

---

# LA MÁQUINA TRAGA-PERRAS

MECHU LÓPEZ BRAVO

Artista

BLANCA MACHUCA CASARES

Universidad de Málaga

---

## Abstract:

En el 2015 participamos del taller Espacios Zombie, que realizó Idensitat en el Hangar. Nuestro proyecto “Zombie Machine” fue coordinado por Francesc Domenech y Ramon Parramon, para la exposición “Translocaciones” que se realizó en el Arts Santa Mónica. En el taller se propuso interpretar la transformación urbanística de la zona del Besòs, Barcelona, donde hay espacios actualmente en desuso y cuyo futuro es incierto. A partir de la idea de que la maqueta fuera manipulable y de que quien la utilizara se convirtiese en un agente transformador del territorio, queríamos reflexionar sobre la especulación, los planes urbanísticos y su impacto en el territorio. Esta maqueta interactiva, permitía la participación como un juego, desplegando diferentes contenidos en relación con el espacio y su historia. Definimos la “Zombie Machine” como la máquina para los ludópatas de la especulación, y el juego como la representación de esta realidad especulativa y su perspectiva social.

Hemos continuado en el desarrollo ampliando el campo de acción a los factores detonantes de esta crisis. Han pasado 9 años desde la caída del banco de inversión Lehman Brothers, caída que fue inicio

de la mayor crisis financiera de la historia desde el crack del 29, siendo el sector financiero uno de los principales causantes de la crisis y el mayor beneficiario de las medidas adoptadas por el Banco Central Europeo. Esta investigación nos ha hecho desarrollar la forma de presentar los contenidos relacionados con el espacio, tiempo y economía a través de la máquina tragaperras y de la casa de juegos. Como decía Walter Benjamin, al hablar de la especulación y las expropiaciones en la época de Haussmann para construir el nuevo París, el juego de la bolsa hace retroceder al juego de azar y el juego se transforma en un símil a pequeña escala de los procedimientos y operaciones del mercado bursátil.

La propuesta que presentamos, la Máquina Tragaperras, es la pieza principal del proyecto instalativo en el que estamos trabajando. La Máquina Tragaperras nos permite hacer un símil entre el juego de la especulación inmobiliaria corporativa y los juegos de azar, donde el jugar se acaba convirtiendo en una patología, que implica un grave perjuicio en la persona que la padece y sobre todo en las familias que los rodea, como es la ludopatía. La pieza tiene distintos niveles de percepción y de información. La máquina relaciona azarosamente contenidos: cifras,

nombres e imágenes. Cifras de capitales económicos, nombres de empresas inmobiliarias y fondos de inversión e imágenes de viviendas que pertenecen a la SAREB, la Sociedad de Gestión de Activos procedentes de la Reestructuración Bancaria. La gramática visual que estamos proponiendo en la Máquina Tragaperras mezcla con ironía, una forma de producir distintas realidades solo apretando un botón, jugamos con diferentes campos como la economía, la cartografía, la historia, la cultura y los medios de comunicación.

**Key Words:** JUEGO, ESPECULACIÓN, PLANEAMIENTO, INVERSIÓN, MÁQUINA, INSTALACIÓN

La idea surgió a partir del taller organizado por Idensitat en 2015, Espais Zombies, que consistía en reinterpretar algunas zonas de la ciudad de Barcelona que se habían quedado en mitad de un proceso de cambio urbanístico y social, sin ser lo que era antes ni ser lo que se pretendía después, y cuyo futuro era incierto. En el taller se propuso interpretar la transformación urbanística de la zona del Besòs, una zona degradada limítrofe de Barcelona y Sant Adrià y situado a continuación del Forum Barcelona de 2004. Nuestro proyecto “Zombie Machine” fue coordinado por Francesc Domenech y Ramon Parramon para la exposición “Translocaciones” que se realizó en el Centro Cultural Arts Santa Mònica. Se ideó como un mapa manipulable en el que se pudiera intercalar distintos hechos históricos y propuestas de concurso de ideas que se llevó para la térmica de Besòs. Se buscaba conjugar los distintos tiempos: pasados, presentes y futuribles y que cada uno pudiera crear una nueva realidad. Reflexionamos sobre los planeamientos urbanos y las fuerzas políticas y especulativas. El juego de intereses económicos de particulares y políticos hacen su fuerza y se contraponen con el proyecto del urbanista, que a su vez decide cómo se tiene que vivir sobre el papel y que muchas veces no coincide con la realidad del lugar ni con el tipo de habitante que esperaba. Al no tener un control sobre el resultado final nos pareció interesante añadir el azar como elemento que ofreciera los resultados y así quien juega perdiera el control sobre las decisiones, los resultados de estas propuestas se desconocen. El planeamiento es un campo utópico y posteriormente cuando se realiza se convierte en un espacio distópico que a veces se parece. La máquina de azar nos llevó a la máquina tragaperras que además define a unos tipos de jugadores, cercanos a las apuestas, en busca de sacar más dinero a través de la especulación, una forma que previos a la crisis era una forma rápida de sacar beneficios simplemente por el aumento de precio. Consistía en la compra de viviendas para posteriormente venderlas a un 200%, 300% de su precio real. Quisimos crear una máquina para que quien la utilizara se

convirtiese en un agente transformador del territorio que se reflexionara sobre la especulación y también sobre los planes urbanísticos y su impacto en el territorio. Una máquina para ludópatas de la especulación. A su vez nos permitía hacer un símil entre el juego de la especulación inmobiliaria corporativa y los juegos de azar, donde el jugar se puede acabar convirtiendo en una patología, en un trastorno psicológico. A partir de la aparición de la crisis han aparecido casos de inversiones y endeudamiento de familias de clase media en la que ha implicado la pérdida de todo, una situación que en muchos casos la familia desconocía hasta ese momento. Se ha producido un abuso de confianza en el cual ha puesto en riesgo su capital y el de otros y lo ha perdido. Algunos de los casos como el que se destapó nada más comenzar la crisis de Bernard Madoff han cometido además fraude, falsificación y han buscado que otro proporcionen dinero para aliviar su situación financiera. Todo esto son puntos que permiten identificar quien puede sufrir esta patología que hemos situado dentro de la crisis y sobretodo previos. El juego como la representación de esta realidad especulativa y su perspectiva social.

La reflexión sobre este taller nos hizo pensar en los detonantes de la crisis, que era el principal motivo por el que esta zona se había quedado en una especie de limbo y cuáles habían sido los mecanismos que se habían puesto en marcha para solucionarla. Estas nuevas preguntas nos animaron a seguir trabajando sobre la propuesta y ampliar el campo de acción desde el punto de vista conceptual puesto que trabajamos con aspectos económicos y sociales como la hiperrealidad de la moneda y formal ya que presentamos la máquina tragaperras que es la pieza principal de nuestra obra instalativa; una casa de juegos, un espacio transformado que bien nos puede recordar a la consultora que montó Isidoro Valcárcel Medina en la galería Fúcares en Madrid. Buscamos tener una visión crítica y lúdica de la vida.

## **LA CRISIS Y LA SAREB**

Han pasado 9 años desde la caída del banco de inversión Lehman Brothers, caída que fue inicio de la mayor crisis financiera de la historia desde el crack del 29, siendo el sector financiero uno de los principales causantes de la crisis y el mayor beneficiario de las medidas adoptadas por el Banco Central Europeo.

La compra de activos tóxicos, de riesgo, de las entidades financieras por parte del estado con dinero público, fue una medida de rescate o saneamiento del sector: viviendas con créditos impagados o con alto riesgo de morosidad. Cabe destacar que este traspaso de activos se hizo con una tasación muy por encima de su valor real, como ya denunció la Comunidad

Europea en el 2012. La Sociedad de Gestión de Activos procedentes de la Reestructuración Bancaria conocida como la SAREB acumula unas pérdidas desde su nacimiento en el 2012 hasta 2017 de 3.186,5 millones de euros, según la documentación oficial de la sociedad tal como señaló en el periódico El Confidencial Eduardo Segovia. Ciertamente es complicado calcular las pérdidas de la SAREB, donde se aplica una contabilidad “creativa” que oculta documentos y realiza cambios de normativas con efectos retroactivos. La cuestión se pone más interesante cuando entran en el juego, como nuevos jugadores los grandes fondos de inversión también conocidos como “fondos buitres”, que consideran la cartera del banco malo una oportunidad de negocio. Los accionistas de estos fondos de inversión son en realidad los bancos, que al recomprar los activos menos tóxicos, a un precio inferior al que fue vendido a la SAREB, sacan nuevos beneficios. Hasta aquí y como se dice en el casino, “la banca gana”.

## **LA HIPERREALIDAD DE LA MONEDA**

Hemos trabajado aspectos relacionados con nuestra forma de vida, teniendo en cuenta que vivimos en un espacio real pero muchas de nuestras decisiones y acciones están sujetas a la hiperrealidad económica. Números que vemos en un comprobante, en una pantalla y que sólo en pequeñas cantidades vemos de forma tangible.

De hecho los momentos de mayor caos y miedo económico se centran en el “corralito financiero” término que se creó en 2001 en Argentina cuando el ministro de economía, Domingo Cavallo, informa a principio de diciembre, la decisión del gobierno de inmovilizar los depósitos bancarios. A partir del 3 de diciembre, y por un plazo de 90 días, nadie podría extraer más de 250 dólares o pesos semanales de sus cuentas bancarias. Esta situación tuvo una gran repercusión en el terreno laboral, en sectores donde se acostumbra a cobrar en efectivo de forma que el país quedó paralizado.

El dinero no es otra cosa que un elemento mediador que suplanta al trueque y, por tanto, es lógico su continua circulación. El tipo de dinero que la mayoría de las personas utiliza es el “dinero fiduciario”, que es el fiador, a través de la fe, en definitiva. Un préstamo, un crédito, es un acuerdo por el nos dejan el dinero, para poder dar fe de la posibilidad de devolución del préstamo requieren conocer tu situación laboral y económica. Pero a la hora de observar dicho dinero lo observamos a través de la pantalla o el papel a través de los números pero no intentamos verlo físicamente. A través del préstamo aparece la deuda. El dinero por su posibilidad de cambio en sí es una abstracción, son números en una pantalla que van variando según su uso y en lo que se transforme. Al igual que la pantalla de la tragaperras varía

según la jugada que se realice y provoca situaciones que son ilusiones pero de la que somos conscientes porque se trata de un juego. Juan Luis Moraza (1960) expuso en el Centro Andaluz de Arte Contemporáneo Anestésica (Algólogos), 1998, once máquinas tragaperras que funcionaban como máquinas expendedoras de palabras que mezclaban el deseo, el dolor y posibles soluciones a los problemas. Crear la ilusión óptica de la fortuna y de futuros a través de la máquina. En nuestro caso, la pieza que presentamos, la máquina tragaperras es la pieza principal de nuestro proyecto instalativo, que es la casa de juegos, el entorno idóneo para que se produzcan las apuestas. Una forma de desarrollar los contenidos relacionados con el espacio, tiempo y economía y de utilizar distintos niveles de información. Walter Benjamin en El libro de los pasajes, al hablar de la especulación y las expropiaciones en la época de Haussmann para construir el nuevo París, explica que el juego de la bolsa ha hecho retroceder al juego de azar y señala que el juego se transforma en un símil a pequeña escala de los procedimientos y operaciones del mercado bursátil. (Benjamin, 2007,47) De hecho toma nombres y comportamientos del mundo de las apuestas y los juegos de azar, por ejemplo, los corredores de apuestas de caballos y galgos y corredores de bolsa, que corresponde al mediador entre el cliente y la apuesta o la inversión; esta figura dentro de nuestra obra es que desaparece tal como sucede en el campo de la especulación inmobiliaria porque entre el jugador y la máquina es un contacto directo con la suerte.

## **EL ATRACTIVO DEL JUEGO**

El juego está en el límite de la realidad cotidiana y del mundo de la imaginación. Un espacio en el que uno es consciente que lo que realiza es un juego. Pero hay juegos que, como hablamos antes, pueden repercutir en la realidad sobre todo cuando se añade el aspecto económico y también pueden tener sus consecuencias familiares y sociales como sucede cuando entra dentro de una enfermedad como es la ludopatía. La situación que produce estar jugando y que la apuesta repercute en tantos produce un contrasentido, reproduce la ironía de la vida de nuestra sociedad y a la vez, cada vez que apretamos el botón, se produce una variable nueva un cambio de situación. Cada situación forma parte del juego, juego con datos reales y con situaciones que se producen pero nuestra acción es un simulacro. Seguimos la idea atribuida a George Orwell que decía que en una “época de engaño universal” que lo verdaderamente revolucionario era decir la verdad, utilizamos el juego, la ironía, la verdad que dicen los locos ese punto límite entre realidad y ficción para hablar de la situación actual.

La ironía forma parte intrínseca de la obra. Cada acción tiene su respuesta. Una crítica social con ironía que deja un regusto amargo pues los datos que

se dan son reales, las imágenes de las viviendas de la máquina tragaperras son de viviendas que actualmente están en venta y pertenecen a la SAREB y aunque la acción que se realiza es la de dar un botón para hacer tu apuesta sin dinero real busca esa idea de “como si” fuera la vida real, el símil. Por otro lado se busca jugar con la idea del deseo. Se ofrecen viviendas de la Costa del Sol como si fuera el escaparate de un juego televisivo, castillos imaginados que forman parte de nuestra infancia como el de Disney. Un mundo espectacular para un mundo especulador, en el que la moneda no cae como “chatarra” sino que permanece en la pantalla. Son cantidades millonarias que hacen referencia a los distintos valores que alcanzan los actuales fondos de inversión que se hacen con parque inmobiliario, empresas y medios de comunicación. Se juega con la ilusión de que con sólo apretar un botón se puede conseguir viviendas, cifras millonarias tal como se hace en una máquina tragaperras que con sólo echar una moneda puedes conseguir un 500% de lo que has invertido, igual que un especulador que con la compra a un precio bajísimo una vivienda o una empresa puede conseguir beneficios de un 300%. Al final jugar es un verbo que constituye una acción, que a través de la máquina se genera una experiencia concreta en cada uno en el que añadimos elementos de la economía, cartografía, historia, cultura y medios de comunicación.

## **LA MÁQUINA TRAGAPERRAS Y SU ENTORNO**

Este proyecto tiene un enfoque integrador y multidisciplinar donde confluyen paradigmas del juego, de la acción y de prácticas sociales del jugador especulador. La pieza tiene distintos niveles de percepción y de información, la máquina relaciona aleatoriamente contenidos: cifras de capitales económicos, nombres de empresas inmobiliarias, fondos de inversiones e imágenes de viviendas que pertenecen a la SAREB. Los nombres que aparecen a muchos no les resultarán conocidos pero son fondos de inversión que han entrado de forma activa dentro de empresas y ha comprado capital inmobiliario a entidades bancarias como el Santander y Banco Sabadell. Blackstone, por ejemplo, es un fondo de inversión de capital de riesgo, un “fondo buitres”, compra empresas y activos en dificultades económicas para venderlos a máximo precio posible, una plusvalía, por situaciones que no tiene nada que ver la mejora de la empresa o el inmueble sino con situaciones externas, incluso fue el comprador de las viviendas de protección oficial que vendió el Ayuntamiento de Madrid en 2013, tal como recordó Pablo García en El Independiente en el mes de mayo. Así que la especulación durante la crisis ha dejado de estar en mano de pequeños inversores del ladrillo, para acabar en manos de multinacionales. Estado real hace referencia a dos aspectos, que consideramos fundamental dentro del juego. Como dijimos la máquina tragaperras es la pieza principal y que presentamos al congreso Arte, Ciencia

y Ciudad pero forma parte de una obra instalativa que se llama Estado real. Un espacio destinado al juego al mundo de la ficción y que planteamos a su vez como un estado real de la situación, cambiante, un mundo de ficción que hace referencia a la realidad. De forma que se contraponen. Si buscamos en internet la frase “estado real”, el nombre de la instalación, los resultados a primera vista están relacionados con economía e inversiones y empresas de análisis de proyectos. En nuestro caso lo utilizamos como juego de palabras polisémico, pues hace referencia al nombre de una inmobiliaria, pero también al estado político, territorial y la situación de una persona o cosa en un momento determinado. Dentro de la instalación ampliamos el campo de acción con nuevos jugadores como H.I.G Capital, dirigido por Jaime Bergel, ex director general de Goldman Sachs, y ex presidente de Merrill Lynch para España y Portugal, y que asigna como promotora para gestionar la venta de los pisos y garajes a Montoro e Hijos S.A (Mothisa).

## **LA DINÁMICA DEL JUEGO REAL**

La máquina tragaperras es uno de los juegos de azar más populares en el mundo y potencialmente uno de los más dañinos. Si bien el enfoque del diseño del juego se centra en los problemas de juego y del jugador, es igualmente importante ver cómo inciden estas características del diseño en el desarrollo de falsas creencias como la probabilidad de ganar y la velocidad del juego. La probabilidad de ganar en una máquina tragaperras no es muy alta, así el propietario de la máquina, la “casa”, se queda con un gran porcentaje de dinero que los jugadores apuestan. El porcentaje que no se queda es el que se paga a los jugadores en el tiempo, se calcula sobre cientos de miles de vueltas. La máquina está programada para “pagar” solo un porcentaje del dinero que se apuesta y asegurar que el propietario de la máquina no perderá dinero. El jugador no puede saber el porcentaje de pago de la máquina, porque solo la máquina guarda la información necesaria relativa al cálculo de probabilidades de ganar o perder. La velocidad de juego de la máquina tiene una velocidad mucho más alta que la de otros juegos de azar, así que los jugadores pueden perder mucho más rápidamente. El juego tiene una forma continua, de entre 600 y 1200 combinaciones por hora. La mayoría de jugadores no se dan cuenta que los símbolos que pagan poco aparecen más que los símbolos que dan mayores premios. Incluso puede darse el desequilibrio del “casi ganar”, cuando el jugador ve dos símbolos del premio mayor pero no tres. Cuando el jugador mira como la máquina combina los símbolos, parece como si todos los símbolos tuviesen las mismas probabilidades de aparecer, pero no es así. En el “casi ganar” el símbolo del premio sale por encima o por debajo de la línea de combinación, que hace parecer que estaba cerca de ganar, esto motiva al jugador a seguir jugando, porque siente que está cerca de ganar. El “casi ganar” suele aparecer un 12% de

veces por encima de lo que ocurriría normalmente contando con la causalidad. También se aplica el concepto de “ganancia falsa”, donde la cantidad de dinero que el jugador gana en una combinación siempre es menor que la apostada. La máquina lo celebra como un premio, pero realmente el jugador perdió dinero. Entonces el jugador siente que ha ganado cuando en realidad eso no ha sucedido. El “botón parar” le da al jugador la ilusión de control, pero este botón no tiene ningún impacto en el resultado del juego, porque en el momento en que el jugador presiona el botón de girar el resultado ya está determinado.

El jugador juega con “crédito” en la máquina. La transformación a crédito del valor del dinero hace que el jugador esté menos consciente de la cantidad de dinero que está apostando, esto lleva al jugador a gastar en exceso. Para determinar que ha gastado, se tiene que multiplicar el número de crédito por el coste por crédito. El jugador también puede experimentar con las “pequeñas ganancias”. Estas pequeñas ganancias no compensan el dinero invertido, y el dinero ganado vuelve a ser invertido en el juego. Al igual que las “falsas ganancias”, las “pequeñas ganancias” hacen que el jugador crea que le está yendo bien cuando en realidad no es así. Crea la ilusión de que si continúa jugando dará lugar a una ganancia mayor, pero lo que sucede es que prolonga el juego y genera más pérdidas. Además, el jugador tiene una probabilidad más alta de seguir jugando cuando tiene una “pequeña ganancia” que cuando tiene una ganancia grande.

Conocer el algoritmo de la máquina da un 25% más de probabilidades de ganar, esta información permite conocer los movimientos de la máquina, para elegir el momento adecuado de jugar y llevarse premios que la “casa” no puede permitirse. El comportamiento del jugador que dispone de esta información no es sospechoso, pero está claro que ganan por encima de las “probabilidades”.

En conclusión, la máquina funciona en diferentes niveles: emocionales como el deseo de ganar premios o la ilusión de que algo sucede; impulsivo es el mismo hecho de tener que apretar botones; conocimientos tales, como los hemos comentado antes, al tratar aspectos económicos, cartográficos, históricos y, por último, poético pues también funciona como una máquina del tiempo, que nos lleva a diferentes situaciones, como oráculo que transforma conceptos en escenas. La máquina se puede considerar la extensión y exteriorización de un proceso. Facilitador de decisiones y del juego aleatorio de posibilidades. La Máquina tragaperras se parece a una expendedora y a una máquina registradora. Nos ofrece algo y guarda el dinero. Máquinas situadas en los espacios preliminares de los casinos, apartados del juego de cartas, resulta un juego automático, sin pensar. Sólo es cuestión de echar monedas y darle al botón o la palanca. Crea un tiempo muerto, se trata de

dejar pasar el tiempo, o como se dice en inglés “gastar el tiempo”. La programación del juego está orientada a mantener al jugador el máximo de tiempo posible, haciendo creer al mismo que tiene más posibilidades de ganar de las que realmente tienen. El conocimiento del programa de la máquina, es una información privilegiada que tienen pocos jugadores, que suelen ser “grandes” jugadores a nivel económico y pueden ganar por encima de sus posibilidades. Los contenidos de la máquina relacionan azarosamente las construcciones que han servido de especulación en los años de la burbuja inmobiliaria y moneda de cambio para fondos de inversión, entidades bancarias y la administración pública, con palabras que reflejan el estado de las cosas y cifras que hacen referencia al capital que se ha estado manejando desde el principio de la crisis. Una pieza que contiene distintos niveles de percepción y de información. Donde sólo nos queda apretar un botón y jugar para ver su estado real.

## Referencias

Benjamin, Walter. 1ª reimpresión. *Libro de los pasajes*. Akal: Madrid, 2007

García, Pablo. “El fondo buitre Blackstone pagó 200 millones por VPO en Madrid que ahora valen 660” en *El independiente*: (17, mayo, 2017) <https://www.elindependiente.com/economia/2017/05/17/el-fondo-buitre-blackstone-pago-200-millones-por-vpo-que-ahora-valen-660/> Revisado la última vez el 14 de octubre de 2017

Molina, Margot. “Moraza reflexiona sobre el deseo y el dolor a través de sus máquinas tragaperras” en *El País*: Sevilla, (26, mayo, 1998) Encontrado en [https://elpais.com/diario/1998/05/26/andalucia/896134953\\_850215.html](https://elpais.com/diario/1998/05/26/andalucia/896134953_850215.html) Revisado por última vez 14 de octubre de 2017

Leal, Jose F. “Una promotora familiar y un ex Goldman Sachs, los dos primeros ‘socios’ de la Sareb” en *El Mundo*: (07, agosto, 2013) Encontrado en <http://www.elmundo.es/elmundo/2013/08/07/suvienda/1375862502.html> Revisado por última vez 14 de octubre de 2017

Segovia, Eduardo. “Sareb pierde 3.200 millones en sus cinco años de vida y hace otro agujero al Estado” en *El Confidencial*: (03, abril, 2017) Encontrado en [https://www.elconfidencial.com/empresas/2017-04-03/sareb-banco-malo-perdidas-3200-millones-echegoyen\\_1359335/](https://www.elconfidencial.com/empresas/2017-04-03/sareb-banco-malo-perdidas-3200-millones-echegoyen_1359335/) Revisado la última vez el 14 de octubre de 2017