

# FLYING ROCK

Land Art

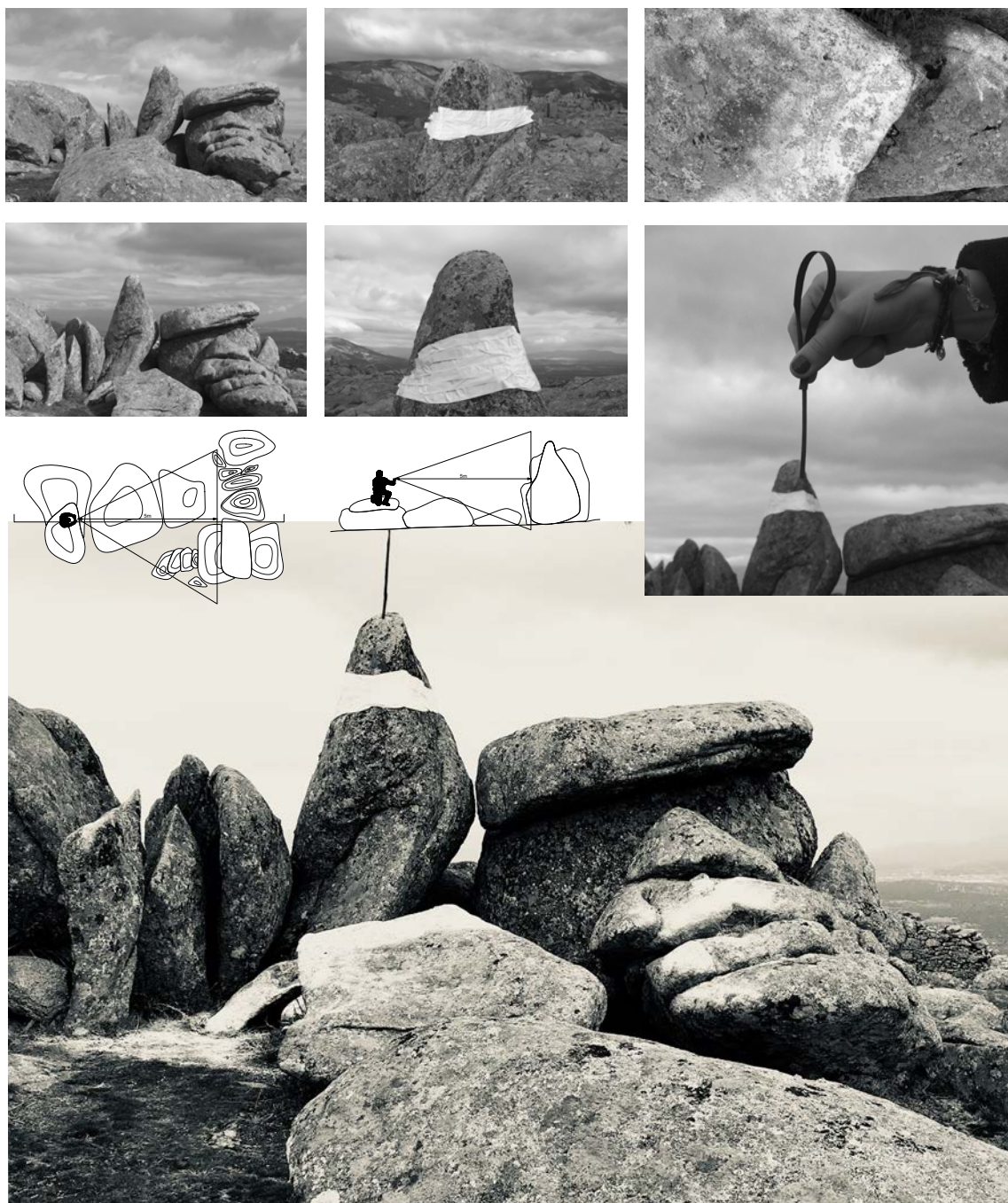
*Begoña Cortés Benítez-Piaya (Proyectos 2)*

*Notable (8)*



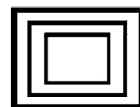
En esta intervención de El Escorial se busca crear la percepción de una piedra partida y levantada por un fino cordel dando la sensación de levedad, una característica opuesta a la naturaleza de la roca, conocida como elemento pesado.

Esta sensación se consigue mediante un proceso en el cual se rodea el trozo de roca que queremos ocultar con cinta blanca, haciendo que se fusione con el fondo de nubes que hay detrás, posteriormente se le añaden detalles como la nieve artificial, creando un mayor contraste que destaca la acción, y finalmente se simula un cordel con un recortable negro colocado a la distancia adecuada. Todo esto logra la fotografía final.



# PERSPECTIVES

Vistas al más allá

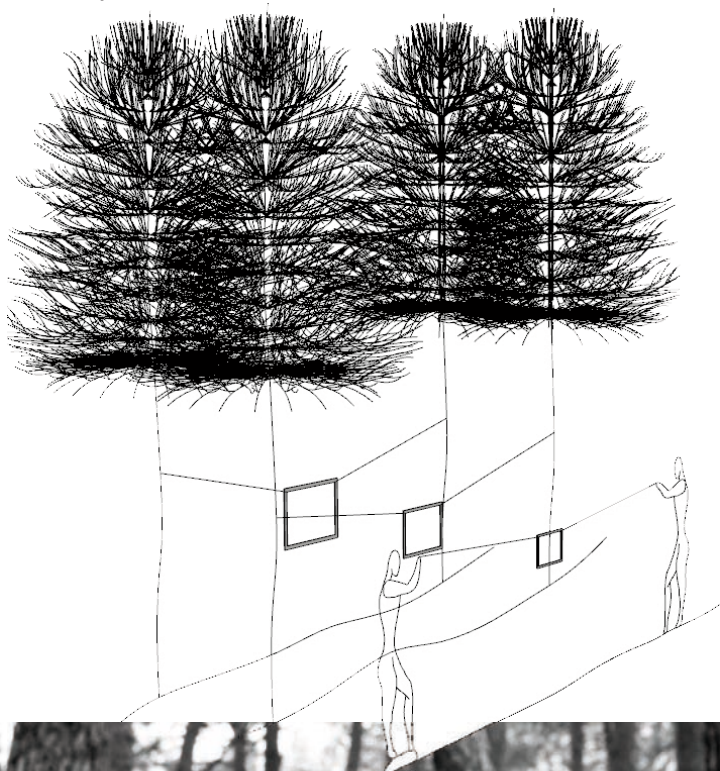


*Andrea de Álvaro Casado (Proyectos 2)*

*Notable (8)*

Esta foto intenta evocar la sensación de un túnel al más allá, a otro mundo. La superposición de los marcos en suspensión permite crear una imagen que transmite la idea de levitación, de tal manera que el espectador tenga la impresión de encontrarse ante algo mágico.

La imagen se ha creado superponiendo tres marcos de diferentes tamaños, colocando el más pequeño al principio y el más grande al final, y colgando estos de los árboles mediante hilo de pesca que se mimetiza con el paisaje de tal manera que solo se ven los marcos y no el mecanismo que los sujeta.



# LAND ARCH

Reflejos de la naturaleza

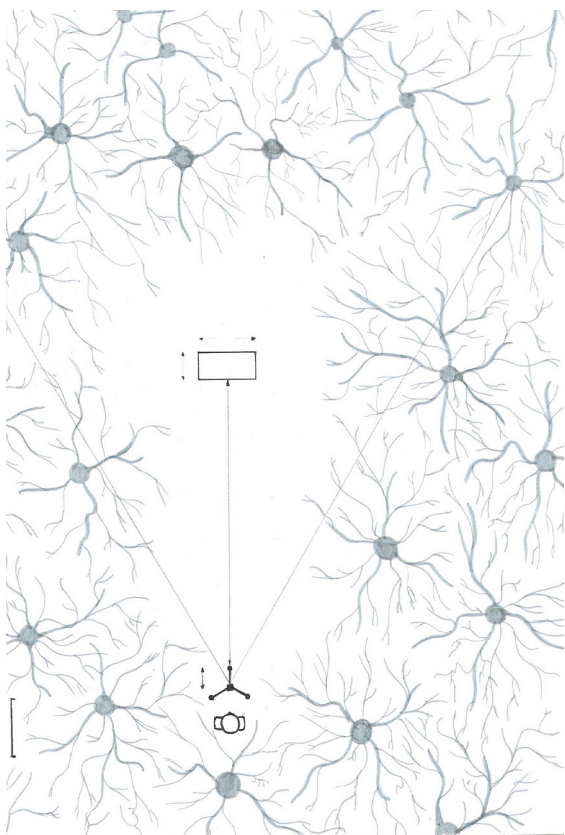
Almudena García Jiménez (Proyectos 1)

Notable (7)



El Land Art complementa, pone en valor o resalta elementos de la naturaleza al realizar intervenciones de modo artificial.

En la arquitectura se abren huecos, ventanas que dan paso a ver más allá y nos condicionan un punto desde el que observar. También podemos dar información de aquello que nos rodea a través de reflejos. Estas ideas llevadas al Land Arch son la base del proyecto: Podemos hablar de aquello que nos envuelve en la Herrería (El Escorial) al abrir un hueco en el que reflejar las copas de los árboles haciendo cercano lo inalcanzable.



# LUNA LLENA

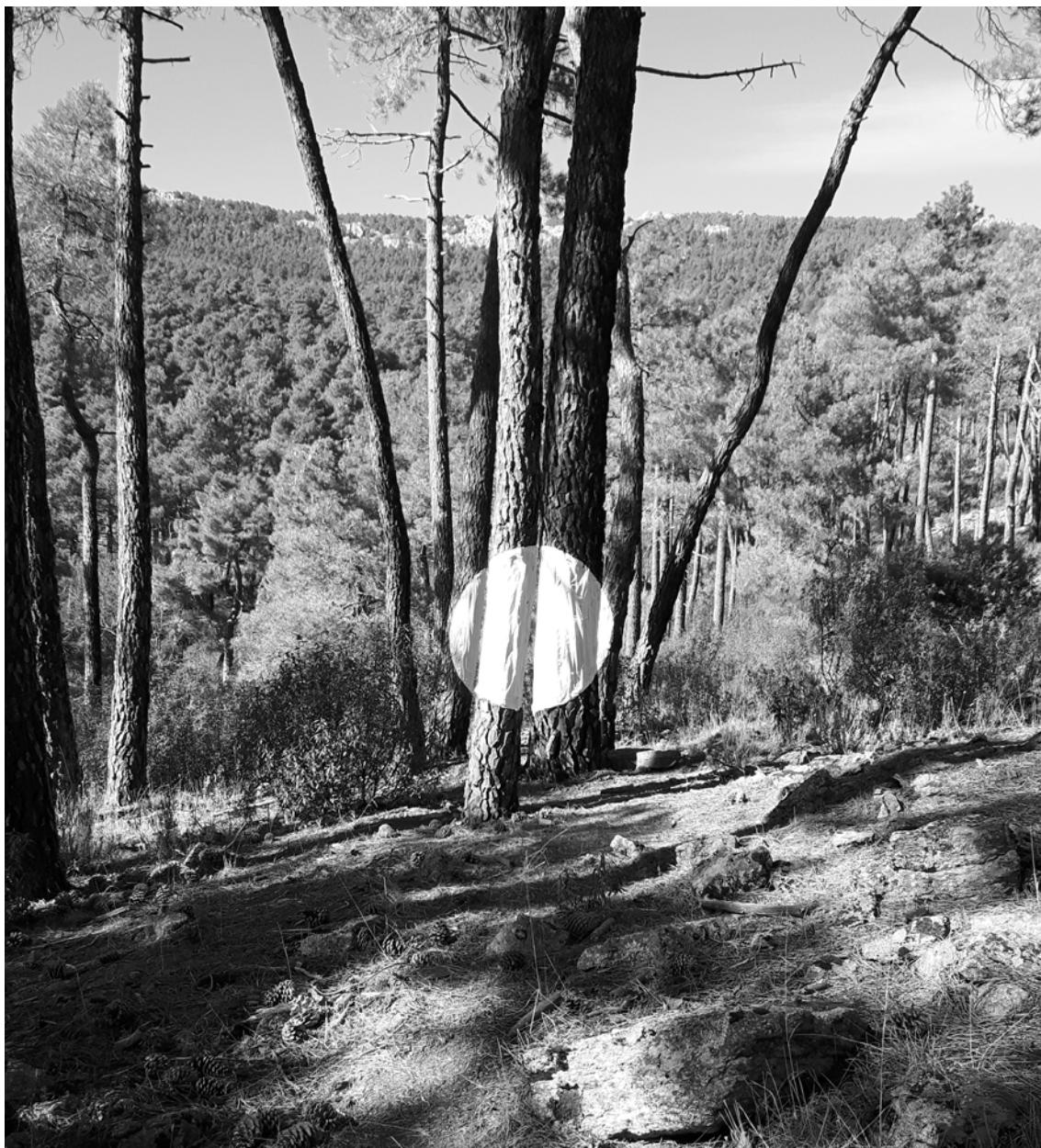
Entre árboles

*Pablo Mahave Aldea (Proyectos 1)*

*Bien (6.5)*



Inspirado en la luna, se crea un gran círculo entre los árboles en medio del bosque, que destaque por su perfección y brillo.



# DÍAS ESTELARES

50 EJERCICIOS DESTACADOS

**SPATIUM MYTILUS.** Ignacio Lahuerta Vazquez-Reina (p1) p.66/ **QUALLE.** María Muñoz Navarro (p2) p.67/ **PORIFERA.** Jara Matellano Villacampa (p1) p.68/ **ABISMO.** Miguel Bonachía Alonso (p1) p.69/ **SUPERORGANISMO.** Hernán González González (p1) p.70/ **FRACCIONES.** Pablo Ogando Ochoa (p1) p.71/ **BLACK SAMBA.** Claudia Gordon Alonso (p1) p.72/ **ARACHNOPHOBIA.** Óscar Gómez Fernández (p1) p.73/ **ARACNITY.** Irene Beascoa Civera (p2) p.74/ **BOSQUE DE CAMALEONES.** Paula Gómez Lucero (p1) p.75/ **LABERINTO.** Ángel Palmerín Ruiz (p1) p.76/ **PROYECTO LINCE.** Eduardo Delgado Álvaro (p2) p.77/ **ARQUITECTURA BINARIA.** Carmela Vicente Ruiz (p1) p.78/ **ASILI NYUMBANI.** María Lavieja Marañón (p1) p.79/ **ESPACIO JIRAFAS.** Laura Fernández Álvarez (p1) p.80/ **ESPACIO PARA AJOLOTES.** Paula Andosilla Herráiz (p1) p.81/ **HÁBITAT PARA GATOS SALVAJES.** Jose Luis Martínez Ruiz (p1) p.82/ **FORTHCOMING STRUCTURES.** Alfredo Martínez-Lage Marquina (p1) p.83/ **ESPACIO PANTERA.** Andrea Feito Bañón (p1) p.84/ **ESPACIO MONO.** Pablo Emilio Erades Fernández (p1) p.85/ **SQUIRREL GHOST HOUSE.** Blanca Alabart Clavería (p2) p.86/ **MARSUPIO.** Ana Lucía Vecoña Otero (p2) p.87/ **TRANSPARENCIA ALÁMBRICA.** Hernán González Alonso (p1) p.88/ **KOALA FOR VIEW.** Marina Van Der Linden Martínez (p1) p.89

**SLOTH SPOT.** Pablo Villa Lozano (p1) p.90/ **PANDARIO.** Alberto Jiménez Lacalle (p1) p.91/ **SUR LA PISTE DU MARSUPILAMI.** Rocío Sáez Alonso (p1) p.92/ **GREEN CURTAINS.** Andrea Pérez Cuno (p1) p.93/ **RUMAH GEKKOTA.** Diego Guerrero Laffaille (p1) p.94/ **LA GEOMETRÍA DE LA SEDA.** Candela Álvarez Lorenzo (p1) p.95/ **LE BOUTIQUE DES PAPILLONS.** Natalie Padilla Ericksen (p2) p.96/ **MARIPOSARIO.** Paula Roldan Perez (p2) p.97/ **MARIPOSARIO.** M<sup>a</sup> Pilar Jiménez Rubio (p1) p.98/ **GRETA OTO.** Iván López Santos (p1) p.99/**JUEGO DE LUCES.** Inés Sanz-Magallón (p1) p.100/**COLOUR REFLECTION.** Adriana Alzueta Rodríguez (p1) p.101/ **720°.** Álvaro Fernández-Abellán de Andrés (p1) p.102/ **FRATERCULA ARCTICA.** Gonzalo de Bonilla Díaz (p1) p.103/ **MAOTA MACAYOS.** Ana Olmos Darnaude (p1) p.104/ **ACERODON.** Ainhoa Arranz López (p1) p.105/ **SKY FILTER.** Guillermo García Prieto (p1) p.106/ **BOIDS PROYECT.** Francisco García Cruz (p1) p.107/ **BOTIJO.** Rocío Gómez Llopis (p1) p.108/ **EL NIDO EN EL NIDO.** Victoria Luque Calatayud (p1) p.109/ **ROCÓDROMO.** María Sánchez Martín (p2) p.110/ **CORNUCOPIA.** Patricia Romero Díaz (p1) p.111/ **ENTROPÍA.** Elena Viñals Martínez (p1) p.112/ **TOPOGRAFÍA VIVA.** Víctor Romero Gil (p1) p.113/ **MULTIVERSO.** Francisco José Soriano (p1) p.114/ **REVEALING ROTUNDA.** Claudia Rivera Lario (p1) p.115

# SPATIUM MYTILUS

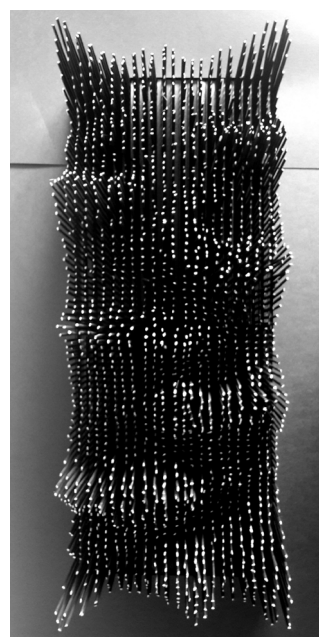
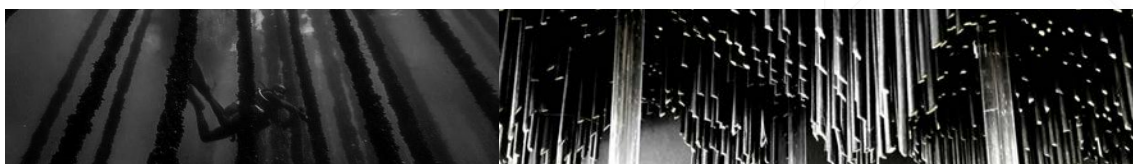
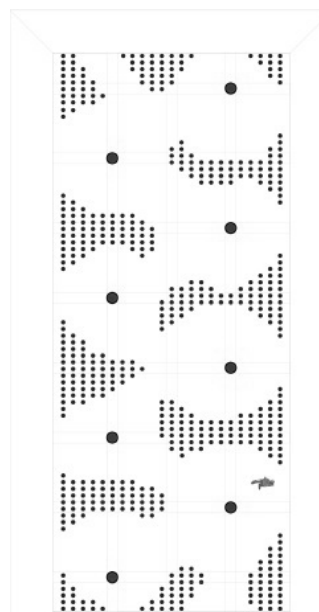
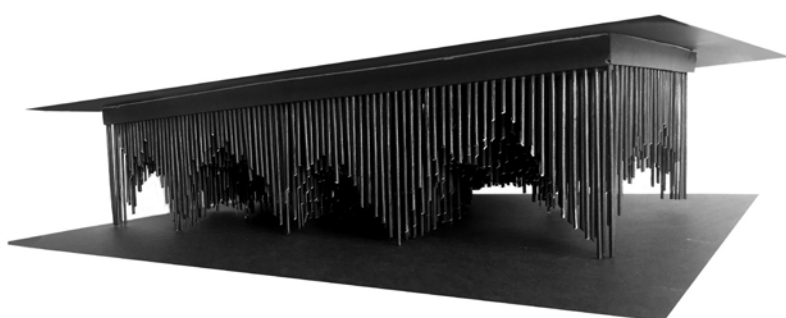
Evolución de las bateas

*Ignacio Lahuerta Vazquez-Reina (Proyectos 1)*  
*Sobresaliente (9.5)*



El proyecto nace inspirado en las bateas, estructuras de madera que flotan en el mar y cuya finalidad es el cultivo de mitílidos. De ellas cuelgan cientos de cabos a los que, con el paso del tiempo, se adhieren mejillones y otras especies marinas.

Una malla de 84x23, conforman una estructura de mil novecientos treinta y dos varas cerámicas negras que, cortadas a diferentes alturas, van creando una secuencia de espacios interiores conectados entre sí, donde ocho grandes peceras cilíndricas con gran variedad de moluscos, son el foco y la estructura del edificio.



# QUALLE

Gotas de Mar

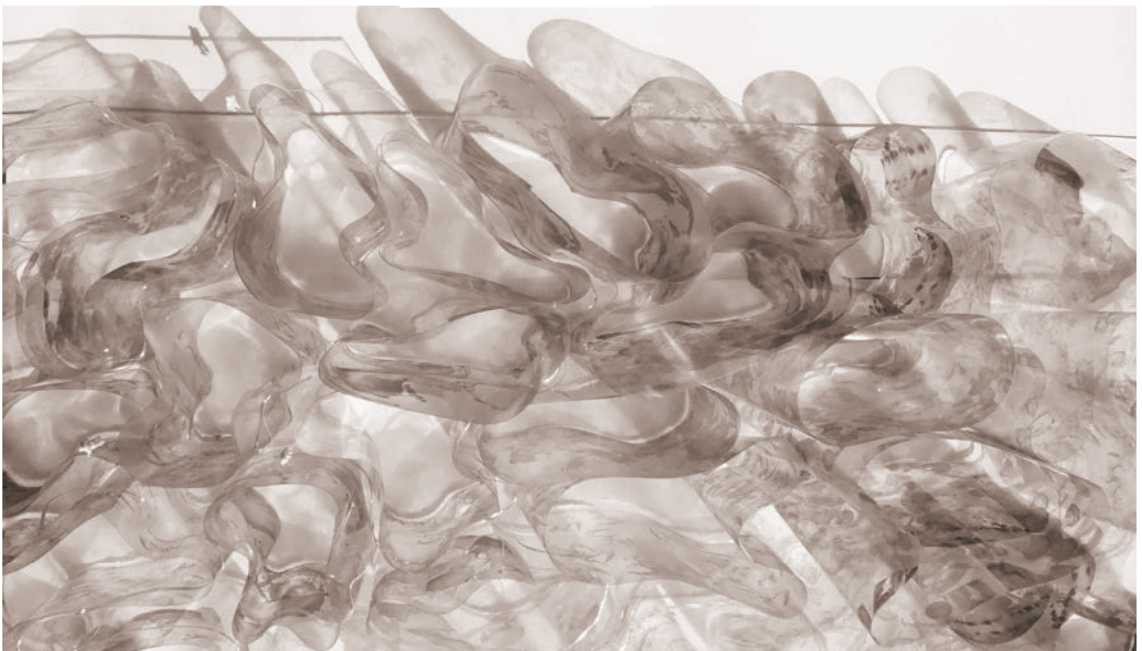
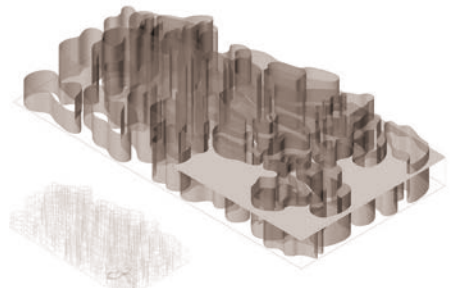
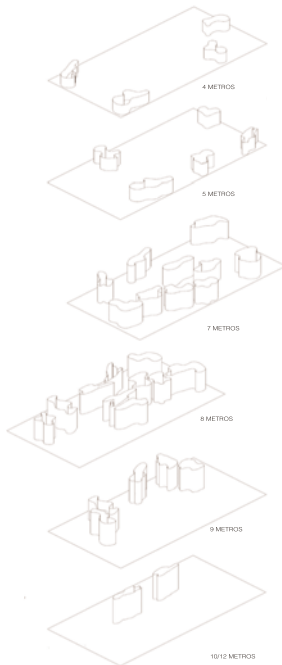
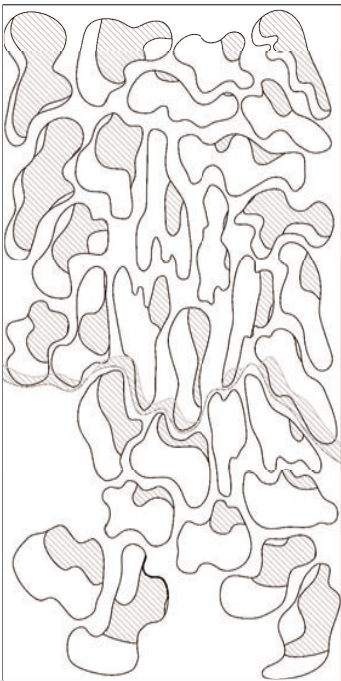


María Muñoz Navarro (*Proyectos 2*)

Notable (8)

Basándose en el jarrón Savoy de Alvar Aalto y en los espacios de cristal del Pabellón de Saana, el proyecto propone una arquitectura capaz de sacar lo mejor de cada una de estas inteligencias, tanto individualmente como combinadas, creando así espacios idóneos para el albergue y exhibición de las medusas.

El espacio se configura gracias a un conjunto de volúmenes distribuidos a lo largo de una extensa planta. Estos están contruidos en cristal y conforman los distintos espacios a modo de vasos separados entre sí, con unos recorridos interiores que permiten recorrer todo este espacio. Las sumas distintas de vidrios nos permiten cambiar la relación visual que podemos percibir entre ellos, cada una de las peceras adopta una apariencia totalmente distinta a las demás, pero todas ellas unidas a través de sus curvas permiten conectarse entre sí.



# PORIFERA

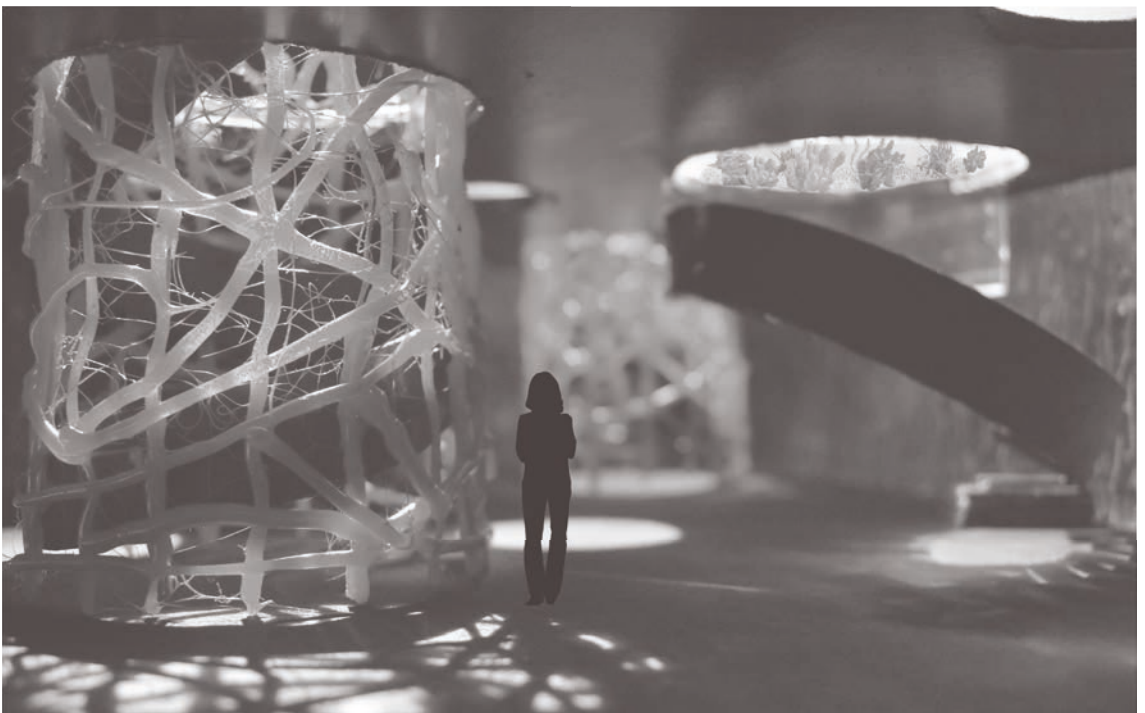
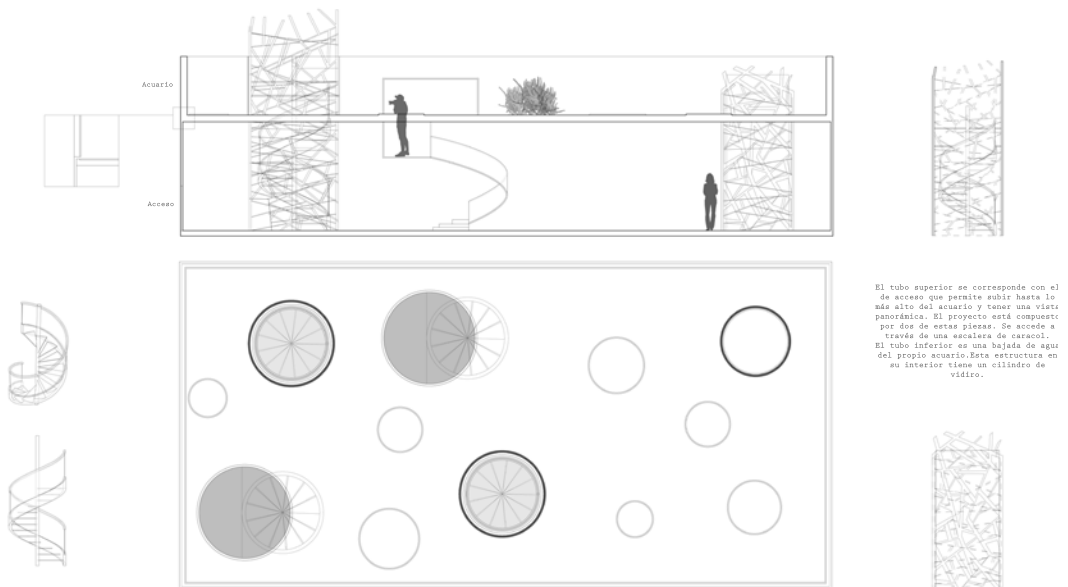
Acuario para esponjas



Jara Matellano Villacampa (Proyectos 1)  
Notable (8)

Este proyecto se compone de dos bloques, uno inferior de acceso para las personas de 27 metros de largo, bajo una cubierta negra donde únicamente entra la luz a través de los cilindros que aparecen y dejan ver el acuario superior. Este espacio conecta con el acuario gracias a unos accesos que permiten a las personas tener una visión cercana de las esponjas y el espectáculo de color que presentan.

Los tres elementos cilíndricos principales se corresponden dos de ellos con los accesos y el restante con una bajada de agua del propio acuario. Todo el espacio queda rodeado de unas bajadas de agua en forma de catarata.



# ABISMO

Espacio animal



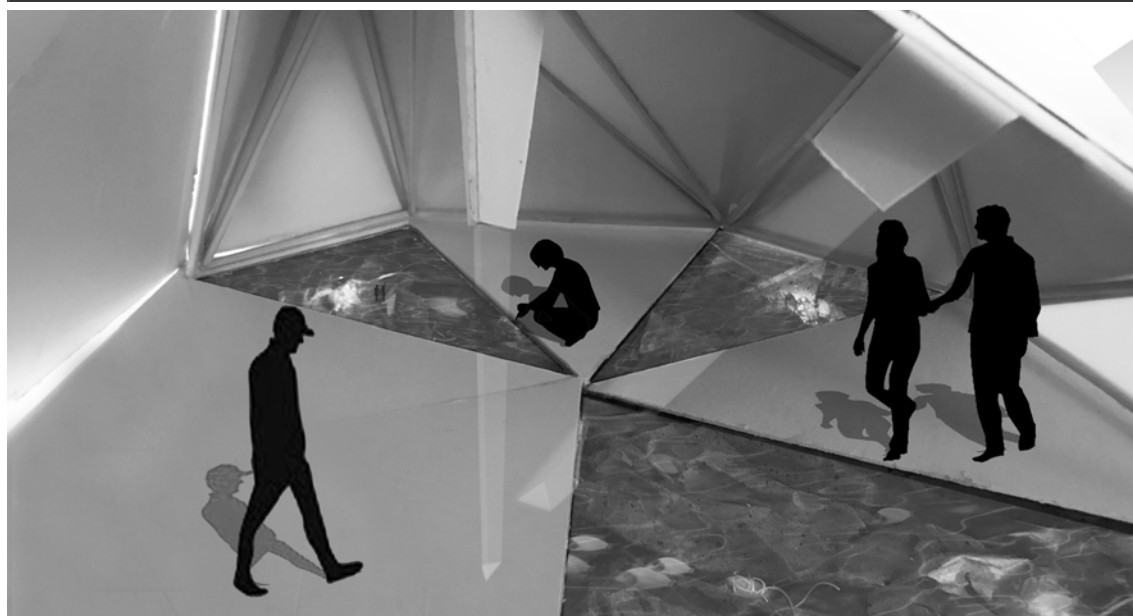
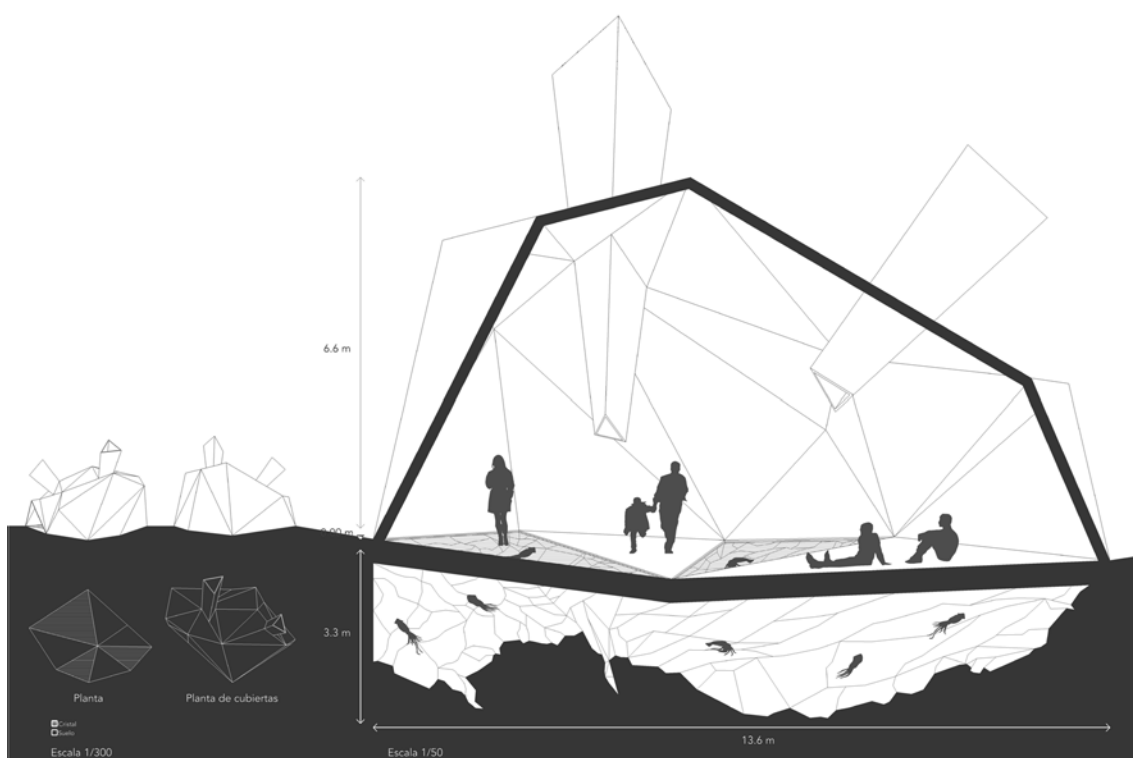
Miguel Bonachía Alonso (Proyectos 1)

Notable (7.5)

Abismo es un proyecto que aspira a la versatilidad de los espacios. Pretende aunar un espacio animal y otro humano, pudiendo adquirir este último una enorme diversidad de fines.

Asimismo, es un proyecto que busca el contraste de ambientes y atmósferas, un espacio apenas iluminado en el que la luz procede de forma exclusiva de dos pequeños resquicios que aportan un par de lucernarios y de la bioluminiscencia emitida por el propio Calamar de Cristal que aquí habita.

Por ello podríamos decir que son la versatilidad y la antítesis de espacios, el móvil que hacen de este un lugar idóneo y a la vanguardia para convertirse en un acuario en el morar estos seres de los fondos abisales, así como un pabellón multiusos destinado a una infinidad de propósitos.



# SUPERORGANISMO

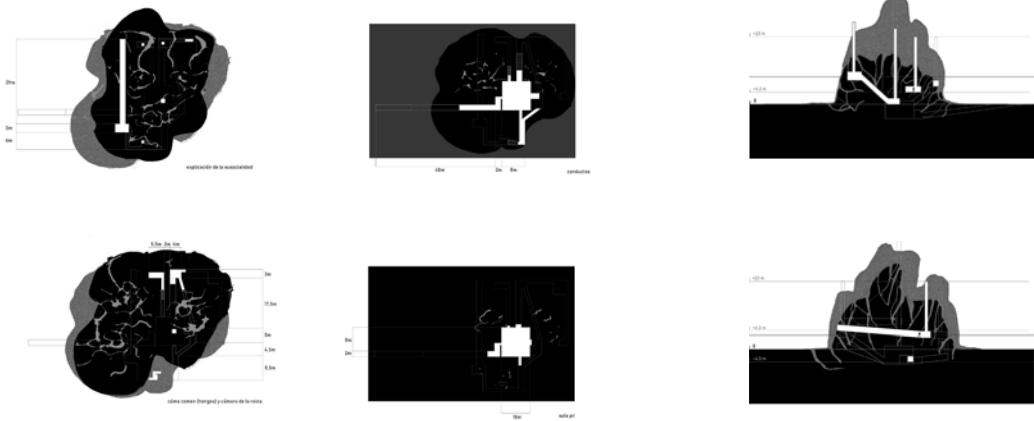
Hombre-termita



Hernán González González (Proyectos 1)  
Matrícula de Honor (10)

Este proyecto es un espacio híbrido, que combina tres termiteros con un espacio para el hombre. En el que se experimenta como nacen, cómo viven y cómo se alimentan trofalaxiamente las termitas; a través de ruidos, texturas, espacios en penumbra, distintas alturas y la propia visualización del comportamiento de estos animales.

El hombre puede comprender los distintos órganos que organizan el espacio. A su vez el propio espacio sirve de apoyo, para que las comunidades de termitas, construyan, excavando y moldeando sus enormes nidos, resolviendo así la ampliación de escala que este proyecto supone para ellas. Estos nidos epigeos funcionan como auténticos superorganismos con los que regulan las grandes diferencias de temperatura de las zonas cálidas en las que viven; combinan energía medioambiental, con arquitectura y climatización. Las termitas se necesitan unas a otras y necesitan el termitero para sobrevivir, son animales eusociales que viven jerarquizada y ordenadamente

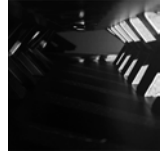


# FRACCIONES

Modulación y Adaptación

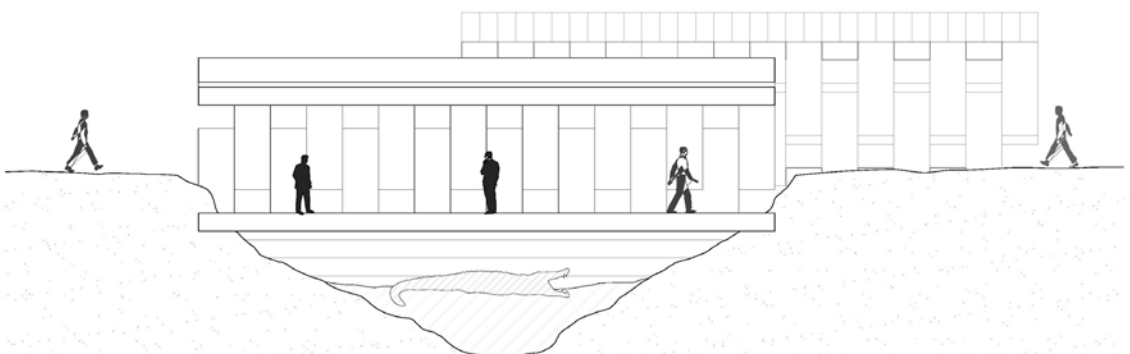
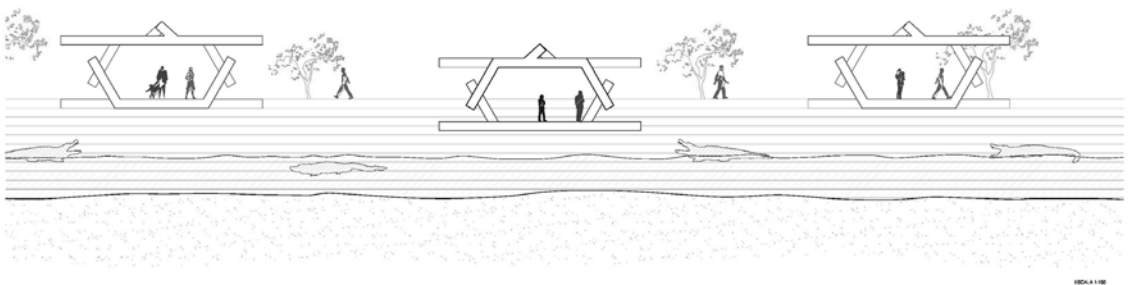
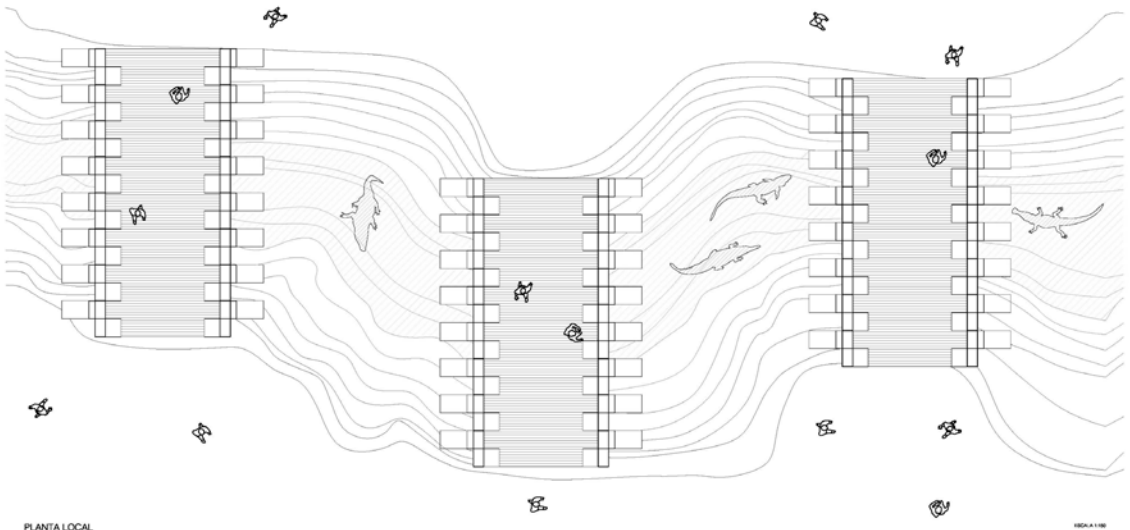
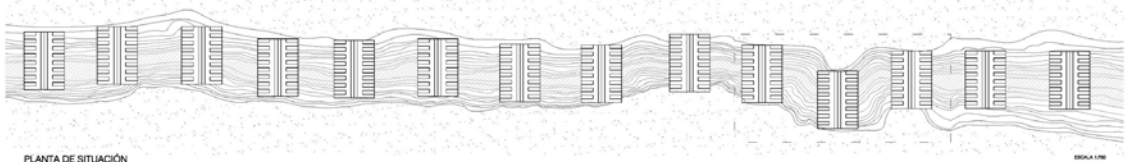
Pablo Ogando Ochoa (Proyectos 1)

Notable (8.5)



Basándose en las escamas, la modulación de las mismas y las fauces del cocodrilo, el proyecto propone la adaptación al territorio de los cocodrilos africanos de un puente tipo, un módulo, que al expandirse por los ríos crea una coraza.

Además, el interior de estos puentes recuerda a las fauces del animal en cuestión, gracias a las sombras arrojadas por el diseño de los mismos.



# BLACK SAMBA

Black mamba, slithers samba

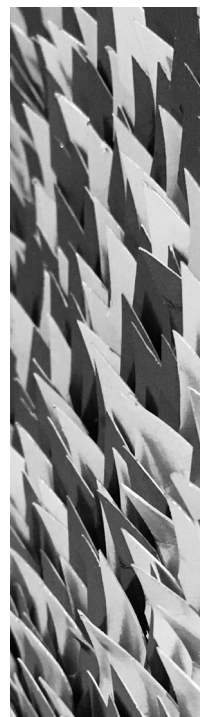
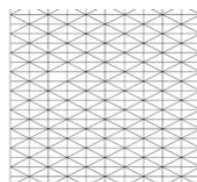
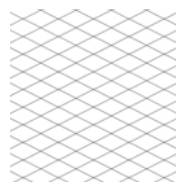
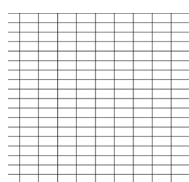
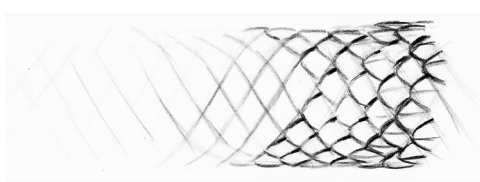


*Claudia Gordon Alonso (Proyectos 1)*

*Matrícula de Honor (10)*

Se trata de un espacio inspirado en la serpiente, en especial en la anatomía y en las escamas de su piel. Presenta arquitecturas curvas y dinámicas que acogen las sinuosas formas que la serpiente adopta en su recorrido.

Es un conjunto de galerías que permiten al visitante conocer la mamba negra de modo que se introducen en un ambiente mimetizado con el citado animal gracias a la utilización de vidrieras con escamas acopladas. Estas vidrieras protegen de cualquier peligro a los visitantes y proporcionan a las serpientes un hábitat artificial.



# ARACHNOPHOBIA

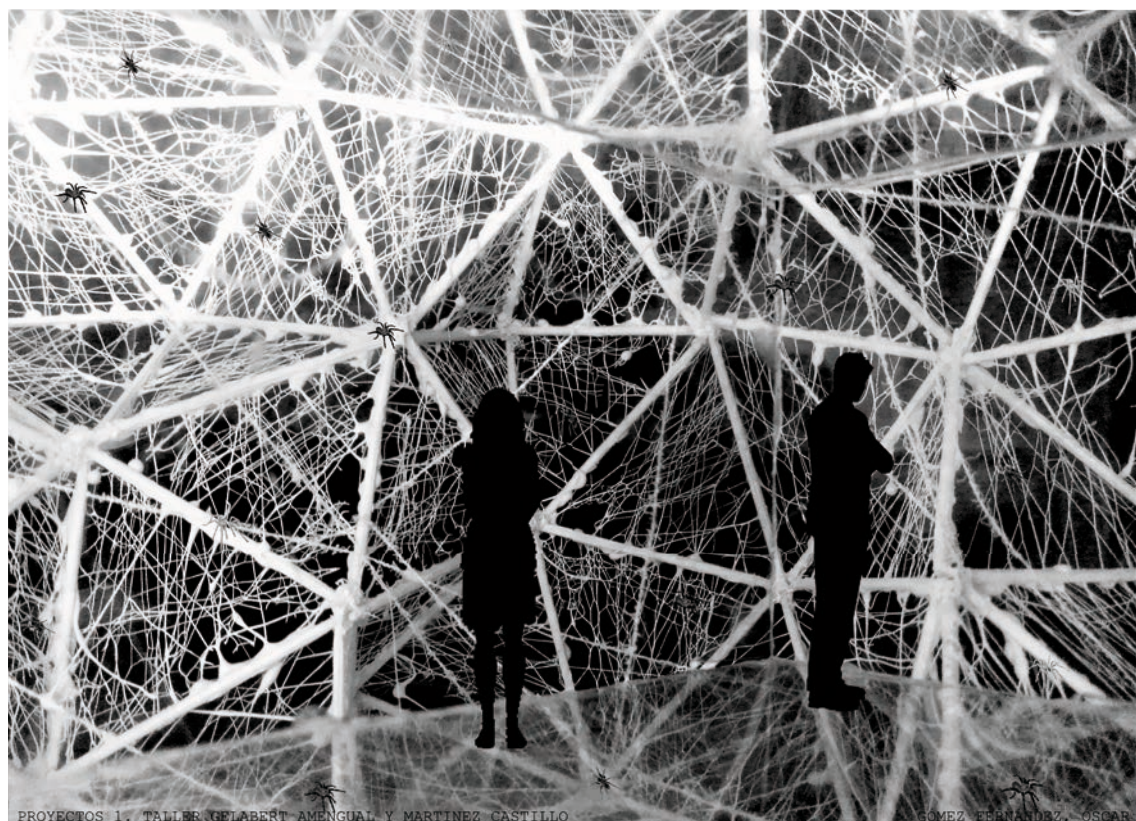
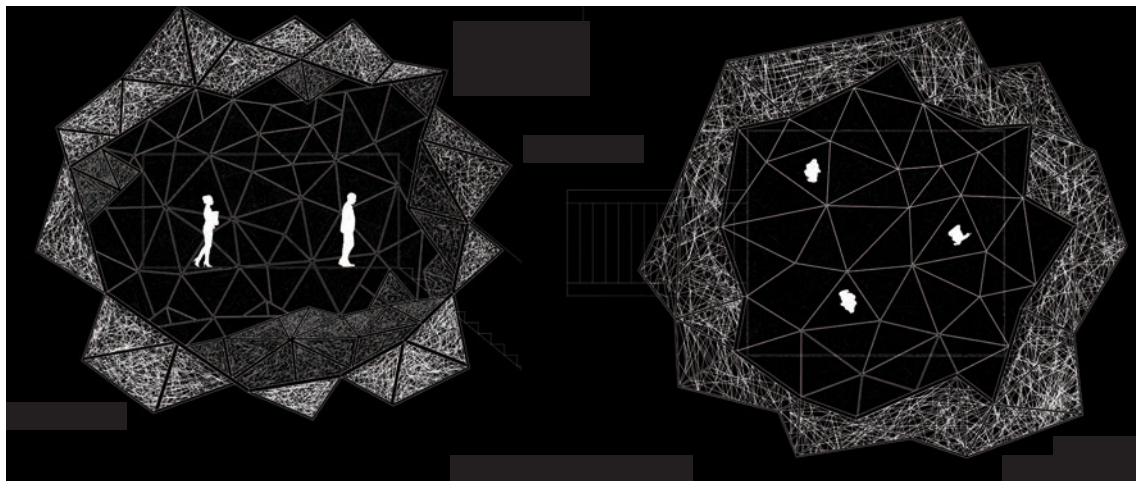
En el interior del nido



Óscar Gómez Fernández (Proyectos 1)  
Sobresaliente (9)

La innovadora zootopía. Un complejo zoológico del siglo XXI que se aleja de lo convencional y demanda nuevas formas de acercarse a la fauna. Olvidando las formas anteriores de percibir a los animales, Arachnophobia ofrece la posibilidad de adentrarnos en el mundo de las tarántulas. Un espacio que nos permite tener una visión 360° de este asombroso animal.

Este proyecto tiene como finalidad sacar a las personas de su estado de confort para adentrarlas en el espacio natural de estos animales, siendo las personas parte del mismo. De esta forma, no nos limitamos a percibir al animal simplemente a través de la vista, sino que experimentamos la sensación de formar parte de él, dejando que nos rodee.

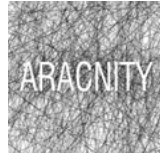


PROYECTOS 1, TALLER DELABERT AMENGUAL Y MARTINEZ CASTILLO

GÓMEZ FERNÁNDEZ, ÓSCAR

# ARACNITY

Zootopía

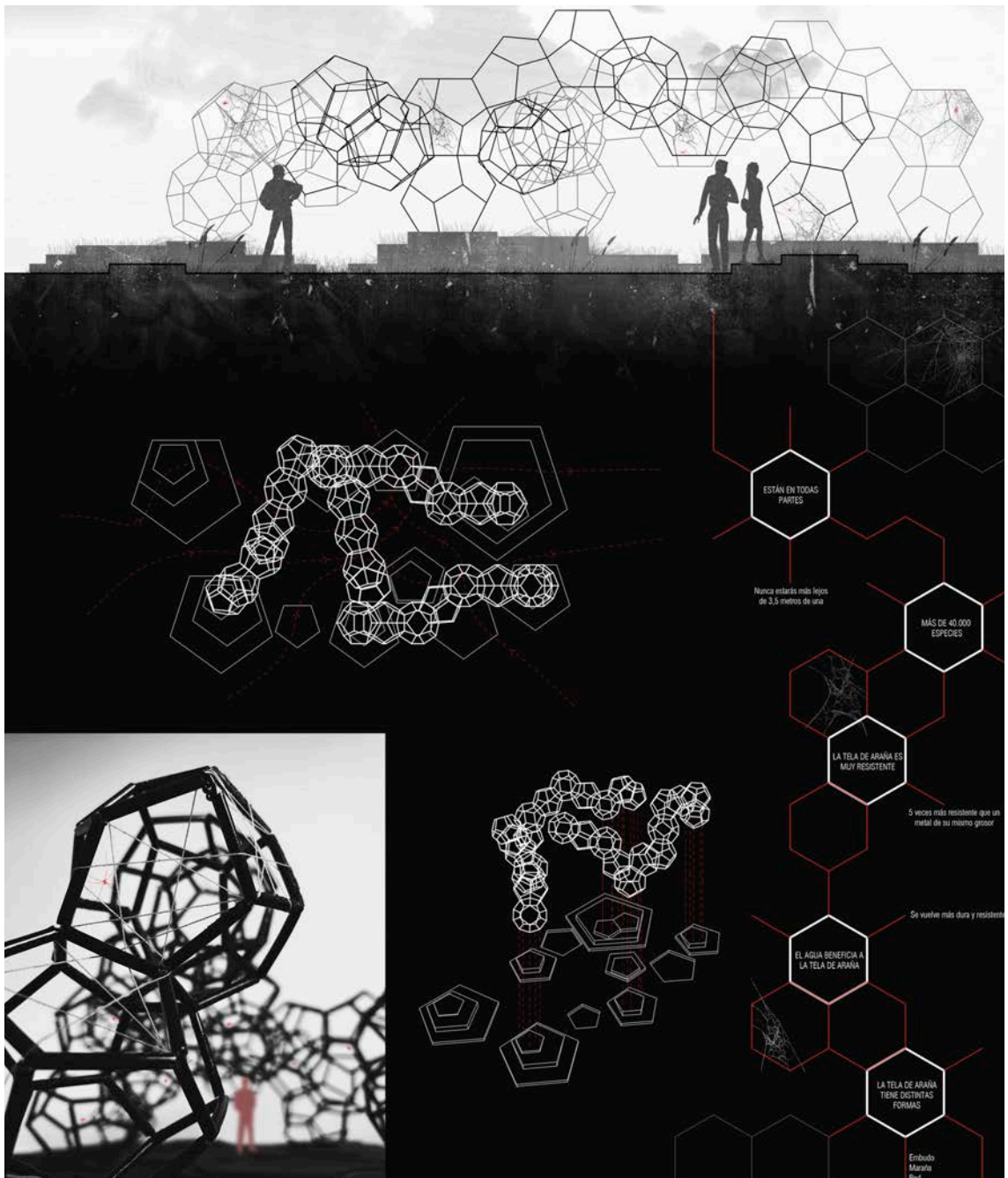


Irene Beascoa Civera (Proyectos 2)  
Matrícula de Honor (10)

En este proyecto se cambia el enfoque de la arquitectura hacia un animal habiendo investigado sobre sus características con el fin de crearle un hábitat seguro, cómodo y estimulante para la humanidad.

El animal en cuestión son las arañas, y se realiza un espacio abstrayendo su peculiaridad más reconocida: la telaraña. A través de la unión de pentágonos que tienen como forma perimetral las telas de araña se llega a un dodecaedro, el enlace entre este poliedro y sí mismo, y su repetición, da lugar tanto al espacio donde residiría el animal como al espacio por donde las personas pueden observarlas, estableciéndose una conexión directa entre ambos y favoreciendo las relaciones entre ellos.

Este espacio permite a las arañas el desarrollo de sus funciones vitales sin alteraciones, no tiene la necesidad de estar en ningún lugar concreto por lo que es fácilmente adaptable a cualquier hábitat específico de cada subespecie.



# BOSQUE DE CAMALEONES

Buscando a Wally



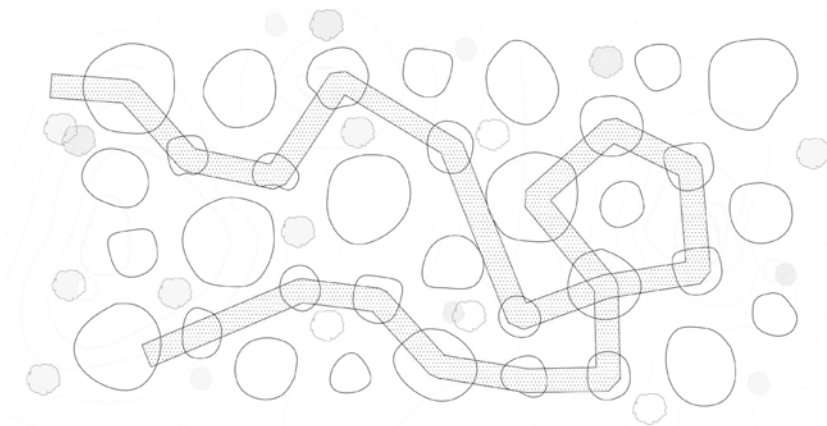
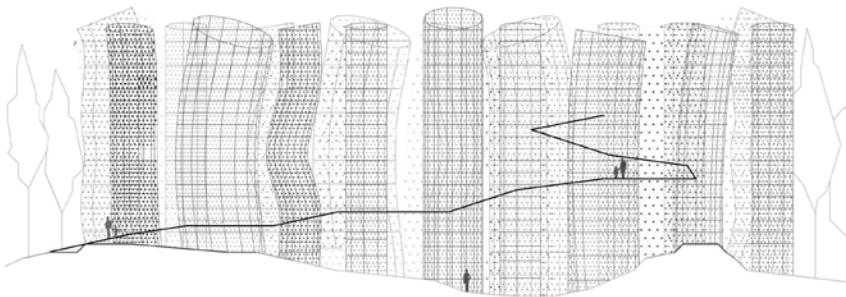
Paula Gómez Lucero (Proyectos 1)

Notable (8)

A través de un paseo que varía en altura podemos observar a los camaleones y como estos se camuflan entre las distintos tipos de materiales que forman su hábitat, estos están sustentados por unas columnas de 18 metros de altura en la que se entrelazan a modo de enredadera.

Dichos materiales tienen distintos colores y están relacionados con el cromatismo de los camaleones, las personas que circulan por las diferentes rampas podrán introducirse en este mundo de colores donde los camaleones se camuflan.

Al tratarse de un espacio que pretende hablar un lenguaje orgánico he adaptado el relieve de uno que se acerque más a lo natural y por otra parte las columnas son de distintos radios y con deformaciones sinuosas.



# LABERINTO

Arquitecturas cubistas

Ángel Palmerín Ruiz (*Proyectos 1*)

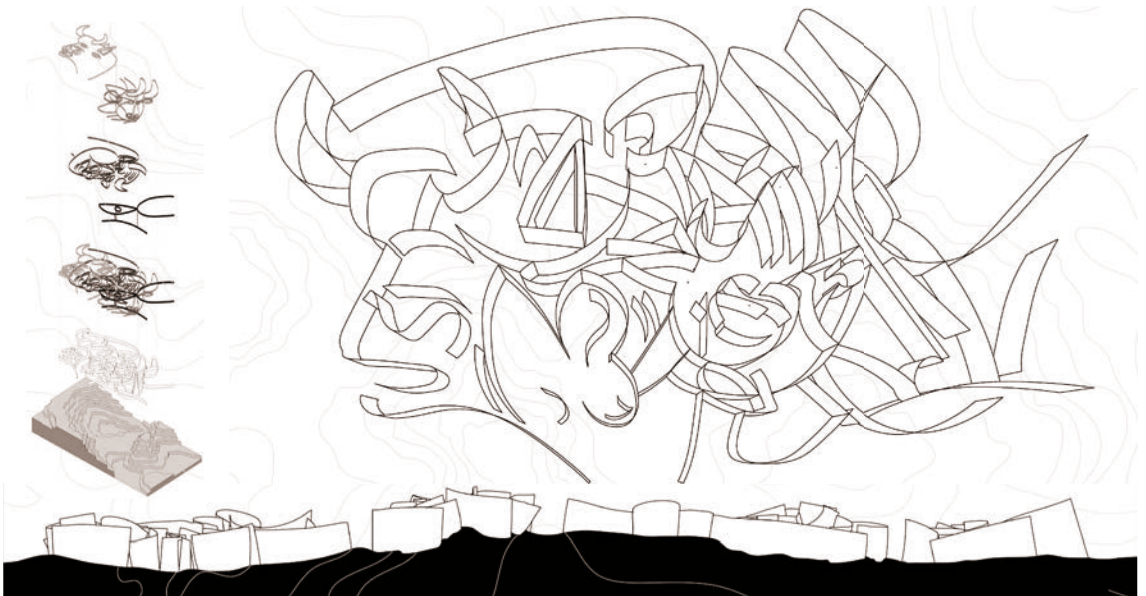
*Matrícula de Honor (10)*



El mito del minotauro se refiere a un ser violento que habita en el interior de un laberinto caótico. Representa la lucha interna entre el “yo” salvaje y el “yo” racional.

Para reflejar esta dualidad, el proyecto propone un espacio en apariencia desordenado pero que procede de un riguroso análisis de la obra de Picasso. La elección de este artista se debe a las numerosas obras que llevó a cabo con esta temática, creando una de las pocas visiones de este ser mitológico fantástico. La trama del laberinto procede de la superposición de los contornos de algunos de sus cuadros.

Por otro lado, el espacio se reviste de espejos que reflejan en todo momento al espectador, permitiéndole descubrir su lado más distorsionado a través de su propia imagen.



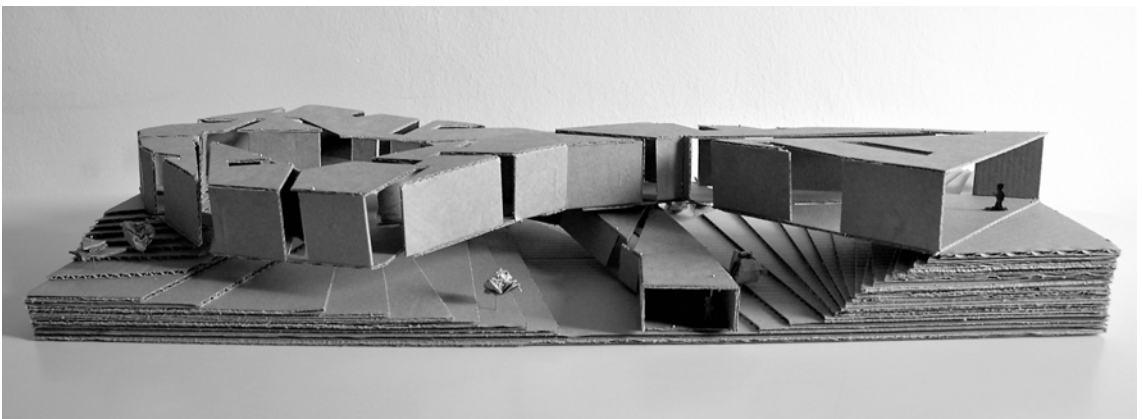
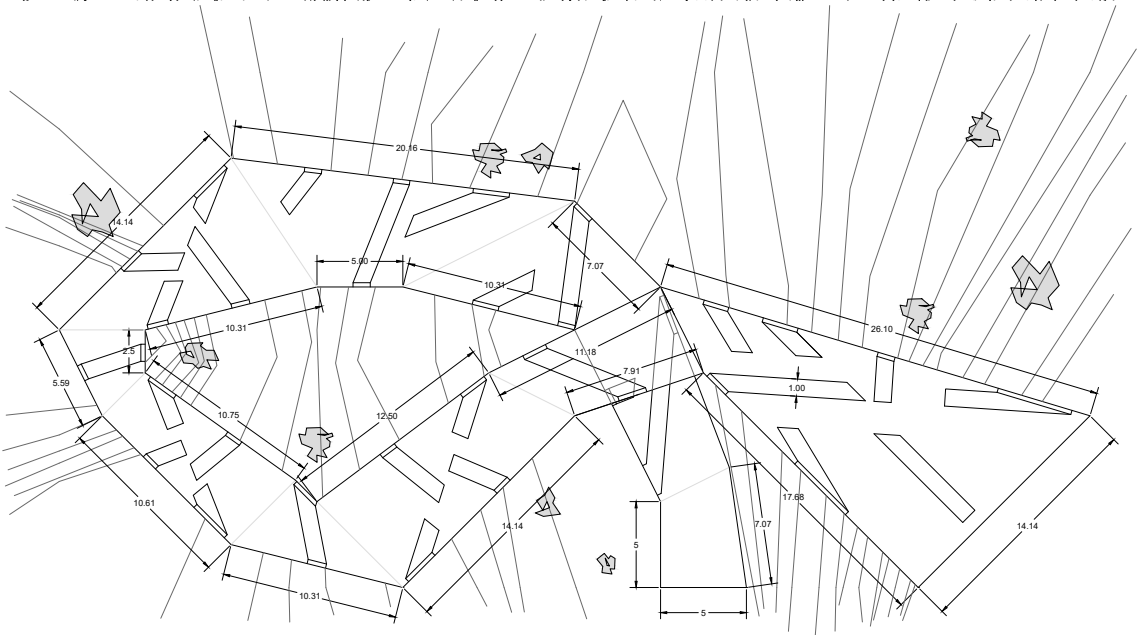
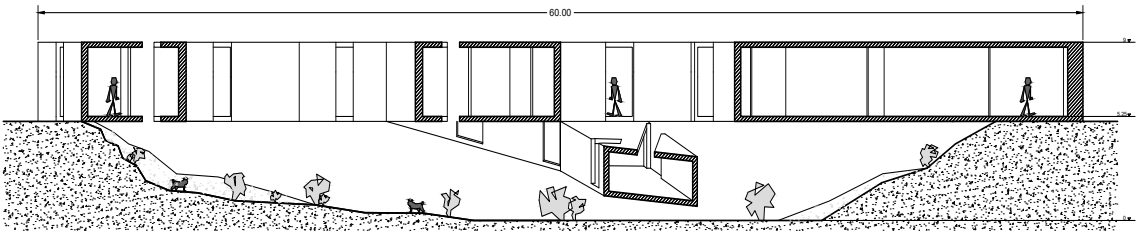
# PROYECTO LINCE

Salvando al lince ibérico



*Eduardo Delgado Álvaro (Proyectos 2)*  
*Notable (8)*

El proyecto que realiza Libeskind con el Museo Judío de Berlín pretende expresar el vacío y la ausencia, asociada a la desaparición de muchos ciudadanos. El arquitecto polaco plasma en el edificio la importancia en la historia de Alemania de la historia de los judíos y el significado del Holocausto. En el proyecto de espacio para lince ibérico se pretende recrear un espacio quebrado con un aspecto deconstructivo que recuerde a la obra de Libeskind, directamente implantado en el medio natural y a través del cual se lleva a cabo un recorrido lineal. El edificio está perforado por una serie de ventanas que dispuestas por todo el conjunto permiten tanto la entrada de luz como la observación del animal en su hábitat, sin que este perciba su presencia, ya que deberán construirse con vidrio tintado que impida a la especie sentirse amenazada. Actualmente, el lince ibérico es el felino más amenazado del planeta.



# ARQUITECTURA BINARIA

Espacios en blanco y negro

Carmela Vicente Ruiz (Proyectos 1)

Sobresaliente (9.5)



Basándome en las características de las cebras, principalmente las rayas blancas y negras impresas en su piel, he creado un espacio que se asemeja sutilmente al animal.

Consiste en una instalación hecha a partir de planos horizontales de dos medidas diferentes con un interior hueco, que conforman un volumen rectangular y cuyo interior está destinado a crear un hábitat para las cebras. Está formado a partir de planos seriados, que crean una topografía que delimita propio espacio. Los humanos están integrados en el proyecto de tal forma que podrán visitar a las cebras desde dos puntos; uno inferior de tránsito desde el cual se ve a la cebra a escasa distancia, y uno superior a cierta altura, con la posibilidad de contemplarlas desde un graderío.

Intento reflejar la idea de crear un lleno y un vacío, un blanco y un negro, o lo que es lo mismo, un cero y un uno.



# ASILI NYUMBANI

Verticalidad y mundo natural

María Lavieja Marañón (Proyectos 1)

Notable (8)

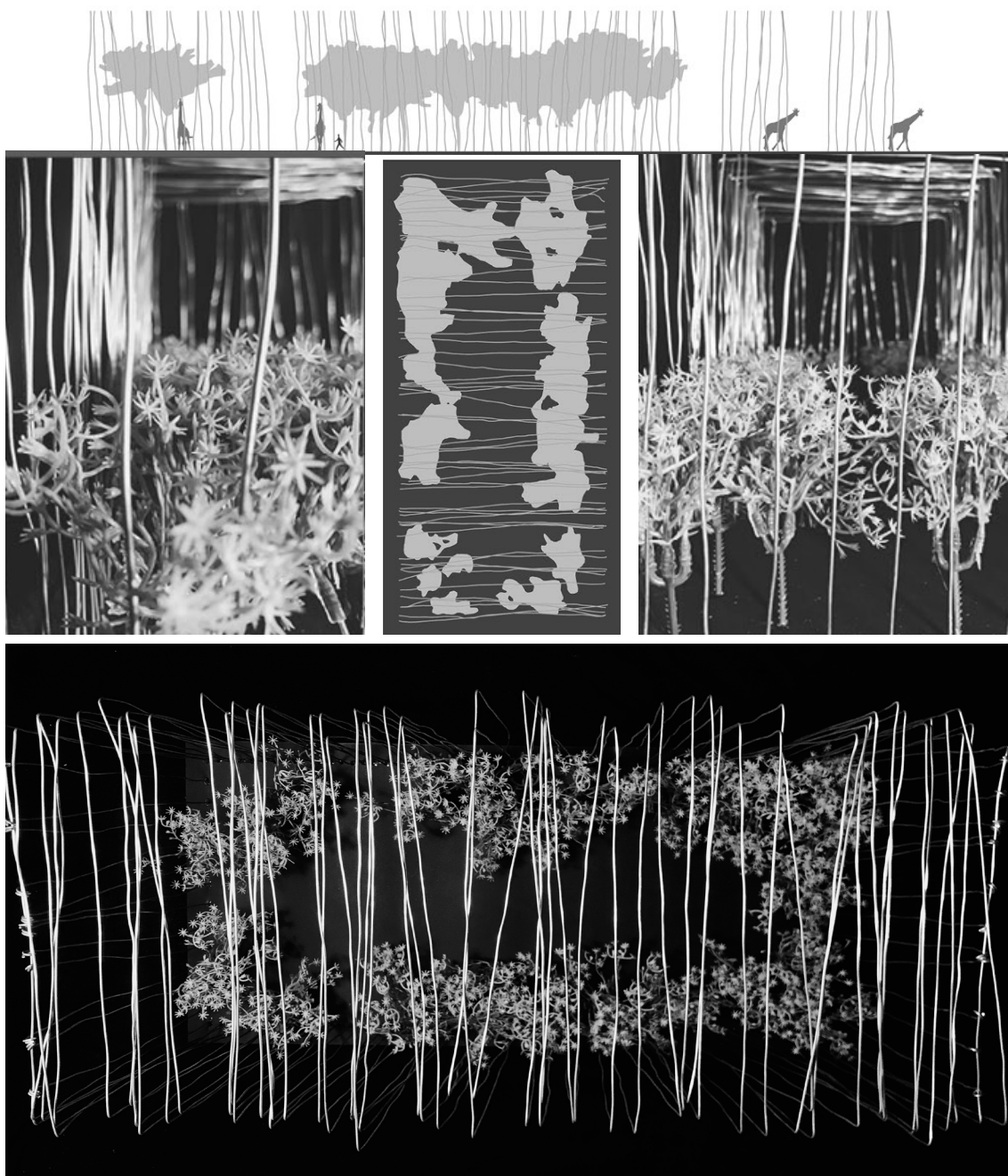


El objetivo de este proyecto era crear un espacio para acoger al animal de tu preferencia. La jirafa ha sido el animal que he decidido escoger, ya que mi inspiración para la realización de esta maqueta ha sido el propio animal y sus características principales.

Además de encontrar inspiración en jirafa, he utilizado el trabajo de el arquitecto japonés, Sou Fujimoto, como guía para mi diseño.

Se trata de un espacio con las siguientes dimensiones: 56x26x30.

En él, no solo habitarán las jirafas, si no que además, las personas que quieran interaccionar de una manera más próxima a estas, podrán hacerlo sin problema. Es un espacio amplio, luminoso y que da lugar a la armonía entre el mundo natural y el humano.



# ESPACIO JIRAFAS

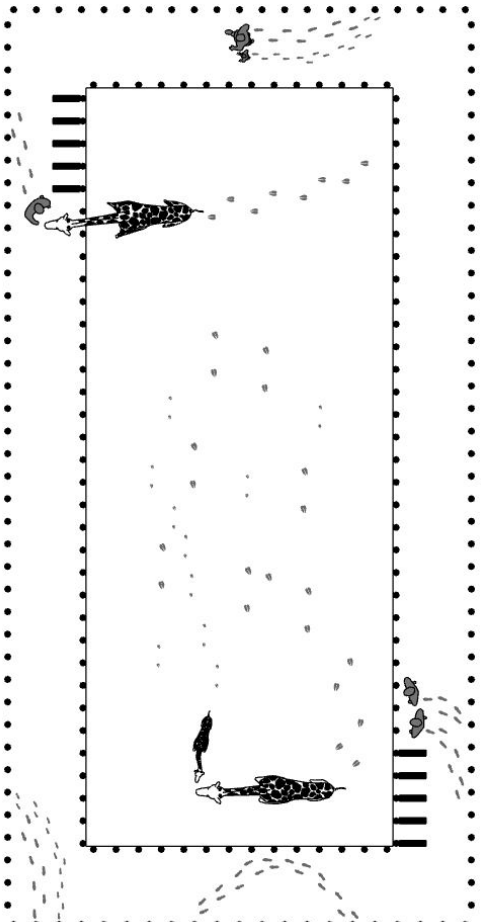
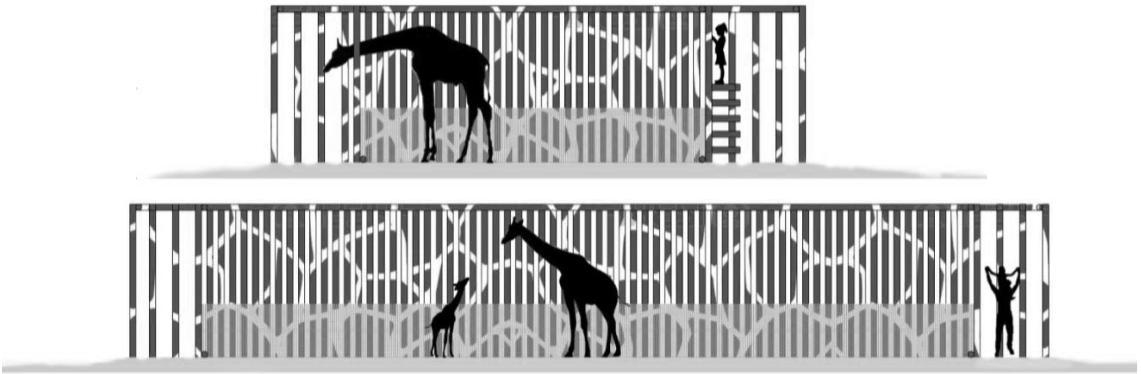
Entre patas

Laura Fernández Álvarez (Proyectos 1)  
Matrícula de Honor (10)



El animal seleccionado fue la jirafa, un animal que está recientemente en peligro de extinción. He querido mostrar sus características principales: su altura y las manchas de su piel. Para ello, he realizado una empalizada que está pintada de tal manera que en perspectiva forma la piel de una jirafa. De tal modo, al pasar entre las barras, conseguimos recrear una situación en la que las personas van caminando entre las patas del animal.

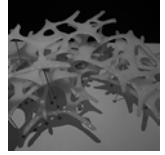
Para interactuar con las jirafas, el proyecto posee unos soportes a distintas alturas. Así se brinda la oportunidad de observarlas desde diferentes puntos de vista, tanto desde el suelo como a la altura de la cabeza.



# ESPACIO PARA AJOLOTES

Distintas cotas

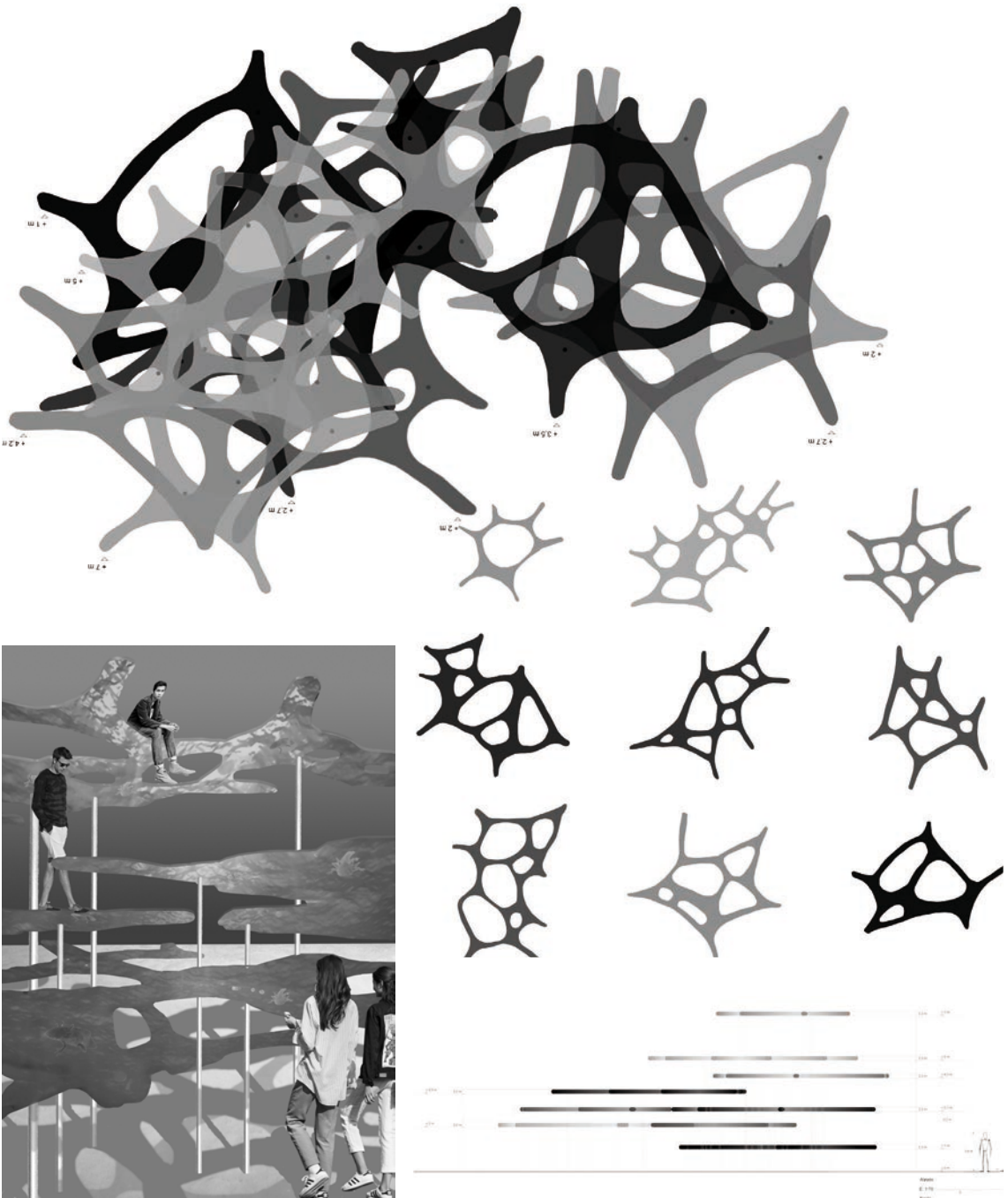
Paula Andosilla Herráiz (*Proyectos 1*)  
*Sobresaliente (9)*



Ir al zoo, pasear viendo a animales de distintas especies, procedentes de distintos hábitats y con distintos modos de vida. Todos ellos agrupados en un solo lugar, dispuestos como unos escaparates en una calle cualquiera.

En contraposición, el proyecto propone un espacio tanto para el animal como para el humano. Del mismo modo, la interacción entre los dos es diferente a la habitual, recorriendo los ajolotes caminos serpenteantes en horizontal, a distintas alturas, mientras las personas circulan a su alrededor siguiendo recorridos también sinuosos pero en vertical.

Este espacio no está pensado para un lugar concreto sino que podría estar situado en el campo, en una playa o en plena ciudad, acercándonos a la naturaleza y descubriéndola en nuestra rutina diaria.



# HABITAT PARA GATOS SALVAJES

Diversidad funcional de la calle

Jose Luis Martínez Ruiz (Proyectos 1)

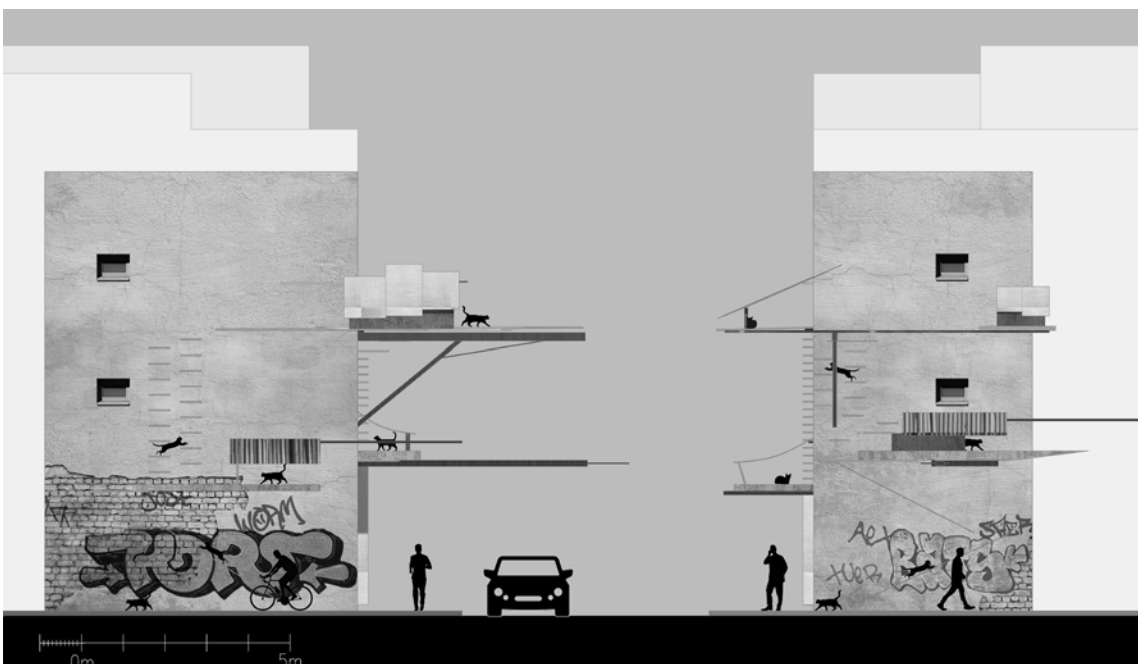
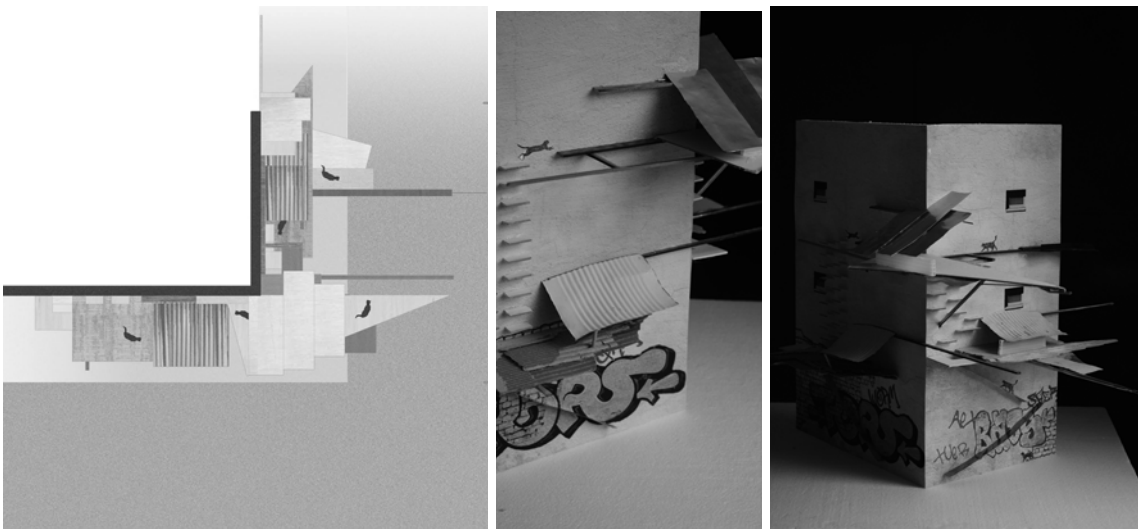
Sobresaliente (9.5)



El proyecto propone una estructura que sirva de refugio a una colonia de gatos callejeros y que se integre en la ciudad sin necesidad de usar la cota 0 de la calle, acoplándose a las fachadas de los edificios.

La estructura consiste en una serie de terrazas conectadas entre si, que solo pueden ser utilizadas por los gatos dada su gran agilidad. Otra de las características de este espacio es que puede expandirse a medida que la población de la colonia aumente.

En cuanto a la relación de los humanos, los gatos de esta colonia compartirían el espacio de la calle con las personas y podrían ser observados también en la estructura, tanto desde abajo como desde arriba observando desde las ventanas del edificio, lo que permite un acercamiento muy completo al animal.



# FORTHCOMING STRUCTURES

Planos inclinados

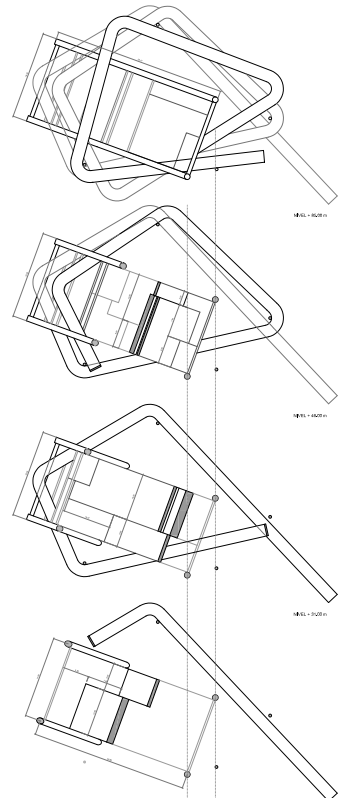
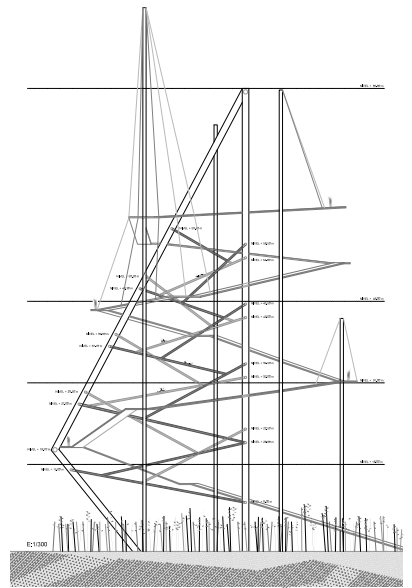
Alfredo Martínez-Lage Marquina (Proyectos 1)  
Sobresaliente (9.5)



Forthcoming structures se basa en la idea de edificio en altura como solución para cualquier tipo de espacio en un futuro próximo ante la sobre edificación y el encarecimiento de las superficies, evitando estos problemas con la superposición de planos inclinados que simulan el ecosistema de las montañas chinas donde habita el oso panda.

Esta superposición de planos está escalonada mediante una estructura portante que permite el acceso de la lluvia a todos los planos reduciendo los costes de mantenimiento del habitat.

Los visitantes podrán observar al oso panda desde cualquier punto de la pasarela flotante que asciende girando en torno a la torre, acabando en un mirador.



# ESPACIO PANTERA

Entre tejidos

Andrea Feito Bañón (*Proyectos 1*)

Matrícula de Honor (10)



Esta sería mi propuesta de un espacio para panteras negras, un animal elegante e intrigante. Un espacio en el cual no se encierra a estos felinos de manera que los hombres podamos disfrutar de ellos en armonía.

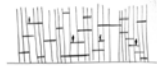
El propósito de este espacio cuenta un juego de árboles e hilos que permiten proteger a las personas a la vez que permitir observar en cercanía a las panteras. Las panteras mientras tanto desempeñan su afición de trepar árboles por su instinto felino. Se trata de un translúcido velo que permite la conexión de las panteras en diferentes planos. Por último cabe destacar la elegancia del entramado de hilos que se asocia con la elegancia de a pantera.



# ESPACIO MONO

Without limits

*Pablo Emilio Erades Fernández (Proyectos 1)*  
*Notable (8)*



El principal objetivo de este proyecto es la interacción total entre el animal y el humano, para ello, se propone la creación de un parque de aventuras donde el humano recorra los distintos espacios creados para relacionarse con el mono.

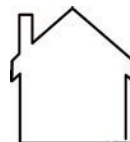
El lugar cuenta con una serie de plataformas a distintas alturas unidas por una serie de tirolinas y escaleras verticales. El recorrido se deberá realizar con una serie de elementos de seguridad. De esta manera, el humano podrá colgarse de las lianas, saltar, trepar los árboles.

Este proyectos busca que el animal no sea el observado, sino que los humanos seamos los observados al adentrarnos en el hábitat del mono (idea del actor vs el espectador). Además, se intenta eliminar los límites físicos que hay entre el animal y el espectador y entender al animal en su hábitat natural.



# SQUIRREL GHOST HOUSE

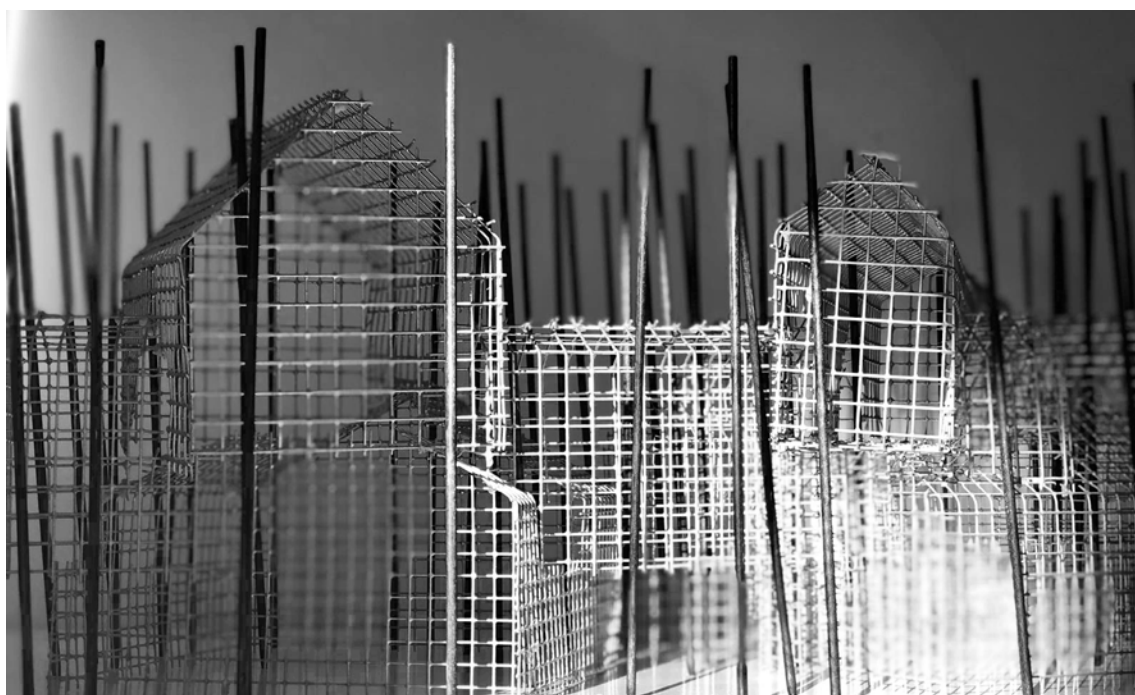
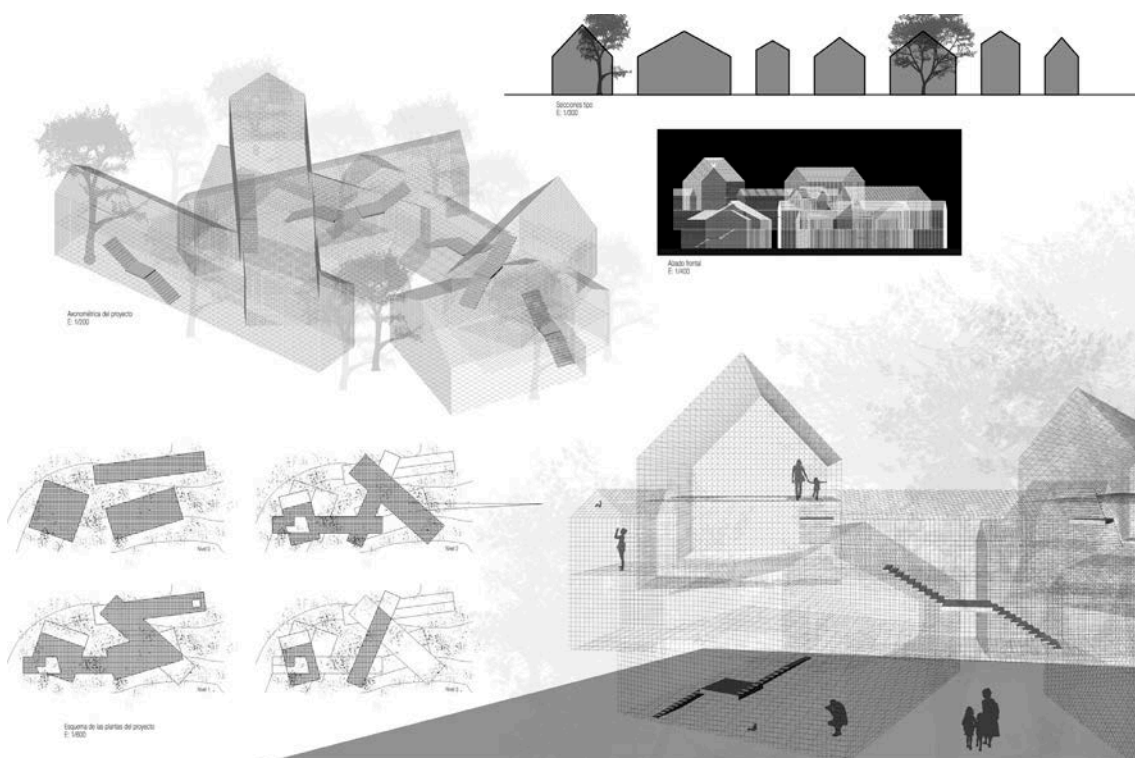
Hábitat para ardillas



Blanca Alabart Clavería (Proyectos 2)

Notable (8)

El concepto de Squirrel Ghost House viene de dos conceptos que repiten en la obra de Herzog & de Meuron: la casa arquetipo y los volúmenes apilados. Dadas las proporciones y dimensiones de los espacios interiores ("escala doméstica") las secciones tipo se asemejan a una vivienda. Cada "casa" se concibe como un elemento abstracto. A pesar de algunas excepciones, casi todos los remates de estos volúmenes se encuentran envueltos en malla de acero. Este material permite la interacción de las ardillas con las personas que van a visitarlas. Apilados en una altura de 4 pisos que llegan a volar hasta 18 metros, 7 "casas" crean un apilamiento aparentemente caótico.



# MARSUPIO

Zootopia Koalas

Ana Lucía Vecoña Otero (*Proyectos 2*)

*Sobresaliente (9)*

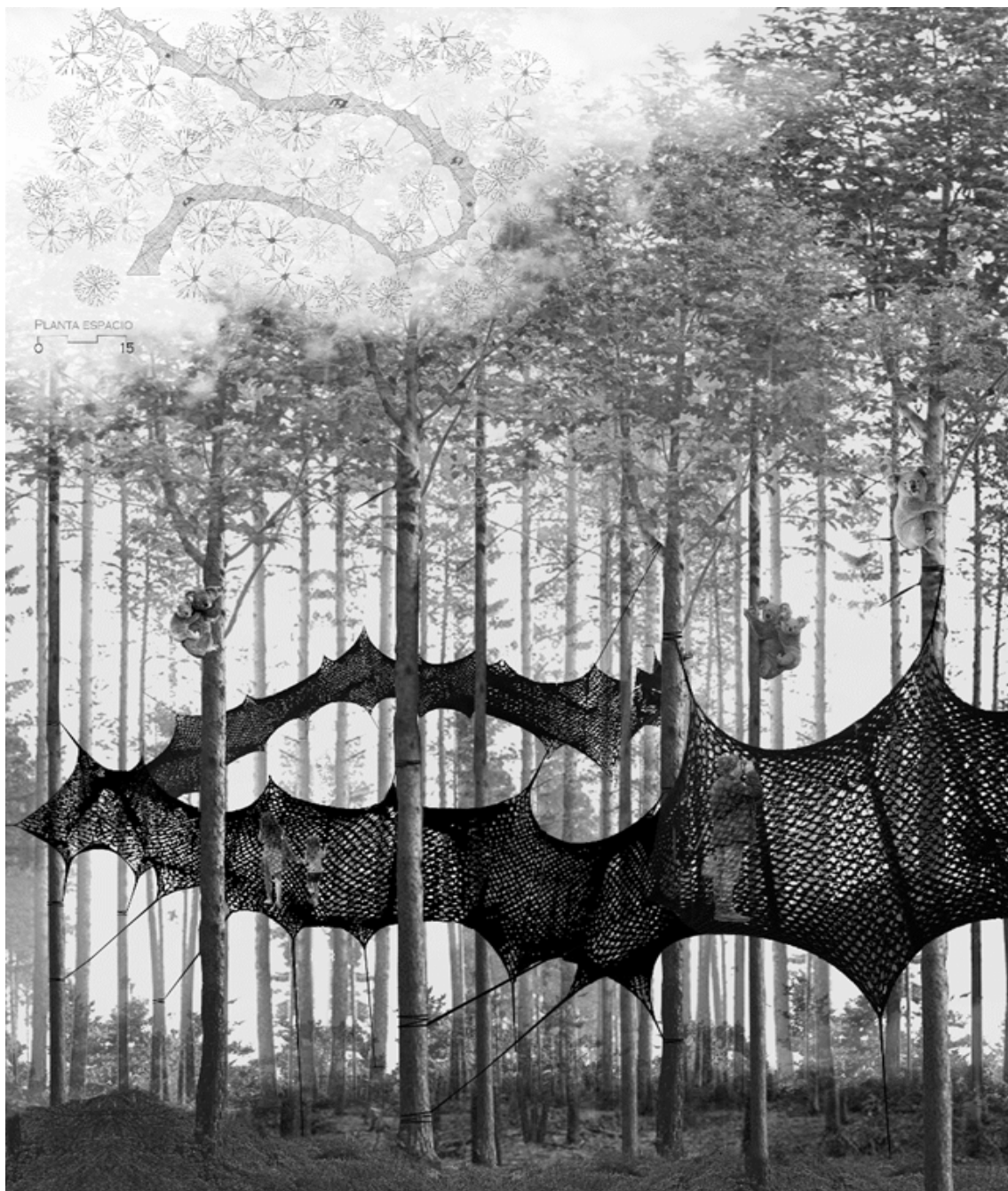


Los koalas son animales asociales, que duermen de 18 a 21 horas al día y que se someten a mucho estrés al verse manipulados.

Además, al ser marsupiales cuentan con una bolsa marsupial o marsupio donde cuidan a sus crías.

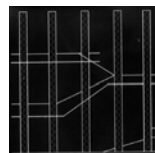
Basandonos en la idea de recrear la sensación de estar dentro de un marsupio y buscando poder ver observar a los koalas sin ser perjudicados, surge la idea de llevar a las personas a través del hábitat natural del animal, los bosques de eucalipto.

El espacio se recorre a través de túneles creados con malla que se cuelgan de los árboles. De esta forma, las personas pueden observar en su vida a los koalas de una manera completamente distinta



# TRANSPARENCIA ALÁMBRICA

La fusión del espacio existente y el espacio creado

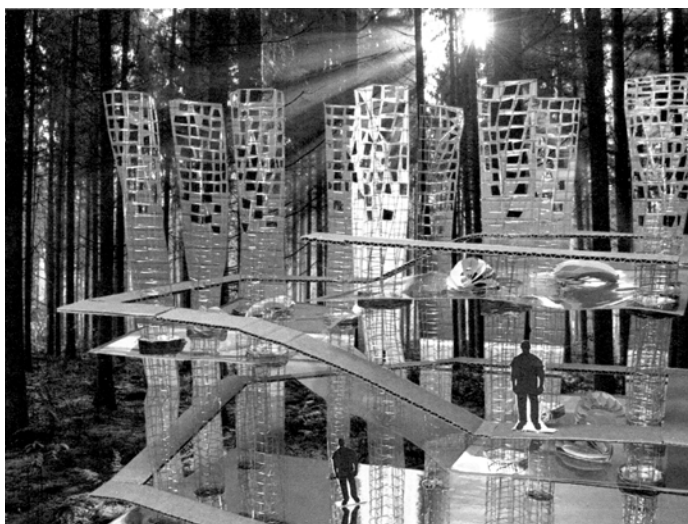
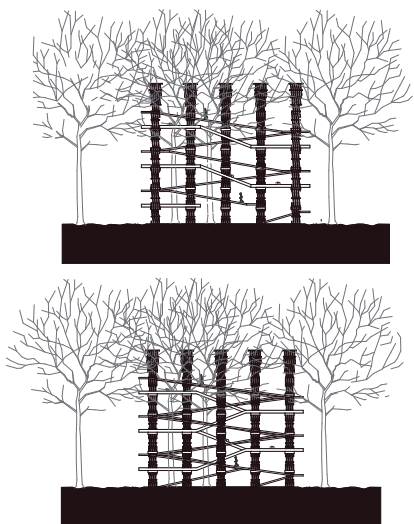


*Hernán González Alonso (Proyectos 1)*

*Sobresaliente (9)*

El pájaro kiwi es un ave que no puede volar ni trepar, solo puede correr. Por tanto, solo puede vivir en el suelo y habitar madrigueras.

Este espacio, hecho para albergar a varios pájaros kiwi, surge del intento de hacer que este animal pueda habitar un espacio asociado al resto de aves. Por ello, en el espacio se opta por la transparencia y la sensación de ligereza.



# KOALA FOR VIEW

Recorridos circulares

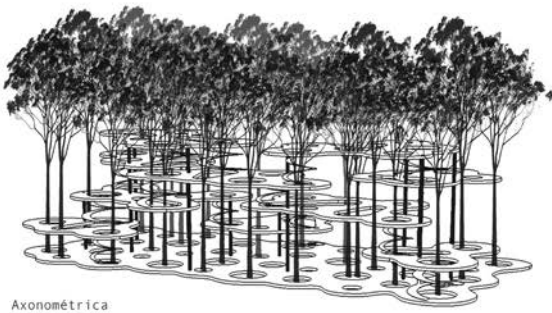


Marina Van Der Linden Martínez (Proyectos 1)  
Sobresaliente (9)

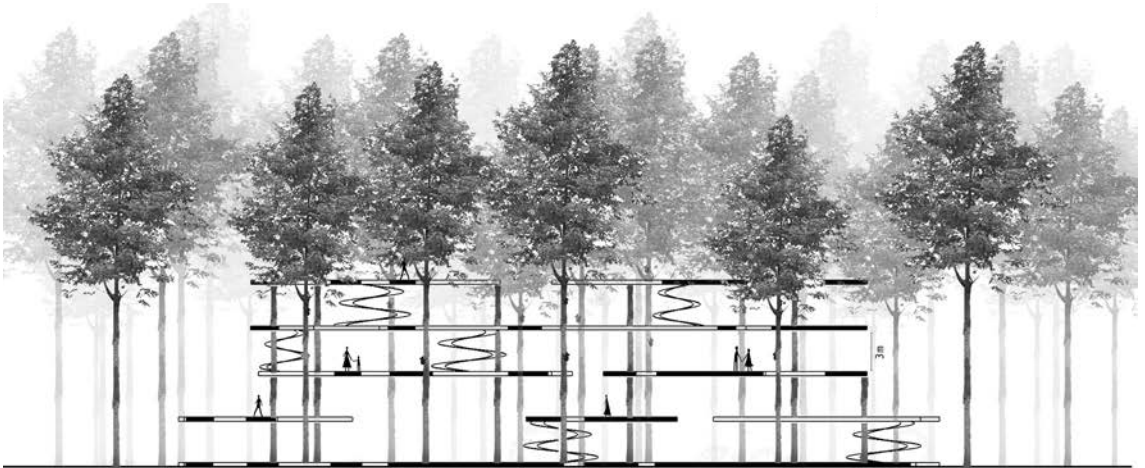
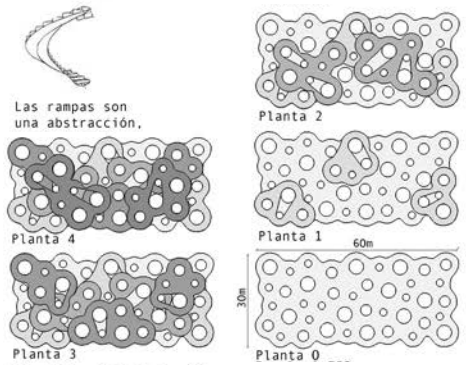
Este proyecto consta de 5 plataformas distribuidas de distinta manera. Cada una se adapta a la anterior de forma que se puede acceder a la planta superior mediante escaleras de caracol que rodean el tronco del árbol, adaptándose a la forma de la circunferencia.

Algunas circunferencias se unen mediante tangencias, dejando ver parte de la plataforma de abajo. Los koalas se encuentran en los árboles, mientras las personas están en las plataformas, así pueden observarlos sin que se sientan intimidados.

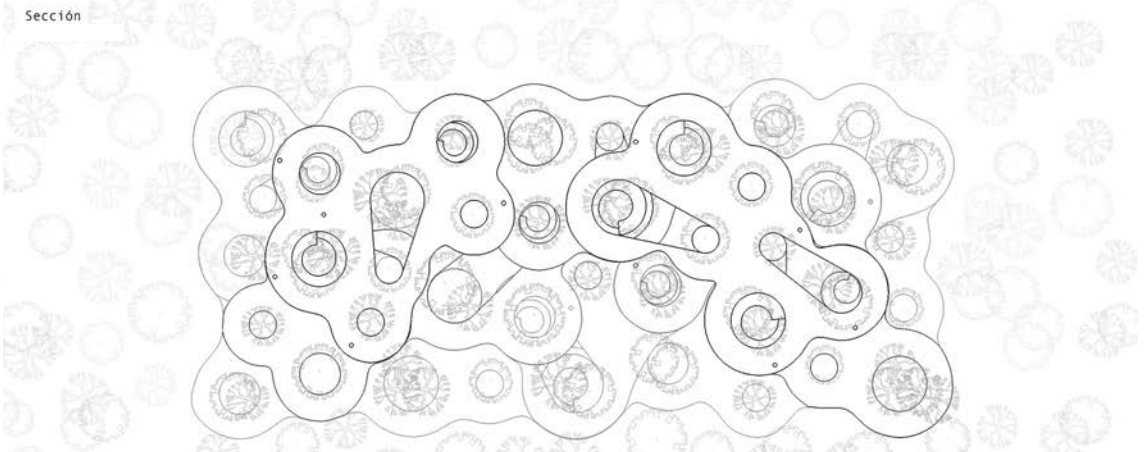
Un dato importante es que los koalas se encuentran en su habitat natural, un bosque de eucaliptos, por lo que no están encerrados, son las personas los que van a visitarlos.



Axonométrica



Sección



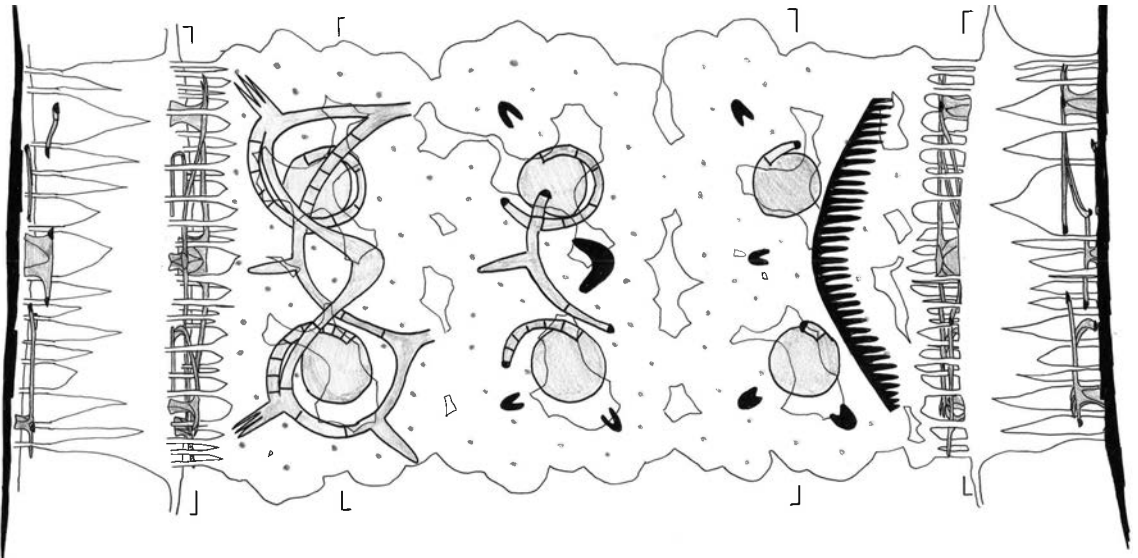
# SLOTH SPOT

Observa perezosos y tranquilízate



Pablo Villa Lozano (Proyectos 1)  
Sobresaliente (9.5)

Este proyecto tiene en cuenta que los perezosos no necesitan más que un árbol, e insiste en acercar a los humanos hacia donde viven, las copas de los árboles. Esto se consigue mediante rampas que se adentran en la selva, interconectadas entre sí a distintas alturas y con diferentes formas, con el fin de tener una experiencia lo más completa posible y en su hábitat natural.



# PANDARIO

Energy Forest 2.0

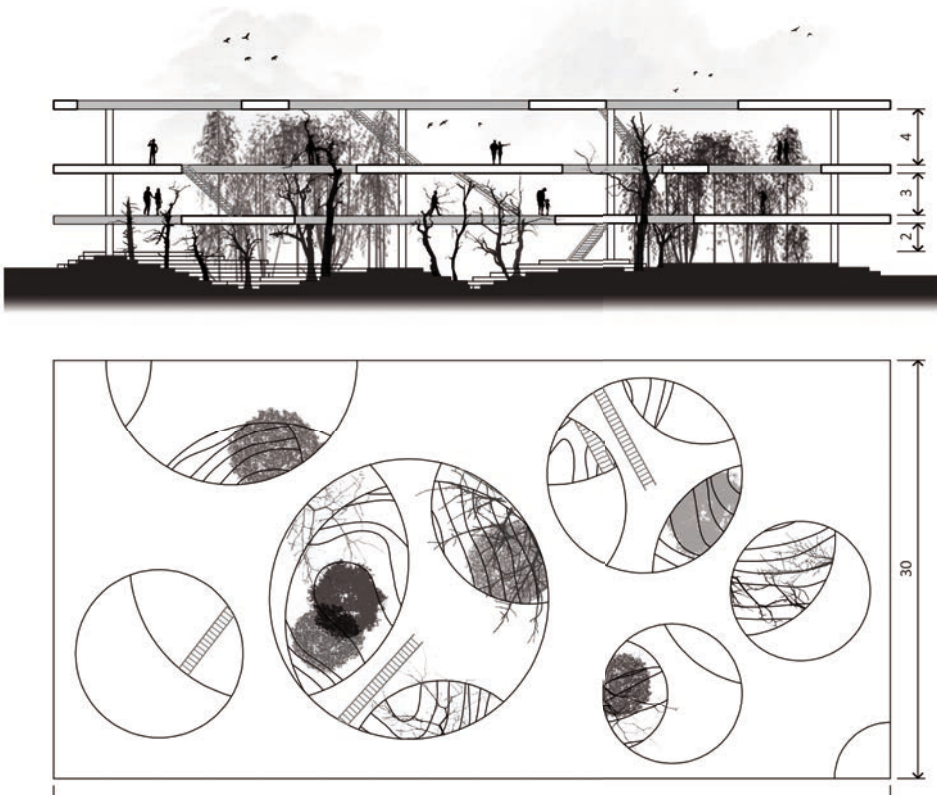


*Alberto Jiménez Lacalle (Proyectos 1)*  
*Matrícula de Honor (10)*

Pandario es una forma nueva y diferente de proyectar un espacio para un oso panda. Surge como iniciativa para cambiar la manera habitual de visitar a estos animales y por eso, permite adentrarse en su hábitat de forma totalmente inmersiva.

La principal cualidad de este pseudozoo urbano es su división en cuatro alturas. Estas son la cota 0 (donde se encuentran los animales), primera, segunda y tercera planta, las cuales son accesibles a las personas para que puedan observar y disfrutar estos curiosos mamíferos.

La experiencia de ascender junto a ellos, mediante las escaleras que conectan los pisos, provoca un acercamiento y noción más profunda de los modos de vida y peculiaridades de los osos panda.



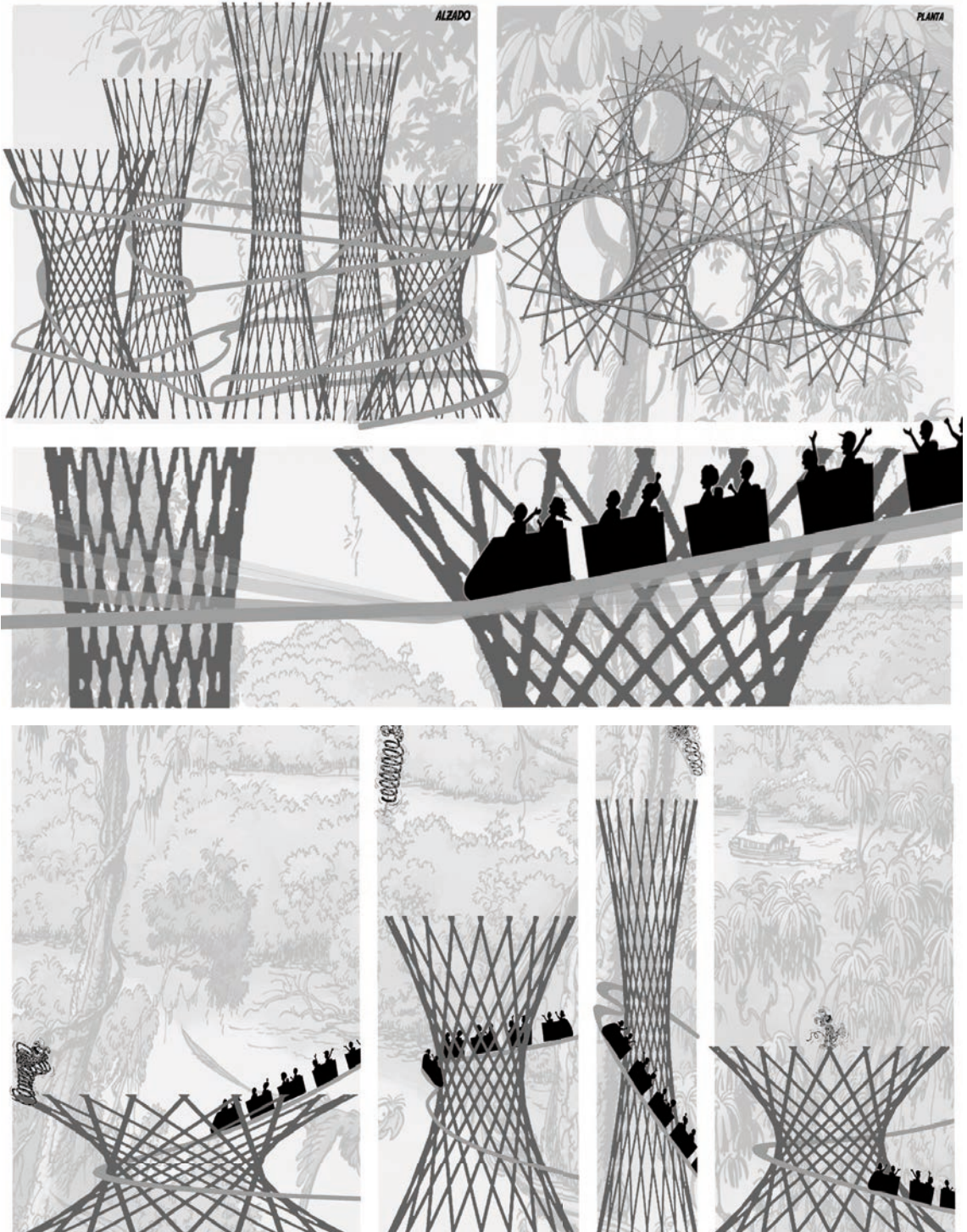
# SUR LA PISTE DU MARSUPILAMI

Un nuevo parque de atracciones



Rocío Sáez Alonso (Proyectos 1)  
Sobresaliente (9)

“Sur la piste du Marsupilami ” es un proyecto que surge de la hibridación de un zoológico y un parque de juegos y experimentación. De este modo, se sitúa en la selva amazónica, equidistante al hábitat del marsupilami y a las ciudades humanas. Está formado por una serie de estructuras hiperbólicas que alteran sus alturas y diámetros en función del peso que los animales apliquen sobre los mismos al desplazarse. Entre estas estructuras, se configuran una serie de pasarelas que servirán de raíles para los vagones por los que se desplazan las personas. Estas pasarelas irán variando tanto en su longitud como en su pendiente coordinadamente con el movimiento de las estructuras base.



# GREEN CURTAINS

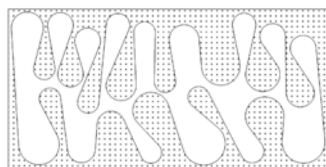
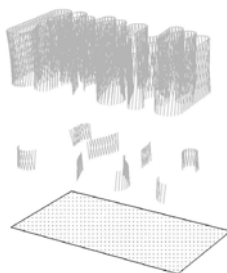
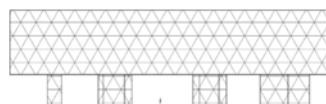
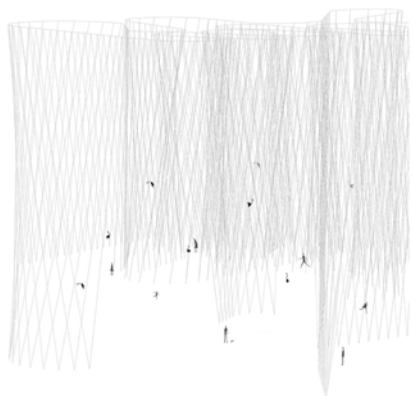
Espacio para lemures

Andrea Pérez Cuno (*Proyectos 1*)

*Sobresaliente (9)*



Es un espacio de convivencia entre nosotros y el animal, una manera de acercarse a ellos de la manera más natural posible. La parte superior es un parque de escalada donde los lemures pueden vivir libremente, independientemente de la parte superior si lo desean. Son libres de decidir si trepar independientemente en la parte superior o descender a la parte baja y tener un contacto directo con nosotros. Compartimos un espacio sin adueñarnos de él.



# RUMAH GEKKOTA

Convivencia entrelazada

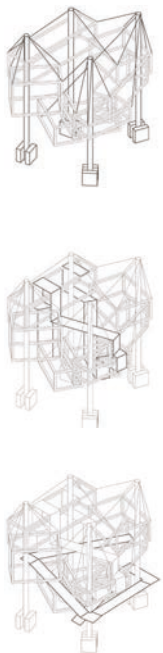
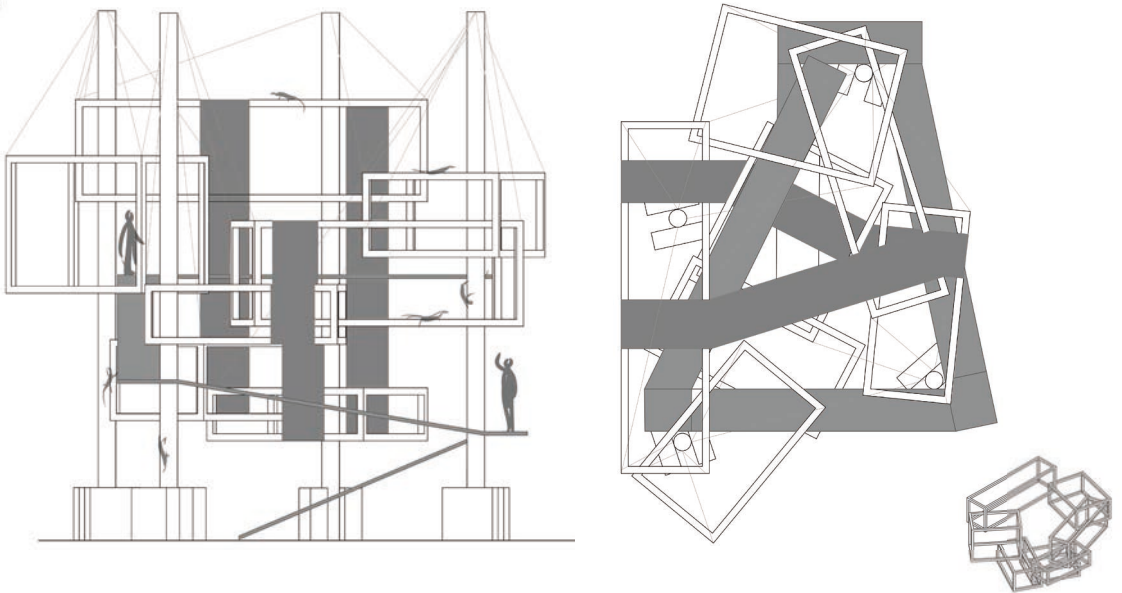


Diego Guerrero Laffaille (*Proyectos 1*)  
Sobresaliente (9.5)

La convivencia entre ser humano y animal salvaje tuvo en un principio como objetivo encapsular al animal en el modo de vida humano. Con la invención del Safari, la lógica es la contraria: el hombre visita como externo el habitat natural del animal.

En este caso tomamos un tercer acercamiento: creamos una casa para el Gecko, un lugar dónde el animal quiera estar, y después lo conjugamos con el modo de vida humano. Así pues, no es ni un zoo ni un safari, y puede bien tratarse de una auténtica Zootopia.

Volumenes que incitan a la movilidad tridimensional del gecko, dos caminos potenciados y ligados y una experiencia sin igual.

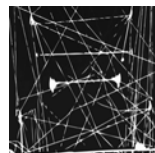


# LA GEOMETRÍA DE LA SEDA

Liberum natura

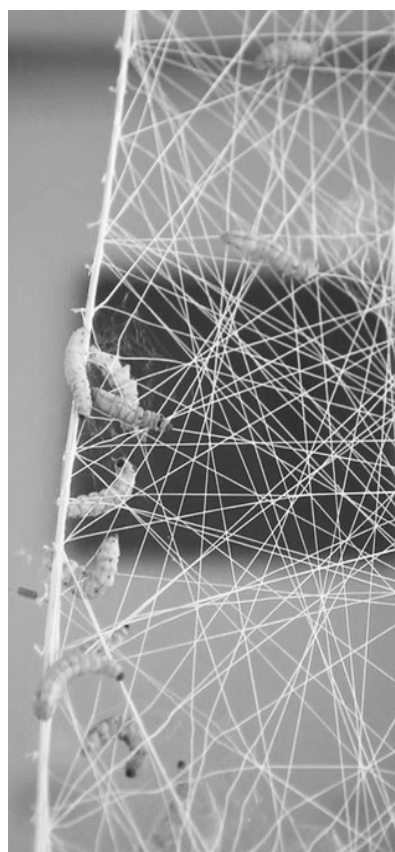
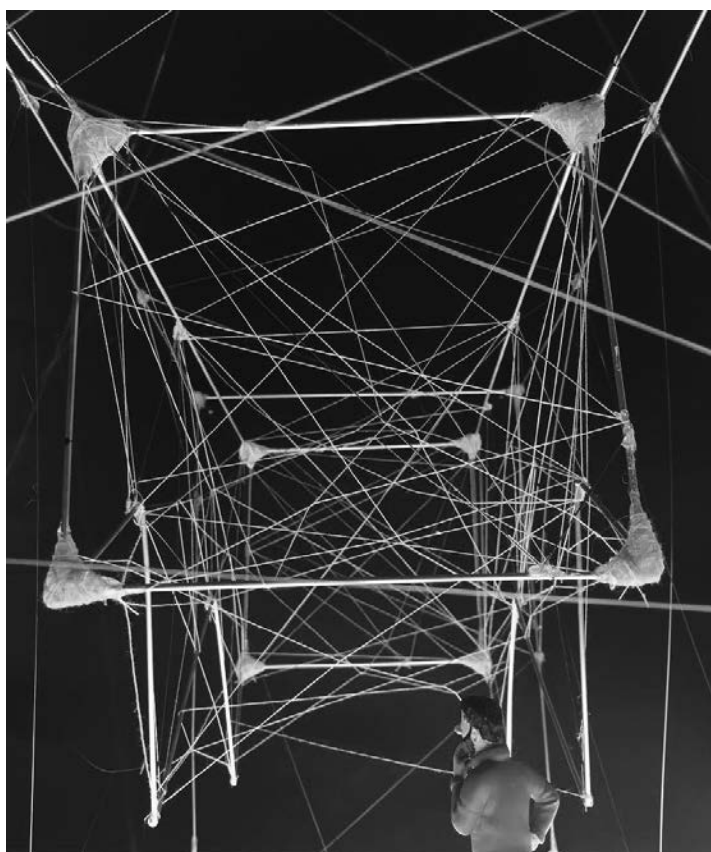
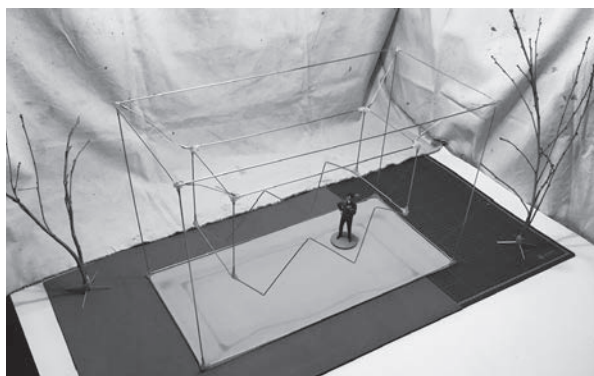
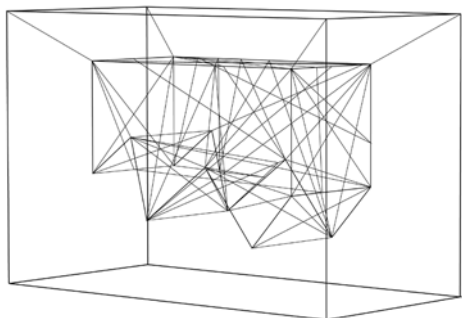
*Candela Álvarez Lorenzo (Proyectos 1)*

*Matrícula de Honor (10)*



Este proyecto está enfocado hacia los gusanos de seda, un insecto que a lo largo de su vida lleva a cabo un interesante proceso, la metamorfosis, a lo largo de la cual se envuelve en un capullo de seda formado por él mismo, habiendo creado anteriormente un entramado, también con seda, donde poder situarse durante el proceso de transformación mientras está dentro del capullo para luego convertirse en crisálida.

Esta estructura está pensada para un animal delicado, elegante y sencillo a la par de complejo. Refleja la propia belleza que nos brinda la naturaleza y precisamente por esto también se tiene en cuenta la necesidad de libertad de estos animales, la imposibilidad de encerrarlos y resaltando que con esta estructura lo que se les proporciona es una ayuda, no una cárcel pudiendo los humanos admirar su laborioso trabajo sin perjudicarles.



# LE BOUTIQUE DES PAPILLONS

Como alas de mariposa

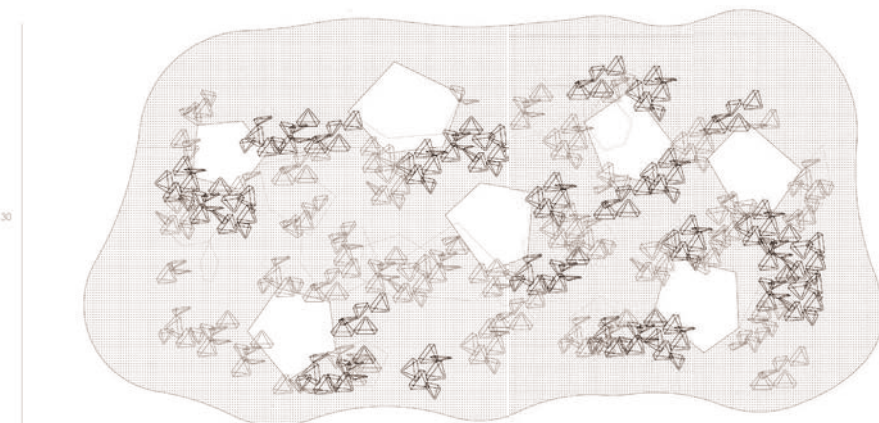
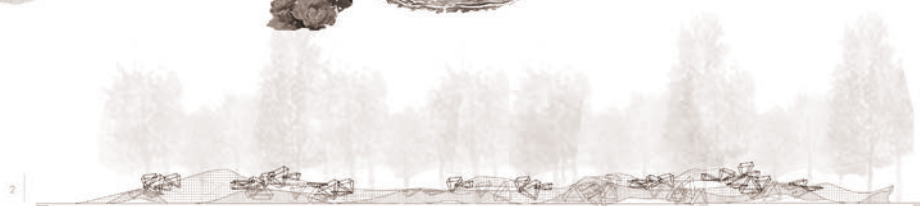
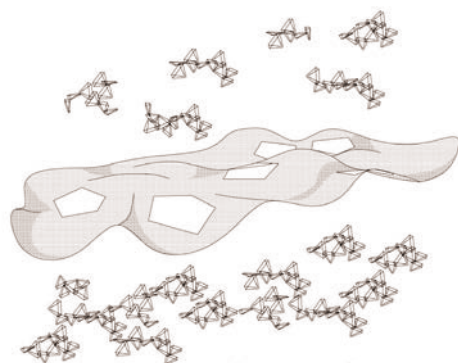
Natalie Padilla Ericksen (Proyectos 2)

Sobresaliente (9.5)

El recinto consiste en una estructura interior recubierta por una malla, esta malla a su vez está perforada en diferentes zonas. Está diseñada para permitir que las personas anden por fuera y vean por debajo mariposas en su hábitat, ya que las mariposas, a pesar de ser insectos voladores, prefieren permanecer en cotas cercanas a la tierra.

La idea es conseguir exponer una o varias especies de mariposas en un mismo lugar, sin llegar a desvincularlas por completo de su hábitat natural.

El diseño final se basa en un análisis de sus alas, centrado principalmente en la geometría y la ligereza. La estructura interior la conforman pentágonos unidos entre sí mientras que en la malla exterior se refleja la transparencia y delicadeza de las mismas.



# MARIPOSARIO

Flying Tower

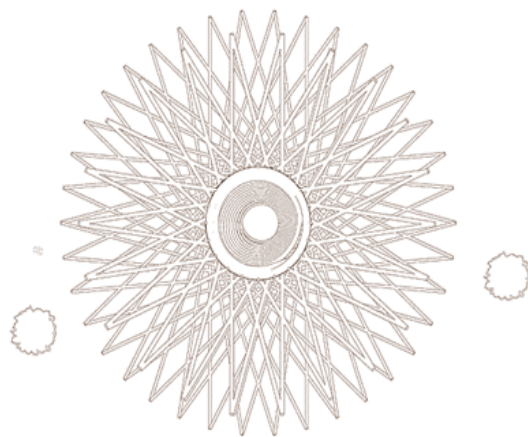
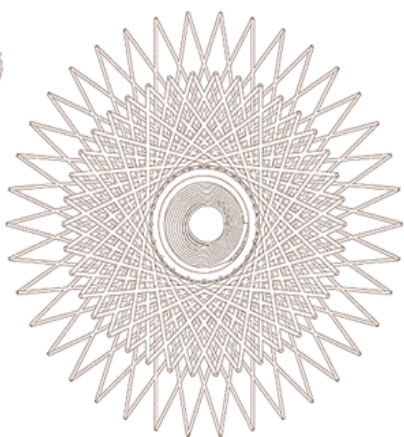
Paula Roldan Perez (Proyectos 2)

Matrícula de Honor (10)



Se plantea una torre que alberga un mariposario y un mirador panorámico. La torre está formada por tres hiperboloides, y en el encuentro de dos de ellos vivirían las mariposas durante una época del año, hasta que tuvieran que migrar, y entonces la estructura descendería creando un hueco por la parte superior por donde las mariposas saldrían. La zona del mariposario está cubierta por un tejido que imita al de las crisálidas, con el fin de que las mariposas no salgan de esta zona.

Las personas pueden acceder al mariposario mediante una rampa con forma de espiral que recorre todo el hiperboloide central hasta llegar a la zona más alta de la torre para observar la vista panorámica del bosque y poder tener la sensación que tienen las mariposas al volar.

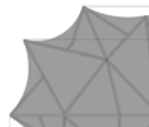


# MARIPOSARIO

Estructura tetraédrica

M<sup>a</sup> Pilar Jiménez Rubio (Proyectos 1)

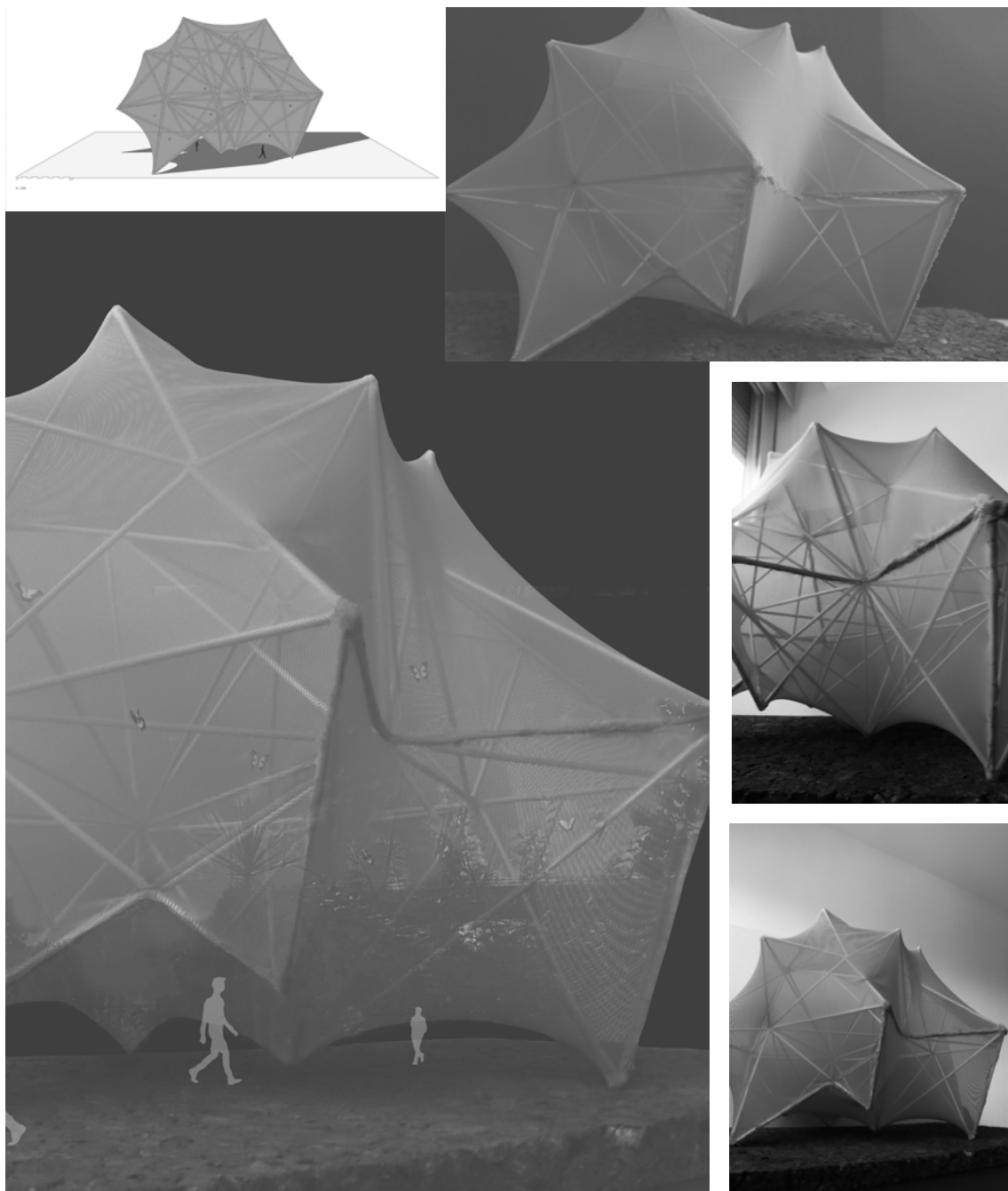
Matrícula de Honor (10)



La mariposa es un animal caracterizado por su ligereza y marcada estructura. Estas dos características son la base del "Mariposario".

El "Mariposario" consiste en una gran estructura ligera formada por barras de 8, 10, 12, 14 y 16 metros que van generando tetraedros irregulares tanto hacia arriba como bajo de una determinada base. El recubrimiento para esta estructura es una malla textil roja que permite ver a la mariposa a través de ella. La malla es tensada y apoyada en distintos puntos de la estructura creando una enorme "crisálida" roja.

El humano no puede acceder al interior del "Mariposario", pero puede ver a la mariposa gracias a los espacios que se genera a modo de cuevas que permite que se integre en su hábitat sin dañar a este animal.



# GRETA OTO

La mariposa de cristal

Iván López Santos (Proyectos1)

Matrícula de Honor (10)

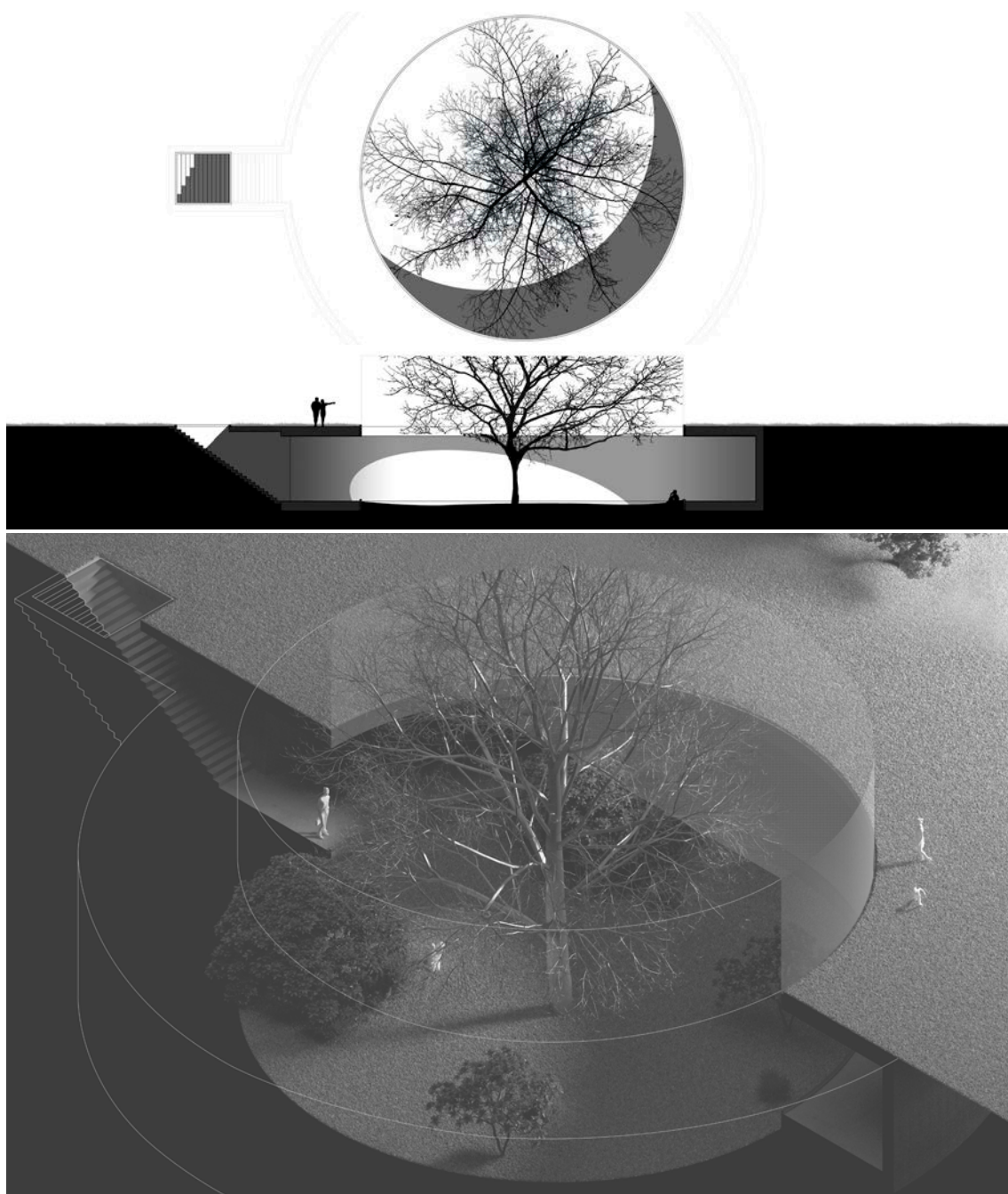


Greta Oto es el nombre científico de la comúnmente conocida “*mariposa de cristal*”, llamada así por poseer unas nanoestructuras en sus alas que reflejan la luz y las vuelven transparentes, hecho que le sirve como camuflaje.

El edificio se desarrolló en torno a este concepto y en él distinguimos dos partes:

- La primera parte (exterior): la forma un cilindro de tela que, a diferencia del cristal, refleja mucho menos la luz, para así pasar desapercibida. En su interior alberga la escultura de un árbol que imita a los del entorno para sujetar esa tela así como integrarse en el entorno.
- La segunda (enterrada): Es un cilindro de cemento donde se albergará a esta especie.

Con la forma circular se pretende evocar aquella idea de vida y muerte que se le asocia a esta figura reforzada por la idea de contraste de formas y luces que hay dentro del edificio.



# JUEGO DE LUCES

Rodeados de luciérnagas

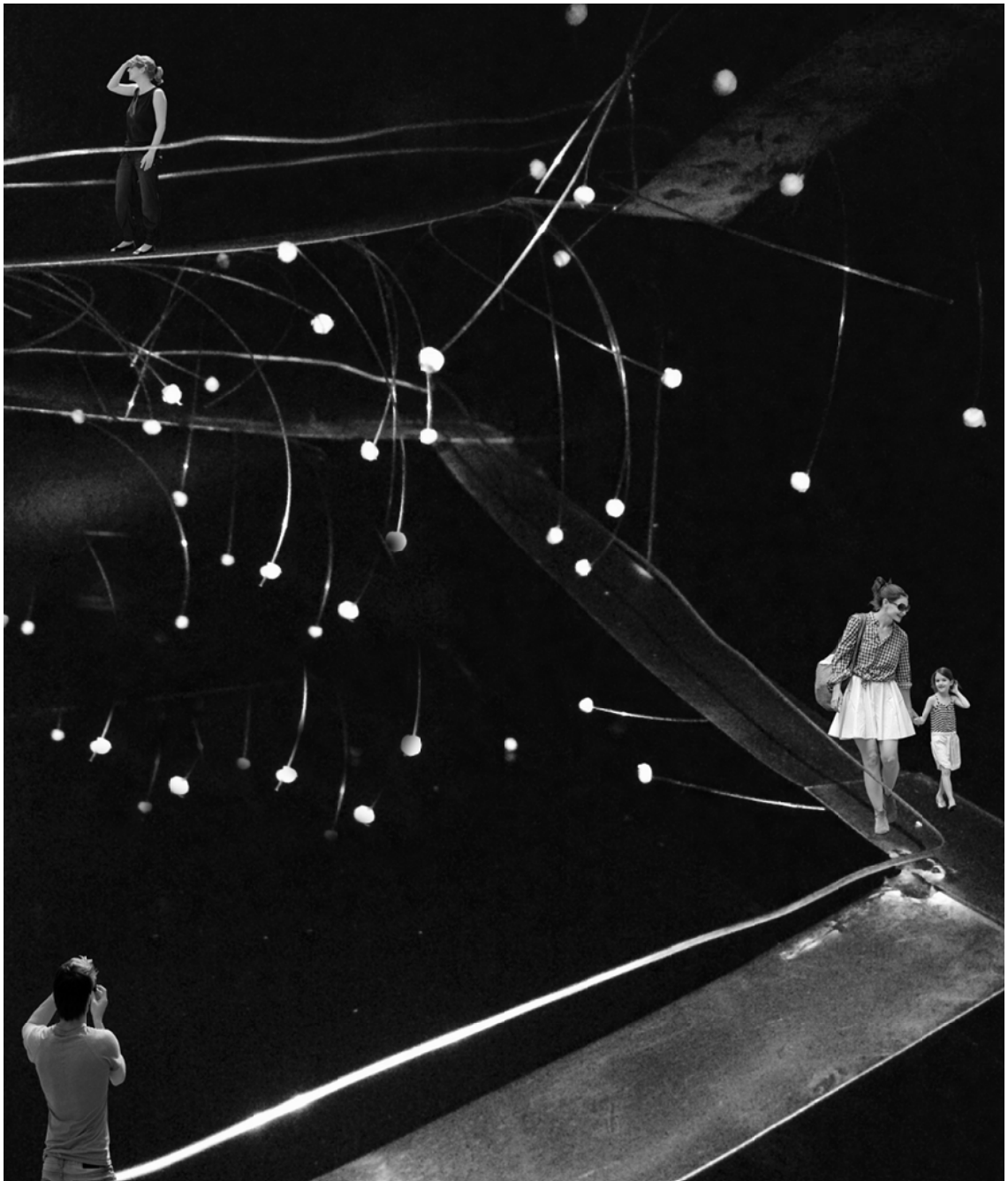
*Inés Sanz-Magallón (Proyectos 1)*  
*Matrícula de Honor (10)*



La relación entre el ser humano y los animales siempre ha sido muy cercana, algunos pueden ser domesticados a diferencia de otros. Para de alguna manera acercar estos animales salvajes a los humanos se crearon los zoológicos. Algunos los enjaulan para mantenerlos fuera de nuestro alcance, otros en cambio los dejan en libertad y somos nosotros los enjaulados.

En este proyecto hemos decidido romper esas barreras para generar un contacto directo entre el animal y la persona.

Yo me decanté por las luciérnagas, insectos muy poco conocidos que suponen un misterio para el mundo científico. Son capaces de convertir el más oscuro de los paisajes en una sinfonía de luces flotantes. Este espectáculo de luces no debería pasar desapercibido ante los ojos de los seres humanos, por eso propongo construir un observatorio de luciérnagas.



# COLOUR REFLECTION

Pabellón para pavos reales



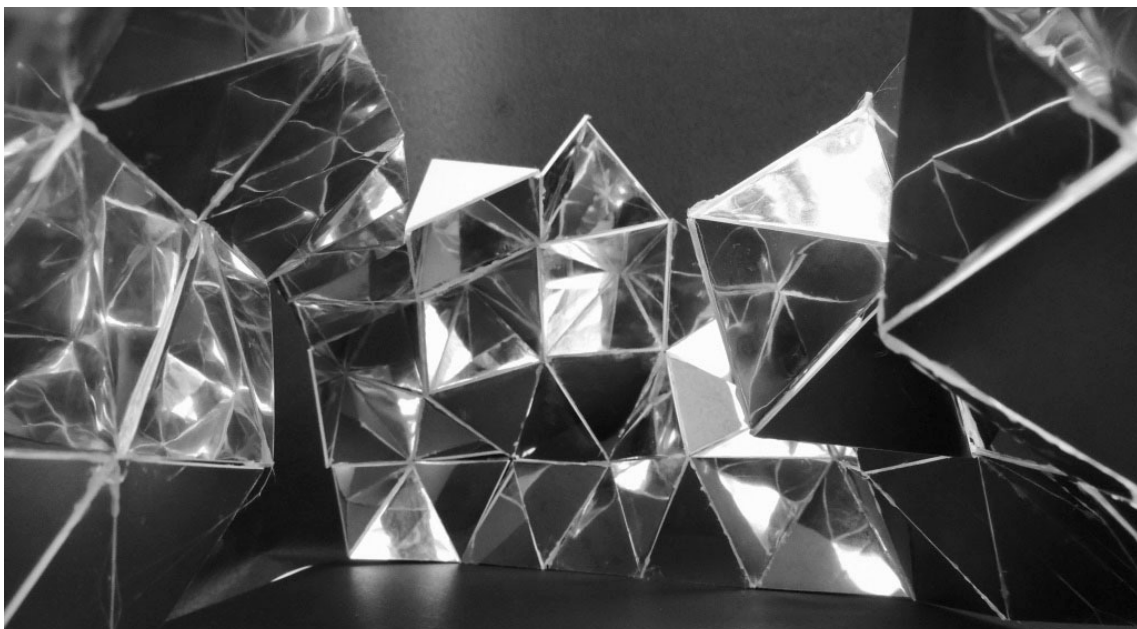
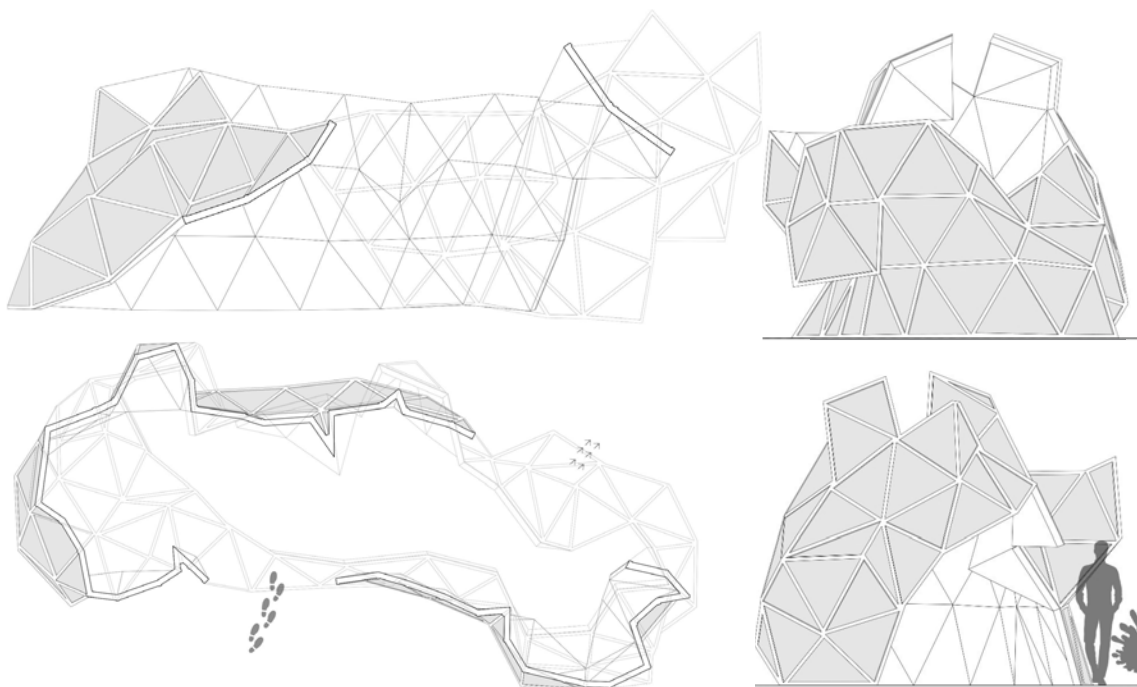
Adriana Alzueta Rodríguez (Proyectos 1)

Sobresaliente (9)

Este pabellón está proyectado con el objetivo de convertir la visita a pavos reales en una experiencia inolvidable. Las plumas de estos animales se reflejan en los espejos tiñendo el interior del edificio de tonos verdes y azules.

Se trata de un espacio estático. Una vez dentro, las personas se sitúan en el centro y miran a su alrededor para contemplar el espectáculo.

Su estructura está únicamente formada por triángulos equiláteros unidos con distintos ángulos. Estos crean una forma irregular con dos accesos. Uno de ellos está destinado al uso de las personas y el otro para los pavos.



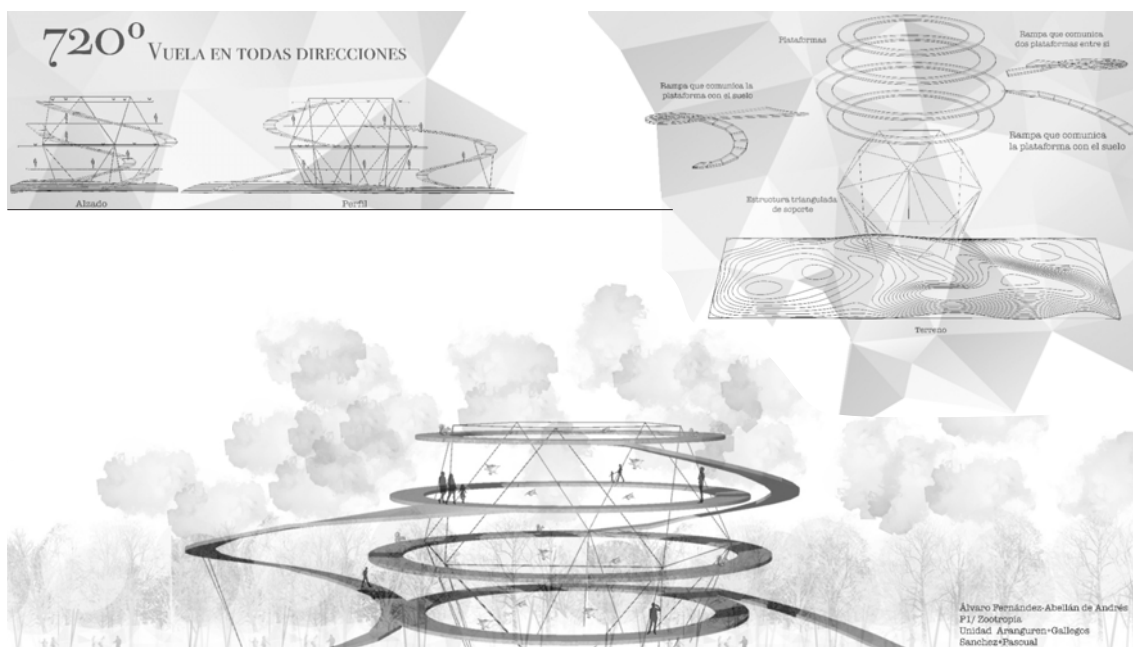
# 720°

Vuela en todas direcciones

Álvaro Fernández-Abellán de Andrés (Proyectos 1)  
Sobresaliente (9)

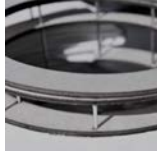


En este proyecto quería destacar la característica principal del animal, que en este caso es la capacidad de planear, esta característica ha sido el mayor condicionante a la hora de diseñar el espacio. El recinto ha sido creado para poder ver a la ardilla planear en todo momento y desde cualquier ángulo para ello se han dispuesto varias plataformas interconectadas entre ellas, existiendo dos tipos diferentes, una para los humanos y otras para las ardillas. Las plataformas de las ardillas no están conectadas entre sí, y están pensadas para poner el alimento en algunas de ellas y en otras diferentes el agua para así obligar a la ardilla a planear de una plataforma a la otra, en el interior se crea una atmósfera en la que se ven planear por todas partes las ardillas voladoras.



# FRATERCULA ARCTICA

Observatorio de frailecillos



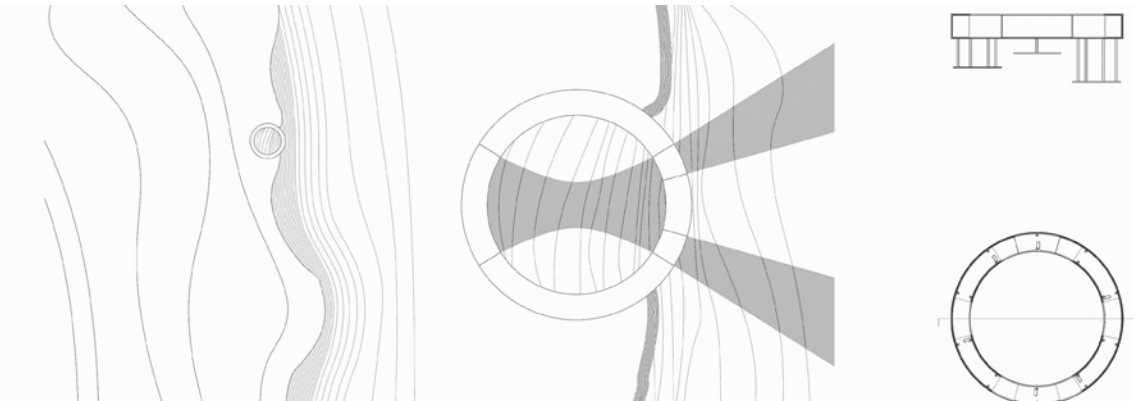
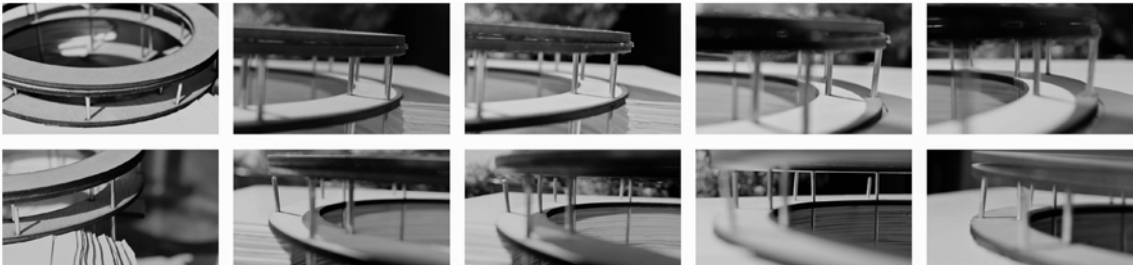
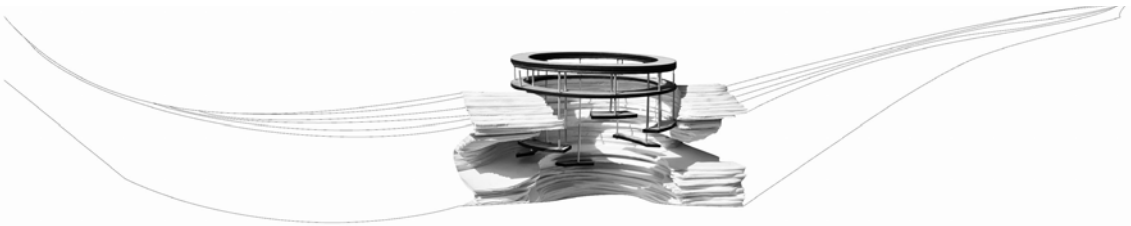
Gonzalo de Bonilla Díaz (Proyectos 1 )  
Notable (8)

He escogido al frailecillo para construirle su hábitat artificial.

Sus principales características son:

el vuelo rápido, el pico anaranjado, el espacio para peces en su pico y su sentido de la orientación, imprescindible en ellos ya que los frailecillos habitan la mayor parte del tiempo en el mar, viniendo solos tres meses al año para la reproducción y cría.

Mi proyecto consiste en excavar en el borde de un acantilado y crear una estructura anular de la que cuelga una subestructura para ver a los frailecillos al aire libre, favoreciendo esa verticalidad del acantilado y siendo pequeños observatorios colgantes para cuando los frailecillos vienen en época de cría y reproducción.

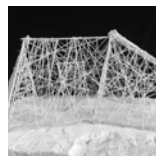


# MAOTA MACAYOS

Aviario para guacamayos

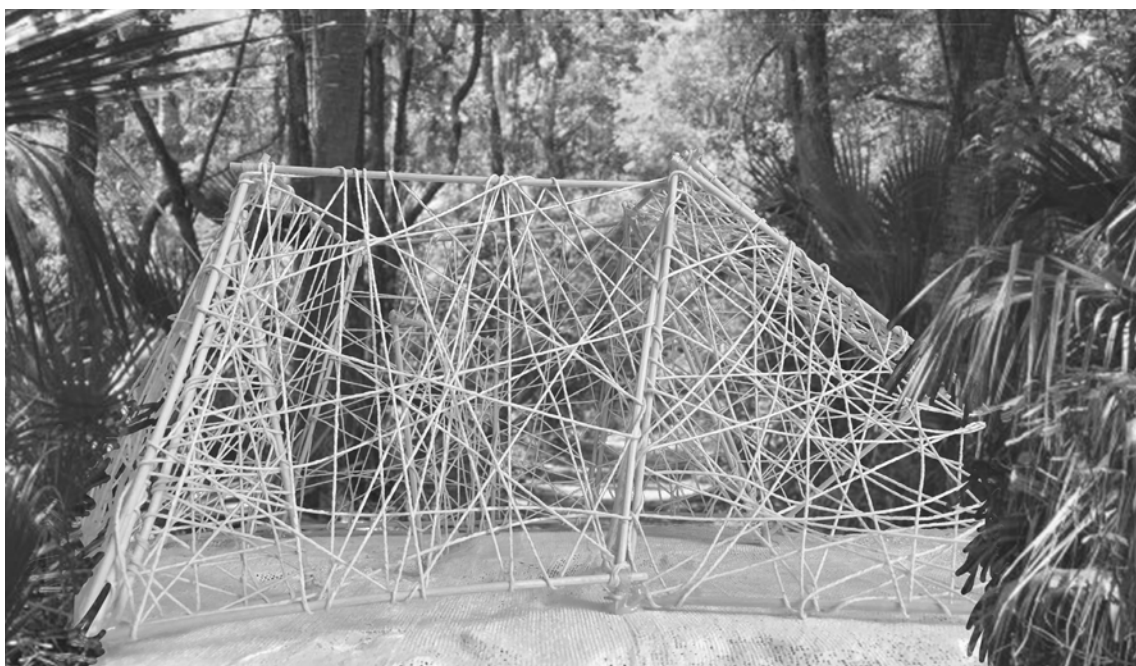
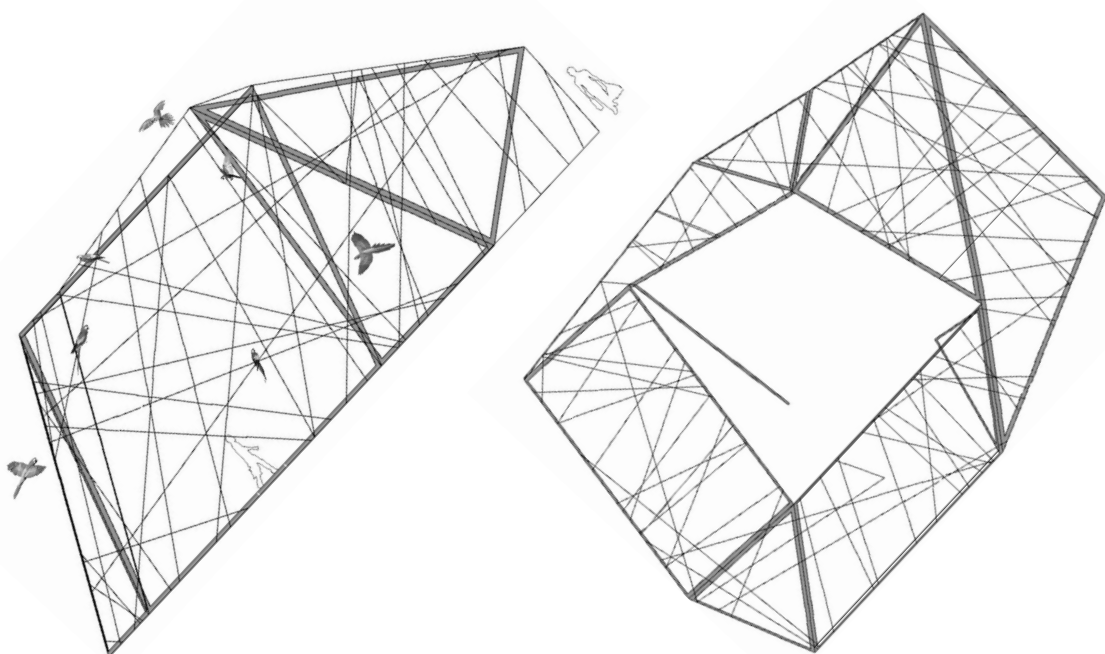
Ana Olmos Darnaude (*Proyectos 1*)

*Sobresaliente (9)*



Maota Macayos es un aviario para guacamayos donde las personas pueden ir a admirarlos. Los guacamayos son un género de aves de la familia de los loros, de origen centroamericano. Se caracterizan por su agilidad y por sus apasionantes colores.

El proyecto pretende potenciar las cualidades de estas aves, el monocromismo y la sencillez de los materiales hace que los colores de los guacamayos destaquen. Al ser un espacio abierto y situado en su hábitat natural les permite moverse con libertad.



# ACERODON

Mirando el mundo al revés

*Ainhoa Arranz López (Proyectos 1)*

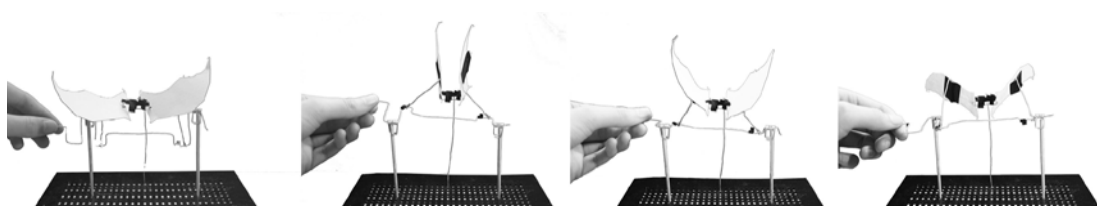
*Notable (7.5)*



Los zorros voladores son unos murciélagos que habitan en selvas lluviosas, bosques monzónicos, manglares; ubicados en zonas de Camboya, Tailandia y Vietnam.

Acerodon es una instalación que se adapta a las necesidades de estos animales que actualmente se encuentran en peligro de extinción. El objetivo del proyecto es crear un refugio que sustituya su entorno habitual, el cual está siendo destruido.

La instalación simula las funciones de un árbol. Cuelga de un soporte similar a la anatomía del ala de los murciélagos. Gracias al soporte se pueden sustentar unas cubiertas colgadas de canto y la percha helicoidal sobre la que se organizan los zorros voladores.



# SKY FILTER

Ver sin ser visto

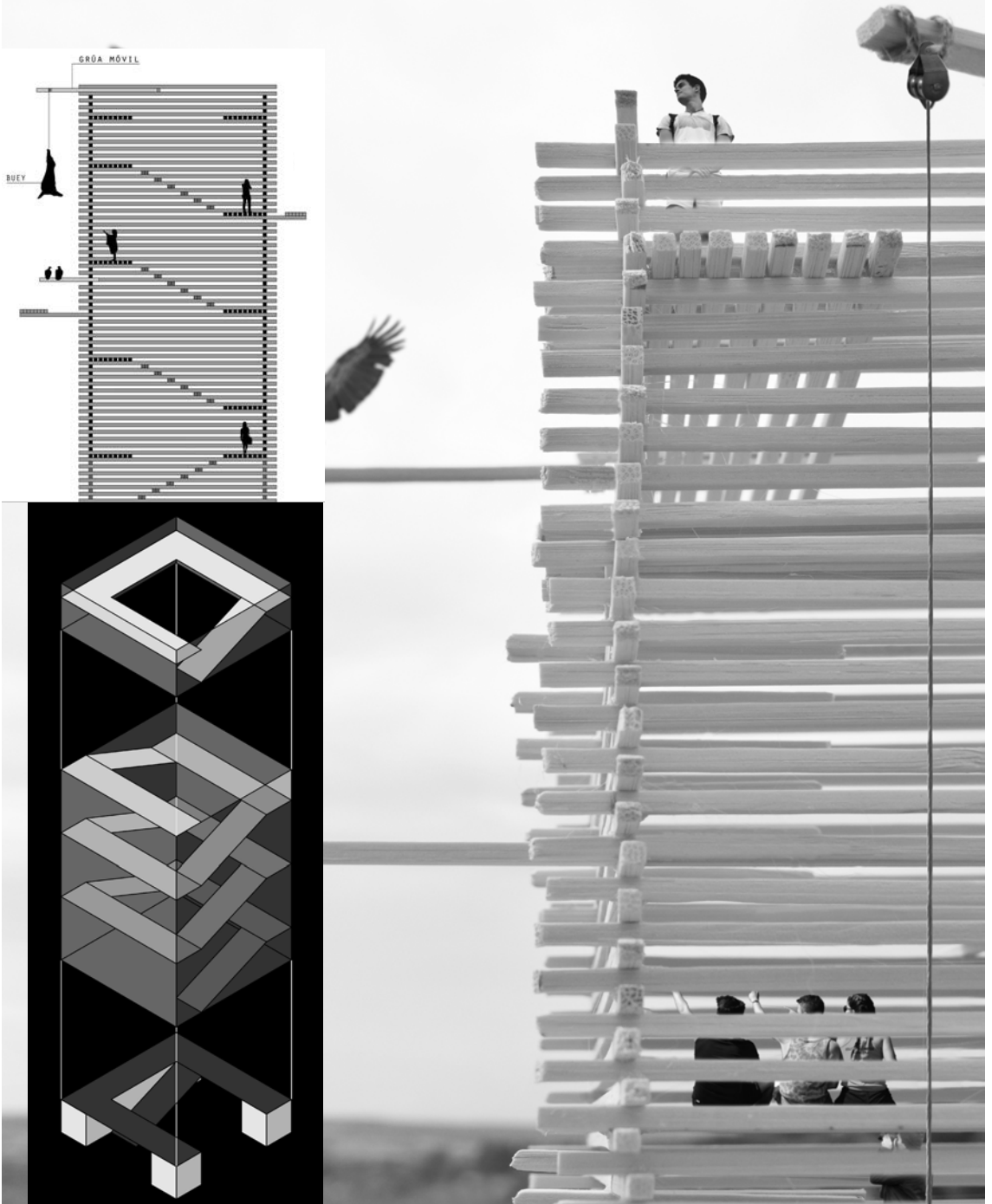


Guillermo García Prieto (Proyectos 1)  
Sobresaliente (9)

El buitre es un ave que siempre ha fascinado al ser humano por la majestuosidad de su vuelo y por su condición necrófaga. De esas dos fuentes bebe este proyecto, que propone una torre por la cual se asciende mediante un sistema de plataformas y escaleras de ida y vuelta deudor del planeo concéntrico del buitre.

La condición de carroñera de este ave permite crear un sistema exterior de perchas y plataformas en las cuales se deposita el alimento. De esta forma, el animal se alimenta tranquilamente mientras el humano, al otro lado del filtro, puede observarle sin ser plenamente visto.

Los listones horizontales que conforman todo el sistema tanto interior como exterior permiten filtrar la luz al tiempo que remiten a, una vez más, el planeo tan horizontalmente vertical del buitre.



# BOIDS PROYECT

The use of A.I. as animals

*Francisco García Cruz (Proyectos 1)*  
*Matrícula de Honor (10)*

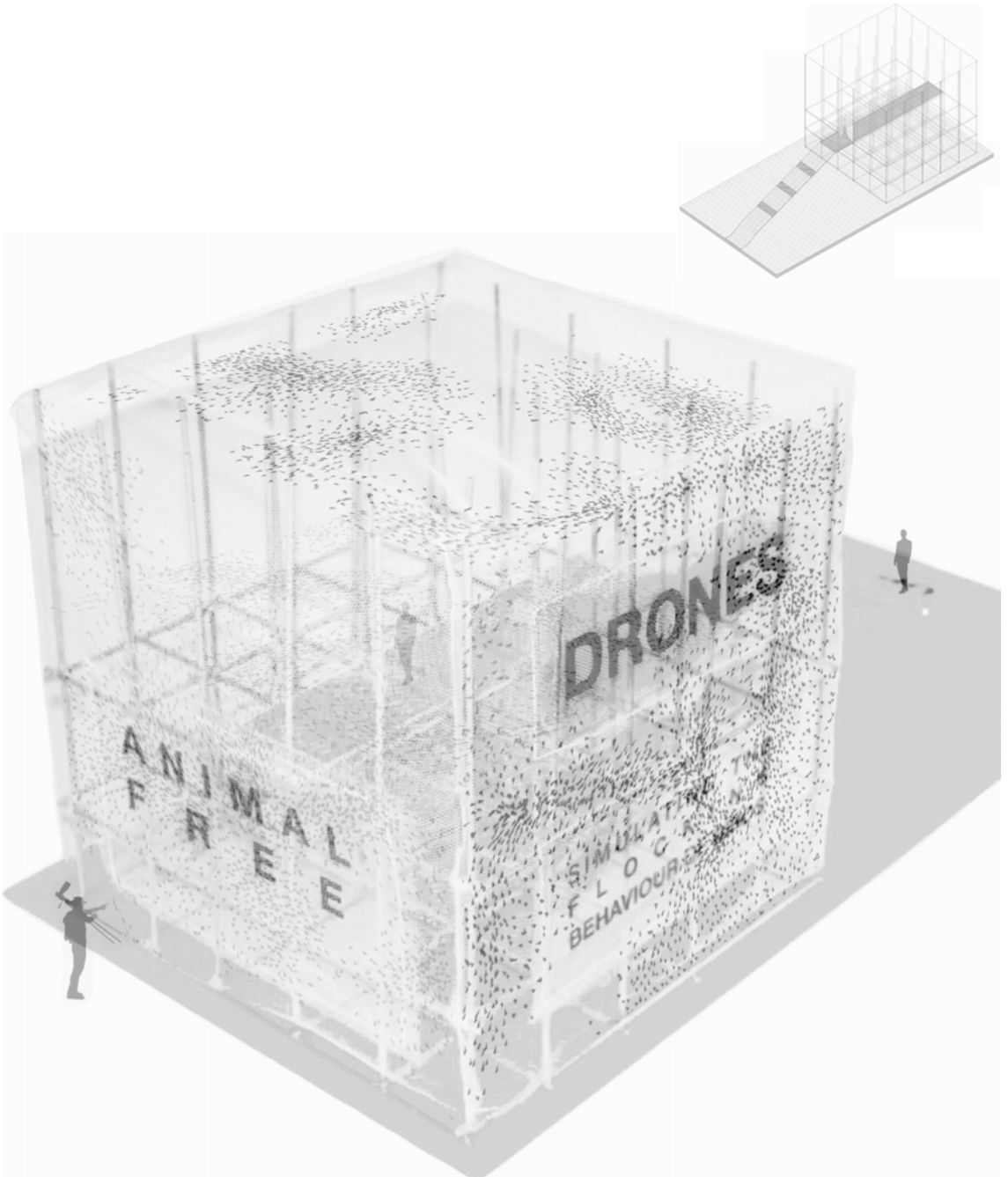
## DRONES

SIMULATING THE  
FLOCKING  
BEHAVIOUR OF BIRDS

BOIDS PROYECT hace uso del algoritmo diseñado por el matemático Craig Reynolds para describir el “movimiento en bandada de las aves”. Este software introducido en drones crearía una bandada de pájaros artificiales.

El edificio pretende ser sencillo, inspirado en el clasicismo, de esta manera conseguimos un marco simple para retratar el movimiento orgánico de la bandada de drones.

El proyecto se sitúa en un principio ético, no enjaular a animales.



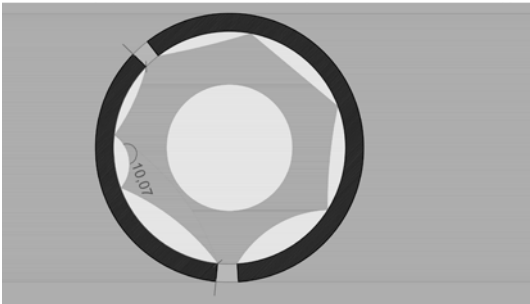
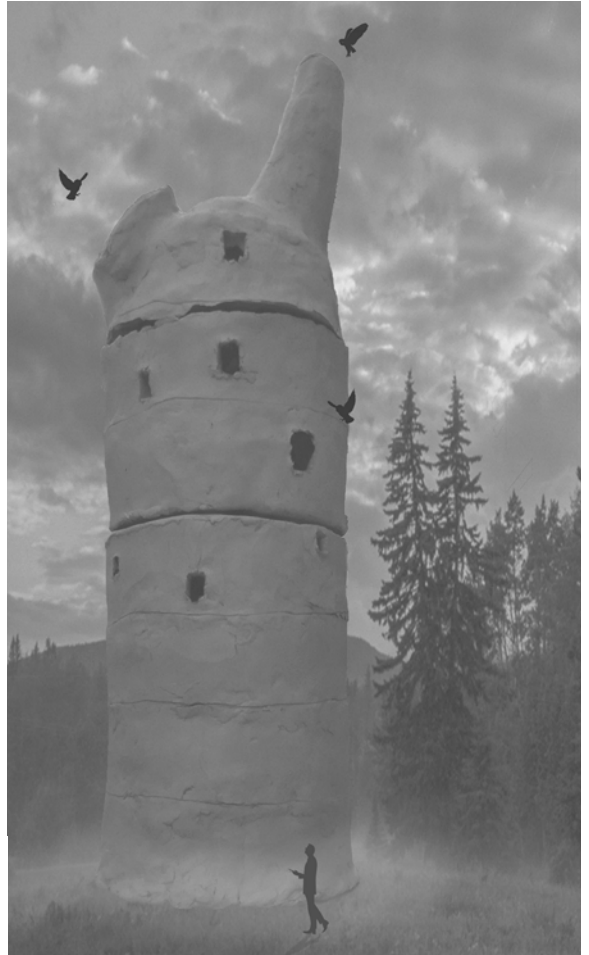
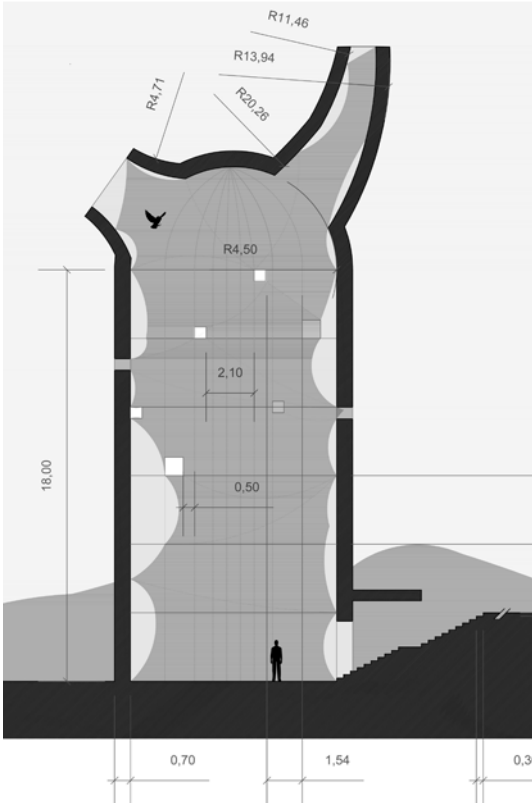
# BOTIJO

Espacio para una lechuga



Rocío Gómez Llopis (*Proyectos 1*)  
Sobresaliente (9)

Dos pieles: la masividad del exterior frente a la ligereza del interior. De esta manera, el proyecto genera no solo un hábitat para lechuzas muy cercano a las torres y campanarios donde anidan habitualmente, sino que la propia arquitectura constituye por sí misma una experiencia sorprendente para el espectador.



# EL NIDO EN EL NIDO

Cómo la naturaleza inspira la obra del hombre

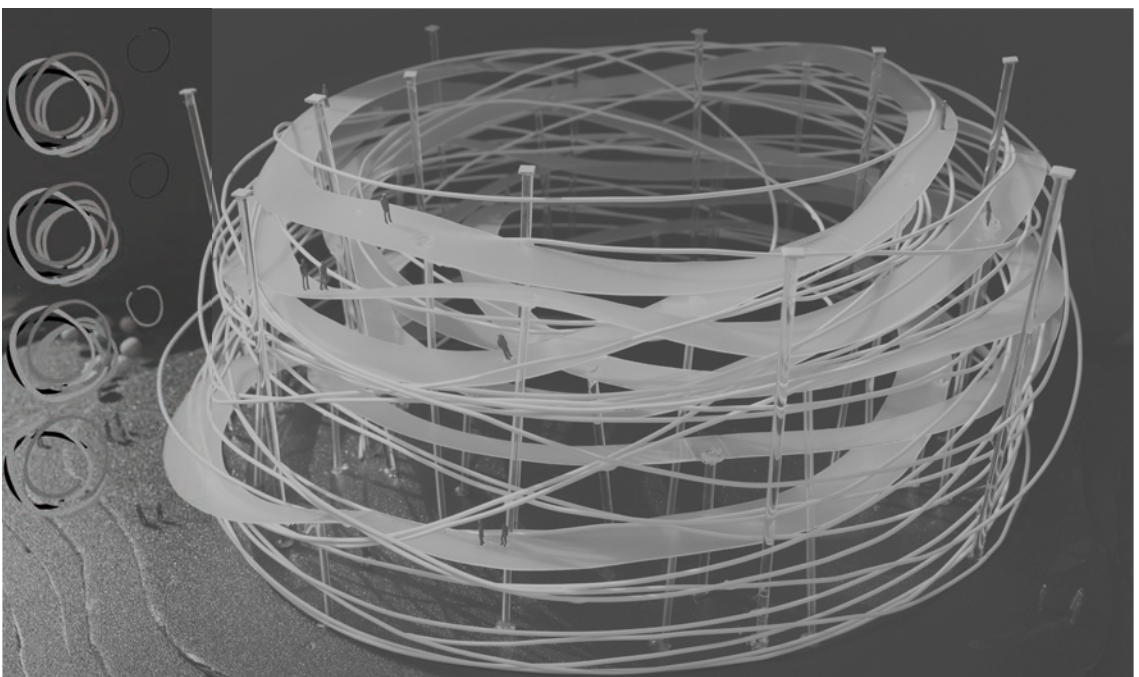
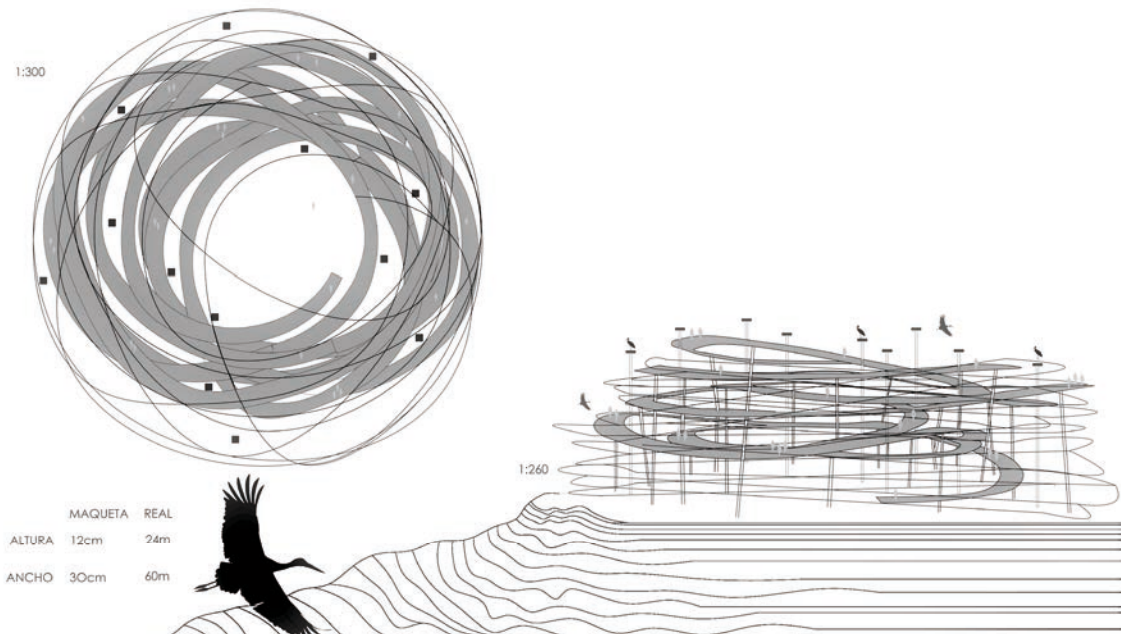


Victoria Luque Calatayud (Proyectos1)  
Matrícula de Honor (10)

La cigüeña y su modo de vida inspiran este proyecto. La estructura proporciona al animal la libertad y espacio que necesitan, recordando al visitante por su diseño al propio nido de la cigüeña.

Un simple garabato a modo de circunferencias excéntricas y resguardadas tras una celosía de alambre, inspiran la estructura de este "nido".

La rampa principal está formada por segmentos irregulares que al unirse crean una estructura sin fin, que entrelaza subidas y bajadas. Las columnas delgadas y transparentes soportan la estructura dando como resultado un conjunto etéreo. Estas columnas intercalan bandejas a modo de soporte, que, por su altura, se convierten en el hábitat ideal para el animal que inspiró este proyecto, la cigüeña.



# ROCÓDROMO

La naturaleza: teatro sin límites



María Sánchez Martín (*Proyectos 2*)

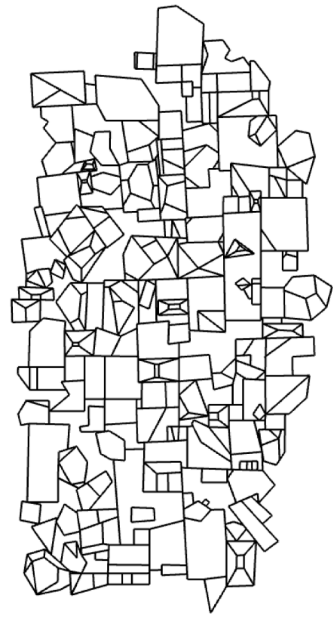
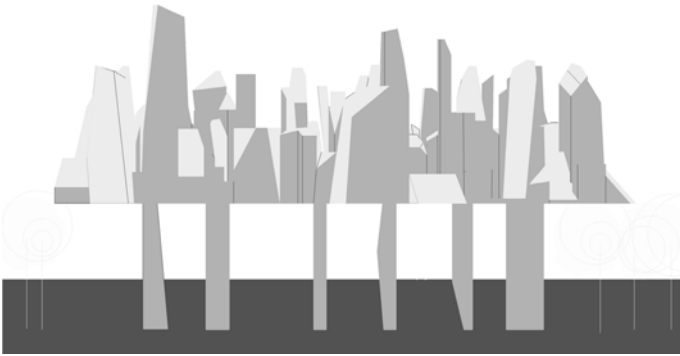
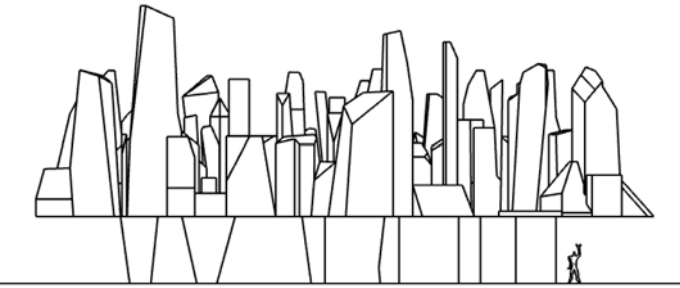
Notable (7.5)

“El arquitecto del futuro se basará en la imitación de la naturaleza, porque es la forma más racional, duradera y económica de todos los métodos” Antonio Gaudí.

Se plantea construir una geografía artificial para acoger a cabras montesas, y la interacción de las personas con ellas. Se diseña emulando el entorno natural de las cabras y adaptándolo a sus capacidades físicas.

El conjunto se configura a partir de un tejido regular de trapecios irregulares que permite diversificar los espacios mediante un sistema abierto de grandes miradores.

El rocódromo se organiza en torno a un espacio público de acogida, que adquiere una forma cóncava para recoger las actividades y encuentros, bajo el mismo. La estructura se eleva sobre cinco poderosos pilares en los cuales se alojan los sistemas de comunicación que permiten acceder a la parte superior donde se encontrarán las cabras.



# CORNUCOPIA

Topografía acentuada

Patricia Romero Díaz (Proyectos 1)

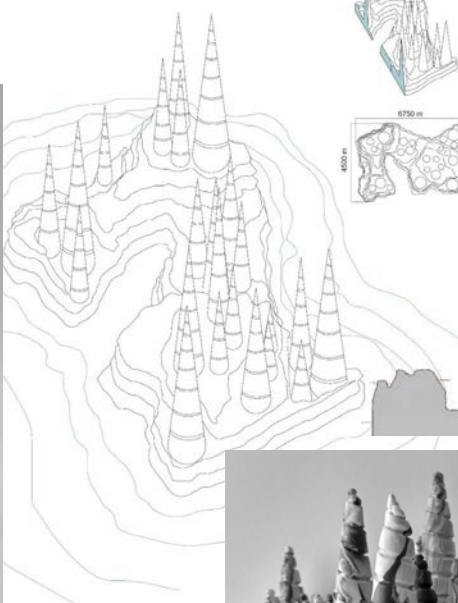
Notable (7.5)



Este espacio está pensado para que habiten las Cabras Blancas. La Cabra Blanca es una raza caprina americana originaria de las Montañas Rocosas. Habitan en los acantilados de estas cordilleras y pueden llegar a descender 40 m de un salto, y en horizontal hasta 4 m.

El principal objetivo de este proyecto es crear un habitat lo más parecido al suyo. Estaría formado por montañas con formas que nos recuerdan a sus propios cuernos y una topografía acentuada.

En cuanto a los humanos, pueden estar en el mismo recinto que las cabras y ascender por las escaleras habilitadas en el interior de las montañas, para asomarse por unas pequeñas cápsulas a modo de miradores y observarlas en su hábitat.



# ENTROPÍA

El desorden que desemboca en orden

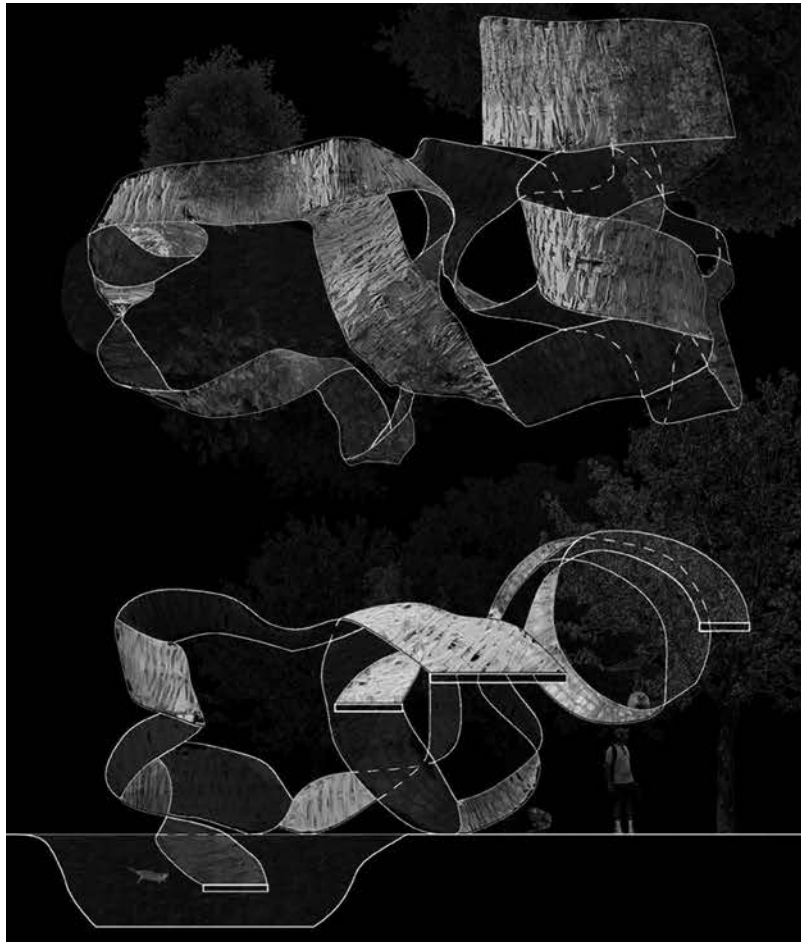
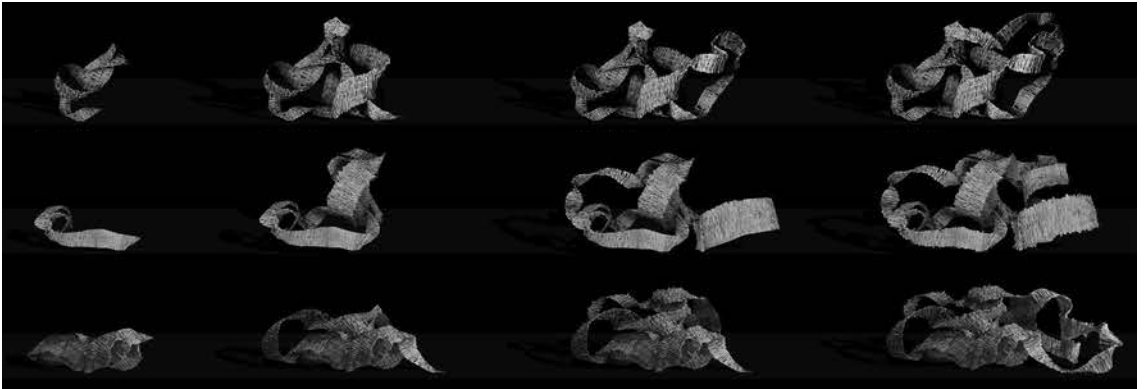


*Elena Viñals Martínez (Proyectos 1)*  
*Sobresaliente (9.5)*

Basándome en cómo modifica el castor su propio espacio, el proyecto propone una de las múltiples construcciones que es capaz de realizar en el entorno. El castor para sobrevivir crea madrigueras y presas próximas a los ríos o lagos, por lo que este hábitat propone la integración de ambos.

Inspirándose en la madera y diversos elementos de la naturaleza que utilizan los castores para la creación de sus madrigueras, se ha querido utilizar un material semejante, la rafia. Que es un material que procede de las palmeras.

Además, este es moldeable para que estos animales modifiquen su entorno a su gusto. Las personas que visiten este espacio, tienen la posibilidad de integrarse plenamente en su hábitat, observando de cerca cómo viven estos animales.

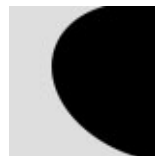


# TOPOGRAFÍA VIVA

Habitat del puma

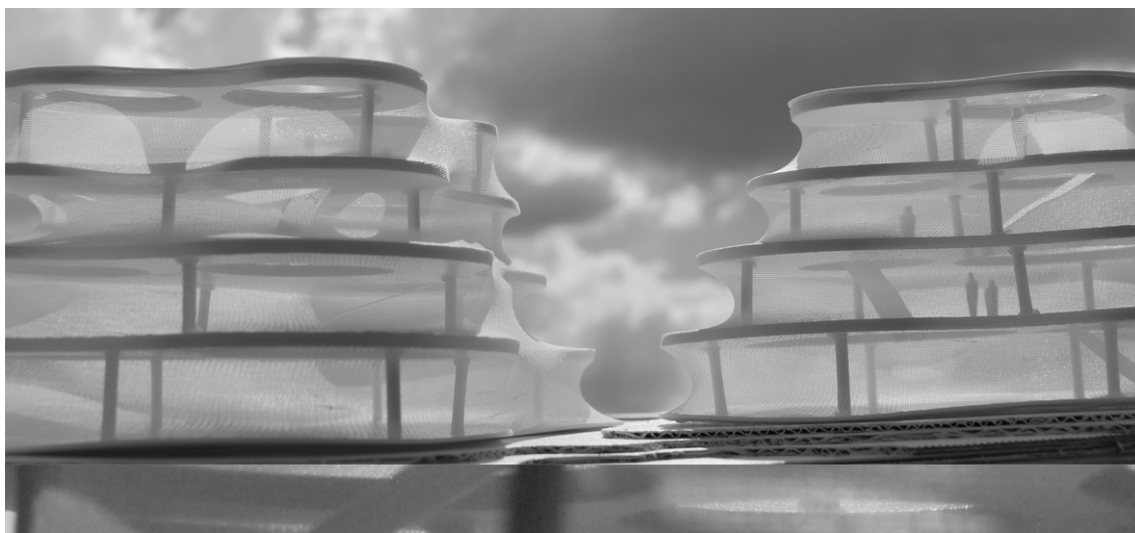
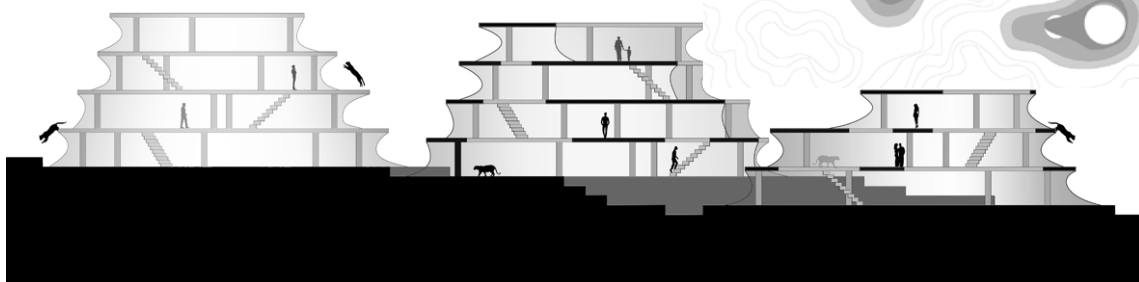
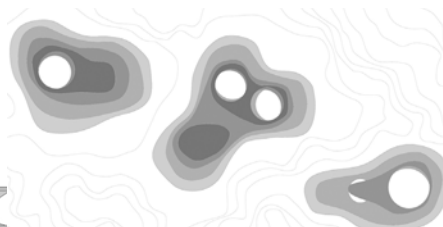
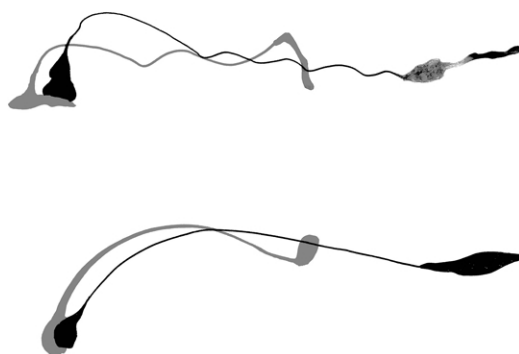
*Víctor Romero Gil (Proyectos 1)*

*Sobresaliente (9.5)*



El movimiento del puma, el animal elegido, sugiere formas sinuosas y curvas, que llevan a la elección de un material, las mallas. Esta malla se estira y contrae como el puma.

Se crea una estructura de plataformas, que se cubre con la malla antes mencionada. Los pumas pueden escalar esta estructura que tiene formas curvas e irregulares. Las torres generan una topografía que se incorpora perfectamente en el entorno del animal. El interior es luminoso debido a la presencia de perforaciones circulares y descentradas entre ellas en las plataformas. Las mallas dividen al ser humano, en el interior, y al animal, en el exterior. Estas generan una situación de visibilidad y de no visibilidad entre ambos protagonistas por lo que la vida del animal no se ve alterada.



# MULTIVERSO

Espacios reales y ficticios



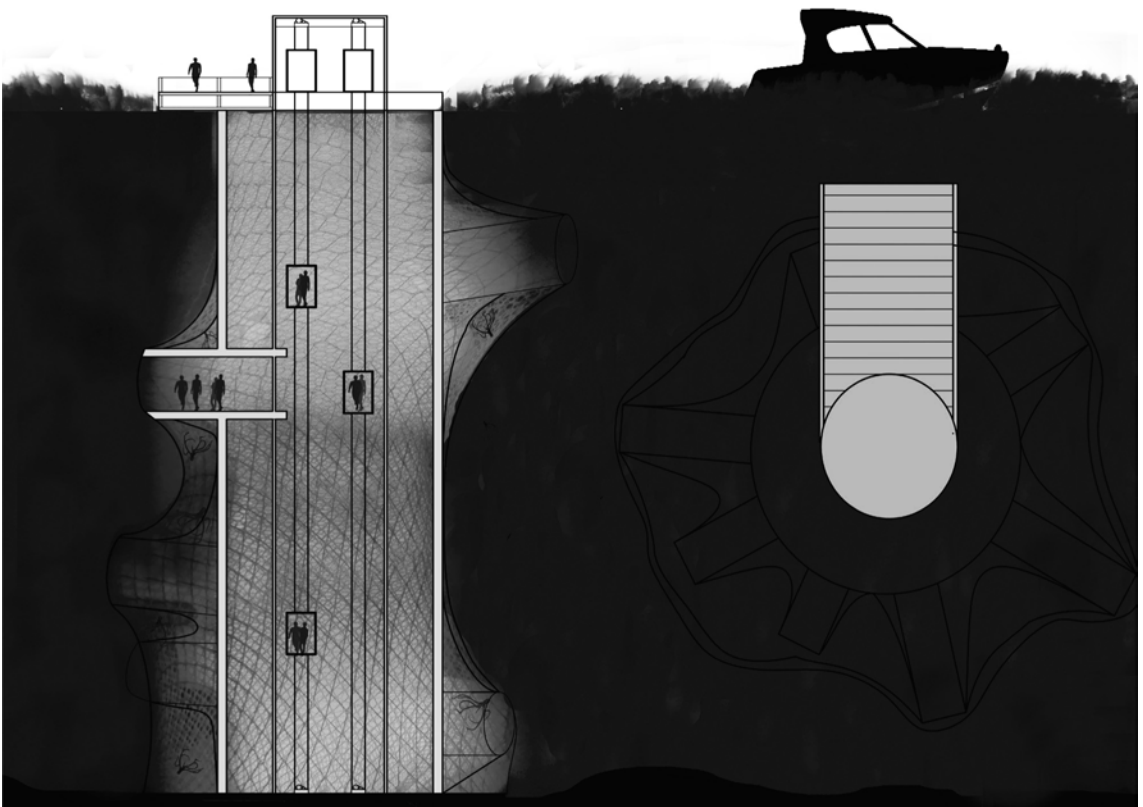
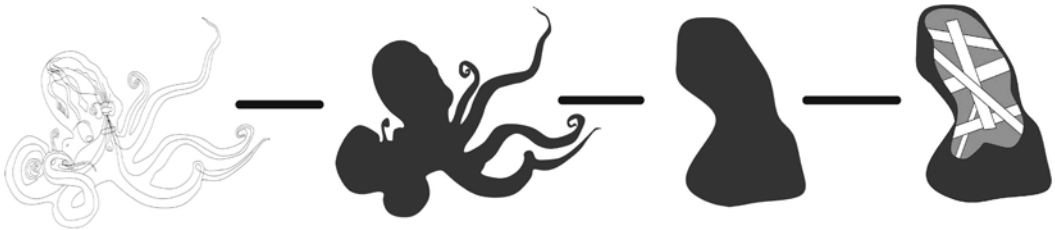
*Francisco José Soriano Marín (Proyectos 1)*

*Matrícula de Honor (10)*

Hoy en día la sociedad está cegada por las tecnologías, las cuales nos aportan muchas facilidades, pero tienen efectos secundarios.

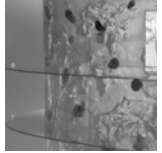
En un lugar como el escorial pude comprobar cómo mucha gente no disfrutaba del espacio natural, pero sin embargo estaban pendientes de las tecnologías.

Con este proyecto, bajo el enunciado de land art, he querido expresar esta situación, cómo las tecnologías pueden crear espacios ficticios que hacen que confundamos el espacio real.



# REVEALING ROTUNDA

Observatorio de caracoles marinos

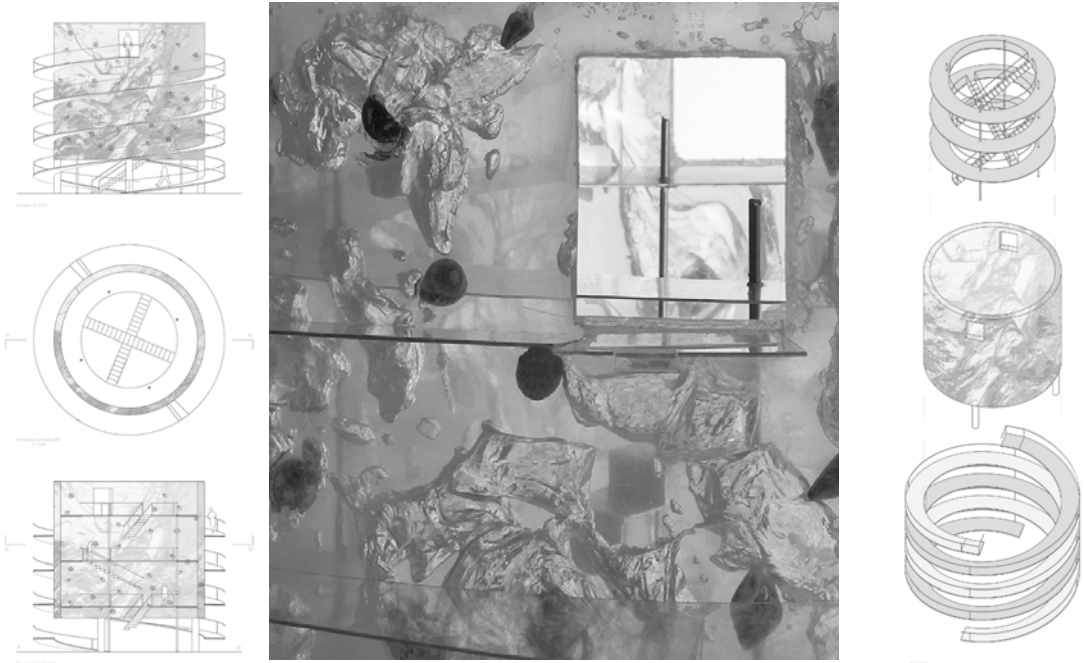


*Claudia Rivera Lario (Proyectos 1)*  
*Matrícula de Honor (10)*

Escogí el caracol marino por su atractivo exoesqueleto en forma de espiral. Experimenté creando espacios fundamentados e inspirados en la peculiaridad del animal que habíamos escogido y que había de llevarme a la exploración de espacios capaces de acoger tanto al animal como a las personas.

El proyecto tomó caminos muy diversos hasta dar con el resultado final, haciendo del proceso una exploración igualmente necesaria.

Inspirado por las helicoides y espirales el proyecto derivó en un espacio con pasarelas y rampas que seguían dichas formas, que abrazaban y se disponían alrededor de un cuerpo cilíndrico ciertamente llamativo por el material utilizado para simular el agua, que descubrí en este proceso exploratorio. Creando así un lugar de encuentro entre el animal y el hombre.



## **LA FRASE...del día**

*Por Antoni Gaudí*

**“La arquitectura crea el organismo y por eso éste debe tener una ley en consonancia con las de la naturaleza; los arquitectos que no se sometan a ella hacen un garabato en lugar de una obra de arte...”**