

Ibercaja y Fundación Lázaro Galdiano



Taller de cine

Un museo de cine en Parque Florido

Dirección: José Manuel Tenorio y Borja Echeverría



iberCaja

Obra Social y Cultural

...porque la vida es crecer.

Fundación Lázaro Galdiano • Ibercaja

Programa para estudiantes Taller de cine «Un museo de cine»

Ibercaja Obra Social y Cultural
Plaza Paraíso, 2, 1.ª planta. 50008 Zaragoza
www.ibercaja.es

Programación:
Fundación Lázaro Galdiano - Jesusa Vega
Serrano, 122. 28006 Madrid
fundacion_lazaro@flg.es
www.flg.es

Reserva de sesiones
e información de las actividades:
Ibercaja Obra Social y Cultural
Alcalá, 29, 4.ª planta. 28014 Madrid
Teléfono 91 701 52 22
madrid4@ibercajaobrasocial.org

Cuaderno didáctico: Taller de cine «Un museo de cine»

Dirigido por: José Manuel Tenorio y Borja Echeverría

© de esta edición: Ibercaja Obra Social y Cultural.

Índice

4

Introducción

5

Un poco de historia

1. Don José Lázaro
2. El Museo
3. La aventura

7

Hagamos una película

1. El lenguaje cinematográfico
2. El tiempo en el cine
3. Luces, cámara, acción
4. Preparándolo todo

11

Los tesoros del museo y el cine

15

Ejercicios

19

Películas históricas que no debes perderte

19

Soluciones a los ejercicios

Introducción

José Lázaro Galdiano pasó una gran parte de su existencia coleccionando, buscando y encontrando verdaderos tesoros de nuestra cultura que hoy, gracias a su generosidad, podemos disfrutar. Como localizador de tesoros ocultos él podía ser el protagonista de una apasionante película y, una vez que visitamos las obras expuestas en el museo, es fácil darse cuenta de que hay miles de posibles películas encerradas entre sus paredes.

Todas las piezas que se conservan contienen una historia: la de la época de su creación, la de su función y la de las personas que las poseyeron. Pensemos en un códice manuscrito o en un privilegio concedido por el rey; los incunables encuadernados de pergamino o los libros raros de los siglos pasados; en las preciosas joyas antiguas que usaron los fenicios, los celtas, los romanos o los visigodos; las vistosas y coloridas telas con las que se vistieron las princesas y los príncipes árabes y cristianos; los cofres, arcas, escritorios, sitiales y demás muebles que se emplearon en los castillos y palacios; las peligrosas pero atractivas armas; los cálices, relicarios y arquetas de las iglesias y conventos; en las monedas, muchas de ellas de oro y plata, que sirvieron para el comercio o para crear las grandes fortunas y tesoros; en fin, en las pinturas y esculturas que adornaron todo tipo de paredes.

Durante toda su vida José Lázaro admiró la belleza y la sabiduría por eso disfrutó de cada una de esas piezas. Le gustaba tenerlas a la vista y rodearse de ellas en las distintas salas de su casa; como bibliófilo y amante de los libros destinó un lugar preferente para la biblioteca. Ésta última fue una herramienta fundamental para estudiar las colecciones y en su trabajo como editor y escritor. Esta faceta de su actividad hizo que facilitara a todos aquellos que quisieran estudiar o investigar en sus colecciones.



Fue un viajero incansable y, cuando se quedó viudo, decidió vivir durante un tiempo en el extranjero, primero en París y luego en Nueva York. Regresó a España, y murió en Madrid el 1 de diciembre de 1947, pero antes decidió dejar en su testamento todos sus bienes al Estado, es decir, a todos nosotros.

La Fundación se creó con todos los bienes de José Lázaro: sus colecciones de arte, su casa y jardín, sus coches y posesiones. Hoy es un lugar de todos donde podemos pasear, disfrutar y aprender. Sin duda, su generosidad al querer compartir aquello que tanto amó le convierten en un personaje importante y digno de convertirse en uno de nuestros héroes.

Un poco de historia

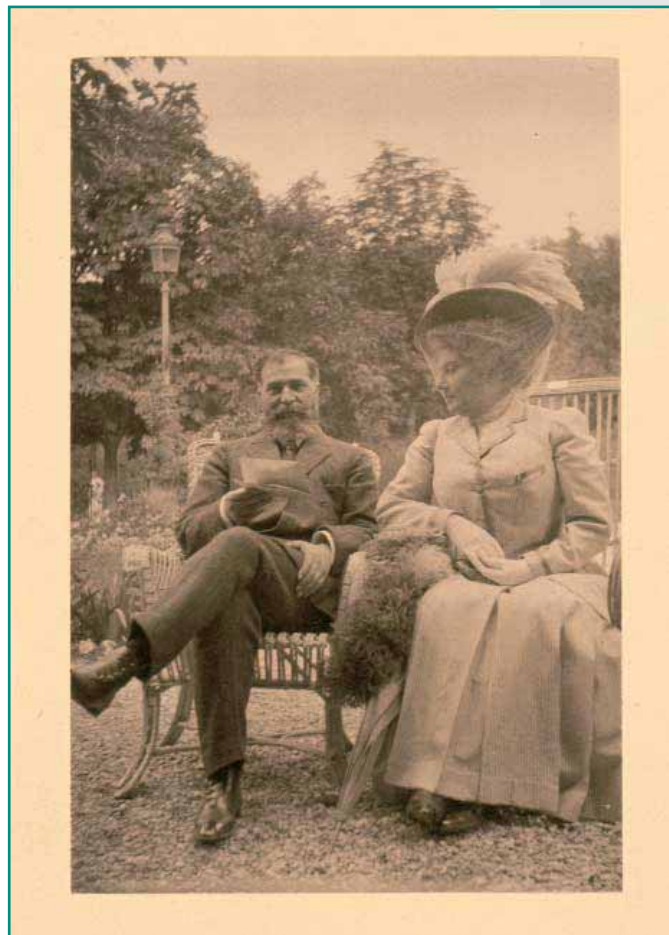
1. Don José Lázaro

José Lázaro Galdiano nació en Beire, un pequeño pueblo de Navarra, el 30 de enero de 1862. La niñez y primera juventud se desarrollaron en el ambiente burgués familiar. Fue al colegio en su pueblo natal, pero los estudios de bachillerato los cursó en Sos del Rey Católico, localidad cercana a Zaragoza; fue a la universidad en Valladolid y Barcelona.

Sus años en Barcelona, entre 1882 y 1884, fueron muy importantes porque comenzó a escribir y publicar en los periódicos, pero sobre todo porque empezó a coleccionar. Recorría las librerías de viejo y las tiendas donde pensaba que podía encontrar verdaderos tesoros del pasado. Se interesó especialmente por los manuscritos, libros y documentos antiguos, y por las obras de arte. Todo llamaba su atención si consideraba que era un objeto bello y con historia. Poco a poco, con tesón y paciencia, fue incorporando piezas hasta crear una verdadera colección de colecciones donde encontramos nuestro valioso pasado.

Antes de que cumpliera los veinticinco años ya estaba viviendo en Madrid, y aquí concilió su afán viajero y su espíritu emprendedor con empresas de cultura para afianzar la actividad intelectual de España a través de la historia, la filosofía, la literatura. En 1889 funda la *España Moderna*, una revista y una editorial, donde publicaron intelectuales y políticos destacados: Miguel de Unamuno, Benito Pérez Galdós, Emilia Pardo Bazán, Antonio Cánovas del Castillo y Emilio Castelar. Y gracias a él los españoles pudieron leer en castellano a importantes escritores y pensadores extranjeros: alemanes, ingleses, franceses, italianos, etc.

En 1903 se casó con Paula Florido y Toledo, una elegante y culta dama argentina, que compartió con él la pasión por el coleccionismo. Fue un gran defensor del patrimonio artístico español, recuperando obras importantes que habían salido al extranjero. A la vez fue un importante mecenas, es decir, financiaba a artistas, escritores, estudiosos, etc., para que pudiesen dedicarse a crear o investigar.



2. El Museo



Poco después de contraer matrimonio se comenzó a construir la casa familiar que, en honor a su esposa se llamó «Parque Florido». Se trata de un palacio rodeado de jardín en una de las partes más modernas de la ciudad. En un edificio adjunto instaló la editorial y por eso le llamó «La España Moderna».

La casa donde vivió José Lázaro con su familia es donde hoy está instalado el museo. Aquí se pueden visitar las colecciones de arte y, en su conjunto, nos enseñan el gusto y los intereses que tuvo para invertir una cantidad enorme de su dinero en adquirirlas.

El palacio tardó en construirse unos cinco años. Durante este tiempo hubo tres arquitectos que trataron de satisfacer las exigencias de Lázaro quien opinaba sobre todo y, a veces, era difícil de contentar. El estilo del edificio lo conocemos como neo-renacimiento, porque tiene como modelo la arquitectura de aquella época, es decir, del siglo XVI. Este tipo de interpretaciones estaba muy de moda a comienzos del siglo porque se consideraba que era muy característico de la cultura española.

En la planta baja se ubicaron la cocina, despensa, cuarto para la ropa, carboneras, etc. En el primer piso o planta noble estaba el despacho de José Lázaro, el comedor, la sala de estar y de recibir, y el precioso salón de baile. La segunda planta se destinó a dormitorios y el último piso era donde vivían las personas que estaban al servicio de la casa y también estaba el cuarto de invitados. Todos los techos de la planta principal, y algunos de las otras, están pintados por Eugenio Lucas Villamil, hijo de un pintor que a Lázaro le gustaba enormemente, Eugenio Lucas Velázquez, entre otras razones porque fue un seguidor de Francisco de Goya, el gran genio aragonés que siempre admiró. Para su despacho eligió como tema principal una *Alegoría del Saber*, en la que Lázaro quiso exaltar el papel que la cultura española había tenido en el pasado, seleccionando los retratos de algunos de los eruditos más importantes de todas las épocas, como Juan de Mariana, Nicolás Antonio, el Cardenal Cisneros, Melchor Gaspar de Jovellanos o Antonio de Nebrija, de quienes Lázaro se consideraba heredero intelectual en su tiempo. En otro de los techos de la casa, la sala que servía como recibidor de la entrada principal, Lázaro dedicó un homenaje a su preciado Francisco de Goya, situando al aragonés rodeado de algunas de sus obras más famosas, algunas de las cuales pertenecían a su propia colección.

3. La aventura



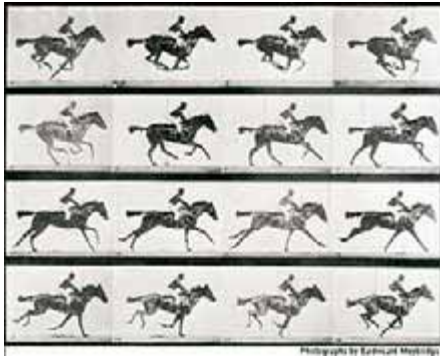
Gracias a mecenas como José Lázaro hemos conservado partes muy valiosas de nuestra historia. Pero también a personas como él debemos que personajes de ficción, como Indiana Jones, se hayan podido inventar, porque los arqueólogos intrépidos necesitan que los apoyen en sus estudios y exploraciones. Sólo así se pueden recuperar obras de arte y objetos valiosos que quedaron enterrados con el paso del tiempo, o que alguien intencionadamente los dejó allí y nunca pudo volver para recuperarlos.



Hagamos una película

1. El lenguaje cinematográfico

Para comunicarnos usamos el lenguaje: letras que forman palabras y palabras que forman frases. Con el cine ocurre exactamente lo mismo, hay un lenguaje



propio: las películas se componen de fotos que al pasar rápidamente por el proyector dan sensación de movimiento. Para que os hagáis una idea, en cada segundo de película pasan 24 fotos, en el caso de los dibujos animados serían 24 dibujos; ¡imaginad la cantidad de dibujos que pueden necesitarse para hacer una película de animación!

Los fotogramas en el cine serían como las letras en el lenguaje, varios fotogramas forman un plano. Los planos son cómo vemos la imagen: desde cerca, desde lejos, desde arriba...

Según la distancia con relación al objeto:

Plano general: Como su nombre indica son una **vista general** de lo que ocurre. Nos permite ver a las personas, el lugar en el que se encuentran y lo que hacen.



Plano americano: Nos permite ver a las personas **desde la cabeza hasta las rodillas** y un poco del paisaje. Este tipo de plano apareció con las películas del Oeste, porque los directores de cine de entonces querían que el público viese cómo las vaqueros sacaban sus revólveres y disparaban. Por esa razón se llama americano, aunque también se le

puede llamar $\frac{3}{4}$, porque se ven tres cuartas partes de la persona.

Plano medio: Se ve a las personas **desde la cintura hasta la cabeza**. Se utiliza por ejemplo cuando hay conversaciones entre varios personajes.





Primer plano: Nos enseña de cerca la **cara** de las personas y a veces un poco de los hombros. Este tipo de plano se utiliza para enseñar lo que siente el personaje: si está llorando, riendo, serio...

Plano detalle: Nos enseña desde **muy cerca** un detalle de la película porque es importante, por ejemplo un ojo, un anillo, la pegatina de una botella con veneno, etc.

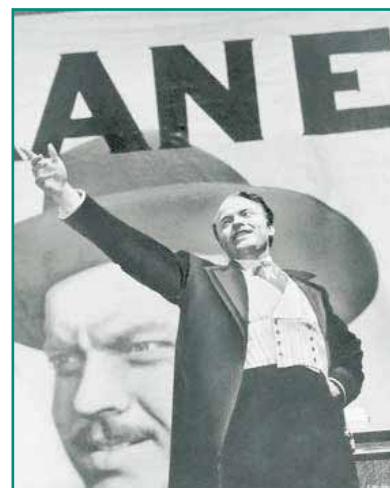


Según el ángulo en el que se coloca la cámara con relación al objeto:



Plano picado: Grabamos algo desde arriba. Logra que tengamos sensación de poder, de superioridad sobre la persona o cosa que aparece. Como si lo mirásemos por encima del hombro.

Plano en contrapicado: Al contrario que el anterior, la cámara graba el objeto **desde abajo** de manera que nos da sensación de inferioridad ante él y se resalta su altura.



Plano aéreo o «a vista de pájaro»: La cámara graba desde **mucha altura**: montaña, avión, helicóptero, etc.

Plano frontal: Cuando la cámara está a la **misma altura** que el objeto.



2. El tiempo en el cine

La historia que se cuenta en una película puede durar días, meses o incluso años, pero nosotros sólo estamos viéndola durante una hora y media, ¿cómo puede ser eso? Es sencillo: el cine tiene sus propios sistemas para explicarnos el paso del tiempo:

Elipsis: Consiste en enseñarnos sólo el principio y el final de una acción, por ejemplo vemos que el personaje se levanta de la cama y después coge el autobús para ir al colegio. Aunque no nos lo enseñen entendemos que se ha quitado el pijama, se ha vestido, ha desayunado, etc., y después ha bajado a la calle a coger el autobús. Lo que no vemos es la elipsis.

Reiteración: Se repite una acción para dar sensación de que el tiempo pasa. Por ejemplo podemos ver que el personaje se levanta de la cama tres veces y entenderemos que han pasado tres días y no que se despierta tres veces seguidas.

Flashback: Es un salto atrás en el tiempo. Se usa para recordar o contar cosas que pasaron en un momento diferente, por ejemplo cuando un personaje recuerda sus vacaciones de verano o su infancia.

Flashforward: Es un salto adelante en el tiempo, como cuando alguien se imagina su futuro. Por ejemplo podemos ver a un personaje que está sentado en el autobús, de repente aparece en su clase donde le hacen un examen sorpresa y volvemos a verle en el autobús con cara de agobio. Entendemos que ha imaginado que esa mañana podrían hacerle un examen que no ha estudiado.

3. Luces, cámara, acción



¿Serías capaz de hacer una película?... Seguro que sí. Basta con tener una buena idea y desarrollarla.

Existen varios tipos de películas según su duración. Si duran hasta 30 minutos (aunque se recomienda que no duren más de 20) se llaman «cortometrajes». Si duran hasta 60 minutos se llaman «mediometrajes» y si su duración es superior se llaman «largometrajes».

Nosotros te proponemos comenzar con un cortometraje.

Lo primero que hay que hacer si nos planteamos hacer una película es escribir el **guión**, que es el documento en el que se cuenta lo que va a suceder en la película, los lugares donde ocurre, los personajes que aparecen, lo que dicen...



La base de una buena película está en un buen guión, en el caso de la vuestra sería fácil hacerla interesante si el tema principal fuese uno de los objetos del Museo Lázaro Galdiano. Algunos de ellos os sonarán pero seguro que hay muchos que no habéis visto nunca, y que serán también desconocidos para mucha gente, de esta manera vuestra película se convertiría en algo nuevo e interesante. Ahora sólo tenéis que decidir qué pasará en torno a esos objetos: ¿será una película de risa?, ¿de miedo?, ¿de suspense?, ¿de aventuras?... podéis imaginar lo que queráis, ¡no hay límites en el cine!

Una vez hemos escrito el guión tenemos que hacer el **storyboard**. Esto consiste en dibujar lo que aparecerá en la película para que el director (que normalmente es el que hace el storyboard) y su equipo sepan cómo colocar la cámara y a los actores durante el rodaje. Para que os hagáis una idea, es muy parecido a un cómic.

4. Preparándolo todo



Una vez terminado el guión y el storyboard, el equipo de profesionales del cine puede prepararse para trabajar. Para hacer una película es necesario el trabajo de montones de especialistas:

Guionista: Se encarga de escribir el guión.

Equipo de producción: Se encargan de contratar a las personas que van a trabajar en el rodaje de la película, de los aspectos económicos, las comidas... Son los primeros que se ponen a trabajar en el rodaje.

Director: Se encarga de convertir el guión en película.

Director de fotografía: Se encarga de la iluminación: conseguir que parezca que es de noche o que el día está nublado.

Sonidista: Se encarga de que el sonido de la película (conversaciones, ruidos...) se escuche correctamente.

Director artístico: Se encarga de los decorados. Su trabajo es especialmente importante en películas históricas.

Equipo de vestuario: Se encargan de la ropa que llevan los actores.

Equipo de maquillaje y peluquería: Se encargan de maquillar y peinar a los actores, su trabajo es muy especial en películas de ciencia ficción en las que tienen que hacer que las personas parezcan extraterrestres o monstruos.

Montador: Una vez terminada la película hay que coger todo lo que se ha grabado y organizarlo para que quede como lo veremos en el cine, es lo que se llama montaje.

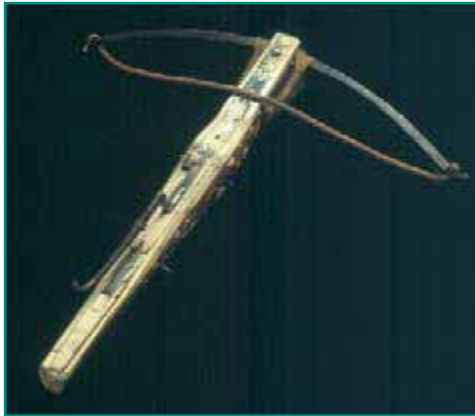


Los tesoros del museo y el cine

Cada una de las piezas que vemos en el museo es parte de nuestra historia y, por tanto, puede ser protagonista de alguna película. Desde que se inventó el cine a finales del siglo XIX, ha sido necesario recrear épocas pasadas o mundos imaginarios, y en los museos es donde la mayor parte de las veces se documentan los encargados de construirlos. Nosotros podemos seguirles la pista, pero no es fácil, es un trabajo para auténticos aventureros llegar a descubrir en qué película se esconden y cobran vida de nuevo.



La mayoría de las piezas del museo nos llevan atrás en el tiempo, nos dicen cosas de cómo vivía la gente en siglos pasados. Antes de que se inventara la fotografía en el siglo XIX, los reyes y la nobleza solicitaban a los pintores los retratos y también eran ellos los encargados de imaginar las escenas históricas o fantásticas, por ejemplo, las batallas de la Antigüedad o las escenas de los dioses en el Olimpo.



Ballesta de caza



Estoque del Conde de Tendilla



Daga de Rondell



Frontal de armadura de cabecera de caballo

Hoy en día podemos trasladarnos en el tiempo gracias a la magia del cine. En las llamadas «películas históricas», basadas en los grandes hechos del pasado de la humanidad, es donde podemos encontrar escondidos tesoros como éstos que ves aquí.



Armas y armaduras eran utilizadas por los caballeros en la Edad Media en sus torneos y batallas. En las películas como *Ivanhoe*, *Robin de los bosques*, *El señor de los Anillos* o *Excalibur*, podréis ver a los protagonistas defender, con espadas y ballestas similares a és-



Lope de Vega



tas, el honor de sus damas, pelear contra la injusticia defendiendo al más débil, y cumplir con sus obligaciones con su señor.

Los retratos pintados hacían la misma función que nuestras fotografías, pero como era muy costoso sólo los personajes importantes podían hacérselos. Por eso en los cuadros sue-

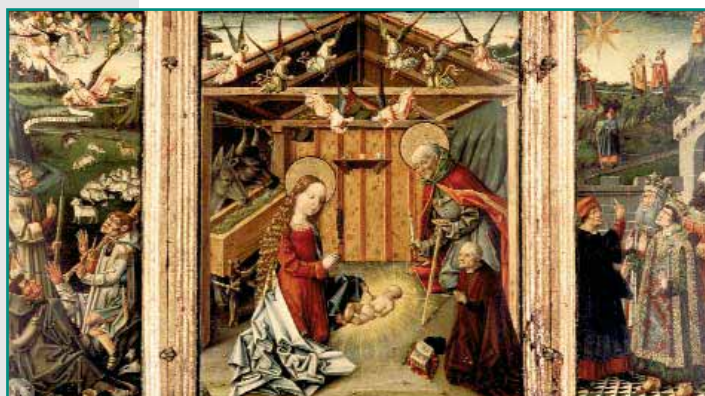
len ser reyes o personas influyentes los que aparecen. En el museo podemos fijarnos, entre otros muchos, dos retratos de personajes importantes para la historia de España: el de



Carlos II niño

Félix Lope de Vega, uno de los grandes literatos del Siglo de Oro, y el del rey Carlos II, el último de la dinastía de los Austrias. Una de las películas más

famosas, basada en una comedia del escritor, es *El perro del hortelano*, dirigida por Pilar Miró (1995). Sobre Carlos II se hizo otra película importante, basada en la novela de Miguel Delibes, titulada *El Rey pasmado*, dirigida por Imanol Uribe (1991); en ella se recrea su vida muy joven cuando aún reinaba su padre, Felipe IV.



Tríptico del nacimiento

Otro de los temas sobre los que solían pintar a menudo los artistas era la

Historia Sagrada, basándose en la Biblia. Una de las historias que más les atraía era la creación del mundo y también se han hecho películas muy importantes basadas en el relato del libro sagrado, como por ejemplo *El Arca de Noé* dirigida por John Irving (1999), *La Biblia* dirigida por John Huston (1966) y *La historia más grande jamás contada* dirigida por George Stevens (1965).

Como una de las pasiones particulares de José Lázaro fue la obra de Francisco de Goya, en este museo se conservan algunas obras muy importantes. El pintor llegó a ser el retratista oficial de los reyes



Entrada en el Arca de Noé



La era

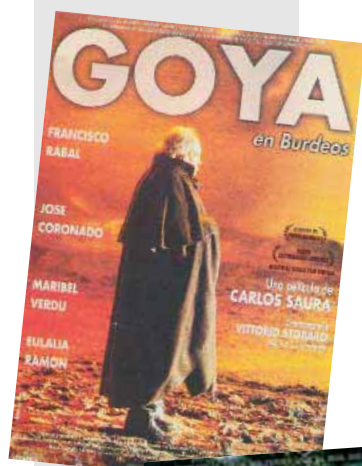


El aquelarre



Las brujas

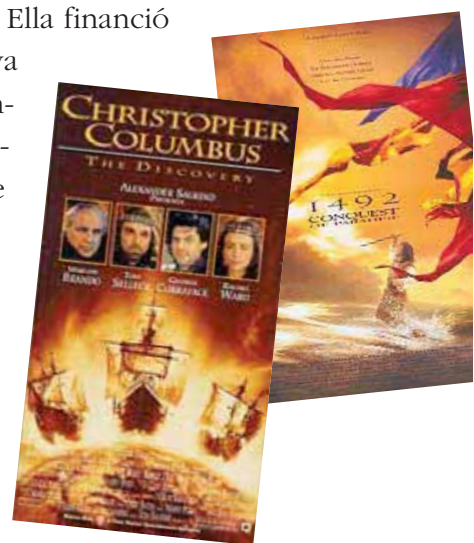
Carlos IV y María Luisa, pero también fue un artista de gran imaginación y muy crítico con los ignorantes. Por eso creó personajes que, a pesar de ser inventados y ridículos, a aquellos que se creían que de verdad existían podía darles miedo. La vida de Goya se puede decir que fue de película por eso son varios los directores que se han interesado por él, como Carlos Saura director de *Goya en Burdeos* (1999), *Volaverunt* de Bigas Luna (1998), o *Los fantasmas de Goya* de Milos Forman (2006).



Podemos ver bichejos como el del cuadro *Aquelarre en El laberinto del fauno*, dirigida por Guillermo del Toro (2006), que se inspira en la etapa más imaginativa de Goya.

Como sabes, uno de los grandes hitos de la historia de España lo protagonizaron la reina Isabel la Católica y Cristóbal Colón. Ella financió la aventura de llegar a las Indias por una nueva ruta, y el 12 de octubre de 1492 Colón llegó, aunque no lo sabía, a América, por eso hablamos del Descubrimiento. Esta apasionante historia también ha sido contada en películas; retratos y pinturas como los que se conservan en el museo son las que sirven para documentarlas y que los actores resulten parecidos.

En la Edad Media los caballeros y los nobles guardaban sus valiosas pertenencias en arquetas como las que se expo-



Los Reyes Católicos con Santa Elena y Santa Bárbara

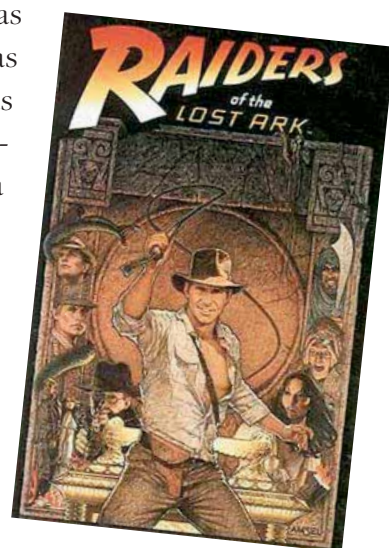


La Virgen con Cristóbal Colón



Arqueta

nen en el museo. Solían estar muy protegidas o bien escondidas, siendo muy pocas las personas que podían llegar a ellas o abrirlas para ver su contenido. Desde la más remota Antigüedad hay un arca que siempre ha sido buscada: El Arca de la Alianza. Su historia se cuenta en la Biblia. Es donde Moisés guardó las Tablas de la Ley que le dio Jehová, pues así es como se llama a Dios en el Libro Sagrado. Hoy no sabemos donde está, pero han sido muchos los que la han buscado, y en la ficción la han encontrado, por ejemplo *Indiana Jones en busca del Arca perdida*.



1 Test

1. ¿En qué pueblo nació don José?
 - a) Beire
 - b) Zaragoza
 - c) Huesca
2. ¿En qué año se comenzó a construir el palacio?
 - a) 2003
 - b) 1903
 - c) 1803
3. ¿Cómo se llamaba su mujer?
 - a) Felisa Ramírez
 - b) Alicia Toledo
 - c) Paula Florido
4. ¿Qué es un primer plano?
 - a) El que nos enseña la cara de las personas
 - b) El que nos enseña el paisaje, las personas y lo que están haciendo
 - c) Es lo mismo que un plano ³/₄
5. ¿Qué es un guión?
 - a) El documento en el que se cuenta lo que va a suceder en la película
 - b) Un cómic de lo que aparecerá en la película
 - c) El libro en el que se basa la película
6. ¿En qué película podemos ver una escena como la del cuadro *El arca de Noé*?
 - a) *El reino de los cielos*
 - b) *Gladiator*
 - c) *La Biblia*
7. ¿Qué es una película histórica?
 - a) La que nos cuenta hechos importantes del pasado
 - b) La que relata las aventuras de superhéroes
 - c) La que está hecha en dibujos animados

8. Dime una película en la que salgan caballeros medievales

- a) *El perro del hortelano*
- b) *Ivanhoe*
- c) *El laberinto del fauno*

9. ¿De qué pintor es el cuadro titulado *El aquelarre*?

- a) Tiziano
- b) Velázquez
- c) Goya

10. ¿Cuánto dura un cortometraje?

- a) 1 hora
- b) Hasta 30 minutos
- c) 35 minutos

2 Lenguaje cinematográfico

¿Qué tipo de planos son estas imágenes?



1



2



3



4

3 Lee esta historia y realiza tu propio storyboard

José Lázaro está de pie ante una casa antigua y deshabitada. Se dispone a entrar y en un papel que lleva en la mano se puede leer: «Obras de arte desaparecidas en 1901 en una iglesia». Entra en la casa y todo está lleno de polvo y telarañas. El suelo de madera y una hermosa escalera. Empieza a subir pero el escalón se rompe y cae al piso inferior. Aturdido y a oscuras enciende la linterna. Es un sótano húmedo y silencioso. Recorre con la luz la estancia y de repente ilumina unas tablas medievales. Mira el papel y compara las fotos con las pinturas encontradas. ¡Acaba de encontrar las obras perdidas!

4 Cada oveja con su pareja

Con qué película relacionarías estas piezas del museo:



A



B



C



D



E



F



G

La Biblia

El perro del hortelano

Goya en Burdeos

Indiana Jones

Ivanhoe

El Señor de los Anillos

La historia más grande jamás contada

Soluciones a los ejercicios

1. Test

1. a / 2. b / 3. c / 4. a / 5. a / 6. c / 7. a / 8. b / 9. c / 10. b

2. Lenguaje cinematográfico

1. Plano detalle / 2. Plano general / 3. Plano americano / 4. Primer plano

4. Cada oveja con su pareja

- A..... *La Biblia*
- B..... *El Señor de los Anillos*
- C..... *El perro del borrelano*
- D..... *La historia más grande jamás contada*
- E..... *Ivanhoe*
- F..... *Goya en Burdeos*
- G..... *Indiana Jones*



Programa para estudiantes

Ibercaja
y Fundación
Lázaro Galdiano

**Fundación
Lázaro Galdiano:**

Serrano, 122
28006 Madrid
www.flg.es

Información y reservas:

Obra Social y Cultural de Ibercaja
Teléfono 91 701 52 22
madrid4@ibercajaobrasocial.org
www.ibercaja.es

