

IASO®

Better Outside

ARCHITECTURE TEXTILE

ETFE

FR



CASTELLANA 77, Madrid 2017

ARCHITECTURE TEXTILE

Par l'usage de membranes comme solution constructive, l'architecture textile permet de créer des structures légères et fonctionnelles. Leur résistance et leur polyvalence nous aident à limiter les impacts en comparaison aux matériaux traditionnels.

L'architecture textile valorise et apporte une esthétique contemporaine à des projets de différentes échelles tout en répondant à des besoins variés.

ETFE

L'ETFE est l'un des matériaux les plus innovants de l'architecture actuelle. Transparent, léger, durable et très résistant, il offre de très larges possibilités en termes de formes, de géométries et de systèmes.

Il peut être coloré, imprimé et éclairé. Il est imperméable, auto-nettoyant avec l'eau de pluie et perméable aux rayons UVA (il empêche le passage des rayons UV-C).

Les applications en coussins — multiples couches de membranes gonflées d'air — permettent également l'isolation thermique.

Avec un entretien minimal, très résistant aux conditions extérieures, recyclable, sans détérioration mécanique visible, il ne se décolore pas et ne durcit pas.

*Une option incontournable
pour les projets modernes*

MONOCOUCHE



VILLE GASTRONOMIQUE, Dijon 2017



Les couvertures en ETFE utilisent un seul film tendu, avec une géométrie à double courbure. Parfois, elles peuvent aussi être complètement planes. En général, il est renforcé par des câbles dans une direction ou dans les deux.

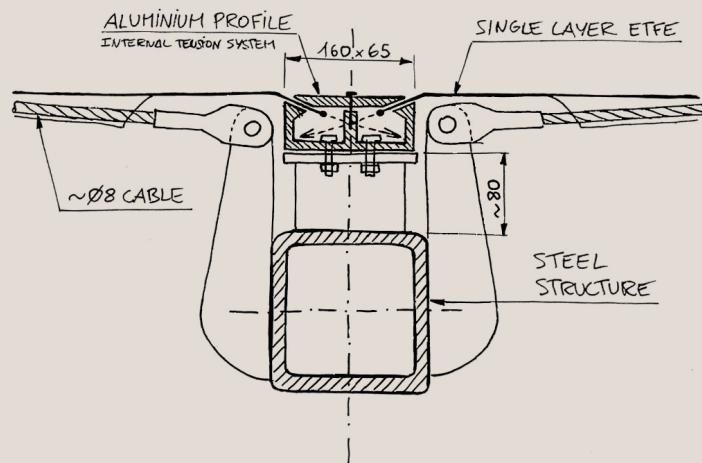
COUSSIN



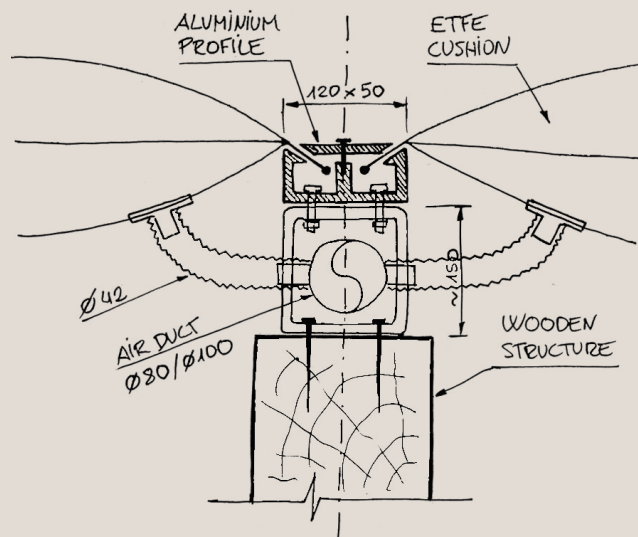
LILLENIUM, Montpellier 2013



Elles sont constituées de deux feuilles d'ETFE ou plus (jusqu'à 5), fermées sur tout le périmètre et fixées au système d'ancrage périphérique en aluminium. Elles nécessitent un système de gonflage à basse pression (250 Pa), alimenté par une unité composée de ventilateurs et de conduits de distribution d'air. Elles améliorent l'isolation.



MONOCOUCHE



COUSSIN 3 COUCHES

We create spaces where *stories* happen.



ES - 0571 - 2008

iasoglobal.com