



Paper house Yamanashi 1995



Centre-Pompidou Metz 2010

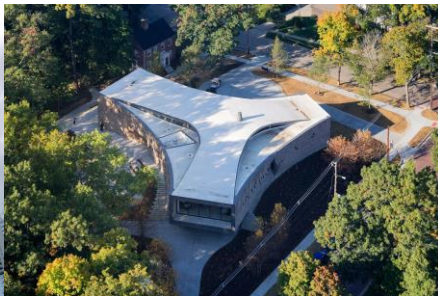
Shutter House New York 2011



art museum Aspen 2014



Aqua Tower Chicago 2010



Arcus Center for Social Justice Leadership Kalamazoo 2014



Maisons VM Copenhagen 2005



Pyramid Building New York 2017



Shigeru Ban (1957-)

Avec la Paper House, il est le premier à avoir utilisé le tube de carton comme matériau structural. Il s'appuie sur des méthodes de construction traditionnelles au Japon telles que les écrans shoji pour les fenêtres, les portes et les cloisons. Le Centre-Pompidou Metz, co-signé avec le Français Jean de Gastines, avec sa structure en bois et son toit en forme de chapiteau est déjà devenu une icône.

Il a inventé une architecture d'urgence avec ces matériaux pour répondre à des besoins suite à des dégâts écologiques par exemple (tsunami, tremblement de terre...) comme la cathédrale de Christchurch en Nouvelle-Zélande en 2013. Shutter House innove en incorporant sur sa façade des volets métalliques perforés motorisés modulant la lumière.

Le musée d'Aspen dans le Colorado est ouvert sur l'extérieur afin que les visiteurs puissent apprécier la beauté de l'environnement. Le hall d'entrée sur le toit, c'est comme le ski : on monte au sommet d'une montagne, on profite de la vue, puis on glisse vers le bas. Les murs de verre sont doublés par des parois de bois tissé.



Jeanne Gang (1964-)

Reconnue internationalement pour son utilisation innovante des matériaux et son approche respectueuse de l'environnement, Jeanne explore le rôle du design dans la revitalisation des villes. À travers des projets allant des institutions culturelles aux grands bâtiments à usage mixte et à l'urbanisme, elle s'engage sur des problèmes contemporains.



Bjarke Ingels (1974-)

Par son approche innovante et ambitieuse, nombre de ses bâtiments défient les stéréotypes architecturaux traditionnels. Il incorpore souvent des idées de développement durable et des concepts sociologiques dans ses créations, mais tente souvent de trouver un équilibre entre les approches ludiques et pratiques de l'architecture.

