

MANDORLA HOUSE: TOWARDS AN ARCHITECTURE WITH AN AURA

CASA 'MANDORLA':
HACIA UNA ARQUITECTURA CON AURA

Yáñez Molina, Javier Lorenzo

Universidad CEU Cardenal Herrera / Universidad de Alicante, javi.yamo@ua.es
www.y-e-s.es

Architects / Arquitectos : Javier Lorenzo Yáñez Molina (YES studio), David Moreno Soler y ENESEIS Arquitectura (Jose Luis Duran Arribas y Daniel Solbes Ponsoda). **Collaborators / Colaboradores**: Leyre Tejero y Aitor Arenaza. **Technical Architect / Arquitecto Técnico**: Jorge Gómez de Cádiz. **Constructor / Constructora**: Exportaciones Costablanca del Sureste SL. **Project-Completion Date / Finalización obra**: 2018-2020. **Photographer / Fotografía**: Javier Lorenzo Yáñez Molina (YES studio).

DOI: <https://doi.org/10.4995/CIAB10.2022.13995>

Abstract: *The word mandorla is Italian and means 'almond'. Historically it has been used to designate an oval-shaped frame or halo where sacred characters were inserted, alluding to the creation of a new world, a new vision or a higher level of knowledge.*

Martí Guixé recovers this concept. For him, the final result of any design process "is always the mandorla, an aura of satisfaction that envelops each user as a sacred sign of a higher state of knowledge". To achieve this, Guixé has a magic formula that has given him excellent results. Is it possible to use Guixé's recipe to achieve the aura in Architecture?

The Mandorla House project represents an initiatory iteration in the implementation of Guixé's formula as a project mechanism in search of an architecture with an aura.

Keywords: Architecture; Aura; Mandorla; Guixé; Concrete; House.

INTRODUCTION

The word *mandorla* is Italian and means 'almond'. Historically it has been used to designate an oval-shaped frame or halo in which sacred figures were inserted (FIG. 1).

Resumen: *La palabra mandorla viene del italiano y significa almendra. Históricamente se ha usado para designar un marco o aureola en forma oval donde se insertaban personajes sagrados aludiendo a la creación de un nuevo mundo, de una nueva visión o un nivel superior de conocimiento.*

Martí Guixé recupera este concepto. Para él, el resultado final de todo proceso de diseño "es siempre la mandorla, un aura de satisfacción que envuelve a cada usuario como un signo sagrado de un estado superior de conocimiento." Para conseguirlo, Guixé tiene una fórmula mágica que le ha dado excelentes resultados. ¿Es posible usar la fórmula de Guixé para alcanzar el aura en la Arquitectura?

El proyecto de la Casa Mandorla representa una iteración iniciática en la implementación de la fórmula de Guixé como mecanismo de proyecto en busca de una arquitectura con aura.

Palabras Clave: Arquitectura; Aura; Mandorla; Guixé; Hormigón; Casa.

INTRODUCCIÓN

La palabra *mandorla* viene del italiano y significa almendra. Históricamente se ha usado para designar un marco o aureola en forma oval en donde se insertaban personajes sagrados (FIG. 1).



FIG. 1

The mandorla, as a space of superimposition of two worlds, is more than the sum of both and less than their synthesis, thus alluding to the creation of a new world, a new vision or a higher level of knowledge. This concept is recovered contemporarily by the designer Martí Guixé, who considers that the final result of any design process “is always the mandorla, an aura of satisfaction that envelops each user like a sacred sign of a superior state of knowledge. As he says, this mandorla is the sublime, dangerous element of design, which can be addictive. But which, if the addiction is good, is always welcome”.¹

To achieve it “Martí Guixé has his own formula for designing. He himself shows it, like a mathematical equation, stamped on the wall of the H₂O Gallery in Barcelona, where he exhibits his latest inventions (...) Martí Guixé does not develop designs, but ideas (...) A good design is like tomato sauce (he says): it reduces as the flavour becomes more concentrated”² (FIG. 2).

DISCUSSION

Although Guixé’s formula is no more than a “simplification of an equally clear and personal design process”,³ it has produced excellent results in his work. The question that arises is obvious: is it possible to use Guixé’s formula to achieve the aura in Architecture?

We present the embodiment of the Mandorla House as an initiatory approach based on Guixé’s formula in search of architecture with an aura.

For Guixé “the aura defined a result that detached the effect of the material or the constructive details, that is, you liked something, it surprised you, but not because of its form or its material, but because of a combination of variables, not necessarily material”.⁴ Therefore, to approach the concept of *mandorla*, we will go through the different variables that Guixé proposes, trying to understand them, working on them and implementing them in this architectural project.

[G/L] Context

We understand the *context* (Global/Local) not only as a source of conditioning factors that inform and provide the project with content (usual approach) but also as a place from which to generate tools and methods of ideation that will intervene actively, thinking about both the project and context as a whole.

The site is located in a hybrid and dual setting between the rural and the urban, between an almond orchard and an artificial golf course, between a nondescript street and peaceful views, between exposure and intimacy, and between good orientation and privacy.

$$G/L \left[\text{MAGIK} \left(\frac{\text{fun x lkoP}}{3} + \text{Funktio} \right) \right] = \text{Mandorla}$$

FIG. 2

La mandorla, como espacio de superposición de dos mundos, es más que la sumatoria de ambos y menos que su síntesis, aludiendo así a la creación de un nuevo mundo, de una nueva visión o un nivel superior de conocimiento. Este concepto es recuperado contemporáneamente por el diseñador Martí Guixé, el cual considera que el resultado final de todo proceso de diseño “es siempre la mandorla, un aura de satisfacción que envuelve a cada usuario como un signo sagrado de un estado superior de conocimiento. Como el mismo dice, esta mandorla es lo sublime, peligroso elemento de diseño, que puede resultar adictivo. Pero que, si la adicción es buena, es siempre bienvenida”.¹

Para conseguirla “Martí Guixé tiene una fórmula para diseñar. Él mismo la muestra, estampada cual ecuación matemática, en la pared de la Galería H₂O de Barcelona, donde expone sus últimos inventos (...) Martí Guixé no desarrolla diseños, sino ideas (...) Un buen diseño es como la salsa de tomate (dice): se reduce a medida que se concentra el sabor”² (FIG. 2).

DISCUSIÓN

Si bien la fórmula de Guixé no es más que una “simplificación de un proceso de diseño igualmente claro y personal”,³ ésta ha dado resultados excelentes en su trabajo. La pregunta que nos surge es evidente: ¿es posible usar la fórmula de Guixé para alcanzar el aura en la Arquitectura?

Presentamos la materialización de la Casa Mandorla como una aproximación iniciática a partir de la fórmula de Guixé en busca de la arquitectura con aura.

Para Guixé “el aura definía un resultado que desligaba el efecto del material o de los detalles constructivos, es decir, te gustaba algo, te sorprendía, pero no por su forma ni por su material, sino por una combinación de variables, no necesariamente materiales”.⁴ Por lo tanto, para aproximarnos al concepto de *mandorla*, recorreremos las diferentes variables que Guixé plantea, tratando de entenderlas, trabajarlas e implementarlas en este proyecto de arquitectura.

[G/L] Contexto

Entendemos el *contexto* (Global/Local) no solo como fuente de condicionantes que informan y dotan al proyecto de contenido (aproximación habitual) sino como un lugar a partir del cual generar herramientas y métodos de ideación que intervendrán de forma activa, pensándose a la vez proyecto y contexto como un conjunto.

El solar se encuentra en un lugar híbrido y dual entre lo rural y lo urbano, entre el huerto de almendros y la artificial pradera de golf, entre una anodina calle y unas reposadas vistas, entre la exposición y la intimidad, y entre la buena orientación y la privacidad.

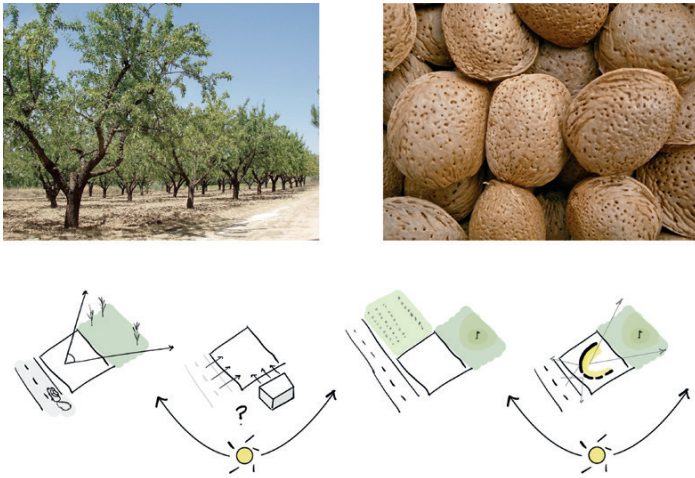


FIG. 3

We will use the three strategies used by Guixé to operate and manipulate the context (FIG. 3): its vampirisation, decontextualisation and deterritorialisation. We will vampirise the previous essence of the place (the almond orchard) to use it as a design instrument. The almond tree (its topology, texture, construction, geometry, manipulation and tradition) will serve as an instrument to combine the different requirements that the place poses to us. Through its decontextualisation and deterritorialisation we will reimplant this vampirised system from which to build the new architecture.

[MAGIK]

Magic consists of creating something apparently impossible. Illusionism provides us with magical effects (production, transformation, restoration, multiplication, teleportation, levitation and penetration) with which to work on our architecture (FIG. 4). We will use those of production, transformation and levitation.

First we will make an object (an almond) appear in the place in a surprising way by means of its decontextualisation (scale-place) and deterritorialisation. Through different transformations of it we will seek to generate new conditions. We will modify its hard and protective shell to protect us from the street, to achieve an intimate interior space, to optimise sunlight or to seek the best views. Our transformed shell, like the original, will punctually modify its permeability, illuminating the interior space, qualifying the project with its texture and at the same time acting as a load-bearing structure. We will use exposed reinforced concrete (formwork with aluminium panels) as the only material capable of achieving this (FIG. 5).

Finally, the project will use a final strategy of illusionism: levitation, resting gently on the stony ground or floating lightly where the project and context require it.

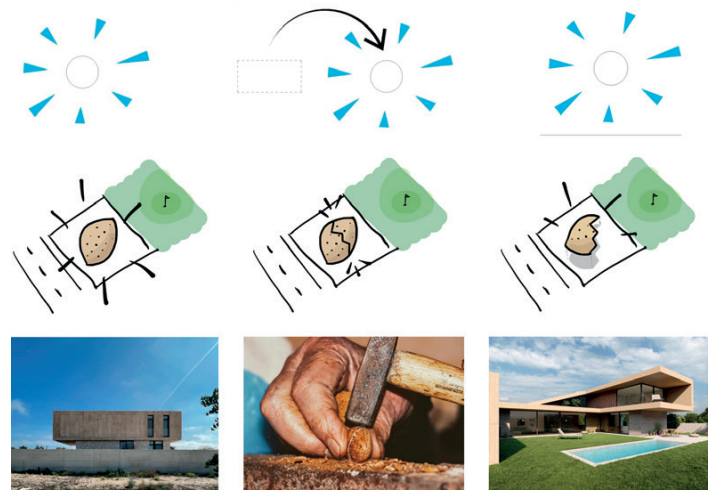


FIG. 4

Usaremos tres de las estrategias usadas por Guixé para trabajar y manipular el contexto (FIG. 3): su vampirización, descontextualización y desterritorialización. Vampirizaremos la esencia previa de aquel lugar (el huerto de almendros) para usarlo como instrumento de proyecto. La almendra (su topología, textura, construcción, geometría, manipulación y tradición) nos servirá como instrumento para conjugar los diferentes requerimientos que el lugar nos plantea. Mediante su descontextualización y su desterritorialización reimplantaremos este vampirizado sistema a partir del cual construir la nueva arquitectura.

[MAGIK]

La magia consiste en crear algo aparentemente imposible. El ilusionismo nos proporciona efectos mágicos (producción, transformación, restauración, multiplicación, teleportación, levitación y penetración) con los que trabajar nuestra arquitectura (FIG. 4). Usaremos los de producción, transformación y levitación.

Primero haremos aparecer un objeto (una almendra) en el lugar de forma sorprendente por medio de su descontextualización (escala-lugar) y desterritorialización. Mediante diferentes transformaciones de esta buscaremos generar nuevas condiciones. Modificaremos su dura y protectora cáscara para protegernos de la calle, para conseguir un espacio interior íntimo, optimizar el soleamiento o buscar las mejores vistas. Nuestra cáscara transformada, como la original, modificará puntualmente su permeabilidad iluminando el espacio interior, cualificará el proyecto con su textura y hará a la vez las funciones de estructura portante. Usaremos el hormigón armado visto (encofrado con paneles de aluminio) como el único material capaz de conseguirlo (FIG. 5).

Por último, el proyecto usará una última estrategia del ilusionismo: la levitación, apoyándose suavemente sobre el terreno pedregoso o flotando de forma liviana allí donde el programa y contexto lo requieren.



FIG. 5

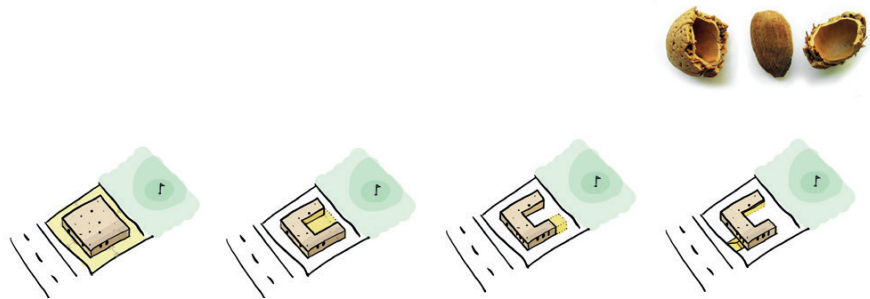


FIG. 6

[fun]

Designing through joy and fun is something fundamental for Guixé and also for Architecture. Alejandro de la Sota liked to “...always speak of architecture as fun; if it is not done joyfully, it is not architecture”.⁵ The term *fun* offers us the possibility of incorporating play as a project strategy. We will play at *cracking the mandorla*. To do this, we establish certain game rules to play, generating different iterations and managing to design the geometry that best responds to the different inputs of the project (FIG. 6).

[fun]

Proyectar a través de la alegría y la diversión es algo fundamental para Guixé y también para la Arquitectura. A Alejandro de la Sota le gustaba “...siempre hablar de arquitectura como divertimento; si no se hace alegremente no es arquitectura”.⁵ El término *fun* nos ofrece la posibilidad de incorporar el juego como estrategia de proyecto. Jugaremos a *partir la mandorla*. Para ello establecemos ciertas reglas con las que jugar generando diferentes iteraciones y conseguir diseñar la geometría que mejor responda a los diferentes inputs del proyecto (FIG. 6).

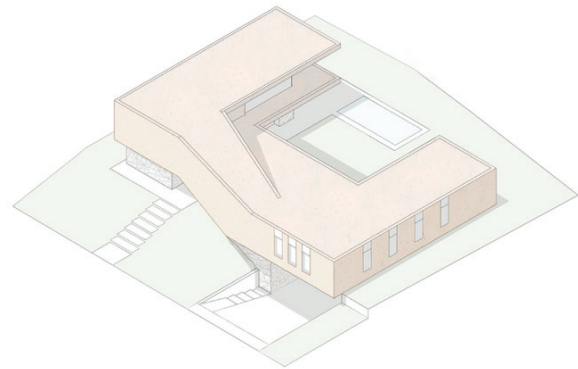
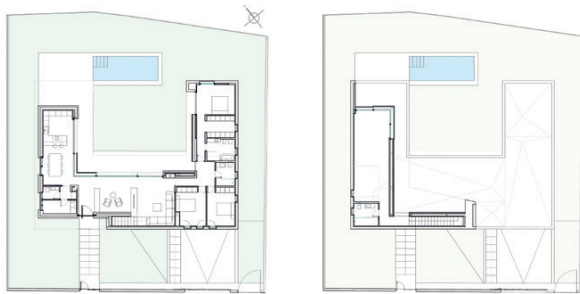


FIG. 7



FIG. 8

[funktion]

Guixé considers the project as a superposition of different overlapping functions, i.e. the *idea of pulling the wool over your eyes* attributed to de la Sota (although originally from Victor D'Ors). For this, we will use Michel Schiffer's 3 types of function:⁶ technofunction (utilitarian function), sociofunction (social function) and ideofunction (ideological transcendence through abstract ideas).

We resolve the palimpsest of the utilitarian function (client, regulations, comfort, energy efficiency, sunlight, budget, ... etc.) by the use of a U-shaped floor plan that allows us to clearly organise the programme as a gradation between the public and the private. At the same time, the project works on the social function by incorporating a sheltered, transparent, intimate, open to the garden and connected to the golf's course quiet views, integrating the experience of the house and becoming the social heart of the family life (FIG. 7). Finally, we incorporated the

[funktion]

Guixé considera el proyecto como una superposición de diferentes funciones superpuestas, es decir, el *dar liebre por gato* atribuido a de la Sota (aunque originario de Victor D'Ors). Para ello, usaremos los 3 tipos de función de Michel Schiffer:⁶ tecnofunción (función utilitaria), sociofunción (función social) e ideofunción (trascendencia ideológica a través de ideas abstractas).

Resolvemos el palimpsesto de la función utilitaria (cliente, normativa, confort, eficiencia energética, soleamiento, presupuesto, ... etc.) mediante una planta en U que permite organizar claramente el programa como una gradación entre lo público y lo privado. A sí mismo, el proyecto trabaja la función social al incorporar un espacio protegido, transparente, íntimo, abierto al jardín y conectado con las tranquilas vistas del campo de golf que imbrica la vivencia de la casa erigiéndose en el corazón social de la vida familiar (FIG. 7). Por último, incorporamos

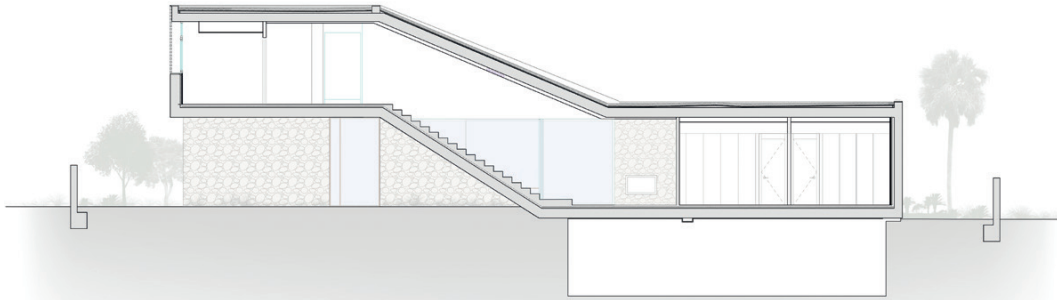


FIG. 9

ideofunction to the design generating a project that is shown to the outside in a discrete and austere way, transmitting a solid and humble idea, but at the same time resoundingly contemporary.

[ikonP]

The term ikonP (iconographic - Product) covers the topic of the shape. For Guixé, any materialised product is heavy and “bothersome in a society in which everything changes, moves and relocates”, so “if all this matter can be transformed into information, it is much more contemporary”.⁷ We will therefore understand form as a signifier of condensed information: as an icon.

This project seeks to build an *ico-signifying* object, clear and rotund; an icon that condenses multiple ranges of information (programme, regulations, context, ...) in a transparent way (“what you see is what you get”⁸) concentrated in a single object (FIG. 8). Its shape is a direct and sincere transposition of its utilitarian, social and ideological function (FIG. 9).

la ideofunción al diseño, generando un proyecto que se muestra al exterior de forma recogida y austera, transmitiendo una idea reposada y humilde, pero a la vez rotundamente contemporánea.

[ikonP]

El término *ikonP* (iconográfico - Product) aborda el tema de la forma. Para Guixé cualquier producto materializado es pesado y “molesta en una sociedad en la que todo cambia, se mueve y se traslada” por lo “que si toda esta materia se puede transformar en información es mucho más contemporáneo”.⁷ Entenderemos pues la forma como significante de información condensada: como un icono.

Este proyecto busca construir un objeto *ico-significante*, claro y rotundo; un icono que condense múltiples rangos de información (programa, normativa, contexto, ...) de forma transparente (*lo que ves es lo que obtienes*⁸) concentrada en un único objeto (FIG. 8). Su imagen es una transposición directa y sincera de su función utilitaria, social e ideológica (FIG. 9).

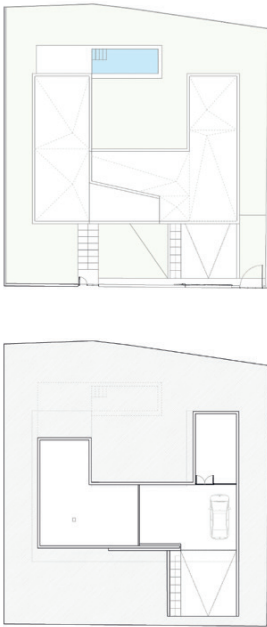


FIG. 10

CONCLUSIONS

According to Guixé, the aura defined “a result that detached the effect from the material or the construction details, that is, you liked something, it surprised you, but not because of its form or its material, but because of a combination of variables, not necessarily material”.⁹

His formula (with its 5 terms) offers us a possible path towards an architecture with an aura. Considering his variables in the design process will certainly not only bring us closer to a better architecture, but will also provide us with valuable project tools that will allow us to achieve the desired ‘mandorla’ and its consequent satisfaction aura.

The Mandorla House has sought to follow this path, incorporating, from the study of the different Guixé’s variables, project strategies to build an architectural project with aura (FIG. 10). Although unfortunately there are no infallible magic formulas, achieving the aura is possible and we propose the adaptation of Martí’s formula as a good starting point to try to do so, or at least, applied in reverse, as an opportunity to learn to “not take it for granted that something is beautiful or ugly, but to break down every building, studying every detail. Learn to distinguish the curious from the beautiful”,¹⁰ as Frank Lloyd Wright used to say.

Javier Lorenzo Yáñez Molina. Awarded the Forte Prize in 2001 in recognition of the best academic performance at the Alicante School of Architecture, in 2003 he completed his BSc Degree in Architecture at University of Alicante with honors. Awarded and granted an internship by Fundación Arquía, he worked at Foster+Partners London office until he founded YIC studio in 2005. Since 2009 he gave a boost to his career with the founding and direction of ‘YES studio’, an Architecture and Design

CONCLUSIONES

Para Guixé, el aura definía “un resultado que desligaba el efecto del material o de los detalles constructivos, es decir, te gustaba algo, te sorprendía, pero no por su forma ni por su material, sino por una combinación de variables, no necesariamente materiales”.⁹

Su fórmula (con sus 5 términos) nos ofrece un camino posible hacia una arquitectura con aura. Contar con sus variables en el proceso de diseño, con toda seguridad, no solo nos acercará a una mejor arquitectura, sino que nos proporcionará valiosas herramientas de proyecto que nos permitan alcanzar la deseada ‘mandorla’ y su consiguiente aura de satisfacción.

La Casa Mandorla ha buscado recorrer este camino, incorporando a partir del estudio de las diferentes variables de Guixé, estrategias de proyecto para construir un proyecto de arquitectura con aura (FIG. 10). Aunque desgraciadamente no existan fórmulas mágicas infalibles, alcanzar el aura es posible y proponemos la adaptación de fórmula de Martí como un buen punto de partida para intentarlo, o cuando menos, aplicada a la inversa, como una oportunidad para, como decía Frank Lloyd Wright, aprender a “no dar por sentado que algo es hermoso o feo, sino desmenuzar todo edificio, estudiando cada detalle. Aprender a distinguir lo curioso de lo bello”.¹⁰

Javier Lorenzo Yáñez Molina. Premio Forte 2001 a la mejor trayectoria académica en la escuela de Arquitectura Alicante, en 2003 finaliza sus estudios de Arquitecto por la Universidad Alicante como premio extraordinario. Premiado y becado por la fundación ARQUIA trabaja en el estudio de Foster+ Partners en Londres hasta crear en 2005 el estudio YIC. Desde 2009 da un impulso a su carrera con la fundación y dirección de ‘YES studio’, una oficina de Arquitectura y Diseño con un enfoque

office with an innovative, modern and sustainable architectural approach, obtaining throughout all these years a wide international reputation recognized through numerous prizes and awards highlighting Architizer and European among many others, being his work displayed in many national and European cultural forums. Master's degree in Complex Architectures and training teaching by the UA, as well as in Advanced Studies by the ETSAM, he currently combines his professional work with teaching as Associate Professor of "Architectural Constructions" at the University of Alicante (previously at the UCH in Valencia), making his work a clear commitment to innovation, research and architectural production from a multidisciplinary environment. www.y-e-s.es

NOTES

- ¹ Martí Guixé, et al. *1:1 Martí Guixé* (Rotterdam: 010 Publishers, 2002), 7.
- ² Anatxu Zabaldeascoa, "Lo que me interesa es la idea," *El País* (February 1, 2000), 42.
- ³ Guixé, et al. *1:1*, 7.
- ⁴ Martí Guixé, RE: *24/05/2010 doctorado fórmula*. (Email de respuesta al autor del presente artículo, 2010), 1
- ⁵ Alejandro de la Sota, *Recuerdos y experiencias* (Madrid: Ed. Pronaos, 1989), 14.
- ⁶ Michael Schiffer, *The Functions of Things: A Philosophical Perspective on Material Culture* (1992), in Graves-Brown, Paul. *Matter, Materiality and Modern Culture*. (Londres: Routledge, 2000).
- ⁷ "Martí Guixé," www.youtube.com/watch?v=YYVKDpyAkB0, accessed October 20, 2021.
- ⁸ "WYSIWYG," Wikipedia, November 25, 2021, es.wikipedia.org/wiki/WYSIWYG, accessed October 20, 2021.
- ⁹ Guixé, RE: *24/05/2010 doctorado fórmula*.
- ¹⁰ Alejandro de la Sota, *Alejandro de la Sota, arquitecto* (Madrid: Ed. Pronaos, 1989), 233.

FIGURES / FIGURAS

- FIG. 1.** Mandorla composition: Vesica Piscis, mandorla (own elaboration), Codex_Bruchsal y modena S.XVIII. 2021. Own elaboration collage. / Mandorlas: Vesica Piscis y mandorla (elaboración propia), Codex_Bruchsal y modena S.XVIII. 2021. Composición elaboración propia. Source and Author / Fuente y Autor: own elaboration / elaboración propia (1 y 2), CaS2000 (3) y Medieval (4). Store Norske Leksikon (3), <http://www.blb-karlsruhe.de> (4). Dominio publico, ©CC -BY-SA, ©CC Dominio público y ©Javier L.Yáñez Molina.
- FIG. 2.** Transcription of Martí Guixé's formula for producing mandorla, own elaboration. / Fórmula de Martí Guixé para producir mandorla. Transcripción de elaboración propia. Source and Author / Fuente y Autor: ©Martí Guixé -Javier L.Yáñez Molina.
- FIG. 3.** Mandorla house [Context], 2021. / [Contexto] en casa 'mandorla', 2021. Source and Author / Fuente y Autor: Fernando (1), CaS2000 (3). Wikipedia (1), Piqsels (2) ©CC0 Dominio publico - ©Javier L.Yáñez Molina.
- FIG. 4.** Mandorla house [Magik], production, transformation and levitation 2021. / [Magik] en casa 'mandorla', producción, transformación y levitación. 2021. Source and Author / Fuente y Autor: Maxpixel.net & own elaboration. ©CC0 & ©Javier L.Yáñez Molina / Maxpixel.net y elaboración propia ©CC0 y ©Javier L.Yáñez Molina.
- FIG. 5.** Reinforced concrete shell in construction of Casa 'Mandorla', 2019. / Cáscara de hormigón armado en construcción de Casa 'Mandorla', 2019. Source and Author / Fuente y Autor: ©Javier L.Yáñez Molina.
- FIG. 6.** Mandorla house [Fun], own elaboration composition. / [Fun] en casa 'mandorla', composición elaboración propia, 2021. Source and Author / Fuente y Autor: Piqsels with CC0 license and own elaboration. / Piqsels con licencia CC0, diagramas de elaboración propia. Osvaldo Gago y Javier L.Yáñez Molina. ©CC-BY-SA y ©Javier L.Yáñez Molina. /

innovador, moderno y sostenible, recabando a lo largo de todos estos años un amplio prestigio internacional reconocido a través de numerosos premios y galardones destacando Architizer y European entre otros muchos, siendo su obra expuesta en numerosos foros culturales de ámbito nacional y europeo. Master en Arquitecturas Complejas y de profesorado por la UA, así como Diploma de Estudios Avanzados por la ETSAM, en la actualidad combina su la labor profesional con la de docente como Profesor Asociado de 'Construcciones Arquitectónicas' en la Universidad de Alicante así como previamente en la UCH de Valencia, haciendo de su trabajo una apuesta clara por la innovación, investigación y producción arquitectónica desde un ambiente multidisciplinar. www.y-e-s.es

NOTAS

- ¹ Martí Guixé, et al. *1:1 Martí Guixé* (Rotterdam: 010 Publishers, 2002), 7.
- ² Anatxu Zabaldeascoa, "Lo que me interesa es la idea," *El País* (1 de febrero de 2000), 42.
- ³ Guixé, et al. *1:1*, 7.
- ⁴ Martí Guixé, RE: *24/05/2010 doctorado fórmula*. (Email de respuesta al autor del presente artículo, 2010), 1.
- ⁵ Alejandro de la Sota, *Recuerdos y experiencias* (Madrid: Ed. Pronaos, 1989), 14.
- ⁶ Michael Schiffer, *The Functions of Things: A Philosophical Perspective on Material Culture* (1992), en Graves-Brown, Paul. *Matter, Materiality and Modern Culture*. (Londres: Routledge, 2000).
- ⁷ "Martí Guixé," www.youtube.com/watch?v=YYVKDpyAkB0, consultado el 20 de octubre, 2021.
- ⁸ "WYSIWYG," Wikipedia, 25 de noviembre, 2021, es.wikipedia.org/wiki/WYSIWYG, consultado el 20 de octubre, 2021.
- ⁹ Guixé, RE: *24/05/2010 doctorado fórmula*.
- ¹⁰ Alejandro de la Sota, *Alejandro de la Sota, arquitecto* (Madrid, Ed. Pronaos, 2003), 233.

- FIG. 7.** Mandorla house [Funktion]: ideofunction and sociofunction, 2021. / [Funktion] en casa 'mandorla', ideofunción y sociofunción, 2021 Source and Author / Fuente y Autor: ©Javier L.Yáñez Molina.
- FIG. 8.** Mandorla house [ikonP], iconosignificant shape, 2021. / [ikonP] en casa 'mandorla', forma iconosignificante, 2021. Source and Author / Fuente y Autor: ©Javier L.Yáñez Molina.
- FIG. 9.** Mandorla house: images & typical section, 2021. / Casa 'mandorla', imágenes y sección tipo, 2021. Source and Author / Fuente y Autor: ©Javier L.Yáñez Molina.
- FIG. 10.** Mandorla house, basement, roof & image, 2021. / Casa 'mandorla', sótano, cubierta e imagen, 2021. Source and Author / Fuente y Autor: ©Javier L.Yáñez Molina.

BIBLIOGRAPHY / BIBLIOGRAFÍA

- Graves-Brown, Paul. *Matter, Materiality and Modern Culture*. Londres, Routledge, 2000.
- Martí Guixé, et al. *1:1 Martí Guixé*. Rotterdam: 010 Publishers, 2002.
- "Martí Guixé." www.youtube.com/watch?v=YYVKDpyAkB0. Accessed October 20, 2021.
- Sota, Alejandro de la. *Alejandro de la Sota, arquitecto*. Madrid, Ed. Pronaos, 1989.
- Sota, Alejandro de la. *Recuerdos y experiencias*. Madrid, Ed. Pronaos, 1989.
- "WYSIWYG." Wikipedia, November 25, 2021, es.wikipedia.org/wiki/WYSIWYG. Accessed October 20, 2021.
- Zabaldeascoa, Anatxu. "Lo que me interesa es la idea." *El País* (February 1, 2000).