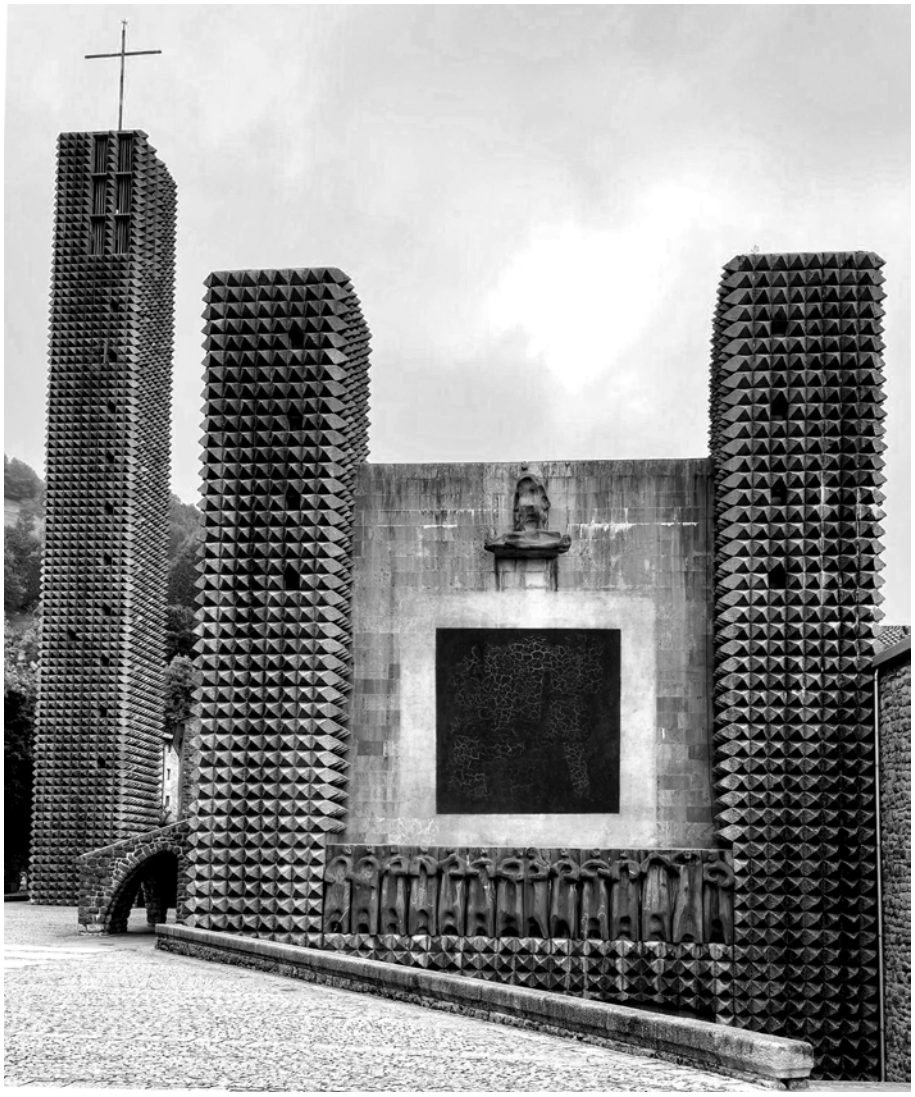
Arantzazu bera

Denboran zeharreko joko/jolas bat



Malevich Arantzazuko frontoian (O.E.L.)

T H E G R O U N D I T S E L F

“Teologia baino lehen geologia dago. Mendiok giza arrastoen kaligrafiaz idatzita daude. Bakarrik kaligrafia hori irakurtzen jakin behar da.”

Joxe Azurmendi, *Azken egunak Gandiagarekin*

"mendea eta segundua gurutzatzen diren lekua,/ lekua besterik ez izan, hurrin deritzan aberrian."

Joseba Sarrionandia, *Gartzelako poemak*

Moldaketa: Antonio Casado da Rocha

Irudiak: Onintza Etxebeste Liras

Argazkia: Agata Dominguez

Probak: Kepa Matxain, Maddi Marko & Pello Gutierrez

Bertsioa: 2026-11-08

Laguntzaileak:

EHU | Joxe Azurmendi Katedra

Rolariak elkartea

Aurkezpena

Arantzazu bera leku bakar baten historia kolektiboki sortzeko jolas/joko narratiboa da. Partida 1500eko Arantzazun hasita, iraganaren, orainaren eta etorkizunaren artean mugitzen da, 2100eko epilogo batera iritsi arte. Ez dago irabazlerik, galtzailerik edo konpondu beharreko erronka bakar bat. Jolas/jokoaren emaitza Arantzazuren *mundu partekatu bat* da.

Jokalari bakoitzak lekuari buruzko galderak erantzuten ditu. Erantzun horiek paisaia materiala, bertako bizimoduak, gatazkak, ospakizunak, sinesmenak, memoriak eta aldaketak ehuntzen dituzte. Sortutako guztia *jolasaren egia* bihurtzen da, taldeak beranduago zehaztu, osatu edo beste ikuspegi batetik berrirakur dezakeena.

Jolasaren muina: Pertsonak igaro egiten dira. Eraikinak altxatu eta erori egiten dira. Bideak, izenak, urak, harriek eta oroitzapenek iraupen desberdinak dituzte. Partidak iraupen horien arteko harremana jokatzen du.

Moldaketa hau Everest Pipkinen *The Ground Itself* lanean oinarritzen da. Haren oinarrizko egitura mantentzen du: lekuari lotutako kamera, lau ziklo, figura-karten bidezko prestaketa, zenbakizko galderak, eszena bereziak eta hamarrekoek eragindako denbora-jauziak. Baina egokitzapen honetan lekua beti da Arantzazu, denbora 1500etik 2100era mugatzen da, eta galderak tokiko paisaia eta historiara hurbiltzen dira, Joxe Azurmendiren *Azken egunak Gandiagarekin* liburuan oinarrituta.





Andra Mariren natura

(Egilea: Onintza Etxebeste Liras)

Arantzazu protagonista gisa

Arantzazu bera ez da pertsonaien abenturen atzeko dekoratua. Lurra, ura, kareharria, basoa, eraikinak, bideak, animalien joan-etorriak eta giza praktikak elkarrekin eratzen duten paisaia da protagonista. Paisaia ez dago behin betiko emana: jendeak egiten du, eta paisaiak ere jendearen aukerak, gorputzak eta irudimena moldatzen ditu.

Azurmendiren bitartez, Gandiagaren begiradak bi irudi eskaintzen dizkio jolasari. Lehena *altzoa* da: ekaitzaren, hotzaren eta maldaren aurrean babesa ematen duen forma geografikoa. Bigarrena *bidegurutzea* da: artzainek, erromesek, fraideek, langileek, artistek, militanteek, hiztunek, kirolariek, baserritarrek, mendizaleek eta bisitariek zeharkatutako lekua. Bi irudiek batera saihesten dute Arantzazu bazter isolatu edo monumentu geldi gisa tratatzea.

Gandiagaren eta Azurmendiren idazkietan Artasok beste geruza bat da: santutegiaren aurretiko Arantzazu, dolmenek, transhumantzia-bideek, lurrarekin lotutako errituek, izen zaharrek eta antzinako basoek dutena. Jolas honetan, Artasok alderdi prehistorikoa, aurre-kristaua, mitikoa eta telurikoa bil ditzake.

Kamera lekuari lotuta

Partidako kamera ez da Arantzazutik ateratzen. Pertsonaia batek Oñatira, Madrilera, Alemaniara edo munduko beste toki batera alde egiten badu, ezin diogu jarraitu. Haren irteera ikusi, eramaten duena deskribatu eta utzitako arrastoa gorde dezakegu. Kanpoko mundua Arantzazura iristen denean agertzen da: albiste, lege, bisitari, objektu, teknologia, eguraldi edo gatazka baten bidez.

Materialak eta segurtasun-tresnak

Materialak eta iraupena

- ☒ 2-5 jokalari eta mahai bat.
- ☒ 52 kartako sorta arrunt bat, komodinik gabe.
- ☒ Sei aldeko dado bat.
- ☒ Bi alde bereizgarri dituen txanpon edo fitxa bat.
- ☒ Ohar-orri bat eta idazteko tresna.
- ☒ [Arantzazuko mapa eta eskuliburu honetako kronologia laburra, gomendagarriak.]
- ☒ **2-3 ordu.**

Segurtasun-txanpona

Jarri txanpona ahoz gora mahaiaren erdian. Edozein jokalarik buelta eman dezake azalpenik eman beharrik gabe. Txanpona iraulita dagoenean partida berehala gelditzen da. Taldeak atseden hartu eta hiru aukera aztertzen

ditu: edukia aldatu, eszena saltatu edo partida amaitu. Jarraitzeko adostasuna dagoenean bakarrik jarriko da txanpona berriro ahoz gora.

Ongizateak lehentasuna du: Jokalarien ongizatea partidaren jarraipenaren gainetik dago. Historiaren koherentzia ere eten edo alda liteke norbaiten segurtasuna zaintzeko beharrezkoa balitz.

Muga gorriak eta lausotuak

Hasi aurretik, taldeak minutu batzuk hartuko ditu bi gauza adosteko: partidan agertu behar ez duten edukiak (*muga gorriak*), eta ager daitezkeen baina xehetasunez antzeztuko ez diren edukiak (*lausotuak*). Arantzazuko historiak gerra, sutea, erlijio-gatazka, errepresioa, heriotza eta ingurumen-galera ukitu ditzake. Ez da beharrezkoa gai horiek guztiak erabiltzea.

Espazioaren mugak

Jolas-eremua Arantzazuko santutegia eta inguruko eremu geografikoa da: Gomiztegitik Urbiaraino doan mendebalde-ekialdeko ardatza, eta ardatz horren hegoaldean, Arantzazu errekak bereizita, Artaso. Gaur egun izendatzen eta ezagutzen diren tokiak har daitezke erreferentziatzat, nahiz eta garai jakin batean beste izen, erabilera edo itxura bat izan.

Markoaren barruan

1. Oraingo Gomiztegi artzai-eskola eta santutegirako igoeraren ingurua.
2. Santutegia, basilika, komentua, ostatua, plaza eta haien aurretik egondako eraikinak.
3. Arantzazu erreka, troka, haitzak, basoa, larreak, iturriak eta eguraldia.
4. Azkartza, Sindika, Goiko Benta eta inguruan ikus edo zeharka daitezkeen bazterrak.
5. Urbiara doazen bideak, galtzadak eta artzain-ibilbideak.
6. Urbiako zelaiak, txabolak, fonda, kirol eta artzaintza-praktikak.
7. Artaso eta Arantzazu errekaz bestaldeko bide zaharrak, dolmena, larreak eta bazterrak.

Artasoko geruza

Artasok 1500 aurreko geruza jokoan sartzen du, 1500-2100 kronologia hautsi gabe. Eszena batean geruza hori aztarna arkeologiko, bide, toponimo, kondaira, erritu, amets, poema edo eztabaida gisa ager daiteke. Taldeak ahots mitiko edo sinboliko bat sar dezake, betiere fikzioa, kondaira eta ezagutza historikoa elkarrengandik bereiziz.

Markotik kanpo

Oñati, Araotz, Araba, Gipuzkoa eta mundu zabalagoa ez dira eszena nagusi. Haietan gertatutakoa Arantzazun hautematen denean sar daiteke

jokoan. Adibidez, lege berri baten agindua komentura iritsi da; kanpoko gatazka batek erromes-bidea hustu du; edo urruneko hiri batetik artista, politikari, lider espirituala, edo kirolari ospetsu bat etorri da.

1500-2100 denbora-sistema

Partidak lau ziklo ditu. Lehen zikloa 1500eko Arantzazun hasten da. Hurrengo hiru zikloen garaia hamarreko bat ateratzean zehazten da. Dadoaren emaitza ez zaio uneko datari gehitzen: **1500eko oinarriari dadoak erabakitako mende kopurua gehitzen zaio beti.** Adibidez, 2 ateratzen bada, 2 mende gehituko diogu hasierako datari, eta XVIII. mendeko une batean jarraituko du kontakizunak; 5 ateraz, XX. mendean.

Erreferentzia-garaia eta data zehatza

Dadoak garaia aukeratzen du. Taldeak, kronologia lagun, garai horretako data edo eszena zehatz bat sor dezake. Adibidez: 1 ateratzen bada, 1600 emaitzak XVII. mendeko edozein une ireki dezake. 6 ateraz, 2100 emaitzak etorkizuneko horizontean kokatzen du kontakizuna.

Denbora ez-lineala

Bigarren dado-jaurtiketa aurreko zikloa baino lehenagoko garai batera itzul daiteke. Hori nahita gertatzen da. Iraganera itzultzeak aurreko ziklo batean ikusitako objektu, izen edo gatazka baten jatorria erakutsi dezake. Emaitza errepikatzen bada, taldeak garai bereko beste data edo ikuspuntu bat aukeratuko du. Errepikapenak kontakizuna blokeatzen badu, dadoa behin berriro bota daiteke.

Amaierako bermea: Laugarren hamarrekoak partida ixten du eta ez du dado-jaurtiketarik eragiten. Epilogoa beti 2100ean kokatzen da, 2100 aurreko ziklo batean agertu bada ere.

Prestaketa

- ☒ Garbitu mahaia eta bildu karta-sorta, dadoa, txanpona, oharren orria eta kronologia.
- ☒ Erabaki arauak txandaka irakurriko diren edo norbaitek bideratzaile-lana egingo duen. Bideratzaileak ez du gainerakoek baino kontakizun-ahalmen handiagorik.
- ☒ Adostu segurtasun-mugak eta jarri txanpona ahoz gora.
- ☒ Kendu komodinak. Bereizi figura-kartak, txotak, zaldiak eta erregeak, eta zenbakizko kartak, batekoetatik hamarrekoetara.
- ☒ Nahasi bi sortak bereizita. Jarri biak ahoz behera.
- ☒ Prestatu norberaren ohar-orria edo guztiontzako arbela, lau atalekin: lekua eta materialak; komunitateak eta praktikak; izenak eta pertsonak; aztarnak eta galdera irekiak.
- ☒ Irakurri kronologia. Ez saiatu datu guztiak buruz ikasten.

☒ 1. fasea: Banatu figura-kartak eta osatu hasierako Arantzazu.

☒ 2. fasea: Jarri 1500 hasierako data gisa eta hasi lehen zikloa.

Lehenengo fasea: figura-kartekin Arantzazu osatu

Jokalari artean banatu hamabi figura-kartak, ahal den neurrian kopuru berean. Txandaka, jokalari bakoitzak karta bat jartzen du mahai gainean eta dagokion galdera erantzuten du. Erantzunak laburrak izango dira, bizpahiru esaldi bakarrik. Jarraitu Arantzazu nahikoa bizirik sentitu arte edo karta guztiak erabili arte. Prestaketa honek 20-25 minutu iraun beharko lituzke gehienez.

Paloa	Karta	Galdera
Bastoiak	Txota	Zer zegoen hemen santutegiaren aurretik? Zer iradokitzen dute Artasok, dolmenek edo bide zaharrek, eta zer aztarna antzematen da oraindik 1500ean?
Bastoiak	Zaldia	Zein izan da orain arte leku honetako unerik emankorrena edo esanguratsuena? Nork gogoratzen du?
Bastoiak	Erregea	Zer etorkizun irudikatzen dute 1500ean hemen bizi, lan egin edo bidea egiten dutenek?
Kopak	Txota	Nor bizi da hemen, edo etortzen da maiz? Zer landarerekin eta animaliarekin partekatzen du lekua?
Kopak	Zaldia	Nor edo zer dago hemen beste guztiak baino lehenagotik? Nola iraun du?
Kopak	Erregea	Zer istorio, kondaira edo sinesmen kontatzen da Arantzazuri buruz? Nork kontatzen du beste era batera?
Urreak	Txota	Nola izendatzen dituzte leku honetako haitzak, urak, bideak eta bazterrak? Zer izen ez dute guztiek erabiltzen?
Urreak	Zaldia	Zer da hemen baliotsua? Zer dago ugari eta zer eskas?
Urreak	Erregea	Nork edo zerk du boterea Arantzazun: erakunde batek, ohitura batek, eguraldiak, lurrak edo beste zerbaitek?
Ezpatak	Txota	Zerk mehatxatzen ditu lekua, bertako bizitzak edo haien arteko harremanak?
Ezpatak	Zaldia	Zer zauri zahar gordetzen du Arantzazuk? Haren zein lekuko geratu da?
Ezpatak	Erregea	Zerk banatzen ditu bertako komunitateak edo bisitariak? Zer dago eztabaidaren azpian?

Bigarren fasea: zenbakizko kartekin kontakizuna

Nahasi zenbakizko karta-sorta. Txandan dagoen jokalariak karta bat ateratzen du eta zenbaki hori agertu den aldiari dagokion galdera erantzuten du. Paloak ez du galdera aldatzen. Bateko bat lehen aldiz

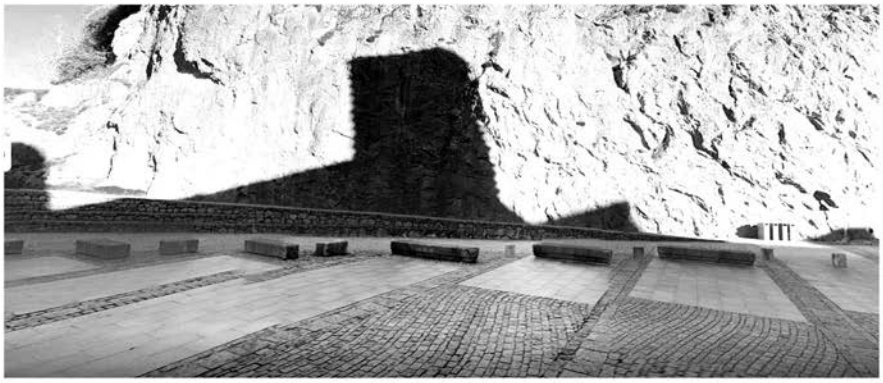
ateratzen bada, Batekoen lehen galdera erabiltzen da; bigarren Batekoak bigarrena, eta horrela laugarrenera arte.

Bukle nagusia

Galdera ozen irakurri, erantzuna kontatu (edo “roleatu”, antzeztu) eta karta baztertu. Beste jokalariek argitzeko edo sakontzeko galderak egin ditzakete. Ezin dute ezarritakoa zuzenean ezeztatu. Kontraesan bat sortzen bada, bi bertsioak Arantzazun dauden bi ikuspegi desberdin bihur daitezke.







Apostoluak, hilkutxak, paisaia eta arantzak

(Egilea: Onintza Etxebeste Liras)

Batekoak: lurra, ura eta hazkundea

Agerpena	Galdera
1. aldia	Nolakoak dira Arantzazuko landareak, haitzak, lurra eta ura garai honetan? Zer nabaritzen du gorputzak lehenik?
2. aldia	“Haziak” ereiteko garaia da. Zer dira hazi horiek, literalak edo sinbolikoak, non jartzen dira eta zer uzta espero da?
3. aldia	Uzta-eguna iritsi da. Zer biltzen da, zertarako eta nola gordetzen edo partekatzen da?
4. aldia	Aldaketa batzuk hain dira motelak, oharkabean gertatzen baitira. Zer ari da poliki-poliki aldatzen lurrean, basoan, uretan, hizkuntzan edo eguneroko praktikan?

Bikoak: aztarnak, ekoizpena eta boterea

Agerpena	Galdera
1. aldia	Izendatu oroigarri material bat: harria, gurutzea, eraikina, zuhaitza, marka edo objektua. Zer gogorarazten du eta nork jarri zuen?
2. aldia	Zer ekoizten da Arantzazun une honetan? Nola iristen da kanpoko mundura: elikagai, artelan, liburu, otoitz, ezagutza edo beste zerbait gisa?
3. aldia	Ingurunea nabarmen eraldatu da. Zer aldatu da, nork edo zerk eragin du, eta nori ireki edo itxi dizkio aukerak?
4. aldia	Teknologian, artean, politikan, pentsamenduan edo eguneroko bizitzan gertatutako berrikuntza batek botere-oreka aldatu du. Zer gertatu da eta zer arrasto utzi du espazioan?

Hirukoak: ahotsak, hizkuntzak eta eztabaidak

Agerpena	Galdera
1. aldia	Zer entzuten da eta zer interpretatzen da hemen: kantuak, kanpaiak, errekaren hotsa, animaliak, makinak edo isiltasuna? Zer da “artistikoa” edo “musikala” garai horretako Arantzazun?
2. aldia	Zeri buruz eztabaidatzen dute denbora-pasarako bentan, plazan, jantokian, bidean edo larrean?
3. aldia	Estilo, hizkera, debozio, moda edo praktika berri bat zabaldu da. Nork egiten dio harrera eta nork jartzen du zalantzan?
4. aldia	Erabaki txar batek marka utzi du paisaian. Zer erabaki izan zen eta non ikus daiteke haren ondorioa?

Laukoak: materialak, eraikinak eta artea

Agerpena	Galdera
1. aldia	Zein da Arantzazuko material nagusia garai honetan: kareharria, egurra, burdina, ura, artilea edo beste bat? Nola erabiltzen da?
2. aldia	Ate bat guztientzat ireki da, benta, ostatu, babesleku edo elkargune batena. Nor da ohiko bisitaria? Bestela, erakunde batek bere agindu nagusietako bat aldatu du. Zer aldatu da?
3. aldia	Zerbait berria eraiki da lehen beste zerbait zegoen tokian. Zer zegoen lehen, zerk ordezkatu du eta zer geratu da azpian?
4. aldia	Sormen edo arte-lan bat aurkeztu da. Zer da, nola hartu dute bertakoek eta nola aldatzen du lekua erabiltzeko modua?

Bostekoak: klima, sekretuak eta loturak

Agerpena	Galdera
1. aldia	Nolakoak dira zerua, eguraldia eta urtaroak? Nola baldintzatzen dituzte gorputzak, animaliak, bideak eta eraikinak?
2. aldia	Zer sekretu gordetzen da Arantzazun? Nork gordetzen dio nori, eta zer lekutan dago haren arrastoa?
3. aldia	Batasun bat sortu da, politikoa, erlijiosoa, afektiboa, ekonomikoa edo ekologikoa. Zer batu da eta nor edo zer geratu da kanpoan?
4. aldia	Pertsona edo talde bat erruduntzat jo eta zigortu dute. Zer leporatu diote, zer zigor jaso du eta nola gogoratzen da erabakia?

Seikoak: beldurra, itzulera eta hondamendia

Agerpena	Galdera
1. aldia	Zer da garai honetako Arantzazun dagoen gauzarik beldurgarriena edo jasangaitzena? Nork bizi du horrela?
2. aldia	Norbait Arantzazura itzuli da eraldatuta. Nor da, zertan antzematen zaio aldaketa eta zer ikusten du orain lehen ikusten ez zuena?
3. aldia	Zerbait txikia baina esanguratsua suntsitu da. Zer zen, nork edo zerk suntsitu du eta nork nabaritu du falta?
4. aldia	Hondamendi natural, arkitektoniko edo sozial batek ezustean jo du. Zer geratu da hondakin, zer salbatu da eta zerk hasi behar du berriro?

Zazpikoak: edertasuna, izenak eta memoria

Agerpena	Galdera
1. aldia	Zer da Arantzazun dagoen gauzarik ederrena une honetan? Nork ez luke iritzi bera izango?
2. aldia	Asmatu edo zehaztu bide, bazter, begiratoki, eraikin edo elkargune bat. Zein da haren izen ofiziala eta nola deitzen diote bertakoek?
3. aldia	Ahaztutako zerbait berreskuratu da: bide bat, gela bat, baratza edo lorategi bat, hitz bat, erritu bat edo artxiboko arrasto bat. Zer irekitzen du berriro?
4. aldia	Lehengo aliantza batean arrakalak agertu dira. Nor ari da eztabaidan eta zer dago gatazkaren jokoan?

Zortzikoak: nahiak, etorrerak eta prestaketak

Agerpena	Galdera
1. aldia	Zer da arrakasta Arantzazun bizi edo lan egiten dutenentzat? Zer lortu nahi dute eta zer sakrifikatu beharko lukete?
2. aldia	Albiste dramatiko bat iritsi da eta tentsioa handia da. Zer gertatu da eta nola ikusten da erreakzioa plazan, bideetan edo eraikinetan?
3. aldia	Pertsona edo talde bat Arantzazura iritsi da. Nor dira, zergatik etorri dira eta zer dakarte berekin?
4. aldia	Etorkizuna zalantzazkoa da eta prestaketak hasi dira. Zertarako prestatzen ari dira eta zer erakusten dute prestaketa horiek haien balioei buruz?

Bederatzikoak: elikadura, joan-etorriak eta iraganaren berrirakurketa

Agerpena	Galdera
1. aldia	Zer jaten eta edaten da hemen? Zer da tradizioa eta nork egiten du beste modu batean?
2. aldia	Pertsona edo talde batek Arantzazu utzi du. Zergatik doa, zer eramaten du eta zer uzten du hemen?
3. aldia	Ospakizun, errituala, erromeria edo oroitzapen-ekitaldi bat prestatzen ari dira. Zer ospatzen da eta zer bertsio geratzen da kanpoan?
4. aldia	Iraganeko gertakari bati buruzko informazio berria agertu da. Zer aurkitu da eta nola aldatzen du ordura arteko kontakizuna?

Hamarrekoak: zikloaren amaiera

Hamarrekoa ateratzen duen jokalariak **beheko galderetako bat** aukeratzen du. Ez erabili galdera bera partida berean birritan. **Erantzun ondoren denbora-jauzia egin**, laugarren hamarrekoa ez bada.

- ☒ “Baratza” landatu da eta lana egina dago. Zer landatu da eta zeren zain dago Arantzazu?
- ☒ Garaipen handi batek etorkizun berri bat eraikitzeko aukera eman du. Zer etorkizun nahi dute eta nola hasiko dira lanean?
- ☒ Galera handi batek zama berriak ekarri ditu. Zer galdu da betiko eta nola moldatzen dira geratu direnak?
- ☒ Arantzazurentzat garrantzitsua den norbait hil da. Nor zen, nola hil da eta zer arrastoren bidez gogoratzen dute?
- ☒ Atseden-eguna da, zerumugan arazoak datozela jakinda. Zer datorrela uste dute eta nola uzten dute kezka alde batera egun batez?
- ☒ Atseden-eguna da, etorkizuna segurutzat hartzen dutelako. Zer hartzen dute ziurtzat eta nola igarotzen dute eguna?

Eszena bereziak

Hamarrekoa ez den karta bat ateratzean, **jokalariak galdera erantzun beharrean karta baztertu eta eszena berezi bat aukeratu dezake.** Aukerak zenbaki horren agerpen bat kontsumitzen du. Eszena bera partida batean behin baino gehiagotan erabil daiteke.

Pertsonaia baten istorioa kontatu

Asmatu edo hartu garai horretako kontalari bat. Esan nor den eta nolako ahotsa duen. Beste jokalariak entzule gisa sar daitezke eta galderak egin. Kontatutako istorioa kondaira, oroitzapen edo bertsio bat da; ez du zertan gertakari objektiboa izan.

Ospakizun bat egin

Deskribatu erromeria, otordua, inaugurazioa, prozesioa, dantza, kirol-proba, mendi-eguna edo bestelako ospakizuna. Jokalari bakoitzak bertan dagoen pertsona, animalia edo elementu bat hartzen du. Arazo handiei buruz hitz egin daiteke, baina egun horretan ez dira konpontzen.

Zerbait aurkitu

Objektu, dokumentu, erlikia, aztarna, bide, gela, ur-iturri edo ezagutza bat agertzen da orain. Deskribatu nork aurkitu duen eta zergatik den garrantzitsua. Ez aldatu iragana zuzenean; aurkikuntzak iraganaz dakiguna alda dezake.

Zantzu bat ikusi

Etorkizun posible baten lehen seinalea erakutsi: animalia baten portaera, uraren aldaketa, bisitari baten mezua, profezia, arrakala bat, moda berri bat edo zeruan ikusitakoa. Esan nork ikusi duen eta nola interpretatu duten.

Markoa une batez zabaldu

Egin Arantzazutik kanpoko munduari buruzko galdera bakar bat. Taldeak erantzun eta kamera berehala itzuliko da jolas-eremura.

Aurrera egin

Paso egin nahi baduzu, baztertu karta eta zure txanda isilik utzi. Ez da beharrezkoa beti zerbait gertatzea.

Denbora-jauziak

Lehen, bigarren edo hirugarren hamarrekoa agertzen denean, erantzun aukeratutako hamarreko-galdera eta **bota dadoa.** Emaitzak hurrengo zikloaren erreferentzia-garaia ezartzen du, 1500eko oinarriari gehituta.

Dadoa bota ondoren, **hartu atseden labur bat.** Mahaira itzultzean, taldeak trantsizioa eraikiko du. Jokalari bakoitzak galdera bat har dezake, edo denek galdera guztiei ekarpena egin.

- ☒ Nor bizi, lan egin edo igarotzen da hemen orain? Aurreko zikloko norbait edo haren ondorengorik geratzen da?
- ☒ Nolakoa da lekuaren itxura? Zer usain, tenperatura, soinu eta ukimen nabaritzen dira?
- ☒ Zer desagertu da? Zer zegoen lehen eta orain ezin da zuzenean ikusi?
- ☒ Zer arrasto material edo narratibok iraun du? Nork daki haren esanahia?
- ☒ Izen berak erabiltzen dira? Nork aldatu ditu eta nork mantendu ditu izen zaharrak?
- ☒ Zer esanahi du Arantzazuk garai honetako komunitateentzat?

Trantsizioaren araua

Ez azaldu denbora-tarte osoa. Aukeratu aldaketaren hiru edo lau ondorio ikusgarri eta utzi hutsuneak. Hurrengo zikloko kartak arduratuko dira hutsune horiek betetzeaz.

Amaiera eta roletik ateratzea

Laugarren hamarrekoa ateratzen denean, erantzun oraindik erabili ez den hamarreko-galdera bati. Ez bota dadoa. Partidako leihoa lausotu egiten da eta kontakizun nagusia amaitzen da.

2100eko epilogoa

Jarri taldearen begirada 2100ean. Garai hori aurreko ziklo batean agertu bada, itzuli bertara eta erakutsi ordutik zer aldatu den. Jokalari bakoitzak galdera bati erantzuten dio:

- ☒ Zer dago oraindik zutik edo bizirik?
- ☒ Zer galdu da betiko?
- ☒ Zer arrasto ulertzen dute gaizki 2100eko biztanle edo bisitariek?
- ☒ Nor iristen da Arantzazura eta zer bilatzen du?
- ☒ Zer entzuten, usaintzen edo sentitzen du iristean?
- ☒ Zer gogoratzen du lurrak, gizakiek ahaztu badute ere?

Roletik ateratzea

Ahal baduzue, utzi bost-hamar minutu fikziotik ateratzeko eta ikasitakoari buruzko elkarrizketa egin.

- ☒ Zein irudi edo une geratu zaizu gogoan?
- ☒ Zer aldatu da Arantzazuri buruz zenuen begiradan?
- ☒ Zein arrastok lotu ditu garai desberdinak?
- ☒ Non nabaritu da historia dokumentatuaren eta fikzioaren arteko tentsioa?
- ☒ Zer galdera utzi du partidak irekita?

Historia abiapuntu, irudimena gidari

Kronologian jasotako gertakariak, pertsonaiak eta datak erabil ditzakezue, baina **ez duzue zertan historia ofizialarekiko fidelak izan.** Askatasun osoa duzue gertakariak aldatzeko, beste batzuk asmatzeko edo Arantzazuren historia alternatibo bat eraikitzeko. Esate baterako, sute bat saihestu zela irudika dezakezue, basilika inoiz eraiki ez zela, edo Arantzazu komunitate utopiko baten sorleku bihurtu zela. Pertsonaia ezezagunak, harreman berriak, gatazkak, errituak, sekretuak eta ustekabeko etorkizunak ere sor ditzakezue.

Garrantzitsuena kontakizunaren **barne-koherentzia eta elkarlana** dira. Jokalari bakoitzak aurrekoek sortutakoaren gainean eraikiko du, **“bai, eta…”** printzipioari jarraituz: behin zerbait fikzioan ezarrita, hurrengo jokaldietan kontuan hartu eta garatu egingo da.

Gogoratu: **Arantzazu bera da jolasaren protagonista.** Historia ofizialetik urruntzea erabaki dezakezuen arren, saiatu zuen kontakizunek lekuarekin lotura mantentzen: haren lurrarekin, paisaiarekin, biztanleekin, oroimenarekin eta denboran zehar uzten diren arrastoekin.

Zalantzarekin jolastea

Datu baten inguruan zalantza sortzen bada, ez eten partida ikerketa luze baterako. Idatzi galdera-marka oharretan eta erabili hiru aukera hauetako bat: bertsio hori pertsonaia baten uste bihurtu; bi testigantza kontrajarri sortu; edo xehetasuna zehaztu gabe utzi. Partida amaitu ondoren egiaztatu daiteke.

Aztarna zehaztasunez erakutsi

Aldaketa abstraktu bat kontatu beharrean, erakutsi non idazten den. Botere-aldaketa batek ate bat itxi, bide bat zabaldu, hizkuntza bat hormatik kendu edo ordutegi bat aldatu dezake. Sinesmen batek kantu, jantzi, objektu edo gorputz-keinu baten forma har dezake.

Zentzumenak erabili

Arantzazu ikusmena baino gehiago da. Gogoratu hotza, hezetasuna, lainoa, kareharriaren ukimena, errekaren hotsa, ardien zintzarriak, egurraren

edo intsentsuaren usaina, motorrak, isiltasuna eta gorputzaren nekea. Zentzumen-xehetasun batek garai oso bat sinesgarri egin dezake.

Ez azkarregi jo handiengana

Pertsona historiko ezagunak ager daitezke, baina lekuaren historia eguneroko lanek ere egiten dute. Erreparatu sukaldariei, artzainei, harginei, garbitzaileei, ikasleei, erromesei, gidariei, haurrei, zaintzaileei eta izenik utzi ez zuten pertsonei.

Gatazka ez da beti hondamendia

Gatazka bat isila, administratiboa, estetikoa, linguistikoa, ekologikoa edo belaunaldien artekoa izan daiteke. Galde ezazue nork erabakitzen duen, nork egiten duen lana, nork jasotzen duen aitortza eta nork ordaintzen duen aldaketaren kostua.

Libre sentitu

Hau jolasa da, ez historia edo geografia azterketa. Arantzazu ezagutzen ez baduzu, asmatu zerbait parametroen barruan. Mundu-eraikuntza arrotza bazaizu, aukeratu eszena berezi bat eta roleatu pertsonaien bizitzak eta gatazkak. **Nahi baduzu, hautatu genero bat**, gotikoa, apokaliptikoa, solarpunka edo zientzia-fikzioa, eta eman partida osoari haren tonua. Begirada gizatiarra ere ez da derrigorrezkoa: jokatu ardi, sai, erreka edo estralurtar baten ikuspegitik. Gertakari nagusiak aingurak izan daitezke, ala ez; libre sentitu, probatu eta jolasteko.

Online jolastea

Digitalean arituz gero, erabili karta-sorta digital bakarra edo pertsona bakar batek atera ditzala karta fisikoak. Oharrak dokumentu partekatu batean jaso. Txanponaren ordez, adostu txatean idatz daitekeen hitz argi bat, partida berehala gelditzeko.

Arantzazuko eremuak

Eremua	Partidan zer eskaintzen duen
1. Gomiztegi eta igoera	Beheko sarbidea, lan eta artzaintza praktikak, bisitarien lehen hurbilketa eta santutegira heltzeko gorputz-esperientzia.
2. Santutegiaren altzoa	Basilika eta aurreko elizak, komentua, plaza, ostatua, zerbitzu eraikinak, troka eta Arantzazu erreka.
3. Haitzak eta bazterrak	Azkartza, Sindika, Goiko Benta eta inguruko begiratoki, iturri, baso, zelai eta izendatutako txokoak.
4. Urbiarako bideak	Galtzadak, bidezidorrak, erromes eta artzain ibilbideak, atseden lekuak, gurutzaketak eta galdutako bideak.
5. Urbia	Zelaiak, txabolak, artaldeak, urak, aztarna arkeologikoak eta mendialdeko egonaldiak.

Eremua	Partidan zer eskaintzen duen
6. Artaso eta errekaz bestaldea	Gomiztegi-Urbia ardatzaren beste aldeko eremua: dolmena, transhumantzia bide zaharrak, larreak, festa eta erromeria, lurraren memoria eta santutegiaren aurreko geruza sinbolikoa.

Eszena bat hastean, **esan kamera zein eremutan dagoen.** Leku zehatz bat asmatu behar bada, lotu mapa honetako eremu bati eta eman izen erabilgarri bat. Garai batetik bestera, izen eta erabilera horiek aldatu daitezke.

Gutxieneko kronologia historikoa

Garaia	Jokalarientzako oinarrizko erreferentzia
1468	Kondairak urte honen inguruan kokatzen du Rodrigo de Baltztegi artzainak Ama Birjinaren irudia aurkitu izana. Aurkikuntza lehortearekin, euria eskatzeko prozesioarekin eta Arantzazu izenaren sorrerarekin lotzen da.
1500 ingurua	Santutegi txikia, erromesen ostatua eta komunitate erlijiosoa finkatzen ari dira, Oñatiko Joana Arriaranek diruz eta boterez babestuta. Mertzedarioak 1493rako bertan zeuden; domingotarrek 1508an hartu zuten lekua, eta frantziskotarrek 1514an.
1600 ingurua	1553ko suteak komentua suntsitu eta artxibo nahiz esker-dohain ugari galdu zituen. Berreraikitako multzoak beste sute handi bat jasan zuen 1622an; irudia salbatu eta berreraikuntza berriro hasi zen.
1700 ingurua	Santutegia erromesaldi, ostalaritza, irakaskuntza eta dohaintzen bidez sendotu zen. 1738an Arantzazuko Ama frantziskotarren Kantabria Probintziako zaindari izendatu zuten.
1800 ingurua	Gerrek eta politika liberalek komunitatea behin eta berriz sakabanatu zuten. 1809an ordenak ezabatu zituzten, 1834an multzoa erre zuten, 1846an eliza berreraiki eta 1878tik aurrera frantziskotar komunitatea leheneratu zen.
1900 ingurua	1918an Arantzazuko Ama Gipuzkoako zaindari izendatu zuten. Basilika berria 1950etik eraiki, 1955ean liturgiarako ireki eta 1969an sagaratu zen; Oteiza, Chillida, Lucio Muñoz eta beste artista batzuen lanek arte modernoaren eztabaida ekarri zuten.
2000 ingurua	Bitoriano Gandiaga poeta eta fraidea 2001ean hil zen. 2002-2005 aldian santutegi multzoaren berritzea amaitu zen, Aterpetxea, zerbitzu azpiegiturak eta Gandiaga Topagunea barne.
2100	Ez dago gertakari historiko finkorik. Epilogo espekulatiboan, taldeak aurreko zikloetan sortutako aztarna material, sozial, espiritual eta ekologikoen etorkizuna irudikatzen du.

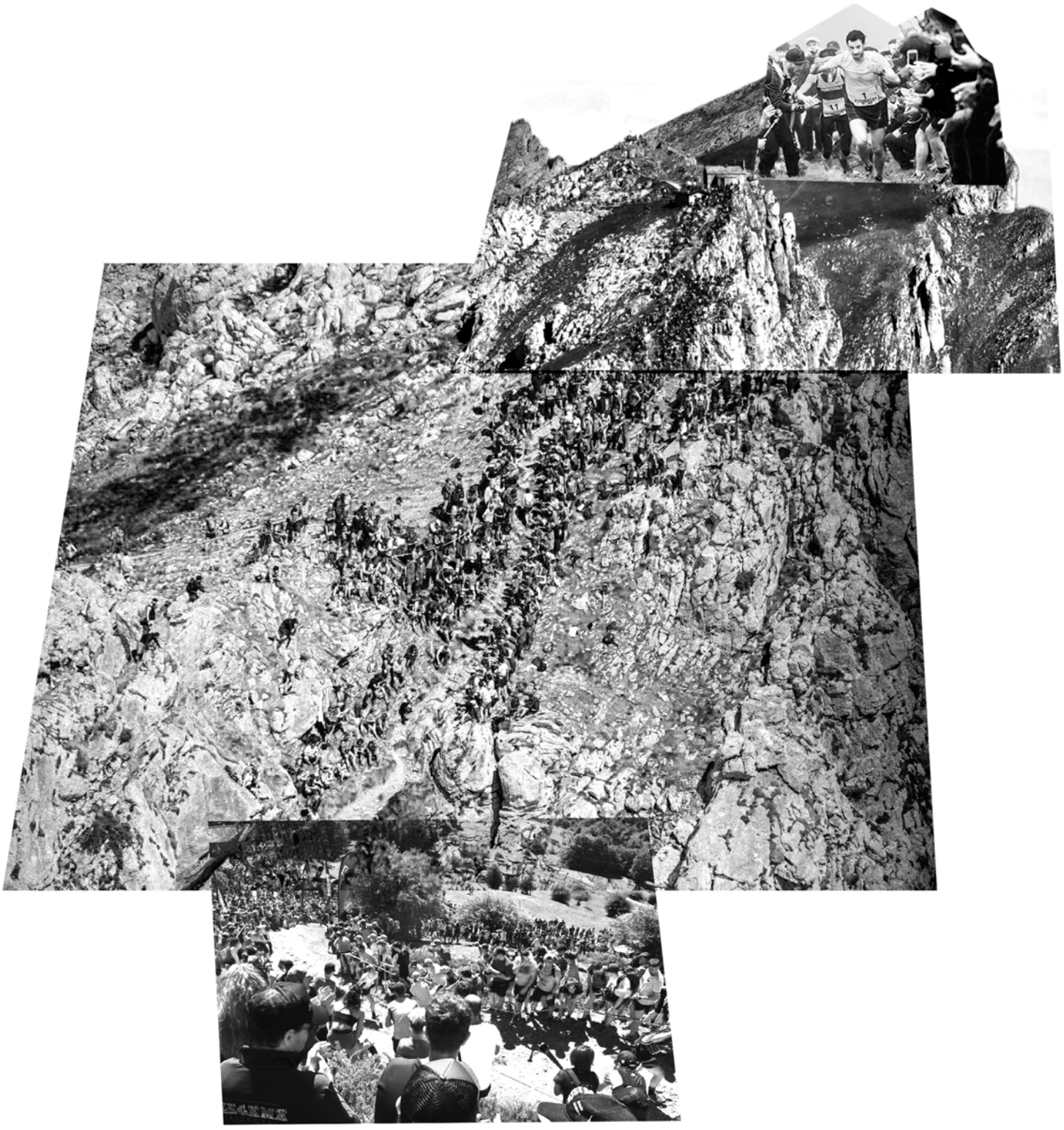
Iturriak eta kredituak

- ☒ Azurmendi, Joxe (2009). *Azken egunak Gandiagarekin.* Elkar. https://jakin.eus/digitalizazioa/azurmendi
- ☒ Casado da Rocha, Antonio eta Matxain, Kepa (argitaratzeke). Egiten dugun paisaia. *Uztaro*.
- ☒ Arantzazuko Santutegiaren wikipediako orriak, https://es.wikipedia.org/wiki/Santuario_de_Ar%C3%A1nzazu.
- ☒ EHU, Pentsamendu Garaikiderako Joxe Azurmendi Katedra: https://www.ehu.eus/eu/web/joxe-azurmendi-katedra
- ☒ Gutierrez, P. (2024) *Erreplika* (filma). Zazpi T'erdi.
- ☒ Martinez de Albeniz, I., & Etxebeste, O. (2025) Espiritualitatearen azpiegitura garaikideak: Arantzazu aztergai. In I. Zabaleta & X. Eizagirre (Ed.), *56ko belaunaldiaren lorratzak euskal pentsamenduan*. Jakin.
- ☒ Pipkin, Everest (2019). The Ground Itself. https://everestpipkin.itch.io/the-ground-itself



Ida Amelie Robsahm (1996-2026) Sancti Spirituko aldapan

(Egilea: Agata Dominguez)



Korrikalariak Sancti Spiritura heltzen

(Egilea: Onintza Etxebeste Liras)

Laburpena

Helburua: Arantzazuk 1500etik 2100era gordetzen, galtzen eta eraldatzen dituen aztarnak elkarrekin kontatzea. Utzi orri hau mahai gainean partida osoan erreferentzia gisa.

Prestaketa

1. Adostu segurtasun-mugak eta jarri segurtasun-txanpona ahoz gora.
2. Bereizi bi sortak. Banatu figura-kartak eta erantzun haien galderei, 1500eko Arantzazu bizirik sentitu arte.
3. Nahasi zenbakizko kartak, utzi sorta ahoz behera eta hasi 1500ean.

Txanda bakoitzean

4. Atera zenbakizko sortako goiko karta.
5. 1etik 9ra bada, erantzun zenbakiaren 1., 2., 3. edo 4. agerpeneko galdera. Paloak ez du eraginik eta kontagailua ez da zikloz aldatzen. Galderaren ordez eszena berezi bat ere erabil dezakezu.
6. Kontatu erantzuna. Gainerakoek argitu edo sakondu dezakete, aurretik ezarritakoa zuzenean ezeztatu gabe. Logika narratiboa da "**bai, eta…**"
7. Baztertu karta, jaso aztarna garrantzitsuren bat oharretan edo arbelean, eta txanda eman hurrengo jokalariari.

Hamarrekoa: zikloaren itxiera

8. Aukeratu oraindik erabili ez den hamarreko-galdera bat eta erantzun.
9. Lehen, bigarren edo hirugarren hamarrekoa bada, bota dadoa; kalkulatu hurrengo garaia 1500eko oinarritik. Formula: **Hurrengo garaia = 1500 + (dadoaren emaitza x 100 urte).** Erakutsi jauziaren hiru edo lau ondorio eta hasi ziklo berria.
10. Laugarren hamarrekoa bada, ez bota dadoa: joan 2100eko epilogora eta, denbora izanez gero, esperientziari buruzko solasaldia egin.

Beti gogoan

11. **Kamera Arantzazun geratzen da:** santutegia eta altzoa, Gomiztegi-Urbia ardatza eta Artaso.
12. **Gertakari historiko nagusiekin libre sentitu;** azpitrama alternatibo eta espekulatiboek irudimenari tokia egiten diote.
13. Artasok 1500 aurreko mundua ekar dezake aztarna, kondaira, erritu edo sinbolo gisa. **Nahastu historia, mitoa eta fikzioa.**
14. **Segurtasun-txanpona** irauliz gero, gelditu: aldatu edukia, saltatu eszena edo amaitu partida.