



UNIVERSIDAD  
DE PIURA

REPOSITORIO INSTITUCIONAL  
PIRHUA

# EL PROYECTO Y SU REPRESENTACIÓN. CONCURSO PARA UN CINE EN 1931

Ana Cristina Lavilla-Iribarren

Valladolid, 2012

Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Navarra

Departamento de Proyectos

Lavilla, A. (2012). El proyecto y su representación. Concurso para un cine en 1931. En Universidad de Valladolid, Servicio de Publicaciones (Ed.), *Concursos de arquitectura: 14 Congreso Internacional de Expresión Gráfica Arquitectónica*, (pp. 519-524). Valladolid: Universidad de Valladolid, Secretariado de Publicaciones e Intercambio Editorial.



Esta obra está bajo una [licencia](#)  
[Creative Commons Atribución-](#)  
[NoComercial-SinDerivadas 2.5 Perú](#)

Repositorio institucional PIRHUA – Universidad de Piura

La arquitectura tiene como principal empresa proyectar y ejecutar realidades espaciales, útiles para la actividad humana; y el dibujo es el cauce óptimo para lograr comunicar a los demás lo que el arquitecto idea, más aún en el caso de los concursos de arquitectura. El medio gráfico es el lenguaje del arquitecto, y éste no sirve únicamente para la recreación de una ideación espacial sino también para la elaboración de un discurso personal. Un discurso que se desarrolla mediante representaciones planas de un espacio, que pueden ser proyecciones de carácter descriptivo o explicativo, llevadas a cabo con la ayuda de los sistemas diédrico o acotado (plantas, alzados, secciones) o que pretendan mostrarnos una visión más cercana al estado real de la obra edificada, mediante perspectivas cónicas o axonometrías. Pero no podemos considerar estas proyecciones como meros recursos de dibujo con los que representar una realidad no construida. La elección de un sistema u otro e incluso la composición de las propias láminas con las que se representa el proyecto, que configuran un dibujo en sí mismas, afectan directamente al discurso del arquitecto. Más aún en los concursos, esta elección y el dibujo final de la lámina son en sí mismas el discurso y la imagen del proyecto, capaz de mostrar las intenciones y la forma de comprender la arquitectura por parte del autor.

Si el dibujo es un lenguaje, es necesario codificarlo para que pueda ser comprendido por el público al que se dirige. Por ello, ese lenguaje plástico cuenta con una sintaxis y una gramática común que se manifiesta, por ejemplo, en la forma de diferenciar las partes seccionadas de aquellas que no lo están, en la representación de los huecos,... ya que “la codificación lingüística señala el advenimiento de la madurez de la historia de la arquitectura” (Zevi 1978, 81). Sin embargo, en ocasiones el arquitecto debe transgredir estas reglas, bien porque no existe un ejemplo tipificado que seguir o porque éste no se adapta a sus requerimientos. Así, sin menguar la exactitud, la precisión, el rigor y el carácter científico que, en definitiva, deben prevalecer en la representación gráfica de la arquitectura, el autor explora los límites que le ofrece el medio para lograr la transmisión de una idea concreta y no de otra.

El concurso que vamos a mostrar en esta Comunicación se sitúa en estos márgenes. Las imágenes elaboradas por sus participantes cuentan con el atractivo que deriva de un uso inteligente de los recursos gráficos, mostrando su capacidad para representar de un modo correcto y preciso la arquitectura imaginada; al mismo tiempo que exploran las capacidades comunicativas del medio gráfico, entendido aquí como la herramienta con la que el arquitecto comunica su proyecto pero también sus ideas más enraizadas sobre el modo de hacer arquitectura. Por tanto, primaremos el estudio de la forma en que se han empleado los recursos gráficos para transmitir un concepto o corriente estilística sobre la calidad misma de los proyectos presentados al concurso; esto es, vamos a centrar nuestro análisis no tanto en el contenido del mensaje sino en cómo se da este mensaje.

En el año 1931 el Ministerio para la Instrucción Pública de España convocó el segundo Concurso Nacional de Arquitectura con objeto de obtener proyectos que pudieran ser orientadores para la realización de cinematógrafos en diversas regiones españolas y cuyo aforo no superase las 200 butacas. El fallo de este concurso se dio a conocer en la Revista

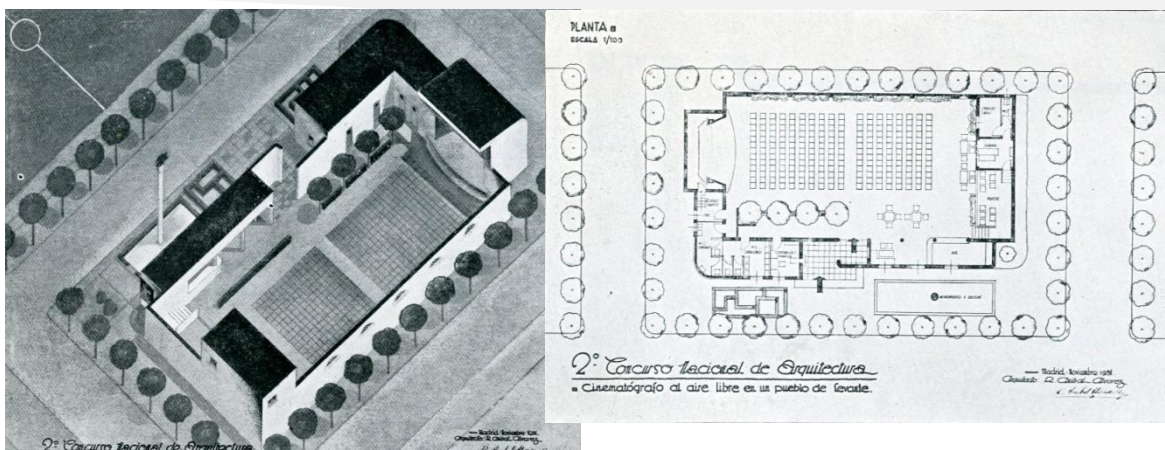


Nacional de Arquitectura en el año 1932 mediante una reseña escrita por Secundino Zuazo<sup>i</sup>. El ganador fue el arquitecto Aníbal Álvarez<sup>ii</sup> con un proyecto para un cinematógrafo al aire libre en un pueblo de Levante. El segundo premio del concurso recayó en los arquitectos Artiñano y Villanueva con un proyecto de cine en un clima frío-seco, y el tercero en Fernando García Mercadal<sup>iii</sup> con una propuesta de cine popular en una ciudad mediterránea.

De estos dos últimos, tan solo contamos con la infografía que apareció en la Revista Nacional de Arquitectura, esto es, una planta y una perspectiva cónica para cada uno de ellos. Sin embargo, del proyecto de Aníbal Álvarez conocemos mucha más información ya que los planos completos de esta propuesta, compuestos por una planta, el alzado principal, dos secciones longitudinales y otras dos transversales, además de una axonometría, fueron publicados en la revista “Cortijos y Rascacielos: arquitectura, casas de campo, decoración”<sup>iv</sup>. En la Comunicación pretendemos analizar los planos disponibles de los tres proyectos premiados, comparándolos entre sí con el fin de estudiar los recursos estilísticos empleados por los arquitectos en aquellos años, y relacionándolos con las tendencias gráficas imperantes en el resto de Europa. Además, intentaremos establecer en qué medida el uso de distintos tipos de representación gráfica, axonometría en el primer premio y perspectiva cónica en el segundo y tercero, tuvieron relación con las ideas espaciales de los arquitectos y como pudieron influir en la posición alcanzada dentro del concurso.

El proyecto con el que Aníbal Álvarez ganó el concurso procuraba resolver el problema de construir un cine al aire libre de la manera más lógica, sencilla y económica posible. La preocupación fundamental del arquitecto fue dar una solución de cerramiento que pudiese funcionar tanto en una hipotética ubicación en un parque como en el centro de la población. Para ello, agrupó las dependencias cerradas en torno al perímetro, completando los huecos entre ellas mediante muros de pequeña altura que, a modo de mamparas, cerrasen las vistas desde el exterior sin impedir una correcta circulación del aire en el interior. La propuesta se completaba con un sencillo monumento a Edison como anexo del mismo cine.

La superficie total del proyecto era de 412 metros cuadrados, pero debemos distinguir en ella dos partes. La primera es un recinto interior descubierto de forma rectangular de 263, 25 metros cuadrados. Éste se encontraba rodeado por las dependencias cubiertas que originaban una periferia irregular con una serie de entrantes y salientes debidos a las diferentes superficies de los usos a los que respondían, hasta alcanzar los 128 metros cuadrados. Estas dependencias estaban compuestas por un local para la gerencia y administración (con una taquilla para el despacho de entradas), cabina para el operador (con un almacén anexo y un WC propio), un escenario de 3.5 metros de profundidad por 5 de anchura (para el caso de ser usado en otro género de espectáculos), un guardarropa para personal de servicio (que podría ser utilizado en caso de necesidad como camerino), un pequeño bar con un amplio mostrador y unos servicios públicos.



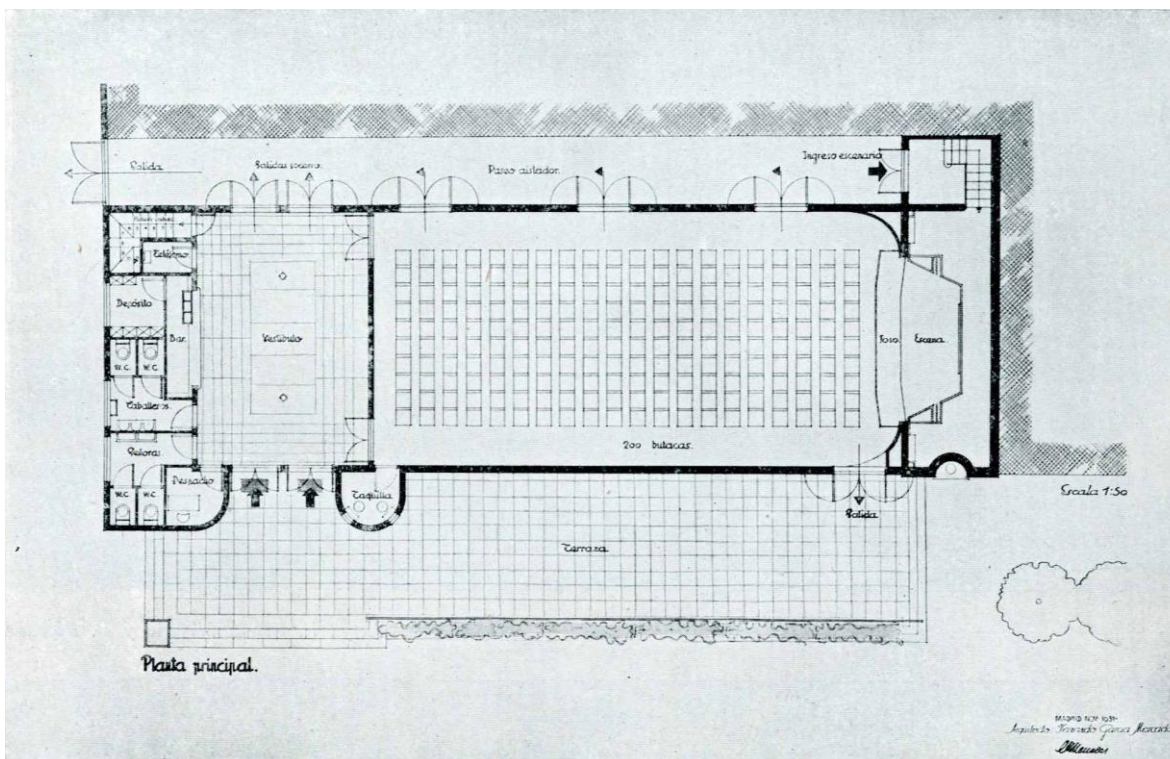
El número de localidades era de 234, distribuidas en 17 filas de 13 butacas cada una y separadas en dos grupos por un paso transversal. Los pasillos circundantes eran lo sobradamente anchos como para, sin impedir la correcta evacuación, pudieran adornarse con vegetación, quedando espacio suficiente para colocar mesas y veladores en las proximidades del bar. En una terraza al fondo, elevada un metro sobre el nivel del terreno se situaban dos palcos que subían a 244 el número total de localidades. La construcción era a base de ladrillo, hierro y carpintería del país, debido a las condiciones sencillas y de bajo presupuesto del proyecto. Por ello, la decoración quedaba reducida a unas simples pinturas murales alusivas a la temática cinematográfica y unas plantaciones que dotaban de calidez al interior. Así, el coste total de la obra se fijaba en 50.146 pesetas según el presupuesto presentado por el arquitecto (excluyendo de esa cantidad el coste de mobiliario, aparato cinematográfico y pantalla).

El segundo premio del concurso recayó en un proyecto de cine para clima frío- seco de los arquitectos Artiñano y Juan de Villanueva. La propuesta, de extrema sencillez, se encuentra dominada por el principio de simetría y apostaba por fragmentar el volumen en dos cuerpos de diferente altura. La entrada al cine se producía a través de un porche, que acogía la taquilla, y que desembocaba en una zona de descanso previa a la sala. Esta entrada se encontraba flanqueada por los aseos y por la zona de guardarropa y calderas. A través de dos puertas se accedía al según volumen (de mayor altura) ocupado por la sala de proyección. Ésta contaba con 208 localidades distribuidas en 13 filas de 15 butacas cada una y una última línea con 13 asientos, todos ellos formando un único grupo. El conjunto se completaba con un escenario a cuyos lados se situaban sendas zonas de almacenamiento. La construcción estaba dotada de cierto aire popular, gracias a los sencillos muros encalados y la cubierta de teja a cuatro aguas.

Finalmente, la tercera posición en el concurso la logró Fernando García Mercadal con una propuesta de cine popular pensada tanto para configurar un edificio autónomo como para integrarlo dentro de la trama urbana de la ciudad, gracias a un pasillo aislador que lo separaba de las medianeras colindantes y que funcionaba también como vía de evacuación. La edificación se componía de un volumen que descendía de altura en la esquina para resaltar la marquesina de acceso. La entrada se encontraba flanqueada por dos elementos



curvos, uno de ellos la taquilla, que además de acompañar el movimiento de acceso al cine lo ponían en relación con los movimientos vanguardistas de la época. El vestíbulo actuaba como corazón del edificio y a él volcaban el resto de espacios mínimos requeridos por un cine de aforo tan reducido: un despacho (que forma el segundo elemento curvo de la entrada), los aseos, una barra de bar con almacén independiente, un teléfono público, así como el acceso a la cabina y a la propia sala de proyección.



Constaba de 200 localidades distribuidas en 20 filas de 10 butacas cada una y rodeadas por unos pasos que permitían la evacuación de los espectadores, ya que tenían acceso directo a la calle o al pasillo aislador, desde el que se podía ingresar al amplio escenario con foso que remataba la sala. Además, se contemplaba la posibilidad de crear frente a una zona de acceso una terraza ligeramente elevada, adornada con vegetación y esculturas. La fachada del cine era muy cerrada, con sólo los huecos mínimos para la iluminación y ventilación del interior, lo que permitía la colocación de los carteles anunciadores de las películas. Se intuye a su vez una cubierta levemente curva y un mástil para la colocación de múltiples banderas. Los rótulos con el nombre el cine tenían un papel protagonista en este proyecto, al ser los únicos adornos que el arquitecto se permite en la fachada.

Nos encontramos frente a tres proyectos muy dispares en forma y planteamiento, cada uno de ellos gobernado por una tendencia arquitectónica bien diferenciada; de tal modo que podemos establecer una relación directa entre el estilo de representar el proyecto y la corriente artística a la que pertenece. Solamente podemos destacar una característica común en los tres y es que todos los dibujos presentados al concurso contaban con la desventaja, que se remonta a los inicios del siglo XIX (Martínez 2007, 3), de la limitación de los recursos gráficos a tan sólo la línea; el dibujo del arquitecto en negro sobre papel

blanco. Así, mientras que el segundo y el tercer premio utilizan la perspectiva cónica para la representación tridimensional de su proyecto, Aníbal Álvarez prefiere usar la axonometría para ilustrar el proyecto más bauhasiano de los tres.

No podemos pensar que se trate de una casualidad. La representación forma parte inextricable del proceso de generación de una idea, por lo que no será igualmente adecuado cualquier estilo gráfico a cualquier tipo de arquitectura (Puebla 2002, 7). Cada sistema gráfico posee sus propias características pictóricas que influye en nuestras reflexiones sobre lo que se representa y en la lectura que hacen de esto los otros. Todos definen una relación exclusiva entre el objeto y el observador. Por lo tanto, la elección del estilo gráfico debe basarse tanto en la naturaleza del objeto a representar como en las exigencias de la comunicación (Ching 1999, 114). El movimiento moderno, en su afán por desvincularse de la tradicional imitación de lo natural, lograda a través del establecimiento de las reglas de la perspectiva cónica en el Renacimiento, halló en las axonometrías el recurso gráfico perfecto para mostrar su nuevo ideal de belleza. Erwin Panofsky, con su famoso texto “La perspectiva como forma simbólica”, mostraba la idea de que la perspectiva no es un simple elemento técnico, si no que en sus diferentes configuraciones muestra la esencia de cada estilo y período”. En general, siempre se ha dado un paralelismo entre el desarrollo de un sistema de representación y las aspiraciones de la arquitectura de una época; de tal forma que el cambio en el uso de un método de representación se correspondería con un cambio en la manera de proyectar (Rabasa 1992, 227). Así, si la funcionalidad era el objetivo primordial de los movimientos racionalistas, no existía sistema de representación más funcional que el axonométrico: la condición de paralelismo propia del sistema le otorga capacidad descriptiva al mismo tiempo que ofrece una reconstrucción espacial directa.

Así, la axonometría intelectualiza la visión espacial destruyendo la posición fija e inamovible del espectador que supone la perspectiva cónica; el espacio imaginado ya no se representa congelado por la visión de un único ojo inmóvil y determinado por la sección plana del cono visual. De esta forma, las axonometrías resuelven el problema de la representación del infinito que en su justa medida humana es imposible de captar sensorialmente, pero entendible como concepto abstracto. El hecho de que la axonometría permitiese ver el objeto no desde un punto concreto, sino colocando el punto de vista por todas partes y en ninguna parte en concreto (Mondrian 1983, 135), se avenía a la perfección al concepto de hombre anónimo y despersonalizado al que se destinaba la nueva arquitectura. A diferencia de las visiones múltiples en planta, alzado y sección, este sistema comunicaba con una sola imagen la esencia tridimensional del objeto. Las rectas paralelas, con independencia de su orientación en el objeto, mantenían el paralelismo en la axonometría; por tanto, no convergían hacia los puntos de fuga como sucedía en la perspectiva cónica. Además, cualquier magnitud lineal paralela a los tres ejes principales podía trazarse y dibujarse a escala, esto es, podía medirse (Ching 1999, 173). Las dimensiones ya no se perciben en base a la distancia y posición del observador, si no que las líneas y superficies muestran su verdadera magnitud; es posible, entonces, una nueva



objetividad que permite destruir la necesidad de una localización prefijada del espectador con respecto al objeto representado (Agrasar 1992, 51).

De hecho, Aníbal Álvarez destacó como arquitecto de concursos, lo que le llevó a mostrarse muy interesado en explorar los recursos de la representación gráfica de los proyectos. En la axonometría militar presentada a este concurso, se hace uso de la trama negra para diferenciar los planos horizontales frente a los paños blancos verticales. Este recurso, así como el ligero oscurecimiento en las esquinas de los paramentos nos remiten a los dibujos El Lissitzky especialmente, pero también a los de otros valedores de la modernidad como Theo Van Doesburg o Alfred Arndt. Pero, a diferencia de ellos, Álvarez incluyó en su lámina unas posibles sombras arrojadas por el cinematógrafo además de árboles, elementos poco comunes en este tipo de representaciones que pretendían lograr la abstracción total del objeto respecto al entorno. Aquí, el arquitecto se desvió de los modelos marcados por la escuela alemana y holandesa en pos de la mejor explicación posible de su proyecto, ya que la vegetación era una parte fundamental de su propuesta.

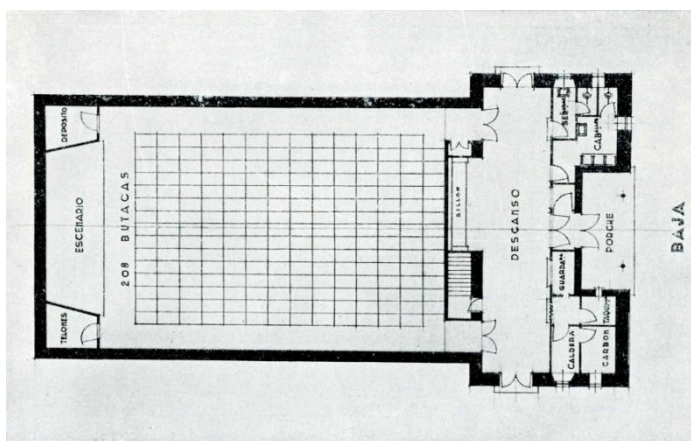
Respecto a las plantas, alzados y secciones, se dibujan con líneas sencillas, dentro de la más estricta ortodoxia. Se hace uso del relleno de color gris para distinguir las zonas seccionadas de las aperturas practicadas en los paramentos, aunque la aparición en la planta de unas flechas, que indican la forma de entrada en z al edificio, sombreadas del mismo modo que las secciones puede resultar un tanto confusa. Para los elementos vegetales se optó por el dibujo a mano alzada que desvirtúa en cierta medida la pureza y abstracción que se pretendía transmitir mediante el uso de la axonometría. La escasa definición aplicada en las representaciones diédricas no parece guardar relación con el alto grado de detalle con el que se ha realizado la perspectiva militar.

La infografía que ilustra el proyecto que obtuvo el segundo puesto en el concurso se encuentra en completa consonancia con el discurso arquitectónico desplegado por sus autores. Así, Artiñano y Villanueva proponían un cine elaborado con escasez de recursos, mucho menos ambicioso espacial y ornamentalmente, enclaustrado dentro de una tendencia tradicional y regionalista. Esta corriente arquitectónica adoptada por los técnicos se percibe en los recursos gráficos utilizados en la representación de la planta y la perspectiva cónica. Justamente, el uso de una espesa trama negra como relleno de los ya de por sí gruesos muros periféricos, centran por completo la atención del observador, convirtiéndolos en protagonistas absolutos del proyecto. Esta representación un tanto arcaica y la economía de líneas para simbolizar el mobiliario (de hecho, los asientos de la sala de cine se reducen a un mera cuadrícula) nos hacen pensar en un primer golpe de vista que lo que aquí está representado es otro tipo edificatorio, una ermita o un pajar más que una obra con cierta complejidad técnica y sofisticación, como es un cinematógrafo. Esta impresión queda potenciada otros factores como la simetría que ordena el proyecto o las curiosas ventanas aboceladas que aparecen a ambos lados de la “cabecera”.

El empleo de este tipo de grafismo pudiera justificarse por la intención de los arquitectos por crear un proyecto más cercano a la población rural a la que se destinaba el concurso. Esto quedaría reforzado por la elección de la perspectiva cónica. La vista cónica es, y siempre lo ha sido, el sistema de representación de la subjetividad en arquitectura. La



opinión, el punto de vista singular, la persona, tienen en ella su lugar natural; por tanto, resulta mucho más evidente y fácil de interpretar para el ciudadano de a pie. Los dibujos de visión axonométrica ofrecen frías representaciones de una realidad objetiva. En cambio, la perspectiva es un reflejo sensible de una realidad visual; muestra los objetos tal y como los vería un observador que mirara en una dirección determinada y desde un punto concreto del espacio. “Nuestros ojos pueden vagar por la superficie de una planta o una isometría guiados por el capricho o la razón, pero se nos invita a leer la perspectiva lineal desde una posición determinada del espacio” (Ching 1999, 201).



A diferencia de la representación axonométrica, que asume la imperceptibilidad del infinito, la perspectiva cónica, estrictamente formulada, supone un progresivo empequeñecimiento de los objetos representados hasta su reducción a un único punto, el infinito, situado conceptualmente en el lugar geométrico donde se cruzan dos rectas paralelas. Un lugar que podemos ver físicamente representado en el papel mediante la línea de tierra. Panofsky ya se refirió a los problemas de la percepción del infinito La perspectiva como forma simbólica, y lo hizo en los siguientes términos: “La estructura de un espacio infinito, constante y homogéneo (es decir, un espacio matemáticamente puro) es totalmente opuesta a la del espacio psicofisiológico: La percepción desconoce el concepto de lo infinito; se encuentra unida, ya desde un principio, a determinados límites de la facultad perceptiva, a la vez que a un campo limitado y definido del espacio”<sup>vi</sup>.

Esta afirmación del hombre como protagonista del proyecto no se logra sólo mediante la elección de la perspectiva cónica como método de representación de la realidad; en el propio dibujo se aprecian otros recursos empleados por los autores para acercarse al público al que verdaderamente está destinado el cine. Así, mientras en las otras dos propuestas ganadoras las personas se representan de una manera mucho más cosmopolita, el atuendo que viste a los dos personajes que aparecen en la perspectiva de Artiñano y Villanueva es mucho más tradicional. Cabe destacar por última la inferior calidad de dibujo de esta propuesta frente a las anteriores, especialmente remarcable en la ejecución de la vegetación. Esto podría atribuirse o bien a la falta de destreza gráfica de los autores o bien a su intención de reducir al mínimo las líneas con las que dibujan su proyecto, potenciando así la sencillez y economía de medios que lo rigen.



Por último, el proyecto de Fernando García Mercadal que alcanzó el tercer puesto en este concurso nacional podría situarse dentro de las tendencias expresionistas que dominaban la elaboración de cines europeos en aquella época. Queda esto reflejado, por ejemplo, en las líneas curvas aerodinámicas que marcan la zona de acceso al vestíbulo de entrada; pero incluso se refleja en la forma de representar gráficamente el proyecto. Así, el plano de la planta principal podría considerarse un exquisito ejemplo del dibujo técnico más purista. El relleno con trama negra de los elementos seccionados, la representación de las carpinterías, los arcos de la trayectoria de apertura de las puertas, las flechas de sentido de la marcha, el despiece del pavimento... todo está perfectamente dibujado para transmitir la información más precisa sobre el proyecto.

Más interesante si cabe resulta la otra infografía que publicada de este proyecto. Se trata de una vista exterior del cine trazada mediante el sistema cónico de representación. Por supuesto, podemos volver a aplicar aquí todo lo dicho anteriormente sobre el humanismo que rige este sistema, pero en este caso concreto el aliciente de este dibujo reside en su relación directa con la forma de ilustrar utilizada por arquitectos holandeses, y más concretamente, con J.J. Pieter Oud. De hecho, esta vista podría formar parte del conjunto de perspectivas que ilustraban el proyecto del arquitecto neerlandés para la colonia Kiefhoek en Rotterdam. Las esbeltas mujeres con atuendos de los años 20, el coche descapotable o la estilizada rotulación en el margen inferior, parecen directamente extraídas de los dibujos del maestro del neoplasticismo. Más aún, detalles como la barandilla de finas barras cromadas que delimita la terraza exterior del cine o la pretensión cosmopolita que impregna al proyecto, reflejado en el mástil colmado de banderas, se encuentran en estrecha relación con este movimiento moderno.



Aunque el lenguaje moderno irá acompañado en la arquitectura de una dedicación específica al sistema axonométrico, la perspectiva cónica aparece también en el trabajo de los maestros del Movimiento Moderno. Este hecho responde posiblemente al énfasis neoplasticista en la apreciación de los efectos del volumen que ocupan los edificios en su ámbito o tal vez a la intención de subrayar la “naturalidad” con la que es capaz de integrarse la arquitectura representada en cualquier lugar. Pero sobre todo, puede deberse a los

afanes publicistas y polémicos que tiñen la obra de autores como Hilberseimer o Le Corbusier (Otxotorena 1996, 87). De esta forma, la representación gráfica aquí elegida se adecua perfectamente a la corriente arquitectónica defendida en el proyecto de Mercadal.

En los concursos de arquitectura, más que en ningún otro ámbito de la vida profesional, el arquitecto debe demostrar su capacidad de comunicación a través del lenguaje gráfico, ya que se ve en la obligación de elaborar todo un discurso en un espacio restringido, sin lugar para extensas retóricas ni profusos textos. Así, los tres primeros puestos de este concurso nacional fueron ocupados por proyectos de arquitectura en los que sus autores supieron explotar al máximo los recursos gráficos de los que disponían para transmitir al jurado su modo de concebir el espacio, que respondía a corrientes estilísticas y conceptuales muy divergentes. Sin embargo, podemos darnos cuenta de el proyecto ganador se encuentra a caballo entre las otras dos propuestas, recogiendo las bases de la tradición mediante una representación academicista de las vistas diédricas pero, al mismo tiempo, abrazando las trazas del Movimiento Moderno con la elección de la axonometría para la representación volumétrica del proyecto. Un hecho que refleja la realidad en la que se encontraba la arquitectura española de aquellos neófitos años treinta, época definitiva de transición entre la tradición y la modernidad.

## Referencias

1934. “Concurso Nacional de Arquitectura: proyecto de cine al aire libre (clima cálido seco)”. En *Cortijos y Rascacielos: arquitectura, casas de campo, decoración*, 16: 21-24.

AGRASAR QUIROGA, Fernando. 1992. “El valor simbólico de la axonometría”. En *Boletín Académico Escola Técnica Superior de Arquitectura da Coruña*, 16: 50-55.

CHING, D.K. 1999. *Dibujo y proyecto*. Ediciones G. Gili. S.A. México.

MARTÍNEZ, Paco. 2007. “El dibujo y la imagen del proyecto”. Catálogo de la tercera exposición de *Razones del Dibujo Técnico* celebrada en el espacio Picasso de Colegio de Arquitectos de Cataluña del 21 de diciembre de 2006 al 18 de enero de 2007.

MONDRIAN, Piet. 1983. “La realización del Neoplasticismo en la arquitectura del futuro lejano y de hoy”. En *La nueva imagen de la pintura*. Galería-Librería Yerba. Murcia.

OTXOTORENA, Juan M. 1996. *Sobre dibujo y diseño. A propósito de la proyectividad de la representación de la arquitectura*. T6 Ediciones. Pamplona.

PANOFSKY, Erwin. 1927. “Die Perspektive als «Symbolische Form»”. En *Vortrage der Bibliothek Wasburg*. Leipzig-Berlín.

POZO, José Manuel. 2002. *Geometría para la arquitectura*. T6 Ediciones. Pamplona.



PUEBLA PONS, Joan. 2002. *Neovanguardias y representación arquitectónica. La expresión innovadora del proyecto contemporáneo*. Ediciones UPC. Barcelona.

RABASA DÍAZ, Enrique. 1992. “Proyecto y proyección”. En *Actas del IV Congreso de Expresión Gráfica Arquitectónica*. Valladolid.

ZEVI, Bruno. 1978. *El lenguaje moderno de la arquitectura*. Ed. Poseidón. Barcelona.

ZUAZO, Secundino. 1932. “Fallo del Concurso Nacional Arquitectura (1931). Cinematógrafo para 200 espectadores, en diversas regiones de España”. En *Revista Nacional de Arquitectura*, 154: 48-49.

---

<sup>i</sup> ZUAZO, Secundino. 1932. “Fallo del Concurso Nacional Arquitectura (1931). Cinematógrafo para 200 espectadores, en diversas regiones de España”. En *Revista Nacional de Arquitectura*, 154: 48-49.

<sup>ii</sup> Aníbal Álvarez fue una figura importante dentro del Grupo de Artistas y Técnicos Españoles para el progreso de la Arquitectura Contemporánea (GATEPAC). La sección Centro de este grupo estaba compuesta por Víctor Calvo, Santiago Esteban de la Mora, Fernando García Mercadal, Felipe López Delgado y Manuel Martínez Chumillas, además del propio Ramón Aníbal Álvarez. Esta sección del GATEPAC no produjo un volumen de proyectos semejante al del grupo catalán, ni tampoco se caracterizaba por una clara homogeneidad en sus propuestas; el resultado de su trabajo fue un conjunto de obras puntuales, algunas de gran interés, y muchos concursos y propuestas que no se materializaron, como es el caso del que estamos estudiando aquí.

<sup>iii</sup> Se trata de la figura fundamental del grupo Centro; cuando en 1933 el grupo catalán acuerda suspender totalmente a los grupos Norte y Centro, deja solamente a Mercadal como delegado del GATEPAC en Madrid, que seguirá con su frenética actividad como proyectista.

<sup>iv</sup> 1934. “Concurso Nacional de Arquitectura: proyecto de cine al aire libre (clima cálido seco)”. En *Cortijos y Rascacielos: arquitectura, casas de campo, decoración*, 16: 21-24.

<sup>v</sup> “Die Perspektive als «Symbolische Form»” fue publicado por primera vez en *Vortrage der Bibliothek Wasburg* en 1927.

<sup>vi</sup> *Íbidem*.