

SANDBOXING

Un juego de negociación de recursos

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.

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

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



© David Leeson



© Noah Simblist



© Quilian Riano



© Constance Y-White, slobcreative

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

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.

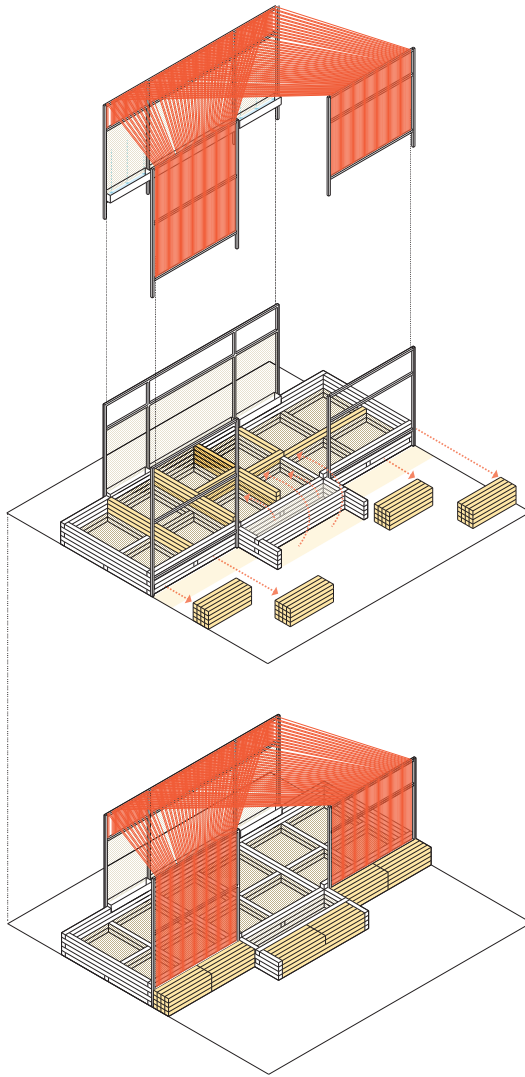
Elementos del juego:

- 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 Ritano

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**

SANDBOXING

Arquitecto / *Architect*: DSGN AGNC

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

Cliente / *Client*: New Cities Future Ruins

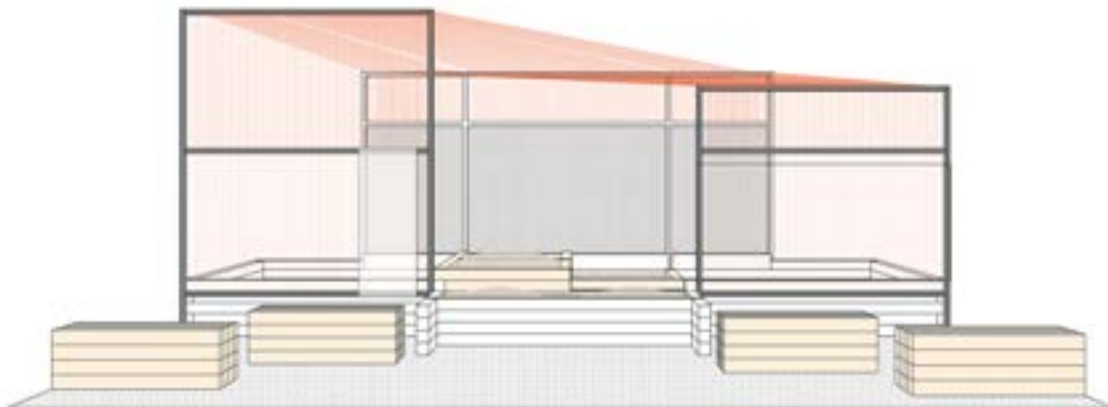
Construcción / *Construction*: Ash studios

Materiales / *Materials*: Arena, madera, metal, malla atrapaniebla. / Sand, wood, metal, dew catcher mesh.

Año de proyecto / *Project year*: 2016



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.