

Arte y pedagogía: ámbitos lúdicos de Gladys Medina

Art and pedagogy: Gladys Medina recreational areas

Arturo Saúl Mujica Jiménez

arturosaulmujicajimenez@yahoo.es

Universidad Pedagógica Experimental Libertador.

Instituto Pedagógico de Caracas

RESUMEN

El juego está presente en todas las culturas como instrumento humano para simbolizar el entorno y recrearlo. El estudio tuvo como propósito describir las características lúdicas de la propuesta artística y pedagógica de Gladys Medina. Objetivos específicos: resumir la teoría referida al juego en el campo del arte, y describir lo lúdico en Gladys Medina desde su producción plástica y docente. Investigación documental donde se resume la hermenéutica dialógica desarrollada por Hans Georg Gadamer (1991) y López Quintás (1997), en cuanto al juego como hilo conductor de la experiencia estética. Desde esa perspectiva, se analiza lo lúdico-pedagógico y la obra de Gladys Medina. Como conclusión, se destaca la importancia de los aportes de esta creadora en el campo de la producción artística, y su relevante influencia en la formación de los pintores del Departamento de Arte del Instituto Pedagógico de Caracas.

Palabras clave: Juego; pedagogía; hermenéutica; arte; pintura

ABSTRACT

The game is present in all human cultures as a tool to symbolize the environment and recreate it. The study aimed to describe the leisure of the artistic and pedagogical Gladys Medina. Specific objectives: to summarize the theory relating to the game in the field of art and describes the playful in Gladys Medina from his artistic production and teaching. Documentary research which summarizes the dialogical hermeneutics developed by Hans Georg Gadamer (1991) and Lopez Quintas (1997), as the game as a thread of aesthetic experience. From that perspective, he examines the recreational-educational and work of Gladys Medina. In conclusion, we

highlight the importance of this creative contribution in the field of artistic production, and its important influence on the formation of the painters of the Art Department of the Pedagogical Institute of Caracas

Key words: *Game; pedagogy, hermeneutics; art; painting*

INTRODUCCIÓN

La obra pedagógica y artística desarrollada por Gladys Medina en el Instituto Pedagógico de Caracas, es el hilo conductor del presente artículo. Al igual que Antonio Lazo (Mujica-Jiménez, 2009, pp. 81-93), Medina desarrolla su propuesta docente-creativa fundamentándose en el carácter gratificante del juego como experiencia ontológica. De este modo, explora en distintas didácticas experimentales con un fuerte componente lúdico, con lo cual logra conducir a sus estudiantes por el camino creativo de la pintura.

A continuación, se presenta la teoría Hermenéutica de Hans-Georg Gadamer (1991) y el aporte de López Quintás (1977), en relación con la obra como espacio lúdico y sus implicaciones para el abordaje crítico de la misma. Se muestra la experiencia desarrollada por Medina en su cátedra, y finalmente, se analizan cuatro de sus obras más representativas, a la luz de la teoría hermenéutica revisada.

La concepción de lo lúdico en Gadamer y López Quintás

En Gadamer (1991), el juego es un exceso, una tendencia innata del hombre al arte. Este autor distingue el juego como automovimiento que caracteriza a lo viviente, el cual: (a) no tiende a un final o meta, (b) incluye la razón, y (c) espera la participación con el otro, la comunicación.

Para Gadamer, el arte representa un juego abierto en continua transformación, por ello, el producto artístico es un espacio inacabado, el cual permite al espectador la posibilidad de *rellenarlo*. Este vacío implica un constante hacerse de la obra, una posibilidad de experiencia estética

novedosa en cada encuentro. El arte significa un crecimiento en el ser, una ganancia que experimenta el ente al representarse. El espectador es un co-jugador, quien participa y recrea la obra, es un *ser-activo-con*. El sentido de la creación se traduce en un movimiento de vaivén hermenéutico del espectador, quien aspira atrapar el sentido del todo. Gadamer introduce el concepto de la *no-distinción* entre el modo particular de interpretar una obra y la identidad misma que hay detrás de ello; esta no-distinción será la experiencia artística, el juego de entendimiento e imaginación que refiere Kant (1973), en el juicio del gusto.

Al igual que Gadamer, López Quintás (1977), establece una lectura de la obra a partir del juego hermenéutico creativo. Aborda el producto artístico como un ámbito o campo lúdico expresivo, el cual posee un *poder apelante* en el espectador o lector-intérprete. El artista intuye el carácter ambital-relacional de su entorno y lo traduce en una nueva realidad ambital, en un objeto creativo. Ese ámbito expresivo es un campo de relaciones, de juego, en el que interactúan y se integran los elementos subjetivos del creador y del espectador.

López Quintás propone su método dialógico como *el deber ser* de la crítica. Este consiste en apelaciones y respuestas entre el lector, la obra y la intención del autor – la intuición fundamental de éste – lo cual creará un *campo de iluminación* equivalente al concepto de la no-distinción de Gadamer.

Lo lúdico será el poder creador de *relaciones de interferencia* entre los ámbitos involucrados. Según López Quintás, el juego tendrá las siguientes características: seriedad, desinterés, vinculación a normas, finalidad interna, gracia, delimitación, poder envolvente, y ejemplaridad, entre otras.

Para este autor, la teoría del juego parte del conjunto de experiencias del ser humano en su cotidianidad, las cuales le permiten crear otros ámbitos lúdicos. En su criterio, todo artista será un: «lugar de revelación de lo profundo, punto viviente de intersección de lo insólito y lo cotidiano, lo arcano y lo manifiesto» (López Quintás, 1977, p. 40).

En Gadamer y López Quintás se consigue una teoría de aproximación a la realidad expresiva: la hermenéutica. Esta perspectiva ayuda al lector de la obra, a comprenderla como una recreación de la realidad lúdica del artista, de tal forma, que el método y su objeto de estudio se conjugan en el juego como actividad humana.

MÉTODO

Para estudiar la labor creativa de la artista y docente Gladys Medina, en sus dos vertientes lúdicas, se realizó una investigación de tipo documental y de campo. En la etapa documental se revisaron las referencias de la producción plástica de Medina y de la teoría referida a la experiencia de análisis hermenéutico, a fin de recrear el proceso específico de la artista en cuanto a la docencia y su obra. En el trabajo de Campo se recolectó la información suministrada por la autora en relación con su labor artística. Es importante señalar que el autor ha sido estudiante de Medina, tanto en el aula del IPC como en su taller, lo cual le ha permitido vivenciar las actividades de sensibilización artística desarrolladas por ella.

RESULTADOS

A continuación, se exponen los dos aspectos lúdicos presentes en Gladys Medina: lo pedagógico y lo creativo, elementos indisolubles de su espíritu guerrero, de su gran energía y pasión investigativa en el campo de la creación plástica.

Lo lúdico-pedagógico

Gladys Medina es una artista plástica de reconocida trayectoria (Mujica Jiménez, 2003), además de ser docente jubilada del IPC, con una brillante trayectoria. Desde pequeña se sintió atraída por el arte, por lo cual decidió estudiar en la Escuela de Artes Visuales “Cristóbal Rojas”. Posteriormente, ejerció la docencia en esa misma institución, en los talleres de pintura infantil y en los cursos libres de pintura. En 1972, cuando se crea la mención de Arte en el IPC, Medina asume la cátedra de grabado, y luego

las de tecnología bidimensional, dibujo y pintura, entre otras. Su trabajo como docente no se limitó a impartir conocimientos, sino que estimuló la creación de los talleres libres de arte: el Establo, la Taza y el Herbario. En estos espacios, la artista compartía su amplio conocimiento visual con los jóvenes creadores, con el fin de hacerlos reflexionar y mejorar su trabajo pictórico. Su rol docente es comparable con el del brujo Don Juan, descrito por Carlos Castaneda (1974). En esta obra, el autor narra las experiencias extraordinarias a las cuales lo somete Don Juan para cambiar su manera de *percibir el mundo habitual* e introducirlo en el espacio mágico de la brujería.

Similar labor de enseñanza es la llevada a cabo por Medina con sus estudiantes, a quienes les proporciona diversos ejercicios con el fin de hacerlos ver a la manera de un pintor y descubrir la naturaleza mágica de las cosas. Medina induce a *re-conocer* el espacio irreal de la obra a partir de ejercicios de dibujo y pintura específicos, al punto de tensar las cuerdas de sus discípulos para hacerlos cantar afinadamente con líneas y colores. Con su tarea pedagógica, ha podido cosechar grandes satisfacciones en sus educandos, los cuales pueblan los salones de arte, las galerías y museos del territorio nacional, ya sea como artistas reconocidos o como investigadores del arte.

En cuanto a su trabajo específico, como docente de dibujo, ha podido jugar con el método de dibujo de Betty Edwards (1989), hasta llevarlo a límites de aporte personal a partir de ejercicios especiales dirigidos a despertar los sentidos. Como ejemplo de lo afirmado, se pueden mencionar algunas de sus prácticas novedosas:

- (a) los ejercicios de concentración previos al dibujo, en el que pide total silencio y luego propone hacer conciente el entorno a partir de escuchar cada sonido circundante;
- (b) Cerrar los ojos e identificar por el tacto algunas cosas especialmente seleccionadas, para luego dibujarlas de memoria; y
- (c) con los ojos cerrados, saborear algunas sustancias y experimentar algunos olores, tratando de nombrar su procedencia.

El resultado de tales prácticas pedagógicas se evidencia en una mayor sensibilidad perceptiva y creativa de los aprendices.

Otro ejercicio interesante consiste en realizar actividades con la mano no-diestra, como una manera de estimular las capacidades sensorio-perceptivas del cerebro. Aunque esta actividad está tomada de Edwards (1989), no obstante, la visión de Medina como artista, y su amplia experiencia docente, le imprime una valoración especial al resultado obtenido, por cuanto enseña a apreciar *lo imperfecto del trazo* como un discurso lineal expresivo (ver figura 1).



Figura 1. Arturo Mujica. Dibujo de modelo. Aguada sobre papel (Detalle)

Esto se traduce en un juego de “torpeza” que permite descubrir una relación nueva con el entorno, de acrecentar el poder imaginativo en la solución de los problemas cotidianos, los cuales refería López Quintás.

En la enseñanza de la pintura, Medina ha realizado experiencias de azar, y por ende, de juego, en la selección de los pigmentos con los cuales trabaja su discípulo. El ejercicio consiste en colocar frente a cada participante los pigmentos y las brochas listas para ser usados, y luego comenzar a pintar “sin ver”, o seleccionar previamente el pigmento, para aplicarlo al cuadro. Esta práctica poco usual, despierta sensaciones de alegría, controversia y sorpresa en el pintor aprendiz, pues el azar del dibujo con la mano no diestra, se traduce en azar del color y en resultados llenos de riesgo, al mejor estilo dadaísta.

Medina ha formado varias generaciones de niños, jóvenes y adultos en el campo de la expresión plástica, desde sus inicios en la Escuela de Artes Plásticas Cristóbal Rojas, pasando por los cursos particulares que dicta en su taller, hasta la academia desplegada en el Departamento de Arte del IPC. Sin duda, sus experiencias lúdico-pedagógicas han enriquecido la vida y obra de todos sus alumnos.

Seguidamente se describe en forma sucinta el proceso creativo de Medina en su pintura e instalaciones, a partir de la recreación hermenéutica de las obras seleccionadas.

Lo lúdico en la obra plástica

En la década de los noventa, Gladys Medina elabora toda una estructura geométrica en sus obras, cuyo fundamento principal lo constituyen las líneas usadas en el juego infantil de “la vieja”. Este cruce de rectas en dos verticales paralelas y dos horizontales, origina nueve espacios en los que los jugadores introducen, por turno y en orden, un cero (0) y una equis (X). A partir de este simple esquema geométrico, la artista supo concebir una gran cantidad de piezas de arte en serie. El dibujo y la pintura fluían como un juego solitario, en el cual la creadora componía su discurso plástico con absoluta maestría. Las obras producidas tenían una marcada motivación lúdica en sí mismas: partían de un juego y llegaban a un juego sin solución definitiva, cada obra inspiraba la siguiente, corroborando la descripción Gadameriana de lo lúdico.

Al final de la década, las motivaciones externas, relacionadas con su ámbito familiar, propician una revolución de los cruces geométricos iniciales, hacia cruces reales de evidente connotación simbólica. Su proceso reflexivo la lleva a asumir La cruz cristiana como símbolo de muerte y resurrección, “de la victoria de Cristo” (Becker, 1997, p. 93), como un tema de juego que le permite alejarse de su entorno y sublimarlo.

El soporte de papel o tela usado por la artista en la mayoría de su obra, se ve modificado por el impulso creador que la lleva a realizar instalaciones artísticas contemporáneas, como la expuesta en el museo “Jacobo Borges”, la cual se observa desde diferentes niveles espaciales (ver figura 2).

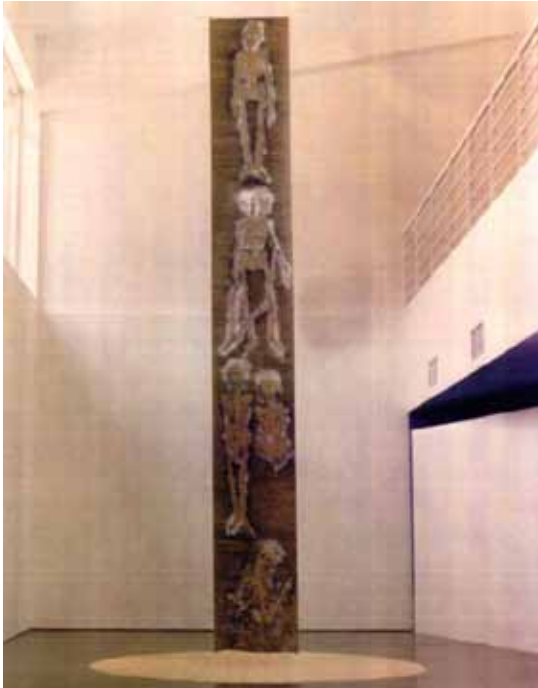


Figura 2. De la serie cosidos. Instalación realizada en el museo Jacobo Borges. (Arena de playa, papel, lápiz, carbón y sanguina). Medidas variables

En esta obra, la artista retoma la figuración dentro de la temática de la muerte, incorporando otros medios expresivos como la fotografía, el uso de elementos no convencionales como la arena, lo cual le imprimió un mayor carácter lúdico a su propuesta. En esta pieza, el sentido de la verticalidad dado por el formato de papel continuo es un recurso para sugerir la elevación del espíritu, de los cuerpos que ascienden descarnados. El blanco y el negro se combinan para dibujar las figuras de esqueletos en una relación de antagonismo que podría referir la presencia del bien y del mal en cada individuo. El sepia de fondo se confunde con el círculo de tierra, referente ineludible del sepulcro o del polvo al cual retorna el ser, pero también “un símbolo del alma y del sí mismo”. (C.G. Jung citado por Murga, 1993, p. 60). El retorcimiento de las figuras recuerda las formas de la sepultura dada por algunos pueblos indígenas a sus difuntos, quienes los colocan en vasijas funerarias y en posición fetal.



Figura 3. De la serie cosidos. (Acrílico, tierras, aglutinantes industriales, pabito, telas y maderas). 100 x 100 cm.

En la pintura de la serie *cosidos* (ver figura 3), el soporte no sólo es intervenido matéricamente en busca de texturas terrosas, sino que la creadora inicia un proceso de “destrucción” de ese espacio lúdico a partir de las telas cosidas. La línea estará representada por la intersección de planos, los cuales conforman la yuxtaposición de las telas y las costuras propiamente dichas. Este entramado de pabilo y formas caprichosas, constituye un rico espacio lúdico.

La composición es resuelta por la artista con igual irreverencia, buscando una relación de color, de tonalidades de luz y sombra con el fondo de la pared donde se cuelga la pieza.

Estas creaciones, en palabras del artista, aluden a la costura practicada a los muertos después de la autopsia, además, los planos de telas pigmentadas con ocre sugieren los campos desérticos de los llanos, o las paredes añejas de las ruinas construidas con bahareque, o cualquier ámbito que recree el espectador en el devenir de su mirada.



Figura 4. De la serie *cosidos*. (Palas, fotografías, tierras, aglutinantes industriales, acrílicos) Medidas variables

En la serie de las palas (ver figura 4), se encuentran elementos simbólicos que refieren al discurso plástico descrito anteriormente. La verticalidad de las palas representa lo espiritual en oposición a lo terrenal. Las imágenes fotográficas de las cruces adosadas a los vertedores, identifican un ámbito sacro y personal, en el cual se particulariza la condición mortuoria. Cada pieza escultórica recuerda una vida ya pasada y un hecho de entierro consumado, esto último es evocado por el tratamiento terroso de la pieza.

En una de las variantes representativas de las palas, la artista incluye una en sentido opuesto al resto del conjunto, es decir, con la cara de esa pala dirigida al piso; este detalle tal vez simboliza la posibilidad latente de dejar existir, un autorretrato de la condición humana, una metáfora existencial de la cual el espectador participa. Es en esta serie en particular donde se pueden intuir las profundas reflexiones lúdicas de Gladys Medina en torno a la muerte.



Figura 5. De la serie cosidos. (Fotografías, frascos de vidrio, corchos, arenas de playa y tierra) Medidas variables

En los envases de vidrio con tapa de corcho (ver figura 5), se destaca la presencia de las cruces en diversas perspectivas, como condición

cristiana de los difuntos. Las fotos fueron realizadas por la artista en un recorrido por distintos cementerios. En esta pieza, se alude a lo frágil de la condición humana, de las vidas transcurridas, cubiertas y enterradas. La transparencia del vidrio permite evocar la representación de lo espiritual, del alma humana. El envase es un elemento contenedor, el cual “atrapa” el cuerpo enterrado, semejante a un féretro, creando una tensión en el observador que lo impulsa a destaparlo, a liberar su contenido. Esta sensación de sepultura es reforzada por la artista con el uso de la tierra, elemento constante en su obra.

La pintura y las instalaciones mostradas, aunque muy significativas, constituyen sólo una pequeña muestra de la constante producción artística de Medina. En general, ella asume con igual pasión el dibujo, la gráfica y la fotografía, demostrando gran dominio técnico y sensibilidad creativa en estas expresiones. No obstante, ese manejo de los medios no se lo guarda para sí, sino que lo comparte con sus discípulos.

Es importante destacar en este punto, uno de los aspectos esenciales de su proceso artístico-pedagógico: *aprender a ver*. El autor considera este elemento como *relacionador* de toda la labor de Medina. En efecto, todas sus experiencias teórico prácticas están dirigidas a hacer *repensar* la manera como aprecian el entorno sus estudiantes, desde la visión de sí mismos hasta la de los ámbitos donde se desenvuelven. Esta tarea, nada fácil, logra redimensionar o enriquecer la vida de sus discípulos a partir de los ejercicios descritos anteriormente.

CONCLUSIONES

La importancia de los aportes de Medina en el campo de la producción artística, y su relevante influencia en la formación de los creadores del Departamento de Arte del Instituto Pedagógico de Caracas, son los aspectos más destacados en esta investigación. Para corroborar estas afirmaciones, basta con revisar la destacada presencia de cada uno de los creadores activos del IPC en la plástica nacional. Es indudable el impacto de su labor docente, y la de los honorables profesores que hoy forman parte

de la historia contemporánea del Departamento de Arte: Luis Domínguez Salazar, Ángela Calzadilla, Antonio Lazo, Germán Moreno, Carlos Prada y Nelson Rodríguez, entre muchos otros.

Sin duda, las obras de Gladys Medina transitan en espacios de creación lúdica, no sólo por tratamiento técnico del dibujo o la pintura, y las soluciones dadas a sus propuestas conceptuales, sino también, por la capacidad de relacionar elementos disímiles en composiciones llenas de armonía y discurso poético. El juego creativo la ha llevado a trabajar las ideas con una síntesis de medios, pero de gran riqueza expresiva en su contenido: un discurso sobre el juego de la vida, expresado en la serie *la vieja*, y la reflexión sobre la muerte en sus *cosidos e instalaciones*. El juego será entonces, una forma imaginativa de huir momentáneamente del fin de la vida, haciendo del juego lo inmortal, lo eterno (Nuño, 1994).

REFERENCIAS

- Becker, U. (1997). *Enciclopedia de los símbolos*. (J.A. Bravo, trad.). Bogotá, Colombia: Robinbook (Trabajo original publicado en 1992)
- Castaneda, C. (1974). *Las enseñanzas de don Juan: Una forma Yaqui de conocimiento*. (1ª ed.). México: Fondo de Cultura Económica
- Murga, P. (Coord.) (1983). *Diccionarios riodeño: Símbolos*. Madrid: Rio Duero (Trabajo original publicado en 1978)
- Edwards, B. (1984). *Aprender a dibujar: Un método garantizado*. (1ª ed.) (Juan Manuel Ibeas, trad.). Madrid: Hermann Blume (Trabajo original publicado en 1979)
- Gadamer, H. G. (1991). *La actualidad de lo bello: El arte como Juego, símbolo y fiesta*. (Antonio Gómez Ramos, trad.) Barcelona, España: Paidós
- Kant, M. (1973). *Prolegómenos a toda metafísica del porvenir: Observaciones sobre el sentimiento de lo bello y lo sublime, crítica del juicio*. (Francisco Larroyo, trad.). Argentina: Porrúa
- López Quintas, A. (1997). *Estética de la creatividad: Juego, arte, literatura*. Madrid: Cátedra

- Mujica Jiménez; A. S. (2003). *Lo lúdico en la obra pictórica de Gladys Medina durante la última década del siglo XX.* Trabajo de grado de maestría no publicado, Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Caracas
- Mujica Jiménez; A. S. (2009). El juego en la obra de Antonio Lazo. *Revista Nacional de Cultura*, (337), 81-93
- Nuño, J. (1994, Junio). *Lo eterno del Juego*. Ponencia presentada en el seminario El hombre y el Juego: siete visiones sobre el arte, el juego y la sociedad. Caracas