

# Juego de Troncos

## La larga vida de los que fueron árboles Elena Cabrera

### Qué

Juego de Troncos propone la reutilización de las maderas de talas municipales desechadas para crear objetos útiles con fines educativos en espacios públicos. Es un grupo de trabajo adscrito a PrototipaLab, laboratorio que experimenta con el diseño y la fabricación digital con herramientas libres y abiertas. El progreso del grupo se materializa sobre tres líneas: la artesanía, la biodiversidad urbana (con el diseño y fabricación de cajas nido, hoteles de insectos o comederos) y la interlocución política, proponiendo la negociación con el Ayuntamiento de Madrid de un protocolo de reutilización de los restos de talas y podas; cuando consigan este acuerdo, sabrán que han creado un modelo replicable a otras municipalidades.

### Cuándo

Creado como grupo de Medialab Prado en marzo de 2019, su origen se establece en la convocatoria de Experimenta Distrito del año 2017, donde funcionó bajo el nombre Jugando con Troncos. Lo cambiaron al darse cuenta del humor referencial que escondía la nueva denominación, parecida a *Juego de troncos*, en pleno apogeo de la serie de televisión. El grupo se reúne una vez a la semana.

### Dónde

Una semana en Medialab Prado y otra en la Cabaña del Retiro, un espacio de interpretación medioambiental y huerto urbano situado dentro del Parque del Buen Retiro.

### Quiénes

El grupo reúne a una decena de personas profesionales o aficionadas, interesadas en huertos urbanos y diseño industrial o amantes de la naturaleza.

### Más información

Páginas web de referencia:  
<https://www.experimentadistrito.net/jugando-con-troncos>  
<https://www.medialab-prado.es/proyectos/juego-de-troncos>  
Memoria del proyecto en Experimenta Distrito:  
[http://www.experimentadistrito.net/wp-content/uploads/2017/08/Memoria\\_Juegando-con-troncos\\_Experimenta-Distrito-1.pdf](http://www.experimentadistrito.net/wp-content/uploads/2017/08/Memoria_Juegando-con-troncos_Experimenta-Distrito-1.pdf)

Al final nos sentamos donde haya sitio. Pero no es lo mismo. No es lo mismo sentarse en una silla de plástico de manufactura industrial que hacerlo en un tronco, suavizado por el roce y el paso del tiempo, orgánico y en cierta manera vivo, dotado de historia y memoria.

La madera habla. O eso aseguran los que la trabajan. A pesar de tratarse de un resto inerte de un ser que estuvo vivo, una inercia orgánica, el eco lento e infinito de la vida en su último aliento se queda agarrado al tronco. Lo que sentimos al sentarnos en él es esa vibración, suave y latente, del árbol que fue.

En el monte agreste es la naturaleza la que troncha las ramas que acaban cayendo al suelo, la que tumba los árboles podridos y que, ya en el suelo, alfombran una tierra que, con la tranquilidad de los años, producirá un compost que nutrirá el bosque y levantará nuevos especímenes. Pero en la ciudad, el producto de las talas controladas rebota contra el asfalto, en un gesto terrible de ángel caído, con un ruido seco ahogado por el motor de la sierra. Rápidamente, esos troncos son lanzados al interior de un camión, que arranca y se los lleva nadie sabe muy bien dónde.

El germen del grupo Juego de Troncos sería como esa persona que se queda clavada en la acera, mirando con nostalgia el camión que se aleja, preguntándose dónde irá, mientras busca un lugar donde sentarse por un momento. Después de haber descansado durante un buen rato, viendo la vida pasar sin mayor preocupación, esa persona se pondría en pie y echaría a andar, sin prisas, hasta que la ciudad se acabara. De repente, un olor le habría hecho despertar de su ensoñación. Su caminar sin rumbo fijo se habría detenido ante las lomas crecientes de un vertedero. Sorprendida, reconocería el camión volquete en el que se había fijado horas atrás vaciando su caja de los restos inservibles de la poda sobre una montonera. Se acercaría a ellos. No entendería nada.

### Y ahora, su guardia ha terminado

Esa persona imaginaria podría haber sido Daniel, pero también Félix, Nuria, Gina o tantos otros. A él le sucedió en el parque más grande del centro de Madrid, lugar en el que trabaja como profesor en el Aula Medioambiental La Cabaña del Retiro<sup>1</sup>. Al fijarse en los jardineros en pleno trabajo de tala, empezó a hacerse preguntas. Por esa época, en la primavera de 2017, a Daniel le llegó la información de que Medialab Prado, en colaboración con otras áreas del Ayuntamiento de Madrid, abriría la convocatoria de proyectos para Experimenta Retiro, donde poder experimentar, a manera de laboratorio, con ideas que sirvieran para el bien común y que permitieran participar a las vecinas y los vecinos del desarrollo del barrio. Daniel empezó a imaginar la cantidad de cosas que podrían hacerse con esa madera tirada a la basura. Habló de ello con sus alumnos de huerto urbano. Uno de ellos, Félix Sánchez, compartía su misma preocupación y decidió presentar un proyecto a Experimenta Distrito.

Félix pertenecía a la asociación de familias del Colegio Montserrat, donde también tienen un fértil huerto, y ató algunos cabos, que finalmente es la manera de tejer una red. Pensó en los niños y las niñas, pensó en el patio del colegio, pensó en las maderas desperdiciadas. Cuando planteó su proyecto le preguntaron por qué era importante hacerlo. Él escribió: «Para que los patios de colegio (y otros espacios) sean más naturales» y también para «reciclar un material noble y público como es la madera de pino y cedro de los parques, que está siendo arrojado a vertederos». Pensó en un prototipo que generara vínculos y que fuera replicable. Félix habló con carpinteros,

<sup>1</sup> Retiro Experimenta es el área de acción de Experimenta Distrito en esta jurisdicción administrativa del centro de Madrid, que incluye el gran parque histórico de Jardines del Buen Retiro. Para más información sobre Experimenta Distrito, ver el caso de estudio Puente de Vallecas Experimenta.



arquitectos, estudiantes, horticultores y jardineros, redactó su propuesta y esta fue aceptada.

A partir de ahí consiguió, de manera excepcional, varios troncos del depósito municipal del vivero de Migas Calientes que estaban destinados a la basura. No fue fácil. En ese lugar de doscientos años de antigüedad, conocido como los Viveros de la Villa, no solo se plantan árboles, sino que también se transforman los residuos vegetales procedentes del mantenimiento de los jardines públicos de Madrid en compost o en astillas de acolchado que, cada vez con más frecuencia, encontramos dentro de los alcorques. En muchos casos, la nobleza –por reutilizar una palabra del propio Félix– de esas maderas no merecía ese final, sino una segunda vida. Durante aquel Experimenta Distrito, los miembros de Jugando con Troncos (nombre del proyecto antes de convertirse en grupo de trabajo estable de Medialab con el más efectivo título de Juego de Troncos) cortaron, lijaron, pulieron y barnizaron hasta conseguir unas estructuras polivalentes que sirvieran de elemento para el juego, y también de asientos, ancladas al suelo del patio del colegio Montserrat.

#### Llega el invierno

Retiro Experimenta terminó, lo cual dejó a Félix, Daniel y al resto de componentes en duelo, como ellos mismos lo recuerdan. Hasta el 9 febrero de 2018. Ese día se estrenaba el documental *Experimenta Distrito. Muchas formas de hacer barrio*, de Cecilia Barriga. Se proyectaba con cierta seriedad institucional en la Cineteca de Matadero Madrid, con la asistencia de muchos de los más de cuatrocientos participantes que tuvo el programa y que

personas que lo habían ideado. Félix y Daniel se presentaron allí. Durante la película, una persona entrevistada dice: «Aunque en principio no es más que una semilla, yo creo que va a echar unas raíces y un tronco vigoroso». Quizás esa analogía activó algo en ellos, sentados en el patio de butacas. Hubo una rueda abierta de preguntas y ambos se levantaron. «Tuvimos la entereza de preguntarles cara a cara qué iba a pasar con nosotros –recuerda Daniel–, que está bien empezar un proyecto pero que qué pasa luego, cómo le damos continuidad a eso». La respuesta fue cortés, pero carente de concreción. «Pero nosotros ahí no nos deshinchamos, seguimos».

Sin saber bien para qué, siguieron acumulando madera en algunos rincones del espacio de La Cabaña del Retiro. Pudieron retener los troncos, pero no a las personas. A algunos les salió trabajo y se fueron. Otros, sencillamente, se desanimaron.

¿Y por qué Félix y Daniel no abandonaron, si es que había algo que abandonar? Por la implicación emocional, por el vínculo con la madera, que no había parado de hablarles, esperándoles con la paciencia que solo alguien que ha vivido cien años puede tener. El tronco a la deriva en que se había convertido el sueño de Daniel y Félix giró inesperadamente y empezó a nadar a contracorriente el día que Daniel Pietrosemoli, coordinador del FabLab de Medialab, los animó a presentar el proyecto en formato de grupo de trabajo.

Daniel empezó a imaginar la cantidad de cosas que podrían hacerse con esa madera tirada a la basura. Habló de ello con sus alumnos de huerto urbano. Uno de ellos compartía su preocupación y decidió presentar un proyecto a Experimenta Distrito

Y esta es la segunda vida del árbol llamado Juego de Troncos.

Domingo por la mañana. Primavera. Parque de El Retiro. Félix arranca un cacharro ruidoso que aniquila el agradable piar de los abundantes pájaros. Se coloca las gafas y empieza a darle a la lijadora. Absorto en lo suyo, empieza a cantar. Núria levanta la brocha y se para a mirarle sin que él se dé cuenta. Se ríe, pero Félix no puede oírlo, está muy lejos de allí.

Se reúnen alternamente entre Medialab y El Retiro. En invierno se está bien en la antigua Serrería Belga, sede de Medialab Prado, pero en una mañana soleada como esta no puede haber mejor lugar en Madrid que este. «Te pierdes –dice Núria–, es como pintar o bailar, es un trance». Félix apaga la máquina. «Ya no hay más ruido por hoy», dice.

Gina ajusta un cable a una rodaja de madera que conserva la corteza. A nadie se le había ocurrido convertir estos sobrantes en lámparas. A Gina tampoco, hasta que la madera, de alguna forma, le dio pie a ello. «Lo bonito es que de un tronco puedes tener una variedad de objetos a los que les puedes dar el uso que tú quieras, como las lámparas, un reloj o un sujetador para el móvil o la tableta; es supermutable, es increíble», dice emocionada, mientras acaricia un taco suave por el que han pasado muchas lijas y capas de aceite de linaza.

#### Besados por el fuego

Las personas que se animan a jugar con troncos traen algunas ideas de casa y al poco fracasan estrepitosamente, cuando se dan cuenta de que

la madera va a jugar a lo que a ella le dé la gana. Por eso hay que escuchar antes de tomar decisiones. Esa es, quizá, una de las primeras enseñanzas. Aunque el grupo tiene unos planteamientos sólidos, que son tres líneas de investigación y trabajo (artesanía, diseño industrial y activismo político), cotidianamente hay una fuerza que los empuja, que es el juego. Dicen que la madera los hace sentir como niños y niñas entregados a un recreo que empieza aquí pero que no tiene límite. No es un juego de los de ganar y perder; es de los de sentarse y decir «qué bien se está aquí». Tampoco importan aquí el bien ni el mal. No pretenden ser ebanistas ni carpinteros profesionales. Es más, les gusta alardear de hacerlo mal. «No seguimos los pasos. Si alguien nos dice “esto no se hace así”, probaremos y veremos a ver si nos va bien o seguimos a nuestra manera. No tener formación previa nos permite equivocarnos libremente y no tener miedo al ridículo», dice Félix.

La metodología de Juego de Troncos responde a la misma filosofía que contrapone el *do it yourself* (DIY) o hazlo tú mismo al *do it with others* (DIWO) o hazlo con otros o, como diríamos en español, «sola no puedes, con amigas sí»

La metodología de Juego de Troncos responde a la misma filosofía que contrapone el *do it yourself* (DIY) o hazlo tú mismo al *do it with others* (DIWO) o hazlo con otros o, como diríamos en español, «sola no puedes, con amigas sí». Además, para este grupo, ser *amateur* no es una desventaja, sino el valor que les abre la puerta de la creación y la imaginación. Bajo esta luz, lo que allá fuera se consideraría error, tara o malformación, dentro del grupo se aprecia y se destaca. Una de las lámparas de Gina tiene unos curiosos agujeros que se han ennegrecido por el barniz. «Cuenta la historia que vino un bichito, hizo ese hueco y dejó unos surcos tallados dentro de la madera. Es bonito exhibirlo, no taparlo, y dejarlo expuesto porque forma parte de ese tronco, ya son uno. Lo real realza la belleza del momento en el que la termita llegó para invadir el tronco. Es un estímulo para la imaginación».

Para todo colectivo de Medialab es importante la autodocumentación de los procesos, con el objeto de transportar el conocimiento hacia el futuro, de manera replicable y abierta. En el caso de Juego de Troncos, la documentación, la memoria, la historia ocupan un lugar central porque el grupo propone una extracción de la información basada en una interacción de los lenguajes entre las especies vegetal y humana. «Lo que nos gusta de la madera con la que trabajamos es que conocemos su origen y su historia», dice Félix. Un artista cubano hizo una escultura con un madero que tiraron de un hotel de la calle Santa Isabel. Unos tronquillos estrechos provienen de unos cedros del Retiro cuya ubicación conocen exactamente. «Nos gusta que no se pierda esa conexión sentimental o espiritual con el ser vivo del que proviene la madera», dice; por eso, cuando regalan una pieza a un colegio o a una zona pública de un barrio, les cuentan la historia de dónde proviene, para que ellos a su vez la puedan transmitir. Para ellos, no siempre es necesario grabar en la madera la procedencia, sino «grabar en la memoria». «Igual que este grupo funciona mucho por contacto personal, pensamos que a través de las piezas también se puede continuar el contacto», porque siempre establecen algún tipo de amistad o lazo personal, que es el conducto para la transmisión



de la memoria. «Además de disminuir la huella de carbono, aumentamos la huella sentimental del material», dice Félix.

La actitud política de este grupo, que es mucha, está enraizada en la defensa de los procomunes, como los árboles, el agua o el aire que respiramos. Por tanto, les preocupa especialmente que lo que sale del bien común no acabe en la propiedad privada. Vender las piezas o colocarlas en una oficina rompe la lógica del árbol y la madera. La de ellos es una pequeña resistencia contra la industria de la apropiación de los recursos naturales, a una escala pequeña, pero importante.

Por ello, entre sus líneas de trabajo está el desarrollo de aquella primera motivación de Daniel y Félix cuando vieron alejarse el camión. «Las personas llevamos muy bien todo lo que tiene que ver con el desarrollo, pero cuando llega la muerte resulta que miramos a otro lado –dice Daniel–. Pensamos que algo que se ha muerto ya desaparece, y no es así; una vez esa madera está muerta continúa aportando algo a la sociedad. Nosotros llevamos esa energía al lugar donde la consideramos necesaria». Basta observar un tronco de ciento cincuenta años y leer sus anillos, inclinados hacia el lado en el que le daba el sol a la planta, turbados por los picotazos de los pájaros o los temibles ataques de la carcoma, los hongos que infectaron su albura o la rotunda belleza oscura de su duramen.

El proyecto piensa la vida después de la muerte de los árboles no solo en técnicas forenses, sino también en términos administrativos. ¿Qué es residuo y qué es mercancía? ¿Qué derechos tiene la ciudadanía sobre sus procomunes? ¿Cómo puede el Ayuntamiento discernir qué intereses son colectivos y cuáles particulares? «Queremos que se cree un protocolo –explica Daniel– para que no se tiren los troncos que no se pueden vender, que se guarden y que se dé la opción a las personas de trabajar esa madera».



Félix: «Además de disminuir la huella de carbono, aumentamos la huella sentimental del material»

Daniel no está pensando únicamente en un ecosistema de proyectos sociales altruistas, sino también en qué encaje podría tener esto en la economía de mercado, pero de manera justa y solidaria. «Personas en paro, por ejemplo, que puedan realizar así un trabajo, sacarle un beneficio económico o que pueda el Ayuntamiento contratarlos o comprarles las piezas realizadas para los parques». Saben que hay mil ejemplos, pero se resumen en una idea: «No queremos que esto acabe como siempre ha pasado: con una empresa muy grande que acumule todos los troncos y se monte el negocio».

Para conseguir ese protocolo tienen que hablar con políticos, concejales y técnicos del Ayuntamiento. Ya están en ello. Ser un grupo de Medialab Prado les facilita el camino porque les da un respaldo y una representatividad que antes no tenían, en especial de cara al Ayuntamiento de Madrid. Todos los procesos burocráticos son muy lentos, lo saben, pero han aprendido a tener paciencia.