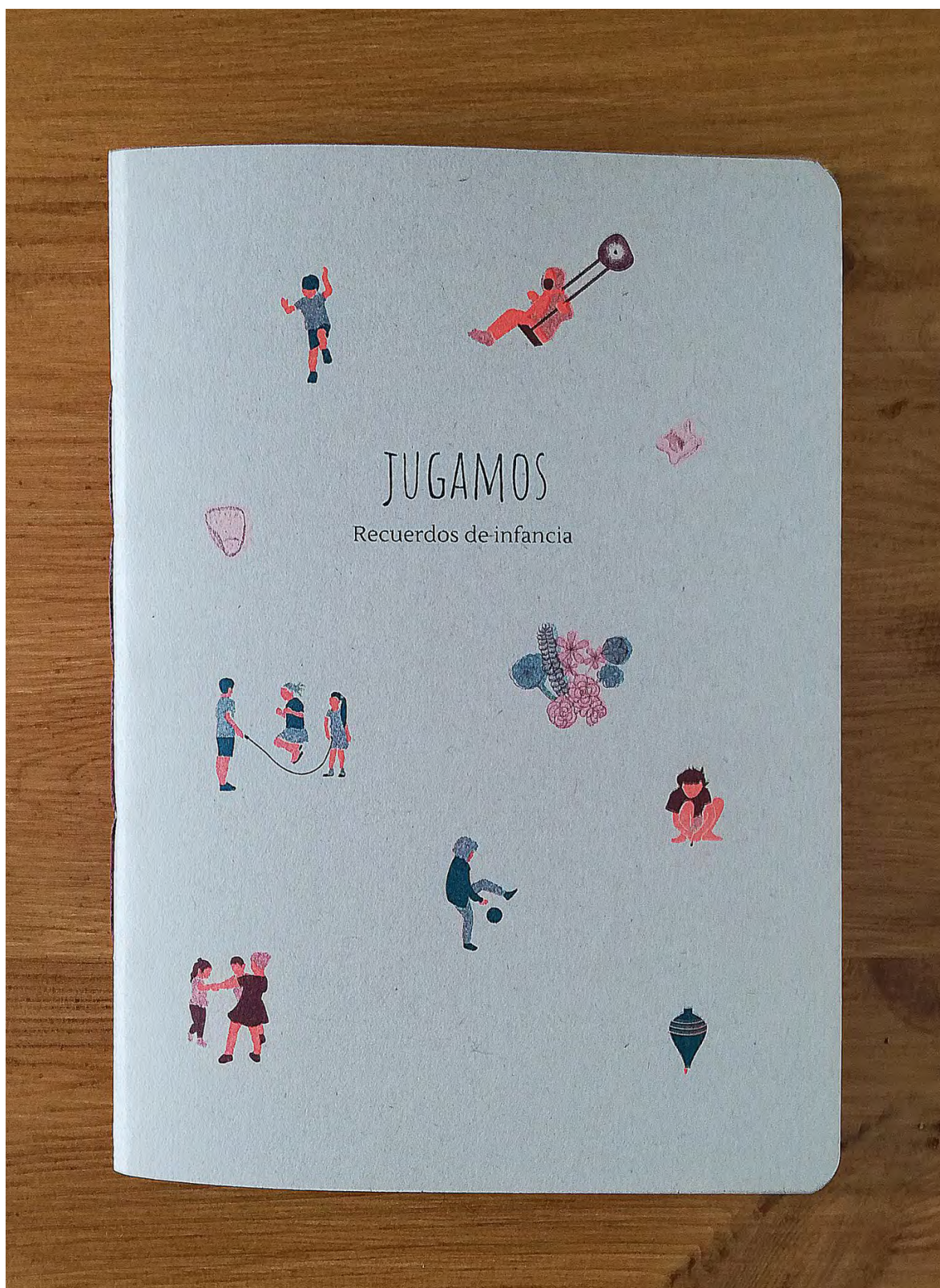
PÉTALO DE MENTA

PÉTALO DE MENTA

### BALÓN PRISIONERO

También se llamaba "Brié". Se hacían dos equipos y el juego consistía en quitar el balón al equipo contrario antes de que lo tirase contra un compañero que quedaba eliminado si le golpeaba el balón y lo dejaba caer al suelo. Al eliminado se le declaraba muerto y pasaba al cementerio, detrás del equipo contrario. Desde allí, si le llegaba el balón, también podía matar. Ganaba el equipo que conseguía mandar al cementerio a todos los del equipo contrario.





TXELIN BARACE GARCÉS, Isaba, 1949

Autora de los textos. Durante toda mi vida laboral me he dedicado a la enfermería pero siempre me he sentido atraída por la escritura. Cuando me he jubilado he encontrado el momento para cumplir esa pequeña ilusión de escribir un libro. En este momento vital en que una se va haciendo mayor cobran importancia los recuerdos, una mira hacia atrás y ve cómo ha cambiado el mundo y la forma de estar en él. Ahora las cosas transcurren a gran velocidad, ya nada es como era, pensé que sería bonito describir nuestra infancia a través de los juegos. Escribo todos los días un pequeño diario con las cosas importantes que ocurren en mi comunidad, es un ejercicio mental para recordar las cosas y no perder la noción del tiempo. Escribo frases sueltas que se me ocurren o alguna reflexión de tipo filosófica, también me gusta la poesía, que a veces escribo de forma espontánea.

IDOIA ZALGUIZURI BARACE, Pamplona, 1982

Mi formación inicial es en Comunicación Audiovisual, pero mis inquietudes e intereses me llevaron al diseño gráfico. Tras estudiar en la escuela Serra i Abella de Barcelona he trabajado en proyectos de diseño gráfico y web como freelance. Como proyecto final de gráfica publicitaria desarrollo una revista sostenible, en este proyecto descubro el mundo del fanzine y del libro de artista, esto me lleva a experimentar con nuevos materiales y formatos. A partir de ahí me intereso por el libro y la edición. Desde 2015 formo parte de la organización del festival Pumpk de Pamplona, un festival autogestionado en torno a la edición. En él se instala un mercadillo de publicaciones, se imparten talleres, se organizan conciertos y mesas redondas en torno a la autoedición. Formo parte del proyecto colectivo Ediciones Bastardilla que nace con la idea de crear publicaciones experimentales y autogestionadas. De momento hemos publicado tres fanzines, dos de ellos utilizan como soporte una caja de cerillas como referencia a la luz y el fuego. El primero, es un pequeño libro de autoayuda para ver la luz al final del túnel y el segundo es un flipbook que muestra la secuencia de una película porno de los años 20. También, hemos editado una publicación colectiva con ilustraciones y textos sobre distintas comunidades históricas. En la actualidad sigo trabajando en publicaciones experimentales propias o colectivas.

TXELIN BARACE GARCÉS, Izaba, 1949

Testuen egilea. Erizaintza izan dut lanbide lan-bizitza osoan zehar, baina beti erakarri nau idazteak. Erretiratu naizen honetan bete ahal izan dut ilusio xume hori, hots, liburu bat idaztea. Adinean sartzen ari garen bizi-une honetan oroitzapenek toki handia hartzen dute; izan ere, atzera begiratu, eta mundua eta munduan egoteko modua nola aldatu diren ikusten duzu. Orain, zitzu bizian doaz gauzak, ezer ez da lehen zen bezalakoa, eta jolasen bidez gure haurtzaroari buruz idaztea polita izango litzatekeela bururatu zitzaidan. Nire komunitatean geratzen diren gauza garrantzitsuak biltzen dituen eguneroko bat idazten dut egunero. Adimen-ariketa bat da gauzak gogoratzeko eta denboraren nozioa ez galtzeko. Burura etortzen zaizkidan esaldi solteak idazten ditut, edo hausnarketa filosofikoren bat. Poesia ere gustuko dut, eta batzuetan idazten dut, bat-batean.

IDOIA ZALGUIZURI BARACE, Iruñea, 1982

Nire ikasketak Ikus-entzunezko Komunikazioa izan ziren, baina nire ardurek eta interesek diseinu grafikora eramanez ninduten. Bartzelonako Serra i Abella eskolan ikasi ondoren, diseinu grafikoko eta webeko proiektuetan lan egin dut freelance gisa. Aldizkari jasangarri bat sortu eta garatu nuen grafika publizitarioko amaierako proiekturako, eta fanzinearen zein artista-liburuaren mundua ezagutu nuen proiektu horretan. Horrek material eta formatu berriekin esperimintatzera eramanez ninduen. Geroztik, liburuaz eta edizioaz interesa piztu zitzaidan. 2015etik, Iruñeko Pumpk jaialdiaren antolakuntzan parte hartzen dut; edizioari buruzko jaialdi autogestionatua da, non argitalpenen azoka jarri, tailerrak egin, kontzertuak antolatu eta autoedizioari buruzko mahai-inguruak prestatzen diren. Ediciones Bastardilla proiektu kolektiboaren kide naiz, eta argitalpen esperimentalak eta autogestionatuak egitea dugu xede. Oraingoan, hiru fanzine argitaratu ditugu; haietako bik pospolo-kutxa bat erabiltzen dute euskarri gisa, argiaren eta suaren adierazgarri. Lehena autolaguntzako liburu txiki bat da, argia ikusi ahal izateko tunelaren amaieran, eta bigarrena, flipbook bat, 1920ko film porno baten sekuentzia erakusten duena. Hainbat komunitate historikori buruzko ilustrazio eta testuak dituen argitalpen kolektibo bat ere editatu dugu. Gaur egun, argitalpen propio eta kolektiboetan lan egiten jarraitzen dut.

**||**  
**Huarte**

ARTE GARAIIKIDAKO ZENTROA  
CENTRO DE ARTE CONTEMPORÁNEO