

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PROYECTO DE GRADUACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICITARIO**

TEMA:

Proyecto Animado “Yo Conozco Mi Ciudad”

AUTORES:

**Yamilee J. Figueroa Burgos
Oswaldo A. Cano Troya**

DIRECTOR:

Lic. Ronald Villafuerte Arias

**AÑO
2010**

Dedicatoria

*A aquellas personas que nos impulsaron
a creer primero en nosotros, a nuestros
padres.*

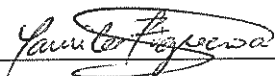
Agradecimiento

*A quienes hicieron posible que no
desesperemos y que a pesar de los errores
y desacuerdos hayamos llegado a
cumplir uno de nuestros mayores sueños
-la finalización de este proyecto- a
nosotros...*

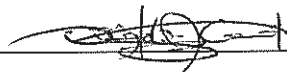
Declaración Expresa

La responsabilidad por los conceptos, metodologías y demás recursos empleados en este proyecto de graduación y el patrimonio y propiedad intelectual de la misma le corresponde a la Escuela de Diseño y Comunicación Visual (EDCOM) de la Escuela Superior Politécnica del Litoral, (Reglamento de exámenes y títulos de la ESPOL)

Autores de
Proyecto de graduación



Yamilee Figueroa Burgos

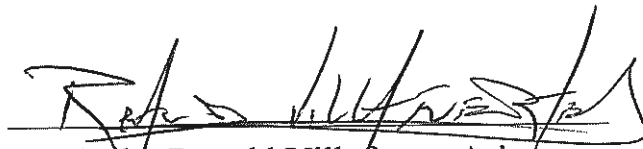


Oswaldo Cano Troya



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Director de
Proyecto de graduación



Lcdo. Ronald Villafuerte Arias



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Resumen

El presente documento es una recopilación de nuestro trabajo, cuya función es mostrar por medio de animaciones y video la historia de nuestra ciudad, Guayaquil para que así niños y niñas puedan aprender de manera didáctica.

INDICE DE CONTENIDO

CAPÍTULO 1

1. ANTECEDENTES	1
1.2. HISTORIA DE ANIMACIÓN	2
1.2.1. LA LINTERNA MÁGICA	2
1.2.2. TAUMATROPO.....	2
1.2.3. FENAQUITOSCOPIO.	3
1.2.4. ZOOTROPO	3
1.2.5. ZOOPRAXISCOPIO	4
1.2.6. CINEMATÓGRAFO.....	4
1.3. TÉCNICAS Y ESTILOS DE ANIMACIÓN	5
1.3.1. ANIMACIÓN PÒR ACETATOS	5
1.3.2. ANIMACIÓN BASADA EN CUADROS	6
1.3.3. PIXILACIÓN.....	6
1.3.4. ROTOSCOPIA	7
1.3.5. ANIMACIÓN DE RECORTES	7
1.4. TIPOS DE ANIMACIÓN	7
1.4.1. ANIMACION TRADICIONAL.....	7
1.4.2. STOP MOTION.....	8
1.4.3. ANIMACIÓN 3D	9
1.4.3. ANIMACIÓN MOTION CAPTURE.....	10
1.4.5. ANIMACIÓN EXPERIMENTAL	11
1.5. PRINCIPIOS BÁSICOS DE ANIMACIÓN	12
1.5.1. SQUASH AND STRECH (ESTIRAR Y ENCOGER)	12
1.5.2. ANTICIPACIÓN	13
1.5.3. PUESTA EN ESCENA (STAGING)	13
1.5.4. ACCIÓN DIRECTA Y DE POSE A POSE	13
1.5.5. ACCIÓN CONTINUADO Y SUPERPUESTA	14
1.5.6. ENTRADAS LENTAS Y SALIDAS LENTAS.....	15
1.5.7. ARCOS	16
1.5.8. ACCIÓN SECUNDARIA	16
1.5.9. TIMING.....	16
1.5.10. EXAGERACIÓN.....	16
1.5.11. MODELADO Y ESQUELETOS SÓLIDOS	17
1.5.12. PERSONALIDAD.....	17
1.6. EL CINE DE LA ANIMACIÓN DE LAS ÚLTIMAS DÉCADAS	17
1.6.1. EN ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA	18
1.6.2. EN JAPÓN.....	18
1.6.3. EN EUROPA	18
1.6.4. EN LATINOAMÉRICA.....	19
1.6.5. FILMOGRAFÍA	19
1.7. LA ANIMACIÓN Y LA TELEVISIÓN	20

CAPITULO 2

2. SITUACIÓN ACTUAL	22
2.1 PRESENTACIÓN DEL PROYECTO.....	22
2.2. DELIMITACIÓN	22
2.3. MOTIVACIÓN.....	22

CAPITULO 3	
3. JUSTIFICACIÓN	24
CAPITULO 4	
4. PROPUESTA	25
4.1. OBJETIVOS GENERALES.....	25
4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	25
4.3. MARCO CONCEPTUAL	25
CAPITULO 5	
5. ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DEL PROYECTO CON PROPUESTAS SIMILARES A NIVEL LOCAL E INTERNACIONAL	27
CAPÍTULO 6	
6. REQUERIMIENTOS OPERACIONALES E INFRAESTRUCTURA	28
6.1 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE.....	28
6.2 REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE	29
6.3 OTROS ASPECTOS TÉCNICOS.....	29
6.4 EQUIPO DE TRABAJO	32
6.4.1 GRUPO DE TRABAJO.....	32
6.4.2. PERFIL DE FUNCION	33
CAPÍTULO 7	
7. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE PRODUCCIÓN	35
7.1. PREPRODUCCIÓN	35
7.1.1. ANTECEDENTES	35
7.1.2. DISEÑO METODOLÓGICO.....	35
7.1.3. CREACIÓN DE GUIONES	36
1. Guión Literario	36
2. Guión Técnico.....	86
7.1.4. CREACIÓN DE STORYBOARDS	86
7.1.5. CREACIÓN DE PERSONAJES	114
7.2. REALIZACIÓN	114
7.2.1. DESARROLLO Y ESPECIFICACIONES DE LA FASE DE REALIZACIÓN.....	114
7.3. POSTPRODUCCIÓN	114
7.3.2. EXPECTATIVAS FUTURAS	115
7.3.3. ALCANCE.....	116
CAPÍTULO 8	
8. CONCLUSIONES	117
8.1 CONCLUSIONES	117
8.2 RECOMENDACIONES.....	117

INDICE DE FIGURAS

CAPÍTULO 1

FIGURA 1.1 LA LINTERNA MÁGICA.....	2
FIGURA 1.2 TAUMOTROPO	2
FIGURA 1.3 ZOOTROPO	3
FIGURA 1.4 TÉCNICA PRE-CINEMATOGRAFICA DE ANIMACIÓN	4
FIGURA 1.5 NEGATIVO AMPLIADO.	4
FIGURA 1.6 CINEMATOGRAFO.....	4
FIGURA 1.7 PRAXINOSCOPIO	5
FIGURA 1.8 ANIMACIÓN POR ACETATOS	5
FIGURA 1.9 ROTOSCOPIA	7
FIGURA 1.10 ANIMACIÓN TRADICIONAL “BETTY BOOP”	7
FIGURA 1.11 CARICATURA CINE	8
FIGURA 1.12 CARICATURA TELEVISIÓN	8
FIGURA 1.13 STOPMOTION “CORALINE”	8
FIGURA 1.14 ANIMACIÓN CON PLASTILINA.....	9
FIGURA 1.15 GO-MOTION	9
FIGURA 1.16 ANIMACIÓN 3D “HAPPY FEET”	9
FIGURA 1.17 ANIMACIÓN 3D “AVATAR”	10
FIGURA 1.18 ANIMACIÓN 3D “TOY STORY”	10
FIGURA 1.19 ANIMACIÓN MOTION CAPTURE	10
FIGURA 1.20 SQUASH AND STRECH (ESTIRAR Y ENCOGER)	12
FIGURA 1.21 SQUASH AND STRECH (ESTIRAR Y ENCOGER)	12
FIGURA 1.22 SQUASH AND STRECH (ESTIRAR Y ENCOGER)	12
FIGURA 1.23 ANTICIPACIÓN	13
FIGURA 1.24 ACCIÓN CONTINUADA Y SUPERPUESTA	14
FIGURA 1.25 ACCIÓN CONTINUADA Y SUPERPUESTA	14
FIGURA 1.26 ENTRADA LENTA Y SALIDAS LENTA	15
FIGURA 1.27 ARCOS	16

CAPÍTULO 7

FIGURA 7.1 “GUAYAQUIL EN SUS INICIOS”	87
FIGURA 7.2 “LLEGADA DE LOS PRIMEROS ESPAÑOLES”	87
FIGURA 7.3 “NATIVOS DE LA ÉPOCA”	88
FIGURA 7.4 “ORELLANA Y SU LLEGADA”	88
FIGURA 7.5 “RESISTENCIA DE LOS PRIMEROS PUEBLOS”	89
FIGURA 7.6 “PRIMEROS ESCLAVOS SIRVIENTES”	89
FIGURA 7.7 “GUAYAQUIL GENERABA GRANDES GANANCIAS”	90
FIGURA 7.8 “EN ESPECIAL LA “PEPA DE ORO” EL CACAO”	90
FIGURA 7.9 “LA VIRUELA AZOTA A GUAYAQUIL”	91
FIGURA 7.10 “LA HIJA DEL REY Y SU MALDICIÓN”	91
FIGURA 7.11 “EL REY CODICIOSO”	92
FIGURA 7.12 “REY AGUARDANDO PARA ROMPER SU MALDICIÓN”	92
FIGURA 7.13 “SÚPLICA DE LA PRINCESA PARA QUE LA ELIJA”	93
FIGURA 7.14 “LLEGADA DE LOS PIRATAS”	93
FIGURA 7.15 “GUAYAQUILEÑOS CONTRA PIRATAS”	94
FIGURA 7.16 “PRIMER ASENTAMIENTO A CARGO DE ORELLANA”	95

FIGURA 7.17 “LA CIUDAD SE RECONSTRUÍA PESE A INCENDIOS”	95
FIGURA 7.18 “PIRATAS Y SU LLEGADA”	96
FIGURA 7.19 “LA CIUDAD AUMENTABA DE CASAS”	96
FIGURA 7.20 “ALGUNOS NO QUERÍAN DEJAR CIUDAD VIEJA”	97
FIGURA 7.21 “LA CIUDADANÍA PENSÓ EN CAMBIAR DE SITIO”	97
FIGURA 7.22 “EXISTÍAN POCOS Y DÉBILES PUENTES”	98
FIGURA 7.23 “SE PENSÓ UN PUENTE DE NEXO”	98
FIGURA 7.24 “CONSTRUÍDO EL PUENTE”	99
FIGURA 7.25 “LA GENTE CRUZABA DE CIUDAD VIEJA A NUEVA”	99
FIGURA 7.26 “ERA OBLIGACIÓN MUDARSE A CIUDAD NUEVA”	100
FIGURA 7.27 “AUNQUE ALGUNOS NO QUERÍAN HACERLO”	100
FIGURA 7.28 “EXISTÍAN PROHIBICIONES DE NUEVAS CASAS”	101
FIGURA 7.29 “LLEGADA DE LOS DOMINICOS”	101
FIGURA 7.30 “LLEGADA DE LOS AGUSTINOS”	102
FIGURA 7.31 “LLEGADA DE LOS FRANCISCANOS”	102
FIGURA 7.32 “NARCISA PIERDE A SUS PADRES”	103
FIGURA 7.33 “SE MUDA A GUAYAQUIL”	103
FIGURA 7.34 “SE DEDICA A LA ORACIÓN”	104
FIGURA 7.35 “Y A LA CARIDAD APÓSTOLICA”	104
FIGURA 7.36 “SE COMERCIABA CON VARIAS FRUTAS”	105
FIGURA 7.37 “EL COMERCIO ERA INCESANTE”	105
FIGURA 7.38 “EXISTÍAN CASAS HUMILDES”	106
FIGURA 7.39 “BOSQUEJOS DE ALGUNOS PERSONAJES”	106
FIGURA 7.40 “ESCUDO DE ARMAS DE LA CIUDAD”	107
FIGURA 7.41 “PERSONAJE ESPAÑOL 1”	107
FIGURA 7.42 “PERSONAJE ESPAÑOL 2”	108
FIGURA 7.43 “PERSONAJE GUAYAQUILEÑO 1”	108
FIGURA 7.44 “PERSONAJE GUAYAQUILEÑO 2”	109
FIGURA 7.45 “PERSONAJE GUAYAQUILEÑO 3”	109
FIGURA 7.46 “SOLDADO ESPAÑOL 1”	110
FIGURA 7.47 “SOLDADO ESPAÑOL 2”	110
FIGURA 7.48 “SOLDADO ECUATORIANO 1”	111
FIGURA 7.49 “SOLDADO ECUATORIANO 2”	111
FIGURA 7.50 “PERSONAJE GUAYAQUILEÑO 4”	112
FIGURA 7.51 “PERSONAJE GUAYAQUILEÑO 5”	112
FIGURA 7.52 “PERSONAJE GUAYAQUILEÑO 5”	113

1. ANTECEDENTES

A lo largo de la historia educativa existente en nuestra sociedad, pocos han sido los casos en los que se haya mostrado de manera animada los relatos históricos o acontecimientos que han marcado a la ciudad de Guayaquil, es por ello que se encontró un nicho al que se puede llegar con una propuesta diferente, alegre y que se identifique con el público infantil, proyectos que se muestren atractivos para aprender no son usuales en la televisión ecuatoriana y por consiguiente el desinterés en algunos casos.

Últimamente se puede observar que la producción nacional ha recibido un poco más de apoyo que en tiempos anteriores, llegando a esta conclusión por la mayor cantidad de series y programas hechos en el país que podemos ver al encender nuestro televisor; lo ideal sería que ese aumento vaya creciendo proporcionalmente con la calidad, para lo que se necesita mucho más apoyo y sobretodo dejar a un lado los temores de un posible fracaso o una mala inversión.

1.1. La Animación

La animación es el arte de generar movimiento, ya sea dibujando o a partir de imágenes fijas de muñecos u otros objetos inanimados tanto reales como digitales, mas allá de la calidad gráfica de lo que se mueve, lo primordial debe ser cómo se mueve en ella, el fin no es la imagen sino el movimiento, es por ello que si es mejor logrado el movimiento, se podrá decir que mejor lograda es la animación.

Un tema importante para comprender es: ¿Qué existe entre los dibujos a animar? La relación que establece un animador entre un cuadro y el siguiente es la pieza clave para cualquier proceso de animación.

La animación, al igual que toda la cinematografía se basa en la persistencia retiniana, un fenómeno visual que consiste en la retención en nuestra mente de toda imagen después de un cortísimo momento después de visualizarla; la yuxtaposición de una imagen con otra genera la ilusión de movimiento.

Gracias a este fenómeno se sabe que proyectando imágenes fijas de manera secuencial, los espectadores generan en su cabeza la ilusión de movimiento. La proyección de una serie de imágenes fijas a una velocidad de 24 cuadros por segundo recrea la ilusión de movimiento en tiempo real aunque para televisión se pueden usar 30 cuadros

Ahora que se sabe porqué funciona, es importante que se sepa otros datos fundamentales en la animación:

1. Es importante entender que la animación es un arte de naturaleza colectiva, el trabajo de conjunto siempre ha caracterizado la animación, para optimizar su rendimiento (tiempo) y su calidad (resultados). Por lo tanto se debe estar dispuesto a trabajar en equipo, respetando la labor de los otros integrantes de grupo y manteniendo la confianza entre todos.
2. Cualquier persona puede hacerlo, no importa si no se es un gran dibujante, lo que cuenta es la dedicación, la concentración y el entusiasmo.

1.2. Historia de la Animación

La idea de recrear la ilusión del movimiento con una serie de dibujos es más antigua que el nacimiento del cine. El primer experimento de Animación que se conoce data de 1.640, cuando el alemán Anthonasius Kircher inventó el primer proyector de imágenes:

1.2.1. La Linterna mágica

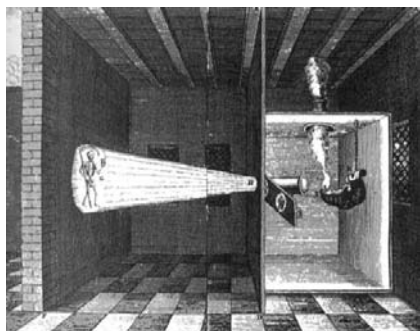


Figura 1-1 La Linterna Mágica

El primer instrumento de la animación, creado por Anthonasius Kircher (Monje Alemán – siglo XVII) que son transparencias pintadas sobre placas de vidrio que se iluminaban con una lámpara de aceite. Se basa en la cámara oscura.

Mediante grabados en cristales, daba de la ilusión de movimiento al visionar una sucesión de imágenes fijas cambiando los cristales de forma mecánica. En una de sus proyecciones representaba a un hombre mientras dormía, abriendo y cerrando la boca.

El incipiente mundo de la Animación estuvo "estancado" hasta 1824, cuando Peter Mark Roget descubrió el "PRINCIPIO DE PERSISTENCIA DE LA VISIÓN", fundamento en el que se basan todas las imágenes proyectadas que conocemos hoy en día. Demostraba que el ojo humano retiene la imagen que ve durante el tiempo suficiente para ser sustituida por otra, y así sucesivamente, hasta realizar un movimiento completo.

1.2.2. Taumotrope

También llamado Rotoscopio, es un juguete que reproduce el movimiento mediante dos imágenes, fue inventado por en 1824 por John Avrton en Paris.



Figura 1-2 Taumatropo

Consiste en un disco con dos imágenes diferentes en ambos lados y un trozo de

cuerda a cada lado del disco. Ambas imágenes se unen estirando la cuerda entre los dedos, haciendo al disco girar y cambiar de cara rápidamente.

Aunque fueron muchos los inventos nacidos a la sombra del "principio de persistencia de la visión", ninguno pasó de la categoría de juguete.

1.2.3. Fenaquitoscopio

Inventado por el Físico Belga Joshep Plateau en 1832, definió el principio de la persistencia de los estímulos luminosos en la retina. Este tiempo no es constante, sino que aumenta cuando el ojo está adaptado a la oscuridad; ése es el mecanismo por el cual, a partir de imágenes fijas, percibimos la sensación de movimiento durante la proyección de una película.

En el cine mudo se pasaban 16 imágenes por segundo; las películas actuales se proyectan a 24 imágenes por segundo, e incluso a 25 para adaptarse mejor a la frecuencia de la televisión.

Entre las bases del origen de la animación está el mismo juego de sombras y la proyección de siluetas de papeles recortados creados por la cultura china.

1.2.4. Zootropo

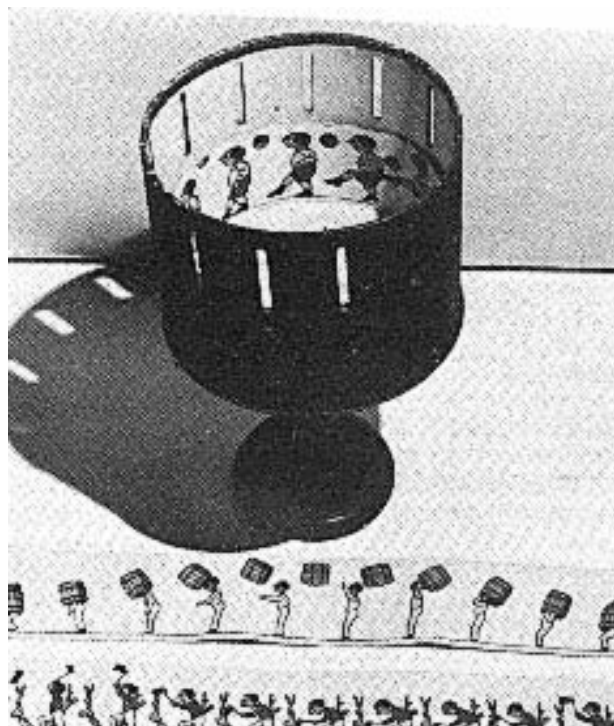


Figura 1-3 Zootropo

Inventado por William George Horner en 1834, proviene de las frases griegas zoe (vida) y trope (girar), compuesta por un tambor circular con unos cortes, a través de los cuales mira el espectador para que los dibujos dispuestos en tiras sobre el tambor, al girar, aparezcan en movimiento.

Fue un juguete muy popular en la época y uno de los avances hacia la aparición del cine que se crearon en la primera mitad del siglo XIX.

En 1872, Edweard Muybridge logró proyectar imágenes en movimiento utilizando varias cámaras de fotos y realiza su Caballo en movimiento.

En 1878 La revista Scientific American publicó seis grabados

hechos sobre negativos ampliados de fotografías de Muybridge y propone a sus lectores que recorten las ilustraciones y las montaran en un zootropo

En 1.888, el francés Émile Reynaud, padre del cine de la animación, inventó el praxinoscopio, uno de los muchos juguetes ópticos de la época, en el cual se utilizaba una técnica PRE-cinematográfica de animación.

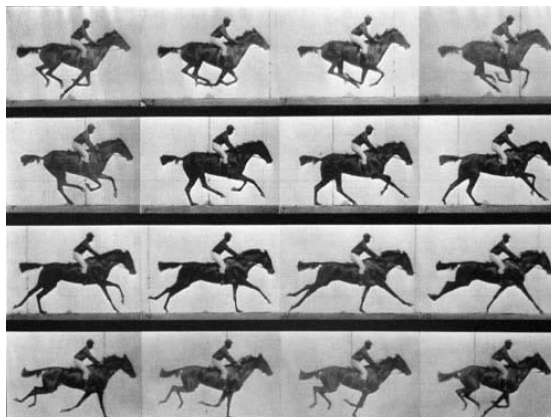


Figura 1-4
Técnica Pre-Cinematográfica de Animación

1.2.5. Zoopraxiscopio

Inventado por Edweard Muybridge en 1879, utilizaba la luz para proyectar imágenes secuenciales de un disco de cristal, produciendo la ilusión de animación. El principio empleado era el mismo que en los inventos primitivos de proyección, como el zoótropo.



Figura 1-5 Negativo ampliado

1.2.6. Cinematógrafo



Figura 1-6
Cinematógrafo

Inventado por Los hermanos Lumière 13 de Febrero 1894, en el cual crearon un aparato que servía tanto como cámara o como proyector: el cinematógrafo, que se basaba en la persistencia retiniana de imágenes en el ojo humano. La primera exhibición se hizo el 28 de diciembre de 1895.

Posteriormente lo perfeccionó con su "teatro óptico", que permitía proyectar películas animadas dotadas de argumento en una pantalla para un público, y, acompañadas de música y efectos sonoros, mantuvo un espectáculo de dibujos animados desde 1892 hasta finales del siglo XIX.

El siguiente pionero del cine de animación fue el francés Émile Cohl, que desde 1908 realizó los primeros cortometrajes de dibujos animados. Otro pionero fue George

Méliès, el cual utilizó en sus filmes abundantes efectos realizados con técnicas de animación.

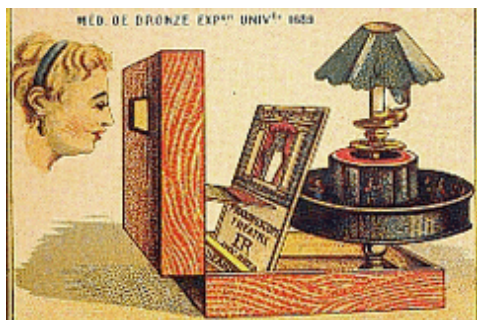


Figura 1-7
Praxinoscopio

Por un lado, las películas más comerciales, destinadas al público masivo (Walt Disney, Popeye, Betty Boop, etc.). El primer largometraje de animación fue mudo y argentino: El Apóstol (1917), de Quirino Cristiani, película que se ha perdido. En Estados Unidos, se consolidó el cartoon clásico con los largometrajes de Disney y los cortometrajes de la Warner BROS.

En Estados Unidos, Hanna-Barbera, dominó la animación para televisión y Disney la animación para cine. En EEUU, Disney ha tenido un momento de esplendor a principios de los 90, con algunas de sus más exitosas y mejores películas, sobre todo La bella y la bestia de Trousdale y Wise. Posteriormente ha ido cayendo en la repetición, el seguimiento de las modas y el descrédito crítico.

El 2004, puede marcar la fecha en que Disney abandone los dibujos animados. La cima de la infografía ha llevado a la compañía Pixar de John Lasseter a convertirse en la más exitosa productora del mundo, con películas tan bien acogidas como los mejores Disney: Toy story, Bichos, Monstruos S.A., entre otras.

1.3. Técnicas y Estilos de Animación

1.3.1. Animación por acetatos

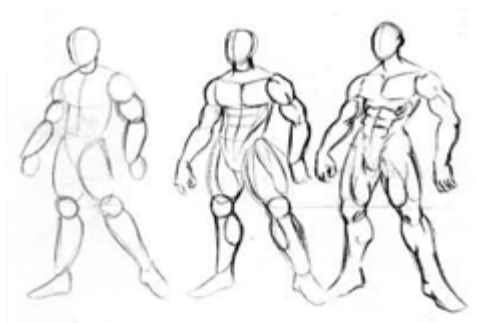


Figura 1-8 Animación por Acetatos

El termino de animación por acetatos inglés viene de celuloide, el material con el que se hacían las primeras películas y se refiere a la pieza transparente de película que es utilizada en la animación tradicional hecha a mano (esta película transparente es fabricada generalmente de acetato y no de celuloide).

El pintado a mano de los celuloides animados es un proceso laborioso: un ilustrador experimentado alcanza una producción media de 25 celuloides por día.

Por lo general, los acetatos de animación se colocan en capas, una encima de la otra, para producir un solo cuadro de animación. Se utiliza un acetato separado para la capa

del fondo y otro para cada objeto que se mueve independientemente sobre el fondo. Esta disposición en capas le permite al animador aislar y redibujar solamente las partes de la imagen que necesiten experimentar cambios entre cuadros sucesivos.

Un cuadro se compone de un fondo y de acetatos superpuestos y es como una fotografía de la acción en un instante en el tiempo. Al dibujar cada cuadro en capas transparentes de acetato, el animador puede colocar cuadros sucesivos uno encima del otro y ver rápidamente cómo la animación progresa a través del tiempo.

La mayoría de estos procesos se han trasladado a la animación asistida por ordenador actual. En ocasiones, los celuloideos se apilan para crear diferentes imágenes; por ejemplo, los celuloideos pueden interactuar entre sí, superponerse o servir como fondos de otras imágenes. Cuando se apila un gran número de celuloideos, las capas transparentes se hacen ligeramente opacas. Por consiguiente, el ilustrador debe compensar este efecto variando los colores de la imagen, proceso que a menudo provoca errores. Las computadoras pueden eliminar estos errores e incrementar la productividad coloreando de manera uniforme las áreas más complejas de los fotogramas.

1.3.2. Animación basada en Cuadros

El proceso de creación de los fotogramas intermedios para rellenar la acción entre dos posiciones clave se denomina interpolación (en inglés, *in-betweening*). Se han desarrollado técnicas que permiten que la computadora cree estos fotogramas mediante el cálculo de los puntos comunes entre un fotograma clave y otro.

La animación basada en cuadros, es el tipo más simple de animación y va a ser objeto de algunas de las prácticas del día de hoy. Yo recuerdo que en la escuela pintábamos en la esquina de un libro la silueta de un hombre y posteriormente la redibujábamos en las páginas siguientes para hojearlo rápidamente y ver la ilusión de movimiento. En una película normalmente la velocidad de despliegue es de 24 imágenes o cuadros por segundo. Una figura animada se puede dibujar en piezas separadas o como curvas cerradas separadas. Dibuje una pieza separada para cada parte de la figura que se moverá independientemente.

1.3.3. Pixilación

Es una variante del *stop-motion*, en la que los objetos animados son auténticos objetos comunes (no modelos ni maquetas), e incluso personas. Al igual que en cualquier otra forma de animación, estos objetos son fotografiados repetidas veces, y desplazados ligeramente entre cada fotografía. Norman McLaren fue pionero de esta técnica, empleada en su famoso corto animado *A Chairy Tale*, donde gracias a ésta da vida a una silla común y corriente. Es ampliamente utilizada en los video-clips.

1.3.4. Rotoscopía

Se basa en dibujar directamente sobre la referencia, que pueden ser los cuadros de la filmación de una persona real. Así se animó en Disney a Blancanieves, protagonista del primer largometraje animado de Disney.

Su análoga infográfica puede considerarse la captura de movimiento (*motion capture*). Existe cierto grado de controversia sobre si el rotoscope es auténtica animación, y sobre su valor artístico como tal.

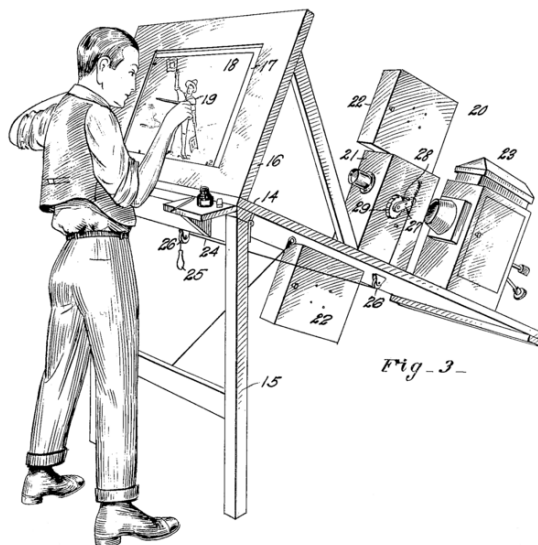


Figura 1-9 Rotoscopía

1.3.5. Animación de recortes

Más conocido en inglés como *cutout animation*, es la técnica en que se usan figuras recortadas, ya sea de papel o incluso fotografías. Los cuerpos de los personajes se construyen con los recortes de sus partes. Moviendo y reemplazando las partes se obtienen diversas poses, y así se da vida al personaje.

1.4. Tipos de Animación

1.4.1. Animación Tradicional

El **dibujo animado**, también conocido como **caricatura** en México El Salvador y Guatemala,¹ es la técnica de animación que consiste en dibujar a mano cada uno de los cuadros. De las técnicas de animación, es la más antigua, y además es históricamente la más popular. Por lo general se hace interponiendo varias imágenes, así al dar un movimiento continuo dará vida a un personaje animado.

También se usa el término dibujo animado para denominar a



Figura 1-10
Animación
Tradicional
“Betty Boop”

las películas, en general de corta duración, que son realizadas con esta técnica (o que simulan estar dibujadas a mano), hechas principalmente para televisión, aunque también se exhiben como largometrajes en los cines, y se ven cada vez más en pantallas de computadora, distribuidas por la Internet.

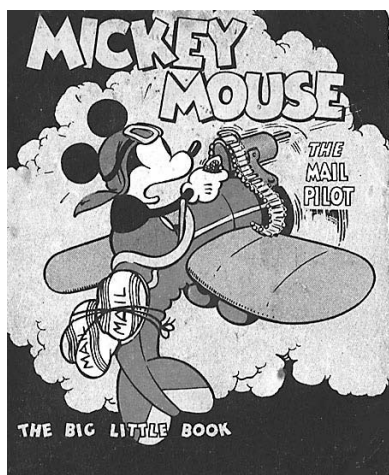


Figura 1-11 Animación
Caricatura Cine

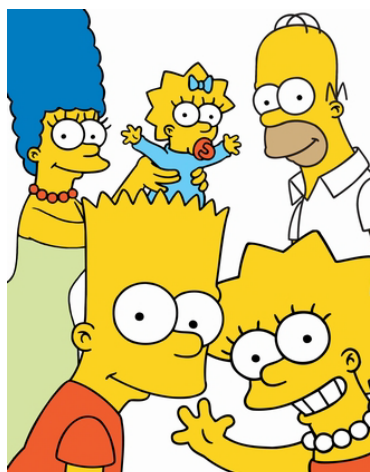


Figura 1-12 Animación
Caricatura Televisión

1.4.2. StopMotion

Animación de objetos, muñecos, marionetas, figuras de plastilina u otros materiales así como maquetas de modelos a escala. Se utiliza la grabación "fotograma a fotograma" o "cuadro a cuadro".

El StopMotion es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos capturando fotografías. En general se denomina animaciones de StopMotion a las que no entran en la categoría de dibujo animado, esto es, que no fueron dibujadas ni pintadas, sino que fueron creadas tomando imágenes de la realidad.

Hay dos grandes grupos de animaciones StopMotion:

- La animación de plastilina (o cualquier material maleable), en inglés claymation, y las animaciones de objetos (más rígidos). La animación con plastilina puede hacerse al "estilo libre", cuando no hay una figura definida, sino que las figuras se van transformando en el progreso de la animación; o puede orientarse a personajes, que mantienen una figura consistente en el transcurso del film.
- El *go-motion* es una variante de la animación de "StopMotion" por el que aplicando un sistema de control a los muñecos (animatronic) se les induce a realizar movimientos



Figura 1-13
StopMotion "Coraline"

mientras se registra la animación fotograma a fotograma. Como resultado se produce un "efecto de blur" sobre las partes en movimiento que aumenta la sensación de realismo.



Figura 1-14
StopMotion con Plastina



Figura 1-15 GoMotion

1.4.3. Animación 3D

El término **gráficos 3D por computadora** o por ordenador (en inglés *3D computer graphics*) se refiere a trabajos de arte gráfico que fueron creados con ayuda de computadoras y programas especiales 3D. En general, el término puede referirse también al proceso de crear dichos gráficos, o el campo de estudio de técnicas y tecnología relacionadas con los gráficos 3D.



Figura 1-16 Animación 3D "Happy Feet"

Un gráfico 3D *difiere* de uno 2D principalmente por la forma en que ha sido generado. Este tipo de gráficos se originan mediante un proceso de cálculos matemáticos sobre entidades geométricas tridimensionales producidas en un ordenador, y cuyo propósito es conseguir una proyección visual en dos dimensiones para ser mostrada en una pantalla o impresa en papel.

En general, el arte de los gráficos 3D es similar a la escultura o la fotografía, mientras que el arte de los gráficos 2D es análogo a la pintura. En los programas de gráficos por computadora esta distinción es a veces difusa: algunas aplicaciones 2D utilizan técnicas 3D para alcanzar ciertos efectos como iluminación, mientras que algunas aplicaciones 3D primarias hacen uso de técnicas 2D.



Figura 1-17 Animación 3D "Avatar"



Figura 1-18 Animación 3D "Toy Story"

1.4.4. Animación Motion Capture

La captura de movimiento es una técnica para digitalizar movimientos reales, con los cuales darles vida a los objetos y personajes, animando de manera más fácil e intuitiva. Para facilitar esta tarea, la gran mayoría de los programas de desarrollo 3D incluyen herramientas para transcribir la información de algún dispositivo de entrada, y poder utilizarla como información para el movimiento de algún personaje.

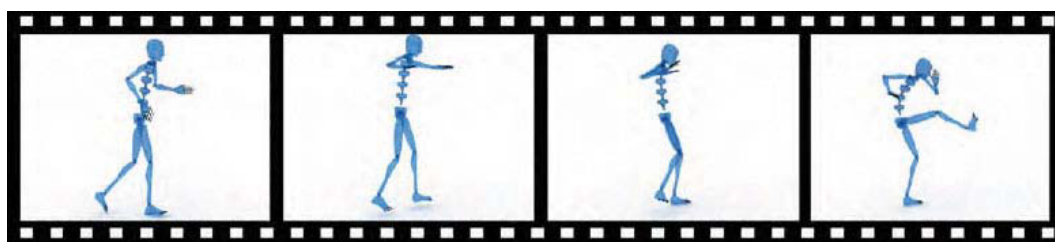


Figura 1-19 Animación Motion Capture

En un entorno no profesional, es posible capturar datos de dispositivos tan comunes como teclados, mouse o joysticks, sin embargo, existen sistemas mucho más avanzados (y caros) como los dispositivos ópticos, que incluyen trajes y sensores que permiten recopilar datos de mucha mayor complejidad y precisión. Debido a su valor y las pocas posibilidades de acceder a un sistema profesional de captura de movimiento, en este caso, nos enfocaremos en los dispositivos de entrada no profesionales.

Usos y funcionalidad

La captura de movimiento, puede ser útil para generar movimientos humanos o caóticos como, por ejemplo, imitar el movimiento de una cámara afirmada por una persona, o incluso, animar sliders para controlar expresiones faciales de algún personaje.

Lo positivo es que se optimiza el tiempo de animación, evitando tener que trabajar pose a pose o mediante keyframing organizado. La reducción de tiempo es considerable y se puede realizar capturas para cada tipo de movimiento que se necesite, aunque requiere práctica, como todo proceso manual.

1.4.5. Animación Experimental

La **animación experimental** se podría definir simplemente como lo opuesto de la *animación comercial*, en la que el principal propósito es mantener una estructura dramática lineal. Aunque en la animación experimental se pueden tener estas características, no es una regla.

Las técnicas pueden ser muy variadas al igual que la historia narrada. Puede o no haber un personaje, puede o no haber conflicto, en fin, el límite es la capacidad del artista para explorar y explotar al máximo un arte que esta retomando su lugar como fundador del cine.

La animación es experimental desde su nacimiento, que está estrechamente ligado al del cine y la experimentación previa a este, con un sinnúmero de juguetes ópticos, que eran en esencia dibujos animados.

Algunos ejemplos son el canadiense Norman McLaren, el checo Jan Svankmajer, el alemán Vuk Jeremovic, las estadounidenses Caroline Leaf, Sheila Sofian y Suzan Pitt, entre muchos otros animadores, que usan técnicas experimentales.

Las técnicas en la animación experimental generalmente son la combinación de las ya existentes como el stop motion, rotoscopía, dibujo sobre celuloide, etc. La creación de una técnica en si misma, usara como base las ya existentes, no solo en el mundo de lo digital si no de lo análogo. Muchas de las técnicas experimentales se basan en un uso innovador de herramientas ya existentes en otros ámbitos del arte visual, pintura sobre diversos materiales, dibujo con distintas herramientas, manipulaciones digitales de materiales, usos de programas de diseño y fotografía de manera creativa. De esta manera, con los avances en la manipulación digital de imágenes, es un campo muy basto que aún se haya en exploración.

1.5. Principios Básicos de Animación

1. Squash and Stretch (Estirar y Encoger)

Éste es el primero de los 12 principios, y consiste en exagerar las deformaciones de los cuerpos flexibles, para lograr un efecto más cómico, o más dramático.

Este principio puede ser también implementado en la animación 3D con varias técnicas: piel y músculos, resortes, morphing, manipulación directa de la malla.

También se puede experimentar con nuevas técnicas, algunas aún en desarrollo, como las simulaciones dinámicas con pesos (weighting) y nuevos sistemas de IK (Cinemática Inversa).

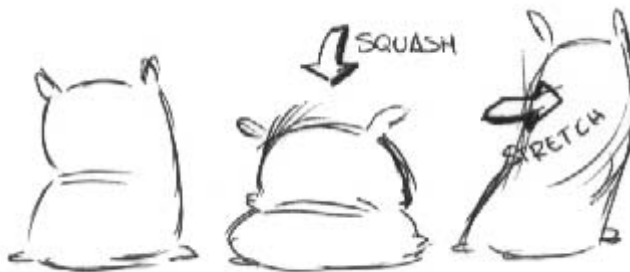


Figura 1-20 Squash and Stretch (Estirar y Encoger)

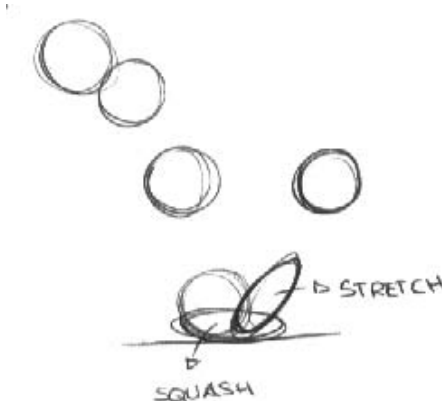


Figura 1-21 Squash and Stretch (Estirar y Encoger)

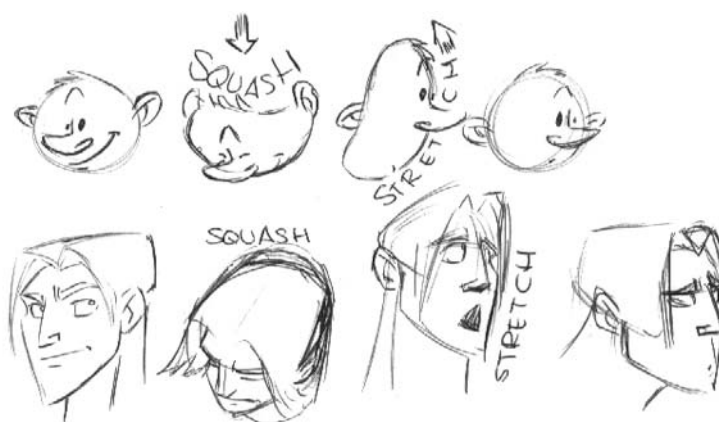


Figura 1-22 Squash and Stretch (Estirar y Encoger)

2. Anticipación

El principio de la anticipación ayuda a guiar la mirada del público al lugar donde está a punto de ocurrir la acción. Es ideal para “anunciar la sorpresa”. Así, a mayor anticipación menor es la sorpresa, pero mayor el suspense.

En cuanto a la animación 3D, se puede aumentar o disminuir la anticipación incluyendo retenciones de movimiento, y puede ser refinada con herramientas digitales de edición de tiempos, como editores de curvas, timelines o time sheets.



Figura 1-23 Anticipación

3. Puesta en Escena (Staging)

Con este principio traducimos las intenciones y el ambiente de la escena a posiciones y acciones específicas de los personajes. Poniendo en escena las posiciones claves de los personajes definiremos la naturaleza de la acción. Hay varias técnicas de puesta en escena para contar una historia visualmente, esconder o revelar el punto de interés, o las acciones en cadena, acción - reacción, son dos ejemplos.

La puesta en escena se esboza antes de la animación primaria y secundaria, y la animación facial. Los animatics 3D son la mejor herramienta para previsualizar esta puesta en escena, comprobando así que todo funciona. Además podemos ayudarnos de técnicas cinemáticas contemporáneas, como la cámara lenta, el tiempo congelado, y el movimiento de cámara en los 3 ejes, o de cámara portátil.

4. Acción Directa y de Pose a Pose

Éstas son en realidad dos técnicas de animación diferentes. En la acción directa creamos una acción continua, paso a paso, hasta concluir una acción impredecible, y en la acción pose a pose desglosamos los movimientos en series estructuradas de poses clave.

La acción directa en el 3D sería la captura de movimiento, las simulaciones dinámicas, y la rotoscopía. Podemos utilizar canales para mezclar inteligentemente los distintos tipos de movimiento, incluyendo keyframes y mocap (captura de movimiento). Además, podemos utilizar las curvas para editar de manera no lineal, y por separado, el movimiento de distintas partes del cuerpo.

5. Acción Continuada y Superpuesta

Estas dos técnicas ayudan a enriquecer y dar detalle a la acción. En ellas el movimiento continúa hasta finalizar su curso. En la acción continuada, la reacción del personaje después de una acción nos dice cómo se siente el personaje. En la acción superpuesta, movimientos múltiples se mezclan, se superponen, e influyen en la posición del personaje.



Figura 1-24 Acción Continuada y Superpuesta

En la animación 3D se utiliza mucho la acción continuada, por ejemplo en las simulaciones dinámicas de la ropa o el pelo. Las capas y canales en los softwares de animación 3D nos permiten mezclar diferentes movimientos superpuestos de diferentes partes del personaje.



Figura 1-25 Acción Continuada y Superpuesta

6. Entradas Lentas y Salidas Lentas

Con este principio se consigue un efecto gracioso al acelerar el centro de la acción, mientras que se hacen más lentos el principio y el final.

En la animación 3D se puede obtener de una forma muy refinada con los editores de tiempo como las curvas. Si se utiliza captura de movimiento, se deberá recordar a los actores que hagan estas entradas y salidas lentas. En ocasiones también se utiliza el efecto contrario, sobretodo en anuncios o videos musicales, obteniendo un resultado surrealista, con entradas y salidas rápidas.

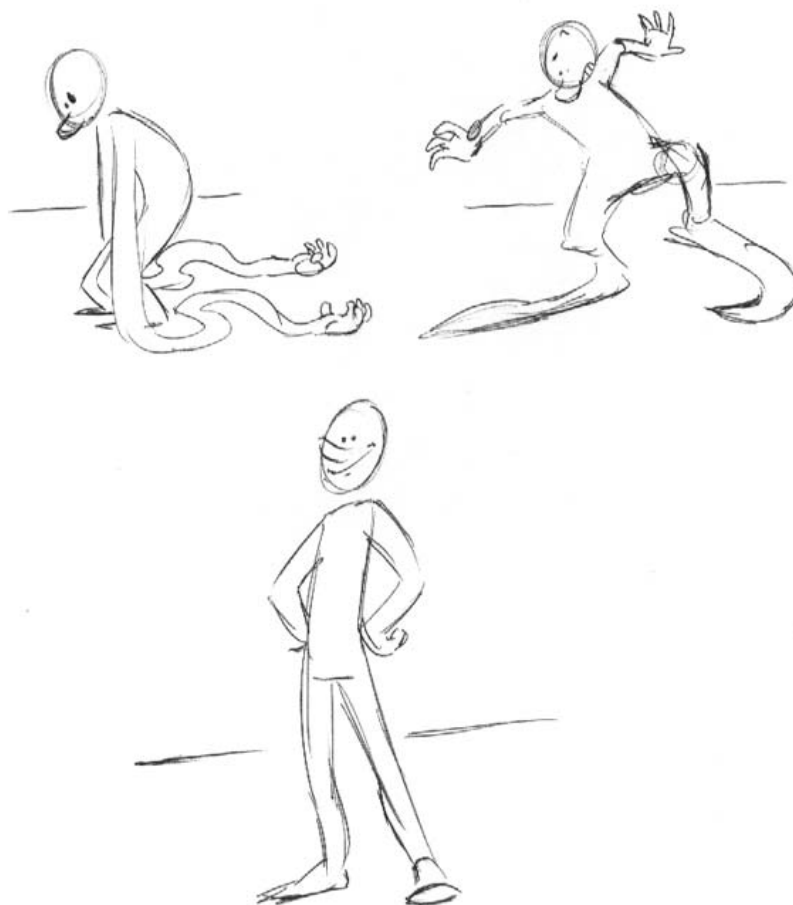


Figura 1-26 Entrada y Salida Lentas

7. Arcos

Al utilizar los arcos para animar los movimientos del personaje le estaremos dando una apariencia natural, ya que la mayoría de las criaturas vivientes se mueven en trayectorias curvas, nunca en líneas perfectamente rectas. Si no utilizamos estos arcos, podemos dar un toque siniestro, robótico, a nuestra animación.

En el 3D, podemos utilizar los obligadores (constraints) para forzar que todo, o parte del movimiento, entre en trayectorias de arcos. Incluso la captura de movimiento se puede refinar con los editores de curvas, siempre que no sea editable.

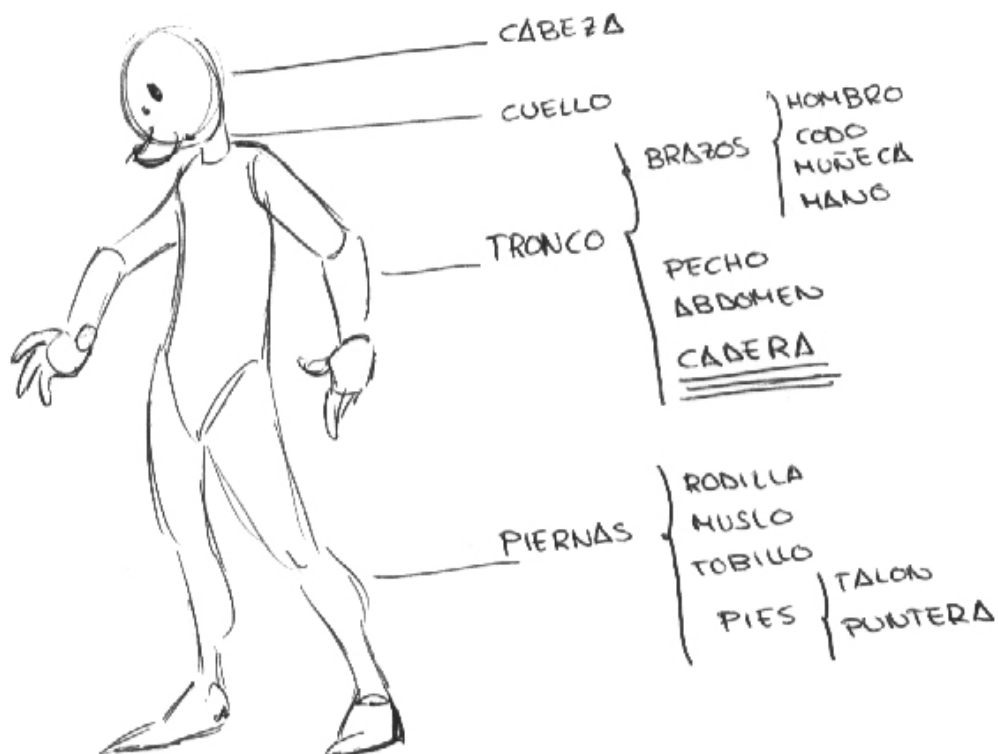


Figura 1-27 Arcos

8. Acción Secundaria

Este principio consiste en los pequeños movimientos que complementan a la acción dominante. En cuanto a la animación 3D, se pueden utilizar simulaciones dinámicas y scripts para controlar mucha de la acción secundaria, y podemos aprovechar las capas y los canales para crear diferentes movimientos secundarios, una capa para el pelo, otro para la ropa.

9. Timing

Es el momento preciso y el tiempo que tarda un personaje en realizar la acción, y que proporciona emoción e intención a la actuación. Las interrupciones de movimiento, las motion holds, son un fantástico recurso a la hora de contar historias.

La mayoría de herramientas de animación 3D nos permiten refinar el timing con editores no lineales, recortando o añadiendo frames. También podemos controlar el timing utilizando distintas pistas para personajes distintos, y subpistas para las partes de los personajes, como cabeza, torso, brazos.

10. Exageración

Normalmente, la exageración ayuda a los personajes a reflejar la esencia de la acción. Una gran parte de esta exageración puede ser obtenida mediante el Squash and Stretch.

En cuanto a la animación 3D, podemos utilizar técnicas procedurales, rangos de movimiento y scripts, para exagerar el movimiento. No solo disponemos de la actuación en sí para exagerar la acción, también podemos emplear la cinematografía y la edición para aumentar la intensidad emocional de un momento.

11. Modelado y esqueleto sólidos

Un modelado y un sistema de esqueleto sólido, o un dibujo sólido como se decía en los años 30, ayudarán al personaje a cobrar vida. El peso, la profundidad y el balance simplificarán posibles complicaciones en la producción debidas a personajes pobremente modelados. Además, hay que poner atención a las siluetas al alinear los personajes con la cámara.

En referencia a la animación 3D, tenemos que familiarizarnos con los esqueletos, y optimizarlos para personalidades y movimientos específicos de cada personaje.

12. Personalidad

La personalidad, o la apariencia, como se le llamó en un principio, facilitan una conexión emocional entre el personaje y el público. Debemos desarrollar nuestros personajes hasta darles una personalidad interesante, con un conjunto de deseos y necesidades claras que marquen su comportamiento y sus acciones.

La complejidad y la consistencia del movimiento son dos elementos de la personalidad de un personaje que podemos desarrollar fácilmente en la animación 3D. Debemos comenzar definiendo por escrito la personalidad del personaje, cómo se mueve, cómo reacciona ante distintas situaciones, cómo se relaciona y reacciona con otros personajes.

Isaak Kerlow, autor del libro 'The Art of 3D Computer Animation and Effects', conocido por muchos como la Biblia del 3D, presenta algunos nuevos principios para el 3D.

1.6. El cine de Animación en las últimas dos Décadas

En las últimas dos décadas, el cine de animación ha conocido un desarrollo sin precedentes. La caída de los regímenes comunistas de Europa del Este ha hecho que se reduzca enormemente la aportación de estos países, sobre todo las facetas menos comerciales, pero sigue existiendo una enorme variedad en el resto del mundo, y por primera vez la enorme diversidad de los cortometrajes está empezando a hacerse notar, aunque sea con limitaciones, en los largometrajes comerciales.

1.6.1. En Estados Unidos de América

En EEUU, Disney ha tenido un momento de esplendor a principios de los 90, con algunas de sus más exitosas y mejores películas, sobre todo *La bella y la bestia* de Trousdale y Wise. Posteriormente ha ido cayendo en la repetición, el seguimiento de las modas y el descrédito crítico. El 2004 puede marcar la fecha en que Disney abandone los dibujos animados. El auge de la infografía ha llevado a la compañía Pixar de John Lasseter (inicialmente una pequeña productora que realizaba cortos infográficos experimentales en los 80) a convertirse en la más exitosa productora del mundo, con películas tan bien acogidas como los mejores Disney: *Toy Story*, *Bichos*, *Monstruos S.A.*, etc.

También se han producido algunas películas aisladas de gran calidad, como *El gigante de hierro* de Brad Bird, *Pesadilla antes de Navidad* de Henry Selick, y las totalmente independientes y artesanales *Me casé con un extraño* y *Mutant aliens* de Bill Plympton, un frenético humorista que también es el autor de cortometrajes más conocido del período.

1.6.2. En Japón

El anime japonés se ha convertido en la industria más prolífica del planeta, popularizándose en todo el mundo. Las series de televisión son innumerables y siguen siendo la atracción principal para millones de aficionados. Los largometrajes para cines, después de desaparecer prácticamente durante los 70, volvieron con una fuerza creativa y comercial inusitada, principalmente a partir de *Nausicaa del valle del viento* de Hayao Miyazaki y *Akira* de Katsuhiro Otomo. Se ha producido una explosión en la variedad de los estilos y temáticas que se tratan, con autores tan diferentes como Mamoru Oshii, Satoshi Kon o Isao Takahata, mientras el citado Miyazaki se ha convertido en un director de culto internacional con el prestigio de los grandes directores de imagen real. Un animador independiente que ha logrado reconocimiento en Occidente ha sido Koji Yamamura.

Las diferentes industrias europeas han atravesado situaciones muy diferentes en este período.

1.6.3. En Europa

En Francia han destacado los cortometrajes de la productora Folimage; en largometraje, el éxito de *Kirikú y la bruja* de Michel Ocelot ha abierto el camino para un número creciente de películas de ambiciones y calidad notables: *Bienvenidos a Belleville* de Sylvain Chomet, *Corto Maltese: La cour secrète des Arcanes* de Pascal Morelli, *La prophétie des grenouilles* de Jacques-Remy Girerd, etc.

En el Reino Unido, la productora Aardman Animations (dedicada principalmente a animación con plastilina) se hizo popular a ambos lados del Atlántico con sus cortometrajes (especialmente la saga de Wallace y Gromit, de Nick Park) y se lanzó a la producción de largometrajes con *Evasión en la granja* del mismo director. Al abrigo de este éxito florecía la animación independiente, donde se puede citar al estudio Bolexbrothers, y los cortometrajistas Barry Purves, Phil Mulloy y los hermanos Quay.

Nuevas generaciones de animadores de los países del Este han mantenido viva su tradición, casi exclusivamente en cortometrajes, entre los que destacan: los rusos Garri Bardin, Aleksandr Petrov y Konstantin Bronzit; los checos Aurel Klimt (con su prestigioso largometraje *Fimfarum*) y el veterano pero aún activo y conocido Jan Svankmajer; el polaco Piotr Dumala; los letones Priit Pärn y Priit Tender y, sobre todo, la Escuela Checa de Animación, con Jiří Trnka a la cabeza.

1.6.4. En Latinoamérica

- **Estudios de Animación del ICAIC**

En 1960 se creó en Cuba los Estudios de Animación del ICAIC, institución que hasta la fecha ha creado innumerables cortos, series y largometrajes. Entre ellos el laureado *Vampiros en La Habana* del director Juan Padrón.

- **MEXICO 2004**

- **ANIMAAP:** Realizó el primer video clip totalmente en 3D (189 segundos)
- **Alpamayo Entertainment** En el 2003 en Perú se creó el estudio Alpamayo Entertainment, dedicado a la animación 3D:
 - Piratas en el Callao (2005)
 - Dragones, Destino de Fuego (2006)
 - Valentino y el Clan del Can (2008)
 - El diente de la princesa (2010)

- **Argentina**

Manuel García Ferré es considerado el mayor exponente de todos los tiempos en la animación Argentina. Historietista, publicista y animador de origen español está radicado en Argentina desde los 17 años. Su arte ha sido orientado plenamente a los niños, siendo el creador de famosos personajes infantiles, como Antejito, Hijitus, Larguirucho, Petete y Calculín, así como

de tiras animadas televisivas, largometrajes animados y la revista Anteojo. Es el creador de la única productora argentina (la cual lleva su nombre) de animación con continuidad.

Otra productora argentina, surgida en los 1997, es Patagonik Film.

En Argentina, un programa de televisión, Caloi en su tinta, conducido por el gran historietista Carlos Loiseau (Caloi) ha permanecido en pantalla más de diez años, dedicado exclusivamente al género.

1.6.5. Filmografía

Las Aventuras de Hijitus (1967) (TV) Fue la primera serie televisiva de dibujos animados de la Argentina y la más exitosa de América Latina.

Mil intentos y un invento (1972) Largometraje

Las Aventuras de Hijitus (1973) Largometraje, recopilación de varios capítulos de la serie televisiva.

Petete y Trapito (1975) Largometraje

Calculín (película) (1977) (TV)

El Libro gordo de Petete (1980) (TV)

Ico, el caballito valiente (1981) Largometraje

Mi familia es un dibujo (TV)comedia argentina televisada por Telefe entre los años 1996 y 1998

Dibu: La película (1997) Largometraje

Dibu 2: La venganza de Nasty (1998) Largometraje

Manuelita (película) (1999) Largometraje

Corazón, las alegrías de Pantriste (2000) Largometraje

Cóndor Crux, la leyenda (2000) Largometraje

Los Pintin al rescate (2000) Largometraje

Dibu 3, la gran aventura (Estrenada el 18 de julio de 2002) Largometraje

Mercano el marciano (2002) Largometraje

Alejo y Valentina (2002) (TV)

Patoruzito (2004) Largometraje

Patoruzito: La gran aventura (2006) Largometraje

El Ratón Pérez (2006) Largometraje

El Arca (2007)

El Ratón Pérez 2 (2008) Largometraje

Boogie, el aceitoso (2009) Largometraje

1.7. La animación y la televisión

En los años 60 y 70, con la popularización de la televisión, los cortometrajes de animación desaparecieron definitivamente de los cines, a partir de entonces limitadas a los largometrajes comerciales, terreno dominado por Disney hasta los años 90. A pesar de ello el cortometraje floreció en otros canales de distribución (festivales, circuitos especializados, etc.), sobre todo con la aparición de numerosas escuelas de animación en todo el mundo.

En Estados Unidos, Hanna-Barbera dominó la animación para televisión y Disney la animación para cine. Sin embargo, en los años 70 algunas alternativas gozaron de favor del público. El más conocido puede ser Ralph Bakshi, con sus primeras películas pertenecientes al movimiento underground (*Heavy Traffic*, *Fritz el gato caliente*) y posteriormente sus películas de fantasía (*El señor de los anillos*, *Wizards*, *Tygra*). Entre los cortometrajistas destacaron John y Faith Hubley.

Las industrias de Europa del Este y la URSS, se convirtieron en las más potentes del mundo: la producción fue enorme en volumen y variedad, desde las series de televisión para niños hasta los cortometrajes artísticos más vanguardistas y radicales. De entre los muchos artistas importantes, el más famoso es el checo Jan Svankmajer, que utiliza el *stop-motion* y la plastilina para crear mundos surrealistas. Otros nombres que se pueden mencionar son los de Yuri Norstein, Walerian Borowczyk, Jan Lenica, etcétera.

Osamu Tezuka protagonizó la explosión de los dibujos animados nipones, en lo sucesivo conocidos como anime. Autor de cómics prolífico, adaptó varias de sus propias obras, consiguiendo el primer éxito con la serie de televisión *Astroboy*, que definió los rasgos habituales del anime: rasgos faciales de los personajes, animación limitada, narración semejante al cine de imagen real, vínculo entre la industria de la animación y la del cómic. Tezuka, un huracán creativo, también realizó largometrajes y hasta cortometrajes experimentales. Durante los años 60 el anime fue habitual en las salas de cine, pero en la década siguiente quedó confinado a la televisión. También hubo notables animadores independientes como Yoji Kuri y Kihachiro Kawamoto.

En Europa occidental los logros fueron más puntuales: películas como *El submarino amarillo* de George Dunning, *Allegro non troppo* de Bruno Bozzetto o *El planeta salvaje* de René Laloux tuvieron repercusión. En el cortometraje destacaron artistas como Raoul Servais, Jean-François Laguionie o Paul Driessen

2. SITUACIÓN ACTUAL

2.1 Presentación del proyecto

La realización de proyectos educativos infantiles en nuestro medio es una manera de dar a conocer nuestras costumbres e historias que vive nuestra sociedad. La explotación de estos productos dejaría a un lado las historias importadas que a la larga no nos dicen absolutamente nada de lo que somos o pretendemos ser y a su vez aportarían de manera significativa una identidad nacional, siempre y cuando creamos en nuestro talento y en nuestra creatividad. El Objetivo del mismo es la ejecución de un Video como parte del Proyecto que LICTUR en conjunto con la M.I. Municipalidad de Guayaquil viene desarrollando: “YO CONOZCO MI CIUDAD”, aplicando para esto el conocimiento adquirido a lo largo de nuestra preparación universitaria, en el que se mostrara el desenvolvimiento académico de los miembros participantes en la realización de toda la pre-producción, montaje, creación de personajes animados y post-producción del producto.

Se propone la realización un video con las tres rutas históricas incluidas en el proyecto cuyo principal objetivo es que los niños de escuelas fiscales de la ciudad Guayaquil conozcan un poco más sobre la historia de la misma

2.2 Delimitación

Este tema fue escogido por la viabilidad que el mismo posee para ser potenciado dentro del desarrollo educativo nacional, brindando un aporte para futuras producciones, a más de incrementar el nivel de conocimiento con historias o leyendas de nuestra sociedad.

Dentro de las razones por la cual podríamos acotar de este proyecto y no otro, son:

- Dar continuidad a este tipo de producciones haciendo crecer la producción nacional.
- Contar historias locales dejando de importar del extranjero hecho que no fueron parte de la historia guayaquileña.
- Dar a conocer al extranjero historias contadas en nuestros propios escenarios y locaciones.

2.3 Motivación

Si bien es cierto que la producción nacional ha ido creciendo con el pasar de los años, no es menos cierto que aún no ha llegado a su más alta calidad; muchas propuestas han

pasado a la historia por falta de aceptación del público, las razones: pobre contenido y falta de identificación con el mismo. Pero aquello no es más que un punto muy importante a considerar en la posterior elaboración de proyectos o propuestas audiovisuales que ayuden para no cometer errores similares, mostrando al mundo la historia, costumbres y cultura de nuestra ciudad.

En el país, las series extranjeras no se identifican con las expresiones naturales de nuestra cultura, ni su forma de comunicarse ni sus modismos al hablar, lo que conlleva a que el espectador no se sienta identificado con la programación ajustada a al “enlatado” extranjero.

3. JUSTIFICACIÓN

Elevar el conocimiento local con una propuesta diferente, remarcando información de hechos y personajes memorables ayudaría a mejorar el nivel de aprendizaje infantil permitiendo desarrollar mejoras en el proceso cognocitivo de los niños; Ayudando así al empuje de nuevas producciones de similares características que no sólo presentarían información local sino general de nuestro país, superando las expectativas en cuanto a calidad, que siempre se crean en este tipo de ambiente para así dejar de recibir duras críticas y subordinaciones por parte de producciones internacionales

Gente joven, innovadora, creativa, con ideas frescas están esperando por una oportunidad para darle un giro a la producción nacional, pretendiendo salir del típico status de la realización ecuatoriana.

4. PROPUESTA

4.1 Objetivos generales

El objetivo general es el de brindar un producto que sirva como motor generador de nuevas propuestas dirigido no sólo a los niños sino a su vez a realizadores nacionales y más ya sean éstos directores, guionistas, actores, directores de fotografía, post-productores, etc. De preferencia gente joven, estudiantes de cine o producción audiovisual en general, llegando incluso si se puede con la exportación del producto.

4.2 Objetivos específicos

Objetivos específicos a lograr son:

- Mejoramiento del conocimiento infantil a nivel local sobre nuestra ciudad.
- Lograr que este material sirva como iniciativa para el apoyo de futuras producciones por parte de empresas privadas o instituciones gubernamentales a más del M. I. Municipio de Guayaquil, invitando a que otras autoridades sean partícipes de proyectos alternos para el desarrollo cívico de nuestros pueblos.

4.3 Marco conceptual

El origen de los proyectos audiovisuales es diverso. Es frecuente que personas ajenas a la empresa aporten con sus ideas, pero también trabajadores de la propia cadena pueden ser los promotores de un proyecto, en otras ocasiones son empresas productoras o instituciones quienes proponen la realización. Las producciones disponen de un puesto que tenga la responsabilidad plena sobre el producto y se encargue de homologar sus características de acuerdo a los criterios visuales necesarios. Para cumplir con los objetivos expresados anteriormente es importante que para el desarrollo de este producto se establezcan las fases en las que se lo va a ejecutar, las mismas que son explicadas a continuación:

Fase 1- Preproducción.

Este es el período durante el cual se realiza la preparación y planeación de todo el proyecto, conseguir la logística y la gente que va a intervenir. Estos pasos son el desarrollo de la idea, el concepto, el guión y su final aprobación para luego desglosar

funciones. Finalmente el productor será quien ejecute los contactos y consiga los recursos necesarios para desarrollar el producto como son el presupuesto general, el plan de rodaje o cronograma, el casting en el cual en conjunto con el director eligen a los actores, locaciones, diseño de arte, coordinación de logística, transporte, equipos, entre otros.

Fase 2 – Realización.

En esta fase procederemos a efectuar las tomas de todas las imágenes que están en el guión previamente aprobado, desglose de tomas aprobadas por el director, de vestuario, storyboard, haber visitado con anterioridad al rodaje las locaciones en las que se va a grabar y haber ensayado con los actores.

Fase 3 – Postproducción

En la tercera y última fase, se recoge todo el material grabado para su posterior edición y composición para poder armar la pieza audiovisual propuesta en el guión. El montaje o edición se lo hace en conjunto con el director y el editor. Además de este trabajo se realizan los efectos post producidos o las animaciones 2D o 3D si es que son necesarios dentro de la propuesta del guión.

5. ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DEL PRODUCTO CON PROPUESTAS SIMILARES A NIVEL LOCAL E INTERNACIONAL

Analizando esta propuesta se puede encontrar ideas similares en producciones nacionales e internacionales, la visión a utilizar es el de dar un primer paso para poder alcanzar mejores niveles de aprendizaje de una manera entretenida y alegre. Se puede encontrar en nuestra ciudad muchas historias capaces de generar sentimientos gratos o añoranzas con el pasado acercando mas al individuo con su ciudad pero que mejor que utilizando recursos propios y el conocimiento adquirido a lo largo de nuestra vida universitaria en postproducción, preproducción y realización como animadores, ilustradores, etc. para en este proyecto darlos a conocer.

En el mercado nacional se puede encontrar series que generaron historias parecidas, todas llamadas a cautivar a un público muy diverso; Proyectos municipales encaminados a despertar el interés por la historia de su ciudad pero nada enfocado a un público infantil, escolar, ayudando a su vez al programa educativo que mantiene la Licenciatura en Turismo, LICTUR, de la Escuela Superior Politécnica del litoral ESPOL con el M. I. Municipio de Guayaquil.

En el mercado internacional se puede encontrar muchas propuestas similares que al estar enfocadas a un espectro mas abierto, no abarcan el nivel de detalle local.

6. REQUERIMIENTOS OPERACIONALES E INFRAESTRUCTURA

6.1 Requerimientos de Hardware

Equipos	Detalle
Cámara Sony MiniDV 3CCD modelo DSR-PD170	Registro de imágenes
Trípode	Sostener la cámara de video
Luces de Tungsteno	Iluminación de las tomas
Micrófono	Toma de sonido directo
Casetes Mini DV	Registro de fotogramas
Audífonos	Prueba de audio.
Dolly	Movimientos de cámara
Computador Procesador AMD de 1Gb Tarjeta de Video de 16 Mb DVD RW Monitor Tarjeta FireWire	Edición Post-Producción Desarrollo de musicalización
Estudio de Grabación	Grabación de música y voces
Cables extensiones y Adaptadores	Facilitar la instalación de equipos
Generador de energía eléctrica	Toma de poder para conectar equipos
Unidad móvil de equipos	Traslado de equipos
cámara fotográfica	Registro de las grabaciones
Accesorios de iluminación	Corregir problemas de iluminación

6.2 Requerimientos de Software

Equipos	Detalle
Programa de edición de imagen	Herramienta para el tratamiento de la imagen
Programa de Ilustración Digital	Herramienta para definir línea gráfica y personajes animados mediante herramientas de video digital
Software de edición Premiere	Herramienta para la edición de contenidos animados y 3D.
Software de Edición de video digital	Que permita realizar cambios en el sonido, editar efectos, ensamblar imagen y sonido, introducir títulos, todo esto debe poder hacerse en tiempo real. Debe permitir la importación y exportación de distintos formatos de video, imagen y sonido
Software de Audio	Herramienta para optimizar o corrección de audio.

6.3 Otros aspectos técnicos.

Para la ejecución de cualquier producción es preciso establecer las fases a desempeñar dentro de distintos periodos.

Preproducción

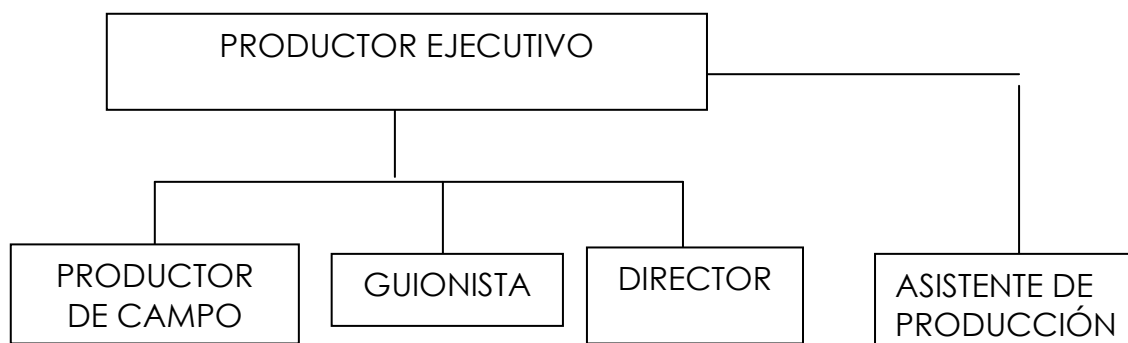
El más intenso trabajo se efectúa durante la preproducción. Éste es el período cuando todo debe planearse con sumo cuidado para que la producción (grabación) y la postproducción (edición, animación y otros) se realice fácilmente.

Las tareas a desarrollar dentro de la fase de la preproducción consiste en:

- Desarrollo de la idea
- Elaboración del concepto

- Desarrollo del guión o guiones
- Distribución de funciones
- Desglose, storyboard
- Organización y plan de grabaciones

El equipo que interviene en la fase 1, está conformado por:



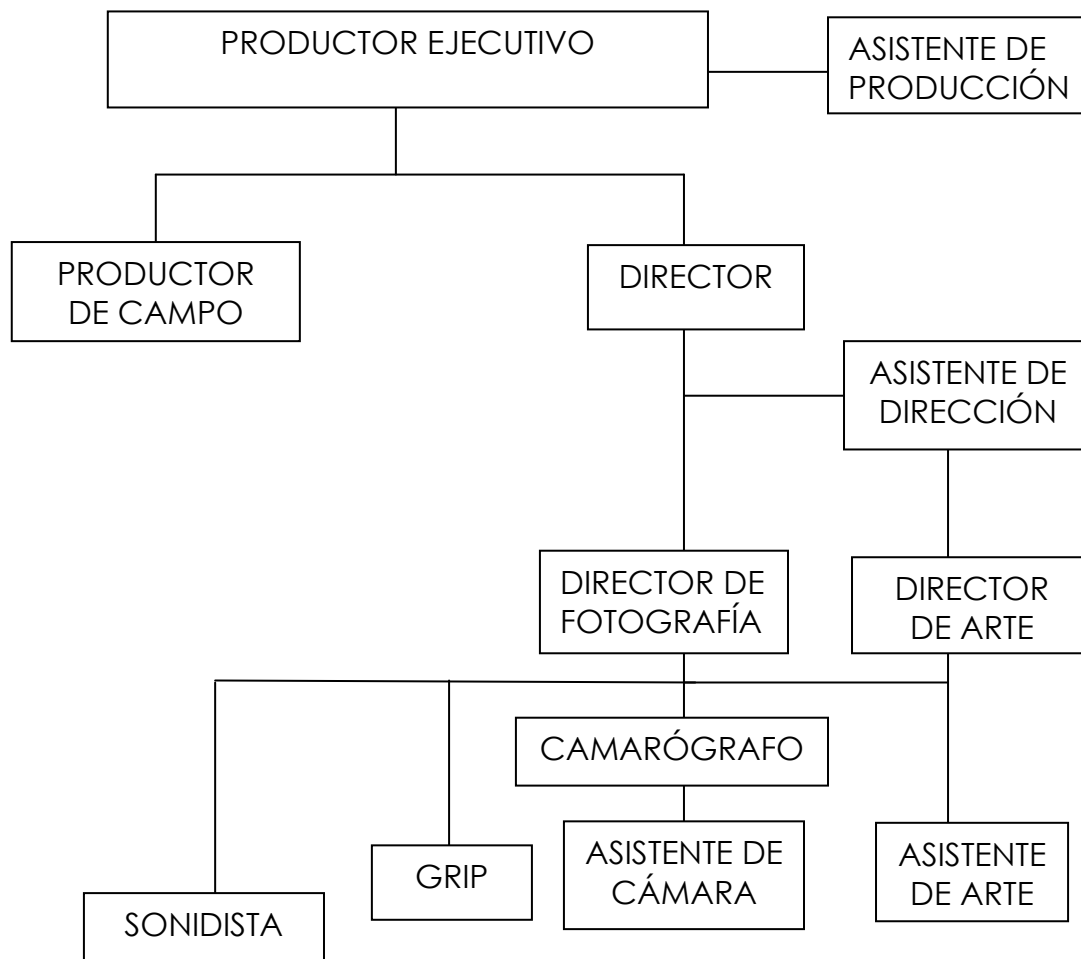
Realización

Es el momento en el cual todas las áreas trabajan en conjunto. Dentro de esta fase se procede a realizar las tomas de audio y video.

Las tareas a desarrollar dentro de la fase de la realización consisten en:

- Grabaciones en interior y exterior
- Pietaje, logging y revisiones

El equipo que interviene en la fase 2, está conformado por:

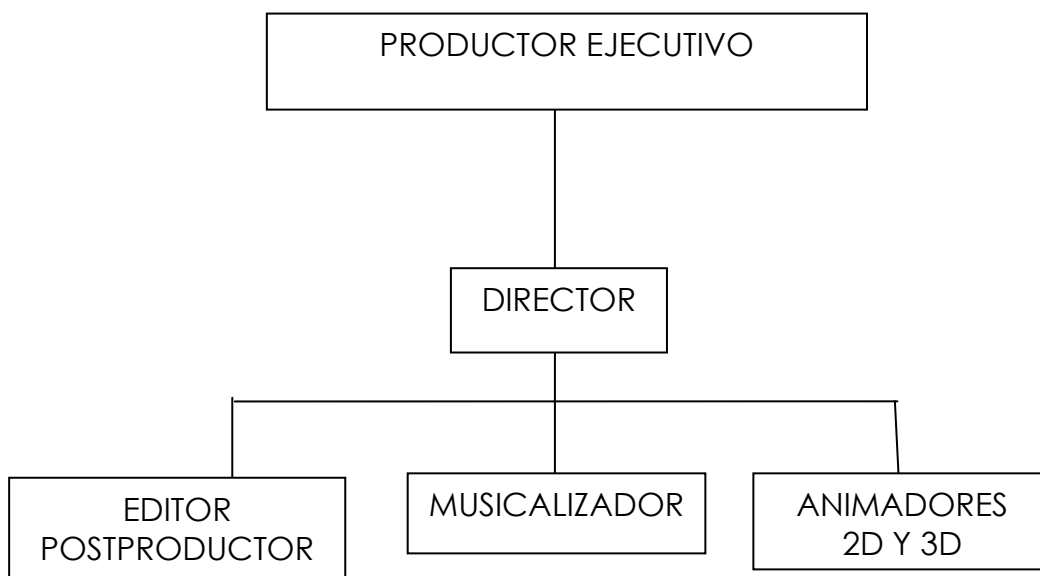


Postproducción.

En esta fase se va a producir el producto final trabajan en conjunto el director y los postproductores. Aquí se desarrollarán las siguientes actividades:

- Edición o montaje
- Postproducción, animaciones y efectos 2d y 3d
- Diseño gráfico
- Correcciones
- Musicalización

El equipo que interviene en la fase 3, está conformado por:

**6.4 Equipo de Trabajo****6.4.1 Grupo de Trabajo**

Lo que abarca la producción de un producto de esta índole, es algo valioso que sólo puede llevarse a cabo mediante el trabajo de diversas áreas las cuales tienen a su cargo labores específicas.

1. **Área de producción:** Organiza, planifica y administra el trabajo. Es el primer equipo en incorporarse y el último en abandonar la producción. Esta área está encargada netamente de reunir en forma conveniente todos los elementos para lograr una realización exitosa. Aquí se procederá a la realización de Storyboards, planos que el director escoja, entre otros.
2. **Área de realización:** Es la que coordina y determina especificaciones del proyecto. En ésta fase se procederá a la asistencia de dirección, locución, grabación de tomas con actores, entre otras decidiendo lo mejor para la realización del proyecto que ya está en curso.
3. **Área de postproducción:** Es un proceso deliberado en donde se invierte mucho más tiempo para seleccionar y combinar diferentes tomas, animaciones, secuencias entre otros. Como lo indica su nombre, la edición y animación en postproducción tiene lugar después de que el material se ha reunido. El animador de 2D o 3D puede tardar muchas horas para crear un producto terminado que sólo es de unos cuantos segundos de duración. Dentro de esta área podemos ubicar a los postproductores, diseñadores gráficos, musicalizadores, además de editores.

6.4.2 Perfil de funciones

Para el completo desarrollo del proyecto debemos contar con los siguientes recursos en cuanto a equipo de trabajo.

Cargo	Función
Productor Ejecutivo	Producción general, elaborar presupuesto, designación de cargos, sueldos, control del equipo de trabajo, hacer organigrama funcional y hacer respetar horarios y control de equipos.
Productor de Campo	Conseguir actores, locaciones, verificar el cronograma y hacer cumplir las funciones asignadas, estar en el día a día de la realización del proyecto.
Director	Encargado de la parte creativa, realización con el director de fotografía de desgloses de planos, elaborar el guión técnico, storyboard. Cabeza principal de la realización.

Director de Fotografía	Encargado de hacer junto al director el desglose de planos, diseño de iluminación en las locaciones, asistir al director en la elaboración del guión técnico, supervisar el trabajo del personal de camarografía y de iluminación. Cumple también funciones de director de arte.
Director de Arte	Encargado de supervisar el maquillaje y vestuario de los actores, así como también cumplir funciones de director de escenografía.
Sonidista	Se encarga de registrar el sonido de manera óptima, así como también estudiar si hay buenas condiciones de acústica en las locaciones.
Camarógrafo	Realizar tomas y encuadres de manera creativa. Atender instrucciones del director o del director de fotografía.
Asistente de Cámara	Asiste al camarógrafo y lo ayuda a cumplir su función de una mejor manera. Encargado de armar los equipos para la grabación.
Asistente de Arte	Trabajar en conjunto con el Director de Arte, lo asiste en las decoraciones de locaciones y preocuparse del vestuario y del maquillaje de los actores.
Asistente de Dirección	Asiste al director en la realización. Estar pendiente de la continuidad y elaboración de script. Cumple también funciones de utilero.
Postproductor / Editor	Supervisar y coordinar la postproducción, animaciones 2d y 3d, y la edición del cortometraje aplicando herramientas de composición.
Musicalizador	Compone e inserta la música que vayan acompañadas con la acción de la pieza audiovisual.
Asistente de Producción	Asiste al productor ejecutivo, lo ayuda en todo lo que concierne a la producción del proyecto, elaboración de oficios, contratos, presupuestos, agenda, cronogramas, etc.

7. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE PRODUCCIÓN

7.1 PREPRODUCCIÓN

7.1.1 Antecedentes

Previo a la realización de este proyecto, se considera necesario analizar y establecer puntos importantes que se consideran primordiales para la ejecución del trabajo, los cuales se detallan a continuación.

Se presentará tres películas las cuales llevarán como temática la historia de Guayaquil, teniendo reuniones con las autoridades a cargo del proyecto por parte de la Licenciatura en Turismo, de la Escuela Superior Politécnica del Litoral –ESPOL–, desglosando los recorridos con los siguientes nombres: Tour de Ciudad Vieja, Tour de Ciudad Nueva, Tour de Independencia; rutas que ya cuentan con un guión establecido pero que deberán ser adaptados para su reproducción audiovisual, la producción se la realizará alternando grabaciones con animaciones 2D para realzar la propuesta y mejorar el proceso de aprendizaje de los infantes, la selección de actores se la realizará entre los mismos estudiantes de la Licenciatura en Turismo, de la Escuela Superior Politécnica del Litoral –ESPOL–, la misma que deberá proporcionarnos toda la información que posea y que ayude a una mejor realización del proyecto.

La Asociación con un compañero de la Licenciatura en Producción Audiovisual que se encuentre próximo a culminar sus estudios y que desee ser parte del proyecto con sus conocimientos adquiridos a lo largo de su vida universitaria.

7.1.2 Diseño metodológico

1. **Desarrollo de la idea:** La idea es el motor de la historia, debe guiarnos en todo momento. Es el principio y motivación de toda producción. La narración está al servicio de la idea. Al contar el proyecto con un objetivo establecido, lo aceptado por los miembros de la presente Tesis será el de ayudar a realzar el enfoque del mismo con técnicas audiovisuales aprendidas a lo largo de la Tecnología en Diseño Grafico y Producción Publicitaria.
2. **Elaboración del concepto:** Al tratarse de un proyecto preestablecido esto es, el programa de la Licenciatura de Turismo de la Escuela Superior Politécnica del Litoral -ESPOL- en conjunto con la M. I. Ilustre Municipalidad de Guayaquil, el concepto deberá ajustarse modificando ligeros puntos en la parte técnica, la mayoría de las producciones inician con un tratamiento.
3. **Distribución de funciones:** Es preciso recordar que la cooperación entre las personas que intervienen en un proyecto de esta magnitud debe ser muy estrecha. Cooperar no es ser amigo de alguien, cooperar significa trabajar en equipo con un objetivo común.

7.1.3 Creación de guiones

1. **Guión Literario:** Previo al desarrollo del guión se realiza la investigación correspondiente para poder recopilar la información necesaria para presentar situaciones concretas y acorde a lo que se requiere presentar. Debido a que los proyectos y circunstancias difieren, las formas de guión también. Este contiene la historia escrita y dividida en escenas de forma literaria más no técnica. Al tratarse de un proyecto dividido en tres etapas históricas esto es, Tour de Ciudad Vieja, Tour de Ciudad Nueva y Tour de Independencia, se ha trabajado en la corrección de pequeños detalles, tales como dicción, cacofonía entre otros.

TOUR DE CIUDAD VIEJA

<u>PRIMERA ESTACIÓN</u> Teatro José De La Cuadra	GUÍA: ¡Buenos Días! Bienvenidos queridos amigos, nuestra ciudad nació en las faldas del Cerro Santa Ana, en aquellos tiempos, todo este lugar que podemos observar estaba cubierto por una gran vegetación, teníamos algunos esteros que entraban hasta lo que ahora son calles y viviendas, así mismo traían consigo muchos animalitos como aves, reptiles y bastantes insectos. ¿Quiénes creen ustedes que habitaban estos lugares, antes de la llegada de los españoles? ¿Estarían deshabitados, es decir, no habría ninguna persona? Cuando llegaron los españoles, en esta zona hallaron a los chonos y a los guancavilcas, y en la isla Puná a los Punáes, quienes eran naciones indígenas muy grandes, con conocimientos avanzados de navegación, de producción de telas y elaboración de prendas de ropa, y grandes comerciantes.
1ª. Representación: Escena de los Naturales (Por las escalinatas, o en las afueras del	<i>Se encuentra una natural joven trabajando en la fabricación de chaquiras de concha o en hachas-moneda, y a su lado se encuentra un bebé acostado.</i> <i>La guía prepara a los niños y les dice que se van a encontrar con una tribu Guancavilca y que ellos (los niños) van a convertirse en Guancavilcas de la tribu de los Mappa-sinka (hoy Mapasingue), para lo que les tizna la nariz</i>

Teatro)	<i>con sombra.</i> <i>Cuando los niños se acercan con sus guías, ella, la guancavilca, les da la bienvenida.</i> Mujer: Bienvenidos, los estábamos esperando, veo por el colorido de sus narices que son Mappa-sinkas, ¿verdad? Me imagino que vienen por mercaderías, para venderlas en otras tierras, aquí tengo varios cintos y collares de chaquiras de oro y de concha (<i>se los pone a algunos</i>), ¿han traído el pago acordado en hachas-moneda? (<i>la guía se encarga de "pagarle"</i>). Pero sigan adelante, acomódense alrededor del fuego y descansen un rato después del largo viaje desde su pueblo. (<i>La guía ayuda a acomodar a los niños alrededor, pero dejando un espacio para que pueda ingresar luego el otro personaje</i>). <i>Llega un indio mayor, con cara de preocupación. La mujer se levanta y le sale al encuentro, respetuosa.</i> Mujer: Por fin regresas, padre. Ha durado mucho este último asedio a la nueva ciudad de los forasteros invasores, esa que llaman Santiago. ¿Conseguiste lo que buscabas? Padre: Sí, ¡pero regresaron nuevamente! Cada vez que defendemos nuestras tierras y destruimos sus asentamientos, los vuelven a construir más allá, y cuando sacrificamos y ahuyentamos al blanco invasor, llegan aún en mayor número, y traen unas bestias de gran tamaño con las que nos dan alcance, y sus pechos están cubiertos con un caparazón que detiene nuestras flechas... (<i>se congela la escena</i>) Guía: (<i>a los niños</i>) ¿Escucharon? Una bestia de gran tamaño con los que les dan alcance, ¿qué animal sería? (<i>les va dando pistas hasta que sepan que se trata del caballo, el cual no existía en América antes de la llegada de los españoles</i>).
---------	--

	Padre: <i>(se descongela la escena)</i> Llegan noticias desde el norte, desde el sur y tierra adentro, más allá de las montañas, dónde han sometido a otros pueblos, aquellos a los que vendíamos nuestros productos ya no son libres, sus ciudades han sido quemadas, sus templos destruidos, sus jefes asesinados, sus mujeres y niños maltratados. Nosotros, los pueblos de esta región, los chonos, huancavilcas y punáes, nunca nos hemos dejado conquistar, ni siquiera por los incas, pero a veces es necesario ceder y conseguir con la palabra lo que no se consigue con las armas. Creemos que es el momento de buscar acuerdos de paz, si no queremos ver destruidos a nuestros pueblos. Mujer: ¡Pero nuestro pueblo no aceptará nunca ser sometido! ¡El amor por nuestra tierra y a la libertad son nuestros principales valores. La cobardía está penada con la muerte!. Hombre: Los tiempos cambian, y debemos adaptarnos a los cambios para poder sobrevivir. Nos hemos puesto de acuerdo y hemos exigido al blanco algunas condiciones que deben cumplir para cesar en nuestros ataques, entre ellas, que deben traer a mujeres de su raza, pues nuestras esposas e hijas merecen respeto, deberán remunerar nuestras labores en sus campos, pues nunca aceptaremos la esclavitud y para cuidar que los nuestros no sean sometidos a las atrocidades de otras partes, nos nombrarán "caciques" a los jefes de nuestros pueblos, quienes cuidaremos de la justicia entre los nuestros y para los nuestros. Y prepárate, por que tú, como mi sucesora, también serás cacica y deberás velar por nuestro pueblo cuando yo muera, y luego de ti, mi nieta. Deberemos aprender sus costumbres, leyes y lengua, para poder entenderlos y defendernos de ellos, pero sin olvidar el gran pueblo que
--	---

	somos. Debo regresar para seguir con las negociaciones. Sólo si aceptan nuestras condiciones habrá paz. <i>(el indio se va)</i> Mujer: <i>(coge en brazos a su hijo y se dirige a los niños y al bebé)</i> Nunca deben olvidar que nuestro pueblo nunca se sometió. Nuestro pueblo durante siglos ha navegado, comerciado y conocido pueblos lejanos, otras culturas, y sabemos que conociendo sus costumbres podemos llegar a establecer lazos que nos convienen. <i>(Ahora se dirige al bebé)</i> Tú aprenderás lo que saben los mayores, las técnicas de agricultura, la pesca, la navegación, entre otras cosas, pero además aprenderás las leyes y lengua del invasor, porque deberás prepararte para utilizarlas para beneficio de nuestro pueblo. <i>(Se dirige a los niños).</i> Vayan en paz, regresen a sus pueblos y cuenten lo que han visto, para que estén preparados. <i>(La guía se lleva a los niños mientras la india sigue trabajando en lo suyo).</i>
<u>SEGUNDA ESTACIÓN</u> Junto al busto de Orellana	GUÍA: Aquí encontramos el monumento al Capitán Francisco de Orellana, quien realizó el reasentamiento definitivo de la ciudad de Guayaquil al pie del cerrito verde, hoy Cerro Santa Ana. Este monumento es el único en Guayaquil realizado por una escultora, es decir, una mujer. Si bien en el monumento podemos leer que Orellana fue el fundador de la ciudad, hoy en día se sabe que en realidad fue fundada en 1534, cerca de la Laguna de Colta, cerca de Riobamba. Allí se firmó el Acta de su fundación, pero se empieza a construir en otro sitio, siendo trasladada varias veces por los ataques de los indios, quienes la destruyen en varias ocasiones,

2ª.
Representación:
Francisco de
Orellana
(Junto al
monumento)

hasta que, finalmente, en 1537 es reasentada por el Capitán Francisco de Orellana en este preciso sitio, al pie del cerro.

Francisco de Orellana:

“Yo soy el Capitán Francisco de Orellana”.

“Descubridor del Río Mar, al que hoy ustedes llaman Amazonas; Gobernador y Capitán Adelantado de todos los territorios descubiertos en el Valle de la Canela; Gobernador de Guayaquil y Portoviejo”.

“Mi historia comienza en 1511, año en que nací, en la ciudad de Trujillo de Extremadura, España, en donde por mi espíritu de aventura en el año de 1529 me alisté en la expedición de Francisco Pizarro hacia la conquista de las tierras de ultramar, hoy América”.

“Más tarde, junto a Diego de Almagro y Francisco Pizarro participé en la conquista del Imperio de los Incas, el Tahuantinsuyo, bravos guerreros aborígenes de las altas tierras del Perú, enfrentamiento en el cual perdí un ojo”.

“Por mi empeño, gallardía y valor recibo a cargo soldados y avanzo hasta Quito en el año 1534, fundándola como San Francisco de Quito en las faldas del Volcán Pichincha. Posteriormente me retiro a descansar en la tranquila y pacífica ciudad de Portoviejo”.

“En 1537 recibí por encargo de mi Mariscal Francisco Pizarro la orden de re-asentar, proteger y pacificar la ciudad de Santiago de la Culata (hoy Santiago de Guayaquil); esto debido a los levantamientos feroces y rebeldes de los Chonos y Huancavilcas, aborígenes de estas tierras. Cumplí con mi objetivo a finales del año 1537”.

“Cuatro años más tarde, con Gonzalo Pizarro, salgo desde Quito con 63 hombres hacia el sueño de todo conquistador, de todo descubridor, El Dorado, el País de la Canela, el 4 de Febrero de 1541”.

“Después de 240 días de hambre, penalidades y frustraciones, desemboco al Océano Atlántico y nos dirigimos directamente hacia los Reyes en

	<i>España”.</i> <i>“Mi historia termina en mi segundo intento de explorar las aguas y tierras del Río Grande. A mediados de 1546 sufro un ataque de una turba de indios de la cual salgo gravemente herido y muero en los brazos de mi Capitana, mi mujer, Ana de Ayala”.</i>
<u>TERCERA ESTACIÓN</u> 3^a. Representación: Diego de Urbina (Bajos de la escalinata Diego Noboa)	Diego Urbina: <i>¡Buenos días ciudadanos!</i> <i>Soy el Capitán Diego de Urbina, nací en la ciudad de Orduña en 1507, desciendo de una familia de conquistadores, como mi tío Juan de Urbina, famoso por su valor en las guerras de Italia. Cuando estuve en la ciudad Santiago de Guayaquil, recién fundada por el capitán Francisco de Orellana, estaba en total desorden ya que las tribus querían atacar y destruirla de nuevo.</i> <i>Es así como yo lucho ferozmente con las tribus de esta ciudad, los punaes y los huancavilcas, luchas de las cuales salí victorioso logrando así entregar, en el año de 1541, a la corona española, la ciudad más tranquila y en calma. También tuve que desterrar a los naturales, los cuales mantenían en zozobra a la ciudad, impidiendo su progreso y estabilidad. Por esto el virrey Blasco Núñez Vela me nombre Teniente Gobernador de la ciudad de Santiago de Guayaquil.</i> <i>Después de que pasó todo lo malo (guerras y luchas constantes), por mi propia iniciativa y para dejar un recuerdo de mi memorable hazaña, creo el primer escudo de armas de la ciudad de Santiago de Guayaquil (presenta el escudo).</i> <i>Como base para esta creación junté los escudos de mi linaje y el escudo de mi ciudad natal Orduña.</i> [INTERPRETACIÓN HERÁLDICA DE ALGUNA DE LAS FIGURAS, ESMALTES COLORES Y METALES QUE CONTIENE EL ESCUDO DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL:] EL CASTILLO O TORRE.- <i>ó parte del muro ó almenas, representa ser ganado ó defendido por la fuerza e virtud personal y poderío.</i>

	EL LEON.- <i>significa braveza y valentía.</i> LAS BANDERAS Y PENDONES.- <i>representan el estado del hombre rico y caudillo de gente de tierra, y que las ganaron a sus enemigos.</i> EL ASPA.- <i>se ganó por armas en la victoria que se consiguió de los moros.</i> LAS ONDAS.- <i>representan los contrastes padecidos son valor y vencimiento.</i> LAS CADENAS.- <i>recuerdan la Batalla de las Navas de Tolosa.</i> LOS COLORES SIGNIFICAN LO SIGUIENTE: EL ROJO O GULES.- <i>se representa por rayas perpendiculares, significa el fuego, arrobamiento, ardidez, alteza, fortaleza en guerra y vencimiento con sangre.</i> EL AZUL O AZUR.- <i>por rayas horizontales, denota celo, justicia, hermosura, caridad y lealtad.</i> LOS METALES.- <i>EL ORO representado por puntos esparcidos en el campo del escudo, y significa poder, constancia, sabiduría y nobleza; y LA PLATA dejando en el campo blanco, sin ninguna señal, manifiesta limpieza, inocencia, integridad, elocuencia, riqueza y vencimiento.</i>
<i>Parada en la Pileta</i>	GUÌA: Las primeras construcciones en el cerro Santa Ana fueron de piedra y adobe, luego las hicieron de bahareque con techos de bijao o paja. Muchos años después fueron de madera con techos de teja, muy elegantes en los que habitaba la clase alta de Guayaquil. La ciudad estaba llena de esclavos y esclavas que se encargaban de las tareas domésticas, cada familia poseía el número de esclavos de acuerdo a su ingreso económico. Además se podía observar a los indígenas de los alrededores que bajaban por los ríos del interior llevando agua fresca y víveres a la ciudad. Guayaquil desde sus inicios se dio a conocer por la excelente calidad de su madera, la que era utilizada para la fabricación de embarcaciones que generaron muchos ingresos económicos a la ciudad. La "pepa de oro" como se conocía al

	cacao fue uno de los productos de nuestra costa que fue exportado y sobre el que se tenía que pagar una gran cantidad de impuestos, que según los comerciantes del fruto, eran injustos. A pesar de que ingresaba gran cantidad de dinero, Guayaquil crecía a paso lento debido a que fue afectada por muchos incendios, pestes y ataques de piratas. En aquella época, 1564, la Sífilis ataca con mucha fuerza, conocida como el “mal francés”, para contrarrestar sus efectos se usó la zarzaparrilla, creyendo que sería la solución y se volvió muy comercializada, en aquel entonces “Hernando de Santillán era el 1er Presidente de la Real Audiencia de Quito, y creó el Hospital Santa Catalina”. Una enfermedad muy conocida por ustedes acabó con las tres cuartas partes de la población, esta es la “Viruela” en 1589. ¡Que peste!
<u>CUARTA ESTACIÓN</u> La Cruz de Santiago	GUÍA: Cuenta la historia que cuando Guayaquil fue reasentada al pie del Santana por el capital Francisco De Orellana este recibía el nombre de “Cerrito Verde” entonces niños se preguntaran ¿por qué se llama Cerro del San Ana?, bueno su nombre se lo debe a la historia que viene a continuación: En tiempo inmemorable y muchísimo antes de los Huancavilcas, vivió un pueblo de hombres hercúleos, gobernado por un rey muy ambicioso. Sus súbditos conseguían piedras preciosas, joyas y objetos de arte de que quitaban a los vencidos. Así sembraron el terror en muchas partes, llegando a ser, el jefe de estos guerreros, uno de los hombres más ricos sobre la tierra. En la cumbre del cerro, se alzaba su palacio, más hermoso que el del gran Salomón. Estaba construido con lozas de ricos y pulidos mármoles, el puente levadizo, de oro puro, en sus columnas, había dibujos, formados con perlas y esmeraldas. La guardaban cuatro enormes leones de oro macizos, cuyos ojos eran los mayores rubíes que se haya conocido. En el palacio, había jardines con fuentes y surtidores de oro y plata. Su bellísima hija comprendía, que el Cielo, arrojaría sobre su padre y su casa, algún terrible castigo por su avaricia.

4^a. Representación: Nino Lecumberri (En la cruz de	Un día, la bella joven amaneció enferma de muerte y el padre, quien la quería mucho mandó a llamar a un famoso mago y le pidió que salvara a la hija de sus amores, y lo haría rico y poderoso, pero el mago no aceptó y le dijo que había un solo medio de salvar a su hija, la princesa, este era que devuelva el dinero que había robado. Y lo hizo elegir entre la salud de su hija y su fortuna. Entonces el ambicioso rey prefirió su riqueza antes que la vida de su hija, el mago al ver esto hecho una maldición hacia este hombre la cual consistía en que se lo condenaba a vivir dentro de las entrañas del cerro hasta que aparezca un joven que en lugar de decidir por los tesoros elija a la doncella Corría el año 1544 y el cerro se componía de 15 casitas y una humilde capilla. Durante una noche de luna, se hallaban frente a la entrada de una de las casitas, cuatro hombres, atentos al relato que les hacía un joven indio, cuando, de pronto, vino a interrumpirlos un extraño y prolongado ruido, que parecía proceder de lo alto. Era como el rechinar de una pesada puerta y los alaridos que deben exhalar los condenados. Luego reinó el silencio y el Huancavilca dobló la cabeza sobre el pecho, y, ocultando el rostro entre las manos, permaneció inmóvil en esta actitud. Este es el anuncio que el hada va aparecer allá arriba en el cerro. Nino de Lecumberri: Cuenta la Historia “hada del Cerro” El teniente Nino de Lecumberri al escuchar la historia del valioso tesoro que encerraba el cerrito verde, tuvo la idea de ir al encuentro de esa hada. Así no bien rayó el alba, abandonó el lecho y saliendo del poblado, empezó a remontar el cerro. Al alcanzar la cima, encontró un roble y junto al tronco una gran piedra. Algo fatigado, se sentó en ella y, entonces, sin saber de donde pudiera haber salido, se presentó a su vista una bellísima joven. - Sígueme, sin hablar, si no eres cobarde – dijo
---	---

Santiago)	al aborto teniente. El hada emprendió el descenso del cerro y de pronto, se detuvo frente a una cueva abierta en el cerro, bajaron y entraron en una regia cámara cuyas paredes eran planchas de plata y oro, y en cada esquina de la estancia descansaban urnas de cristal, rellenas de piedras preciosas de todo tamaño y color. En el centro había un amplio diván en el que dormía un viejo rey que llevaba pesada corona y abrazaba contra el pecho un hacha de oro. El español estaba estupefacto, jamás imaginó, que pudiera haber junta tanta riqueza. La dulce y melodiosa voz del hada, lo sacó de su arrobamiento, con estas palabras: - Afortunado mortal, digno eres de ser recompensado, y vas a serlo. Todas esas preciosidades pasarán a ser tuyas, si acaso, no prefieres llevarme a mí como galardón de tu proeza. Yo cuidaré de tu existencia y seré tu inseparable y constante compañera en la ruda batalla por la vida. Por una compañera así, vale bien desdeñar todo el oro del mundo. Decírete por mí – insinuó, casi en tono de súplica, fijando en el soldado sus encantadores ojos. - Sabes, cara bonita – respondió el aludido . me voy al tesoro, que con él me irá mejor entre los hombres, que contigo. Venga el tesoro, y dime pronto cómo pudiera llevarlo. No acabó de pronunciar estas frases, cuando se pobló la cámara de mil sonidos infernales: lamentos, gritos de desesperación, maldiciones. Abrió los ojos el rey dormido e incorporándose en el lecho increpó al aterrado teniente que había caído de rodillas. - Mísero, todo lo has perdido, y has vuelto, así, a condenarme a penas infinitas. Sí, menos ambicioso, te hubieses decidido por mi hija, todo lo que aquí ves, hubiera sido tuyo, y yo habría descansado de los tormentos que por el mismo pecado tuyo tanto tiempo devoro. Maldito, ahora debo seguir, viviendo, sin vivir, otros cien años; pero tú lo harás conmigo, en castigo de tus desmedidas ansias. El joven se creyó irremediablemente perdido, pero acordándose de los milagros que se decían hechos allá en su tierra, mediante la invocación
-----------	---

	de su santa patrona: - ¡Mi madre Santa Ana! ¡auxilio! – clamó lleno de fe. Un violento sacudimiento sucedió pareciendo que todo se derrumbaba y que una fuerza superior lo arrebatara, depositándolo suavemente sobre la superficie de la tierra. Pasaron algunos instantes, abrió lentamente los pesados párpados y... oh! sorpresa indescriptible! se encontró en la cumbre del cerrito, junto al banco de piedra. Comprendiendo el motivo de su salvación, elevó los ojos al Cielo, para darle gracias, y, al hacerlo, observó que sobre blanca nube ascendía velozmente una hermosa señora, de pardas vestiduras y alba toca, circundada de estrellas. - ¡Bendita seas madre de María! – gritó. Luego, bajó el cerrito a grandes saltos, y entró a la ciudad en carrera. Sorprendidos quedaron los colonos de Guayaquil con el singular sucedido, que repetía una y otra vez el Teniente de Lecumberri, quien, días después, hacía labrar una cruz descomunal, en cuyos brazos se leía el nombre de Santa Ana, y fue a colocarla en la parte más elevada del cerro, allí donde, según él, se hallaba el roble, el que, por mucha diligencia que se hizo, no pudo ser hallado, como, tampoco, la entrada de la cueva, en lo que se puso, desde luego, mayor empeño. Desde entonces se denominó el cerrito verde Santa Ana, nombre con el que se le conoce hasta nuestros días.
<u>QUINTA ESTACIÓN</u> Museo Naval	GUÍA: La ciudad de Guayaquil hace mucho tiempo atrás, en el siglo XVI era un punto estratégico para cualquier pirata, ya que ofrecía un rico botín. Guayaquil resultaba un puerto indefenso, invitante presa para cualquier enemigo. El año de 1624 resultó fatídico. El 6 de Junio desembarcaron 200 piratas en Guayaquil, con Jacobo, El Ermitaño, Clerk (Jacques L’Hermite) a la cabeza. Cuando prendieron fuego a las primeras casas, los defensores, hasta entonces en retirada, cobraron nuevos bríos, se reagruparon, y derrotaron a los invasores. Pero estos regresaron 2 meses más tarde, esta vez con 500 mosqueteros

5ª. Representación: Ataque Pirata (Museo Naval)	que desembarcaron en formación de escudaras y al ritmo del tambor. Se dirigieron directamente a la Plaza Mayor donde los esperaban los vecinos de la ciudad, ahora reforzados con 300 soldados enviados de Quito y Cuenca. Se logró derrotar nuevamente a los holandeses, pero en su fuga dejaron arruinado al vecindario. Tres años más tarde, todavía se lamentaba el vecindario por el estado de ruina en que había quedado la ciudad. Por 1680 el peligro de incendios había pasado a segundo plano, y era la amenaza de los piratas la preocupación del momento. Contra ellos se procedió a levantar trincheras, que consistían en un muro de tierra de aproximadamente 1,50 m. de alto y como un metro de espesor, al pie del Estero de Villamar. Guayaquil seguía siendo un blanco demasiado atractivo y con ridículas defensas.
	María: <i>“Hola comadres”</i> Mariela, Lupita y Rosita: “<i>Hola comadre</i>” María: <i>“¿Y que están haciendo?”</i> Rosita: <i>“Aquí comentando con las comadres acerca de lo que han hecho los Guayaquileños, fíjese que han construido varios fuertes para combatir contra los piratas”.</i> Mariela: <i>“Sí tan valientes nuestros queridos Guayaquileños”.</i> María: <i>“tienen razón comadres, por ahí me enteré también que cada vez que se acercan los malvados piratas ellos prenden fogatas para que toda la ciudad se entere de que están llegando y puedan esconderse”.</i> Lupita: <i>“Pero estamos en época de invierno y ¿qué pasaría si llueve y no pueden encender sus fogatas por la lluvia?”</i> Rosita: <i>“Bueno la verdad es que en ese caso no podríamos hacer nada solo rezar a diosito santo para que no lleguen por estas épocas”</i> Lupita: <i>“Pero comadre a mí en lo</i>

	<i>personal no me molestaría que lleguen los piratas, son tan fortachones y guapos”</i> Mariela: <i>“hay comadre usted siempre tan coqueta, solo vive pensando en eso”</i> Lupita: <i>“Es que una siempre debe pensar en un galán con quien pueda estar, yo no quiero quedarme en la percha, yo quiero casarme”</i> María: <i>“Ya no discutan por eso que les parece si vamos a la pulpería a comprar unas cosas que faltan para la casa”.</i> Lupita: <i>“Si y así aprovecho a comprar una cinta de raso para mi tocado, (caminan y compran chirimoyas) otra comadre”.</i> <i>“Comadres ven lo que ya veo”.</i> Rosita: <i>“Uy comadres son piratas mejor vamos rápido a la iglesia”</i> Mariela: <i>“Si tiene razón vamos”</i> Lupita: <i>“No se alarmen no ven que son tan guapos”.</i> Rosita: <i>“Hay Lupita no diga eso, esos piratas tienen la cabeza vacía y el corazón de piedra”</i> María: <i>“Ahí vienen corran”</i> (Todas corren y gritan, menos Lupita que no alcanza a correr) Pirata: <i>“Ahora si voy para la iglesia, ahí están todas las mujeres y el oro de la ciudad”</i> (Lupita llora en una esquina) Pirata: (Silba) <i>“Pero que veo, que niña tan bonita rubia y tostadita como a mí me gustan”.</i> Lupita: <i>“suéltame malvado”</i> Pirata: <i>“Bien que te gusto niñita, no te me hagas la tontita, ven para acá”</i> Lupita: (Grita) <i>“¡auxilioooooooooo!”.</i> Soldado: <i>“¡Suéltala o ya veras!”</i>
--	---

<i>Explicación luego de la escena del ataque</i>	Pirata: <i>“mejor dennos 300000 pesos o si no me llevo a todas sus mujeres e incendio la ciudad”</i>
	Soldado: <i>“Pues no malvado pirata, lucharemos por defender la ciudad”</i> (se pelean, gana el soldado y el pirata huye) <i>“¿Se encuentra bien señorita?”</i> (dirigiéndose a Lupita)
	Lupita: <i>“¡Que valiente y galante soldado!”</i>
	Soldado: <i>“era mi deber salvarla señorita”</i> (bajan todas las comadres)
	Mariela: <i>“Uy, aquí me huele a matrimonio”</i>
	María: <i>“ojalá que le pida la mano a Lupita”</i>
	Rosita : <i>“No digan esas cosas comadres”</i>
	Soldado : <i>“Ojalá que me conceda más que la mano”</i>
	Lupita: <i>“¡Que pícaro!”</i>
	(SE VAN COGIDOS DE LA MANO)
	GUÌA: Guillermo Dampier, <i>“el pirata literato”</i>, después de anotar que tenía un fuerte bajo (que sería la planchada) y otro en una altura (en el cerro) comentaba: <i>...“esta plaza presenta una bella perspectiva, y esta adornada con diversas iglesias y otros buenos edificios... Puede contarse a Guayaquil como una de los principales puertos de la Mar del Sur. Las mercaderías que se trafican son el cacao, pieles, sebo, zarzaparrilla y otros artículos menores, telas de las llamadas comúnmente paños de Quito”.</i> Se relataba <i>“que los mercaderes y hombres de negocios”</i> de Guayaquil comerciaban con los Reyes (Lima), Panamá y Nueva España (México); enviando madera, alquitrán, jarcia y zarzaparrilla (además del cacao que se exportaba

	de contrabando a México). Vislumbrando un rico botín, también desembarcaron en el puerto (1684) los piratas <i>Swan y David</i>. Pero la ciudadanía estaba prevenida y encabezada por el Corregidor repelió al enemigo. En 1687 los capitanes Grognet, Picard y Hewit a la cabeza de un grupo de 450 filibusteros ingleses y franceses, desembarcaron subrepticamente en Puná, trayendo en sus embarcaciones tripulantes con fiebre amarilla, por ello atacan y pronto se retiran, dejando en nuestra ciudad a los enfermos. Los guayaquileños que murieron en el combate y los muertos y heridos que dejaron los invasores dan testimonio fehaciente de cuan porfiada fue la defensa ante un final inevitable, pues para algo eran los defensores pacíficos ciudadanos sin experiencia en estas lides, mientras los atacantes eran aguerridos combatientes impulsados por la codicia.
<u>SEXTA ESTACION:</u> 6ª. <i>Representación:</i> <i>La abuelita</i> (La Glorieta)	Abuelita Chabelita ó Abuelito Chelito: <i>Hola mis hijitos, me da mucho gusto tenerlos aquí conmigo, yo les voy a contar unas pequeñas historias y les haré un jueguito. (cuenta historia de los monos , la tunda, la dama tapada de Guayaquil, la barquita del Río Guayas)</i> Leyenda de los Monos Guayaquileños: <i>Hacia 1693 era soberano de España Carlos II. Desquiciado y entregado a prácticas piadosas, creía ser víctima de maleficios infernales, por lo que se despreocupó de los asuntos del reino, y encargó de todo a su madre y a su favorito.</i> <i>Tratando de hallar alivio para sus males, Carlos II se refugió en la compañía de ciertos animales que tenían enjaulados en una sala del palacio. Supo un día que, allá en sus remotas tierras del nuevo mundo, había curiosos animales llamados monos, que podrían formar parte de su colección.</i> <i>Es así que en 1765, envió un pedido en un galeón que llegó a Guayaquil, solicitando dos ejemplares. Se echó a volar por calles y plazas la petición del Rey, mientras las damas guayaquileñas comentaban "El bueno soberano</i>

	<i>quiere monos que lo diviertan”.</i> <i>Las autoridades pasaron oficios a todos los tenientes y cartas a las haciendas de Baba, Puebloviejo, Palenque, Pimocha, Balzar, Yaguachi, Daule y Balao. Duró la persecución treinta y cinco días.</i> <i>En la plaza de Santo Domingo, un jurado especial compuesto por el Corregidor, el Depositario General y el Alguacil Mayor, estuvo encargado de examinar los dos mejores representantes de la especie, pues moraban cerca de 30 variedades en estas tierras. Resultaron electos dos ejemplares de elevada estatura y reluciente pelaje negro, con la excepción de un cuello blanco, a modo de collar. A fines del año partieron los agraciados a España en un barco.</i> <i>Está por demás decir que Carlos II quedó encantado con los monos. Novelero, instaló dos jaulas para ellos y los alimentaba personalmente, riendo con los saltos y gracias de los animales. Cierta tarde, casi al anochecer, el desventurado monarca fue víctima de una crisis nerviosa, y desquiciado echó a correr dejando puertas y jaulas abiertas, para refugiarse en su oratorio. Mas ocurrió que uno de los monos, encariñado con su amo, lo siguió hasta la capilla. Carlos II no lo vio y el mono trepó al altar hasta situarse sobre la imagen del Redentor.</i> <i>Al incorporarse el monarca, clavó los ojos en el crucifijo y aterrorizado empezó a gritar: “El diablo, lo he visto, lo he visto allí”. Los guardas acudieron en su ayuda y al encender la luz del farol se echaron a reír sin parar: “vuelva en si su Majestad, es el mono de Guayaquil que ha fugado de su encierro.” Mientras el mono rechinaba los dientes y se rascaba la barriga, el Rey no oía, había perdido el sentido y pasó días con fiebre alta.</i> <i>La noticia se esparció rápidamente y el ridículo incidente dio pie a que la gente del palacio dijese en adelante, cada vez que a la Corte llegaba algún guayaquileño “Cuidad del Rey señores, que ha venido un mono guayaquileño y puede causarle algún espanto”. Pasó el tiempo y algún vecino trajo el comentario hasta América, y desde entonces se da el apodo de “monos” a los</i>
--	---

	<i>nativos de Guayaquil.</i> Leyenda de la Dama Tapada: <i>No se ganaba en Guayaquil el rumboso título de tunante, por los años 1700, quien no había seguido siquiera una vez a la Tapada, en alta noche por los callejones y vericuetos por los cuales llevaba en ella a sus rijosos galanes.</i> <i>Nunca se le veía antes de las doce ni jamás nadie oyó, en la aventura de seguirla, las campanadas del alba, a las 4 de la madrugada.</i> <i>¿De dónde salía la tapada? Nunca se supo: pero el trasnochador de doce y pico que se entretuviese por alguno de los callejones de Alonzo o la Cruz, del Ahorcado o la Velería, el Descomulgado o la Curtiembre, por Chinguere o la Encrucijada, y pasando las ruinas de la Muralla por donde hoy Junín, de seguro que el rato menos pensado tenía andando delante de sí, a dos varas invariables, siempre como al alcance de la mano pero nunca alcanzable, a una mujer de gentilísimo andar, cuerpo esbeltísimo y aunque siempre cubierta la cabeza con mantilla, manta o velo, revelaba su juventud y su belleza, y a cuyo paso quedaba un ambiente de suavísimo perfume a nardos o violetas, reseda o galán de noche.</i> <i>Todo galanteador, fuese viejo verde o joven sarmiento, sentíase irresistiblemente atraído y como medianímicamente inspirado para dirigirle piropos.</i> <i>Y ella delante y él detrás, camina y camina, sin que ella alterara su ritmo; pero sin dejarse nunca alcanzar ni disminuir la distancia de una vara a lo sumo; pues bajo no se sabía qué influencia, el acosador no podía avanzar a franquear esa distancia.</i> <i>Y camina camina, la damita cruzaba célere con la pericia de una buena conocedora de los vericuetos, siempre por callejones y encrucijadas, sin franquearse a calles anchas.</i> <i>Sólo pequeños esguinces de su gallarda cabeza, como animando a seguirla; sólo algo así como el eco imperceptible de una ahogada sonrisa juvenil, eran los acicates del galán que se empecinaba en seguir a caza tan difícil. Y cosa</i>
--	---

	<i>curiosa: a su paso los rondines dormían, si alguno que estaba en la calle, y nadie que viniera de frente parece verla; la visión era sólo para el persecutor, que ya perdida la cabeza y el rumbo, seguía inconsciente, hipnotizado, cruzando callejas y callejas sin saber por dónde ni hacia dónde le llevaban su curiosidad o el irresistible imán que lo precedía.</i> <i>...Cuando de pronto... la tapada se detenía a raya... Daba media vuelta de precisión militar, y levantándose el velo que cubría su faz, no decía sino estas frases:</i> <i>- Ya me ve usted cómo soy... Ahora, si quiere seguirme, siga... y el rostro tan lindamente supuesto, se mostraba en verdad bellissimo, fino, aristocrático, blanco, sonrosado, fresco, griego, magnífico... pero todo era una visión de un segundo.</i> <i>Inmediatamente, como hoy podemos ver en las combinaciones de la película esas transformaciones entre sombras... Todas las facciones iban desapareciendo como en instantánea descomposición cadavérica: a los bellisimos ojos sucedían grandes cuencas que a poco fosforecían como en azufre; a los lindos labios las descarnadas encías, a las mejillas los huesos; hasta que totalizada la calavera, un chocar macabro de crótalos eran las mandíbulas de salteados dientes... y un creciente olor de cadaverina reemplazaba el caudal de aromas anteriores...</i> <i>Otra media vuelta de la dama... y el que alcanzara a verla la hubiera visto como evaporarse al llegar a la vieja casa abandonada de don Javier Matute, calle del Bajo, junto al callejón del Mate, después Roditi.</i> <i>...El que no alcanzaba a ver esto, allí quedaba, paralizado y tembleque, pelipuntaparado, sudorifrí y baboso, o loco o muerto... Sólo el que había visto a la Tapada podía adquirir el rumboso título de Tunante...</i> <i>Y agrega la leyenda que el alma en pena era de una bella que en vida había abusado del comercio de la carne, sin ser carnicera.</i> <i>Los invito a que continúen ascendiendo para que sigan descubriendo junto a nosotros el</i>
--	--

	<i>florecimiento de esta gran ciudad de la mar del sur.</i>
<u>SEPTIMA ESTACION:</u> El fortín de la Planchada 7ª. <i>Representación: la citadina</i> (El fortín de la Planchada)	GUÍA: Este fortín iba desde aquí (Fortín) hasta esa calle que vemos allá, actualmente se llama Numa Pompilio Llona. Esta fue creada para que cruzaran dos carretas, una de cada lado. Desde allí empieza el Barrio de las Peñas que lo conforman las casas que estaban en la ladera del Cerrito Verde a orillas del río, el que según me doy cuenta con el paso de los años ha disminuido su cauce.
	Citadina: <i>“Muy buenos días niños, ¿Cómo están?”</i> <i>“Permítanme presentarme. Mi nombre es Margarita de Guzmán y quiero darles la bienvenida a mi ciudad”.</i> <i>“En este día tan lindo les quiero contar acerca de la ciudad de Santiago de Guayaquil, la que luego de varios traslados se asentó definitivamente en esta peña, conocida como “Cerrito Verde”, al que años más tarde se lo llamó “Cerro de Nuestra Señora de Santa Ana”. Para finales de 1600 la ciudad estaba dividida en varios barrios, uno de ellos fue el de la Planchada, que es en el que nos encontramos en este momento”.</i> <i>“Aquí se construyó un fortín, el cual sirvió para defender a la ciudad de los ataques de los piratas que para esta época habían hecho de Guayaquil el lugar preferido para realizar sus saqueos”.</i> <i>“Con respecto a la población, las señoritas como yo, de la alta sociedad, pasábamos gran parte de nuestro tiempo en nuestras hamacas, recibían y hacían visitas, luciendo modas parisinas, joyas y adornos que enmarcaban sus delicadas pieles, que fueron la admiración de los viajeros de la época. Los hombres se agrupaban en sus negocios mercantiles o agrícolas y por supuesto también nos encargábamos de acompañar a nuestros esposos a las fiestas y bailes”.</i>

	[El Lenguaje del Abanico:] <i>"Les comento que par esa época era muy mal visto salir a dar un paseo con nuestros prometidos, y por ese motivo inventamos un lenguaje sin palabras, a través del abanico."</i> <i>"Yo les voy a enseñar como lo hacíamos"...</i>
<u>OCTAVA ESTACION:</u> Iglesia Santo Domingo 5ª. Representación:	GUÍA: Esta iglesia (Santo Domingo) es la más antigua de Guayaquil en la actualidad. Se encuentra ubicada sobre gruesos muros pertenecientes a la antigua Iglesia Matriz que fue destruida por los incendios de aquella época. Al siglo siguiente el pirata Clerk incendió el templo y quedó destruido, por lo que lo volvieron a levantar con las mismas características anteriores, sin preocuparse por que los materiales utilizados se quemaban con facilidad. Y hacia fines del mismo siglo, se niegan a abandonarla a pesar de que el Cabildo ordenó el traslado de todos a Ciudad Nueva. Varias veces tuvieron que reconstruirla debido a los incendios, incluido el Gran Incendio de 1896. En 1937 se empezó a construir la edificación definitiva, la actual, siendo reemplazada por hormigón armado, con un proyecto del Arq. Paolo Russo, italiano. Pero se respetó sus muros coloniales originales. La parte central se denomina nave, y allí encontramos un púlpito de mármol, allí subían los sacerdotes para el momento del sermón. A la entrada encontramos una cruz, la cual servía para indicar que era una iglesia, pues la mayoría de la población no sabía leer en esa época. En la actualidad es la única iglesia con esta cruz en su entrada. Padre Dominico: <i>"Nosotros los dominicos fuimos la primera orden religiosa en llegar a estas tierras. Si bien no conocemos la fecha exacta, podemos afirmar que si en 1537 el Capitán Francisco de Orellana re-asetó esta ciudad, nuestro Convento surgió alrededor de 1538, pues a Perú llegamos en</i>

<i>Padre Dominico</i> (En la Iglesia Santo Domingo)	<i>Noviembre de este año, luego de pasar por la costa ecuatoriana. Y para 1548 fue construido nuestro Primer Templo, el cual era de madera y paja, y por tanto de este año data, la colocación de los macizos e históricos muros. Este muro tapial tiene 500 años de antigüedad y fue construido con piedra, cal y agua y ha sido declarado Patrimonio Cultural”.</i> <i>“En este templo se estableció la Cofradía y la Capellanía de Nuestra Señora del Rosario, razón por la cual su estatua se encuentra en una de las cúpulas. En las otras dos cúpulas se encuentran San Vicente Ferrer y San Jacinto. Y en el Campanario encontramos tres iglesias con la fecha de 1896 grabadas en ellas”.</i> <i>“Esta iglesia tiene como patrono a San Vicente, razón por la cual muchos de los guayaquileños la conocen como San Vicente y no como Santo Domingo, su verdadero nombre”.</i> <i>“En el centro de la fachada encontramos a Santo Domingo de Guzmán, patrono de los dominicos y el perro que observamos junto a él, representa al perro que soñó la madre de este Santo, y que le indicó”.</i> <i>“Luego de re-asentada la ciudad y llegados nuestros hermanos dominicos, dominamos a los rebeldes huancavilcas, los cuales, una vez bautizados, se incorporaron a la civilización extinguiéndose prácticamente su raza en el transcurso de los tres primeros siglos de evangelización cristiana”.</i>
--	--

TOUR DE CIUDAD NUEVA

<u>PUNTO DE INICIO</u> Teatro José De La Cuadra <i>(Caminamos por la calle Rocafuerte, y vamos señalando los cinco esteros en su calle respectiva):</i>	Guía: Luego del reasentamiento definitivo en 1537, a cargo del Capitán Francisco de Orellana, en las faldas del Cerrito Verde o Cerro Santa Ana la ciudad Santiago de Guayaquil inicia un crecimiento constante, con breves intervalos provocados por incendios, pestes o ataques piratas, los cuales obligan a reconstruir una y otra vez la pequeña población. En la última invasión pirata de 1687, efectuada por los holandeses Grognet, Picard y Hewit, la ciudad queda prácticamente destruida, por lo que se inicia, en 1692, el traslado a lo que será Ciudad Nueva, en una llanura ubicada más allá de los cinco esteros, lugar conocido como Sabaneta. El asentamiento en el Cerro Santa Ana toma el nombre de Ciudad Vieja. Para ir de Ciudad Vieja a Ciudad Nueva, existen cinco esteros, y sobre algunos hay pequeños y débiles puentes, por lo que finalmente deciden construir uno más fuerte, que una ambas ciudades, en el año de 1710. Ahora atravesaremos dicho puente, e iremos a Ciudad Nueva. (Caminamos por la calle Rocafuerte, y vamos señalando los cinco esteros en su calle respectiva): En la calle Loja existía lo que se conoció como Estero Villamar y cruzando se encontraba el Estero de Junco o de Olmos. Mientras que en la calle Imbabura encontrabamos el Estero de Campos o de Morán. Además en llo que hoy es la calle Roca antes existió el Estero de Morillo Junín cruzaba anteriormente el estero conocido como Lázarro
<u>PRIMERA ESTACIÓN</u> P. Icaza y	CORREGIDOR: <i>“¡Bienvenidos a Ciudad Nueva!” “Déjenme presentarme, soy Pablo Sáez de Durán, Corregidor de la Provincia de Guayaquil, y estamos en el año del Señor de 1710”.</i>

Rocafuerte	<i>“Veo que sus ropas y zapatos están limpios, a diferencia de cuando no existía este puente. Antes de construirlo era un problema pasar de Ciudad Vieja a Ciudad Nueva, había que atravesar 5 esteros, algunos de los cuales contaban con pequeños puentes de caña y madera, otros debíamos cruzarlo a pie, o debíamos trasladarnos en canoa, ahora que hemos terminado de construir el Puente de las 800 varas podemos cruzar con tranquilidad y a la vez disfrutar de un hermoso paseo.”</i> <i>“Veo que ustedes también disfrutaron de este paseo, me imagino que aprovecharon para coger los frutos de los árboles que se encuentran a ambos lados del puente, y de la sombra que estos brindan. Encontramos árboles frutales, palmas de cocos, y casas particulares. Y podemos disfrutar del Chanduy, la fresca brisa que llega durante el verano.”</i> <i>“Lo malo es que han empezado a construir casas en los alrededores a pesar de las prohibiciones de hacerlo fuera de los límites de Ciudad Nueva. Claro que apenas son covachas, es decir, casas para la clase humilde. Lamentablemente este sector conocido como el Barrio del Puente es conocido por ser un sector peligroso, guarida de delincuentes.”</i> <i>“Más allá de este Barrio, entre Ciudad Nueva y Ciudad Vieja, algunas de las familias más pudientes han construido sus fincas, es decir, lugares de recreo, donde pueden ir a disfrutar de árboles frutales, caballos, y disfrutar a orillas de los esteros que las circundan”.</i> <i>“Los invito que sigan paseando y vayan a conocer la Plaza Mayor y la Iglesia Matriz en Ciudad Nueva”</i>
-------------------	---

<i>(Seguimos por P. Icaza hasta Pichincha, viramos por Pichincha y seguimos por ella hasta Aguirre, y por Aguirre hasta Pedro Carbo por Pedro Carbo hasta Ballén y por esta hasta el Parque Seminario entrando por la puerta frente al Unicentro, y nos dirigimos a:</i> <u>SEGUNDA ESTACIÓN</u> PARQUE SEMINARIO Esquina de Clemente Ballén y Chile	Guía: Recordemos que nos encontramos en el año 1710, en que se inauguró el Puente que une a Ciudad Vieja y Ciudad Nueva. En 1692 empieza el traslado a Ciudad Nueva, y aunque era obligación mudarse, muchos guayaquileños, en especial la gente adinerada que tenía bonitas casas en Ciudad Vieja, se negaban a trasladarse, pero con el tiempo lo fueron haciendo. Con el transcurso de los años se fueron construyendo diferentes edificaciones como la Iglesia Matriz, la Casa del Cabildo, hospitales, etcétera. Se siguió el trazado damero para construir la ciudad, lo cual era una costumbre española. Y siguiendo esta costumbre, se construyó la Iglesia Matriz frente a la Plaza de Armas, la cual ahora es el Parque Seminario o Parque Bolívar. En esa época, era una plaza sin árboles ni estatuas en él, y tenía dibujado en su suelo una estrella de 8 puntas. Ciudad Nueva fue concebida con 25 manzanas, pero la central, la que corresponde a esta plaza no estaba construida, por lo que se hablaba de 24 manzanas habitadas. Dichas manzanas iban desde las que hoy se llaman Calle Rocafuerte hasta Boyacá, y desde Vélez hasta Sucre. Aquí conoceremos a la señorita Ma. Ignacia Saavedra y Fernández de Córdova, quien se encuentra en este momento mudándose a Ciudad Nueva, luego de haberse negado por mucho tiempo a hacerlo. Ma. Ignacia Saavedra y Fernández de Córdova: <i>“¡Pancrasio, cuidado con mi arpa!” “Tenga cuidado, ¿no sabe que está bañado en oro puro? Es mi más grande tesoro. Con él deleito a mi familia, amigos y conocidos en las tertulias sociales, y no sólo toco el instrumento, sino que también compongo las melodías yo misma. Por donde será nuestra casa, creo que</i>
---	--

no entendimos bien por donde era. ”

“¡Hola niños! Veo que tengo público, lamentablemente en este momento no puedo demostrarles mi talento, pues me estoy mudando a Ciudad Nueva, como verán mi chaperona y yo estamos muy ocupadas, pues no quiero descuidar mi arpa ni mis partituras y efectos personales. Por eso me adelanté a mi familia, prefiero cuidar yo mismo de mis cosas.”

Chaperona:

“Niña Ma. Ignacia, tenga cuidado con su faldellín, no se le vaya a ensuciar o dañar”.

(A los niños) “Por cierto, ¿Ya pasearon por el puente de las 800 varas? Es un sitio al que los guayaquileños nos gusta ir a pasear.”

Cargador:

“Yo tengo cuidado, pero esto pesa mucho, menos mal que por lo menos ahora tenemos el puente, si no, habría que traer todo en canoa, cuidando que no se moje nada.”

Ma. Ignacia Saavedra y Fernández de Córdova:

Luego de que la ciudad en el Cerro Santa Ana, queda casi destruida por la invasión pirata y debido a que las estrechas callejuelas facilitan los incendios, así como los terrenos pantanosos que hay alrededor del cerro, y lo cual hace que hayan pestes, las autoridades deciden que es hora de trasladar a la ciudad a este sector conocido como Sabaneta, pues es una pequeña llanura propicia para este efecto. En 1692 empieza el traslado, para lo cual trazan 25 manzanas, siendo la central esta manzana en la cual nos encontramos, como pueden ver no tiene ninguna edificación pues se la dejó para la Plaza de Armas. Esta plaza, en vez de ubicarse en la ribera, como mandaban las ordenanzas, se trazó a su interior, para resguardarse de los ataques piratas. También la conocemos como la Plaza de la Estrella, por la estrella de 8 puntas que tenía dibujado en el suelo con piedras de distinto color, que el resto del suelo, el cual era empedrado.”

Chaperona:

“Al frente se construyó la Iglesia Matriz, la

(Nos dirigimos hacia la esquina de los Jabalíes)	<i>cual se terminó de construir 2 años después, en el año 1694, y la cual era de madera por supuesto. Más tarde construyen la Casa del Cabildo y otras edificaciones.” “Nosotros no queríamos mudarnos, pues reconstruimos nuestra casa en Ciudad Vieja luego del ataque pirata, y no queríamos tener que volver a construir en Ciudad Nueva, pero la verdad es que ese barrio se ha empezado a poner descuidado, además de que casi todas las familias adineradas ya se han mudado, y ahora se ha empezado a poblar de pequeñas casas de madera y caña, las cuales están habitadas por pescadores, esclavos, negros libres trabajadores de los astilleros, etcétera, por lo que al fin nos hemos decidido a mudarnos.”</i> Cargador: <i>“Pero a pesar de todo, hace 3 años Ciudad Nueva sufrió el primer incendio, por lo que se han puesto nuevas ordenanzas para evitar estos incendios” “Quieren que todos construyamos de adobe, ladrillo o quincha, pero esto es demasiado caro para nosotros los trabajadores, solo nos alcanza para construir con caña y paja, la cual nos cuesta 30 o 40 pesos, mientras que estas grandes casas de madera y adobe pueden costar alrededor de 12.000 pesos. Nosotros no podemos pagar eso.”</i>
<u>TERCERA ESTACIÓN</u> PARQUE SEMINARIO Esquina 10 de Agosto y Chile (Jabalíes)	Guía: La ciudad se va expandiendo, y a pesar de las prohibiciones de construir fuera de los límites de la ciudad, nuevos barrios aparecen. A su vez, en varias ocasiones sufren incendios y pestes, pero sigue creciendo. De esta manera, llegamos a la época de la Independencia, Guayaquil se independiza en 1820 y más tarde lo hace todo el Ecuador en 1822 y se anexa a la Gran Colombia para luego separarse 8 años después. En esta época nace Narcisca de Jesús Martillo Morán, en 1832. Hija de una familia campesina, en Nobol. Sus padres mueren cuando era ella muy joven, por lo que se traslada a vivir a Guayaquil, donde se dedica a la oración, al trabajo manual y la caridad apostólica.

Narcisa de Jesús Martillo Morán:

¡Bendito Sea El Creador!

¡Pero que alegría de verlos!

Es muy grato tenerlos aquí, visitando a esta humilde sierva del Señor.

Vengan, los invito a conocer acerca de mí.

Mi nombre es Narcisa de Jesús Martillo Morán, soy su amiga y estoy al servicio de los demás.

Nací en un lugar muy pequeño pero grande a la vez por la amabilidad de su gente llamado Nobol, en el año de 1832, en la hacienda "San José".

Mis padres, Don Pedro Martillo y Doña Josefina Morán, eran agricultores y buenas personas.

Cuando cumplí 15 años de edad tuve que aprender el oficio de costurera, pues como quedé huérfana de madre tenía que ganarme el pan haciendo pequeños trabajitos a domicilio, en las familias vecinas.

¡Saben! En mis ratos libres dedico mi tiempo a la oración por la conversión de los pecadores, la salud de los enfermos y la salvación de las ánimas del purgatorio.

Ustedes se preguntarán que estoy haciendo aquí. Pues les contaré:

Mi padre murió y no me quedo mas remedio que venir aquí a la linda ciudad de Guayaquil, donde me dedico a la oración, a la penitencia, y al trabajo doméstico.

Actualmente vivo en esta casita esquinera junto a mi hermana espiritual Mercedes Molina, y nos dedicamos a dar catequesis a los niños formándolos en la vida moral y religiosa.

Además preparamos con gran dedicación a las jóvenes abandonadas y refugiadas en la casa de las recogidas y les enseñamos el oficio que sabemos; la costura para que sepan como salir adelante.

También visitamos a los enfermos y moribundos dando nuestro servicio y brindándoles nuestras palabras que alivian un poco su dolor (Se

	<i>puede realizar una dinámica).</i> <i>Antes de despedirme de ustedes quisiera felicitarlos por que tienen una bonita ciudad, sobre todo ustedes su gente, que es muy respetuosa y amable. También deseo darles unos pequeños consejos:</i> - <i>Respeten a los demás</i> - <i>Amen a su ciudad y luchen por lo justo.</i> <i>Ahora sí, me tengo que retirar a meditar y a orar por ustedes y por todos.</i> <i>¡Que pasen muy bien y que Dios los bendiga!</i>
<i>(Salimos del parque por la puerta frente a la Catedral)</i> PARQUE SEMINARIO Frente a Catedral	Guía: El parque Seminario fue construido en el año 1880 sobre la antigua Plaza Mayor de Ciudad Nueva, fue obsequiado a la ciudad por la familia Seminario, por lo cual fue bautizado como Parque Seminario. Aquí encontramos la estatua del Libertador Simón Bolívar, en ella aparece el Libertador en su corcel de guerra vistiendo traje militar y en actitud de saludar al pueblo. Hacia el costado de la calle Chile, podemos encontrar el monumento de dos jabalíes en plena lucha, el cual fue donación de la colonia china. La Iglesia Matriz se termina de construir en 1694, es decir dos años después del traslado a Ciudad Nueva, esta Iglesia era de madera. La Iglesia Matriz de Guayaquil se convierte más tarde se convierte en Catedral. En 1924 se empieza a construir la Catedral actual, con nuevos materiales como el hormigón, ladrillo y mármol, ya no de madera. Su planta tiene forma de cruz. En su fachada podemos observar 3 puertas en forma de arco y figuras de cuatro santos de la Iglesia Católica. También en la fachada podemos observar el rosetón, que es ese ventanal circular con vidrios de varios colores y sobre este una galería de pequeños arcos. Cuenta con 2 torres, una a cada lado, y relojes en ellas. Hacia la parte posterior tiene otra torre de menor altura y tamaño, el cual corona la figura

	del Cristo Rey quien está bendiciendo la ciudad.
<i>(Seguimos por la acera de la calle Chimborazo, seguimos por Chimborazo hasta Aguirre hasta Chile, viramos por Chile hasta Vélez y entramos a la Plaza San Francisco.)</i> <u>CUARTA ESTACIÓN:</u> Plaza San Francisco	Guía: Esta es la Plaza Rocafuerte, conocida como la Plaza San Francisco por encontrarse frente a la Iglesia San Francisco. En esta plaza encontramos el Monumento de Vicente Rocafuerte. Esta estatua fue inaugurada a fines del siglo XIX y fue el primer monumento público que existió en Guayaquil. constituía una costumbre en esa época, que las estatuas miraran hacia el este, y expresa que el pensamiento y la acción de este patriota estaban orientados hacia la luz, e igual que otras estatuas, cuenta con bajorrelieves que nos muestran escenas de la vida y obra del personaje. Don Vicente Rocafuerte fue el primer Presidente ecuatoriano en nuestro país, si bien el primer Presidente del Ecuador fue Juan José Flores, él era venezolano, mientras que Rocafuerte nació en Guayaquil en 1783. Su familia era adinerada, por lo que recibió una esmerada educación, tanto aquí como en el extranjero, donde conocía las ideas sobre la libertad y el bien del pueblo, que lo convirtieron en un gran gobernante. Además de ser Presidente, fue Gobernador de Guayaquil, Embajador en México y un gran escritor, escribiendo siempre sobre la libertad y las naciones. La congregación franciscana fue la tercera en llegar y establecerse en Guayaquil, después de los Dominicos y Agustinos. Construyeron su iglesia y convento en el año 1600. No se conoce con exactitud la ubicación de esta primera iglesia, pero se cree que estuvo cerca al Río Guayas. Francisco de Asís, un reconocido franciscano, el cual amaba mucho a los animales. Fue a quien se le ocurrió un día representar el nacimiento de Jesús con personas, para celebrar la Navidad, y más tarde se volvió costumbre entre los cristianos colocar un nacimiento en nuestras casas. Aunque este santo no visitó nunca Guayaquil, la congregación de franciscanos llevan mucho tiempo en nuestra ciudad.

(Una enfermera se encuentra hablando con Rocafuerte, mientras la guía hace la guianza de la plaza.)

ENFERMERA: (Se acerca a los niños.) “¿No les preocupa que puedan contagiarse?”

GUÍA Y NIÑOS: De qué?

ENFERMERA: *Que no saben, la ciudad está atravesando una de sus peores tragedias, miles están muriendo de la peste de fiebre amarilla, pero nuestro Gobernador Vicente Rocafuerte está ayudando a controlarla. Los guayaquileños le estamos muy agradecidos, pues ha traído muchos adelantos a la ciudad, mejoró el sistema de alumbrado público, el cual utilizaba aceite de ballena, ahora tenemos 600 faroles en la ciudad; modernizó el Cuerpo de Bomberos e impulsó la creación de la Sociedad Médica del Guayas e inauguró el nuevo Reloj Público.”*

(Se queda mirando a un niño, se acerca lo toca, le ve los ojos) “¿Tienes fiebre!”*Déjame revisarte. ¡Son los síntomas de la fiebre amarilla que está diezmando nuestra ciudad! ¡Don Vicente, don Vicente!”*

ROCAFUERTE: (Acercándose) *¡Otro enfermo más!, han sido tantos los muertos que hubo que iniciar un nuevo cementerio, parte del que ustedes actualmente conocen, ha muerto la cuarta parte de la población de Guayaquil. Muchos han huido, pero yo creo que debemos ser valientes y ayudarnos unos a otros. Yo me quedaré, aunque muchos de mis familiares también han muerto”.*

¡Rápido! Conciudadanos, acérquense y ayuden, debemos trasladarlo al hospital más cercano. Se anima a los niños del grupo a cargar con el enfermo y se da la vuelta al monumento).”

(La enfermera y don Vicente los acompaña y en el trayecto lo vuelve a tocar y declara:) “Creo que fue falsa alarma, pues ya se le pasó la fiebre”

ROCAFUERTE: “¿Ustedes van a la escuela?”.

NIÑOS: (Respuesta)

ROCAFUERTE: “¿Y cómo se llama su

escuela?”.

NIÑOS: (Respuesta)

ROCAFUERTE: *“Qué suerte tienen. Deben aprovechar esta oportunidad y estudiar mucho. En mis tiempos, muy pocos niños podían estudiar, no habían escuelas y la mayoría ni siquiera sabía leer y escribir, sólo los hijos de la clase adinerada podía hacerlo... Pero yo comprendí que sólo si todos los niños reciben una buena educación nuestro país podrá salir adelante, por ello hice muchas escuelas y prefiero visitar las escuelas que revisar las tropas”.*

“También creo que hay que impulsar la industria y el comercio, por ello, junto a Olmedo impulsamos la construcción del primer barco a vapor en la costa del Pacífico Sur, el vapor Guayas”

ROCAFUERTE: *“¿Alguno de ustedes conocéis al vapor Guayas?”*

NIÑOS: (Respuesta)

ROCAFUERTE: *“En realidad, todos lo conocemos, pues es el barco que vemos en nuestro Escudo Nacional. ¿Ya recordaron de cuál hablo?”*

“Este vapor, y el faro de la Isla de Santa Clara, favorecerán al comercio de los frutos que salen por nuestro río hacia otros continentes”.

“Bueno niños, ha sido un gusto y un honor contar con su ayuda, pero ahora debo retirarme, son muchas mis obligaciones con mi ciudad, me imagino que ustedes también cumplen con sus obligaciones de ciudadanos, ¿verdad?”

“¿Cómo ayudan a mejorar su ciudad?”

NIÑOS: (Respuesta)

ROCAFUERTE: (responde algo apropiado a lo que respondieron o les ayuda a sacar en claro qué acciones pueden realizar por su ciudad, ayudado por el guía del grupo)

ROCAFUERTE: *“Realmente he disfrutado conversando con mis pequeños conciudadanos, espero volver a verlos, y ya saben, todos debemos ayudar porque nuestra ciudad mejore día a día, adiós...”* (se va).

<i>(Vamos por Córdova hasta la Plaza Pedro Carbo)</i> PLAZA PEDRO CARBO <u>QUINTA ESTACIÓN</u>	Guía: Para el año de 1858 la Plaza Pedro Carbo ya aparece en los planos de la ciudad, ubicada en las calles de La Merced, ahora Víctor Manuel Rendón y Calle Nueva ahora llamada Pedro Carbo. Posteriormente sería destruida en un incendio, pero debido a que se encontraba en una zona importante de la ciudad fue rápidamente reconstruida en el mismo lugar, realizándose su inauguración a inicios del siglo XX. Este sector era conocido como el Barrio de La Merced, y era considerado aristocrático, es decir, familias adineradas residían en este sector. Dos años más tarde, tuvo lugar la solemne inauguración de la estatua del notable escritor y político guayaquileño, don Pedro Carbo. Pedro Carbo fue un personaje ilustre y entre los cargos que desempeñó se encuentra el de Diplomático, Legislador y Presidente del Consejo Municipal. Su vida la dedicó a la preservación de escuelas y colegios, reconstrucción de la ciudad, creó la Universidad de Guayaquil y la Biblioteca Municipal de Guayaquil, entre otras obras. El monumento es de mármol blanco, sobre el pedestal aparece don Pedro Carbo, en actitud de pronunciar alguno de sus discursos políticos. Sentada y en actitud majestuosa, se ve al pie la estatua de la República. Al frente vemos la Iglesia de la Merced, durante la colonia esta capilla era de madera. Por encontrarse allí la Iglesia los parroquianos le cambiaron el nombre a la calle, de Calle del Bajo, a la Merced, posteriormente toma el nombre de Bolívar y actualmente Víctor Manuel Rendón..” “La Iglesia fue destruida y reconstruida varias veces, hasta que finalmente, la actual edificación empezó a construirse en 1927, venerándose en sus altares a la patrona del Ecuador y principal de la costa ecuatoriana, la Virgen de la Merced, cuya imagen, según las crónicas es la misma que se salvó de las llamas en el gran incendio de 1896. Ahora nos
---	--

	trasladaremos a 1896, durante el Gran Incendio que azotó a Guayaquil, el día 5 de Octubre”. Señora: (toda asustada, impresionada, apesadumbrada) <i>“¡Niños, señorita, ¿Ya se enteraron del incendio?! No logran pararlo, este es el incendio más grande que se ha visto en Guayaquil, va desde las casas del Cerro Santa Ana hasta por acá, y parece que va a seguir. La gente está intentando huir en sus balsas, pero ni así se salvan.”</i> <i>“Y eso a pesar de las ordenanzas que hay para evitarlos, yo cumplo con las leyes como la de no tener lumbre encendida luego de las 10 de la noche, y que los dueños de casa debemos revisar que no quede ningún fuego encendido por la noche, además debemos tener siempre 12 botijas de agua en cada casa, para ayudar a apagarlos.”</i> Vecino (con balde): <i>“Auxilio, ayuden a apagar el incendio, (los moja) todos los que tengan baldes o palanganas vayan por agua al río y ayuden a apagarlo.”</i> <i>“¡¡No saben lo que acabo de ver!! El Colegio de los Sagrados Corazones se está quemando, y en su desesperación las monjitas se han lanzado al río para evitar quemarse, pero hay una marejada muy fuerte y mucho viento, e inclusive las balsas se están quemando, las monjitas también, es terrible.”</i> <i>“Pero debemos tener cuidado, no vayan a creer que somos ladrones, pues a los que pillan robando durante un incendio los castigan con 200 azotes públicos y exilio por 8 años a la Isla de la Piedra.”</i> Señora: <i>“Ustedes muchachos fuertes, ayúdenme a salvar mis cosas del incendio, el fuego se acerca... Rápido, Rápido.”</i> (Niños ayudan a llevar las cosas a la otra esquina) Guía: En este incendio, el de 1896, se quema buena
--	---

parte de la ciudad, desde las casas del Cerro Santa Ana hasta la manzana anterior a la Catedral. De aquí surge el nuevo Guayaquil, con nuevas construcciones, algunas de las cuales duran hasta el día de hoy, como algunas de las casas de las Peñas, algunas Iglesias que conocemos, como la de Santo Domingo, la Merced, San Francisco, etcétera.

La ciudadanía, al igual que ocasiones anteriores se unió para combatir primero el flagelo y luego volver a construir la ciudad. El que tenía donaba dinero, otros permitieron vivir en sus casas de manera gratuita a los que se habían quedado sin ella, otros les ofrecieron trabajo a los damnificados en sus haciendas, otros regalaban comida... Y surgió el actual Guayaquil.

TOUR DE LA INDEPENDENCIA

<u>PUNTO DE INICIO</u> HEMICICLO DE LA ROTONDA 1a. Representación: Isabelita Morlás	Guía: Bienvenidos a la historia de nuestra querida ciudad, en este momento nos encontramos en un lugar donde por cientos de años ha sido lugar de encuentro de muchos personajes, diversos hechos históricos y cotidianos. Los guayaquileños sufrían de grandes abusos en el cobro de los impuestos por parte de la corona española. Los impuestos que tenían que pagar por las importaciones y las exportaciones además de impuestos adicionales que le ponían a los productos en España hacían que la vida en Guayaquil fuera muy difícil. La ciudad recibía un trato injusto a pesar de que de aquí salían el cacao, las frutas tropicales, las embarcaciones nuevas, los maderas para barcos, pero nunca colaboraron con la protección y desarrollo. Y aparte no la dejaban vender sus productos a otras colonias. Estas razones sumadas a la tendencia y deseos liberadores de tres venezolanos del Batallón Numancia, del ejército español en Perú, produjeron un gran cambio en Guayaquil. HOY vamos a ser ciudadanos de ese Guayaquil y vamos a colaborar con buscar la independencia de nuestra ciudad, hoy seremos soldados del Batallón de Granaderos de Reserva. Isabelita Morlás: <i>“Yo soy Isabelita Morlás, hija de don Pedro Morlás y de Doña Isabel Tinoco y Martínez nos encontramos en la Calle de la Orilla. Como pueden observar, es un lugar muy hermoso. Aquí, por las tardes, las damas pasean siempre acompañadas de sus esposos y las damitas jóvenes solteras como yo, con nuestras chaperonas. ¡Es que es muy mal visto por nuestra sociedad que una joven pasee sola por las calles de la ciudad.</i> <i>Aquí en Santiago de Guayaquil, nosotras</i>
--	---

	<i>las damas utilizamos estos hermosos trajes influenciados por la moda europea venida desde París, Francia, incluso soportando los intensos calores de nuestra ciudad. Los caballeros lucen siempre tan elegantes en frac, corbata de lazo, sombrero de copa y bastón ¡Qué galantes!</i> <i>Me gustaría que sepan que en estos tiempos Guayaquil es ya un gran puerto, ¡un puerto muy importante! Desde aquí, desde la Calle de la Orilla, zarpan las grandes embarcaciones cargadas de café, cacao y otros productos que nosotros exportamos.</i> <i>Quiero contarles que está por realizarse una fiesta, la cual yo he pedido que se organizara, y por lo tanto va a ser dada en mi honor. He pedido que se invite a las familias más nobles de Guayaquil, y a tres capitanes venezolanos que se encuentran de paso por la ciudad, ¡pero especialmente a uno en el que estoy muy interesada!”</i> (Se los hace cruzar hacia la esquina de Iberia, mientras se espera el semáforo, se aprovecha el tiempo de espera para hacerlos razonar sobre cómo sería en esa época esta calle, en vez de autos eran carruajes, etc.)
--	---

<u>SEGUNDA</u> <u>ESTACIÓN</u> Esquina de Iberia Av. 9 de Octubre y Malecón Simón Bolívar AQUÍ QUEDABA LA CASA DE VILLAMIL	GUÍA: En esta esquina (Iberia) se encontraba la casa de la Familia Villamil. En la fiesta organizada por Doña Ana de Garaicoa de Villamil (por indicaciones de su esposo), el domingo 1 de octubre de 1820 se reunieron las más destacadas familias de Guayaquil. La oficialidad del Batallón de Granaderos de Reserva y tres integrantes del Batallón de Numancia que están de paso por Guayaquil: León de Febres Cordero, Luis Urdaneta y Miguel de Letamendi, estuvieron presentes. El anfitrión reúne a los invitados que él y su gran amigo, José de Antepara, consideran vitales para robustecer las ideas de independencia. Además de los ya nombrados, se contó con la participación de Gregorio Escobedo, Dr. Luis Fernando Vivero, los hermanos Francisco y Antonio Elizalde, Vicente Ramón Roca, Francisco de Paula Lavayen, José Rivas, Manuel de J. Fajardo, José Correa, entre otros. Esta reunión es conocida como la “Fragua de Vulcano”. <i>[Vulcano en la mitología romana, era quien fundía o fraguaba las armas para los dioses Júpiter y Marte].</i> Durante la semana, se han continuado los detalles para la revolución, buscando un jefe del movimiento, pero veremos que ha ocurrido hasta hoy, viernes 6 de octubre de 1820. Hay 1500 efectivos militares situados en la ciudad. Los oficiales que cedieron a favor del movimiento revolucionario son: Gregorio Escobedo e Hilario Álvarez, del Batallón Granaderos; Damián Nájera de la Brigada de Artillería; José Peña del Batallón Milicias Urbanas; y, los Sargentos Vargas y Pavón del Escuadrón de Caballería Daule, con lo que se tenían asegurados a un 70% de los efectivos de la plaza.
2da. Representación: Fragua de Vulcano	Ana de Garaicoa: “¡Bienvenidos! ¿Cómo están? Yo soy Ana de Garaicoa, me alegro de que se encuentren aquí, hoy viernes 6 de octubre de

	<i>1820, en mi casa donde vivo junto a mi esposo José de Villamil. Aquí me encuentro con él y con un representante muy importante de la independencia, José de Antepara”.</i> <i>“Les quiero contar que él ha sido de gran importancia para planificar la independencia de nuestra querida ciudad, aquí, en este lugar, hemos dado el primer paso, ya que fue aquí donde el domingo pasado, el 1ero. de octubre, se dio el baile conocido entre nosotros como la Fragua de Vulcano. ¿Se preguntarán qué es eso? Pues mi esposo José de Villamil les contará lo que pasó.</i> Villamil: <i>“Buenas tardes niños, José de Antepara y yo habíamos ido a visitar a los esposos Morlás (una noble familia)... el señor Morlás es el tesorero del cabildo, quienes tienen una linda hija llamada Isabel quien pidió que se realice un baile,... no sé si la conozcan, es una linda niña”.</i> Antepara: <i>“¡Así fue! Es por ello que mi compañero y yo vimos, en el pedido de la joven, el pretexto perfecto para planear la revolución que acabe con nuestra dependencia de España”.</i> Ana de Garaicoa: <i>“Mi esposo me dio las respectivas indicaciones para que organice la fiesta en honor a Isabelita (supuestamente)...”</i>
--	--

	Antepara: <i>“Invité a las familias más destacadas del puerto y los amigos más íntimos, así como a la oficialidad del Batallón Granaderos de Reserva y a tres grandes personajes, los venezolanos Febres Cordero, Luis Urdaneta y Miguel de Letamendi, quienes han sido dados de baja del Batallón peruano llamado Numancia. Ellos vienen de Lima en camino a su natal Venezuela”.</i> Ana de Garaicoa: <i>“Como olvidar esa noche... La gente llegaba muy elegantemente vestida...”</i> <i>“Recuerdo también el brindis con el champagne más fino de esta época y los bailes... el vals... la cuadrilla... el paso doble... ¡y los dulces!... ¡tan deliciosos bocados que se sirvieron, los cuales eran una exquisitez para el paladar! ¡Alfajores, suspiros, candy suizo!, tan típicos de nuestra época. ¡El baile fue un éxito!</i> Villamil: <i>“En el baile, luego de un tiempo de iniciada la fiesta, reuní a los invitados que mi compañero Antepara y yo consideramos vitales para el triunfo de la Independencia.”</i> Antepara: <i>“Arreglé en una habitación, más discreta y privada que el gran salón en el que realizaríamos el baile, una mesa la cual teníamos preparada para llevar a cabo la fragua de Vulcano. Entre los que convocamos estuvieron Escobedo, Fernando Vivero, Francisco</i>
--	--

	<i>y Antonio Elizalde, Vicente Ramón Roca, Lavayen, Manuel de J. Fajardo y otros... El triunfo de Guayaquil comenzó a forjarse en esta fragua".</i> <i>"¿Recuerdas, en aquella mesa, Villamil, lo que hablamos?!"</i> Villamil: <i>"Por supuesto que lo recuerdo perfectamente, amigo. Todos nos comprometimos con la causa. Luego de hablar de la estrategia, buscamos un líder para la revolución... Estos días, luego de la fiesta hemos conversado con los posibles jefes que pudieran liderar el movimiento."</i> <i>"Recuerdo que le propusimos a Bejarano y luego a don Pedro Carbo y hasta a Olmedo, quienes por diversas razones no han aceptado... por ejemplo, Olmedo dijo que no puede por que ese puesto es para un hombre de armas, cosa que él no es, pero dijo que está dispuesto a participar en la revolución. Así ocurrió también con Ximena, negándose por que debe su educación a España..."</i> Antepara: <i>"A ti también, Villamil, te designamos, pero dijiste que no puedes por tu avanzada edad..."</i> Villamil: <i>"Sí, además tengo una familia a quien cuidar y siempre apoyé en todo, pero en realidad, fue León de Febres Cordero quien nos dijo "esto se va sin jefe, invocaremos el nombre de la Patria", es así como</i>
--	---

	<i>hemos iniciado la revolución, sin jefe para nuestro movimiento, cumpliendo cada uno con su cometido y su labor”.</i> Ana de Garaicoa: <i>“queridos guayaquileños, no dejen pasar esta oportunidad y ayúdennos a lograr nuestro cometido, lograr la independencia de Guayaquil”.</i>
Cruzamos la Av. Simón Bolívar de regreso al Malecón, y caminamos por el hasta la salida a la Calle 10 de Agosto. Durante el recorrido: HEMICICLO DE LA ROTONDA AURORA GLORIOSA ESCALINATAS DEL MERCADO DE LA ORILLA TORRE MORISCA	GUÍA: Hemiciclo de la Rotonda: Este monumento rememora el encuentro que sostuvieron Simón Bolívar y San Martín, los dos grandes libertadores de América, el 26 de julio de 1822 en Guayaquil, es decir, año y medio después de su independencia, y unos meses después de la Independencia del Ecuador. La entrevista tuvo lugar en el edificio donde hoy funciona la Bolsa de Valores de Guayaquil, y tenía como objetivo decidir a cual de los nuevos países se iba a anexar la pequeña República de Guayaquil, decidiendo finalmente anexarla a la Gran Colombia recién creada. El Hemiciclo es de mármol blanco y tiene forma semicircular, con diez columnas, sobre las cuales se pueden observar los escudos de los países que ayudaron a libertar Bolívar y San Martín; y en las placas de bronce laterales se pueden leer los nombres de las batallas libertadoras. Aurora gloriosa: leer la placa junto a la aurora gloriosa. Fue levantada para cumplir con el mandato de Olmedo, el cual, en el Decreto de la Junta de Gobierno publicado el 13 de octubre de 1821, es decir, al año siguiente de la independencia de Guayaquil, ordenaba que se levantara una columna en el muelle de la ciudad, para perpetuar la memoria de ese gran día que fue el de la Independencia de Guayaquil, y en su base debía decir “Aurora del 9 de Octubre de 1820”. Sin embargo, recién fue levantada en el siglo XXI, junto con el Malecón 2000, es de mármol translúcido e iluminada interiormente, emerge de un estanque de agua rodeado por las escalinatas originales del

PALACIO MUNICIPAL	Antiguo Mercado de la Orilla, recordando así como era este sector en los tiempos de la independencia.
PALACIO DE LA GOBERNACIÓN	Escalinatas de Mercado de la Orilla: Hacia fines del siglo XIX, muchos años después de la independencia, la ciudad se convertía, cada vez más, en el centro regional de comercio, y fortalecía su posición de puerto internacional. Recordemos que en esa época no había aviones ni grandes carreteras. El comercio se realizaba por barco. El río seguía siendo la única vía de comunicación con el resto del país y la única puerta hacia el mercado mundial. Ello motivó al cabildo a contratar “una ancha escalinata o gradería de grandes piedras, para facilitar el acceso hacia las canoas”, los escalones fueron trabajados en piedra caliza sobre rellenos de moluscos y caracoles que conformaban, desde siglos, el tradicional sector del Conchero. Estas escalinatas fueron rescatadas al realizar los trabajos del proyecto del Malecón 2000, dejándose una muestra de su construcción. Torre Morisca: Se inauguró en 1931. Su planta es octogonal (¿saben qué es octogonal?), tiene una cúpula y detalles árabes-bizantinos, como por ejemplo los azulejos y los diseños de sus ventanas. Está ubicado en Malecón y 10 de Agosto, frente al Municipio. Palacio Municipal: Antes se encontraba aquí la Plaza del Mercado, hacia fines del siglo XVIII, alrededor de 30 años antes de la independencia. Se construyó el Palacio Consistorial (el Cabildo) a las orillas del río, siendo éste de madera. A principios del siglo XX es quemado el edificio por estar plagado de ratas. El Palacio actual quedó terminado en 1928 e inaugurado al año siguiente. ¿Saben quiénes trabajan allí dentro por la ciudad y sus ciudadanos? El Alcalde, los Concejales Municipales y muchas otras personas que se encargan del bienestar de la ciudad y de los que viven en ella. Pero ellos no lo hacen solos, necesitan de la ayuda de todos los que habitamos aquí. ¿Quién es el Alcalde actual?... (Jaime Nebot) y ¿quién elige al

	Alcalde y a los Concejales?... (los guayaquileños mayores de edad que pueden votar en las elecciones) El Alcalde es la máxima autoridad municipal, es decir del Cantón Guayaquil. Ese edificio de allá (señalar la Gobernación) es el Palacio de la Gobernación, en ella labora el Gobernador de nuestra provincia, ¿recuerdan en que provincia vivimos?... (se espera a que contesten, si es necesario se les ayuda) es decir, allí labora el Gobernador de la Provincia del Guayas, quien es el representante del Presidente de la República, y la máxima autoridad en la Provincia.
<u>TERCERA ESTACIÓN</u> Edificio Valra EN ESTE SITIO ESTABA EL BATALLÓN GRANADEROS DE RESERVA	GUÍA: Ahora vamos a regresar a la semana de la independencia. ¿Recuerdan que día era cuando nos encontramos con los esposos Villamil y con José de Antepara?... (se espera que los niños respondan), ¡exactamente!, el viernes 6 de Octubre de 1820. Entonces nos encontramos en el día viernes 6 de Octubre de 1820. Los valientes guayaquileños y los involucrados en la planificación de la independencia tenían un plan para ponerse a salvo en caso de que fracasara la Revolución. El sábado 7 de Octubre, es decir al día siguiente, partiría la goleta "Alcance" que había pertenecido antes a Villamil. Él conversó con el actual dueño del barco, Manuel Luzárraga y su capitán, Francisco Loro, para que se retrase la fecha de salida con el pretexto de que los invitaba a una reunión por la celebración de su nombramiento como procurador, y así se aseguró que ellos y el barco se quedaran, para en caso de que algo saliera mal, poder usarlo para ponerse a salvo. Casi se ven los planes al descubierto, pues el Padre Fray José Querejasú, da un sermón el sábado 7 de octubre, en la Iglesia San Francisco, (¿recuerdan cuál es la iglesia San Francisco?... la visitamos en el recorrido anterior... ¡exacto! La que está llena de palomas... o la que tiene al frente la estatua de Vicente Rocafuerte). El padre Querejasú en su sermón del sábado 7 de Octubre advierte "el diablo anda suelto, hijos míos y trae revueltas

Cruzamos la calle 10 de Agosto hasta el parqueadero del Municipio sobre la Calle 10 de Agosto 3a. Representación: Detención de Torres de Valdivia por parte del Cap. Nájera	a nuestras colonias”, suponemos que alguna viejita conservadora se confesó y reveló los planes de independencia. Gracias a esto, el Gobernador Pascual Vivero, el domingo 8 de octubre, reunió una Junta de Guerra, poniendo en alerta a todos a los escuadrones asentados en Guayaquil. Así hicieron que las tropas de los Granaderos de Reserva desfilaran por el malecón para infundir miedo en los revolucionarios. Pero luego regresan a su cuartel sin mayor hostilidad. Por esto a las 22h00 del domingo 8 de octubre de 1820, Escobedo visitó la casa de Villamil y al despedirse le dijo: “Todo está listo para las 2 de la madrugada”. Así, después de la medianoche, Febres Cordero y Damián Nájera, invitan con engaños al Comandante español, Manuel Torres de Valdivia, a una partida de dados en la casa de Nájera. Pues quiere salvar la vida de su Comandante. Visitemos a Febres Cordero y al Capitán Nájera para ayudarlos en la captura del Comandante Manuel Torres de Valdivia. Y recuerden... estamos en la madrugada del lunes 9 de Octubre de 1820, no hagan mucho ruido para no despertar a nadie, y ¡tengan cuidado..., con la tenue luz de éstas lámparas de aceite, nos podemos tropezar en el suelo de tierra del lugar! Nájera: <i>“Buenas noches, son las 2 de la madrugada, del lunes 9 de Octubre de 1820, guarden esta fecha en su memoria, porque si todo sale bien, será la fecha de nuestra independencia.”</i> <i>“Soy el Capitán Damián Nájera. En este momento estoy jugando una partida de dados junto con el Comandante español Torres de Valdivia. En este instante ustedes, ciudadanos guayaquileños, me van a ayudar en una parte del plan para la Independencia. Vais a ser testigos de lo que ocurre en mi casa esta noche”.</i> (Nájera se acerca a Torres de Valdivia) Nájera: <i>“Comandante, ¿puede</i>
--	--

	<i>acompañarme? Necesito decirle algo importante”.</i> Torres: <i>“Está bien, usted me dirá..., Capitán”.</i> Nájera: <i>“En vista de que nos une una buena amistad a pesar de tener diferentes ideas y deseos que nos crean un abismo... por la búsqueda del bien común del pueblo... ¡QUEDA DETENIDO EN EL NOMBRE DE LA PATRIA!”.</i> Torres: <i>“¿¿Qué pasa?! ¿¿Qué pasa?! ¿¿Por qué?! ¿¿Por orden de quién?!”</i> Nájera: <i>“¿Por orden de la revolución! Tengo que hacer esto porque el pueblo guayaquileño necesita ser libre, pues España nos ha condenado a ser esclavos, y niega nuestros derechos como seres humanos. Es más, con esta acción libertadora estamos evitando un derramamiento de sangre y aún salvar su vida pues usted, en su cuartel, intentaría detener este movimiento”.</i> GUÍA: Mientras Febres Cordero avanzaba, Urdaneta con 34 hombres tomaron el Escuadrón de Caballería Daule, situado al inicio de lo que hoy es la bahía, enfrentándose a Joaquín Magallar y sus hombres, muriendo éste, quien fue el único español que se opuso a la Independencia. Se cuenta que él era novio de una joven guayaquileña de apellido Arbeláez, quien le guardó luto, tras su muerte, durante el resto de su vida.
<u>CUARTA ESTACIÓN</u> Caminamos por la Plaza de la Administración MONUMENTO A LA FRAGUA DE VULCANO	GUÍA: Monumento a la Fragua de Vulcano: Inaugurado en julio del 2005, representa la reunión acontecida en la casa de Villamil el 1 de octubre de 1820 para comprometer a los personajes que participarían del Movimiento independentista. En esta reunión en la cual no estuvo Olmedo, asistieron una serie de personajes que fueron vitales para el desarrollo de la misma.

MONUMENTO A SUCRE	<i>[Tratar con los niños de reconocer a los personajes hasta ahora conocidos en el recorrido, por ejemplo: "encontremos al dueño de casa que nos recibió y que organizó la fiesta dónde se celebró la Fragua de Vulcano ¿Cómo se llamaba?... (Villamil), ¿y cómo se llamaba su amigo que se encontraba junto a él? (Antepara, encontrarlo también)... buscar a los tres venezolanos, etc.]</i>
MUSEO NAHÍM ISAÍAS	Monumento a Sucre: No participó de la Independencia de Guayaquil, pero sí de la del Ecuador, en la Batalla del Pichincha, el 24 de Mayo de 1822, si la Independencia de Guayaquil fue en 1820, ¿cuántos años habían pasado hasta que se liberó el resto del Ecuador, en 1822? (respuesta: 2 años). En esta estatua podemos observar precisamente, un altorrelieve de esa Batalla, y podemos observar a Abdón Calderón portando la bandera, mientras en la otra fachada se observa al General Sucre rompiendo una cadena con su espada. Esta cadena representa al yugo español que nos tenía sometidos.
EDIFICIO DE LA EMPRESA DE AGUA POTABLE	Este conjunto escultórico cuenta también con dos estatuas de ángeles, el que está con trompeta es el de la Gloria, y el otro es el de la Paz.
EN ESTE SITIO ESTABA ACANTONADO EL BATALLÓN MILICIAS URBANAS	Museo Nahím Isaías: lo que muestra este museo, antes era una colección personal de obras de arte de la época colonial, que se convirtió en Museo y pasó luego a pertenecer al Banco Central del Ecuador. Edificio de la Empresa de agua Potable: Fue construido en el año 1929. En un principio fue el Grand Hotel, propiedad de la Beneficencia Municipal. Durante la época de la Independencia allí se encontraba el Batallón de Milicias Urbanas y si miramos hacia nuestra derecha, observaremos la Empresa de Correos del Ecuador. En la época de la Independencia allí quedaba la Brigada de Artillería. En la época de la Independencia, el panorama de la plaza era diferente a como lo vemos ahora. En el actual edificio de la Gobernación se encontraban la Gobernación y la aduana; en donde ahora queda el Palacio Municipal quedaba la Casa Consistorial, que era el

Llevar a los niños marchando a encontrarse con Febres-Cordero, en Calle Clemente Ballén 4ta. Representación: Movimiento Libertario en la Brigada de Artillería	municipio de esa época; donde queda el Museo Nahím Isaías, quedaba el Hospital Civil; en el Edificio de la Empresa de Agua Potable, el Batallón de Milicias Urbanas; y, en el edificio de Correos se encontraba la Brigada de Artillería. Ahora vamos a encontrarnos con el Teniente León de Febres-Cordero para ponernos bajo sus órdenes. ¡ATENCIÓN! ¡Granaderos de Reserva... MARCHEN! ¡Un... dos... Un... dos...! GUÍA: “<i>¡Batallón Granaderos de Reserva, a sus órdenes, mi Teniente!</i>” (señal de saludo militar y cuadrándose) Febres-Cordero: “<i>Buenas Noches, Batallón Granaderos de Reserva. Me presento, soy el Teniente León de Febres-Cordero, y esta noche los he reunido a ustedes para decidir el futuro de vuestra amada ciudad</i>”. “<i>Granaderos de Reserva, ¡ATENCIÓN, FIRME!</i>” “<i>En este momento nos vamos a dirigir a la Brigada De Artillería, que cuenta con 200 hombres, de los cuales tenemos un porcentaje a favor de nuestra causa independentista. Les recuerdo que debemos actuar de la forma más sigilosa y astuta para poder lograr nuestro cometido</i>”. “<i>Ahora o nunca, adelante, por la libertad de Guayaquil, ¡¡por la Independencia!!</i>” (Dan vuelta a la esquina, y se escucha un grito:) Voz: “<i>¿Quién vive, quién vive?</i>” Febres-Cordero: “<i>¡¡Refuerzos de la Corona Española!!</i>” (Encuentran un oficial dormido y L. de Febres-Cordero lo levanta de
---	---

COLUMNA EN HONOR A URBINA	un puntapié) Guardia: “¿Quién sois vos?” Febres-Cordero: “¿Cómo quién soy yo?, soy representante de la Madre Patria, España y he venido a tomar el mando de este Batallón. ¡Soldado, deme las llaves!” Guardia: “Tome, tome, tome... pero no le diga a mi superior” Febres-Cordero: (toma las llaves y llama a unos soldados por su número) “¡Soldados, aprésenlo!” (Los actores quedan estatua, mientras el guía dirige a su grupo para continuar al recorrido) Febres-Cordero: “les comento que mis compañeros Urdaneta y Antepara ya se tomaron el Batallón de Daule, pero lamentablemente una persona se enfrentó al grupo que lideraba, y ha muerto el un militar que se opuso a esta independencia, Magallar, espero que sea el único derramamiento de sangre”. Columna en honor a Urbina: Leemos la placa que se encuentra ahí.
<u>QUINTA ESTACIÓN</u> Seguir por Pedro Carbo hasta llegar a la BIBLIOTECA MUNICIPAL 5ta. Representación: Detención de Benito García del Barrio	GUÍA: Recuerden que estamos en la madrugada del lunes 9 de Octubre de 1820. Aquí tiene su casa el Coronel Benito García del Barrio, primer jefe español del Batallón Granaderos de Reserva. Les presento al Teniente Hilario Alvarez, a quien apoyaremos en esta misión. ¡Nos ponemos a sus órdenes, Teniente Alvarez! [y se cuadra y saluda de manera militar]. Álvarez: “Buenos días, compañeros, este es el último arresto que nos hace falta ejecutar. Unos compañeros de la revolución han apresado a los guardias que cuidaban la casa del Coronel Benito García

EN ESTE SITIO ESTABA LA CASA DEL CORONEL BENITO GARCÍA DEL BARRIO	<i>del Barrio, quien tiene a su mando 600 hombres. Él no ha obedecido las órdenes del Gobernador y ha venido a descansar a su casa. Ahora en total silencio vamos a capturar al Coronel García, síganme”.</i> (Tocan la puerta de la casa de Coronel García) García: <i>“¿Quién es?, ¿Quién osa interrumpir a esta hora?!”.</i> (Irrumpen en la casa de Álvarez el Tnte. y los “soldados”) García: <i>“¡Teniente!, ¿Qué sucede?!, ¡Os he enviado a vigilar la ciudad y usted esta aquí...!”</i> Álvarez: <i>“¡He venido a arrestarlo...!”</i> García: <i>“¿A Mí?!, ¡Pero no he fallado a la corona ó ¿qué esta pasando...?!”</i> Álvarez: <i>“¡Lo arresto en nombre de Guayaquil Independiente!”</i> (Lo sacan arrestado) (A los niños:) <i>“Gracias compañeros y nos veremos más tarde en la reunión que hemos fijado para dar por hecho este movimiento”</i> (Nos retiramos de la biblioteca, y nos dirigimos hacia el Museo Municipal) GUÍA: Todos los que estaban en contra del movimiento y eran representantes de la corona española, fueron apresados. Hasta al Gobernador Vivero lo apresaron junto al segundo Gobernador, que se encontraba en su casa para avisarle del Movimiento Revolucionario.
<u>SEXTA</u> <u>ESTACIÓN</u> Museo Municipal - Sala de la Independencia	GUÍA: Villamil en sus memorias señala que se abrazaron emotivamente con Febres Cordero y Villamil le dijo: “Mire usted el sol del Sur de Colombia”. Esta fue la <i>“Aurora gloriosa que anuncia</i>

En el Auditorio del Museo 6ta. Representación: Firma del Acta de Independencia y la Proclama de Olmedo	<i>libertad</i>”. Según cantaba Olmedo. ¿Recuerdan ustedes el amanecer de qué día era?... (si es necesario ayudar con más pistas... hacerles recordar la madrugada de qué día fueron las detenciones...) Correcto, el amanecer del 9 de Octubre de 1820. El Acta de la Independencia fue firmada en la Casa Consistorial, cuyo original del Acta se encuentra en estas instalaciones. Motivo por el cual los hemos traído hasta aquí. J. J. de Olmedo: <i>“Mi nombre es José Joaquín de Olmedo, mis compañeros de la Fragua de Vulcano me pidieron que sea el Líder de la revolución, pero por ser yo un hombre de letras, y nunca haber utilizado armas para la lucha, no pude aceptar”.</i> <i>“Luego de los valerosos hechos de esta madrugada, hoy lunes 9 de Octubre de 1820, nos hemos reunido aquí, en la Casa Consistorial, siendo las 11 de la mañana para firmar el Acta de la Independencia. En esta acta, que es como un libro, hemos escrito todo lo que ocurrió antes de la Independencia y cada una de las reglas y leyes que se utilizarán en esta nueva provincia independiente. En esta reunión he sido designado como Jefe del Gobierno Provisional. En este documento hago mi primera proclama que describe cómo los revolucionarios liberaron Guayaquil sin hacer una matanza, cómo la nueva ley va a hacer que esta ciudad se desarrolle, siendo hermanos todos aquellos que amen a la Patria. La opinión de todos va a ser sostenida por todos, luchando contra la cobardía. ¡Orden! ¡Unión! ¡Amor fraternal!”</i> <i>Compañeros nos veremos en la firma del Acta de la Independencia.</i>
---	--

2. **Guión Técnico:** Una vez realizada la investigación, procedemos a la realización del guión técnico cuya función es guiarnos en la realización de la películas de acuerdo a planas y tomas ya establecidas.

7.1.4 Creación de storyboard

Algunos directores suelen dibujar la película plano por plano (storyboard), desde el principio al final. Otros se limitan a concebir, día a día, la planificación de las escenas a rodar. Algunos se dejan llevar de cierta improvisación en el lugar de rodaje.

Un director, haya o no escrito él mismo el guión, debe tener en la cabeza el estilo de planificación que estima conveniente para la película en su conjunto, y para cada escena en particular.

STORYBOARD CIUDA VIEJA



Figura 7 – 1 “Guayaquil en sus inicios”



Figura 7 – 2 “Llegada de los primeros españoles”



Figura 7 – 3 “Nativos de la época”



Figura 7 – 4 “Orellana y su llegada”



Figura 7 – 5 “Resistencia de los primeros pueblos”



Figura 7 – 6 “Primeros esclavos sirvientes”



Figura 7 – 7 “Guayaquil generaba grandes ganancias”



Figura 7 – 8 “En especial la “pepa de oro” el cacao”



Figura 7 – 9 “La viruela azota a Guayaquil”



Figura 7 – 10 “La hija del rey y su maldición”



Figura 7 – 11 “El Rey Codicioso”



Figura 7 – 12 “Rey aguardando para romper su maldición”



Figura 7 – 13 “Súplica de la princesa para que la elija”



Figura 7 – 14 “Llegada de los piratas”



Figura 7 – 15 “Guayaquileños contra piratas”

STORYBOARD CIUDA NUEVA



Figura 7 -16 “Primer Asentamiento a cargo de Orellana”



Figura 7- 17 “La Ciudad se reconstruía pese a incendios”

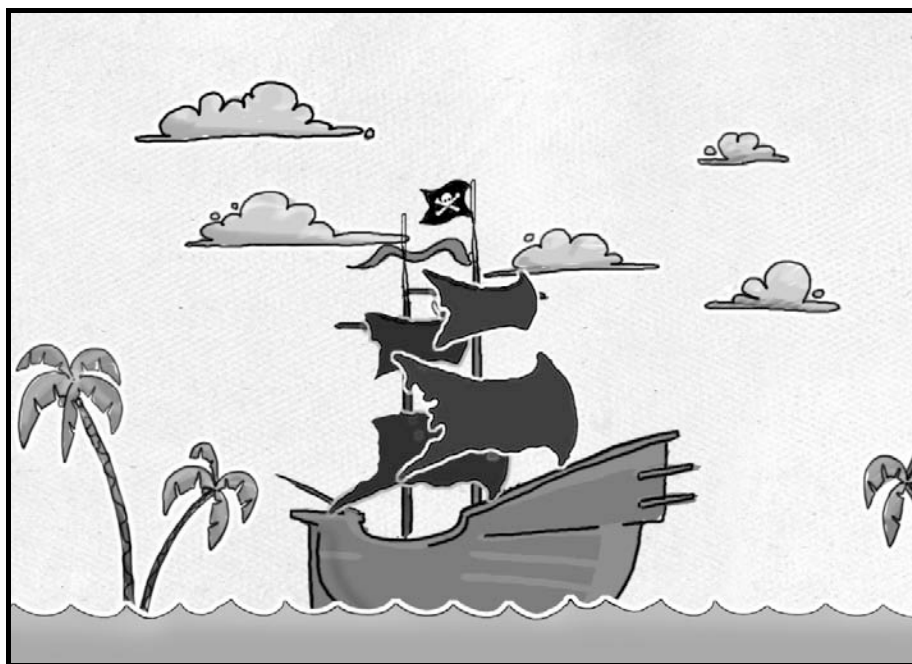


Figura 7 – 18 “Piratas y su llegada”



Figura 7 – 19 “La ciudad aumentaba de casas”



Figura 7 – 20 “Algunos no querían dejar ciudad vieja”



Figura 7 – 21 “La ciudadanía pensó en cambiar de sitio”

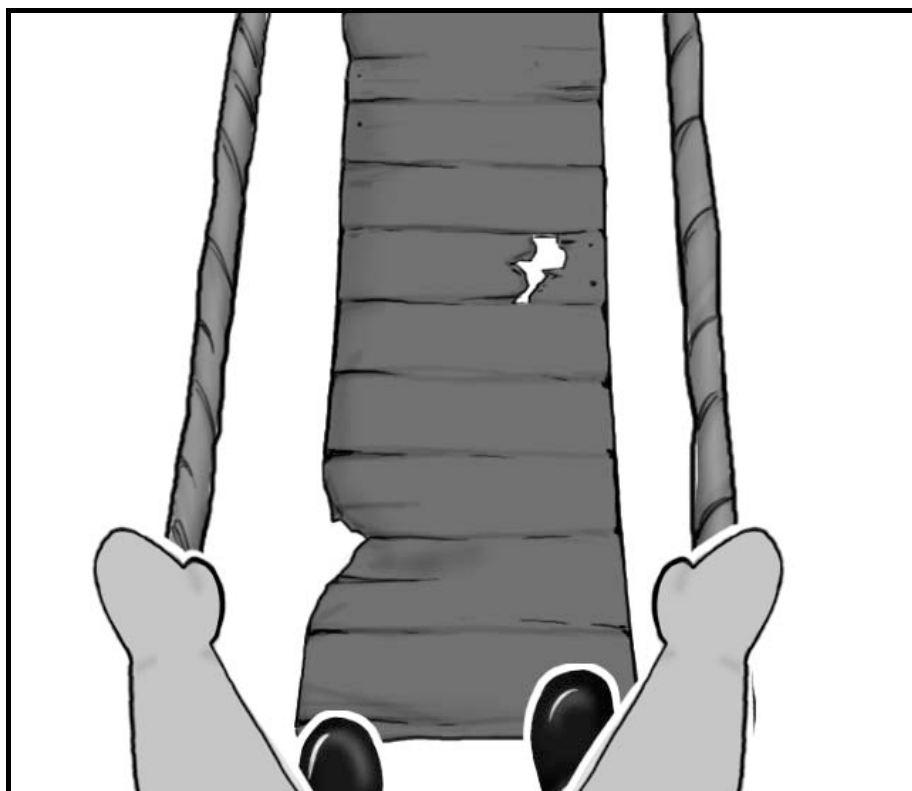


Figura 7 – 22 “Existían pocos y débiles puentes”



Figura 7 – 23 “Se pensó un puente de nexo”



Figura 7 – 24 “Construido el puente”

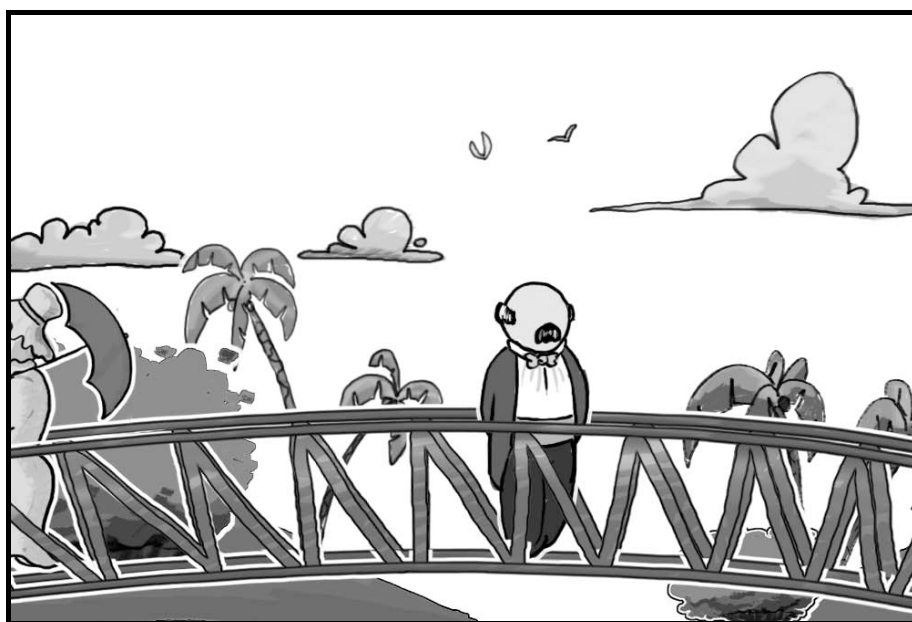


Figura 7 – 25 “La gente cruzaba de ciudad vieja a nueva”



Figura 7 – 26 “Era obligación mudarse a ciudad nueva”



Figura 7 – 27 “Aunque algunos no querían hacerlo”

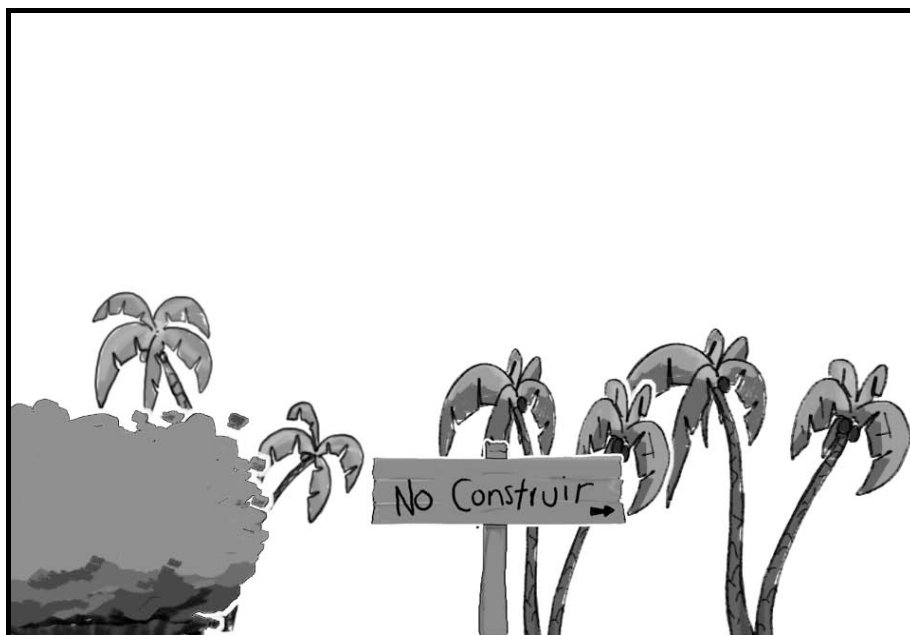


Figura 7 -28 “Existían prohibiciones de nuevas casas”

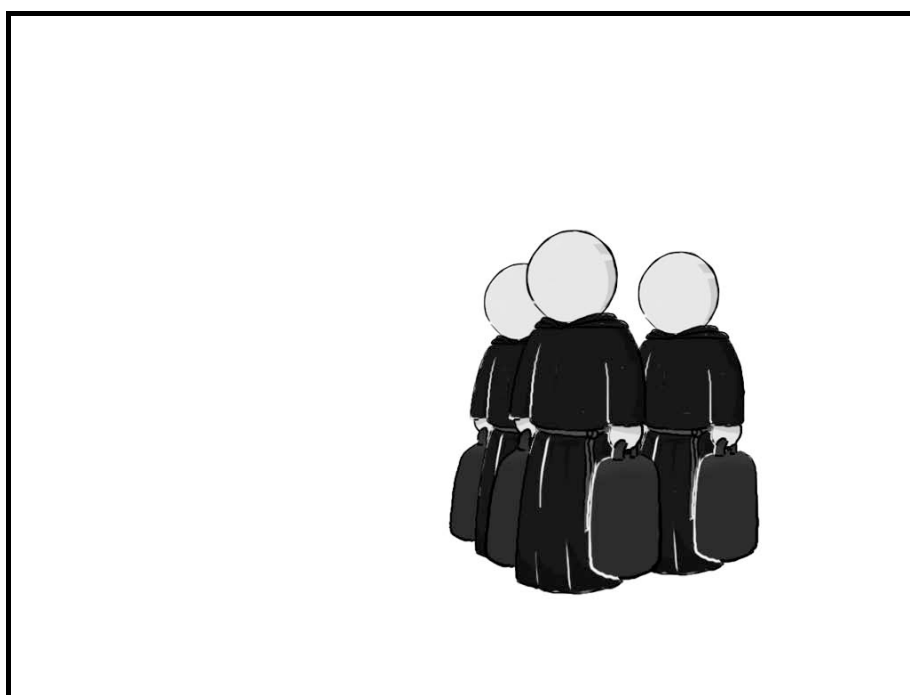


Figura 7 -29 “Llegada de los Dominicanos”

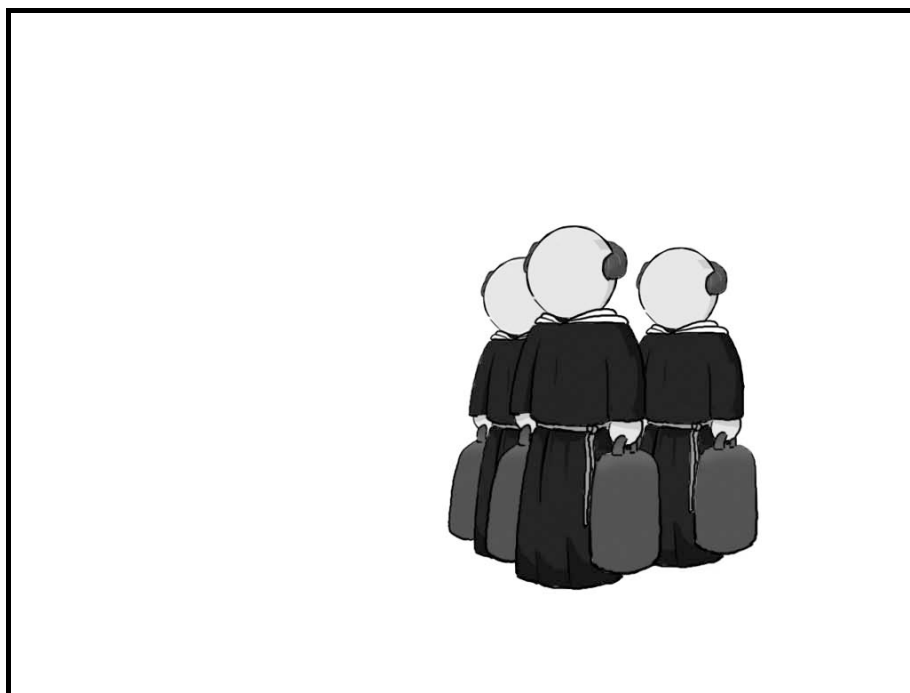


Figura 7 – 30 “Llegada de los Agustinos”

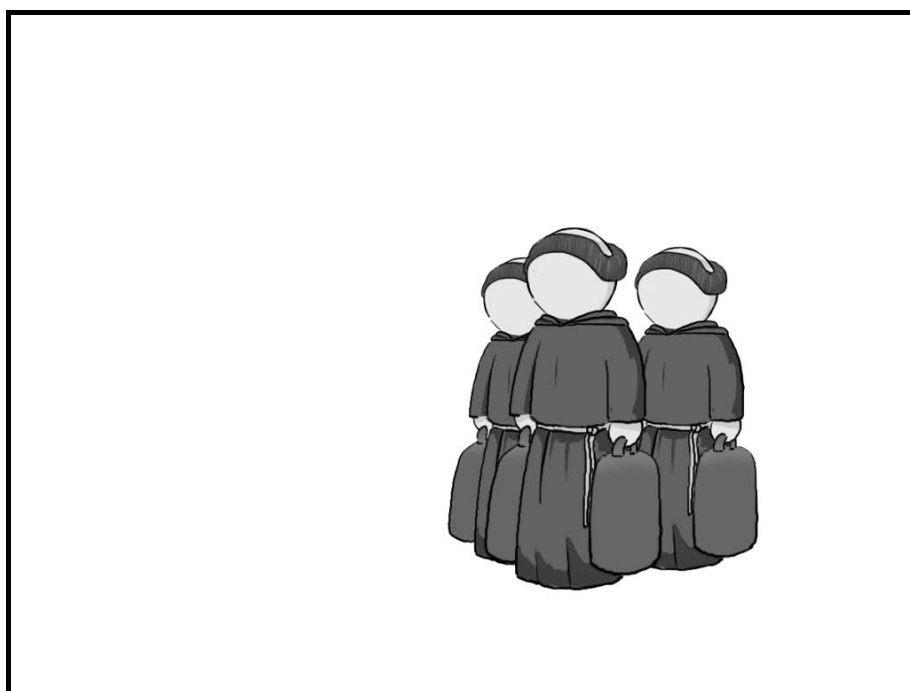


Figura 7 – 31 “Llegada de los Franciscanos”

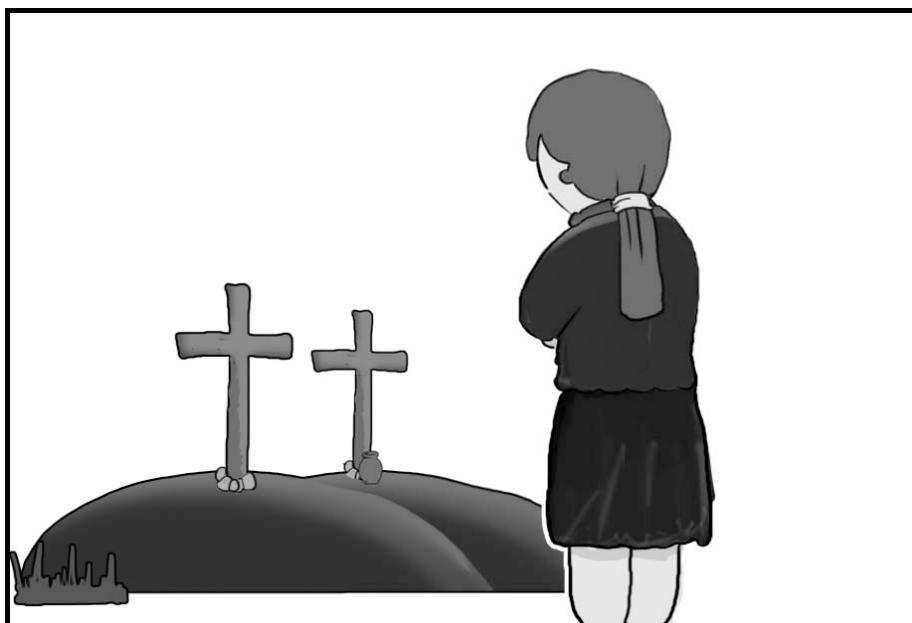


Figura 7 – 32 “Narcisa pierde a sus padres”



Figura 7 -33 “Se muda a Guayaquil”

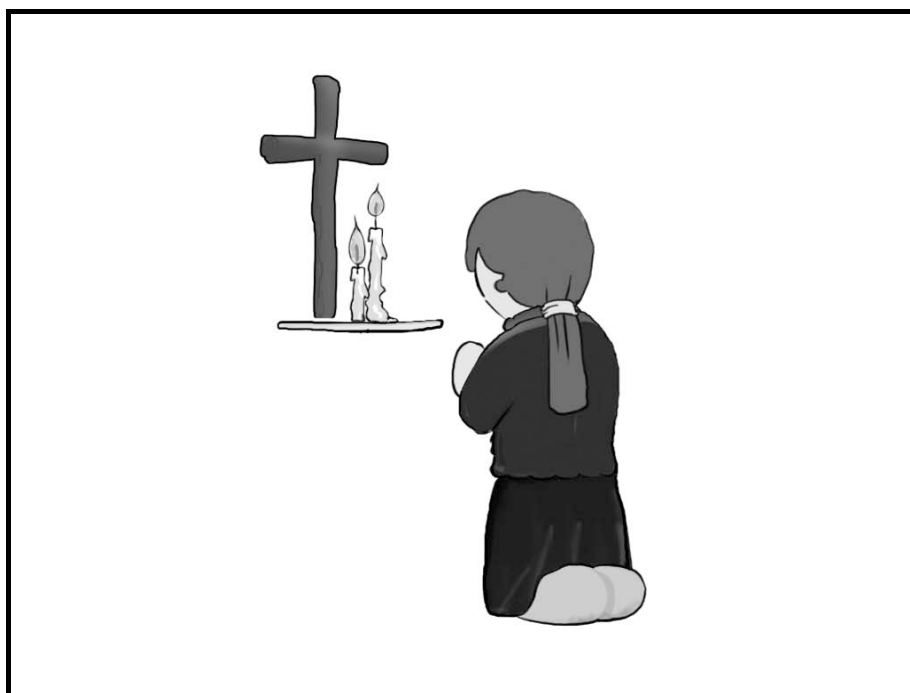


Figura 7 – 34 “Se dedica a la oración”



Figura 7 – 35 “Y a la caridad apostólica”

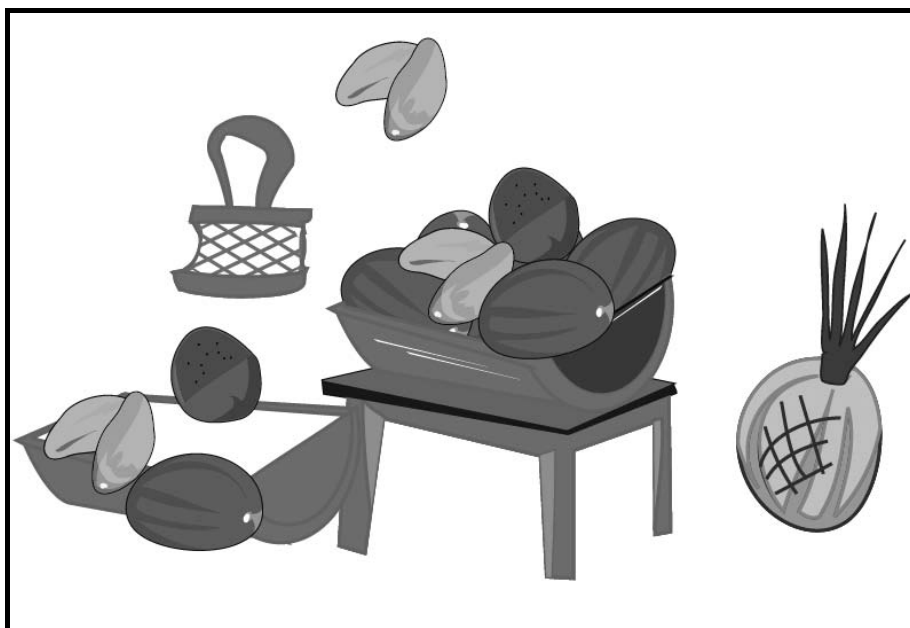
STORYBOARD INDEPENDENCIA

Figura 7 – 36 “Se comerciaba con varias frutas”

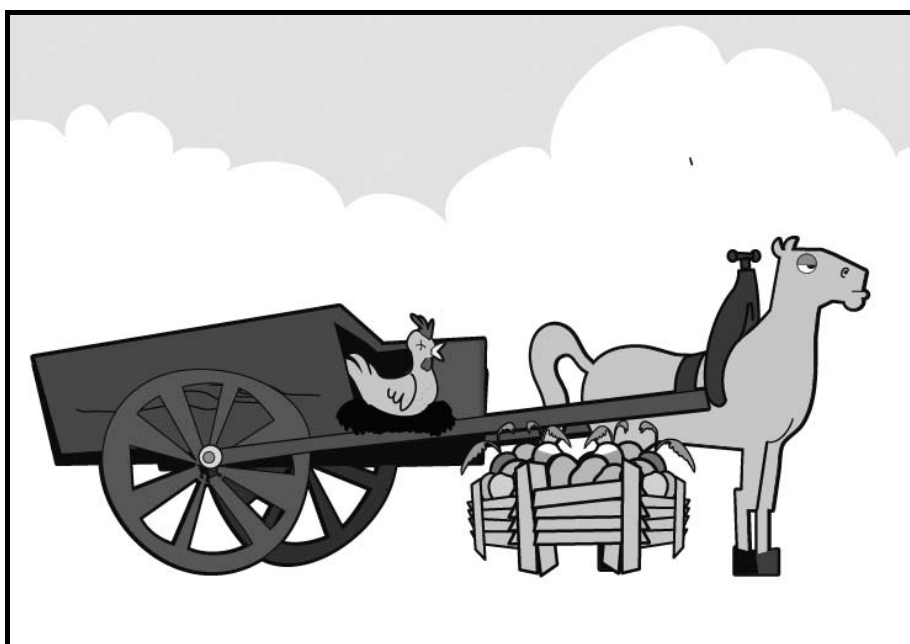


Figura 7 – 37 “El comercio era incesante”

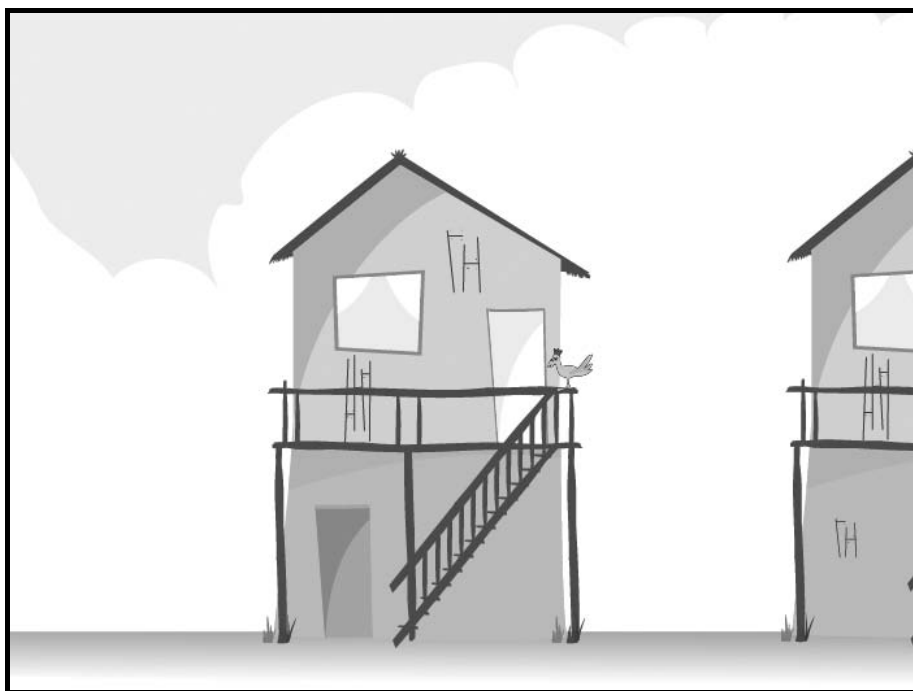


Figura 7 – 38 “Existían casas humildes”

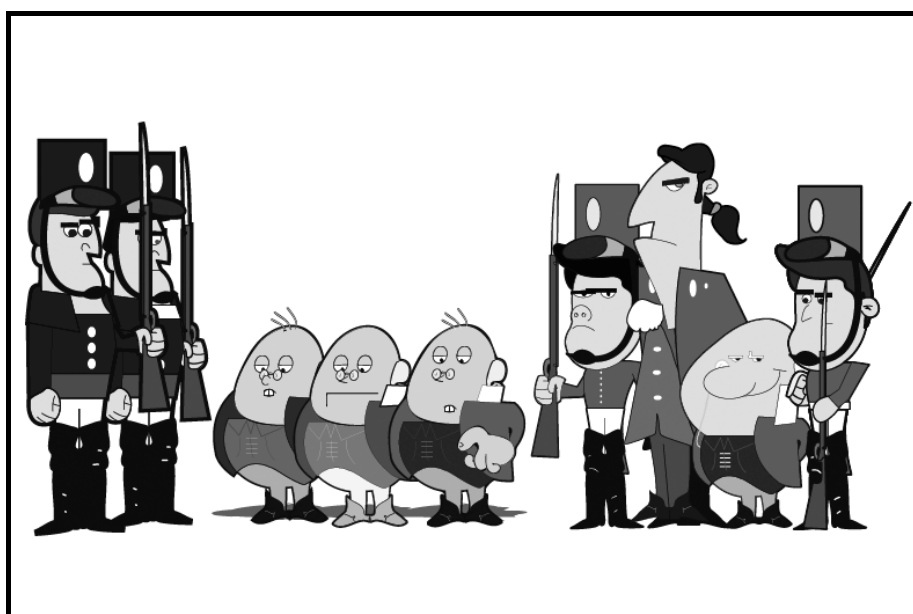


Figura 7 – 39 “Bosquejos de algunos personajes”

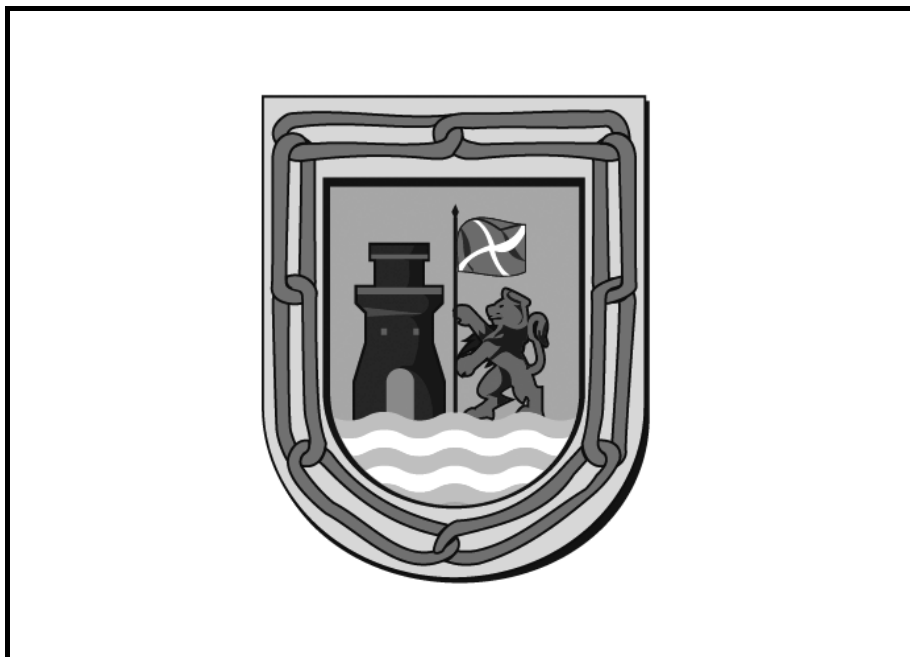


Figura 7 – 40 “Escudo de armas de la ciudad”



Figura 7 – 41 “Personaje español”



Figura 7 – 42 “Personaje español 2”

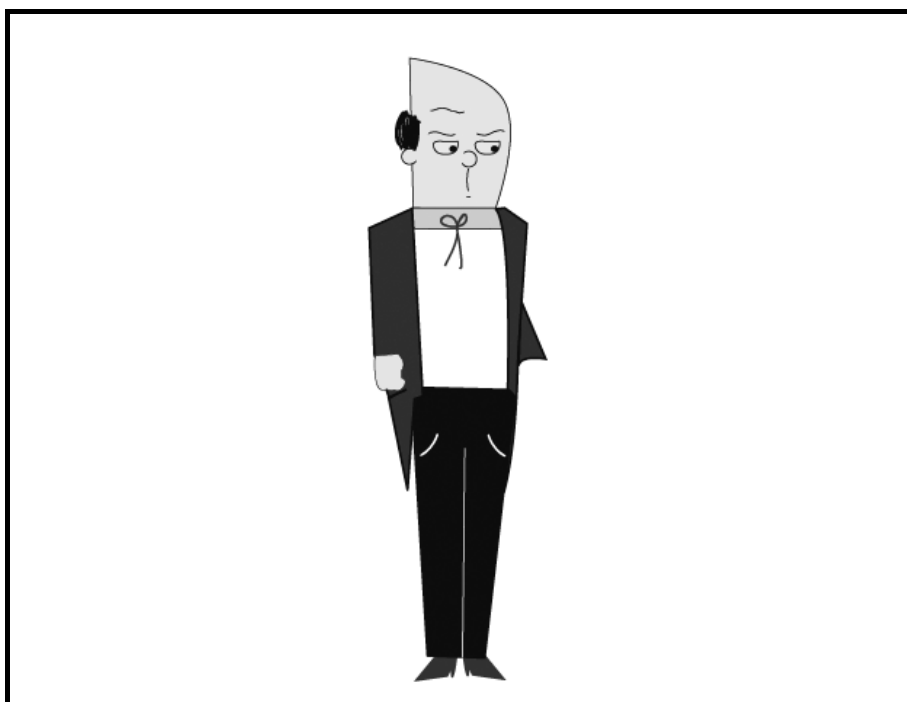


Figura 7 – 43 “Personaje guayaquileño 1”

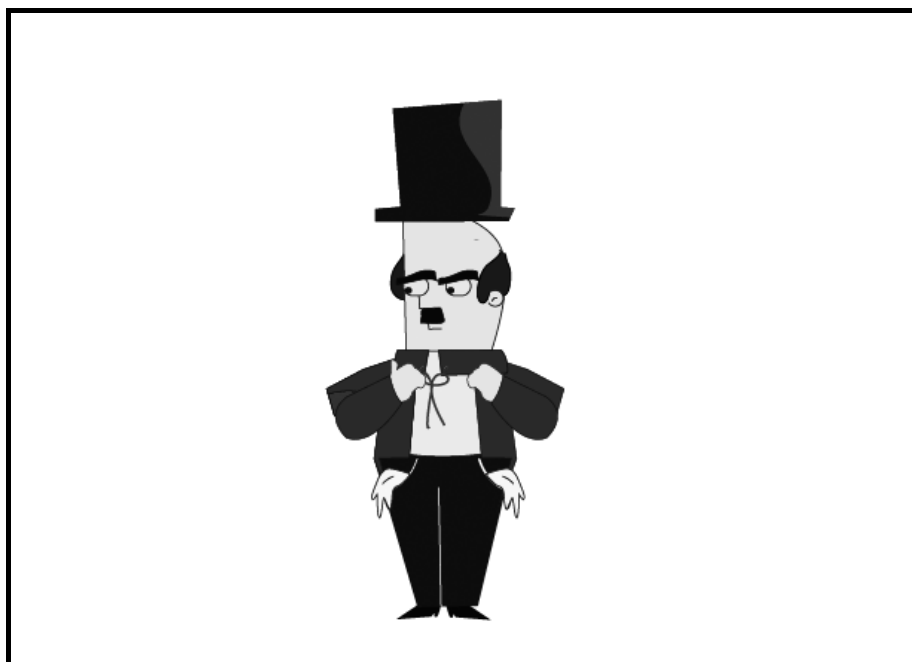


Figura 7 – 44 “Personaje guayaquileño 2”

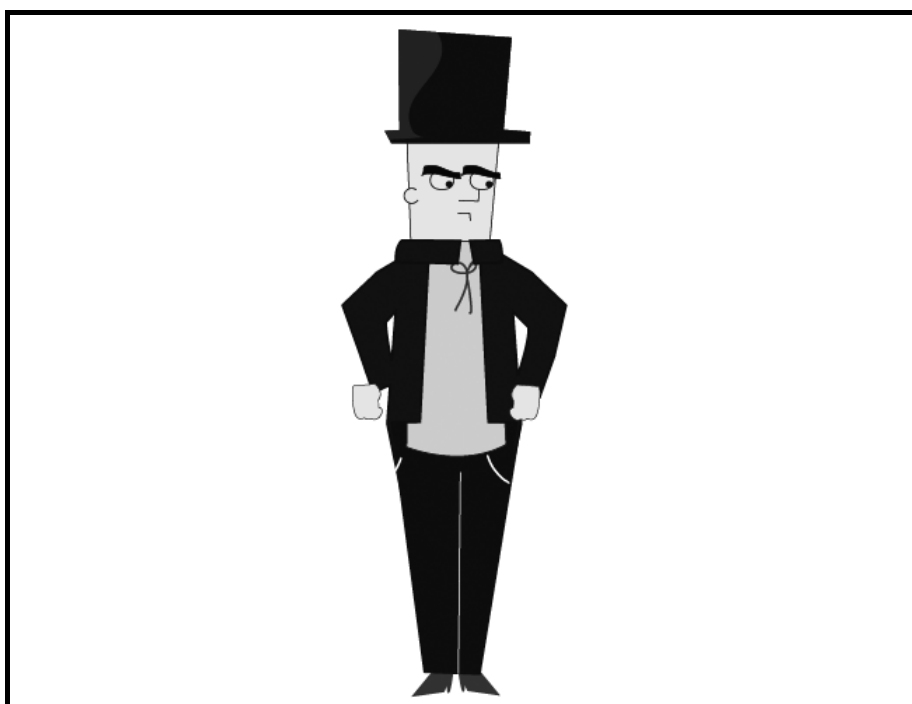


Figura 7 – 45 “Personaje guayaquileño 3”

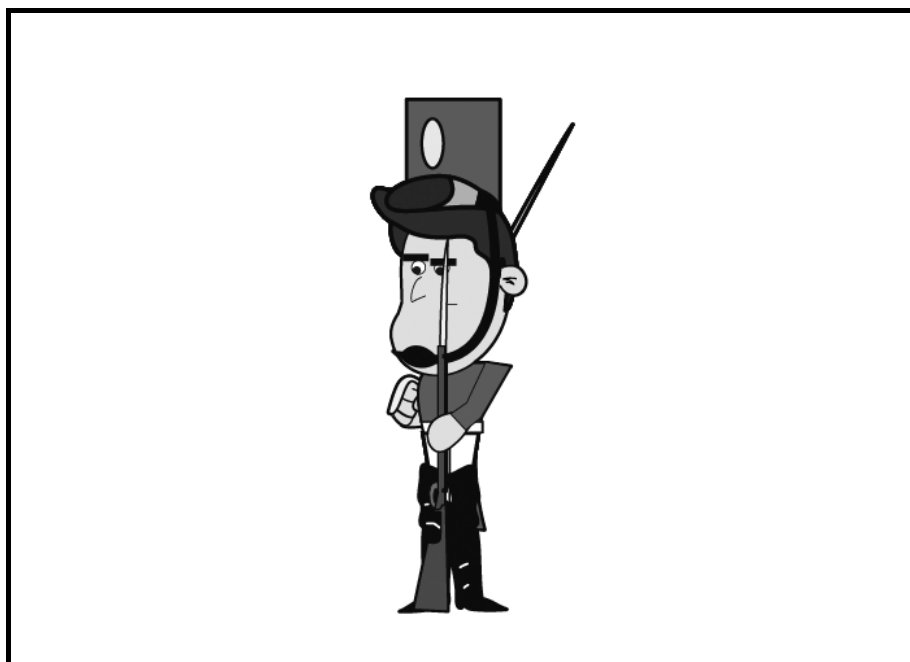


Figura 7 – 46 “Soldado español 1”

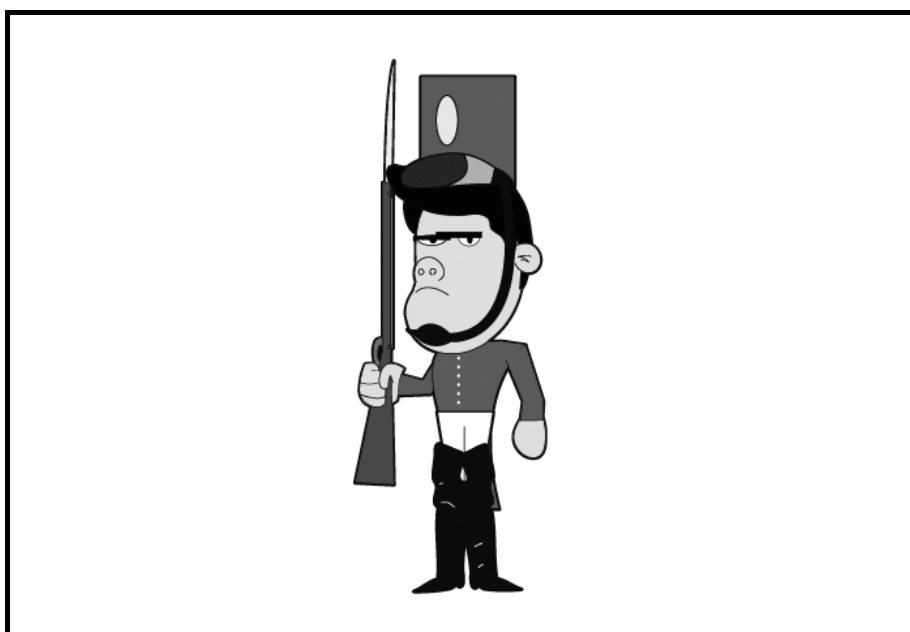


Figura 7 – 47 “Soldado español 2”

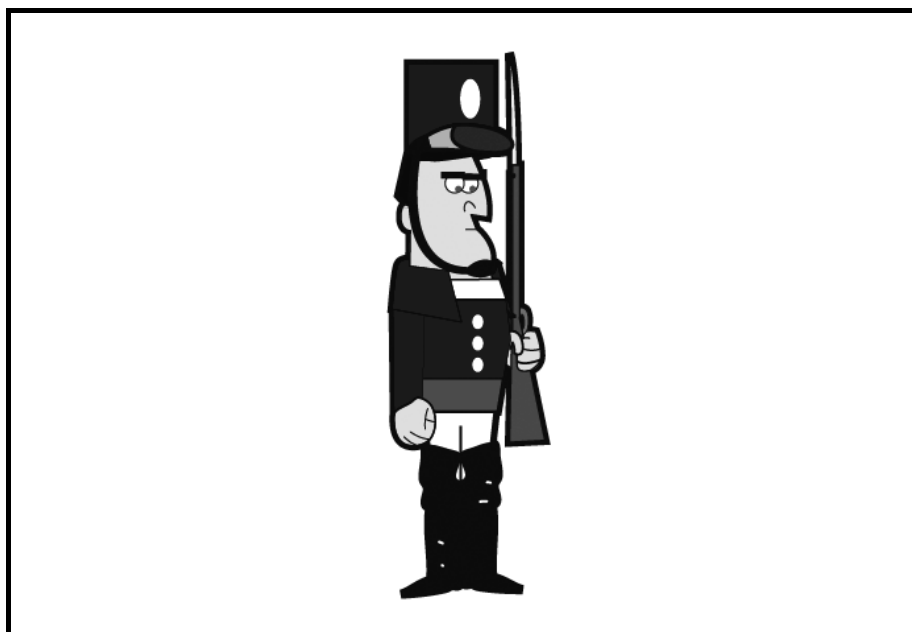


Figura 7 – 48 “Soldado ecuatoriano 1”

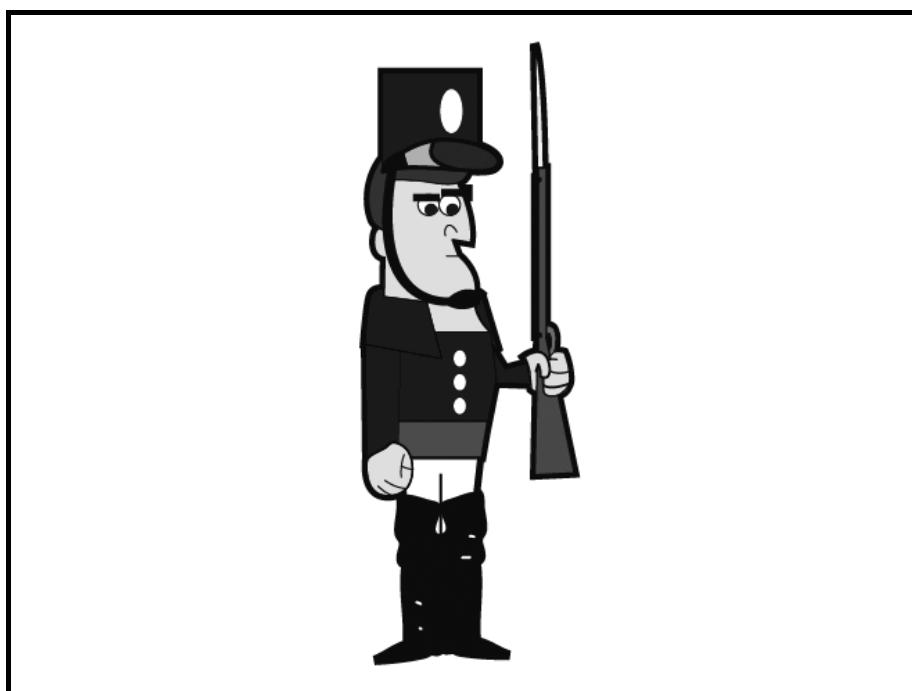


Figura 7 – 49 “Soldado ecuatoriano 2”

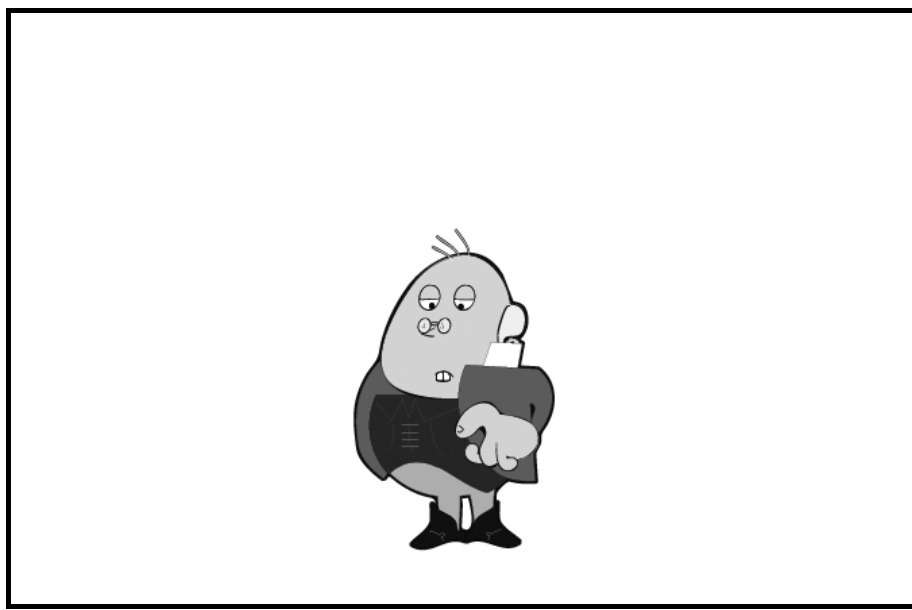


Figura 7 – 50 “Personaje guayaquileño 4”

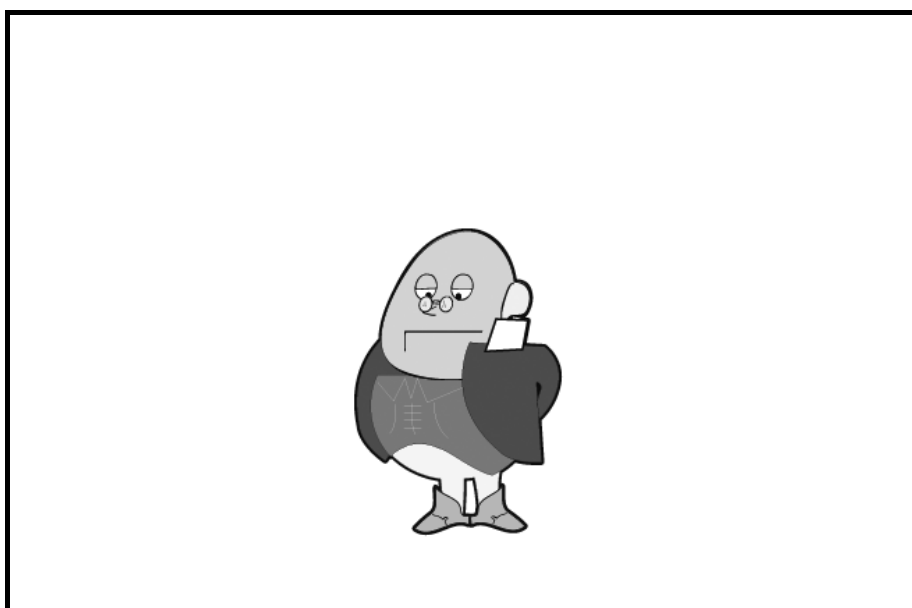


Figura 7 – 51 “Personaje guayaquileño 5”

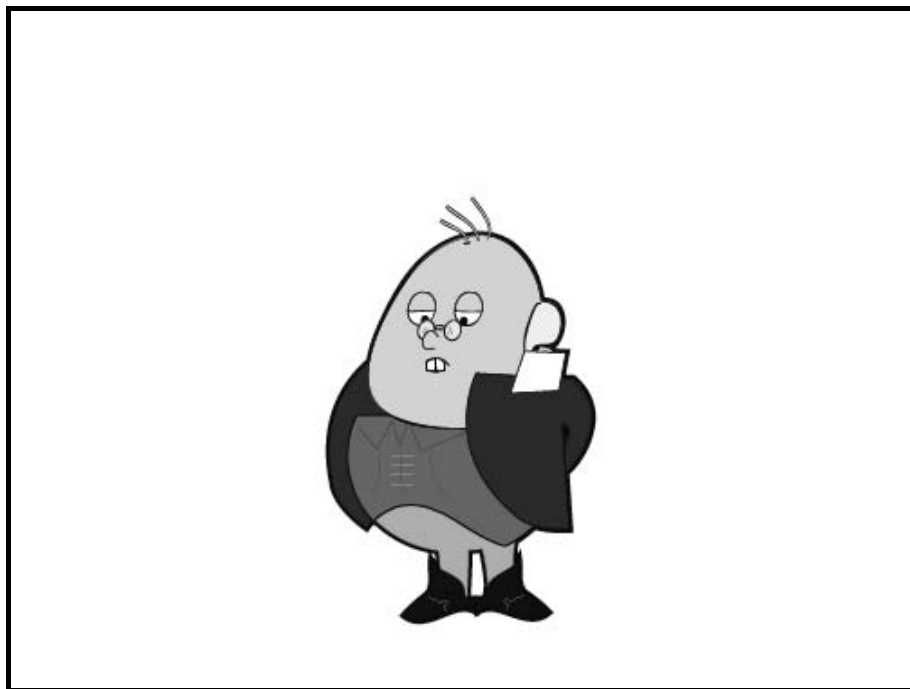


Figura 7 – 52 “Personaje guayaquileño 5”

7.1.5 Creación de personajes

Los guiones están llenos de personajes: ¿de dónde salen? De todas partes. No existe una norma. Sin embargo cabe recalcar que los personajes han sido ya establecidos siguiendo el recorrido normal al que la Licenciatura en Turismo, venía realizando, algunos de ellos conocidos por muchos como grandes próceres de la patria y otros que quizás no resulten tan familiares a oídos de los infantes.

7.2 REALIZACIÓN

7.2.1 Desarrollo y especificaciones de la fase de realización

Luego de haber alcanzado las pautas a seguirse durante el transcurso del proyecto, en la fase de preproducción, pasamos a la realización del producto en sí y para ello mencionamos los siguientes pasos a seguir:

El Rodaje: El director va a realizar por fin lo imaginado. Y esa realización, debidamente encuadrada, va a ser filmada y registrada en una sucesión de fotogramas y de cintas magnéticas, es un proceso donde convergen todos los elementos que se han preparado para ello, desde los actores hasta la cámara, desde la labor de sastrería hasta las sugerencias más sutiles contenidas en el guión. Es el rodaje, el período de creación único en el tiempo. Además el director y su equipo de trabajo deberán estar en el área para coordinar toda la realización.

Las Locaciones: Las escenas de una película pueden ser rodadas en lugares cerrados, *interiores*, o espacios abiertos, *exteriores*.

El recorrido establecido indicaba diferentes locaciones tales como: calles y avenidas edificaciones antiguas, lugares con campos abiertos los cuales servirían para describir la historia de los primeros asentamientos en la ciudad

7.3 POSTPRODUCCIÓN

7.3.1 Producto Final

En la postproducción se edita y agrega efectos al producto final. La postproducción se caracteriza por ser la fase final en la que se da forma a lo que está plasmado en el guión.

La mayor entrega por parte de los integrantes de la presente Tesis se encuentra en este proceso, ya que al tratarse de un proyecto animado se acordó el desarrollo de diversas animaciones o recursos visuales que apoyen el proceso narrativo de la historia.

En esta parte se ajustó el desglose de tres tipos diferentes para la realización de las animaciones antes mencionadas, el ilustrador una vez que haya finalizado las diferentes ilustraciones pasa todo el material a la persona encargada del proceso de animación.

El proceso de postproducción se divide en las siguientes etapas:

- Edición, Montaje
- Postproducción (animaciones)
- Diseño gráfico
- Musicalización

Edición: Es la espina dorsal del cine, su vertebración. En el rodaje se ha realizado lo imaginado en el guión, y se ha realizado pensando en su futuro montaje: los planos habrán ido llegando a manos del editor debidamente numerado y ordenado, y éste los habrá montado de tal modo que cuenten la película del mejor modo posible. De este primer montaje, junto con el director, harán los ajustes necesarios de *corte y confección* para llegar a la edición final o *final cut*.

El proceso de edición que se empleará es la edición no lineal y para ésto se necesita contar con el equipo adecuado como el que se desglosa a continuación:

- Computador Mac o Pc de mínimo 2 Gb de memoria Ram, ideal para Edición de audio & vídeo.
- Caja de dvd's o Disco Duro Externo - Para respaldo de información..
- Cable firewire - Para traspasar la información al computador.
- Final Cut Pro o Adobe Premiere- Software para edición.

Postproducción: En esta etapa se realizan las animaciones Bidimensionales o tridimensionales, transiciones y demás elementos que darán una identidad particular a la película. Cualquier tipo de efecto que se planee utilizar, es realizado por ésta área.

El software a emplearse será:

- Final Cut Pro o Adobe Premiere- Edición
- After Effects - Efectos de video o animaciones básicas en 2D
- Cinema 4D - Modelado y Animación 3D
- Pro Tools - Captura y edición de audio

7.3.2 Expectativas futuras

El Principal Objetivo a cumplir será el de poder contribuir a la realización de otras propuestas de similares características que ayuden al aprendizaje infantil a través de nuevos enfoques y recursos varios, objetivos que a futuro se visualicen en más encargos de este tipo, (animados e interactivos con el público espectador).

7.3.3 Alcance

Es importante mencionar que uno de los parámetros técnicos ha sido el de cumplir con el mayor nivel de profesionalismo posible de acuerdo a infraestructura y recursos, teniendo en cuenta, el ofrecimiento de entregar las tres películas a escuelas fiscales de la ciudad de Guayaquil siendo su distribuidor el M. I. Municipio de Guayaquil a través de la red de escuelas regentadas por el mismo.

8. CONCLUSIONES

Conclusiones

La ejecución de la preproducción, la producción en sí y la postproducción son etapas que deben ser llevadas con paciencia y cabalidad ya que la falta de criterio u organización en alguna de ellas pueden llevar a que la metodología no llegue a buen término.

Se espera que con la realización de este proyecto se llegue a impulsar la realización audiovisual en el país y poder continuar con proyectos similares a este, ya sean para televisión o cine. Sin duda el desarrollo de nuestros pueblos depende de la educación, llegando al mismo con productos de calidad que a más de cautivar al espectador educándolo y desarrollando en él *-cultura de conocimiento-*, promueva el desarrollo por parte de la “otra gente” aquellos, profesionales que se desenvuelven en el medio y que sólo necesitan de incentivos para lograr objetivos que ayuden a la realización y propuesta audiovisual, digital, pedagógica y cultural del país.

Recomendaciones

El presente producto ha sido desarrollado en base a los conocimientos adquiridos a lo largo de los pasados años de estudio, muchas de las herramientas usadas en el desarrollo del mismo habrán evolucionado promoviendo así un mejor acabado en algunos casos en otros será el nivel de experiencia que juzgará al final el papel preponderante, se recomienda para la visualización de las películas un reproductor de dvd o en su defecto un computador que acepte y reconozca el mismo.