

C'EST AINSI QUE SOUVENT L'ON SORT DU CINÉMA. COMMENT Y ENTRE-T-ON ? SAUF LE CAS – IL EST VRAI DE PLUS EN PLUS FRÉQUENT – D'UNE QUÊTE CULTURELLE BIEN PRÉCISE (FILM CHOISI, VOULU, CHERCHÉ, OBJET D'UNE VÉRITABLE ALERTE PRÉALABLE) ON VA AU CINÉMA À PARTIR D'UNE OISIVETÉ, D'UNE DISPONIBILITÉ, D'UNE VACANCE. TOUT SE PASSE COMME SI, **AVANT** MÊME D'ENTRER DANS LA SALLE, LES CONDITIONS CLASSIQUES DE L'HYPNOSE ÉTAIENT RÉUNIES : VIDE, DÉSOEUVREMENT, INEMPLOI : CE N'EST PAS DEVANT **LE FILM** ET PAR LE FILM QUE L'ON RÊVE ; C'EST, SANS **LE SAVOIR**, AVANT MÊME D'EN DEVENIR LE SPECTATEUR. IL Y A UNE « SITUATION DE **CINÉMA** », ET CETTE SITUATION EST PRÉ-HYPNOTIQUE. SUIVANT UNE MÉTONYMIE VRAIE, LE NOIR DE LA SALLE EST PRÉFIGURÉ PAR LA « RÊVERIE CRÉPUSCULAIRE » (PRÉALABLE À L'HYPNOSE, AU DIRE DE BREUER-FREUD) QUI PRÉCÈDE CE NOIR ET CONDUIT LE SUJET, DE RUE EN RUE, D'AFFICHE EN AFFICHE, À S'ABÎMER FINALEMENT DANS UN CUBE OBSCUR, ANONYME, INDIFFÉRENT, OÙ DOIT SE PRODUIRE CE FESTIVAL D'AFFECTS QU'ON APPELLE UN FILM. »

Couverture :
Roland Barthes, « En
sortant du cinéma »,
Communications 23,
Psychanalyse et cinéma,
Edition seuil, 1975, p. 104.

AVANT

LE FILM

LE

CINÉMA

Louis Meier



Avant le film, le cinéma
Énoncé théorique de master
2024-2025

Réalisé par Louis Meier
Directeur pédagogique, Prof. Éric Lapierre
Deuxième professeur, Prof. Nicola Braghieri
Maître EPFL, Tanguy Auffret-Postel.

École Polytechnique fédérale de Lausanne
Rte Cantonale, 1015 Lausanne, Suisse

2025, Louis Meier
Ce document est mis à disposition selon les termes de
la Licence Creative Commons Attribution (CC BY <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>). Les contenus
provenant de sources externes ne sont pas soumis à la
licence CC BY et leur utilisation nécessite l'autorisation
de leurs auteurs.

Je souhaite tout d'abord exprimer ma gratitude à mon
groupe de suivi, Éric Lapierre, Tanguy Auffret-Postel et
Thibaut Pierron pour leur encadrement et leurs conseils
tout au long de ce semestre.

Je remercie Olivier Lugon pour le temps qu'il m'a accordé
lors de notre discussion et pour l'accès à son cours.

Une pensée chaleureuse à Hugo C, Hugo L, Jérôme et
Gaétan, avec qui j'ai partagé de nombreux moments au
studio entre travail, rires et remises en question.

Enfin, je tiens à remercier mes ami·e·s, ma famille et
tout particulièrement Federica, pour leur soutien et leur
amour tout au long de mes études.

8 PROLOGUE.

- 11 En sortant du cinéma, Roland Barthes
- 15 Des espaces autres, Michel Foucault

18 ACTE I.

- 21 La Façade
- 24 Cineac Amsterdam, Jan Duiker

34 ACTE II.

- 37 Le Hall
- 40 RiffRaff Kino/Bar, Meili & Peter / Stauffer & Hasler

50 ACTE III.

- 53 La Salle
- 56 Skandia Cinema, Erik Gunnar Asplund

66 ACTE IV.

- 69 L'Écran
- 72 Film Guild Cinema, Frederick Kiesler

82 ÉPILOGUE.

- 85 Conclusion
- 89 Bibliographie / Crédits

A

A

A

A

A

A

A

A

A

Fig. 1
Jean-Luc Godard, *Pierrot le Fou*, 1965.

EN SORTANT DU CINÉMA

Roland Barthes
1975

Il existe un moment singulier, presque insaisissable, qui survient lorsqu'on quitte la salle de cinéma. Lorsqu'un-e spectateur-riche retrouve la lumière du monde extérieur après avoir été plongé-e dans l'obscurité de la salle. Ce moment de transition entre deux univers – le réel et le fictif – semble être au cœur de l'expérience cinématographique. Il est exploré par Roland Barthes en 1975, dans le numéro 23 de la revue *Communications*, intitulé *Psychanalyse et cinéma*. Ce recueil réunit les contributions de plusieurs théoricien-ne-s et écrivain-e-s du cinéma, offrant une série de perspectives sur le sujet. Parmi eux, Barthes se distingue en étant le seul à centrer son propos non pas sur le film, mais sur la salle de cinéma elle-même : « Je ne puis jamais, parlant cinéma, m'empêcher de penser "salle", plus que "film" » (1).

Roland Barthes, « En sortant du cinéma », *Communications 23, Psychanalyse et cinéma*, dir. Raymond Bellour, Thierry Kuntzel et Christian Metz, Edition seuil, 1975, p. 104. (1)



Fig. 2
Anthony McCall, *Line Describing a Cone*, 1973.

Après un premier chapitre sur la sortie, Barthes interroge plutôt le moment de l'entrée : « Comment y entre-t-on ? » (2). Il distingue deux situations. La première, qu'il qualifie de « quête culturelle bien précise » (3), concerne les spectateur·rice·s qui choisissent un film consciemment, en ayant cherché ou attendu cette œuvre avec intérêt. Barthes souligne que cette approche est moins représentative de l'expérience générale. Selon lui, la seconde situation reflète un cas de figure plus commun, on se rend plus souvent au cinéma dans un état d'« oisiveté, d'une disponibilité, d'une vacance » (4). Cet état mental est central dans son analyse, car il rapproche cette disponibilité d'une forme d'hypnose : « Tout se passe comme si, avant même d'entrer dans la salle, les conditions classiques de l'hypnose étaient réunies : vide, désœuvrement, inemploi. » (5). De manière surprenante, il conclut que « ce n'est pas devant le film et par le film que l'on rêve ; c'est, sans le savoir, avant même d'en devenir le spectateur » (6). Dans ce contexte précis, l'architecture agit comme un catalyseur pour guider les passant·e·s vers cette disponibilité mentale nécessaire à la fiction.

Barthes évoque ensuite ce qu'il nomme une « situation de cinéma » (7), une configuration mentale et spatiale, reposant sur une analogie avec la psychanalyse : le noir de la salle obscure est anticipé par une « rêverie crépusculaire » (8), cet état d'entre-deux, entre veille et sommeil, décrit par Breuer et Freud comme une condition préalable à l'hypnose. Ce processus ne commence pas dans la salle mais bien avant, dans un mouvement fluide où les spectateur·rice·s, presque machinalement, sont conduit·e·s « de rue en rue, d'affiche en affiche » (9). Ce cheminement mène finalement à un espace singulier, « un cube obscur, anonyme, indifférent » (10), où tout est mis en place pour accueillir l'expérience cinématographique. Ce lieu, impersonnel mais chargé de potentialités, devient le théâtre d'un « festival d'affects » (11) : le film. Pour Barthes, cette transition dans laquelle architecture et psyché se mêlent, est essentielle à l'immersion totale qu'offre le cinéma, en préparant le·la spectateur·rice à s'abandonner pleinement à l'univers fictif.

Roland Barthes, op. cit, p.104.

(2)

(3)

Ibid.

(4)

Ibid.

(5)

Ibid.

(6)

Ibid.

(7)

Ibid.

(8)

Ibid.

(9)

Ibid.

(10)

Ibid.

(11)

Ibid.

Dans son dernier chapitre, Barthes propose une façon d'aller au cinéma, une expérience cinématographique élargie, qui dépasse le simple acte de regarder le film. Il décrit cette dualité à travers deux dimensions corporelles : le « corps narcissique » (12), absorbé par l'écran et captivé par la fiction, et le « corps pervers » (13), qui détourne son attention pour explorer les marges du dispositif. Tandis que le premier se perd dans la fiction de l'image, le second s'attarde sur ce qui dépasse cette dernière : « le grain du son, la salle, le noir, la masse obscure des autres corps, les rais de la lumière, l'entrée, la sortie » (14). Tous ces éléments, souvent ignorés, deviennent pourtant essentiels à l'expérience. Pour Barthes, c'est cette cohabitation entre l'absorption dans la fiction et la sensibilité aux marges du dispositif qui rend le cinéma si unique. Ce n'est pas seulement une histoire que l'on regarde, mais un ensemble de sensations, de perceptions et d'espaces qui transforment le film en une expérience complète, à la fois intime et collective.

En somme, Barthes nous révèle dans cet ouvrage une vision du cinéma qui ne se limite pas simplement à l'image projetée, mais qui s'étend aux marges, aux sensations et aux espaces qui l'entourent. Cette analyse alimente directement ma démarche, qui cherche à prolonger cette réflexion de manière architecturale. Comment est-ce que ce passage de la rue à l'écran place le film dans un contexte, une architecture, qui non seulement favorise la transition au monde fictif mais élève également l'acte même d'aller au cinéma au rang d'expérience. Là où Barthes nous propose une sortie, j'interroge l'entrée, dans laquelle l'espace architectural devient lui-même acteur principal. *Avant le film, le cinéma.*

Ibid, p. 106.

(12)

(13)

Ibid.

(14)

Ibid.



Fig. 3
Hiroshi Sugimoto, *Theaters*,
1992.

DES ESPACES AUTRES

Michel Foucault
1967

(15)
Michel Foucault, *Dits et
Écrits. 1: 1954–1975*, Paris:
Gallimard, 2001, p. 756.

En 1967, au cours d'une conférence organisée par le *Cercle d'études architecturales*, intitulée «Des espaces autres», Michel Foucault élabore la notion d'hétérotopies, définies comme des lieux réels mais « absolument autres » (15), capables de contester, refléter ou inverser les emplacements ordinaires de la société. Contrairement aux utopies, qui sont des espaces idéaux et imaginaires, les hétérotopies existent et jouent un rôle actif dans l'organisation sociale. Elles sont des lieux ambivalents, à la fois connectés aux espaces ordinaires et capables de neutraliser ou de suspendre leurs règles. Foucault soutient qu'il n'existe aucune culture dépourvue d'hétérotopies, lesquelles, bien qu'étant universelles, se manifestent sous des formes diverses et

spécifiques en fonction des contextes. Au moyen de six principes, il expose leurs caractéristiques et illustre la manière dont elles établissent des relations complexes entre l'espace, le temps et les pratiques humaines.

Parmi les six principes qu'il expose, le troisième est particulièrement évocateur pour une analyse architecturale : les hétérotopies ont la capacité de « juxtaposer en un seul lieu réel plusieurs espaces, plusieurs emplacements qui sont en eux-mêmes incompatibles » (16). Il prend pour exemple le théâtre, où une scène unique peut représenter successivement plusieurs lieux différents. Mais ce qui nous intéresse, c'est sa mention du cinéma, qui projette sur un écran bidimensionnel un espace fictif à trois dimensions. Ces lieux hybrides rassemblent des dimensions contradictoires : le spectateur·rice, physiquement ancré·e dans la salle obscure, est simultanément transporté·e dans des mondes imaginaires par la projection. « Le cinéma est une très curieuse salle rectangulaire, au fond de laquelle, sur un écran à deux dimensions, on voit se projeter un espace à trois dimensions » (17), écrit Foucault, soulignant cette capacité unique à articuler des réalités incompatibles.

Le cinquième principe des hétérotopies porte sur les systèmes d'ouverture et de fermeture qui les rendent à la fois isolées et pénétrables. Foucault explique que l'accès à ces lieux est souvent conditionné par des rituels ou des gestes spécifiques : « On ne peut y entrer qu'avec une certaine permission et une fois qu'on a accompli un certain nombre de gestes. » (18). Ce principe est particulièrement pertinent pour penser les cinémas, où chaque seuil – de la façade lumineuse à la salle obscure – joue un rôle dans l'expérience. La façade, par son éclat et ses affiches, attire le regard et marque une rupture avec la rue. Le hall prépare progressivement les spectateur·rice·s, les détachant du monde extérieur. La salle quant à elle, espace isolé mais collectif, est conçue pour les plonger dans un état de réception totale. Enfin, l'écran, ultime seuil, se dresse comme une fenêtre vers un monde autre, les connectant au fictif tout

(16)
Michel Foucault, *op. cit.*
p. 758.

(17)
Ibid.

(18)
Ibid., p. 760.

en les maintenant à distance grâce à la projection. Ce système de seuils successifs, tout en guidant les passant·e·s, crée une déconnexion nécessaire avec le quotidien, transformant le cinéma en un portail vers le fictif, une véritable hétérotopie.

L'analyse de Foucault est ainsi particulièrement pertinente pour mon travail, car elle éclaire la manière dont les cinémas, par leur architecture et leur fonctionnement, orchestrent cette transition entre le réel et l'imaginaire. Les cinémas, comme les hétérotopies, sont des dispositifs spatiaux qui filtrent, isolent et réorganisent notre rapport au monde. Ils deviennent des espaces où le temps et l'espace se croisent et se redéfinissent, articulant une immersion qui ne peut se comprendre sans les seuils qui la précèdent. En mobilisant les concepts de Foucault, notamment la juxtaposition d'espaces incompatibles et l'importance des rituels d'accès, il est possible d'analyser en quoi l'architecture des cinémas participe activement à faire du passage entre la rue et l'écran une véritable expérience immersive.

Ainsi, les réflexions de Barthes et de Foucault vont me servir de bagage théorique pour orienter ce travail, avancer dans ce parcours. À travers ces seuils, à la fois physiques et symboliques, se dessine une véritable mise en scène, où chaque étape joue un rôle dans l'expérience. En suivant cette logique, j'ai choisi de structurer mon énoncé en explorant successivement les étapes clés de ce parcours, pour en comprendre les mécanismes et illustrer ces derniers à l'aide d'exemples concrets.



Fig. 4
Francis Ford Coppola, *The Godfather*, 1972.

LA FAÇADE

La première étape à franchir pour aller voir un film en salle est la façade. Que l'on soit fermement décidé·e à entrer ou simplement curieux·se, ce premier contact visuel joue un rôle déterminant : il capte l'attention des passant·e·s, suscite leur intérêt et amorce, avant même l'entrée, l'expérience cinématographique. Mais comment donner une identité frappante et séduisante à une simple boîte noire ?

À ses débuts, le cinéma s'inscrivait dans le monde forain (19). À cette époque, le prix élevé de la pellicule imposait aux exploitant·e·s une rentabilité maximale. Les projections, limitées en diversité, devaient attirer un public toujours plus nombreux. Les salles, si on pouvait les appeler ainsi, n'étaient souvent que de modestes tentes : facilement transportables, elles offraient une obscurité totale indispensable à la projection. Mais pour dissimuler cette simplicité fonctionnelle, de fausses façades richement décorées furent érigées. Ces ornements, conçus comme des appâts visuels, captivaient les regards et promettaient une expérience unique, rendant la vente de billets presque irrésistible.

(19)
Shahram Abadie,
Architecture des salles obscures : Paris, 1907–1939, Paris: Association française de recherche sur l'histoire du cinéma, 2018.

L'apparition de la location de films, tel que le célèbre *Pathé*, transforma ce modèle. Elle permit aux exploitant·e·s de s'implanter durablement en ville, inaugurant une nouvelle ère pour l'architecture cinématographique (20). Contrairement aux édifices environnants, les cinémas, ne nécessitant qu'une entrée, arboraient des façades volontairement aveugles. Le même dispositif employé dans les champs de foire fût alors utilisé, une façade aux couleurs vives, richement décorée devant un bâtiment aménagé et sans réel intérêt pour viser un même objectif : séduire, interpeller, se démarquer. Ces façades devenaient autant des outils de communication que des portails symboliques entre le quotidien et l'imaginaire (21).

Deux grandes tendances se dessinèrent alors. Certaines façades, opulentes et évocatrices, adoptaient des styles exotiques comme l'orientalisme. Ces ornements, mêlant arabesques, couleurs et motifs narratifs, transportaient instantanément le·la passant·e dans un univers onirique. Le simple fait de croiser ces devantures évoquait l'évasion et le voyage, promettant que l'aventure commençait avant même de franchir la porte. Comme l'odeur de pain chaud flottant devant une boulangerie, elles invitaient les passant·e·s par une séduction à la fois subtile et puissante.

D'autres façades, à l'opposé, revendiquaient une approche minimaliste. Exploitant leur surface aveugle comme support neutre, elles privilégiaient une communication directe et fonctionnelle : noms de films, affiches, horaires, acteur·ice·s. Ces surfaces, épurées mais éloquentes, offraient une modernité où l'architecture devenait écran urbain, à la fois discret et efficace. Ici, le message primait sur le décor, conférant aux façades un rôle pragmatique et résolument contemporain. Parfois, elles pouvaient même être utilisées à des fins commerciales. A l'origine, la façade du Grand Rex, donnant sur le Boulevard Poissonnière était conçue comme écran de projection pour de la publicité (22).

(20)
Abadie, *op. cit.*

Edwin Heathcote, *Cinema Builders*, Chichester: Wiley, 2001, pp. 11-14.
(21)

Antony Goissaud, « Le Rex Cinéma-Théâtre à Paris », *La Construction Moderne* 48, 1933, pp. 238-247.
(22)

(23)
Georges Claude (1870-1960) était un physicien et chimiste français, inventeur du tube à néon en 1910, qui a révolutionné l'éclairage et la signalisation lumineuse.

Joana de Almeida Gouveia Oliveira Alves, « Permanence and Persistence: Conception, Construction and Conversion of Modern Cinema Theatres (1910–1939). », EPFL, 2015, p.163.
(24)

(25)
Uta Berg-Ganschow et Wolfgang Jacobsen, *...Film...Stadt...Kino...Berlin...* Berlin: Argon Verlag, 1987, p.40.

Mais c'est l'arrivée du néon qui métamorphosa ces façades, leur conférant une nouvelle identité. Inventé en 1910 par le physicien Georges Claude (23), ce dispositif lumineux permit aux cinémas de revendiquer une double identité : apaisantes et statiques de jour, leurs devantures s'animaient la nuit, s'illuminant de couleurs vibrantes et de motifs mouvants. Ces néons, hypnotiques par leur éclat et leurs clignotements, captaient l'attention à distance, même dans les rues les plus sombres. Bien plus qu'un simple éclairage, ils transformaient la façade en spectacle.

Plus que les cinémas, la ville tout entière prenait une double identité. Le jour, monuments, marchés et édifices commerciaux structurent la ville, servant de points de repère évidents dans le paysage urbain. Mais la nuit, l'éclairage extérieur bouleverse cette hiérarchie. De nouvelles attractions lumineuses émergent, redéfinissant les notions de centre et d'animation. Dans ce décor nocturne métamorphosé, les cinémas, souvent stratégiquement placés et magnifiquement illuminés, s'imposent comme des phares éclatants, guidant les foules et réinventant la ville sous un jeu de lumières captivant (24).

« Le jeu de lumière de la projection commence déjà à l'extérieur, dans la rue. » (25). Cette phrase capture parfaitement le rôle essentiel de la façade d'un cinéma. Bien plus qu'une simple devanture, elle amorce l'expérience cinématographique en captivant le regard et en éveillant la curiosité. Qu'elle brille par ses ornements complexes ou s'illumine de néons vibrants, la façade donne aux spectateur·rice·s un petit indice du monde dans lequel le projecteur va les transporter. À la croisée du réel et de l'imaginaire, elle transforme la rue en un seuil captivant, où l'évasion commence avant même d'entrer dans la salle obscure.

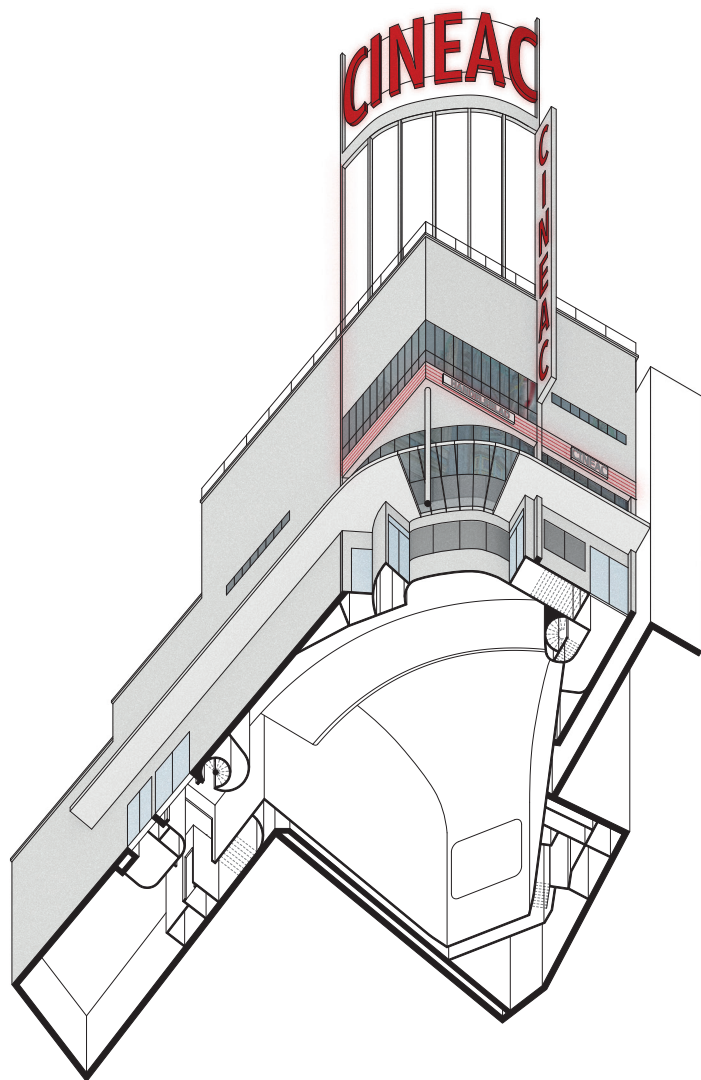


Fig. 5
Axonométrie plafonnante
1:400

CINEAC AMSTERDAM

Jan Duiker
Reguliersbreestraat 31-33
Amsterdam, Pays-Bas
1934

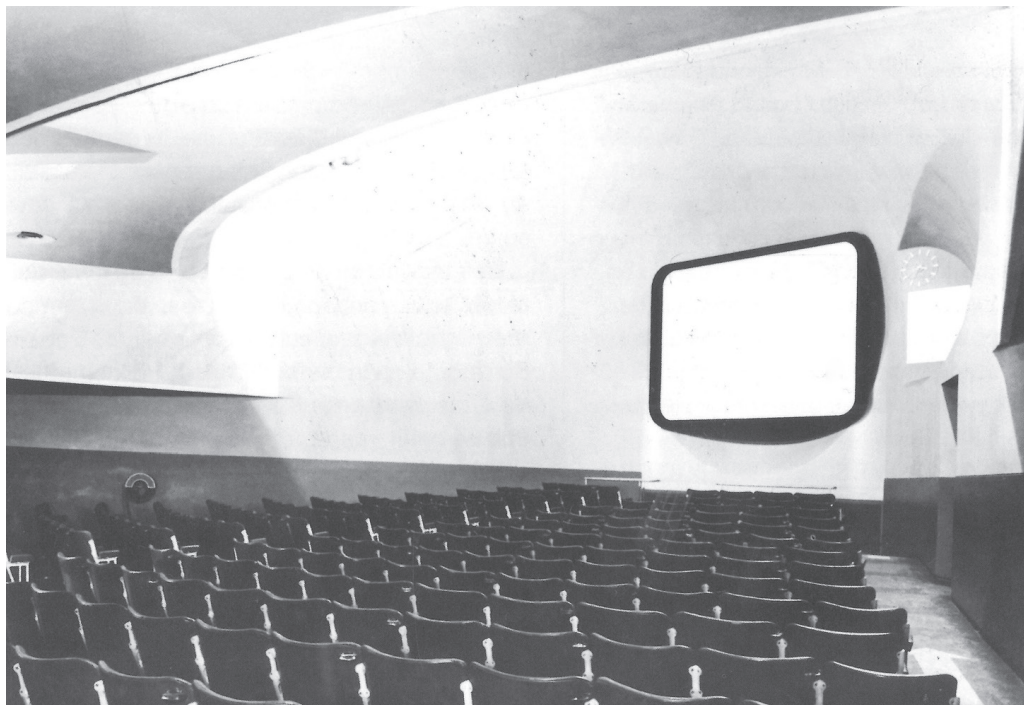


Fig. 6
Photo intérieure de la salle,
1934



Fig. 7
Photo de la façade de jour,
1934

(26)
Joana de Almeida
Gouveia Oliveira Alves,
« Permanence and
Persistence: Conception,
Construction and
Conversion of Modern
Cinema Theatres (1910–
1939). », EPFL, 2015,
pp. 86-93.

Parmi les articles de *L'Architecture d'Aujourd'hui* consacrés à des salles de cinémas, les salles d'actualités sont celles qui ont été les plus publiées (26). Comme leur nom l'indique, elles avaient comme but de montrer des courts métrages et des informations sur le monde : actualités sportives, politiques ou culturelles, documentaires, dessins animés, etc. Ces programmes, d'une durée maximale d'une heure, étaient projetés en boucle du matin jusqu'au soir. Les passant-e-s pouvaient donc entrer à tout moment, s'installer pour regarder, puis repartir librement selon leur convenance.

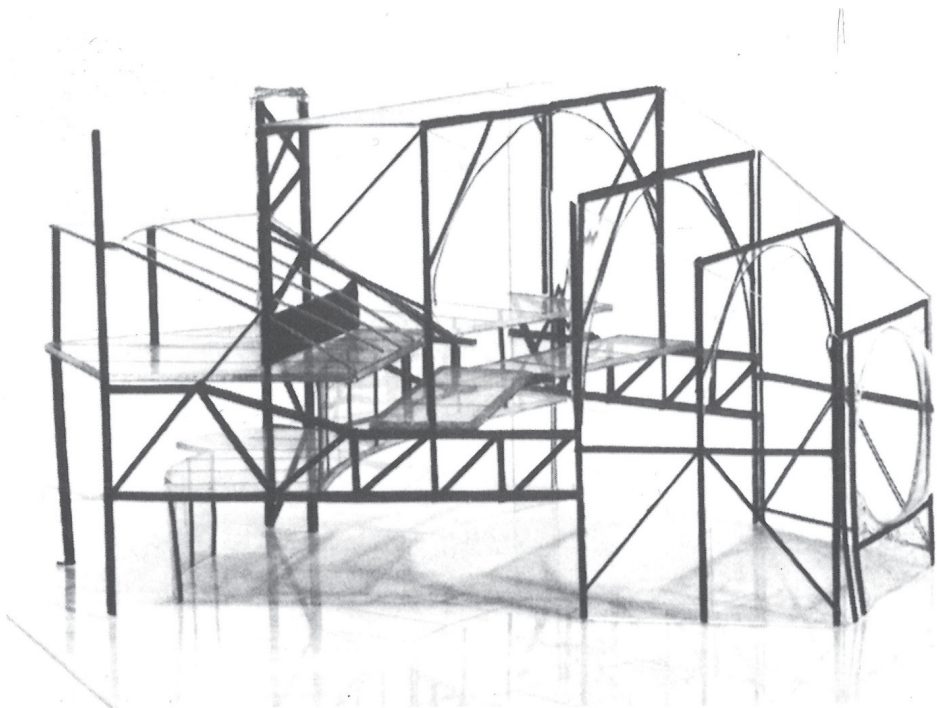


Fig. 8
Maquette constructive de
la structure principale

En 1934, l'architecte néerlandais Jan Duiker construit le Cinéac à Amsterdam, un cinéma d'actualité affilié au journal quotidien *Handelsblad*. Situé à l'angle d'un pâté de maisons, l'architecte a su tirer profit de l'irrégularité de la parcelle en disposant la salle de projection en diagonale, maximisant ainsi l'espace disponible. Cette salle, dépouillée de tout ornement, a une forme de coque avec ses murs convergeant progressivement vers l'écran. À cause de son programme particulier, une grande importance est accordée aux circulations : les entrées et sorties sont soigneusement organisées pour éviter que les spectateur·rice·s en mouvement ne perturbent celles et ceux déjà installé·e·s. Un système de flèches au sol guide discrètement le parcours, garantissant une fluidité dans les déplacements (27).

Martin Steinmann,
« CINEMA, Architektur
des Kinos. » *Revue
Cinématographique
Indépendante Suisse* 4,
1979, pp. 37-48.
(27)

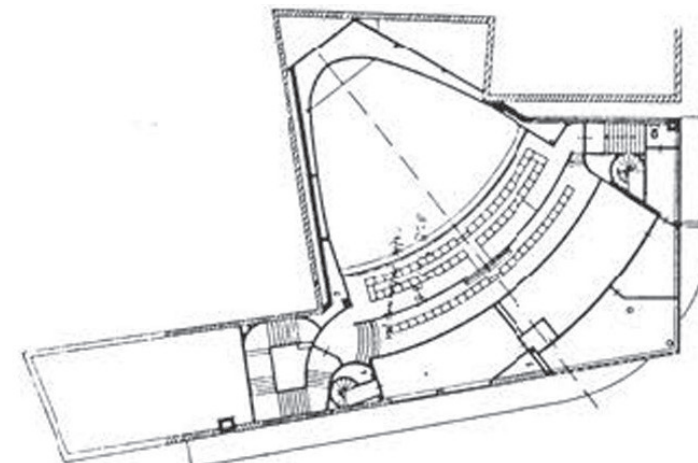


Fig. 9
Plan du deuxième étage
balcon

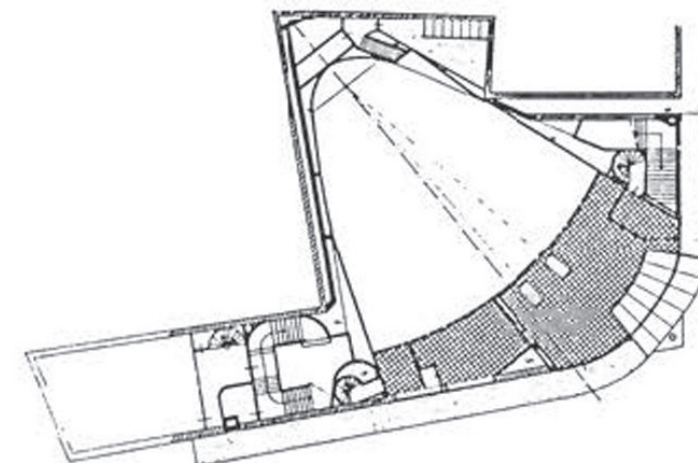


Fig. 10
Plan du premier étage
cabine de projection

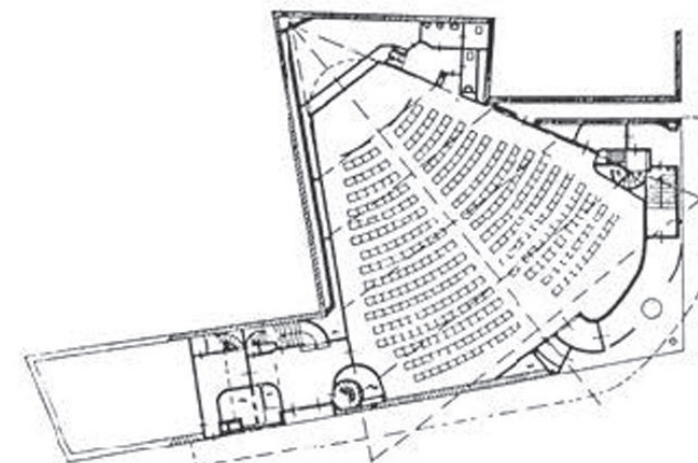


Fig. 11
Plan du rez-de-chaussée
parterre



Fig. 12
Photo de la façade de nuit,
1934



Fig. 13
Photo de l'entrée, la casse
et les deux accès, 1934

Mais le plus grand intérêt de ce bâtiment réside sans aucun doute dans sa façade. Situé à la croisée d'une rue animée et d'un passage étroit, l'édifice s'élève comme un cube gris aux façades soigneusement reliées et harmonisées, augmentant l'effet général malgré la complexité du site. Les deux niveaux inférieurs, en léger retrait, dessinent une courbe élégante qui adoucit l'angle de la structure. Ce geste architectural forme un seuil accueillant, guidant naturellement les visiteurs vers l'entrée principale alignée avec l'axe de la salle. La structure métallique est mise en valeur par un pilier qui souligne l'angle et permet de soutenir le poids du balcon de la salle (28). Les limites du terrain sont soulignées par un revêtement distinct de celui de la rue, abritant dans cet angle une sorte de foyer, inexistant à l'intérieur, avec une caisse complètement automatisée.

(28)
Mariano Bayón, Jan Duiker:
*Interior del Cineac de
Amsterdam, 1934*, Vol. 6,
Madrid: Rueda, 2004, p.36.

Au premier étage, entre le parterre et le balcon, Duiker place la cabine de projection dans une courbe vitrée audacieusement exposée à la rue. Cette transparence, remarquable pour son époque, bouleverse les conventions. Depuis le trottoir, les passants peuvent observer l'opérateur-riche à l'œuvre, à la façon d'un magicien ne révélant les rouages de son illusion.



Fig. 14
Maquette interprétative

Ce choix architectural rompt avec l'idée du cinéma comme un mystère soigneusement protégé. Ici, l'illusion cède la place à la technique brute : le cinéma se dévoile dans sa nature mécanique, assumant pleinement son rôle de *machine à visionner des films* (29).

En contraste avec la sobriété de l'ensemble, Duiker semble avoir pris un plaisir presque ironique à concevoir l'imposante enseigne lumineuse *post-Venturi* (30) qui s'élève au-dessus du toit, soutenue par de gigantesques pilotis. Alignée avec la courbe de l'angle coupé, cette enseigne se prolonge le long de la façade donnant sur la rue, doublant la hauteur de l'édifice et captant tous les regards. Associée à la lumière diffuse émanant des larges surfaces vitrées, elle transforme le Cineac en un véritable phare urbain, scintillant dans la nuit. Cet éclairage et cette signalisation, volontairement spectaculaires voire excessifs, soulignent sans ambiguïté la fonction du bâtiment : un espace dédié à la projection de lumière et d'images (31).

"It is like a little man trying to attract attention in a crowd. He has to carry a poster on a stick to be seen above the crowd, who are all a head higher than he is." (32)

Francis Lacloche,
Architectures de Cinémas,
Paris: Éditions du Moniteur,
1981, p.178.
(29)

(30)
Edwin Heathcote, *Cinema
Builders*, Chichester: Wiley,
2001, pp. 26-27.

Ibid.
(31)

(32)
Adrianus Van der Steur,
« Bouwkundig Weekblad. »
No. 10, 1935, pp. 103-108.

Situé juste en face du Tuschinski, le Cineac se positionne en opposition esthétique directe. Tandis que le Tuschinski, avec sa décoration expressionniste opulente, célèbre l'évasion et le rêve, Duiker choisit une approche dépouillée, machinale, presque provocante (33). Il est cependant un exemple radical d'une architecture de façade. Les passant·e·s, souvent sans intention préalable d'y entrer, sont attiré·e·s depuis la rue. C'est dans cette interaction que le bâtiment révèle toute sa force : un spectacle urbain captivant, où l'enseigne monumentale et la transparence des vitrages doivent avoir un effet séducteur pour transformer une hésitation en un pas décisif vers l'intérieur.

(33)
David Rivera Gámez, « The
Temple of Dreams and the
Information Machine: The
Antithetical Movie Theatres
of H.L. de Jong and Jan
Duiker. », *EDA Esempi di
Architettura* 6, no. 1, 2019,
pp. 11-19.

Fig. 15
Photo de l'enseigne du
Cineac et des tours du
Tuschinski





SPECIAL MIDNIGHT SHOW
EVERY FRIDAY, SATURDAY
AND HOLIDAY EVES.

A
WALTER READE
THEATRE

COMING SOON

Fig. 16 : Woody Allen,
Annie Hall, 1977.

LE HALL

Après avoir franchi la façade, le·la futur·e spectateur·rice doit encore traverser quelques étapes avant de pouvoir se plonger dans le film. Chacun·ne ses habitudes : certain·e·s arrivent toujours en avance, profitant de s'imprégner de l'atmosphère avant le film, alors que d'autres, fidèles à un timing millimétré, arrivent toujours en retard, anticipant pubs ou bandes-annonces. Peu importe le rythme, il faut traverser ce seuil de l'entrée avant d'atteindre son siège.

À la différence du théâtre, où l'on allait autant pour assister à une représentation que pour se montrer, la salle de projection imposait une exigence technique majeure : l'obscurité absolue. À ces débuts, cette condition n'était pas une option, mais une nécessité. Les projecteurs de l'époque, d'une puissance limitée, rendaient la moindre

lumière parasite menaçante, capable de compromettre l'immersion et d'affaiblir l'expérience visuelle (34). L'obscurité n'était donc pas seulement une ambiance, mais une nécessité technique, basée sur les fondements même de la projection.

Pour répondre à cette contrainte technique, l'architecture a introduit une solution aussi pragmatique qu'efficace : le sas. Bien que simple et dépourvu de modernité apparente, ce dispositif jouait un rôle crucial. Il agit comme un filtre, empêchant la clarté extérieure de rencontrer l'obscurité intérieure pour protéger l'intégrité de la projection. Mais ces espaces ne se limitent pas à leur fonction première, ils intègrent des espaces servants nécessaires au bon fonctionnement, tels qu'une billetterie, des vestiaires ou des toilettes et permettent la fluidité du parcours jusqu'à son siège.

Plus qu'une solution technique, cet espace de transition avait une signification symbolique, presque psychologique. Elle donnait les conditions nécessaires aux spectateur·rice·s pour faire, petit à petit, abstraction du monde extérieur et retirer toute trace de leur quotidien. Une sorte de *purification* (35) - pour revenir au cinquième point de Michel Foucault - qui rendrait l'impact de la projection finale bien plus forte. La modestie et l'intimité de ces espaces accentuaient encore cette transition, leur simplicité contrastant fortement avec la grandeur et l'intensité de la salle, amplifiant ainsi l'impact de la projection.

Ce système existait déjà dans certains spectacles illusionnistes, ancêtres du cinéma. C'est le cas notamment du Panorama. Avant d'arriver au grand espace lumineux dans lequel se trouve l'image panoramique, le·la spectateur·ice doit d'abord arpenter plusieurs couloirs et escaliers volontairement sombres avant d'arriver dans cet espace éblouissant. Ce parcours permet de rompre tout lien avec la lumière du réel et provoque un choc visuel aux spectateur·rice·s qui magnifie leur expérience (36).

(34)
Mathilde Thouron,
« Apprivoiser l'Obscurité:
Un Nouveau Programme
pour l'Architecture
des Salles de Cinéma
Parisiennes entre 1914 et
1921. », *Revue d'Histoire
de l'Énergie*, 2, 2018, p.9.

(35)
Michel Foucault, *Dits et
Écrits. 1: 1954–1975*, Paris:
Gallimard, 2001.

Li-Chen Kuo, « Le Noir
du Cinéma et sa mise en
"boîte" par Janet Cardiff
et George Bures Miller. »
Marges, no. 31, 2020, p.47.
(36)

(37)
Sarah Kathleen Dudziak,
*Boundary Dynamics and
Matrix Effects on Beetle
Community Composition
and Movement Between
Forests and Agriculture*,
2007.

Dans la nature, lorsque deux environnements se rencontrent, une zone intermédiaire, appelée écotone, émerge. Cette zone aux caractéristiques empruntées aux deux écosystèmes, devient un lieu unique, souvent plus riche (37). Appliqué à l'architecture, ce principe donne naissance à des espaces hybrides, où la transition entre le réel et l'imaginaire s'opère avec subtilité. Ces lieux de passage, entre la rue et la salle, ne se limitent pas à leur fonction de seuil : ils deviennent des environnements à part entière, mêlant sociabilité et introspection. Bars, restaurants, ou espaces culturels prolongent et enrichissent l'expérience cinématographique, transformant chaque sortie au cinéma en une véritable immersion prolongée bien au-delà du film projeté.

L'entrée n'est pas qu'un simple passage : c'est un seuil, un espace où le·la spectateur·ice amorce sa transition de la rue vers l'univers du cinéma. Entre la façade éclatante et la salle obscure, cet espace intermédiaire joue un rôle fondamental. Il accueille, oriente, mais surtout prépare. Qu'on y passe du temps ou qu'on le traverse seulement, chaque pas franchi ici marque une rupture subtile avec le monde extérieur, une invitation à laisser le quotidien derrière soi pour plonger dans une nouvelle réalité.



RIFFRAFF KINO / BAR

Meili & Peter et Stauer & Hasler
Neugasse 57 / 63
Zürich, Suisse
1998 / 2002

Fig. 17
Axonométrie plafonnante
1:400



Fig. 18
Photo du bar avec la
projection et le reflet



Fig. 19
Photo du bar sans la
projection

(38)
Tina Schmid et Sandra
Walti, *Rex, Roxy, Royal*,
Bâle: Christoph Merian
Verlag, 2016, pp. 238-241.

Le cinéma RiffRaff 1+2, inauguré en 1998, se situe dans le District 5 de Zurich. Ce quartier culturellement riche était autrefois marqué par des problèmes sociaux importants. Avant sa transformation, le bâtiment abritait une salle de billard désaffectée. Sa rénovation a eu comme effet une revitalisation du quartier, autrefois tristement célèbre pour la toxicomanie et le trafic de drogue (38). Ce projet, mené par le duo d'architectes Meili & Peter et Stauer & Hasler, avait pour objectif d'offrir une expérience cinématographique inédite, en repensant le rôle du cinéma dans l'espace urbain. Ils ont ainsi cherché à faire de ce lieu une interface entre la rue et le monde de l'écran.



Fig. 20
Photo du bar avec la projection et le reflet

Déjà un cinéma en 1913, le bâtiment existant offrait un plan prédéfini. Les architectes ont ainsi concentré leur intervention sur une redistribution intérieure au rez-de-chaussée. Plutôt que de concevoir une grande salle unique comme auparavant, ils ont segmenté l'espace en trois parties distinctes. Un foyer, placé entre la grande et la petite salle, agit comme un espace de transition tout en assumant une fonction autonome. Ce foyer, qui fait également office de bar, n'est pas qu'un simple lieu de service ; il devient un programme à part entière, vivant et continu. Les salles, quant à elles, sont pensées comme des boîtes indépendantes insérées dans une structure existante. Chaque ajout architectural reste réversible, pouvant être retiré si nécessaire (39).

Marcel Meili et René Fuhrer, « Kino Riff Raff: Zurigo, 1998. » *Cinema e Internet. Archi: Swiss Review of Architecture, Engineering and Urban Planning*, no. 3, Edizioni Casagrande, 1998, pp. 40-42. (39)

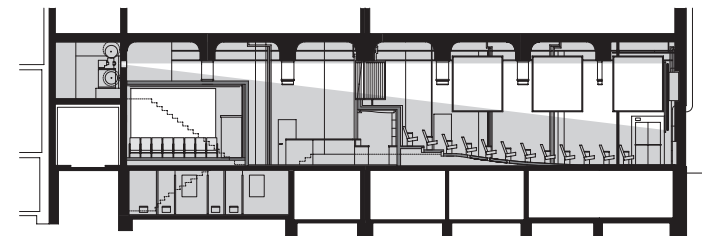


Fig. 21
Coupe longitudinale

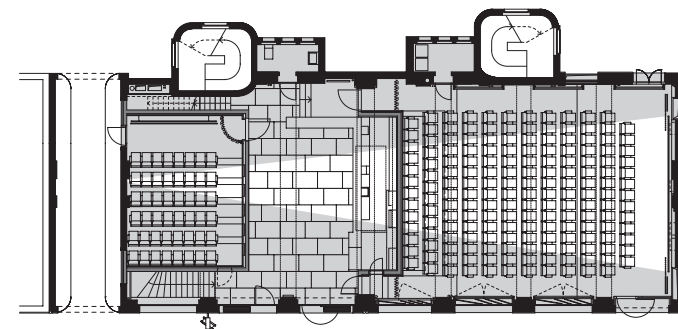


Fig. 22
Plan du rez-de-chaussée
bar et salles

L'architecture du Riff Raff 1+2 se distingue par sa capacité à plonger les visiteur·euse·s dans l'univers cinématographique dès leur arrivée. Le foyer ne se limite pas à un simple lieu de passage pour les spectateur·rice·s ; il devient également un espace traversé par la lumière. La cabine de projection de la grande salle, située au-dessus de la petite, permet aux faisceaux lumineux de traverser le bar avant d'atteindre l'écran principal. Ce dispositif transforme le lieu en un espace intensément immersif, où l'expérience cinématographique débute dès l'entrée. Afin de garder la salle isolée, les rayons lumineux passent à travers une vitre, générant automatiquement un reflet sur le mur opposé. Cela produit un effet visuel saisissant : une image inversée apparaît discrètement, à proximité des client·e·s du bar. Silencieuse et décontextualisée, cette projection devient une copie altérée, dépouillée de son sens originel (40). Elle se mue alors en un médium autonome, détaché du récit cinématographique, tout en enrichissant l'atmosphère de l'espace.

(40)
Ibid.

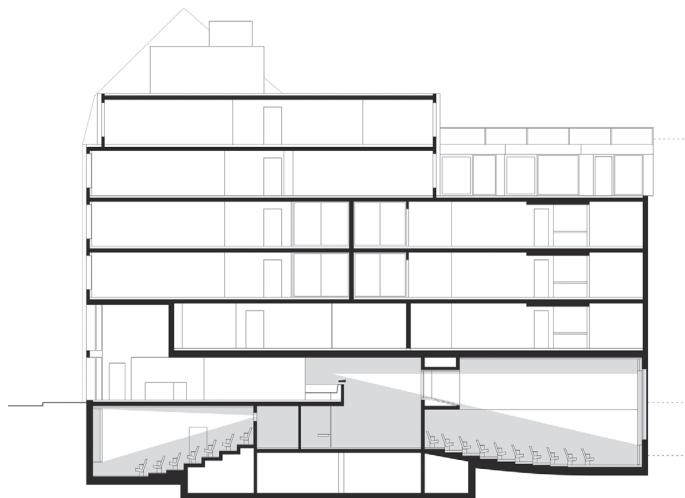


Fig. 23
Coupe longitudinale

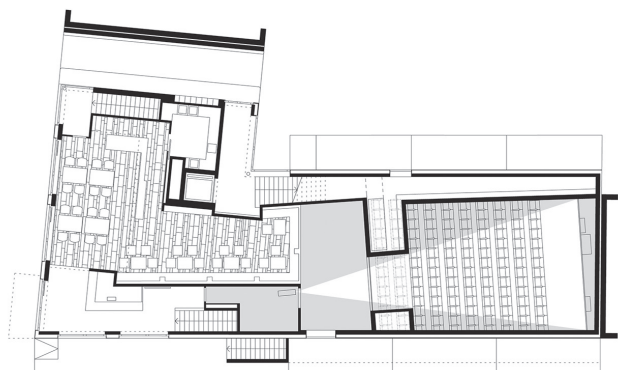


Fig. 24
Plan du rez-de-chaussée
bistro

En 2002, le cinéma s'agrandi avec l'ajout des salles 3+4 dans un bâtiment adjacent, conçu par les mêmes groupes d'architectes. Ce nouvel espace poursuit le concept de projection traversant l'espace public, prolongeant ainsi l'expérience sensorielle initiée dans le bâtiment d'origine. À l'entrée, un bistrot spacieux et lumineux, haut de deux étages, accueille les visiteurs. Cet espace contraste avec un lounge situé plus en profondeur, bas de plafond, sombre et intime, duquel est visible le foyer des salles de cinéma.

Judit Solt, « RiffRaff, Zürich. »
», *Swiss Performance*
03. *Archithese: Revue*
Thématique d'Architecture,
Niggli, 2003, pp. 32-37.
(41)

De nuit, lorsque le rideau noir protégeant l'obscurité de la grande salle est ouvert, l'écran se dévoile comme une extension naturelle de l'espace. Ce dispositif renforce le dialogue visuel entre les différentes zones du bâtiment. De plus, à l'instar du projet précédent, une vitre permet de réfléchir une partie des faisceaux lumineux sur le plafond sombre de l'établissement. Ces reflets, dépourvus de leur contexte initial, se métamorphosent en sculptures lumineuses et ornementales. Ce phénomène, à la fois esthétique et poétique, s'inscrit pleinement dans le programme architectural et évoque immédiatement le principe de la *camera obscura* (41).



Fig. 25
Photo du foyer avec la
projection et les reflets



Fig. 26
Photo du bistro avec les
reflets de l'image du film au
plafond

Le cinéma RiffRaff constitue une référence incontournable dans l'architecture contemporaine des cinémas. C'est un parfait exemple d'intégration d'un multiplex au centre-ville. Il transcende la simple fonction de lieu de projection pour devenir un espace immersif et social. Dans l'épaisseur de son entrée, un programme parallèle se développe, attirant une clientèle différente et assurant une occupation continue du lieu. L'architecture joue un rôle central en enrichissant l'expérience cinématographique grâce à des éléments visuels et sensoriels originaux. Ces partis pris audacieux permettent à l'établissement de se distinguer et de séduire encore aujourd'hui un public majoritairement jeune (42), un contraste marqué avec d'autres cinémas souvent délaissés par cette tranche d'âge.

Tina Schmid et Sandra
Walti, *Rex, Roxy, Royal*,
Bâle: Christoph Merian
Verlag, 2016, pp. 238-241.
(42)



Fig. 27
Photo de la façade côté rue



Fig. 28 : Martin Scorsese,
Cape Fear, 1991.

LA SALLE

La salle de cinéma marque l'aboutissement du parcours, à proprement parlé, des passant·e·s depuis la rue. Une fois installé·e·s à leur place – la plupart du temps choisi avec soin, selon leurs préférences personnelles ou leurs habitudes –, les spectateur·ice·s s'enfoncent dans leur siège et dans un moment de calme anticipatoire. Ce lieu, à la fois cœur du programme et pièce maîtresse de l'architecture cinématographique, révèle toutefois un paradoxe fascinant. Au moment précis où il atteint sa pleine fonctionnalité, en enveloppant le public dans une obscurité totale et en orientant tous les regards vers l'écran, la salle disparaît littéralement. Elle s'efface pour laisser le film occuper tout l'espace sensoriel et mental. Cette capacité à se faire oublier, tout en étant indispensable, confère à la salle de cinéma une qualité unique et même hétérotopique : un lieu pensé non pour y rester, mais pour en sortir – sortir de soi, du quotidien, et plonger dans un ailleurs fictif, un *espace autre* (43).

Michel Foucault, *Dits et
Écrits. 1: 1954–1975*, Paris:
Gallimard, 2001.
(43)

Après l'ère foraine, les projections cinématographiques ont d'abord trouvé refuge dans des bâtiments existants, tels que des hangars, des magasins ou même leur grand frère architectural : les théâtres. Une simple cabine de projection, un écran et une gestion approximative de l'obscurité suffisaient à transformer ces lieux en espaces temporaires de spectacle. Ces projections étaient souvent intégrées à de plus grands spectacles, insérées entre deux pièces de théâtre ou en clôture de soirée. Cependant, lorsque les réalisateur·ice·s ont commencé à utiliser le cinéma pour raconter des histoires, l'ampleur du potentiel de cet art est devenue évidente, rendant nécessaire la création de lieux dédiés, adaptés à ses spécificités techniques et immersives (44). À partir de là, ces espaces ont progressivement développé une architecture propre, s'éloignant peu à peu du modèle des théâtres. Ces derniers, ne se limitant pas à offrir seulement une interaction entre le public et la scène, sont également conçus pour que le public se regarde lui-même. Les loges, les balcons et les dispositions en arc favorisent cette double dynamique, où l'on vient autant pour assister au spectacle que pour être vu dans un espace social vivant. Le cinéma, en revanche, rompt avec cette logique. Il instaure une relation indirecte et contemplative entre l'audience et l'œuvre, effaçant la présence des autres dans l'obscurité. Cette transformation se reflète dans la disposition monodirectionnelle de la salle, où chaque siège converge vers un point unique : l'écran, seul véritable centre de l'attention.

Pour autant, les architectes ne se sont pas uniquement concentrés sur l'écran. Bien qu'il soit le point central, ils ont exploré pleins de façons et de styles différents pour donner à la salle une atmosphère, un univers onirique, et parfois de manière un peu exagérée. En effet, les films à cette époque sont beaucoup sur le thème de l'exotisme et de l'orientalisme, ce qui va donner aux architectes l'envie de s'emparer de ces styles pour l'intérieur de leur salle. Les cinémas vont devenir presque des bandes-annonces de ce qui se produit à l'écran. Ces intérieurs trouveront leur apogée dans les cinémas

(44)

Edwin Heathcote, *Cinema Builders*, Chichester: Wiley, 2001, pp. 15-19.

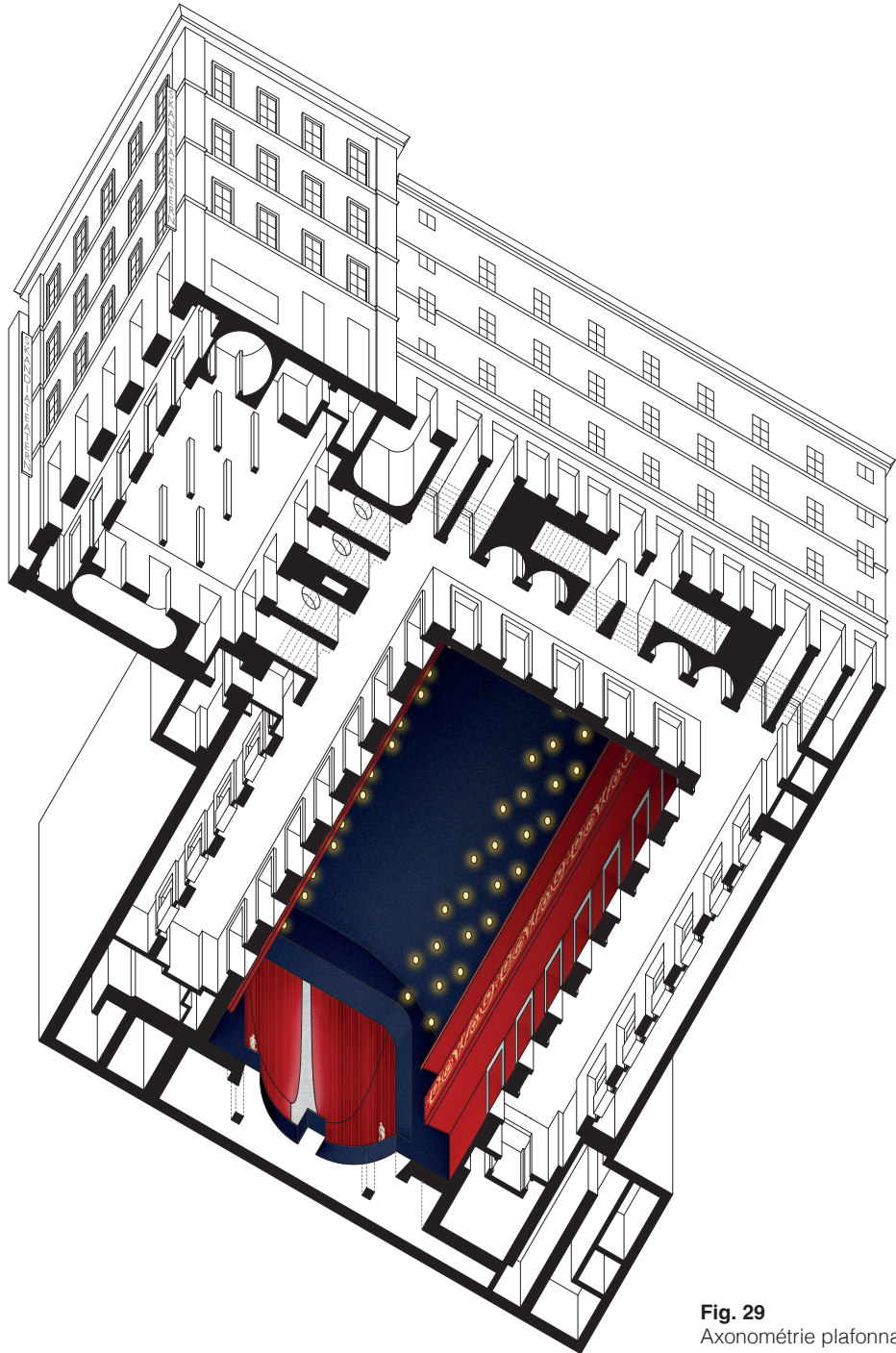
(45)

Shahram Abadie, « L'exotisme dans les cinémas parisiens entre les deux guerres », *Apuntes. Revista de estudios sobre patrimonio cultural* 31, 2018, pp. 102-115.

atmosphériques, popularisés par l'architecture américaine John Eberson (45). Ces salles, entièrement décorées pour recréer des paysages méditerranéens extérieurs, font quelques fois concurrence au film projeté, créant une tension entre l'espace du film et l'espace de la salle. Cependant, la période du cinéma muet s'accorde assez bien avec ces décors car la présence de l'orchestre maintient de toute manière le public dans le réel.

Avec l'arrivée des films parlants en 1927, ces salles vont connaître une profonde transformation. L'acoustique devient un impératif, exigeant les formes et les matériaux à s'adapter pour la bonne propagation des ondes sonores des haut-parleurs. La décoration va disparaître et laisser place à des lignes et des surfaces plus épurées, plus lisses, coïncidant également avec les styles de l'époque (46). Des architectes modernes, tel que Robert Mallet-Stevens, vont alors plus facilement s'approprier ce programme et le théoriser. Selon lui, « De toutes les constructions qu'on édifie de nos jours, une salle de cinéma est une de celles qui doit présenter le caractère le plus moderne. » (47).

Malgré leur rationalisation, les salles de cinéma ne perdent rien de leur caractère spectaculaire et continuent d'être des espaces chargés d'une forte dimension symbolique et collective. Des architectes comme Hanz Poelzig, cherchaient à leur donner, au-delà de leur simple fonctionnalité, une dimension sociale, presque spirituelle. Il pensait que ces lieux pouvaient permettre une réconciliation de la société, capable de rassembler des individus de tout horizon et de leurs faire vivre une expérience commune, fusionnelle. Mais lorsque les lumières s'éteignent et que le film commence, l'expérience devient de plus en plus introspective. Dans l'obscurité, le-la spectateur·ice commence à vivre une immersion profondément individuelle, façonnée par ses propres pensées et émotions. C'est dans cette tension entre le collectif et l'individuel, entre l'espace réel et fictif, que réside toute la richesse de cette salle.



SKANDIA CINEMA

*Eric Gunnar Asplund
Drottninggatan 82
Stockholm, Suède
1922*

Fig. 29
Axonométrie plafonnante
1:400

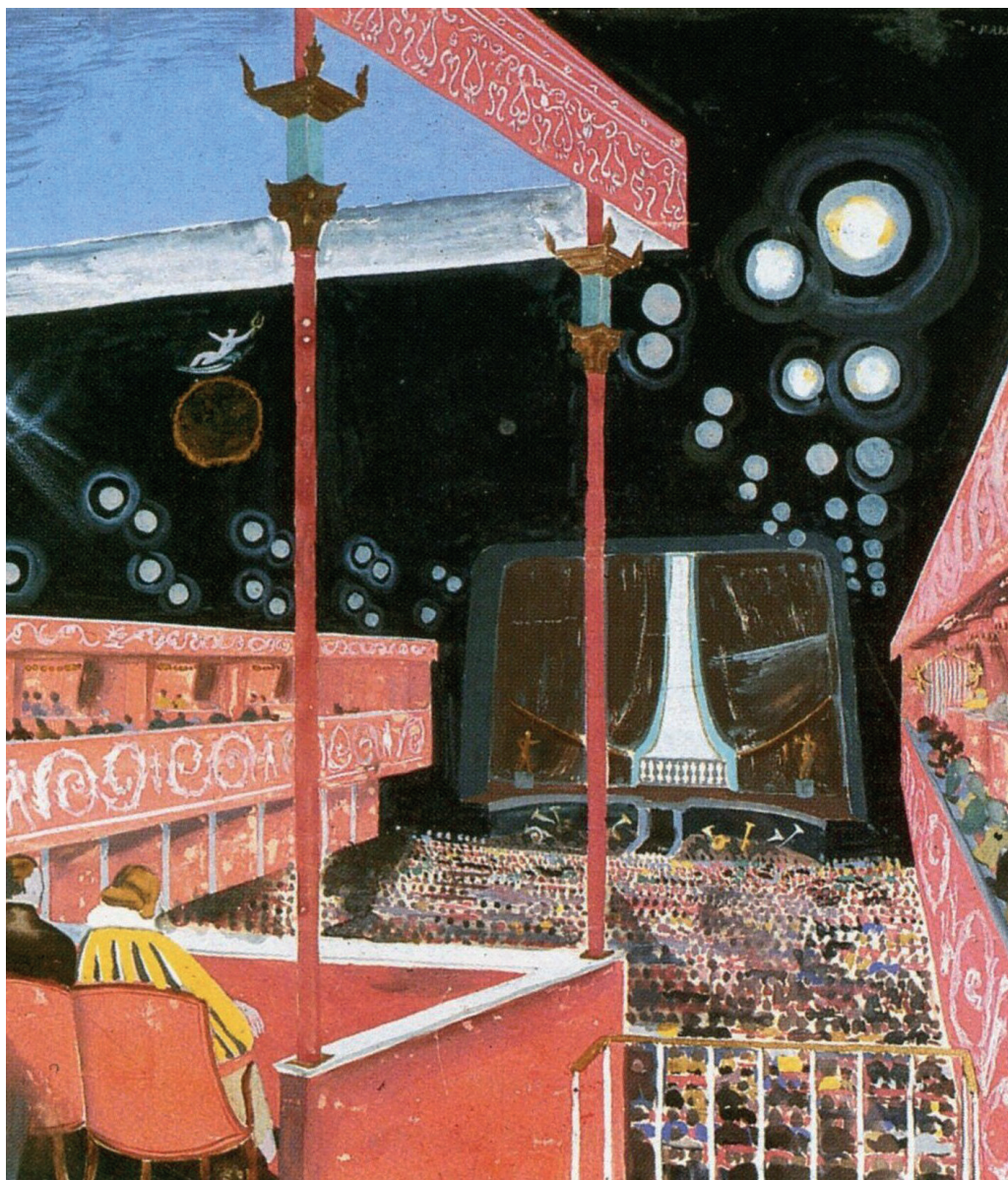


Fig. 30
Croquis intérieur de
Asplund



Fig. 31
Photo de la façade, 1962

Lorsque l'architecte Erik Gunnar Asplund arrive sur le projet du Skandia, les travaux pour un cinéma avaient déjà été entamés par un de ses collègues suédois Ragnar Hjorth. Situé dans un ancien bâtiment en plein cœur de Stockholm, les fondations sont déjà posées lors de son arrivée en 1922 (48). Asplund va donc principalement se focaliser sur le travail d'aménagement intérieur et donner une identité forte à ce lieu dédié à un art moderne en pleine émergence. Ce type architectural étant peu défini à cette époque, beaucoup d'architectes commettaient l'erreur de s'inspirer directement de la conception des théâtres, en négligeant les besoins spécifiques d'une projection cinématographique.

(48)
Eva Eriksson, *Asplund's Skandia Cinema: Should This Jewel Really Be Left to Its Fate?*, ETH Zurich, 2024.

Asplund, malgré quelques références aux conventions établies, a abordé dès le départ ce projet comme opportunité à concevoir un programme nouveau. Que ce soit dans des aspects techniques, tels que le plan de la salle ou la disposition des sièges, ou dans des éléments plus immatériels, comme l'atmosphère, il s'est constamment questionné sur les exigences propres à ce type architectural entièrement nouveau.



Fig. 32
Photo de la billetterie avec personnel en uniforme

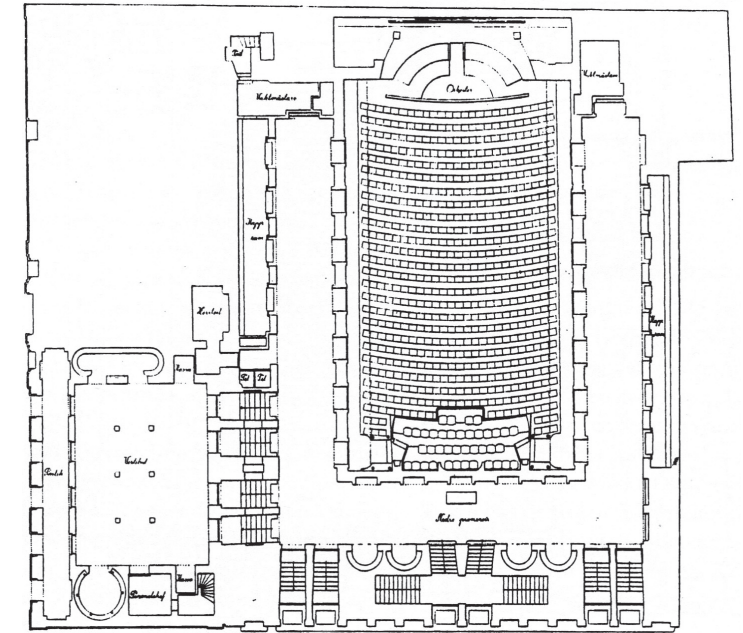


Fig. 33
Plan du rez-de-chaussée parterre

(49)
Eva Eriksson, *Asplund's Skandia Cinema: Should This Jewel Really Be Left to Its Fate?*, ETH Zurich, 2024.

Au Skandia comme dans d'autres projets d'Asplund, une grande importance est portée aux espaces fonctionnels. En plus de leur utilité pratique, leur rôle est très important pour l'expérience du public (49). Les visiteurs, tout au long de leur parcours jusqu'à la salle, traversent une série d'espaces qui leur procurent des sensations progressives, augmentant ainsi leurs attentes. De l'extérieur, un portique assure la transition de manière architecturale entre la façade sérieuse et l'intérieur coloré du cinéma. Une fois franchi, le hall d'entrée s'ouvre sur un espace plutôt généreux de forme carrée, traité avec une certaine froideur. Les billetteries, de simples boîtes en verre, sont disposées de manière oblique dans des niches. Asplund ne s'est pas contenté de concevoir l'espace : il est allé jusqu'à concevoir les uniformes du personnel, visibles à leur poste, affirmant ainsi son souci du détail jusque dans les moindres aspects de l'expérience.



Fig. 34
Photo intérieure du promenoir, avec la série de portes et globes lumineux

En quittant le foyer, il faut franchir quelques marches avant d'arriver dans le *promenoir*. Ce déambuloire, qui entoure l'auditorium, est ponctué d'une série de portes imposantes donnant accès aux différentes places. Dès lors, Asplund initie un jeu subtil d'illusion, brouillant les sensations d'intérieur et d'extérieur. Avec cette série de portes en saillie sur un mur blanc, un plafond sombre et des appliques lumineuses, il crée l'illusion d'être face à une façade extérieure d'un bâtiment. Une fois entrée, le-la visiteur-ice se retrouve cependant dans une cour à ciel ouvert (50).

Stuart Wrede, *The Architecture of Erik Gunnar Asplund*, Cambridge: MIT Press, 1980, pp. 85-94.
(50)

En effet, la salle du Skandia est recouverte d'un plafond voûté d'un bleu nuit profond. Parsemé de globes lumineux suspendus, le plafond disparaît dans un vide obscur – une idée qu'Asplund qualifiait lui-même de « non-architecturale » (51). Des deux côtés de la salle ainsi qu'à l'arrière, des balcons sont accessibles depuis un deuxième déambuloire, et possèdent des petites loges de forme ronde, le tout recouvert d'avants pour renforcer cette sensation de ciel ouvert. L'ensemble produit une illusion d'un ciel étoilé au-dessus du public. Asplund voulait donner un sentiment d'intimité chaleureuse à la salle afin que les spectateur-ice-s se sentent comme dans un espace domestique. L'aspect général de ces balcons a donc été conçu pour paraître aussi large que possible afin de réduire les dimensions ressenties de l'espace (52). Leurs parapets d'un rouge velours sont recouverts de motifs floraux – surdimensionnés eux aussi – constituent l'essentiel de la décoration de la salle.

(51)
Erik Gunnar Asplund,
« Skandiateatern
i Stockholm »
Byggmästaren, no. 16,
1924, p.186.

Claes Caldenby, Franc
Dixon, et Olof Hultin,
Asplund, Stockholm:
Arkitektur Förlag, 1985.

(52)

Fig. 35
Croquis intérieur de
Asplund



Pour Asplund, le rideau dans une salle de cinéma jouait un rôle psychologique essentiel, mais devait être pensé différemment de celui d'un théâtre. Il écrivait : « The curtain in a cinema has a clearly different character from that of a theater, which exists to hide the work going on on the stage. This is not required in a movie theater, and therefore a movie curtain shouldn't be totally closed, but rather leave an open view, giving the audience the impression that there is something that exists behind it. » (53). Sa solution repose sur l'idée d'un double rideau. Le rideau arrière est confectionné dans un matériau argenté brillant et froissé, éclairé par le haut. Ceux de devant ne sont jamais complètement fermés, laissant constamment un aperçu de ce qui se trouve derrière durant les entractes. Lorsque la séance reprend, les rideaux s'ouvrent et la lumière argentée se transforme en images sur l'écran.

(53)
Erik Gunnar Asplund,
« Skandiateatern
i Stockholm »
Byggmästaren, no. 16,
1924, p.185.

Fig. 36
Photo intérieure de la salle,
depuis la galerie

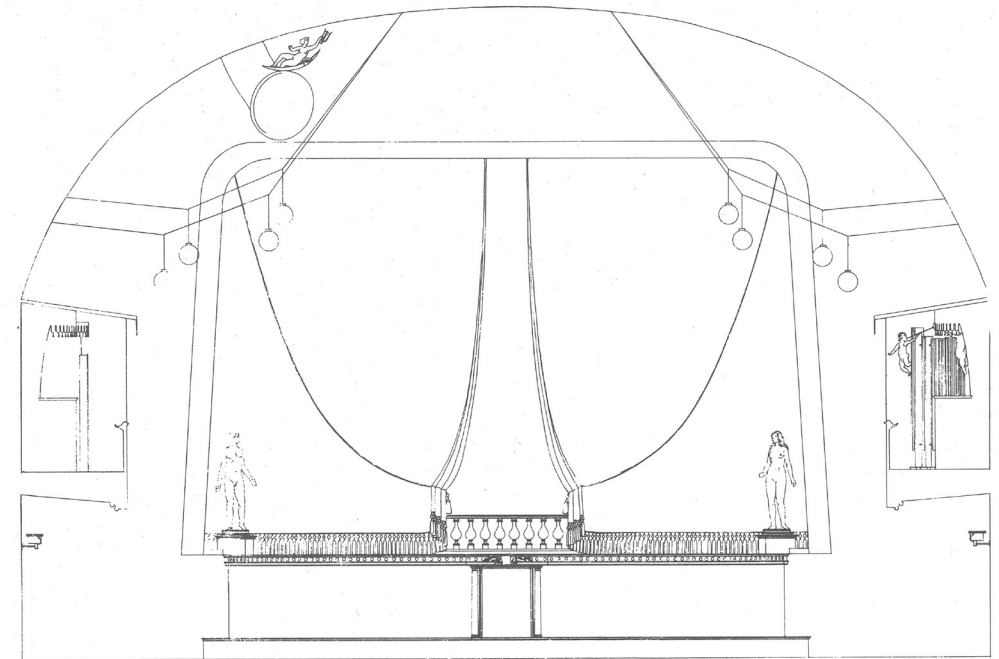


Fig. 37
Coupe de la salle, avec
rideaux, écran et Adam
et Eve

Le Skandia d'Asplund a ouvert la voie à une nouvelle génération de cinémas dits *atmosphériques*. À l'époque du cinéma muet, l'orchestre, jouant en direct, ajoutait une dimension tangible à l'expérience, mêlant réalité et féerie. Le public était plongé dans un environnement enchanteur, sans toutefois pouvoir totalement oublier la salle. De part et d'autre de l'écran, les statues d'Adam et Ève, motifs récurrents dans l'œuvre d'Asplund (54), veillaient comme les gardien·ne·s symboliques du paradis des lumières. Leur présence, discrète mais constante, maintenait également le public en éveil durant la projection.

(54)
Stuart Wrede, *The
Architecture of Erik Gunnar
Asplund*, Cambridge: MIT
Press, 1980, pp. 85-94.



Fig. 38 : Emir Kusturica,
Arizona Dream, 1993.

L'ÉCRAN

Roland Barthes, « En
sortant du cinéma »,
Communications, 23,
Psychanalyse et cinéma,
Edition seuil, 1975, p.104.

(55)

(56)
Le Robert. (s. d.) *Écran*.
Dans Dictionnaire en ligne.
Consulté en décembre
2024.

Yves Racicot, « Le tout-à-
l'écran », *Médium*, Paris,
15, no 2, 2008, p.100.

(57)

Finalement, les lumières diminuent, la salle s'immerge dans l'obscurité, les discussions environnantes se transforment en chuchotements, et le projecteur s'allume. Les rayons interceptés par l'écran deviennent alors la seule source de lumière, le seul vecteur de narration, orchestrant « ce festival d'affects qu'on appelle un film » (55). Mais cet écran ne se limite pas à une simple surface de projection ; il incarne un paradoxe riche et fascinant, inscrit jusque dans sa définition. Il est à la fois une *surface sur laquelle se reproduit l'image d'un objet* et un *objet interposé qui dissimule ou protège* (56), mêlant révélation et occultation. Cette dualité donne à l'écran une profondeur supplémentaire à sa simple utilité technique. Il capte notre regard tout en influençant notre perception, au point de nous faire même oublier sa propre matérialité. Comme le dit Yves Racicot, « un objet qui conditionne notre regard peut nous faire oublier qu'on le regarde. [...] Paradoxalement, le propre de l'écran est de nous faire voir autre chose que ce qu'il est : un obstacle, une limite » (57).

Avant l'invention du cinéma, des spectacles comme la fantasmagorie, utilisaient cette double fonction de l'écran pour créer l'illusion. Inventée par Robertson vers 1797, cette technique sophistiquée dérivait de la lanterne magique, un appareil de projection permettant de faire apparaître une image de dimension plus grande grâce à une source lumineuse, une lentille et de l'obscurité (58). Robertson lui, a eu l'idée d'utiliser ce même procédé avec cependant un détail important : cacher au public le dispositif de projection. Il utilisait des écrans translucides pour pouvoir projeter des images effrayantes depuis l'arrière, et même les faire bouger. En plus de cette invisibilisation de la technique, l'obscurité était accompagnée d'un environnement global, pour plonger le public dans une atmosphère mystique (59). Toutefois, Robertson jouait cartes sur table, avertissant son auditoire que ce qu'il s'apprêtait à voir était entièrement faux, une simple démonstration scientifique.

Cette obscurité, en plus de sa nécessité technique, permettait de stimuler les sensations des spectateur·ice·s, provoquant souvent de l'effroi. A cette époque, l'expérience du sombre en public était très rare, alors le fait de se retrouver plongé·e dans l'obscurité avec des inconnu·e·s suscitait une fascination, souvent mêlée à de l'appréhension. Cette situation pouvait même être considérée comme immorale pour beaucoup (60). Contrairement à l'opéra ou le théâtre dans lesquels la distinction entre classes sociales était nette, le cinéma réunissait des individu·e·s de tous milieux, le soir, dans une même salle, les un·e·s derrière les autres. Pour réduire cet inconfort, une lumière tamisée était souvent maintenue pendant les projections, réduisant néanmoins la possibilité d'évasion.

La mise au noir de la salle est un concept arrivé quelques décennies plus tôt dans l'architecture des théâtres. C'est l'œuvre de Richard Wagner, pour le Palais des Festivals de Bayreuth en 1876 qui transforma la typologie scénique (61). En mettant le public face à la scène, en le plongeant dans l'obscurité et en dissimulant la

(58)
Mathilde Thouron,
« Apprivoiser l'Obscurité :
Un Nouveau Programme
pour l'Architecture
des Salles de Cinéma
Parisiennes entre 1914 et
1921. », *Revue d'Histoire
de l'Énergie*, 2, 2018, p.3.

(59)
Ibid.

(60)
Louis Jalabert, « Le
film corrupteur », *Action
populaire*, n°68, 1921.

Li-Chen Kuo, « Le Noir
du Cinéma et sa mise en
"boîte" par Janet Cardiff
et George Bures Miller. »
Marges, no. 31, 2020, p.48.

(61)

(62)
Jörg Brauns, *Schauplätze
: Zur Architektur visueller
Medien*, Berlin : Kadmos,
2007, p.220, cité par Noam
Elcott, *Artificial Darkness:
An Obscure History of
Modern Art and Media*,
Chicago: The University of
Chicago Press, 2016.

(63)
Lucien Farnoux-Reynaud,
« Le Mystère de la Salle
obscur », *La Revue
Universelle*, 1929, p.45.

(64)
Barthes, op. cit., p.106

fosse d'orchestre, Wagner va donner toute l'importance sur la scène. « Le Festspielhaus n'était pas un espace d'action collective, mais une expérience collective centrée sur quelque chose en dehors de cet espace. » (62). L'obscurité permet de placer l'image dans un cadre noir, afin de canaliser tous les regards et effacer toute trace de conscience de l'espace réel.

Dans son article appelé *Le Mystère de la salle obscure*, Lucien Farnoux-Reynaud parle de l'expérience cinématographique comme une séance d'hypnose collective. Pour lui, le·la spectateur·ice, conduit·e à son fauteuil, est semblable à un·e patient·e qu'on allonge sur une table de chirurgicale : « L'obscurité ne s'abat-elle pas sur notre visage ainsi qu'un masque de chloroforme et l'analgésie est suffisante pour que toutes nos facultés d'éprouver se concentrent dans l'ordre visuel. » (63). Cette analogie illustre bien l'intensité de cette expérience, où le public se retrouve entièrement absorbé par la narration projetée devant lui.

Mais cette immersion n'est ni totale, ni permanente. Roland Barthes décrit un phénomène fascinant : le dédoublement du corps (64). Une partie nous s'abandonne au récit, captivée par l'écran et le débit d'images. L'autre, plus consciente, s'éloigne momentanément de cette fascination pour observer ce qui l'entoure. Ce moment de bascule se produit parfois lorsque, en pleine séance – par un bruit de popcorn agaçant ou par pure curiosité – nous nous retournons et contemplons les rayons du projecteur traversant la salle. Pendant quelques secondes, nous nous reconnectons à l'espace réel, redécouvrant la matérialité de la salle obscure et le dispositif technique qui rend possible cette magie. C'est dans cette tension entre immersion et distanciation que réside la puissance unique de l'expérience cinématographique.

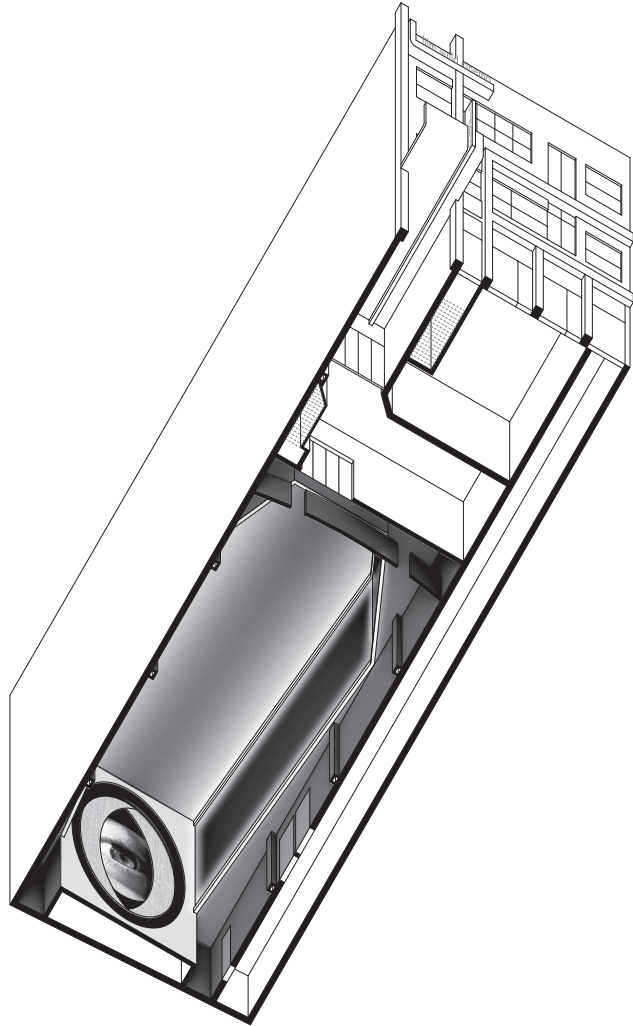


Fig. 39
Axonométrie plafonnante
1:400

FILM GUILD CINEMA

Frederick Kiesler
52 West 8th Street
New York, États-Unis
1929



Fig. 40
Photo de Kiesler devant l'affiche d'ouverture du cinéma, 1929

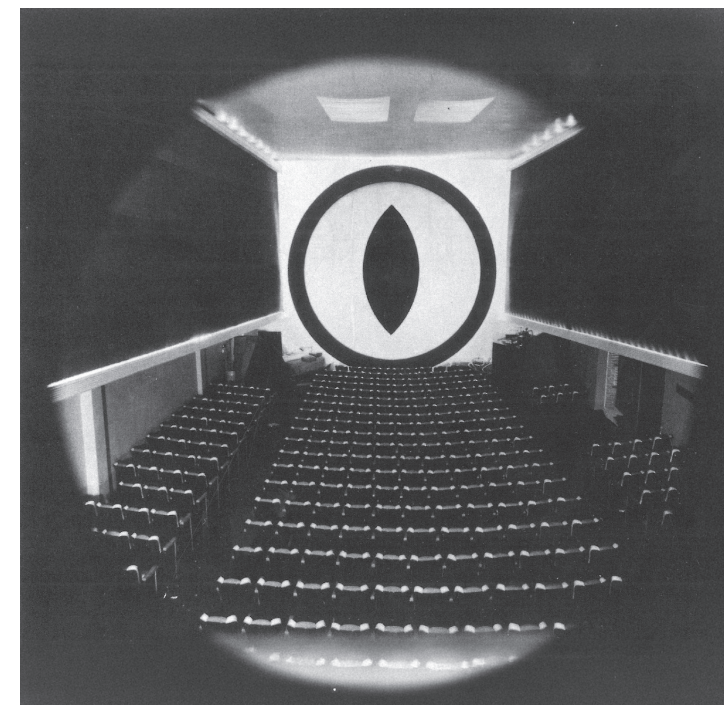


Fig. 41
Photo de la salle depuis la cabine de projection

(65)
Rossum's Universal Robots est une pièce de théâtre de science-fiction écrite en 1920 par l'auteur tchèque Karel Čapek, qui a introduit le terme « robot » dans la langue anglaise et la culture populaire

En 1925, Frederick Kiesler est invité à New York dans le cadre d'une exposition sur le théâtre et les décors modernes. Cet architecte et artiste autrichien est alors connu pour diverses expositions internationales, ainsi que pour sa mise en scène de la pièce de Karel Čapek *R.U.R.* (65). Avec de l'expérience dans la conception scénique, il va trouver en Amérique un environnement culturel en quête de modernité, dans lequel il va pouvoir avancer dans ses recherches avant-gardistes. En 1928, il reçoit une commande pour concevoir un espace entièrement dédié à l'art cinématographique, à une époque où les salles de cinéma restaient largement ancrées dans une architecture ornementale. Ce projet lui offre donc l'occasion de concrétiser ses théories sur l'espace, le temps et le mouvement en architecture – cette fois-ci de manière permanente.

Kiesler, contrairement à d'autres architectes de l'avant-garde, considérait ce projet de salle de cinéma comme une opportunité unique. Selon lui, des icônes de la culture de consommation, tels que les cinémas ou les grands magasins, étaient des vecteurs parfaits pour la promotion d'un nouvel art de vivre (66). A travers cette salle, Kiesler voulait rompre complètement avec les canons obsolètes hérités de l'architecture du théâtre traditionnel, car selon lui « le cinéma a atteint une maturité suffisante pour créer sa propre forme d'architecture, qui doit l'exprimer à cent pour cent. Notre époque est celle de l'optique. » (67).

Laura McGuire, "A Movie House in Space and Time: Frederick Kiesler's Film Arts Guild Cinema, New York, 1929.", *Studies in the Decorative Arts* 14, no. 2, 2007: pp. 45-78. (66)

Frederick Kiesler, « Building a Cinema Theater », *New York Evening Post*, 1929, traduit par Jacques Bosser. (67)



Fig. 42
Photo de la façade, 1929

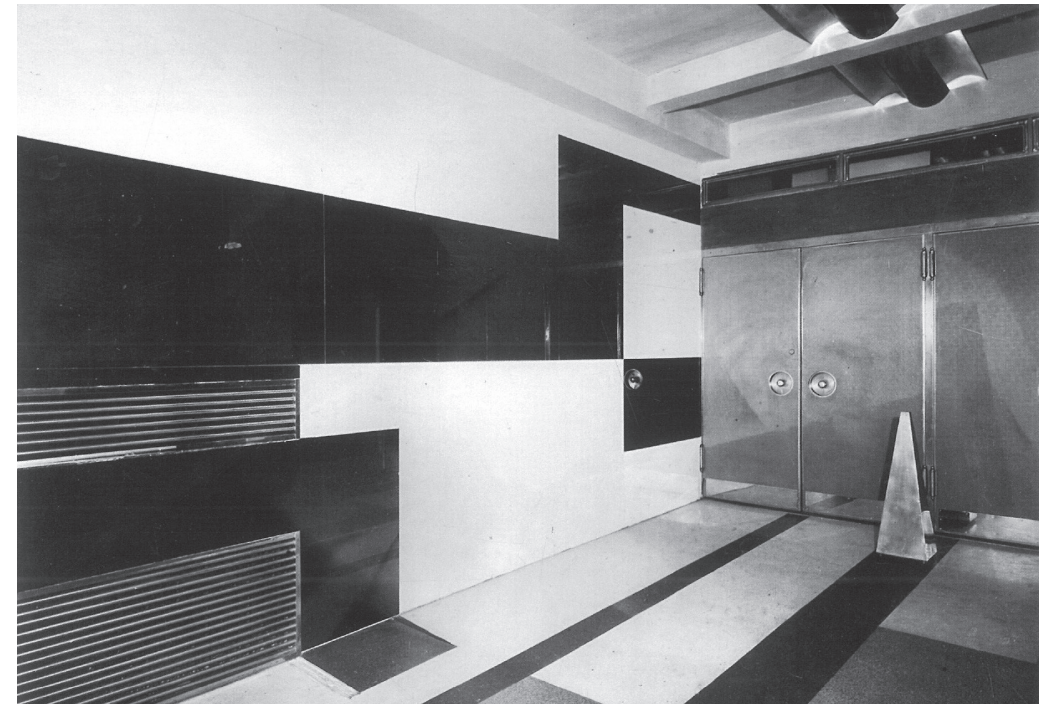


Fig. 43
Photo intérieure du hall

(68)
Laura McGuire, op. cit.

Richard Becherer, « Le Film Guild Cinema », *Frederick Kiesler: Artiste - Architecte*, Paris: Centre Georges Pompidou, 1996, pp. 54-64. (69)

Dès l'extérieur, Kiesler bouleverse complètement les codes architecturaux environnants. La façade, composée de pilastres blancs s'entrecroisant verticalement et horizontalement, affirme clairement son lien avec le mouvement *De Stijl*. Cette composition asymétrique et contrastée évoque les peintures de son ami Piet Mondrian. À l'intérieur, ce schéma se prolonge dans le hall d'entrée, dans lequel le noir et le blanc dominent, ponctués parfois de touches de rouge et de bleu (68). Cet espace épuré fonctionne comme une transition visuelle et sensorielle vers la salle, dans laquelle les passant·e·s sont invité·e·s à entrer dans un univers minimaliste et contemplatif. Le manque d'expérience de Kiesler en architecture et en construction transparait dans l'aménagement global. Chaque espace est conçu comme une composition métallique indépendante, insérée dans un volume fixe en maçonnerie, sans véritable dialogue entre les deux. Ces espaces suspendus rappellent fortement le passé de Kiesler dans ses diverses installations ou mises en scènes (69).

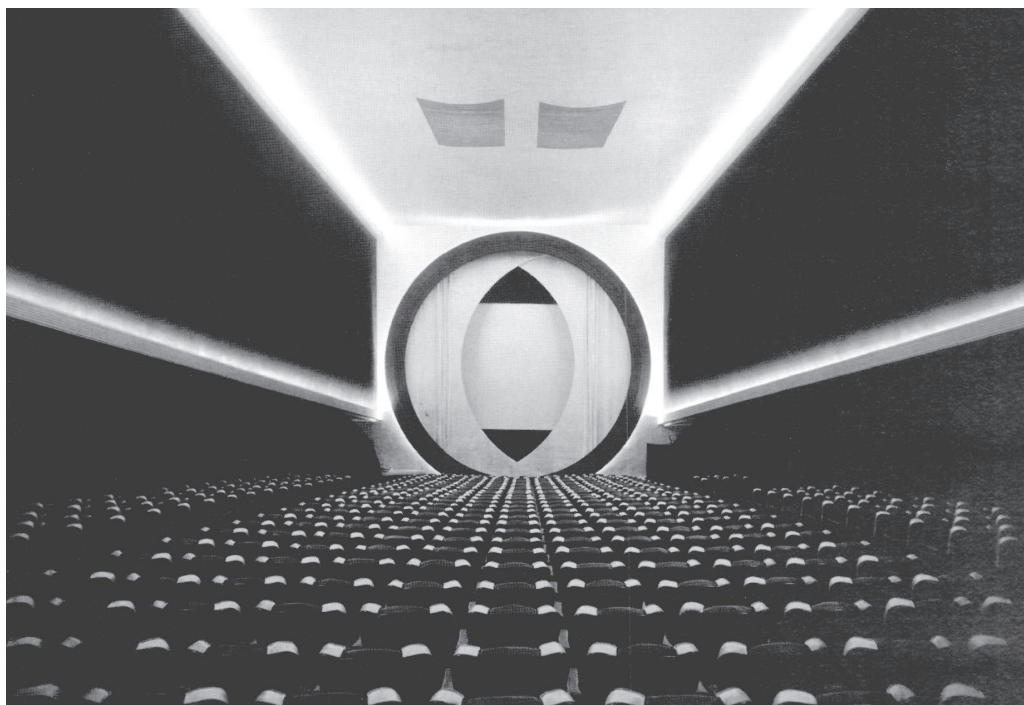


Fig. 44
Photo de la salle, avec
l'écran «screen-o-scope»

La salle du Film Guild adopte, selon les mots de Kiesler, une forme de *mégaphone*. Les murs inclinés améliorent l'acoustique et orientent les lignes de vue vers un point central : l'écran. Ce dernier, de forme circulaire, est dissimulé derrière un dispositif appelé le *screen-o-scope*, composé de panneaux mobiles permettant de manipuler la taille et la forme de l'image projetée pour concentrer l'attention du public. Contrairement à la tradition théâtrale où l'image est dévoilée par l'ouverture d'un rideau, Kiesler propose une version cinématographique : l'image projetée est cadrée à travers un diaphragme. Ce dispositif place également le-la spectateur-ice dans le rôle de la caméra et lui rappelle que la projection n'est pas un simple miroir de la réalité, mais un fragment d'espace soigneusement sélectionné et cadré par le regard des cinéastes. (70)

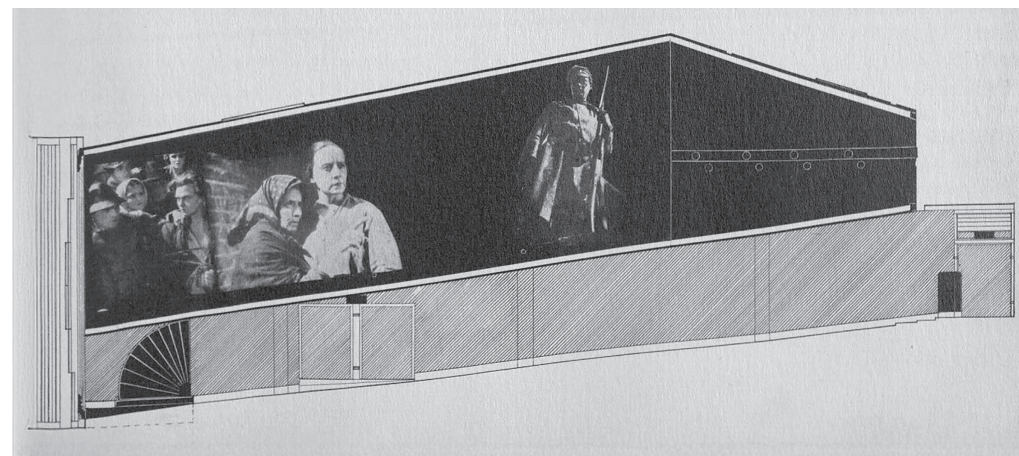
Clotilde Simond, *Cinéma et Architecture: La Relève de l'Art*, Lyon: Éditions Aléas, 2009, pp. 107-110.
(70)

Cependant, la salle ne sert pas seulement de fond passif pour contempler ce qu'il se passe à l'écran, car l'image déborde de celui-ci. Selon Kiesler « la plus importante qualité de la salle est celle-ci : le pouvoir de susciter une attention concentrée, et, dans le même temps, de détruire la sensation de confinement qui peut facilement se produire lorsque le spectateur se concentre sur l'écran. Le spectateur doit pouvoir se perdre lui-même dans un espace imaginaire infini » (71). Un autre dispositif, qu'il appelle le *projet-o-scope* permettait la projection d'images en fonction du film sur les murs latéraux, pour plonger le public dans une quatrième dimension. Dans cet espace dépourvu d'ornements, la lumière était utilisée comme matériau architectural et offrait la possibilité de transgresser les limites de l'espace physique de la salle (72).

(71)
Frederick Kiesler, «
Building a Cinema Theater
», *New York Evening Post*,
1929, traduit par Jacques
Bossier

Clotilde Simond, op. cit.
(72)

Fig. 45
Coupe et collage de la
salle par Kiesler, avec le
«projet-o-scope»



Malheureusement, pour des raisons budgétaires, ce dispositif n'a jamais été mis en œuvre, et l'expérience visuelle finale n'était probablement pas très différente de celle des autres cinémas de la région. Pourtant, cette salle a marqué un tournant dans la réflexion portée sur l'architecture des cinémas. Les ambitions de Kiesler, explorant les jeux d'obscurité et de lumière, préfiguraient les principes de réalité virtuelle contemporaine, en plongeant le public dans une quatrième dimension, un espace dématérialisé. Pour Kiesler, l'architecture ne devait pas se limiter au fonctionnel ou à l'esthétique, mais devenir un vecteur d'expériences. En mêlant son, lumière et mouvement dans un espace obscur, il imaginait des lieux capables de transcender le quotidien et de transformer les spectateur·ice·s. L'architecture moderne, selon lui, n'était pas seulement faite de verre et d'acier, mais devait être une architecture d'expérience. (73)

Laura McGuire, op. cit. (73)

Fig. 46
Étude de la lumière et de la projection d'image par Kiesler

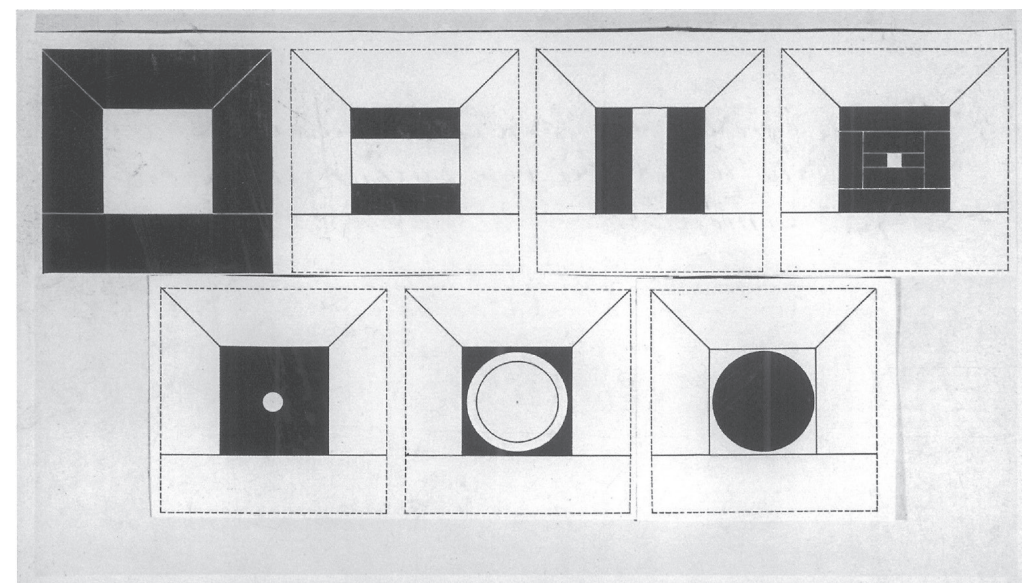
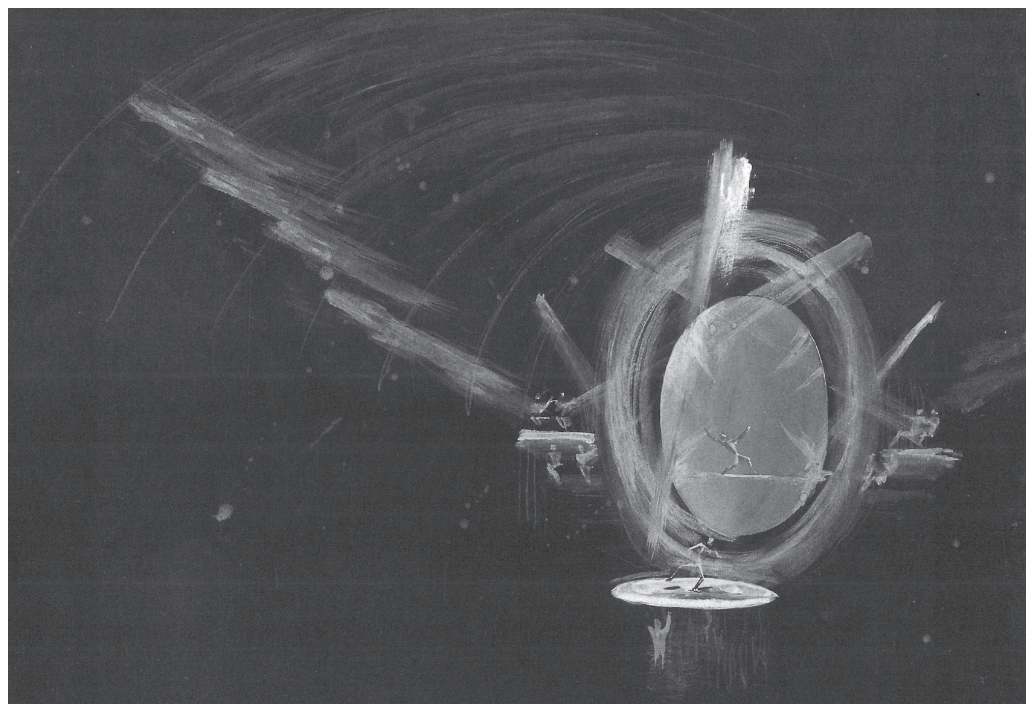


Fig. 47
Étude de diaphragme sur les différentes formes de de l'écran par Kiesler

FIN
DE
CINEMA

Fig. 48 : Jean-Luc Godard,
Week-end, 1967.

CONCLUSION

À travers les textes théoriques de Barthes et de Foucault, ainsi que différents exemples concrets issus de l'histoire du 20^e siècle, ce travail a exploré comment l'architecture peut dépasser sa simple fonction utilitaire. Dans le contexte du cinéma, elle accompagne l'individu·e dans sa transition du monde réel vers l'univers de la fiction, de la rue à l'écran. Ce processus inscrit le film dans un cadre plus large que celui-ci : celui de l'expérience cinématographique dans son ensemble.

Le long de ce parcours, chacun des paliers nous prépare à nous déconnecter de notre quotidien. Avant même d'en être conscient·e, nous sommes pris·e·s dans cette expérience : La façade nous captive, le hall nous guide, la salle nous rassemble, puis l'écran nous absorbe. Dans cette pénombre où tout semble disparaître, cet écran blanc devient la seule fenêtre vers un ailleurs, un *espace autre* (74).

Michel Foucault, *Dits et
Écrits. 1: 1954–1975*, Paris:
Gallimard, 2001, p. 756.
(74)

« L'image cinématographique, cette illusion et machine thérapeutique par excellence qui dominait la salle obscure des cinémas du vingtième siècle, n'est plus qu'une petite fenêtre sur un écran d'ordinateur, un flux parmi d'autres qui nous parviennent de tout le réseau, un fichier parmi d'autres sur le disque dur. » (75)

Lev Manovich, *Le Langage des nouveaux médias*, traduit par R. Crevier, Dijon: Les presses du réel, 2010, pp. 381-382. (75)

À son essence, le cinéma est une illusion : une illusion de mouvement, d'espace, de réalité. L'architecture qui l'accueille ne peut donc se contenter d'un rôle passif ; elle doit non seulement en être le cadre, mais aussi la prolonger et l'intensifier. Chacun de ces seuils permet d'y participer à sa manière : détacher, préparer, envelopper. Michel Foucault, en considérant les cinémas comme des hétérotopies, a saisi le rôle de ce lieu qui transforme notre rapport au monde en créant une rupture, un passage successif vers une autre réalité. De son côté, Roland Barthes évoque l'état dans lequel se trouve le-la spectateur-ice, un état proche de l'hypnose qui n'apparaît pas devant le film mais bien avant, dès le premier contact avec l'espace cinématographique.

Pourtant, contrairement à ce que Barthes écrivait en 1975, notre rapport au cinéma semble être différent : aujourd'hui, lorsque l'on pense cinéma, nous pensons davantage au film qu'à la salle. De nombreux facteurs évidents peuvent expliquer ce changement : l'avènement de la télévision, l'omniprésence du streaming, ou encore notre consommation frénétique d'images. Mais une part de cette évolution est sans doute liée à l'architecture elle-même. Pendant presque un siècle, le cinéma était avant tout une sortie, un déplacement du corps vers un autre lieu, une célébration du rituel d'entrée et de sortie. Aujourd'hui ces espaces ont perdu de leur festività, de leur magie, pour ne devenir plus que des boîtes vides, sans transition avec le monde extérieur, hormis un stand de popcorn. Anonymes et pleinement fonctionnelles, les seuls critères de ces salles sont la technologie et le confort.

Alors que sa disparition est sans cesse remise en cause, le cinéma persiste. Il a perdu en popularité, certes, mais il continue d'exister et de susciter de l'intérêt pour beaucoup. Pour qu'il puisse perdurer, il doit retrouver une architecture à la hauteur de sa magie, une architecture qui encourage l'expérience et renouvelle l'illusion, la festività, notamment à travers des programmes annexes. Il ne suffit pas de construire ou de rénover des salles en leur offrant sièges rembourrés et écran géant. L'attention doit se porter sur l'intégralité du parcours qui précède et prolonge le film : la façade, l'entrée, le hall, et tous ces espaces intermédiaires qui nous déconnectent du reste. Pour qu'il survive, il ne suffit pas d'y projeter des films, il faut en faire un lieu de vie. Car le cinéma, contrairement à un film, ne se regarde pas seulement, il se vit.

BIBLIOGRAPHIE / CRÉDITS

Livres Abadie, Shahram. *Architecture des salles obscures : Paris, 1907–1939*. Paris: Association française de recherche sur l'histoire du cinéma, 2018.

Bayón, Mariano. *Jan Duiker: Interior del Cineac de Amsterdam, 1934 = Inside of the Cineac, Amsterdam, 1934*. Vol. 6. Madrid: Rueda, 2004.

Bellour, Raymond. *La querelle des dispositifs: cinéma, installations, expositions*. Paris: P.O.L., 2012.

Béret, Chantal, et al. *Frederick Kiesler: Artiste - Architecte*. Paris: Centre Georges Pompidou, 1996.

Berg-Ganschow, Uta, et Wolfgang Jacobsen. *...Film... Stadt...Kino...Berlin...* Berlin: Argon Verlag, 1987.

Caldenby, Claes, Franc Dixon, et Olof Hultin. *Asplund*. Stockholm: Architektur Förlag, 1985.

De Baecque, Antoine. *Roland Barthes: « En sortant du cinéma »*. Hermann, 2018.

Edelstein, Simon, Barbara Erni, et Pascal Rebetez. *Lux, Rex & Corso: Les salles de cinéma en Suisse*. Genève: Éditions d'Autre Part, 2011.

Elcott, Noam M. *Artificial Darkness: An Obscure History of Modern Art and Media*. Chicago: The University of Chicago Press, 2016.

Foucault, Michel. *Dits et Écrits. 1: 1954–1975*. Paris: Gallimard, 2001.

Haver, Gianni, Pierre-Emmanuel Jaques. *Le spectacle cinématographique en Suisse (1895-1945)*. Lausanne: Ed. Antipodes, 2003.

Heathcote, Edwin. *Cinema Builders*. Chichester: Wiley, 2001.

Jehle, Werner, et Rosa Lachenmeier. *Kino-Architektur*. Bâle: Architekturmuseum, 1990.

Lacloche, Francis. *Architectures de Cinémas*. Paris: Éditions du Moniteur, 1981.

Lesák, Barbara, et al. *Frederick Kiesler: Theatervisionär, Architekt, Künstler*. Wien: Brandstätter Verlag, 2012.

Manovich, Lev. *Le Langage des nouveaux médias*. Traduit par R. Crevier. Dijon: Les presses du réel, 2010.

Ortelli, Luca. *La Pertinence de Gunnar Asplund: Du Cimetière Boisé à l'Exposition de Stockholm*. Genève: Métis Presses, 2019.

Phillips, Stephen J. *Elastic Architecture: Frederick Kiesler and Design Research in the First Age of Robotic Culture*. Cambridge: MIT Press, 2017.

Perraton, Charles. *L'Expérience d'aller au Cinéma:*

Espace, Cinéma et Médiation. Montréal: Université du Québec à Montréal, 2003.

Schivelbusch, Wolfgang, et Anne Weber. *La Nuit Désenchantée: À propos de l'Histoire de l'Éclairage Artificiel au XIXe Siècle*. Paris: Le Promeneur, 1993.

Schmid, Tina, et Sandra Walti. *Rex, Roxy, Royal*. Bâle: Christoph Merian Verlag, 2016.

Sharp, Dennis. *The Picture Palace and Other Buildings for the Movies*. Londres: H. Evelyn, 1969.

Simond, Clotilde. *Cinéma et Architecture: La Relève de l'Art*. Lyon: Éditions Aléas, 2009.

Tavares, André. *L'Étoile Filante, Charles Siclis: L'Architecte-Mystère du Paris de l'Entre-Deux-Guerres*. Paris: Éditions B2, 2016.

Vogel, Amos. *Film as a Subversive Art*. London: C.T. Editions, 2005.

Wrede, Stuart. *The Architecture of Erik Gunnar Asplund*. Cambridge: MIT Press, 1980

Articles

Abadie, Shahram. « Des Palaces aux Imax : la salle et l'expérience cinématographique. » *Images Secondes*, no. 2 (2020). Mis en ligne le 29 février 2020. <http://imagessecondes.fr/index.php/2020/02/21/des-palaces-aux-imax-la-salle-et-l'experience-cinematographique/>

Abadie, Shahram. « L'exotisme dans les cinémas parisiens entre les deux guerres ». *Apuntes. Revista de estudios sobre patrimonio cultural* 31 (18 juin 2018): 102115.

Accossato, Katia. « La "non-architettura" intorno allo schermo. » *Cinema e Internet. Archi: Swiss Review of*

Architecture, Engineering and Urban Planning, no. 3. Edizioni Casagrande, 1998, 6–9.

Asplund, Erik Gunnar. « Skandiateatern i Stockholm. » *Byggmästaren*, no. 16 (1924).

Ávila Gómez, Andrés. « Las salas de cine diseñadas por las figuras de las vanguardias europeas. Aproximación a los orígenes de una tipología arquitectónica moderna. » *Revista de Arquitectura (Bogotá, Colombia)*, no. 15 (2013): 84–101.

Bächtiger, Marcel. « From the Dark Chamber of the Lumière Brothers: Le Corbusier in the Reflection of Cinematic Light. » In *Le Jeu Savant. Light and Darkness in 20th Century Architecture*, edited by Silvia Berselli, Matthias Brunner, and Daniela Mondini. Mendrisio Academy Press, 2014.

Barthes, Roland. « En sortant du cinéma ». *Communications*, 23. *Psychoanalyse et cinéma*, sous la direction de Raymond Bellour, Thierry Kuntzel et Christian Metz. Edition seuil, 1975, 104-107.

Bloesch, Tchaya, et Jennifer Huynh. « Silence, moteur, action ! » *Kunst + Architektur in der Schweiz* 70, no. 3 (2019).

Farnoux-Reynaud, Lucien. « Le Mystère de la Salle obscure. » *La Revue Universelle*, 1er juillet 1929, 44–53.

Foucault, Michel. « Des espaces autres » *Architecture, Mouvement, Continuité*, no. 5 (octobre 1984): 46-49.

Goissaud, Antony. *Le Rex Cinéma-Théâtre à Paris. La Construction Moderne* 48 (1933).

Jalabert Louis. « Le film corrupteur ». Action populaire n°68. 1921.

Kuo, Li-Chen. « Le Noir du Cinéma et sa mise en “boîte”

par Janet Cardiff et George Bures Miller. » *Marges*, no. 31 (2020): 45–55.

McGuire, Laura. « Frederick Kiesler and Virtual Reality on the Modernist Stage and Screen. » *Interiors* 10 (2019): 39–62.

McGuire, Laura M. « A Movie House in Space and Time: Frederick Kiesler's Film Arts Guild Cinema, New York, 1929. » *Studies in the Decorative Arts* 14, no. 2 (2007): 45–78.

Meili, Marcel, et René Fuhrer. « Kino Riff Raff: Zurigo, 1998. » *Cinema e Internet. Archi: Swiss Review of Architecture, Engineering and Urban Planning*, no. 3. Edizioni Casagrande, 1998, 40–42.

Racicot, Yves. « Le tout-à-l'écran ». *Médium (Paris, France : 2004)* 15, n° 2 (2008): 92111.

Rivera Gámez, David. « The Temple of Dreams and the Information Machine: The Antithetical Movie Theatres of H.L. de Jong and Jan Duiker. » *EDA Esempi di Architettura* 6, no. 1 (2019): 11–19.

Solt, Judit. « RiffRaff, Zürich. » *Swiss Performance 03. Archithese: Revue Thématique d'Architecture*. Niggli, 2003, 32–37.

Steinmann, Martin. « CINEMA, Architektur des Kinos. » *Revue Cinématographique Indépendante Suisse* 4 (1979): 37–48.

Thouron, Mathilde. « Apprivoiser l'Obscurité: Un Nouveau Programme pour l'Architecture des Salles de Cinéma Parisiennes entre 1914 et 1921. » *Journal of Energy History = Revue d'Histoire de l'Énergie*, no. 2 (2018).

Van der Steur, Adrianus. « Bouwkundig Weekblad. » No. 10 (1935): 103–108.

Almeida Gouveia Oliveira Alves, Joana de, Bruno Marchand, et Ana Cristina dos Santos Tos-
toes. « Permanence and Persistence: Conception,
Construction and Conversion of Modern Cinema
Theatres (1910–1939). » EPFL, 2015.

Dudziak, Sarah Kathleen. *Boundary Dynamics and
Matrix Effects on Beetle Community Composition and
Movement Between Forests and Agriculture*. 2007.

Eriksson, Eva. *Asplund's Skandia Cinema: Should This
Jewel Really Be Left to Its Fate?* ETH Zurich, 2024.

© Jean-Luc Godard, *Pierrot le fou*, 1965, [https://apa-
ladewalsh.com/2023/04/pierrot-entre-as-pessoas/](https://apaladewalsh.com/2023/04/pierrot-entre-as-pessoas/) Fig. 1

© Anthony McCall, courtesy Sean Kelly Gallery, New
York, [https://www.tate.org.uk/art/artworks/mccall-line-
describing-a-cone-t12031](https://www.tate.org.uk/art/artworks/mccall-line-describing-a-cone-t12031) Fig. 2

© Hiroshi Sugimoto, *theaters*, 1992, [https://museemaga-
zine.com/culture/2016/9/27/review-theaters-by-hiroshi-sugi-
moto](https://museemagazine.com/culture/2016/9/27/review-theaters-by-hiroshi-sugimoto) Fig. 3

© Francis Ford Coppola, *The Godfather*, 1972, [http://
www.filmsinfilms.com/the-godfather/](http://www.filmsinfilms.com/the-godfather/) Fig. 4

© Louis Meier, *Axonométrie plafonnante CINEAC*,
2025 Fig. 5

© Bayón, Mariano. *Jan Duiker: Interior del Cineac de
Amsterdam, 1934 = Inside of the Cineac, Amsterdam,
1934*. Vol. 6. Madrid: Rueda, 2004. Fig. 6
- 11

© Paul Guermonprez, 1934, [https://boudewijnhui-
jgens.getarchive.net/media/paul-guermonprez-afb-
010016000126-d46ac5](https://boudewijnhuijgens.getarchive.net/media/paul-guermonprez-afb-010016000126-d46ac5) Fig. 12

Fig. 13 © Bayón, Mariano. *Jan Duiker: Interior del Cineac de
- 14 Amsterdam, 1934 = Inside of the Cineac, Amsterdam,
1934*. Vol. 6. Madrid: Rueda, 2004.

Fig. 15 © Rivera Gámez, David. “The Temple of Dreams and
the Information Machine: The Antithetical Movie The-
atres of H.L. de Jong and Jan Duiker.” *EDA Esempi di
Architettura* 6, no. 1 (2019): 11–19.

Fig. 16 © Woody Allen, *Annie Hall*, 1977, [https://
www.imdb.com/title/tt0075686/mediaviewer/
rm1592142336/?ref_=ext_shr_lnk](https://www.imdb.com/title/tt0075686/mediaviewer/rm1592142336/?ref_=ext_shr_lnk)

Fig. 17 © Louis Meier, *Axonométrie plafonnante RIFFRAFF*,
2025

Fig. 18 © Margherita Spiluttini, [https://www.meilipeterpartner.
ch/projekte/kino-riffraff-1-2-zuerich](https://www.meilipeterpartner.ch/projekte/kino-riffraff-1-2-zuerich)

Fig. 19 © Heinrich Helfenstein, [https://staufer-hasler.ch/pro-
jekt-details/kinos-mit-bar-bistro-riffraff-zuerich/](https://staufer-hasler.ch/projekt-details/kinos-mit-bar-bistro-riffraff-zuerich/)

Fig. 20 © Christoph Ruckstuhl, [https://www.nzz.ch/zuerich/
das-riffraff-feiert-fasziniert-und-kaempft-ld.1363803](https://www.nzz.ch/zuerich/das-riffraff-feiert-fasziniert-und-kaempft-ld.1363803)

Fig. 21 © Meili & Peter Architekten AG, [https://www.meilipeter-
partner.ch/projekte/kino-riffraff-1-2-zuerich](https://www.meilipeter-partner.ch/projekte/kino-riffraff-1-2-zuerich)
- 22

Fig. 23 © Meili & Peter Architekten AG, [https://www.meilipeter-
partner.ch/projekte/riffraff-3-4-zuerich](https://www.meilipeter-partner.ch/projekte/riffraff-3-4-zuerich)
- 24

Fig. 25 © Heinrich Helfenstein, [https://staufer-hasler.ch/pro-
jekt-details/kinos-riffraff-3-4-mit-bistro-und-wohnungen-
zuerich/](https://staufer-hasler.ch/projekt-details/kinos-riffraff-3-4-mit-bistro-und-wohnungen-zuerich/)
- 26

Fig. 27 © Inconnu, [https://www.hochparterre.ch/nachrichten/
kultur/20-jahre-riffraff](https://www.hochparterre.ch/nachrichten/kultur/20-jahre-riffraff)

Fig. 28 © Martin Scorsese, *Cape Fear*, 1991, [https://theasc.
com/articles/cape-fear-scorsese-francis](https://theasc.com/articles/cape-fear-scorsese-francis)

Fig. 29 © Louis Meier, *Axonométrie plafonnante SKANDIA*,
2025

© Erik Gunnar Asplund, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Skandiateatern_Asplund_1922.jpg Fig. 30

© Inconnu, <https://garystockbridge617.getarchive.net/media/skandia-1962-484e1d> Fig. 31

© Wrede, Stuart. *The Architecture of Erik Gunnar Asplund*. Cambridge: MIT Press, 1980. Fig. 32

© Erik Gunnar Asplund, <https://www.moma.org/collection/works/123> Fig. 33

© Carl Gustaf Rosenberg, <https://www.cca.qc.ca/en/search/details/collection/object/5246> Fig. 34

© Erik Gunnar Asplund, <https://deu.archinform.net/projekte/9100.htm> Fig. 35

© Erik Gunnar Asplund, <https://deu.archinform.net/projekte/9100.htm> Fig. 35

© Carl Gustaf Rosenberg, <https://www.cca.qc.ca/fr/recherche/details/collection/object/5248> Fig. 36

© Erik Gunnar Asplund, dans Wrede, Stuart. *The Architecture of Erik Gunnar Asplund*. Cambridge: MIT Press, 1980. Fig. 37

© Emir Kusturica, *Arizona Dream*, 1993, <http://www.filmsinfilms.com/arizona-dream/> Fig. 38

© Louis Meier, *Axonométrie plafonnante FILMGUILD*, 2025 Fig. 39

© Österreichische Friedrich und Lillian Kiesler-Privats-tiftung, dans Phillips, Stephen J. *Elastic Architecture: Frederick Kiesler and Design Research in the First Age of Robotic Culture*. Cambridge: MIT Press, 2017. Fig. 40

© Archives Frederick Kiesler, New York, dans Béret, Chantal, et al. *Frederick Kiesler: Artiste - Architecte*. Paris: Centre Georges Pompidou, 1996. Fig. 41

Fig. 42 © Österreichische Friedrich und Lillian Kiesler-Privats-tiftung, dans Phillips, Stephen J. *Elastic Architecture: Frederick Kiesler and Design Research in the First Age of Robotic Culture*. Cambridge: MIT Press, 2017. - 44

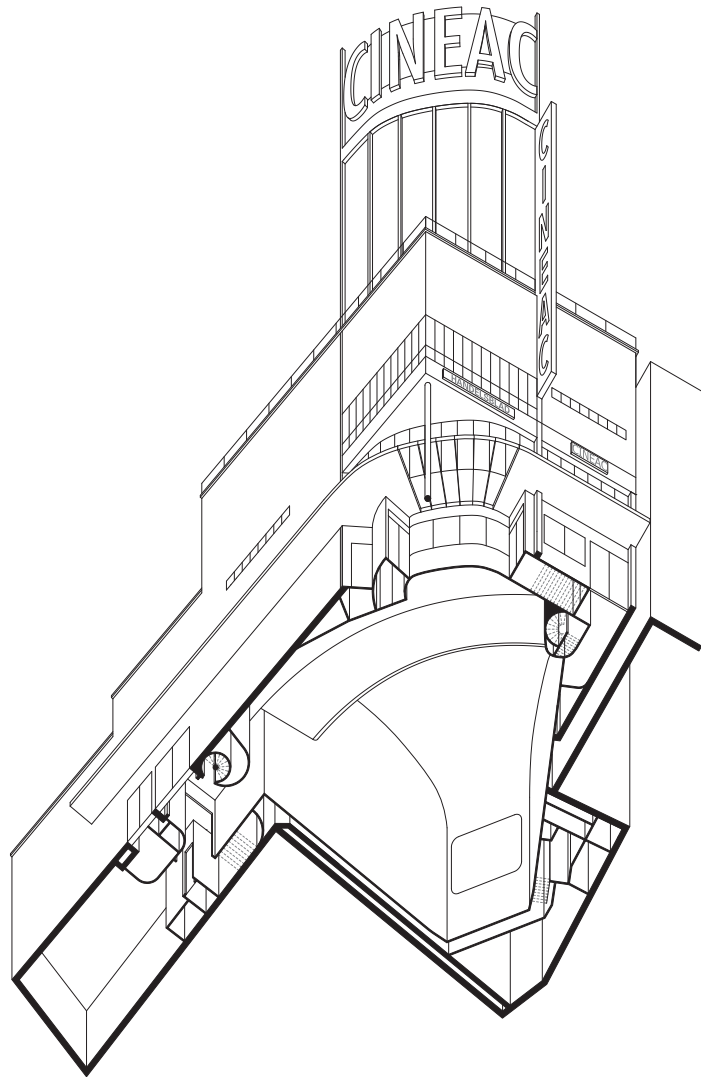
Fig. 45 © Österreichische Friedrich und Lillian Kiesler-Privats-tiftung, New York, dans McGuire, Laura. "Frederick Kiesler and Virtual Reality on the Modernist Stage and Screen." *Interiors* 10 (2019): 39–62.

Fig. 46 © Harvard Theater Collection, Cambridge, dans Béret, Chantal, et al. *Frederick Kiesler: Artiste - Architecte*. Paris: Centre Georges Pompidou, 1996.

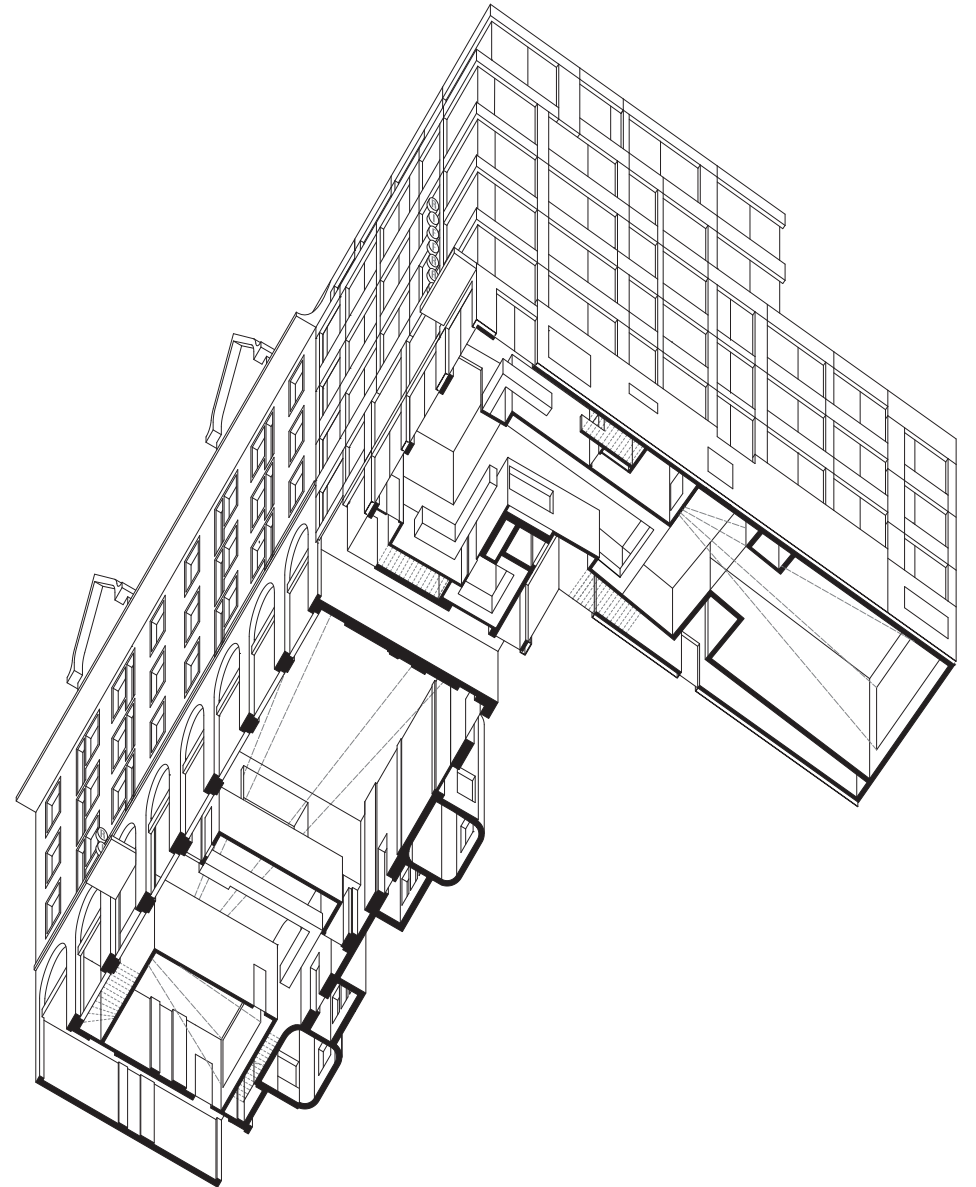
Fig. 47 © Österreichische Friedrich und Lillian Kiesler-Privats-tiftung, dans Phillips, Stephen J. *Elastic Architecture: Frederick Kiesler and Design Research in the First Age of Robotic Culture*. Cambridge: MIT Press, 2017.

Fig. 38 © Jean-Luc Godard, *Week-end*, 1967, <https://www.thecinetaurist.net/les-fins-de-godard.html>

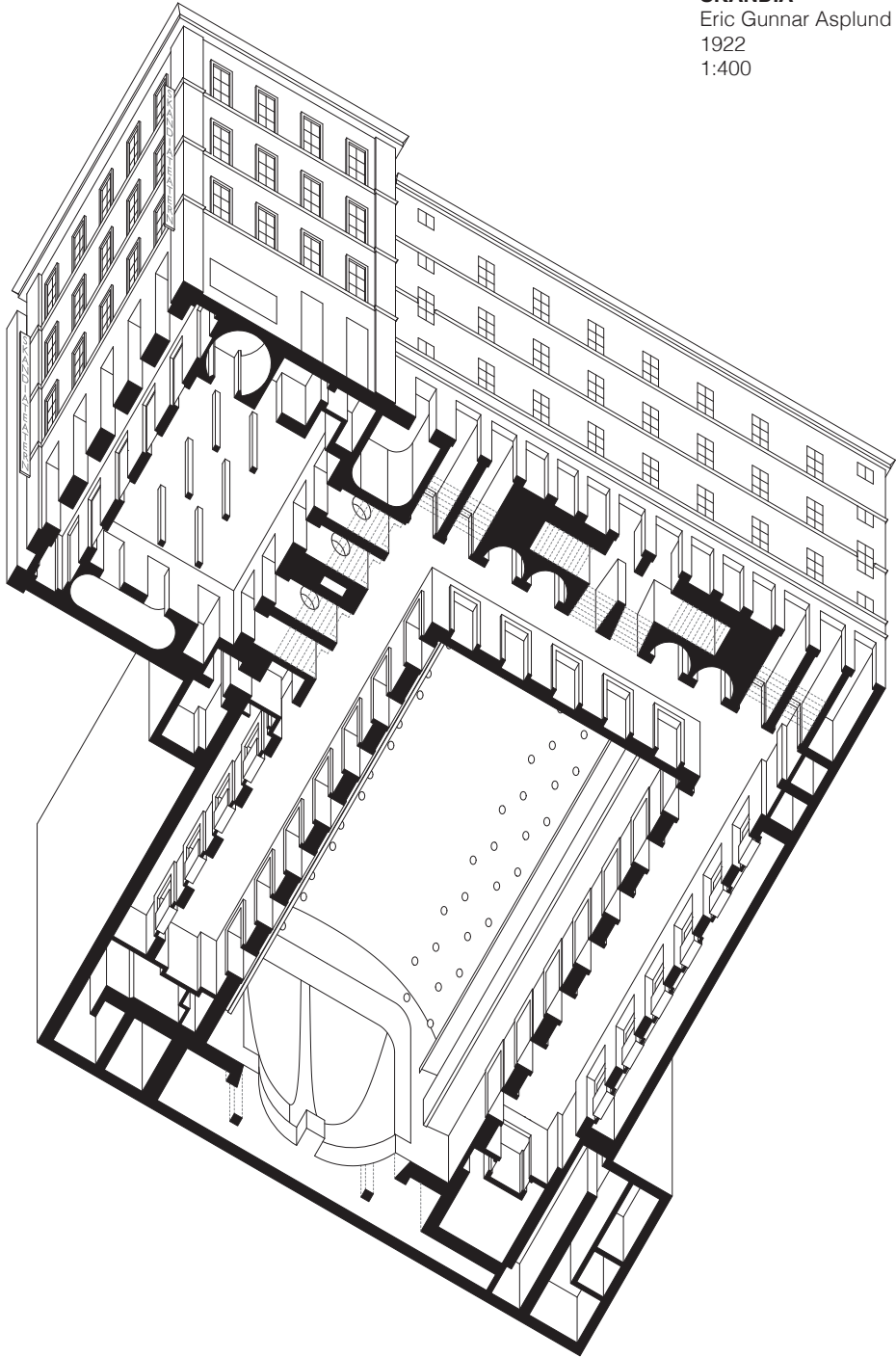
CINEAC
Jan Duiker
1934
1:400



RIFRAFF
Meili & Peter, Stauffer & Hasler
1998
1:400



SKANDIA
Eric Gunnar Asplund
1922
1:400



FILMGUILD
Frederick Kiesler
1929
1:400

