

SANDBOXING

Un juego de negociación de recursos

A game of resource negotiation

DSGN AGNC

Brooklyn, NY, USA



Dallas, TX, USA

2016

Palabras clave

Arquitectura
Juego
Agua
Arena
Negociación

Keywords

Architecture
Game
Water
Sand
Negotiation

La pregunta sobre cómo hacer que la arquitectura sea un instrumento en la toma de conciencia ha rondado a la disciplina durante décadas. Este proyecto, una instalación temporal en la ciudad de Dallas, presenta una nueva respuesta a esta cuestión. Por medio de un juego arquitectónico, en que los participantes deben negociar un espacio finito y recursos limitados, la arquitectura se transforma en un instrumento que sirve para concientizar sobre la escasez de recursos en el planeta.

The question of how to make architecture an instrument of awareness has been wandering around the discipline for decades. This project, a temporary pavilion in the city of Dallas, presents a new answer to this question. Through an architectural game, in which participants must negotiate within a finite space and limited resources, architecture becomes an instrument to raise awareness about planetary resources scarcity.

Este arte soberano, por supuesto, será aquel cuyas leyes rigen, en su totalidad, las relaciones entre los hombres. Es decir, la política. Nada es ajeno a la política, porque nada es ajeno al arte superior que rige las relaciones entre los hombres. La medicina, la guerra, la arquitectura, etcétera, artes mayores y artes menores, todas, sin excepción, están sujetas al arte soberano, integran ese arte soberano.

Augusto Boal, *Teatro del oprimido*, 1973

[The] sovereign art, of course, will be the one whose laws rule over the relations among men in their totality. That is, Politics. Nothing is alien to Politics, because nothing is alien to the superior art that rules the relations among men. Medicine, war, architecture, etc. – minor and major arts, all without exception – are subject to, and make up, that sovereign art.

Augusto Boal, *Theater of the Oppressed*, 1973

Quizá no haya un aspecto más gratificante del diseño urbano y arquitectónico que la capacidad de prever y comunicar visiones capaces de transformar el entorno construido. Para ello, disponemos de un conjunto de herramientas: plantas, cortes, modelos, renders, etc. Es bien sabido, sin embargo, que muchas de estas herramientas no son las más adecuadas a la hora de ampliar la conversación y permitir a los no-arquitectos sumarse o incluso cuestionar y replantear las visiones propuestas. Esto se vuelve todavía más difícil cuando se busca involucrar a un grupo más amplio de actores, que pueden no entender

There is perhaps no aspect of architectural and urban design more satisfying than the ability to envision and communicate visions that change the built environment. To do this we have a set of go-to tools: plans, sections, models, renderings, etc. Many of our tools, however, are famously not so good at expanding the conversation, allowing non-architects to join and even question and rework proposed visions. This becomes even more difficult when wanting to engage a broader set of stakeholders who may not understand architectural conventions. This is why I have become increasingly interested in how games and



las convenciones arquitectónicas. Por eso me ha interesado cómo el juego puede complementar otras herramientas de diseño para ampliar la imaginación y la conversación socioespacial. El potencial que estos aportan a la producción arquitectónica es su carácter abierto, que no busca validar una idea preconcebida sino testear y crear oportunidades de transformación.

En este contexto construí Sandboxing, un pabellón/juego diseñado para la convención 'New Cities Future Ruins' en Dallas: una iniciativa curatorial de cuatro años que invitaba a artistas, diseñadores e intelectuales a repensar y comprometerse con el urbanismo extremo del cinturón occidental de Estados Unidos.

Sandboxing pedía a los participantes negociar lúdicamente dos recursos clave para el futuro de la ciudad de Dallas: el suelo (la arena) y el agua. Todo esto ocurría en un pabellón construido a partir de una caja de arena, diseñada para modificarse a

gaming can supplement other design tools to broaden the socio-spatial imagination and conversation. The potential that games bring to architectural production is an open-endedness that seeks to not simply validate a preconceived idea but instead tests it and creates opportunities for change.

It is in this context that I built Sandboxing, a pavilion/ game designed for the New Cities Future Ruins convening in Dallas: a four-year curatorial initiative inviting artists, designers, and thinkers to re-imagine and engage the extreme urbanism of America's Western Sun Belt.

Sandboxing asked participants to playfully negotiate two key resources for the future of the southwestern city: land (sand) and water. This all happens in a pavilion made up of a sandbox designed to change as players negotiate space and a structural dew-catcher canopy – a passive system used in arid climates to extract water particles from the atmosphere. Without any outcome prescribed, players are left to make the choices of sharing collectively or further restricting access to ever diminishing resources.

Axonométrica /
Axonometric
S. E. / N. S.

El juego: Movimiento de piezas de madera y arena para negociar la disposición espacial del arenero y el agua acumulada por la malla atrapaniebla.

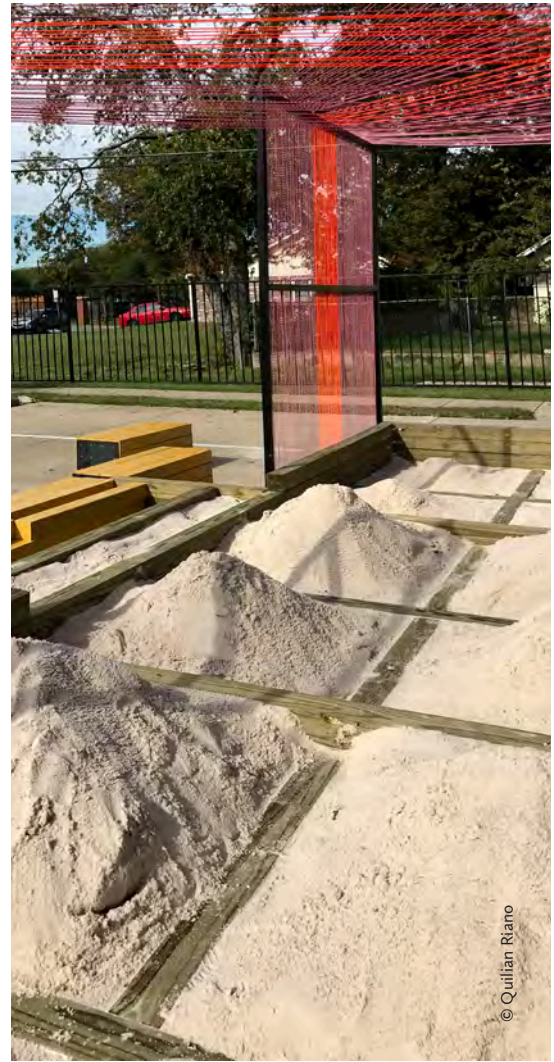
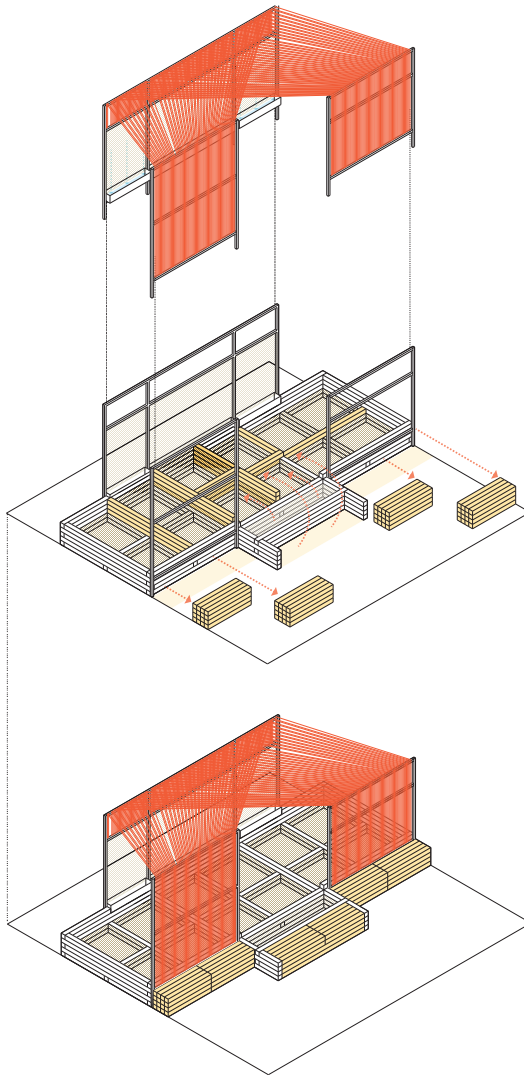
Elementos del juego:

- Caja de arena
- Piezas de madera móviles
- Cubierta atrapaniebla
- Áreas de asientos

The Game: Moving pieces of wood and sand to negotiate the spatial lay out of the sandbox and the water collected by the dew catcher.

Full game elements:

- Sandbox framework
- Movable wood pieces
- Dew catcher and canopy
- Seating areas



© Quilian Riano

medida que los jugadores negociaban el espacio, y una estructura de cubierta atrapaniebla, un sistema pasivo utilizado en climas áridos para extraer partículas de agua de la atmósfera. Sin ningún tipo de resultado previsto, se dejaba a los jugadores tomar la decisión de colectivizar o restringir aún más el acceso a los recursos cada vez más acotados.

Tal vez en este último punto – que propone que los juegos críticos pueden crear condiciones para las negociaciones en curso y la configuración del espacio – los juegos pueden ser capaces de tener su mayor impacto sobre el diseño. Para dar forma al espacio debemos ser capaces de negociarlo y contar con la flexibilidad suficiente para prever el cambio. Cuando se tratan en el marco de un juego que no tiene necesariamente ganadores y perdedores, las negociaciones pueden ensayarse y los cambios pueden ser monitoreados. Esto transforma a los diseñadores en facilitadores, guiando procesos más robustos que responden a los diversos públicos que son los principales usuarios y potenciales beneficiarios de los espacios y condiciones urbanas que ayudamos a diseñar. **ARQ**

It is perhaps in this last point, which proposes that critical games can create the conditions for ongoing negotiations and shaping of space, that games may be able to have their biggest impact in design. In order to shape space, we need to be able to negotiate space and the flexibility to envision change. When treated as a game that does not necessarily assign winners and losers, the negotiations can be rehearsed and the changes can be piloted. This transforms designers into facilitators, guiding more robust processes that accommodate the diverse publics that are the primary users and potential beneficiaries of the spaces and urban conditions we help design. **ARQ**

SANDBOXING

Arquitecto / Architect: DSGN AGNC

Ubicación / Location: Jubilee Park & Community Center, Old East, Dallas

Cliente / Client: New Cities Future Ruins

Construcción / Construction: Ash studios

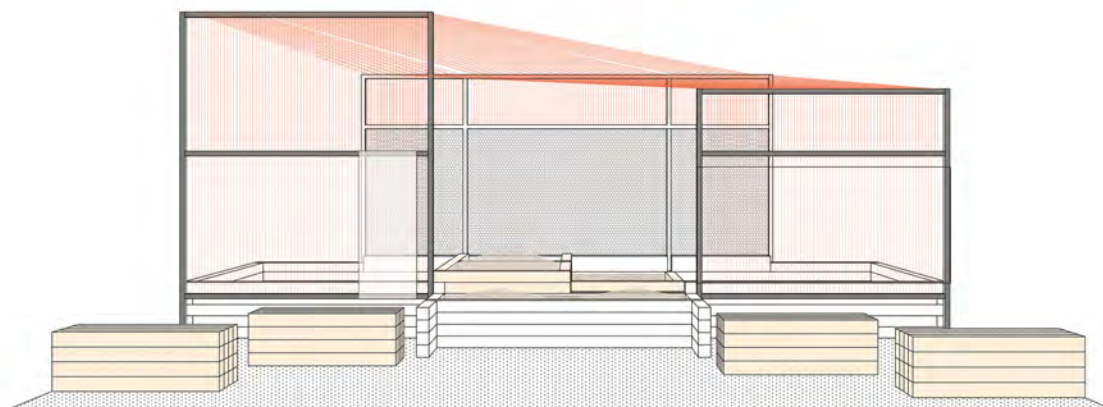
Materiales / Materials: Arena, madera, metal, malla atrapaniebla. /

Sand, wood, metal, dew catcher mesh.

Año de proyecto / Project year: 2016



© Noah Simblist

Elevación / Facade
S. E. / N. S**DSGN AGNC**

<info@dsgnagnc.com>

DSGN AGNC es una oficina colaborativa de proyectos e investigación radicada en Brooklyn, Nueva York, que explora formas de acción política a través de la arquitectura, el urbanismo y el arte. Su fundador y director, Quilian Riano, es Master in Architecture, Harvard University Graduate School of Design. Ha sido galardonado con el Vilcek Prize for Creative Promise, junto a diferentes premios y residencias de Harvard University, Boston Society of Architects y Queens Museum. El trabajo de DSGN AGNC ha sido presentado en la Bienal de Venecia, Harvard University, World Urban Forum, Cornell University, New York's Center for Architecture, The Van Alen Institute, Parsons The New School for Design, Queens Museum, Boston Society of Architects, entre otros.

DSGN AGNC is a collaborative design/research studio based in Brooklyn, New York, exploring political engagement through architecture, urbanism and art. Its founder and principal, Quilian Riano, is Master in Architecture, Harvard University Graduate School of Design. Has been the recipient of the Vilcek Prize for Creative Promise as well as awards and residencies from Harvard University, the Boston Society of Architects and Queens Museum. DSGN AGNC's work has been featured at the Venice Biennale, Harvard University, the World Urban Forum, Cornell University, New York's Center for Architecture, The Van Alen Institute, Parsons The New School for Design, The Queens Museum, The Boston Society of Architects, among others.