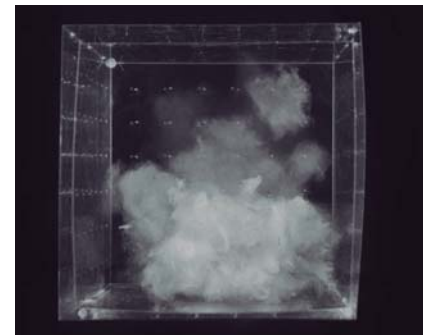
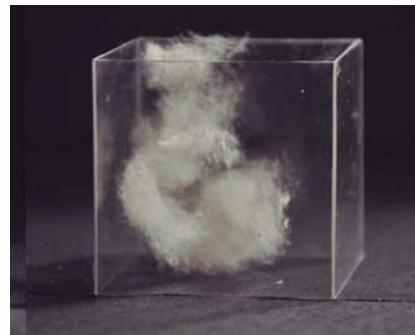
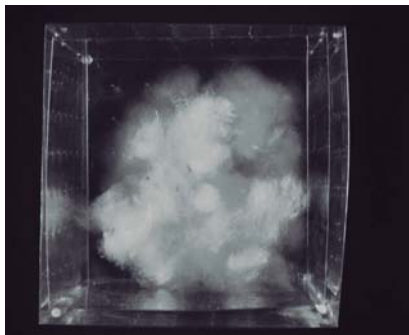
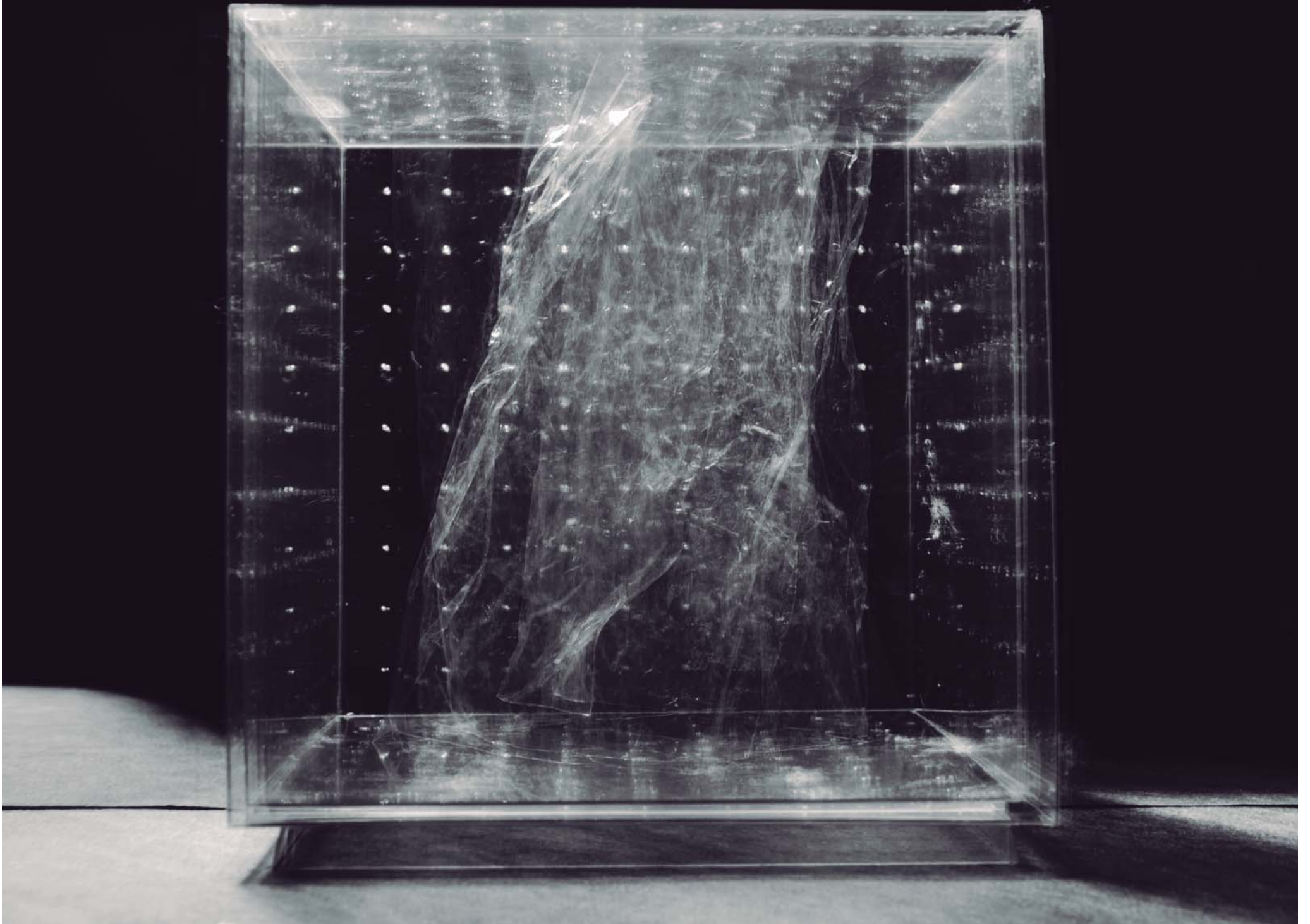
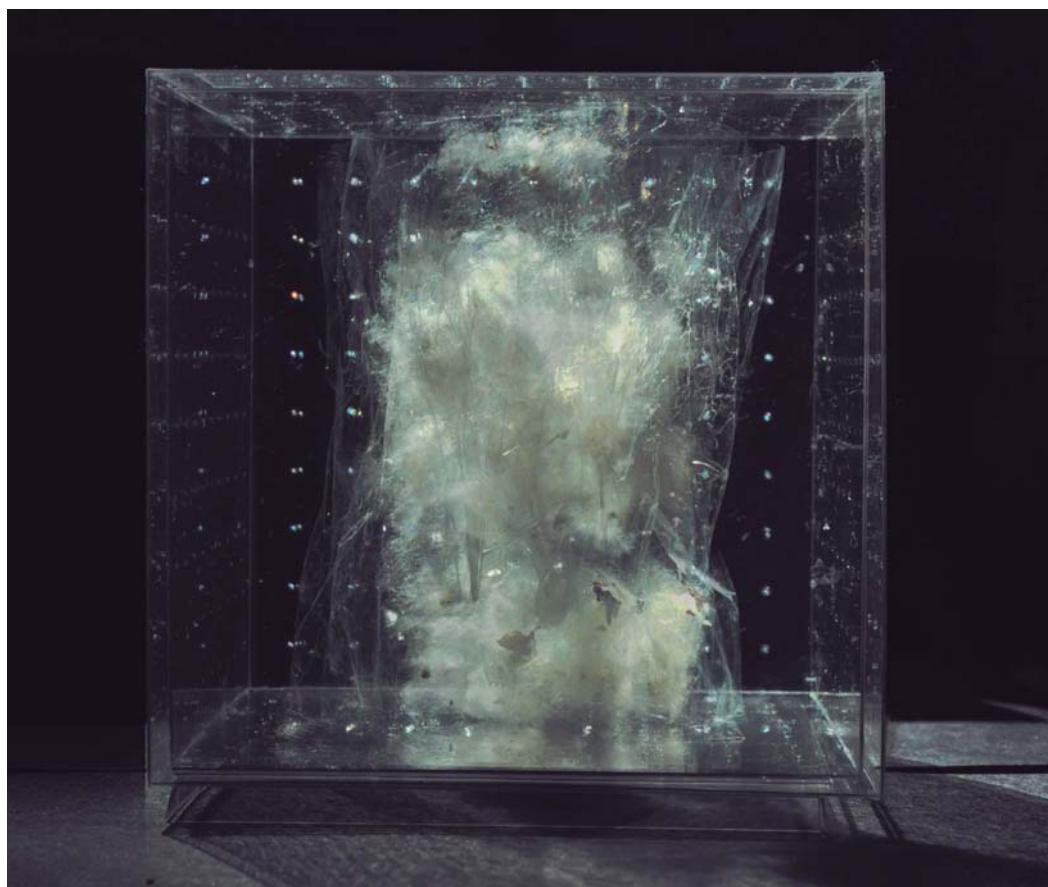


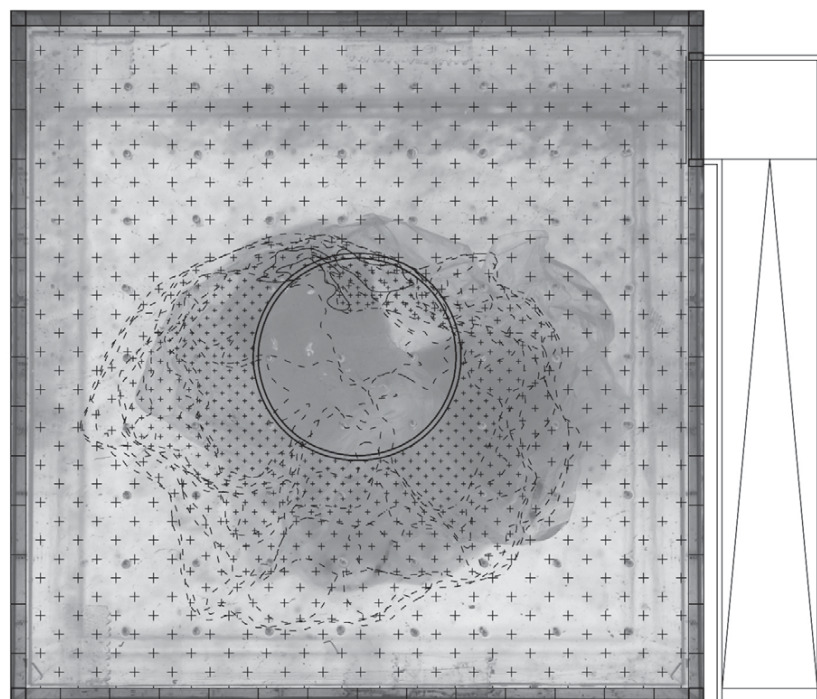
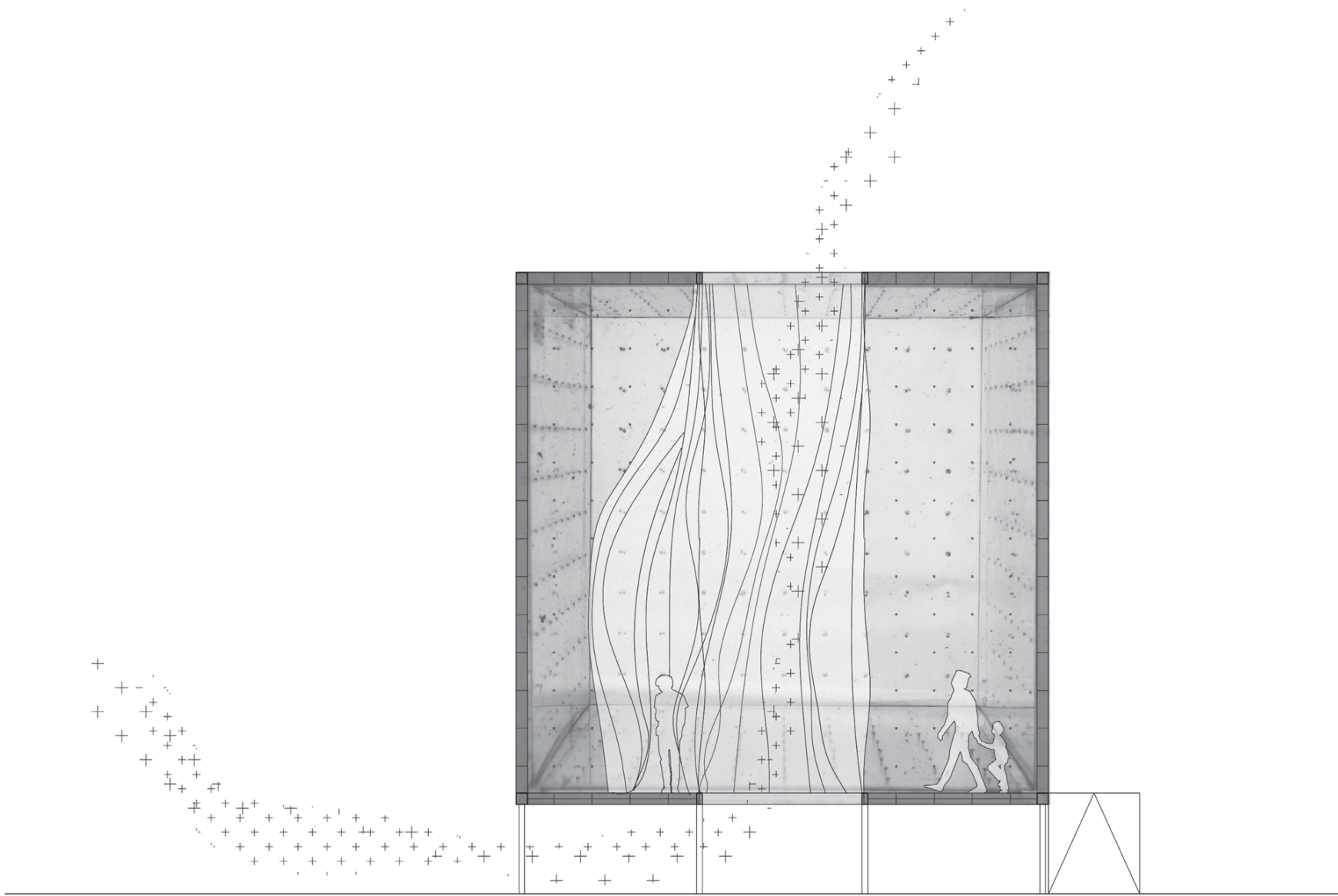
# HOUSE OF CLOUDS



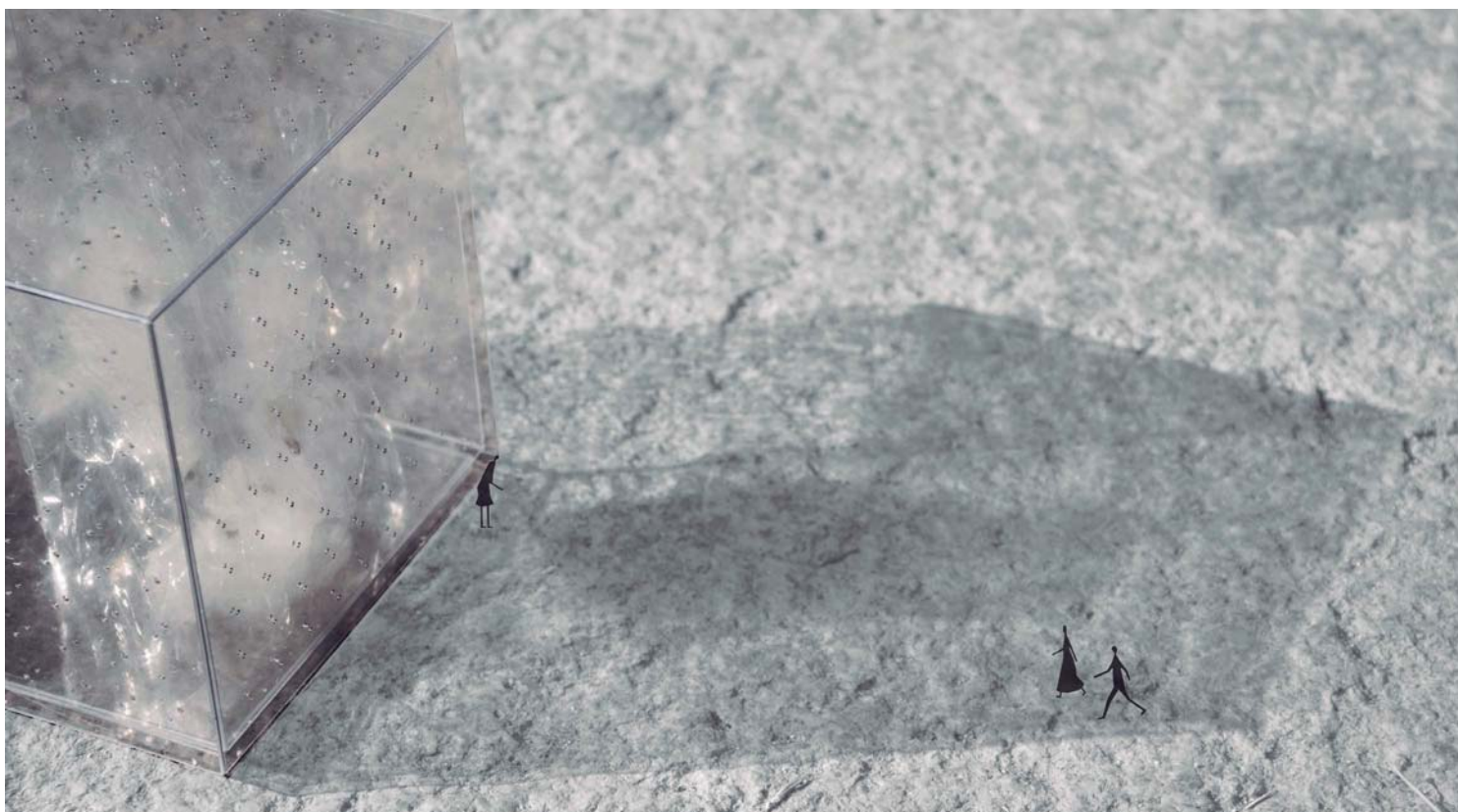
Frente al tópico de la arquitectura como refugio del hombre ante la naturaleza, existe también otra postura que toma la arquitectura como elemento de mediación entre éste y su medio entorno; una suerte de artefacto que posibilita lugares de encuentro con el paisaje (sea urbano o natural) y que actúa de traductor entre uno y otro.



El sueño es una arquitectura que replica los ecos de la naturaleza en la escala del hombre y hace de ellos una experiencia fenomenológica, que alude a lo sensorial y a la memoria.



El sueño se construye con dos elementos. El primero, una caja translúcida formada por una doble membrana de plástico tensado por un gran bastidor cúbico de 7m de lado. El segundo, una serie de velos blancos que, a modo de cortinas, separan el espacio interior de la chimenea central. La geometría del primero se opone al viento, que hace vibrar las membranas; a través de las pequeñas perforaciones el aire se introduce en la caja, y con él la humedad, los olores, el frío. Las ligerísimas cortinas centrales, entre el espacio estanco y la chimenea abierta, se mueven y adoptan formas cambiantes, que interactúan con el habitante.



Un edificio como un barco, cuyas velas se izan al viento. Un edificio como el sueño de un niño, que reconoce formas amigas en las nubes. Una arquitectura con una solución constructiva contemporánea, pero que sirve a un fin ancestral: el del encuentro de la mano del hombre con la mano de la naturaleza. Hacerla tangible, y habitable.