

Con motivo de los encuentros de gráfica Okupgraf 2001 se ha celebrado en Zumaia entre los días 29 de octubre 4 de noviembre una de las seis exposiciones 'Colorea y Pinta - Marrazkiak Margotu' desarrollada por el colectivo de gráfica Txokolarte.

### ¿Quién no conoce los librillos 'Colorea y Pinta'?

Partiendo de esa idea el taller de gráfica Txokolarte propone adentrarnos en el mundo de la gráfica a través de este conocido juego. Un juego infantil lleno de connotaciones lúdicas, con el que pretendemos merodear entre los límites del aura artística y de la seriación y que nos sirve como puerta a la experimentación dentro de 'espacios delimitados'.

Cuarenta y ocho artistas acompañan a Txokolarte en esta propuesta, aportando imágenes de todo tipo, siguiendo el formato de los tradicionales librillos. Distintos enfoques, visiones y formas de expresión que ofrecen al/la espectador/a un abanico mayor de posibilidades para elegir, enriqueciendo la experiencia. Es el mismo tablero de juego donde el visitante se cuestionará ( o no ) sobre lo que hace y sobre la propuesta.

TXOKOLARTE como taller de gráfica ha desarrollado esta propuesta utilizándolas distintas técnicas gráficas; litografía, serigrafía, grabado calcográfico linóleo, offset, e impresión digital, bien para las exposiciones como para la edición del catálogo/librillo COLOREA Y PINTA, sin restarle a ninguna su carácter artístico

Se ha invitado a los artistas a expresarse por medio de un tipo de imagen concreta, afín a las imágenes típicas del "colorea y pinta", dibujos a línea con mucha masa blanca para pintar. Pretendemos que esta imagen actúe como intermediaria entre el concepto de inaccesibilidad al arte y la participación en él.

De cada imagen presentada se ha realizado una tirada de 20 ejemplares en la técnica gráfica que cada autor/a ha elegido, tiradas que se exponen completas en las seis exposiciones de unas semana de duración cada una (desde principios de octubre a mediados de noviembre) que conforman este particular 'Colorea y Pinta'. Ocho artistas diferentes. Ocho imágenes que recorren cada sala.

Para observar la participación y enriquecer la respuesta que obtiene una propuesta de este tipo, necesitamos diferentes marcos de intervención, por lo que se trata de una exposición nómada, contamos con seis espacios en distintas localidades de Euskal Herria. Seis "librillos espaciales" para un mismo juego. La intervención del público da el sentido final a la propuesta.

Antes de internarse en el juego en sí, se invita al espectador/a a reflexionar en torno a la gráfica, a la intervención y a los límites del arte en general. Conseguir que el/la espectador/a pinte, puede quedarse en algo meramente anecdótico o puede convertir la exposición en un taller de dibujo. Ninguna de las dos nos satisface, aunque no negamos su validez. Pretendemos dotar a las exposiciones de un contenido que incida sobre las posibilidades de manipular una obra artística, sobre el sentido de la exposición y sobre gráfica. Para ello hemos elaborado un material pedagógico que consiste en un recorrido a través de los conceptos básicos de la gráfica previo a la intervención, en el que daremos un repaso a las técnicas utilizadas para propiciar el acercamiento del público, seguidas de una explicación lúdica de algunas nociones como seriación, autoría, interactividad, aura artística...para provocar la participación y/o plantear las cuestiones que vayan surgiendo.

Se pretende con ello incitar al público a participar en la creación y provocar su intervención activa sobre la obra gráfica, del mismo modo que lo haría sobre un cuadernillo 'Colorea y Pinta'. La intención es que el/la espectador/a tome más conciencia de lo que hace y de lo que provoca su intervención, conociendo las reglas del juego y los códigos artísticos que se manejan, para desde ahí participar con mayor libertad, tanto para respetarlos como para transgredirlos intencionadamente. Se establece así un puente entre la /el artista y la/el espectador/a. Tras la intervención del público durante la exposición, y debido al carácter orgánico de ésta, los conceptos base desde los que se partía (obra seriada, gráfica, autor reconocido, autenticidad...) se transforman en casi sus opuestos (monotipo, pintura, autores anónimos, se cuestiona la autoría...), provocando numerosos interrogantes.

El hecho de que el/la espectador/a anónimo/a intervenga coloreando sobre la obra expuesta de un autor/a, provoca por una parte la transgresión de su aura artística ( ese halo místico-mítico que se le da a una obra en relación a su autor, al espacio en el que se expone y/o al valor de mercado que se le ha dado). Por otra