

?

En 1902, avec le développement de la station thermale, l'architecte Le Voisvenel est chargé de la construction du casino-théâtre. L'édifice comprenait une partie théâtre et une partie dévolue aux jeux et à la restauration. La façade présente un style éclectique, avec une composition tripartite constituée d'un avant-corps central et de grosses colonnes encadrant des baies à couverture cintrée. Son tympan à fronton brisé à volute est orné d'un décor stucqué. En 1909, l'architecte Merlians agrandit le bâtiment. Le théâtre est alors surélevé et doté d'un plafond amovible. La salle de théâtre à l'italienne est ornée d'un décor de struc de style rocaille.

Source : <https://www.pop.culture.gouv.fr>

? Classe ou inscrit
Particularités

Notation

Intérêt
général

????

Marche
d'approche

????

Difficulté
d'Accès

????

Durée de la
visite

????

Localisation

Grande région

Auvergne-Rhône-Alpes (84)

Ancienne région

Auvergne (83)

Département

Puy-de-Dôme (63)

Commune

Châtel-Guyon (63103)

Coordonnées

45.91949,3.06405

Systeme	Datum	notation	Definition	coordonnées X	coordonnées Y
Lambert 93	RGF93	D.d	EPSG:2154	6535535	704964
Lambert II+	NTF	D.d	EPSG:27572	2102397	656436
UTM Nord fuseau 31	WGS84	D.d	EPSG:32631	5085104	504967
Lambert II	NTF	D.d	EPSG:27572	2102397	656436
Peuso-mercator	WGS84	D.d	EPSG:3785	5767456	341089
Latitude Longitude	WGS84	DMS	EPSG:4326	45°55'10.15"	3°3'50.584"
Latitude Longitude	WGS84	D.d	EPSG:4326	45.919486	3.064051

[Ajouter un commentaire](#)

Commentaires

Essentiel

? Châtel-Guyon 63103

? Architecture civile

? 45.91949,3.06405

? fr.wikipedia.org

? Administrateur local

? 329 Visites

Publié Thursday 25 March 2021

Révisé Wednesday 28 July 2021

Classements

Monument historique

Proximité

? Châtel-Guyon
641m

? Château de Chazeron
2.21km

? Enval
2.6km

? Yssac-la-Tourette
2.77km

? Prompsat
3.18km

? Mozac
3.97km

? Saint-Bonnet-près-Riom
4.01km

? Teilhède
4.12km

? Gimeaux
4.18km

? Château de Tournoël à Volvic
4.33km

Dans la même commune

? Casino-théâtre de Châtel-Guyon

Tout fermer ×