

“Disease thrower #2” de Guadalupe Maravilla, juego, símbolo y fiesta: Una aproximación desde Hans-Georg Gadamer

“Disease Thrower #2” by Guadalupe Maravilla, play, symbol, and festival: An approach from Hans-Georg Gadamer

Mario Alejandro Sánchez Rivera

Licenciado en Artes Visuales con énfasis en pintura por la Universidad Tecnológica de Pereira, Colombia. Obtuvo el título de Maestro en Arte, Decodificación y Análisis de la Imagen Visual en el Instituto Cultural Helénico, Ciudad de México, con una tesis sobre performance y biopolítica. Sus líneas de investigación abarcan el cuerpo, el performance y la investigación en el ámbito artístico. Ha diseñado y desarrollado proyectos pedagógicos artísticos, tiene experiencia como profesor de seminarios de investigación a nivel de maestría y participa en eventos académicos y conferencias internacionales. Su enfoque de investigación se centra en cuestionar su propia práctica, permitiendo de que el arte sea un medio singular para explorar, expandir y reevaluar los límites del conocimiento (m.alex.sanrive@gmail.com).

Código de identificación ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6188-6269>

Resumen

Este artículo analiza la obra “Disease Thrower #2” de Guadalupe Maravilla a través de los conceptos de juego, símbolo y fiesta de Hans-Georg Gadamer. Maravilla, un artista salvadoreño, fusiona sus experiencias migratorias y de padecimiento corporal, especialmente su batalla contra el cáncer, en una expresión artística interactiva y terapéutica. La obra, centrada en un santuario con gongs y objetos rituales, busca la participación del espectador, convirtiéndolo en co-creador. Gadamer argumenta que el juego es esencial en la experiencia artística, y la fiesta representa la comunidad en su forma más completa. La función simbólica de la obra, la interactividad lúdica y la creación de una temporalidad plena destacan su carácter como evento social y

transformador. En conjunto, la obra desafía las categorías tradicionales del arte al fusionar lo simbólico, lúdico y festivo en una experiencia multisensorial.

Palabras clave: arte, juego, símbolo, fiesta, cuerpo, interacción, ritual, transformación

Abstract

This article analyzes Guadalupe Maravilla's work "Disease Thrower #2" through Hans-Georg Gadamer's concepts of play, symbol, and festival. Maravilla, a Salvadoran artist, blends his migratory and bodily suffering experiences, particularly his battle with cancer, into an interactive and therapeutic artistic expression. The work, focused on a sanctuary with gongs and ritualistic objects, seeks viewer participation, turning them into co-creators. Gadamer argues that play is essential in the artistic experience, and the festival represents community in its most complete form. The symbolic function of the work, playful interactivity, and the creation of a full temporality highlight its character as a social and transformative event. Together, the artwork challenges traditional art categories by merging the symbolic, playful, and festive in a multisensory experience.

Keywords: art, play, symbol, festival, body, interaction, ritual, transformation

Introducción

En el presente artículo se realiza una aproximación a la obra "Disease Thrower #2" de Guadalupe Maravilla a la luz de los postulados de Gadamer acerca del juego, el símbolo y la fiesta. El artista explora las vivencias difíciles de su historia, como la migración y el padecimiento corporal, para hacer de su obra una expresión íntima de la corporalidad y su transformación, así como de los efectos que la música terapéutica ha tenido sobre él para causar un cambio radical. Por estos motivos la obra es experiencia en sí misma, no es un simple objeto de exhibición sino también de interacción, ritualista y curativo. La interacción de estas potencialidades en "Disease Thrower #2" hace patente la presencia de las categorías de Gadamer que son pretendidas por él como universales en el arte.

El trabajo de este artista hace posible comprender la intención del arte en el último tiempo, cuestiona los parámetros establecidos y posibilita pensar la obra como enmarcada en la interacción del sujeto con el objeto en un continuo fluir que no fija la significación, que espera su advenimiento. En esta perspectiva se concibe la obra como

muestra del juego, el símbolo y la fiesta. El primero obedece al aspecto lúdico de la obra misma, el ingenio de la manipulación de los objetos que los desnaturalizan para alcanzar una intencionalidad emotiva y placentera con efectos fuertes sobre la corporalidad. El segundo obedece a la posibilidad humana de hacer de un objeto un cúmulo de sentidos que abre un panorama infinito de comprensión, causa una experiencia múltiple que se diversifica en la experiencia de cada espectador. Todo esto lleva a la tercera categoría, pues el símbolo y el juego se potencian en la interacción ritual con el espectador, puesto que “Disease Thrower #2” es una obra pensada para los lazos sociales, ella toma lugar en el encuentro a través del sonido, de la vivencia de las corporalidades en la comunión con el objeto.

“Disease thrower #2”: juego, símbolo y fiesta

Irvin Morazán, que actualmente se hace llamar Guadalupe Maravilla, es un artista de nacionalidad salvadoreña que explora los recursos de sus raíces para generar su obra, conceptualiza las poblaciones indígenas y la medicina ancestral, así como problemáticas de su pueblo y experiencias personales como la migración.

Guadalupe se inclina tempranamente hacia el arte, a los 6 años ya forma parte de una banda musical, esculpe y dibuja. Vive la experiencia del migrante al cruzar la frontera hacia Texas, guiado por un coyote, buscando escapar de la guerra civil en El Salvador. Posteriormente, en la ciudad de Nueva York, continúa su acercamiento al arte en la universidad, desarrolla interés en el hip hop y obtiene la ciudadanía estadounidense a los 26 años. En 2003 obtuvo el Bachelor of Fine Arts haciendo énfasis en la fotografía y en 2013 obtuvo el Master of Fine Arts en escultura, en este mismo año es diagnosticado con cáncer de colon. Sus experiencias traumáticas como exrefugiado e indocumentado repercuten, según sus propias palabras, en el padecimiento del cuerpo, de la misma manera que inspiran sus producciones.

El padecimiento del cáncer produce un quiebre en su vida, cuestión que se refleja en su obra. Cambia su nombre a Maravilla inspirado en la experiencia de transformación de su propio padre, quien, al renunciar al alcohol, optando por una creencia religiosa, deviene otra persona. Durante este periodo acude a múltiples tratamientos alternativos y antiguos de su cultura, tal como comenta en su entrevista con Janine Antoni:

Cuando estaba haciendo radioterapia, y tenía alrededor de treinta sesiones, ya ni siquiera podía caminar más. Un amigo me dijo que se estaba produciendo un baño de sonido. No sabía mucho sobre baños de sonido, pero fui a uno después de uno de mis tratamientos de radiación en el hospital. Había un hombre mayor con estos instrumentos, su nombre es Don Conreaux y es uno de los fundadores de este tipo de terapia. Los gongs se remontan a China desde hace miles de años, pero los gongs que usaba se fabrican en los Estados Unidos y en Europa. Tienen diferentes frecuencias. Y están calibrados con los sonidos de los planetas o los elementos. (2021)

Guadalupe afirma que los gongs producen efectos con las vibraciones del sonido sobre el cuerpo que está compuesto de agua en un alto porcentaje, este cuerpo almacena traumas, ansiedades y estrés. Los efectos del sonido modifican estas condiciones en el organismo. Actualmente ha superado el cáncer y el tratamiento a través del sonido se ha convertido en parte esencial de su obra, especialmente de aquella que será objeto de reflexión en este trabajo.

El 27 de junio de 2019, se inaugura su primera exposición en solitario denominada *Portals* en la galería ICA de Miami. En esta exhibición se presentó un conjunto de construcciones escultóricas portátiles, entre las cuales destacaba "Disease Thrower #2",¹ la cual incorporaba un gong utilizado en terapia vibratoria. Este objeto, activado mediante una serie de performances participativos, convirtió la galería en un espacio terapéutico de ritual colectivo.

¹ "Disease Thrower" es una serie de piezas que se ha desarrollado a lo largo del tiempo desde 2019. Estos ensamblajes autobiográficos complejos expanden los límites de lo escultórico al incorporar elementos comunes en prácticas espirituales y chamánicas exploradas por el artista a lo largo de su vida. Estas obras no solo desafían las convenciones escultóricas en el ámbito artístico, sino que también presentan enfoques de curación no occidentales, alternativos o antiguos. Además de transformar los espacios de exhibición de galerías en entornos terapéuticos que buscan involucrar al espectador de manera integral, el artista utiliza estas piezas para llevar a cabo ceremonias de curación con grupos privados.

Para esta investigación, se ha elegido específicamente la pieza "Disease Thrower #2". Esta obra se distingue por ser una de las primeras en surgir dentro de la serie, además de haber sido comisionada y adquirida por el Institute of Contemporary Art de Miami (ICA). Durante la exposición en la que se presentó esta obra, el artista la conceptualizó como una "máquina de curación", estableciendo así las coordenadas interpretativas que guiarían el desarrollo temático de la serie en su conjunto. La importancia de esta obra radica en su papel pionero y en la definición que el artista le otorgó, lo que la convierte en un punto central para comprender el enfoque y la evolución de la serie. Actualmente, la pieza "Disease Thrower #2" es parte de la colección del ICA y se exhibe en su sitio web: <https://icamiami.org/collection/guadalupe-de-maravilla-disease-thrower-2-2019/>

La pieza “Disease Thrower #2”, como en algunas otras, conjuga su experiencia del cáncer, la dolorosa migración y la angustia constante de las personas indocumentadas. Se trata, según sus propias palabras, de una “máquina de curación” (2019). Representa un santuario en el que se erige una columna vertebral, a la que se suma un gong y esponjas vegetales, así como distintos objetos rituales recolectados en sus viajes por Centro América, el público puede interactuar con la obra, en tanto puede usarse como instrumento de baño de sonido vibratorio que a su vez tiene la intencionalidad de limpiar el cuerpo. La obra pretende reunir personas en una actividad ritual colectiva.

Esta pieza escultórica contemporánea responde a una búsqueda que rompe con la limitada lógica interna de la escultura, la lógica del monumento: “En virtud de esa lógica, una escultura es una representación conmemorativa. Se asienta en el lugar concreto y habla en una lengua simbólica acerca del significado o uso de ese lugar” (Krauss, 2002, p.63). “Disease Thrower #2”, por su parte, no emerge como memoria ni posee significados intrínsecos que deban develarse y conservarse, se erige en cambio como una viva presencia móvil en profunda vinculación multisensorial con el público como un objeto de activación ritual.

El espectador, con su participación, no sólo mental o espiritual, sino física y real, se convierte en cocreador de la obra. La creación plástica ya no es patrimonio exclusivo del artista; la obra deja de ser un producto cerrado, concluido, para convertirse en un *proceso* abierto, poliforme e inacabado, en algo que integra arte y vida. (Sureda & Guash, 1987, p.131)

La apertura de la obra posibilita en este caso un despliegue temporal y espacial de la misma por medio de un proceso que transforma la contemplación sensible en una vivencia trascendental de curación, convirtiendo el museo en un espacio ritual que disuelve límites temporales, espaciales e interpersonales y entreteje una experiencia de unidad, según Fink (1966): “los decisivos fenómenos fundamentales de la existencia humana están entretejidos y trabados unos con otros. No se presentan aislados, se penetran y fluyen unos en otros, cada fenómeno fundamental determina de parte a parte el ser humano” (p.11).

Esta dimensión compleja y vital del fenómeno artístico de los últimos tiempos solo puede ser explorada de manera fructífera si se renuncia a la intención de subsumir este último bajo definiciones metodológicas e historiográficas fijas e inmutables. Considerar la experiencia artística como la totalidad de un movimiento que abarca al

objeto y al sujeto en mutua correspondencia posibilita establecer perspectivas fértiles para aproximarse a manifestaciones artísticas como la propuesta por Guadalupe Maravilla.

En esa vía de acercamiento, Hans Georg Gadamer en 1977 publica su obra *La actualidad de lo bello* (1996) en la que despliega una justificación del arte como una necesidad perenne del ser humano, trayendo a primer plano aspectos antropológicos fundamentales. Para Gadamer, “el arte es importante no solo por la superior calidad de lo creado, sino porque responde -mejor que ningún otro medio- a necesidades básicas del hombre, concretamente, a la necesidad de juego, de símbolo y de fiesta” (Oliveras, 2005, p.359), categorías que resultan generosas en su extensión a la experiencia general del arte tal como se evidenciará a continuación en su aplicación a la obra “Disease Thrower #2”.

Según Gadamer (1996), el juego es una “función elemental de la vida humana, hasta el punto en el que no se puede pensar en absoluto la cultura humana sin un componente lúdico” (p. 66). El juego se podría caracterizar como un “automovimiento que no tiende a un final o una meta, como al movimiento en cuanto movimiento, que indica, por así decirlo, un fenómeno de exceso” (p. 67). Característica que resulta evidente en la activación multisensorial de la obra de Guadalupe, pues esta produce el efecto lúdico que está separado de alguna finalidad conceptual o meta. Esta carencia de objetivo último del juego, más allá del juego mismo se asocia con el carácter imprevisible de la experiencia artística, pues si consideramos tanto al sujeto como a la obra en su plena apertura, no se precisa de una posición conceptual previa que guíe o amolde la experiencia vital que se propicia en el espacio de la galería. La intención del artista en lugar de ser la configuración un sentido unívoco dispuesto a ser descubierto, es la vivencia mediada por estas esculturas-tocados. Él mismo menciona en una entrevista con Iván Ordóñez (2012):

A mí no me gusta explicar las acciones que hago, sino que tiene que sentir las [...] los tocados parecen que están vivos: tienen su propia magia, su propio poder, su propia energía. Ahora que mi trabajo está en esa dirección es lo que quiero: que los tocados estén vivos.

Además del automovimiento, según Huizinga (1984): “El juego se aparta de la vida corriente por su lugar y por su duración, [...] se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio. Agota su curso y su sentido dentro de sí mismo” (p. 22).

Respecto a este aislamiento del mundo ordinario, el artista (2021) reconoce la trascendencia de la activación sonora de sus esculturas, afirmando que “el sonido es una especie de puerta o umbral[...] con los baños de sonido, ahora voy aún más lejos, donde el sonido puede apoderarse del espacio” demarcando los límites tanto espaciales como temporales propios del juego en el ejercicio performativo.

La vinculación con la obra en un plano lúdico implica una desnaturalización de los objetos y las relaciones interpersonales, una transformación respecto a la relación que tenemos con ellos y entre nosotros. La dinámica del juego altera la distancia entre el juego y los jugadores. “El espectador es, claramente, algo más que un mero observador que contempla lo que ocurre ante él; en tanto que participa del juego, es parte de él” (Gadamer, 1996, p. 69). En ese sentido, la intención creativa de Guadalupe no se realizaría en la configuración material de la escultura sino en las posibilidades de interacción con el público en tanto este último es indispensable para el despliegue vital de esta obra en el campo de la experiencia. Sin embargo, no es una experiencia cualquiera, según Gadamer “Después de visitar un museo, no se sale de él con el mismo sentimiento vital con el que se entró: si se ha tenido realmente la experiencia del arte, el mundo se habrá vuelto más leve y luminoso” (1996, p. 73), afirmación que podría estar en concordancia con la dimensión terapéutica que explora el artista por medio de su obra. Pues si “cada juego es un ensayo de vida, un experimento vital” (Fink, 1966, p.21), es entonces oposición a la enfermedad y la muerte.

Así como el juego es una necesidad humana, lo es también la simbolización, el ser humano necesita vincularse con “un fragmento de ser que promete complementar en un modo íntegro al que se corresponda con él” (Gadamer, 1996, p.21). La experiencia simbólica del arte es una experiencia de integridad entre el espectador y la obra, es una promesa de completitud total que permanece en su punto de advenimiento. Gadamer (1996) procura que su definición de símbolo no se confunda con la alegoría, pues en esta última, “lo que habla es la referencia a un significado que tiene que conocerse previamente” (p.85), mientras que el símbolo no precisa de un contenido conceptual que deba develarse, “lo simbólico, y en particular, lo simbólico del arte, descansa sobre un insoluble juego de contrarios, de mostración y ocultación, [...] no es un mero portador de sentido” (pp. 21-22), es una presencia esencialmente inagotable que no se circunscribe a nada preexistente. Es un acontecer que siempre se renueva en la experiencia del espectador.

Esta promesa de completitud se evidencia en la manifestación artística de Guadalupe Maravilla en tanto el espectador se hace uno con la obra al ingresar en su espacio performático, el espectador se hace él mismo obra no solo a nivel simbólico sino también físico, cabe recordar que según el artista las ondas sonoras de los gongs modifican las condiciones en el organismo en tanto este está compuesto de agua en un alto porcentaje.

Es la función simbólica la que hace posible un reconocimiento entre el sujeto y el objeto (pieza artística), también es la posibilitadora del dinamismo del objeto en virtud de su calidad de “conformación”, la cual “no es nada de lo que se pueda pensar que alguien lo ha hecho deliberadamente (asociación que siempre se hace con el concepto de obra)” (Gadamer, 1996, p. 88), es en cambio, el producto sorpresivo que surge del salto desde lo que el artista planea hasta lo que finalmente surge. Es así como en este caso Guadalupe se convierte también en espectador de su obra en tanto no está determinada por él la experiencia simbólica del ritual, sino por los efectos de la enigmática “conformación” emancipada del artista. El artista por más que se lo proponga no logrará depositar un sentido o finalidad precisa en sus producciones, pues en el encuentro con el arte “no es lo particular lo que se experimenta, sino la totalidad del mundo experimentable” (Gadamer, 1996, p.86), aspecto que de alguna manera reconoce Guadalupe (2021) al mencionar que sus piezas artísticas parece que estuvieran vivas.

Más allá de buscar en “Disease Thrower #2” una coherencia material que permita reconocer algún sentido “conmemorativo, indicación o sustituto de otra existencia” (Gadamer, 1996, p. 91), debe entenderse que si bien esta obra puede servir como tocado y también como instrumento musical, así como puede ser simultáneamente el cuerpo, la enfermedad y la curación, allí no radica su potencia simbólica integradora, sino en la vivencia de un acontecimiento de autorrepresentación que nos impacta, nos proyecta y nos dice “tienes que cambiar tu vida” (Gadamer, 1996, p. 90).

Además del juego y el símbolo, también la fiesta como sinónimo de participación es una categoría que resulta muy pertinente para la justificación de la experiencia artística, según Gadamer (1996): “la fiesta es comunidad, es la presentación de comunidad misma en su forma más completa” (p. 99), es una experiencia que nos aísla del mundo ordinario y su temporalidad divisible en momentos sucesivos, según Karl Kerényi citado por Huizinga (1984): “Entre las realidades anímicas, la fiesta es una cosa por sí, que no se puede confundir con ninguna otra en el mundo”(p. 36).

Así como en la fiesta hay una experiencia de comunidad en su forma más completa, el arte también posibilita la integración de unos con otros en la experiencia, en tanto “el fenómeno del arte está siempre muy próximo a la determinación fundamental de la vida, la cual tiene la estructura de un ser orgánico” (Gadamer, 1996, p. 105). Este aspecto resulta evidente en la activación performática de las esculturas de Maravilla, ya que torno a ellas se reúnen los espectadores a compartir los efectos del sonido en el cuerpo, la obra es una interacción corporal directa, es vibración. El sonido extraído de la obra convoca el grupo, no es un objeto solitario, es inherente a él el gregarismo, se comporta como un cuerpo más, pues es esto lo que representa, él mismo es un cuerpo afectado por el sonido.

Si se entiende la fiesta y la obra como un “organismo vivo, entendemos también algo que está centrado en sí mismo, de suerte que todos sus elementos no estén ordenados según un fin tercero” (Gadamer, 1996, p. 106), aspecto que repercute en la experiencia temporal de la obra de arte, pues si esta está *centrada en sí misma* como organismo, determina una temporalidad propia que se distingue del tiempo “que se dispone, que se divide, el tiempo que se tiene o no se tiene, o que se cree no tener. Es por su estructura un tiempo vacío” (Gadamer, 1996, p. 103). A diferencia de este tiempo vacío que llenamos con nuestras actividades y proyectamos siempre al futuro, el tiempo de la obra es un tiempo pleno siempre presente que no se puede computar ni juntar pedazo a pedazo hasta formar un tiempo total.

Siguiendo con la argumentación, podría decirse que “Disease Thrower #2” en tanto obra no es en sí el santuario ornamentado, es una apertura en la temporalidad cotidiana, ese instante en el que los espectadores se unen en torno al sonido en una interacción vital. Es allí donde la obra es fiesta, es producción de sensaciones en comunidad bajo una temporalidad plena que suspende nuestro carácter calculador y “nos invita a demorarnos” (Gadamer, 1996, p.105), en esta temporalidad acontece la celebración, la interacción de los cuerpos para su transformación. “Disease Thrower #2” es una obra que transforma, no es un objeto, sino más bien un acontecimiento.

Conclusión

La obra de Guadalupe Maravilla, en tanto *conformación*, evidencia la trascendencia del objeto en una realización que ella misma causa, es la muestra del más allá de la intencionalidad y la emergencia de la sorpresa y el enigma. Este efecto es localizable a

través de las tres características del arte según Gadamer, pues para producir esta conformación se necesita de la función simbólica que hace de un objeto algo más que lo que es en sí mismo, le imprime la posibilidad múltiple de interpretación, igualmente a través del juego se hace patente la pérdida de naturalidad del objeto, pues en la interacción con el sujeto se extrae la novedad lúdica, un plus respecto a los usos del objeto en su inherencia. Así mismo, la característica de la fiesta deja en claro el momento en que la obra se realiza, pues debe entrar en interacción con otros a través del acto performativo, así, la obra, no es un objeto solitario, sino un evento social.

Con estas características reunidas se puede comprender cómo es que un objeto produce algo más que lo que es en sí mismo, se introduce un *plus* en las posibilidades simbólicas que se instalan en la interacción con los sujetos, allí el objeto se diversifica y hace sus propios caminos, pulula el carácter múltiple del mismo en las significaciones. La obra de Guadalupe es una manera de crear un cuerpo que es a la vez la enfermedad y el medio de curación, que es trauma y superación, así como corporalidad social, uno y varios simultáneamente, estos enlaces especifican el carácter artístico propio de una obra contemporánea, que en la interacción se hace a sí misma y se reconstruye, repele, por su propia configuración, la tendencia a lo fijo y ya establecido.

Referencias bibliográficas

Antoni, J., Maravilla, G. (5 de enero de 2021). *Guadalupe Maravilla by Janine Antoni*.

BOMB Magazine. <https://bombmagazine.org/articles/guadalupe-maravilla/>

Fink, E. (1966). *Oasis de la Felicidad*. Centro de Estudios Filosóficos, UNAM.

Gadamer, H. G. (1996). *La actualidad de lo Bello*. Paidós.

Guadalupe, M. (2019). *Guadalupe Maravilla Disease Thrower #2, 2019*. Institute of Contemporary Art Miami. <https://icamiami.org/collection/guadalupe-de-maravilla-disease-thrower-2-spinal-cord-2019/>

Huizinga, J. (1984), *Homo Ludens*. Alianza Editorial.

Krauss, R. (2002) La escultura en el campo expandido en H. Foster (Ed.), *La Posmodernidad*. Kairós.

Oliveras, E. (2005), *Estética, la cuestión de arte*. Ariel.

Ordóñez, I., Morazán, I. (24 de enero de 2012) Irvin Morazán. [i]Privado – entrevistas.

<https://privadoentrevistas.wordpress.com/2012/01/24/irvin-morazan/>

Sureda, J. y Guash, A. M. (1987). *La trama de lo moderno*. Akal.