

Ora Labora Studio

Exposición de la artista Lara Ruiz,
Color: Casa de apuestas.
13/03/20 · 02/05/20

Comisariada por:
Ainoa López Riesco,
Anabel Caraballo Fuentes.



Lara Ruiz (Luxemburgo, 1986) es una artista licenciada en Bellas Artes por la Universidad de Salamanca y Máster en Producción Artística por la Universidad Politécnica de Valencia en la especialidad de arte y tecnología. Ha trabajado como artista y docente para diferentes instituciones como la Universidad de Salamanca, la Fundación Venancio Blanco, Zink Espacio Emergente o la Fundación Telefónica. En los últimos años, su trabajo ha sido expuesto y promocionado por la Junta de Extremadura (2008), la Diputación de Málaga (2010), la Fundación La Rectoría de Barcelona (2013), Art Fair de Taiwán (2015) o Tabacalera Promoción del Arte de Madrid (2019). Actualmente, su obra se ubica en el intersticio escultórico-arquitectónico.

Los juegos de azar no son, ni mucho menos, una práctica exclusiva de nuestro tiempo, sino que, de hecho, son tan remotos como la propia civilización. O incluso más. Los dados más antiguos que se conservan fueron tallados por un habitante del Egipto predinástico, con los que jugaban al senet, heredero de otros juegos, precursores del actual backgammon, que se practicaban a lo largo y ancho del Creciente Fértil, posiblemente, desde tiempos de los primeros grupos humanos. Porque el juego siempre ha sido una pieza indispensable del puzle que conforma y da sentido a nuestra existencia. A través de él desarrollamos habilidades, enriquecemos nuestras relaciones sociales y, lo más importante, nos convierte en personas más felices. Es durante la infancia y la adolescencia cuando el juego adquiere un papel primordial, a medio camino entre la pura

fantasía y el aprendizaje, para pasar a ocupar un segundo plano en la edad adulta, momento en el que lo solemos vincular a un ocio de evasión capaz de alejarnos, por un rato, de las responsabilidades y preocupaciones propias de esta etapa, y en el que, a veces, damos cita al azar como invitado especial.

Sin embargo, donde entra el azar, también lo hace el riesgo, siempre provisto de un potente chute de adrenalina que impregna de una estimulante sensación de euforia a todo aquel que se lo inyecta. Y, ¿qué hay más emocionante que jugar por una extraordinaria recompensa económica en un mundo donde la mayoría de sus habitantes sufre una crisis endémica y el dinero se anuncia como la salvación a todos los males? En España, la práctica de juegos de azar está profundamente integrada en los hábitos y costumbres de millones de personas. Según una encuesta realizada por el Consejo Empresarial del Juego, en 2019 un 84,8% de los españoles participó, en algún momento, en juegos de azar, siendo, con diferencia, los más populares los llamados *juegos de ilusión*: la lotería de Navidad y el Niño. Si bien el hecho de participar en estos juegos podría ser perfectamente cuestionable –no es casualidad que hayan sido apodados como “el impuesto de los pobres” o “de los tontos”–, lo cierto es que, en la mayoría de los casos, el acto de jugar aparece de un modo puntual y racionalizado donde lo habitual es asumir que casi nunca se gana y casi siempre se pierde.

Esta es, precisamente, la idea que hay detrás de las caóticas combinaciones de color que dan vida a la serie de 10 serigrafías creadas por la artista Lara Ruiz y que han sido recogidas bajo la exposición *Color: casa de apuestas* en Ora Labora Studio. Todas ellas son producto del azar, de modo que, en alguna ocasión, se han conseguido gamas tonales armónicas, mientras que, en otras, el resultado no ha sido el esperado. Se trata, exactamente, de lo mismo que sucede cuando nos aventuramos a participar en juegos de azar: pocas veces se gana y la mayoría se pierde. Para trazar dichas combinaciones, Lara Ruiz ha ideado un juego de dados con sus alumnos de Educación Plástica de 4º E.S.O. en el que los números obtenidos de las tiradas, vinculados a seis códigos QR diseñados por la artista, y el color de los cubiletes, elegidos aleatoriamente por cada estudiante, han determinado las tintas y las formas que, posteriormente, se serigrafiarían en cada pieza.

El hecho de que sus alumnos hayan sido los protagonistas de este juego, recogido en vídeo para su exhibición dentro de la muestra, no es casual. Con ello, Lara Ruiz pretende poner en cuestión la oferta de ocio cultural destinada a los más jóvenes ante la imparable apertura de locales destinados a las apuestas que se alimentan de un público cuyo rango de edad está comprendido entre los 15 y los 35 años. Y es que el perfil del adicto al juego ha cambiado radicalmente en la última década, pasando de un hombre adulto de mediana edad, casado, con hijos y enganchado a las tragaperras, a jóvenes que no sobrepasan la treintena, desempleados y con poca perspectiva de futuro. Según un estudio realizado por la Dirección General de Ordenación del Juego en 2015, la edad media de inicio en el juego patológico se sitúa en los 19 años. Asimismo, el 14,6% de los encuestados reconoció haber empezado a jugar antes de alcanzar la mayoría de edad, lo que indica que uno de los principales grupos de riesgo se encuentra en las edades más tempranas.

El anonimato y el fácil acceso que las plataformas de juegos online ofrecen a los menores, ligado a las salvajes estrategias de publicidad lanzadas por el sector del juego a través de medios de comunicación y redes sociales –recuerdo un anuncio de PokerStars cuyo protagonista era presentado como un exitoso “estudiante y DJ”–, sólo contribuyen a agravar el problema. Además, la cada vez mayor identificación del fútbol con las casas de apuestas ha supuesto un factor de riesgo añadido para este colectivo, cuya afición al deporte rey lo hace aún más vulnerable. Es más, los propios jugadores de famosos equipos de primera división, héroes de buena parte de esta generación, lucen en sus camisetas las insignias de las principales casas de apuestas deportivas –Kirol Bet patrocina al Osasuna, Bet Fred al Mallorca, Marathon Bet al Sevilla o Luckia al Celta de Vigo–, que, al mismo tiempo, no paran de abrir nuevos locales en los barrios más desfavorecidos de las ciudades, cuyo paisaje contrasta fuertemente con la realidad de lujos y excesos que los jóvenes maman a diario a través de las omnipresentes pantallas.

Por tanto, si bien aspirar a una práctica del juego responsable es tarea de toda la sociedad, son los organismos encargados de regular el sector los que han de velar por la aplicación de mecanismos más efectivos de protección, no sólo para

los menores, sino para toda la población en riesgo de caer en esta terrible enfermedad capaz de arruinar vidas enteras.

Ainoa López Riesco.

Co-comisaria de la exposición.

En los caminos del azar

(...) “En la televisión te “machacan” a diario con tanta publicidad de juego y a todas horas”. (...) “A los 18 años empecé a apostar a las máquinas tragaperras de los bares”. (...) “Sentía la emoción de poder ganar dinero fácil y rápido”. (...) “No iba a clases para asistir a salas de juego”. (...) “No me importaba nada más que jugar”. (...) “No podía controlarme “era todo o nada”. (...) “No puedo jugar absolutamente a nada para no tener una posible recaída”. (...) “Entendí que el problema es para toda la vida”. (...) ¹ Indistintas opiniones como estas resuenan en algunos espacios públicos de la sociedad española contemporánea. Son más bien voces aisladas de jóvenes que han tomado conciencia del impacto socioeconómico, psicológico, familiar y cultural que conlleva la práctica de los juegos de azar. ¿Cuánto de responsabilidad civil tienen tanto estos jóvenes, como sus padres, familiares, amigos, la escuela, los docentes, y en especial el Estado español ante la resolución definitiva de esta problemática social?

Desde el año 2008 comenzó la apertura de las famosas casas de apuestas en España, y hasta la fecha se han expandido vertiginosamente. De igual modo, el crecimiento de la tecnología de la información, la función protagónica de la publicidad como canal emisor que juega con lo ficcional y lo lúdico para incentivar la seducción por las casas de apuestas, y la repercusión de ambos factores en las plataformas de los juegos de azar online y las ruletas electrónicas, han favorecido un incremento de su accesibilidad y la participación de un rango etario

¹ Santiago Pérez Camarero. Juventud y juegos de azar. Una visión general del juego en los jóvenes. Instituto de la Juventud. Madrid, 2019. Disponible en: http://www.injuve.es/sites/default/files/adjuntos/2019/06/juventud_y_juegos_de_azar.pdf.

bastante heterogéneo con edades cada vez más bajas, así como una ausencia del control del continuo consumo de estas prácticas por niños y adolescentes españoles. Esto ha propiciado que España sea el país europeo con mayor índice de ludopatía en personas entre 1 y 21 años, de tal forma que la delincuencia, el alcoholismo, la drogadicción, el absentismo escolar y otros problemas sociales sean más frecuentes.

Cada vez más las casas de apuestas comienzan a convivir con las escuelas, institutos y espacios públicos como parques y alamedas, sorteando cualquier tipo de resquicio legal. Las casas de apuestas paulatinamente se van semejando a esos llamados *espacios de excepción*: “esos espacios a caballo entre el orden y el desorden; (...) espacios indeterminados, extraterritoriales, al margen, en el limbo, cuya existencia es más o menos conocida, pero en los que no se sabe exactamente qué ocurre”,² solo que si bien estos espacios se distinguen por la difícil identificación de su localización, las casas de apuestas están reconfigurando un nuevo mapa de esos llamados *espacios de excepción* dentro del entramado social español. Son espacios fácilmente localizables en la ciudad, pero en los cuales nos imaginamos lo que sucede, pero sigue siendo un terreno inexplorado para los sujetos sociales distanciados de estos lugares.

Si bien en los últimos años se ha privilegiado, por parte de diversos sectores de las Comunidades Autónomas de España, pronunciamientos a favor del cierre definitivo de las casas de apuestas, u otras medidas como ubicarlas en lugares más apartados y regular los horarios de apertura y cierre, y que no coincidan con el horario escolar, así como la prohibición de la publicidad del juego online, aún sigue siendo un tema no resuelto.

Más allá de algunos reclamos en la esfera mediática y en los espacios públicos, ¿qué otras instancias de poder, programas o acontecimientos serían pertinentes desarrollar para la concientización de un empoderamiento ciudadano ante esta coyuntura social? La ciudad de Salamanca no ha estado exenta de este fenómeno social. Garrido, Pizarrales, Vidal o el Barrio del Oeste son barrios de obreros y estudiantes que han sido objeto de la proliferación de las casas de apuestas. Justamente, en esta ciudad, Lara Ruiz en su dualidad de docente y

² Joan Nogué. *Entre paisajes*. Àmbit Servicios Editoriales, Barcelona, 2009.p. 240.

artista visual española se ha sensibilizado con esta problemática contemporánea a partir de *Color: Casa de Apuestas*, un proyecto artístico presentado en Ora Labora Studio.

Color: Casa de Apuestas surge como un juego inocente de adolescentes que se reúnen para jugar al cubilete, y de ese juego azaroso nace una serie de combinaciones abstractas que devienen magistrales obras serigráficas trabajadas con papel ecológico en sintonía con las políticas medioambientales. No es fortuito que todo haya comenzado como un simple juego entre jóvenes, pues en realidad son los más susceptibles al universo lúdico como fuente de fantasía, ocio y aprendizaje inconsciente; solo que esta vez se trata de un juego en el que se privilegia la interactividad y la competencia sana entre los jugadores por alcanzar el éxito final, pero con el cual se pretende denunciar ese otro tipo de juego identificado por el azar y la comercialización que suponen los entretejidos de las casas de apuestas. Se trata de un juego dentro de otro juego compuesto de una lectura poliédrica sobre este asunto medular en la agenda política española.

Aquí Lara Ruiz reinscribe su identificación con una rica gama cromática y un universo abstracto que nos recuerdan al Neoplasticismo, al Constructivismo ruso y al Arte Concreto, pero que también están en sintonía con el universo visual hedonista y con cierto barroquismo proveniente de la estética *arcade* de los videojuegos. Se fusionan lo abstracto y el lenguaje geométrico y matemático con los guiños al campo arquitectónico, ingenieril o constructivo, y esta amalgama de referentes generan una cartografía social aparentemente desdibujada, difusa y ambigua sobre un asunto que aún demanda de mayor visibilidad y concientización ciudadana.

Lo medular de este proyecto es la apelación a la impronta de la estética relacional basada en la praxis artística de carácter colaborativo e interdisciplinario, a partir del protagonismo que adquieren los adolescentes, como sujetos sociales partícipes de una obra que no es meramente participativa y de aprendizaje, sino que invita al pensamiento e intercambio reflexivo y a la concientización ciudadana sobre cuestiones cruciales referidas a lo lúdico y el azar. Así la propuesta audiovisual no es una simple documentación de este proyecto artístico, es la génesis que promueve esta pieza colaborativa que pone

el acento sobre una preocupación primordial: el bienestar social de las nuevas generaciones ante un mundo cada vez más convulso y caótico.

Es un proyecto artístico que nace y se formula desde la relación enseñanza-aprendizaje, la imbricación entre el arte y la vida, y en especial el apostar porque cada vez más el arte encuentre más que las respuestas, los síntomas, los signos, el latido social de una sociedad que necesita redescubrirse, encontrarse consigo misma para ser capaz de reconocer sus fisuras, sus retos y su porvenir. ¿Cuál será el desenlace final de este juego que propone Lara Ruiz? Habrá que echarlo a suertes.

Lic. Anabel Caraballo Fuentes / Universidad de La Habana, Cuba.

Co-comisaria de la exposición.