



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

TESIS DE GRADO

Previo a la obtención del Título de:

Licenciado en Diseño Gráfico

“Simbología gráfica de la nacionalidad Shuar. Aplicación en un Sistema Señalético turístico del cantón Morona-Macas”

PRESENTADO POR:

Guevara Aranda Diego Rafael

Rodríguez Macera Rosa Marianela

Riobamba – Octubre 2013

AGRADECIMIENTO

“Agradezco a Dios”.

Diego Rafael Guevara Aranda

Agradezco a Dios por la paz que solo él me puede dar, por bendecirme para llegar hasta donde he llegado, y de manera general a todos los docentes que durante mi vida politécnica me han impartido sus conocimientos, de tal forma que me permitirán crecer como profesional y desenvolverme en el ámbito laboral con excelencia”.

Rosa Marianela Rodríguez Macera

DEDICATORIA

“A mi familia”.

Diego Rafael Guevara Aranda

Para mis padres por su apoyo, consejos, comprensión, amor, ayuda en los momentos difíciles, y por ayudarme con los recursos necesarios para estudiar, y en especial a mi esposo e hijos Alen y Iron quienes han sido y son mi motivación y felicidad.

Rosa Marianela Rodríguez Macera

NOMBRE

FIRMA

FECHA

Ing. Iván Menes C.
DECANO DE LA FACULTAD
DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

.....

.....

Arq. Ximena Idrobo.
DIRECTOR DE LA ESCUELA
DE DISEÑO GRÁFICO

.....

.....

Dis. Mónica Sandoval
DIRECTORA DE TESIS

.....

.....

Arq. Ximena Idrobo..
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

.....

.....

Lic. Carlos Rodríguez
DIRECTOR DEL CENTRO
DE DOCUMENTACIÓN

.....

.....

NOTA DE TESIS

.....

CERTIFICADO DE AUTORÍA

“Yo Diego Rafael Guevara Aranda y Rodrigues Macera Rosa Marianela somos los responsables de las ideas, doctrinas y resultados expuestos en esta: Tesis, y el patrimonio intelectual de la misma pertenecen a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo”.

Diego Guevara

Marianela Rodríguez

ÍNDICE DE CONTENIDO

Portada	I
Certificación del Tribunal.....	¡Error! Marcador no definido.
Certificado de autoría.....	V
Agradecimiento	II
Dedicatoria.....	III
Índice de contenido.....	VI
Índice de gráficos.....	XI
CAPÍTULO I.....	18
1. Generalidades	18
1.1 Antecedentes	18
1.2. Justificación	19
1.3. Objetivos	20
1.3.1. Objetivo General:.....	20
1.3.2. Objetivos Específicos:.....	20
1.4. Hipótesis	20
CAPÍTULO II.....	21
2. Marco Referencial	21
2.1 Provincia de Morona Santiago	21
2.2. Cantón de Macas	22

2.2.1. Detalles de los lugares turísticos más importantes de la ciudad de Macas	25
2.3. Pueblo Shuar	32
2.3.1. Territorio	33
2.3.2. Economía.....	34
2.3.3. Agricultura y Caza.....	35
2.3.4. Turismo Comunitario.....	35
2.3.5. Artesanías.....	37
2.3.6. Creencias.....	38
2.4. Organización.....	40
2.4.1. Nunkui	42
2.4.2. Etsa	43
2.4.3. Ayumpum.....	43
2.4.4. Tsunki.....	44
2.4.5. Arutam	45
2.5. Rasgos de la cultura Shuar	45
2.5.1. Etnia	46
2.5.2. Lengua o idioma	47
2.5.3. Cultura	48
2.5.4. Vestimenta.....	48
2.5.5. Cromática Cultural	49
2.5.6. Gastronomía	49
CAPÍTULO III.....	52
3. Marco Teórico	52
3.1 Semiótica	52
3.1.1. Clasificación de la semiología	52

3.1.2.	Semiótica general	55
3.1.3.	Semiótica específica	56
3.1.4.	Semiolingüística	58
3.1.5.	Signo	59
3.1.5.1.	Categorías del signo	60
3.1.5.2.	Signo Natural	61
3.1.5.3.	Signo Peirceano	61
3.1.5.4.	Signo Saussureano	62
3.1.5.5.	Funciones del signo	62
3.1.5.5.1.	Emotiva	62
3.1.5.5.2.	Referencial	62
3.1.5.5.3.	Poética	63
3.1.5.5.4.	Fática	63
3.1.5.5.5.	Metalingüística	63
3.1.6	Índice	63
3.1.7	Símbolo	64
3.1.8	Códigos	64
3.1.9	Significación.....	65
3.1.9.1.	Signo Visual	65
3.1.9.2.	Signo Auditivo	66
3.1.9.3.	Signo Lingüístico.....	66
3.1.10.	Aplicación de la semiótica en el diseño gráfico	67
3.2.	Señalética	68
3.2.1.	Orígenes de la señalética	68
3.2.2.	Características principales de la Señalética	69
3.2.3.	Clasificación de las señales	70

3.2.3.1. Clasificación de acuerdo a su objetivo	70
3.2.3.2. Clasificación de acuerdo a su sistema de sujeción o colocación	73
3.2.4. Principales premisas de la señalética	78
3.3. Función del signo gráfico	79
3.3.1. Las propiedades de un signo	79
3.4. Elementos gráficos.....	80
3.4.1. Iconos	80
3.4.2. Pictogramas.....	80
3.4.2.1. Clases se pictogramas:.....	82
3.4.3. Flechas	83
3.5. Diseño de señales.....	84
3.6. Metodología para la creación de un Sistema Señalético	85
CAPÍTULO IV	87
4. Diccionario de la simbología Shuar	87
4.1 Diccionario de los signos y símbolos más representativos de la nacionalidad Shuar.	87
CAPÍTULO V	100
5. NUEVAS PROPUESTAS GRÁFICAS A PARTIR DE LOS SIGNOS Y SÍMBOLOS MÁS REPRESENTATIVOS DE LA CULTURA SHUAR.....	100
5.1 Propuestas Geométricas.....	100
5.2 Realistas	106
CAPÍTULO VI	110
6. SISTEMA SEÑALÉTICO TURÍSTICO DEL CANTÓN MACAS.....	110
6.1. Normativas para la señalización Turística	110
6.1.1 Normativa técnica de aplicación Tipográfica para rotulación de Letreros Y Señales Turísticas	110
6.1.2 Designación del código cromático.....	111

6.1.3 Señalización para el turista	113
6.1.3.1 Señales de aproximación	113
6.1.3.2 Matrices de aplicación.....	113
6.1.3.2.1 Señales Turísticas de Aproximación	113
6.1.3.2.2 Pictograma con poste	114
6.2 Determinación de sistemas de sujeción	114
6.3 Determinación de Sistemas de sujeción	116
6.4. Producción de las piezas diseñadas	118
6.4.1 Selección detallada de lugares turísticos del cantón Macas.....	118
6.4.2. Fichas Señaléticas.....	119
6.5. Proceso de diseño del sistema señalético.....	126
6.5.1 Determinación de campos turísticos a diseñar.	126
6.5.2 Designación del código cromático.....	126
6.5.3 Creación de módulos y retículas	128
7 Diseño de Iconos	131
7.1. Asociación de los signos y símbolos shuar con los servicios turísticos ...	131
7.3. Producción de las piezas diseñadas	136
7.3.1 Proximidad	136
7.7.2 Informativas	141
CAPÍTULO VIII	154
8.- VALIDACIÓN DE LA HIPÓTESIS	154
8.1. HIPÓTESIS.....	154
8.2.1 Población y muestra.....	154
BIBLIOGRAFÍA	178

ÍNDICE DE GRÁFICOS

No.	Título	Página
1.	Ubicación de Morona Santiago	21
2.	División del cantón Macas.....	22
3.	La Bandera.....	23
4.	El Escudo.....	23
5.	Centro de Recreación el Unchipal	25
6.	Complejo Turístico Arrayan y Piedra	26
7.	Complejo Huachito.....	26
8.	Complejo Las Piscinas	26
9.	Complejo turístico Las Tolitas	27
10.	El mirador de la Emisora Voz del Upano	27
11.	Mirador El Quilamo.....	28
12.	Parque Cívico.....	28
13.	Parque de la Amazonia	28
14.	Parque La Familia	29
15.	Parque Recreacional.....	29
16.	Pasaje Turístico	30
17.	Piscina Municipal	30
18.	Catedral de la Purísima de Macas.....	31

19.	Río Jurumbaino.....	31
20.	Río Upano.....	31
21.	Río Upano.....	32
22.	Población Shuar.....	33
23.	Territorio Shuar.....	34
24.	Vivienda Shuar.....	36
25.	Cerámica Shuar.....	37
26.	Chankin.....	38
27.	Pitiak.....	38
28.	Creencias Shuar.....	40
29.	Nunkui.....	42
30.	Etsa.....	43
31.	Tsunki.....	45
32.	Arutam.....	45
33.	Vestimenta Shuar.....	49
34.	Chicha de Yuca.....	50
35.	Ayampaco.....	50
36.	Carnes Silvestres.....	51
37.	Chontacuros.....	51
38.	Árbol.....	60
39.	Orientadoras.....	70
40.	Informativas.....	71
41.	Direccionales.....	71
42.	Identificativas.....	71
43.	Preventivas.....	72
44.	Restrictivas.....	72

45.	Prohibitivas.....	72
46.	Ornamentales.....	73
47.	Preventivas	73
48.	Autotransporte.....	74
49.	De banda	74
50.	De bandera	75
51.	Colgante.....	75
52.	Estela de identidad.....	75
53.	Estela directorios.....	76
54.	Tijeras	76
55.	Rótulo de caja	77
56.	Pantalla terminal de datos (V.D.T).....	77
57.	De cristal líquido.....	78
58.	De cátodo frío.....	78
59.	Pictograma	80
60.	Pictograma Naturalista	82
61.	Difíciles de reconocer	82
62.	Signos Abstractos	83
63.	Flechas	83
64.	Propuestas Geométricas	100
65.	Propuestas realistas.....	106
66.	Código cromático	111
67.	Corredores turísticos	112
68.	Ejes viales	112
69.	Sistemas de sujeción: Proximidad.....	114
70.	Sistemas de sujeción: Informativas	115

71.	Sistemas de sujeción: Restrictivas	115
72.	Retículas	129
73.	Centro de recreación.....	131
74.	Complejo turístico.....	131
75.	Mirador.....	131
76.	Parque	132
77.	Pasaje.....	132
78.	Piscinas.....	132
79.	Catedral	133
80.	Río	133
81.	Zoológico	133
82.	Retícula compositiva del elemento borde	134
83.	Centro de recreación.....	134
84.	Complejo turístico.....	134
85.	Mirador.....	134
86.	Parque	135
87.	Pasaje.....	135
88.	Piscinas.....	135
89.	Catedral	135
90.	Río	136
91.	Zoológico	136
92.	Centro de Recreación el Inchipal.....	136
93.	Complejo Turístico San Andrés.....	137
94.	Complejo Turístico Arrayan y Piedra	137
95.	Complejo Turístico Huachito	137
96.	Complejo Turístico Las Piscinas.....	137

97.	Complejo Turístico Las Tolitas	138
98.	Mirador de la Emisora Voz del Upano	138
99.	Mirador El Quilamo.....	138
100.	Parque Cívico.....	138
101.	Parque de la Amazonia	139
102.	Parque de la Familia	139
103.	Parque Recreacional.....	139
104.	Pasaje Turístico General Proaño.....	139
105.	Piscina Municipal	140
106.	Catedral de la Purísima de Macas.....	140
107.	Rio Jurumbaino	140
108.	Rio Upano	140
109.	Zoológico El Edén	141
110.	Centro de Recreación el Inchipal.....	141
111.	Complejo Turístico San Andrés	141
112.	Complejo Turístico Arrayan y Piedra	142
113.	Complejo Turístico Huachito	142
114.	Complejo Turístico Las Piscinas.....	143
115.	Complejo Turístico Las Tolitas	143
116.	Mirador de la Emisora Voz del Upano	143
117.	Mirador El Quilamo.....	144
118.	Parque Cívico.....	144
119.	Parque de la Amazonia	144
120.	Parque de la Familia	145
121.	Parque Recreacional.....	145
122.	Pasaje Turístico	145

123.	Piscina Municipal	146
124.	Catedral de la Purísima de Macas.....	146
125.	Rio Jurumbaino	146
126.	Rio Upano	147
127.	Zoológico El Edén	147
128.	Centro de Recreación el Unchipal	147
129.	Complejo Turístico San Andrés	148
130.	Complejo Turístico Arrayan y Piedra	148
131.	Complejo Turístico Huachito	148
132.	Complejo Turístico Las Piscinas.....	149
133.	Complejo Turístico Las Tolitas	149
134.	Mirador de la Emisora Voz del Upano	150
135.	Mirador El Quilamo.....	150
136.	Parque Cívico.....	150
137.	Parque de la Amazonia	150
138.	Parque de la Familia	151
139.	Parque Recreacional.....	151
140.	Pasaje Turístico	151
141.	Piscina Municipal	152
142.	Catedral de la Purísima de Macas.....	152
143.	Rio Jurumbaino	153
144.	Rio Upano	153
145.	Zoo El Edén	153
146.	¿Las señales son legibles?	157
147.	¿La ubicación de las señales es adecuada?	158
148.	¿El material de la señal le parece adecuado?	159

149.	¿La altura a la que está colocada la señal es la adecuada?.....	160
150.	¿Se puede apreciar bien las señales con la luz de día?.....	161
151.	¿Se puede apreciar bien las señales en la noche?	162
152.	¿La relación de la señal con el atractivo es directa?	164
153.	¿Las señales muestran claramente el lugar a donde quiere llegar?	165
154.	¿Asocia usted los colores del icono a la nacionalidad Shuar?.....	166
155.	¿Asocia usted las formas geométricas del icono con la decoración de caras Shuar a la nacionalidad Shuar?	167
156.	¿El tamaño del icono es adecuado?	168
157.	-Complejo Turístico Arrayan y Piedra.....	169
158.	Complejo Turístico Las Tolitas	170
159.	Catedral de la Purísima de Macas.....	170
160.	Complejo Turístico Arrayan y Piedra	171
161.	Complejo Turístico Las Tolitas	171
162.	Catedral de la Purísima de Macas.....	172
163.	Complejo Turístico Arrayan y Piedra	172
164.	Complejo Turístico Las Tolitas	173
165.	Catedral de la Purísima de Macas.....	173
166.	Ubicación en el mapa de la ciudad.....	174

CAPÍTULO I

1. Generalidades

1.1 Antecedentes

La provincia de Morona Santiago es privilegiada por su estratégica ubicación en el centro sur de la región oriental, tierra verde de exuberantes parajes naturales, poseedora de innumerables atractivos turísticos y gran belleza cultural, lo que le ha hecho merecedora al título de Templo de la Amazonía, es muy visitada por turistas nacionales y extranjeros; en la región amazónica se viene realizando varios proyectos turísticos y ecológicos que desarrollan sus actividades a nivel provincial y que ofrecen una de las mejores formas de conocer la variedad cultural de la Zona.

Uno de los pueblos más visitados son los Shuar, también conocidos como jíbaros, habitan entre las selvas del Ecuador y Perú, son el pueblo amazónico más numeroso aproximadamente de 80 000 individuos, se encuentran por las estribaciones de la cordillera hacia el oeste y se extiende hasta las cuencas del río Pastaza, Upano, Zamora y gran parte de Morona Santiago.

En los últimos años, para los Shuar, la principal amenaza es la afectación de sus territorios por la expansión de la frontera petrolera, la minería, y los cambios que se dan en su territorio. Estos últimos estarían violando sus derechos ancestrales de uso de sus bosques.

Los Shuar constituyen una etnia ancestral que en principio tenían hábitos nómadas, caracterizados por vivir en la selva junto a ríos y lagunas, llegando a depender de la caza y pesca, actualmente son sedentarios y complementan estas actividades con la agricultura y turismo, hábiles para la elaboración de artículos artesanales a base de productos naturales como semillas, cortezas y otros de uso folklórico en fiestas y celebraciones, tanto estos artículos como sus rituales son cada

1.2. Justificación

La presente investigación nace de la iniciativa de dar a conocer la cultura Shuar mediante su simbología gráfica, ya que la misma constituye un lenguaje a través del cual se expresa la riqueza de sus costumbres, gastronomía, tradiciones, etc.

La simbología gráfica es una opción muy atractiva de representar a las culturas, ya que permite resumir todo un conjunto de palabras en abstracciones y colores que impactan y permanecen por más tiempo en la mente de las personas, de ahí su importancia y razón de crearse como parte de diseño base en esta tesis.

Es innegable también proporcionar una respuesta a la necesidad del cantón Morona de tener un sistema de señales enfocadas al turismo, las cuales integren a la nacionalidad Shuar y su cultura, con el fin de mantener sus raíces ancestrales, tiene mucha relevancia además dentro de la imagen turística global, pues un punto importante es el diseño de señales funcionales que se orienten a la utilidad pública y ayuden al progreso del sector turístico.

Un sistema señalético basado en la simbología de la nacionalidad Shuar colaborará con el turismo y mantendrá la identidad del pueblo Shuar, rescatando y teniendo en cuenta factores como su diversidad, arquitectura, sitios turísticos, carreteras y vías de acceso, señales de peligro, gastronómicas, de estadía, rituales ancestrales y demás condiciones culturales de la misma, bajo el vector del diseño gráfico.

Cabe mencionar que la señalética es de vital importancia para el desarrollo turístico, ya que no es suficiente un lugar muy bien cuidado y apropiado para el turista, o una buena campaña publicitaria que invite a conocerlos, pues de que sirve todo esto si el turista no puede llegar al destino.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo General:

Identificar los rasgos más representativos de la cultura Shuar y convertirlos en un sistema de símbolos estéticos, significativos y versátiles en su uso, y aplicarlos en un sistema de señalética turística del cantón Morona.

1.3.2. Objetivos Específicos:

- Investigar los rasgos culturales del pueblo Shuar y determinar la simbología representativa de los mismos.
- Elaborar un diccionario de los símbolos gráficos de la nacionalidad Shuar.
- Determinar los símbolos más representativos y elaborar con ello nuevas propuestas de diseño (abstracciones y composiciones).
- Determinar los lugares turísticos del cantón Morona y sus respectivas características.
- Diseñar un sistema señalético turístico del cantón Morona, aplicando las propuestas de diseño realizadas, de la nacionalidad Shuar.

1.4. Hipótesis

La determinación de los símbolos representativos de la nacionalidad Shuar, permitirá crear un sistema señalético turístico funcional y significativo culturalmente para el cantón Morona.

CAPÍTULO II

2. Marco Referencial

2.1 Provincia de Morona Santiago

El Territorio que hoy conforma la provincia de Morona Santiago fue conocida de los primeros tiempos de la colonia "Tierra de Macas". Los españoles deseosos de encontrar fortuna, hicieron numerosas expediciones.

Con el nacimiento de la república, estos territorios eran considerados como "Provincia de Oriente", y dependían administrativamente: la parte norte de la provincia de Chimborazo y la parte sur de la provincia del Azuay.

El 10 de noviembre de 1953, se publicó en el Registro Oficial No. 360 la creación de la provincia de Morona Santiago con cuatro cantones: Macas, Santiago, Gualaquiza y Limón Indanza.

En 1955 se suprime el cantón Macas y en 1959 se anexa el cantón Morona a la provincia de Morona Santiago¹

Gráfico N° 1

Ubicación de Morona Santiago



¹ <http://www.moronasantiago.gob.ec/>

2.2. Cantón de Macas

Macas es capital de la provincia de Morona Santiago, es la cabecera del cantón Morona, tiene una población estimada en 20.000 habitantes. Está situada al oriente del Ecuador, a una altura de 1000m sobre el nivel del mar.

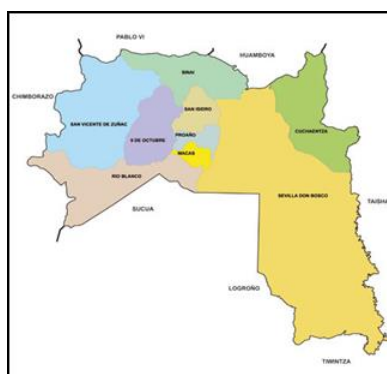
El clima de Macas es cálido-húmedo con temperaturas elevadas durante todo el año. Su proximidad a la cordillera de los Andes suaviza la temperatura haciendo que el clima sea más suave. La temperatura media es de 25 °C.

La comida típica de esta zona del Ecuador es muy diversa debido a los alimentos que allí se encuentran. Uno de los platos más típicos es el ayampaco, otro plato típico es la carne asada con yuca, y ensalada. Las bebidas van desde la guayusa hasta un numeroso de zumos de frutas tropicales.

Macas cuenta con multitud de cabañas pensadas para estar en contacto con la naturaleza estas cabañas tienen todas las comodidades y son hermosas. También se pueden hacer deportes acuáticos como rafting por los numerosos ríos de los que dispone Macas²

Gráfico N° 2

División del cantón Macas



² [http://es.wikipedia.org/wiki/Macas_\(Ecuador\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Macas_(Ecuador))

Emblemas de la ciudad de Macas

Gráfico N° 3

La Bandera



La bandera del cantón Morona está conformada por dos franjas horizontales:

La superior de color verde simboliza la riqueza vegetal y el verdor del Valle del Upano. En la misma franja, en la parte superior izquierda junto al asta, un rectángulo de color blanco con una estrella dorada que simboliza a la Virgen Purísima de Macas.

La franja de color blanco, que se encuentra en la parte inferior de la bandera, expresa la pureza, la serenidad y la paz en que viven los hijos del Cantón Morona.

Gráfico N° 4

El Escudo



El emblema consta:

En la parte superior un yelmo, símbolo de la fundación española de la ciudad de Macas. Sobre el fondo de la bandera del Cantón, hay un triángulo equilátero que representa la fe católica del pueblo. El sol como símbolo de constante afán de superación. La esmeralda, piedra preciosa, representa a la ciudad de Macas llamada: “Esmeralda de la Amazonia Ecuatoriana”. El paisaje, el río y el volcán Sangay simbolizan las bellezas naturales del cantón y el fértil Valle del Upano. En la parte inferior del escudo se observa un conjunto de símbolos:

La antorcha: Símbolo de la ciencia.

El machete: Símbolo del trabajo.

La lanza: Significa el pasado, el presente y el porvenir.

La cruz: Representa la obra misionera.

El tricolor nacional sintetiza el patriotismo de nuestros habitantes.

El escudo está adornado por dos ramas de laurel enlazadas por una cinta que lleva la inscripción “MUNICIPIO DE MORONA”

Himno A Macas

Letra: Eduardo Zambrano

Música: Gerardo Arias

CORO

Salve, oh Macas, edén del Oriente,
capital de provincia feraz,
si cautiva en la selva sonriente
cabe el ígneo esplendor del Sangay³

³ <http://culturamacabea.blogspot.com/2010/12/simbolos-del-canton-morona.html>

2.2.1. Detalles de los lugares turísticos más importantes de la ciudad de Macas

1. Centro de Recreación el Unchipal

Centro de Recreación el Unchipal

Complejo Turístico, ubicado cerca de la Ciudad de Macas con vista panorámica a las playas del río Upano. con servicios de discoteca, restaurante karaoque y recepciones.

Gráfico N° 5

Centro de Recreación el Unchipal



Complejo Turístico San Andrés.- Localizado en el Km 7.6 de la vía a Macas – Sucua en el margen derecho de la vía.

Cuenta con una vía de acceso de primer orden, servicio de transporte público durante el día, servicios básicos, canchas deportivas, piscina, bar, sendero y hospedaje

Complejo Turístico Arrayan y Piedra.- ubicada en el Km 7 vía Macas – Puyo, cuenta con una vía de primer acceso de primer orden, brinda servicios de: alojamiento, alimentación, áreas verdes, deportivas y recreativos. Desde aquí podrá disfrutar una hermosa vista del río Upano.

Gráfico N° 6

Complejo Turístico Arrayan y Piedra



Complejo Huachito.- Es un complejo turístico localizado en el Km. 7 ½ de la Vía a San Isidro. Es uno de los primeros lugares en ofrecer un espacio de esparcimiento familiar con canchas, cabañas, asaderos, senderos, sitios para acampar, cañaveral, juegos para niños, hamacas, y más. Está bordeado por el río Jurumbaino en el que se puede caminar y disfrutar de sus aguas.

Gráfico N° 7

Complejo Huachito



Complejo Las Piscinas.- Las piscinas fueron construidas en los 1980 – 1984, y se encuentran situadas en el Barrio Amazonas rodeado de una verde vegetación que da un color a sus aguas dignas de visitarlas.

Gráfico N° 8

Complejo Las Piscinas



Complejo turístico Las Tolitas.- La catedral moderna fue construida por la colaboración de otros lugares, en la parte interior de la iglesia encontramos figuras y cada una de ellas contiene un mensaje así tenemos los vitrales que hicieron en Cali Colombia.

Gráfico N° 9

Complejo turístico Las Tolitas



Mirador de la Emisora Voz del Upano.- Una construcción única, se encuentra en la cima de una colina, en este lugar antiguamente fue cementerio. Es un hermoso mirador desde allí podemos observar las playas del Río Upano.

Gráfico N° 10

El mirador de la Emisora Voz del Upano



Mirador El Quilamo.- Es un fascinante mirador que facilita ver panorámicamente la ciudad de macas, el valle del Upano y parte del valle del Palora.

Gráfico N° 11
Mirador El Quilamo



Parque Cívico.- Es atractivo la plaza, la pileta, helechos, árboles ornamentales bancas para descansar, vista panorámica del centro de la ciudad, un busto del misionero Salesiano Carlos Simonete, y murales, etc.

Gráfico N° 12
Parque Cívico



Parque de la Amazonia.- Es el más antiguo, está ubicado en el corazón de la ciudad, construido en el año de 1969. En el centro del Parque podemos observar el monumento que representa a la India Amazonas.

Gráfico N° 13
Parque de la Amazonia



Parque La Familia.- Situado en el barrio “Universitario”, constituye un centro de atracción turístico y distracción familiar, por sus varios servicios que tiene; el parque está en proceso de construcción por etapas.

Gráfico N° 14
Parque La Familia



Parque Recreacional.- En el barrio “El Mirador”, ideal para quienes quieren tomar contacto con la naturaleza. En este mismo parque existe un museo con restos arqueológicos de la Cultura Upano (2.750 A.C. hasta 940 D.C.) y Shuar.

Gráfico N° 15
Parque Recreacional



Pasaje turístico.- Tiene una extensión de 2 cuadras en las cuales encontramos importantes instituciones públicas como es el caso del Honorable Consejo Provincial, el Centro Artesanal, El Banco Nacional de Fomento. Dentro de las instituciones Privadas tenemos Agencias de Viajes, Casas de Cambio, restaurantes de los cuales 4 son de comidas

típicas. El pasaje está construido por 7 casetas las mismas que en su mayoría están conformadas por bazares junto a ellas existen jardineras en las cuales podemos observar plantas ornamentales y típicas de la zona.

Gráfico N° 16
Pasaje Turístico



Parque Recreacional.- En el barrio “El Mirador”, ideal para quienes quieren tomar contacto con la naturaleza. En este mismo parque existe un museo con restos arqueológicos de la Cultura Upano (2.750 A.C. hasta 940 D.C.) y Shuar.

Gráfico N° 17
Piscina Municipal



Catedral de la Purísima de Macas.- La catedral moderna fue construida por la colaboración de otros lugares, en la parte interior de la iglesia encontramos figuras y cada una de ellas contiene un mensaje así tenemos los vitrales que hicieron en Cali Colombia.

Gráfico N° 18

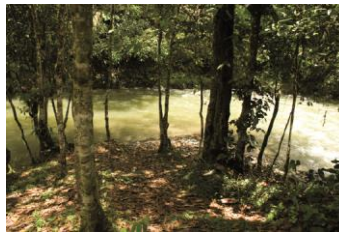
Catedral de la Purísima de Macas



Río Jurumbaino.- En este valle se encuentra un bosque de arrayanes, orquídeas, y sus atractivas playas las que son utilizadas por los extranjeros para realizar deportes de alto riesgo como es el rafting⁴.

Gráfico N° 19

Río Jurumbaino



Río Upano.- En este valle se encuentra un bosque de arrayanes, orquídeas, y sus atractivas playas las que son utilizadas por los extranjeros para realizar deportes de alto riesgo como es el rafting⁵.

Gráfico N° 20

Río Upano



⁴ <http://www.macas.gov.ec/modulos/mmdled.asp?c=3&id=37>

⁵ <http://www.macas.gov.ec/modulos/mmdled.asp?c=3&id=37>

Zoológico el Edén .- En una extensión de 4 hectáreas se hallan las instalaciones de un centro de recreación y rescate de animales. Observación de flora y fauna, recreación, ocio, caminatas, y fotografía., atención permanente. Ubicado: A diez minutos de la Ciudad de Macas, ingresando por la parroquia General Proaño, en la vía a San Isidro.

Gráfico N° 21

Río Upano



2.3. Pueblo Shuar

Los Shuar habitan territorios de lo que hoy es Ecuador y Perú, pertenecen a una sola familia lingüística conocida como “jíbara”. Debido a que el Shuar ha sido un pueblo eminentemente guerrero y además porque tenían la costumbre de hacer la Tzanza, han sido conocidos como Jíbaros o salvajes; denominación que rechazan por su contenido etnocéntrico y racista⁶.

Las características del hábitat y su espíritu guerrero les preservaron aislados por mucho tiempo. Los Incas nunca pudieron conquistarlos. En 1549 los Shuar hicieron fracasar la expedición española. Un intento de dominación española, en la que les sometieron a un régimen de explotación brutal, provocó la sublevación indígena de 1.599 al mando de Quiruba, más de veinte mil Shuar, sitiaron y ocuparon Logroño y ajusticiaron al gobernador de Macas; posteriormente se tomaron Sevilla de Oro.

⁶ <http://sonos.mistertrufa.net/shuar.htm>

La expansión del frente extractivista (comerciantes de cascarilla, caucho y canela; misiones Salesianas de evangelización; colonización favorecida especialmente por la guerra de 1941 con el Perú; intromisión de las empresas transnacionales petroleras) provocaría no solo la pérdida de sus territorios y la degradación de su medio ecológico, sino además la transformación violenta de sus prácticas productivas, de su organización social, política y de su identidad y su cultura.

A partir de la década del 60, se inicia un proceso organizativo que culmina con la creación de la Federación de Centros Shuar, adquiriendo autonomía propia, convirtiéndose en una de las organizaciones indígenas más fuertes del Ecuador.

Gráfico N° 22
Población Shuar



2.3.1. Territorio

Su población es de 80.000 habitantes y se ubica en la amazonia del sur del Ecuador y norte del Perú, los Shuar por encontrarse geográficamente más cerca de las estribaciones de la cordillera oriental han tenido más

contacto con los blancos mestizos y han sufrido un proceso de aculturación intensivo⁷.

Gráfico N° 23
Territorio Shuar



El territorio, ocupado por la nación shuar rebasa, en mucho, a la cabida geográfica del asentamiento primitivo, aumentada por los desplazamientos y cambios de residencia, para la presente fecha 70.827km² hacen su área de asentamiento. A lo largo y ancho de 708.273.90 hectáreas se ha desenvuelto la vida política, cultural y social de la nación shuar⁸.

2.3.2. Economía

Tradicionalmente practicaban una economía de subsistencia basada en la caza, la pesca y la recolección; hoy viven un proceso de transición a una economía de mercado que se basa en la agricultura intensiva, la ganadería, la artesanía, el turismo y la comercialización de madera.

⁷<http://www.viajandox.com/morona/shuar-comunidad-etnia01-tiwintza.htm>

⁸http://books.google.com.ec/books?id=QUJKYhxmAGsC&pg=PA134&lpg=PA134&dq=agricultura+shuar&source=bl&ots=XCsNutrZdb&sig=9kvga_diLUjqBUM5kzuGVhC00gQ&hl=es-419&sa=X&ei=GBspUNeQFujr6wGKzoCgCA&ved=0CGUQ6AEwCw#v=onepage&q&f=true

2.3.3. Agricultura y Caza

La agricultura es de tipo extensiva y utilizan el sistema de cultivo de roza y quema.

Cultivan yuca, papa china, maya, camote, maní, maíz, palma de chonta, y plátano adicionalmente calabazas, ají, tomate, cebollas, piña, papaya, achiote, caña de azúcar, fréjol, algodón, plantas medicinales para uso ritual como el tabaco, o la ayahuasca, la maikoa y venenos como el barbasco que emplean en la pesca. La yuca es su principal producto de consumo pues puede ser cosechada en todas las estaciones del año. El cuidado de la parcela y también la recolección, la preparación de la chicha y la cocina le corresponden a la mujer.

Tradicionalmente la caza es la principal fuente proveedora de proteínas, está regida por ancestrales códigos simbólicos y una racionalidad ecológica, que les obliga a cazar solo aquello que es indispensable para la subsistencia y que garantice la preservación de las especies animales.

La pesca contribuye en forma importante para su dieta alimenticia, saben aprovechar la riqueza ictícola de sus ríos, especialmente cuando estos están bajos. Entre las especies que pescan tienen: tilapia, corvina, la rémora y los siluros, cangrejos y cámbaros.

2.3.4. Turismo Comunitario

Las Asociaciones Shuar que promueven este tipo de turismo son reconocidas legalmente por la Presidencia de la República y están conformados en su mayoría por habitantes de la Nacionalidad Shuar, promoviendo el turismo en sus distintas facetas:

- Turismo Comunitario.
- Turismo Medicinal.
- Ecoturismo.
- Turismo Científico.

- Turismo de Aventura

Entre los atractivos que ofrecen, está la infraestructura turística construida con técnicas ancestrales y materiales propios de la zona, que se ajustan a las necesidades de confort y bienestar que demanda la actividad turística Nacional e Internacional, acompañados por Guías Profesionales Shuar expertos en selva y en el manejo de Grupos de Turistas.

- Tours por la selva
- Caminatas diurnas y nocturnas
- Visitas a cascadas naturales
- Convivencia Cultural con Familias Shuar.
- Visita a Jardines Botánicos de Plantas Medicinales.
- Visita a Zocriaderos de animales de la zona en peligro de extinción.
- Medicina Tradicional Shuar.
- Música y Danza Shuar.
- Shamanismo, (UWISHIN).
- Gastronomía Étnica.
- Arte Shuar, (Casa, Guerra, y Pesca).
- Paseo en el río Oglan, etc.

Gráfico N° 24
Vivienda Shuar



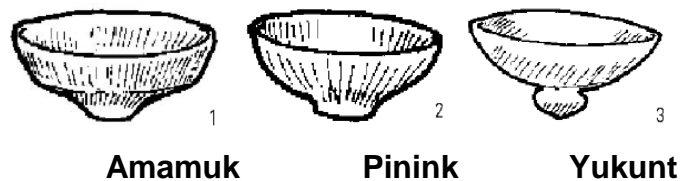
2.3.5. Artesanías

Cerámica.- Si bien la alfarería de los Shuar no es resistente ni delicada, sus recipientes son abundantes, funcionales y estéticos.

La pintura y decoración de las vasijas es muy sencilla. Se utilizan colorantes vegetales como son el yukaip (yema tierna y pegajosa de un árbol), el achiote. Se los barniza con sekát (cera del monte). Luego se dibuja su interior y exterior con una chipia (piedrita de río) que puede ser plomo, blanco, crema o con la leche de un árbol, color tomate claro.

- **Amamuk:** recipiente para tomar chicha.
- **Ichinkian:** olla grande para cocinar.
- **Muits:** olla que se la utiliza para fermentar la chicha. Es el recipiente más grande, tiene una capacidad de 38-45 litros.
- **Pinink:** plato de arcilla.
- **Yukunt:** taza muy pequeña para infusiones.

Gráfico N° 25
Cerámica Shuar



Canastos.- la comunidad Shuar usa diferentes tipos de canastos para sus actividades, como por ejemplo:

- **Chankin:** canasto elaborado con una variedad de bejuco káap, el cual debe estar maduro. Para su tejido se usa la técnica de enrejado y se lo utiliza para llevar y guardar comida.

Gráfico N° 26

Chankin



- **Pitiak:** canasto impermeable, a prueba de insectos. Tiene dos paredes entre las cuales se colocan hojas de plátano y una tapa. Sirve para guardar adornos de plumas y otros efectos personales.

Gráfico N° 27

Pitiak



2.3.6. Creencias⁹

La mitología Shuar está estrechamente vinculada a la naturaleza y a las leyes del Universo, y se manifiesta en una amplia gama de seres superiores relacionados con fenómenos tales como la creación del mundo, la vida, la muerte, y las enfermedades. Los principales son Etsa que personifica el bien en lucha contra el mal Iwia, que siempre están en continua lucha para vencer el uno sobre el otro; Shakaim de la fuerza y habilidad para el trabajo masculino; Tsunki, ser primordial del agua, trae la salud; Nunkui causa la fertilidad de la chacra y de la mujer.

⁹ <http://es.wikipedia.org/wiki/Shuar>

En el cultivo de la huerta, daban el poder del crecimiento de las plantas a Nunkui, quien además se encargaba de enseñar a la mujer Shuar a sembrar. Pero se necesita concretar el poder de Nunkui a través de ritos, trayendo al presente las fuerzas creadoras, para que la chacra rinda sus frutos. Creen que la selva está llena de espíritus que habitan en las cascadas o las orillas de los ríos.

El gran mundo espiritual de los Shuar es repetitivo. No creen en que el ser humano tenga un final. Creen que luego de nacer y cumplir su vida, no llegan a un estado permanente con la muerte sino que su espíritu, Arútam, es recibido por otro ser humano que puede ser su hijo o su nieto, quien cumple nuevamente otro ciclo vital, así en forma indefinida.

El Arútam es considerado como un espíritu clave para los varones, porque creen les da más potencia y fuerza. Piensan que quien posee un Arútam, no puede morir sino de enfermedades contagiosas. Los niños comienzan a buscar este espíritu en la selva desde los seis años de edad. En la cultura de la selva, los elementos de la Naturaleza guían la vida de sus habitantes.

La palmera de chonta, su fruto maduro, representa el mito del Uwi. Éste señala la estación de la abundancia en la selva. En la cosecha de sus frutos se celebran rituales con ruegos a Uwi. Piden que fermente la chicha de chonta, dé fertilidad a los animales, a las plantas y vitalidad al hombre. Si estos ritos son celebrados muy ceremoniosamente, se cumplirá con todo lo pedido; de lo contrario vendrá escasez de alimentos y muerte.

La secuencia del día y la noche en la mitología de los Shuar la relacionan con la victoria.

El chamán, llamado Uwishin, es una especie de sacerdote mediador con el mundo sobrenatural y a la vez es un líder político.

Gráfico N° 28

Creencias Shuar



2.4. Organización¹⁰

La familia constituye la unidad de reproducción biológica, económica, social, política y cultural más importante entre los Shuar, sus miembros se encuentran unidos por lazos de sangre y conformados por familias ampliadas.

La poligamia o matrimonio de un hombre con varias mujeres, preferentemente sororal, es decir con las hermanas de la esposa (sus cuñadas), y el levirato (matrimonio con la viuda del hermano) han sido entre los Shuar las reglas tradicionalmente aceptadas. El número de esposas dependía de las cualidades del hombre; éste debía ser un valiente guerrero, trabajador, buen cazador, demostrar su honradez y veracidad; los futuros suegros juzgaban si estas cualidades se cumplían para poder autorizar el matrimonio. Hoy son pocos los hombres que tienen dos mujeres, ese privilegio lo tienen casi siempre los ancianos guerreros y los shamanes.

Actualmente, esta regla poligámica de matrimonio se encuentra en un proceso de transición a un tipo de matrimonio monogámico y exógamo (fuera del grupo) debido a las continuas y más ampliadas relaciones interétnicas que establecen. Tradicionalmente los Shuar, como la mayoría de pueblos amazónicos, no llegaron a constituir, en el sentido

¹⁰http://www.codenpe.gob.ec/index.php?option=com_content&view=article&id=281&Itemid=632&lang=es

formal, una unidad política y social. La estructura de poder tradicional era descentralizada; el poder político y religioso estaba ejercido por un uwishin shamán. En caso de guerra se nombraba un jefe cuyo mandato terminaba con la finalización de la misma.

Las familias se aglutinaban en "vecindarios dispersos", cuya unidad conformaba una comunidad. Actualmente han adoptado el nombre jurídico de "centros". La unión de varios centros conforma organizaciones más amplias, las asociaciones, que se encuentran agrupadas en federaciones, estructura socio-política a través de la cual establecen las relaciones externas.

En cuanto a sus organizaciones federativas, cabe mencionar, entre otras, a las siguientes: Federación Interprovincial de Centros Shuar, FICSH, organización que agrupa a gran parte de la nacionalidad, que cuenta con 490 centros; Federación Independiente del Pueblo Shuar del Ecuador, FIPSE, que tiene 47 centros asentados en el Transcutucú; estas dos federaciones constituyeron los pilares del proceso organizativo Shuar a partir de los años 60. Las dos organizaciones forman parte de la CONFENIAE y de la CONAIE. De reciente conformación son la Organización Shuar del Ecuador, OSHE, con 40 Centros; la Federación Shuar de Zamora Chinchipe, FSHZCH, con 18 Centros; la Organización Independiente Shuar de la Amazonia Ecuatoriana, OISAE, entre otras.

La Federación y las asociaciones tienen como organismos de dirección a los directorios, mientras que las directivas de los centros están presididas por síndicos. En el nivel federativo, la Asamblea es la máxima autoridad y está dirigida por un directorio electo cada tres años, presidido por un presidente. Existe una coordinación interfederacional entre la FICSH, FIPSE y FINAE (Achuar); realizan reuniones regulares de información y coordinación de acciones en defensa de los derechos de las nacionalidades ante la presión de las compañías petroleras.

El sentido de pertenencia a la nacionalidad es muy marcado, de lo cual se sienten orgullosos. Con la firma del tratado de paz entre Ecuador y Perú, se han realizado encuentros binacionales entre miembros de la nacionalidad Shuar que fueron separados por el tratado de 1941.

2.4.1. Nunkui¹¹

Es Arutam (Dios supremo), gobierna a la tierra, a los cultivos, particularmente de tubérculos, los animales que viven en la tierra. Es un personaje mítico femenino. Nunkui y la mujer son fecundas y fructifican. Los hijos de Nunkui son las plantas, simbólicamente, y estos hijos son representados por los Nantar, esas piedras mágicas que cada mujer esconde en la parte central de su huerto.

Nunkui puede presentarse en forma de mujer, cada representación en animales tiene una cualidad, como por ejemplo, de armadillo, que sabe escarbar la tierra y tiene un caparazón fuerte como se quisiera que fuese la cerámica, de ratona, porque sabe dar a luz y lo hace en la huerta y así de sajino, o de culebra. De estos se derivan los anent, que son tonos o canciones que sirven para dar fuerza, atraer, sanar entre otros.

Gráfico N° 29

Nunkui



¹¹ <http://awarmas.blogspot.com/2010/11/los-dioses-del-pueblo-shuar.html>

2.4.2. Etsa

Sale de las aguas del río para ayudar a los hombres Shuar en la caza. Es el señor de los animales terrestres. Su principal manifestación o representación es el sol, pero también aparece en forma de ají, en forma de todos los animales diurnos, de colibrí, de ardilla, de hormiga, de grillo y de lagartija. A través de los mitos sobre estos personajes se transmiten las técnicas de caza, la vida de los animales de la selva, los peligros de la jungla.

Etsa ayuda al Shuar dándole el poder de casería, mediante las Yuka, estas son piedras que se encuentran dentro de los animales que han cazado y que actúan como talismanes que atraen a las presas de caza.

Esta fuerza de Etsa se transmite a través del ritual del Kusump (zumo de tabaco aspirado e inhalado por la nariz¹⁰).

Gráfico N° 30

Etsa



2.4.3. Ayumpum

Es un Arutam, es el señor de la vida y de la muerte. Está en el cielo, posee el agua del nacimiento (Uchímiatai entsa) y el agua del crecimiento (Úuntmatai entsa). Se manifiesta a los hombres, a través de los animales que se relacionan con la muerte, como Churubia (águila

arpía), el tigre, la anaconda, y a través de las fuerzas naturales como el rayo y el trueno. Tiene los Amúank, que son los talismanes de la muerte.

Como dador de la vida adquiere la forma de una mujer. Los adolescentes obtienen la vida de Ayumpum en la celebración del Úunt namper, que es la celebración de la Tsantsa (cabeza reducida) del mono perezoso, para poder transmitir la vida en el matrimonio, para poder quitar la vida del enemigo, como guerrero. Se lo busca en las cascadas sagradas, ayunando, tomando zumo de tabaco, Natem o Maikiua.

Para los Shuar, Arutam vive en las grandes peñas donde caen las aguas impetuosas de las cascadas. La gran masa de agua de una cascada, al caer, abre en la peña un pozo profundo; en el fondo está la morada de Arutam. Allí está su Jea (casa), que es similar a las de los Shuar, sus tierras, sus plantas y sus animales. El pozo es la puerta de su morada, los ríos son sus caminos. De ahí que los humanos pueden ir a los ríos a purificarse y recibir la fuerza de Arutam. De hecho, las mujeres van al río con el propósito de recibir la fuerza de Nunkui; también pueden hacerlo en su propia huerta, gracias a que beben el zumo del tabaco. En cambio, los hombres van a la cascada para recibir su Arútmari, que es el espíritu de Arutam. Los humanos pueden ser poseídos por cada uno de las encarnaciones de Arutam; una vez que esto ocurre, los wáimiaku (personas poseídas por la divinidad) pueden repetir las gestas de los personajes míticos en los que se ha encarnado Arutam¹¹.

2.4.4. Tsunki

Es Arutam, es hermano de Nunkui, es el dueño de las aguas. Su principal manifestación es la sal, pero también toma la forma de todos los animales acuáticos, del pato, del cangrejo. Enseña las técnicas y los Anent de la pesca. Entrega los poderes a los Uwishim (curandero, brujo), a través de un talismán llamado Namur. Este poder también puede ser transmitido del maestro Uwishim al aprendiz en la ceremonia de iniciación, entregándole su saliva (juak)¹¹.

¹¹http://www.codenpe.gob.ec/index.php?option=com_content&view=article&id=281&Itemid=632
&lang=es

Gráfico N° 31

Tsunki



2.4.5. Arutam

Dios supremo de los shuar. Se encuentra en las cascadas sagradas y es venerado con la finalidad de obtener energía positiva, poderes de la sobrevivencia y purificar el cuerpo, de esta manera se eliminan las energías negativas, este acto ritual se realiza con los jóvenes durante el periodo de la iniciación¹².

Gráfico N° 32

Arutam



2.5. Rasgos de la cultura Shuar

Shuar chicam, perteneciente a la Familia Lingüística Jíbaro. Comprende varios subgrupos identificados, generalmente, por el hábitat donde

¹²http://www.codenpe.gob.ec/index.php?option=com_content&view=article&id=281&Itemid=632
&lang=es

residen: Los Muraya Shuar (gente de la montaña) que están asentados en el Valle del río Upano; los Untsuri Shuar (gente numerosa) situados entre las cordilleras del Cóndor y Kutukú; los Pakanmaya Shuar que viven en la zona del Trankutukú¹³.

2.5.1. Etnia

El Pueblo Shuar constituye una etnia milenaria que vive en la selva amazónica del sur oriente ecuatoriano, en perfecta simbiosis con la naturaleza.

El hombre al casarse cuenta con 20 años de promedio; la esposa entre 17 y 19 años. Aproximadamente el 10 por ciento de maridos son más jóvenes que sus esposas. Algunos, según la antigua costumbre, han tomado dos o tres mujeres. Si el cónyuge muere, sobre la viuda tiene derecho el hermano del difunto.

En épocas antiguas, no tenían la costumbre de hacer bodas como en la actualidad. Hacían el pedido al papá y a la mamá y luego de haberse casado se iban de cacería; lo que traían se lo daban a sus suegros, y esto era suficiente.

El matrimonio entre familiares está prohibido porque hay la creencia de que los desposados se convierten en duendes, en shuar tuwa, un hombrecillo capaz de matar a las personas.

Hay un alto porcentaje de mujeres con un promedio de cinco niños. Casi un tercio de la población femenina en edad fértil ha tenido por lo menos un aborto.

El shuar, a más de la vida conyugal en su morada, tiene relaciones sexuales algunas veces en la huerta, el monte, o a orillas de los ríos,

¹³ <http://sonos.mistertrufa.net/shuar.htm>

para que la divinidad "tome acto" y conceda luego comida, cacería y pesca a la nueva familia.

2.5.2. Lengua o idioma

La lengua Shuar es una lengua ágrafa es decir no existen documentos escritos en la lengua vernácula sobre las costumbres tradicionales relevantes de la cultura Shuar. La escasez de tradición escrita puede ser una de las causas de la desvalorización de la lengua Shuar, las tradiciones se conservan solo de manera oral.

Palabras comunes en Shuar:

- NUNRI: Sol
- NUNKA: Tierra
- ARUTA: Dios
- NANKI: Lanza
- YURUMAK: Comida típica
- EN TSA BUER: Aguas termales
- TUNA: Caminata a las cascadas
- SHUAR "NAMPEAMU": Danzas tradicionales
- SHAMAN: Ibishin
- PINDUI: Flauta
- TUMAN: Violín
- TUNTUI: Tambor
- CHAI WINISHI: Buenos días
- PENKERAK PUSAN: Como estás
- ARUM PAITIA: Nos vemos
- KASHIN PAITIA: Hasta mañana

2.5.3. Cultura¹⁴

La cultura Shuar comenzó a experimentar cambios en las décadas iniciales del siglo 20, después de que los misioneros de la orden Salesiana Católica, mayoritariamente padres italianos, establecieron misiones en el territorio Shuar, y después de que los mestizos de las tierras altas del Ecuador, siguiendo los ríos aguas abajo de los declives orientales de los Andes, empezaron a asentarse en el territorio Shuar y establecer granjas y ranchos ganaderos.

En los años 1930s, los misioneros Salesianos establecieron una unidad educativa en Bomboiza; los jóvenes Shuar fueron enviados a la escuela donde aprendieron español y a leer y escribir. Los lingüistas Salesianos también desarrollaron una lengua escrita para los Shuar (usando el alfabeto Latino estándar de las lenguas Europeas Occidentales), prepararon diccionarios Shuar y textos gramaticales, y tradujeron la Biblia y otros textos al Shuar.

2.5.4. Vestimenta

Tradicionalmente la vestimenta de la mujer Shuar es el “karachi” y la del hombre vestía una falda llamada “itip” una especie de lienzo de líneas verticales de colores morado, rojo, negro y blanco, tinturados con vegetales, que se envuelven de la cintura hasta el tobillo y va sostenida con una faja. Antes, vestían el Kamush, hecho con corteza de árbol machacada.

Su arreglo corporal se complementa con una gran variedad de coronas de plumas de tucanes y otras aves y pinturas faciales con diseños de animales, pues creen que así, estos les transmiten su fuerza y poder. Para las fiestas de la Tzantza y la culebra, se pintan su cuerpo con diseños que representan a sus animales sagrados.

¹⁴ <http://www.winianunkar.com/html/culturaShuar.html>

En la actualidad es muy común el uso de prendas de modelo occidental tanto de hombres y mujeres, solo en algunas ocasiones festivas se ponen su vestimenta tradicional.

Gráfico N° 33
Vestimenta Shuar



Kamush



Itip



Karachi

2.5.5. Cromática Cultural

Los indios shuar casi no distinguen el color violeta del verde y del azul. Nunca distinguen el azul del celeste y del turquesa. En cambio tienen dos vocablos para el negro, según si es lúcido (sic) u opaco¹⁵.

2.5.6. Gastronomía

Esta nacionalidad goza, en gran parte de su vida de platos típicos como:

Chicha de Yuca: De su preparación se encargan las mujeres mediante la cocción y el proceso de fermentación. Es un alimento que brinda mucha energía y es consumido cuando se realizan largas caminatas. Se sirven en poros o pilches. Puede ser también de chonta, plátano, camote y pelma.

¹⁵ <http://www.uazuay.edu.ec/bibliotecas/artrologia.pdf>

Gráfico N° 34
Chicha de Yuca



Ayampaco: Alimento preparado en hojas de bijao o shiguango, puede ser de pollo, pescado (tilapia), palmito, vísceras y hualeques (ranas). Se lo cocina a la brasa y se acompaña con yuca, plátano, papa china, y guayusa.

Gráfico N° 35
Ayampaco



Carnes Silvestres: Las principales carnes son: Carne de yamala, armadillo sahíno, guanta, guatuza, mono, danta, pescado, aves e insectos como el chontacuro. Para su conservación lo secan a la brasa. Generalmente las preparan en asados, fritadas y caldos¹⁶.

¹⁶ <http://www.viajandox.com/morona/shuar-comunidad-etnia-morona.htm>

Gráfico N° 36
Carnes Silvestres



Gráfico N° 37
Chontacuros



CAPÍTULO III

3. Marco Teórico

3.1 Semiótica

La semiótica es la ciencia que estudia el significado de los signos. El objetivo de la semiótica es el estudio de todos los sistemas de signos que en forma espontánea o intencional nos envían mensajes visuales.

Dentro del extenso campo de la semiótica lo que interesa al diseñador gráfico es el estudio de la comunicación por medio de imágenes, como una finalidad preestablecida.

3.1.1. Clasificación de la semiología¹⁷

Semiología animal: Es decir, los estudios sobre la comunicación entre diferentes clases de animales: abejas, simios, hormigas, etc. También denominados estudios de zoosemiótica y que forman parte de la etología. Estos estudios podrían obligar a revisar el concepto de la inteligencia animal y algunos aspectos de los llamados universales de la comunicación.

Semiología olfativa: Desde el valor denotativo de los olores, catalogables como "índices" -olor a quemado, olor a descomposición, olor a cerrado, olor a fresco, etc.- hasta llegar a códigos artificiales como el de los perfumes, de carácter más bien simbólico (fresco, sensual, viril, nardo, rosa, jazmín, etc.)

Semiología táctil: Sistema de comunicación afectiva en animales. También es utilizada por el hombre y muy especialmente en el mundo infantil, la conocida costumbre que tienen los niños pequeños de llevar

¹⁷ <http://es.scribd.com/doc/29402338/23/Clasificacion-de-la-semiologia>

objetos a la boca, ya que para ellos el mundo que les rodea es una realidad que se chupa y que se vuelve convencional en mensajes táctiles codificados: beso, abrazo, estrechamiento de manos, etc. Y entre adultos, como signo externo social o de cortesía.

Semiología del gusto: Diferencias de gusto denotadas en una comunidad o grupo humano, ampliamente estudiadas por Lévi—Strauss en comunidades primitivas. Antinomias como "Dulce", y "Amargo", "Suave" y "Fuerte", etc. O bien las transposiciones de los sabores a otros dominios: "Dulce Francia". También el significado de las bebidas dentro de cada contexto social o ambiente cultural.

Semiología del gesto: También denominada kinésica, disciplina que estudia los gestos y movimientos corporales con valor significativo. La Barre ha destacado el lenguaje gestual mudo de los monjes de clausura, el lenguaje de los sordo mudos, el de los mercaderes hindúes, el de los persas, el de los gitanos, el de los ladrones o contrabandistas, etc. La kinésica oriental analiza los movimientos rituales de las manos de los sacerdotes budistas, hindúes o cristianos, etc. que son sistemas de signos gestuales. Si analizamos diferentes filmes sin banda sonora en japonés, inglés, americano o español a través del movimiento y gesticulación de sus personajes podemos saber en qué sistema de lengua están hablando. Cada grupo social tiene un modo peculiar de comportamiento: modo de andar, movimiento corporal, risa, sonrisa, acto de cortesía, etc.

Semiología paralingüística: El estudio de los rasgos supragmentales, algunos de los cuales son anteriores al sistema de una lengua y comunes a varios sistemas verbales. Aquí se podrían incluir, tanto el tono, timbre de voz, vocalización e intensidad, como los sistemas onomatopéyicos y las interjecciones. Sin embargo, algunos de ellos

están más cercanos a los sistemas lingüísticos y forman parte de su estructura.

Semiología del silbido: Muchos pueblos primitivos utilizan el silbido, en sus diferentes grados de inflexión, para establecer contacto. También por medio de pitos, flautas o tambores. El lenguaje con la boca cerrada del Chekiang o los silbidos de los habitantes de La Gomera, intentando reproducir los fonemas del español. También el lenguaje de los tambores del África Occidental es base de análisis semiológico.

Semiología de los indicios naturales: Que debería ir entre los primeros apartados si no se introdujese aquí la también denominada semiótica médica. Abarca desde los índices naturales como el humo, las lágrimas, el dolor o bien el síntoma codificado en diagnóstico médico.

Semiología musical: Parte de la manifestación del folklore —danza y baile musicales— y que se codifica con independencia de otros sistemas. Surgida de fenómenos kinésicos y paralingüísticos, estos nuevos sistemas de notación, están a caballo entre la imagen y el sonido, si atendemos a su valor significativo y representativo.

Semiología de las lenguas naturales: Pertenecen a la rama de la lingüística, la más desarrollada de todas las ciencias semiológicas. Aparte de los diferentes códigos lingüísticos, podrían estudiarse, igualmente, sub-códigos particulares tales como el léxico político, técnico o jurídico: sub-códigos de grupo, tales como las formas de expresión de los vendedores ambulantes, las lenguas secretas, diferentes jergas y lenguajes coloquiales. Las adivinanzas, los crucigramas o los enigmas.

Semiología de los lenguajes formalizados: Parten del estudio de los códigos matemáticos pudiendo incluirse aquí igualmente las lenguas artificiales como el Esperanto, el alfabeto Morse o el sistema Braille para

ciegos. Igualmente el álgebra de Boole para la programación de calculadoras electrónicas, el lenguaje escrito, sustitutivo del verbal o los mensajes secretos basados en códigos criptográficos.

Semiología icónica: Semiología de la imagen visual, que pueden ser de carácter estrictamente icónico o bien combinados con otros sistemas de signos, primordialmente el verbal o la escritura.

Sistema verbo—icónico: En él entran todos los sistemas de comunicación masivos y de mayor importancia y rendimiento en la transmisión de información. Entre ellos tenemos el cinematógrafo, la televisión, los cómics, la publicidad, etc.

Sistemas señalativos: Banderas navales, señales de tráfico, grados militares, etc.

Sistemas cromáticos: Desde los valores semánticos de rango denominativo en las sociedades primitivas hasta el valor connotativo de los colores en las sociedades occidentales (negro luto, blanco boda, rojo revolución, negro señorío, etc.). En correlación con el valor contextual, en muchos casos.

Vestuario: Hábitos, ornamentos eclesiásticos, modas, formas de vestir y de alternar en sociedad, etc. Esto, Eco lo introduce en un apartado especial de códigos culturales: etiquetas, tipologías de cultura, leyendas, mitos, etc. En fin, todo lo que representa sistemas de interpretación y modernización del mundo.

3.1.2. Semiótica general

Si puede mostrarse que más allá de la diversidad y de las diferencias aparentemente irreductibles (sobre las cuales se funda la noción de

sistemas de signos) hay una perspectiva teórica unificante que da a cada signo, cualquiera que sea el campo de las prácticas humanas al cual se vincula, el mismo estatus teórico, entonces podemos hablar de semiótica general. Es necesario superar las diferencias observables en el campo de los fenómenos de representación y de significación, que los compartimentan en clases que no tienen aparentemente ningún punto en común, para estar en condiciones de fundar una semiótica general.

Desprenderse de la clase de los fenómenos lingüísticos no será la menor dificultad. En efecto, su importancia en las relaciones humanas es tal que han dado lugar a modelizaciones profundas. Su conocimiento ha progresado mucho, creando un importante "defasaje epistemológico" con los fenómenos no lingüísticos. Esta atención prioritaria dada por la comunidad científica a los signos lingüísticos explica el ocultamiento provisorio de la cuestión de una semiótica general a causa de una especie de imperialismo de la semiolingüística. El debate es tanto más difícil ya que la modelización general producida por una semiótica general, cuando se la aplica en el campo lingüístico, aparece necesariamente como en retroceso desde el punto de vista del poder explicativo y plantea problemas de retraducción muy complejos. El enfoque peirceano muestra que es posible definir el signo independientemente de toda especificidad y abre el camino hacia una semiótica general.

3.1.3. Semiótica específica

Las semióticas específicas se definen como "gramáticas" (es decir, un conjunto de reglas explícitas) de sistemas particulares de signos que admitimos comodatos de observación. La autonomía de esos sistemas, su cohesión y su independencia de los otros signos se impondrían a todo observador. Así sería de las lenguas, del lenguaje de sordo mudos, de las señales camioneras, de los escudos, etc.

Umberto Eco cuando trata los sistemas de signos, observa con justa razón que pueden ser más o menos rígidos, o más o menos flexibles. Los sistemas "rígidos", como el de los semáforos o la estructura del sistema fonológico de una lengua, parecen más objetivables -por tanto, más fácilmente descriptibles en términos formales que los sistemas "flexibles", como por ejemplo la función narrativa en los cuentos de hadas rusos. La hipótesis subyacente es que el conjunto de fenómenos considerados y aislados por este acto fundador posee una organización y articulaciones internas autónomas. Un buen ejemplo de este enfoque es el "sistema de la moda" de R. Barthes en el que el campo estudiado está delimitado a priori a las producciones de los semanarios de moda (el "discurso de la moda").

Para Eco, una semiótica específica puede aspirar a un estatus científico en la medida en que considere fenómenos "razonablemente" independientes de su observación y que concierna a objetos relativamente estables. Habremos de observar que este criterio de independencia del fenómeno frente a la observación no podría constituir un criterio absoluto (puesto que, incluso esto, tampoco se verifica en las llamadas ciencias exactas) y que además, puede verificarse, quizás, de manera diferente pero siempre válida, en los casos de los fenómenos de significación. El problema no es tanto el de la constitución de un objeto de conocimiento independiente de todo observador como el de la adjetivación de ciertas clases de fenómenos. Consideramos, cómo René Thom, que "toda ciencia es el estudio de una fenomenología". Cuando la fenomenología estudiada es aquel fenómeno que se produce cuando se sueltan ciertos objetos pesados (la caída de los cuerpos) y caen hacia el suelo, queda claro que su estudio científico queda concluido al anunciarse la ley de gravedad universal. Cuando la fenomenología estudiada es aquel fenómeno que acontece cuando una cosa presente, percibida por un sujeto humano, produce la presencia en la mente de ese mismo sujeto de una cosa ausente del campo de su experiencia, el

problema de la actitud científica frente a esta clase de fenómenos no es fundamentalmente diferente. En efecto, en el primer caso se produjo un modelo que se resume en la fórmula que liga a los cuerpos pesados mediante la existencia de una fuerza que depende de sus masas respectivas y de la inversa del cuadrado de su distancia. La aplicación de esta fórmula confiere a todo experimentador un poder de previsión que le asegurará el dominio completo de esta clase de fenómenos. En el segundo caso, puede adoptarse una actitud semejante; sin embargo no podría plantearse a priori que la científicidad deba conducir, como en el caso precedente, a un dominio completo. Simplemente, es necesario considerar que un paso hacia el conocimiento y, en consecuencia, hacia un cierto dominio de estos fenómenos, se concreta desde que un modelo, que puede ser cualitativo, permite reducir lo arbitrario de su descripción.

3.1.4. Semiolingüística

Puede aplicarse este término a toda teoría que hace de la lingüística el "patrón" de todos los sistemas de signos no – lingüísticos. Si la lingüística, erigida en ciencia piloto de las ciencias humanas, ocupa una posición preponderante, al menos en Europa, ello es, en el campo de la semiótica, fundamentalmente por razones históricas. Así ha podido verse el desarrollo, por simple "revestimiento" de conceptos surgidos de la lingüística y de una de sus extensiones naturales (la narratología), de lo que la Escuela de París llama "mini-semióticas" no-lingüísticas. Por ende, éstas últimas están subordinadas a la lingüística en virtud de la afirmación según la cual las lenguas naturales son los únicos sistemas de signos a los que se traducirían todos los otros sistemas de signos, considerando imposible la inversa. De ahí a tomar sólo en cuenta objetos "convertidos en lenguaje", explícitamente como R. Barthes o implícitamente como la Escuela de París, hay solo un paso que franquean alegremente los semiolingüistas sin demasiados escrúpulos epistemológicos. Sin embargo no podría extraerse de la génesis de una

disciplina relativa a una clase particular de signos, un principio jerárquico que permitiera legislar acerca de la clase de todos los signos.

Convendría entonces limitar las concepciones semiolingüísticas de los campos a los campos en donde es realmente operativa y buscar las articulaciones entre esos y una semiótica general que propondría como principio no privilegiar ningún sistema de signos, aun cuando sean tan importantes como las lenguas naturales, de manera que todos los signos, lingüísticos y no lingüísticos, tengan el mismo estatuto teórico. El diagrama de pie de página muestra las relaciones de subordinación entre campos disciplinarios que resultan de las consideraciones precedentes (el conjunto punteado representa los signos que pueden describirse según el modelo de los signos lingüísticos). El presupuesto semiolingüístico consiste en pretender que el conjunto punteado coincide con el conjunto de todos los signos

3.1.5. Signo

El signo es una "díada", es decir, un compuesto de dos elementos íntimamente conexos entre sí: la representación sensorial de algo (el significante) y su concepto (el significado), ambas cosas asociadas en nuestra mente: "un signo lingüístico... une un concepto con la imagen acústica (...), es por tanto una entidad psíquica de dos caras "Saussure cita el ejemplo de la palabra "árbol" para enseñar que "llamamos signo a la combinación del concepto y de la imagen acústica", o sea la unión de la idea de árbol con el término árbol.

Gráfico N° 38

Árbol



En síntesis, el signo lingüístico toma como consistencia al vincular entre sí dos aspectos de un mismo fenómeno, el elemento fónico-acústico y el concepto asociado con él.

3.1.5.1. Categorías del signo

Peirce elaboró una nomenclatura extremadamente precisa de las diferentes clases de signos a partir de las distinciones intrínsecas al signo: el signo en relación consigo mismo, el signo en unión con su objeto dinámico, el signo en relación con su interpretante dinámico, este interpretante dinámico en relación consigo mismo, el objeto inmediato en relación consigo mismo, etc., hasta un total de 10 tricotomías y 66 categorías válidas de signos.

El signo en relación consigo mismo puede ser un "qualisigno" (qualisign), un "sinsigno" (sinsign) o un "legisigno" (legisign) si es en sí mismo, respectivamente, un Primero (una posibilidad, una simple apariencia, un signo virtual), un Segundo (un existente, un hecho, una cosa particular) o un Tercero (una ley general, una convención, un término). Así, toda palabra es un legisigno.

- Lo impresional (o impresión psíquica-astral) es un estado de aspiración.
- Lo afectal (o afecto) es un estado de experiencia.
- Lo disposicional (o disposición) es un estado de costumbre.
- Lo virtual (u objeto virtual) es un objeto de aspiración.
- Lo concretal (u objeto concreto) es un objeto de experiencia.
- Lo formal (u objeto formal) es un objeto de costumbre.
- Lo simbolal (o símbolo) es un signo de aspiración.
- Lo indicial (o indicio) es un signo de experiencia.
- Lo reflectal (o reflejo) es un signo de costumbre.

Los signos naturales son signos que no tienen un productor humano. Su reconocimiento está dependiente en forma directa del estado de la ciencia en el momento en el que se lo considera. Su cualificación se fijará según el grado de información científica de su intérprete.

3.1.5.2. Signo Natural

Los signos naturales son signos que no tienen un productor humano. Su reconocimiento está dependiente en forma directa del estado de la ciencia en el momento en el que se lo considera. Su cualificación se fijará según el grado de información científica de su intérprete.

Los signos naturales, puesto que constituyen signos, presuponen una conexión entre el signo que representa y un objeto determinado que está representado. Sin embargo esta conexión queda establecida por la naturaleza sin la menor intervención humana; se sitúa en el mundo físico, exclusivamente, y el intérprete no hace más que constatar ese hecho.

3.1.5.3. Signo Peirceano

El signo o representamen (nombre técnico que emplea Peirce), es «algo que está para alguien en lugar de algo, bajo algún aspecto o capacidad.

Se dirige a alguien, esto es, crea en la mente de esa persona un signo equivalente o quizá un signo más desarrollado. Ese signo creado es al que llamo interpretante del primer signo. Este signo está en lugar de algo, su objeto. Está en lugar de algo no en todos sus aspectos, sino sólo en relación con alguna idea a la que a veces he llamado la base (ground) del representamen».

3.1.5.4. Signo Saussureano

F. de Saussure define al signo como "una entidad psíquica de dos caras, la imagen acústica y el concepto, dos elementos íntimamente ligados que se requieren mutuamente". La imagen acústica tomará el nombre del significante y el concepto el del significado. Esta unión es arbitraria, es decir, no está por ninguna razón natural o lógica.

3.1.5.5. Funciones del signo

El signo es el elemento principal que por medio de líneas gráficas deberá impactar a primera vista, reuniendo así una serie de características como son: la simplicidad, la claridad y la funcionalidad.

3.1.5.5.1. Emotiva

La función Emotiva o expresiva, apunta hacia una expresión directa de la actitud del emisor. Terminología denotativa y connotativa. Predomina la subjetividad del emisor, no tanto lo que dice o como lo dice, sino quien lo dice. Tiende a dar la impresión de cierta emoción. El factor de la comunicación es el emisor. Géneros periodísticos: opinión, editorial, artículo.

3.1.5.5.2 Referencial

La función Referencial o informativa, o denotativa, o cognitiva; está orientada hacia el "contexto" que ambienta y rodea la comunicación.

Tiene que ver con todo el tema que provoca la comunicación y no sólo con el mensaje. El discurso es objetivo y verosímil y la terminología es denotativa. El factor de la comunicación es el Referente. Géneros periodísticos: noticia, crónica, periodismo científico, de investigación.

3.1.5.5.3 Poética

Esta función pone el acento sobre el mensaje en sí mismo, sea de cualquier género periodístico, literario, político, etc. Por lo tanto busca producir un hecho estético. Para esto se utilizan metáforas, figuras retóricas. El factor de la comunicación es el Mensaje. Géneros periodísticos: titulares, frases, chistes, humor

3.1.5.5.4 Fática

Sirve esencialmente para verificar si el circuito funciona; es decir, establecer, prolongar e interrumpir la comunicación. Chequear si tengo la atención del interlocutor. El factor de la comunicación es el Canal. Géneros periodísticos: ritos, frases, gestos, formato, escenografía.

3.1.5.5.5 Metalingüística

Apunta a verificar si el emisor y el receptor utilizan el mismo código. De allí que se hable de Metalenguaje. Se explican términos cuyo significado se desconoce. El estudio del lenguaje es el estudio del código, propiamente.

3.1.6 Índice

El índice es entendido ahora como un signo que pone en contacto directamente, "físicamente", con el objeto. Si el signo significa su objeto sólo sobre la base de una conexión real con él, como ocurre con los signos naturales y con los síntomas físicos, este signo es llamado índice.

El índice no afirma nada; solamente dice "¡Allí!". Agarra nuestros ojos, por así decir, y los dirige a la fuerza (forcibly) hacia un objeto particular, y ahí se detiene. Los pronombres demostrativos y relativos son casi índices puros, porque denotan las cosas sin describirlas. Peirce observa que, sin signos generales, que por el momento llama "réplicas" (tokens), y muy pronto denominará "símbolos", no habría generalidad en el discurso; pero los símbolos solos no bastan, porque no pueden establecer el objeto del discurso. El índice hace referencia a la causa de que el signo exista. Por ejemplo, unas pisadas mojadas de agua en el suelo de la entrada, significan que alguien ha entrado sin limpiarse los zapatos y que posiblemente está lloviendo.

3.1.7 Símbolo

Un símbolo supone siempre que la expresión elegida designa o formula lo más perfectamente posible, ciertos hechos relativamente desconocidos pero cuya existencia está establecida o parece necesaria.

Mientras que un símbolo está vivo, es la mejor expresión posible de un hecho; sólo está vivo mientras que está lleno de significado. Un símbolo se caracteriza por la preeminencia de lo significable, es decir, del potencial indeterminado de significado del que es el representante. Un texto o un artículo es, un reflectal, si no me enseña nada que yo no sepa ya, si no llega ni a sorprenderme, ni a emocionarme. Una carta es un indicial en cuanto que me comunica una información que me incita a emprender una acción.

3.1.8 Códigos

Código: Es el lenguaje (gestos, idioma, etc.) en el que se expresa la comunicación; es el conjunto de símbolos específicos empleados para expresar el mensaje. Debe ser conocido tanto por el emisor como por el receptor. La codificación se basa principalmente en el lenguaje oral y

escrito, aunque, también se utilizan otras formas de expresión: (gestos, posturas, volumen, tono de voz). Los códigos, por el hecho de estar aceptados por una sociedad, constituyen un mundo cultural que no es ni actual ni posible (por lo menos en los términos de la ontología tradicional): su existencia es de orden cultural y constituye el modo como piensa y habla una sociedad y, mientras habla, determina el sentido de sus pensamientos a través de otros pensamientos y éstos a través de otras palabras. Como pensando y hablando es como una sociedad se desarrolla, se expande o entra en crisis, hasta cuando se enfrenta con mundos "imposibles" (como ocurre con los textos estéticos o las aseveraciones ideológicas), una teoría de los códigos se preocupa bastante de la naturaleza "cultural" de dichos mundos y se pregunta cómo hacer para "tocar" los contenidos.

3.1.9 Significación

Las significaciones particulares observadas son los momentos, en el sentido filosófico, de una dinámica social. Ya no se trata de un desvío, que es una categoría complementaria de la norma, sino de una articulación a captar. A nuestro entender, el peligro está entonces en hacer de la semiología una ciencia normativa que prescribe las significaciones en lugar de describirlas.

3.1.9.1. Signo Visual

La imagen constituye un fenómeno de transmisión y recepción de conocimiento que responde a una forma de pensamiento autónomo. A lo largo de la historia, la imagen ha desempeñado una función de transmisión de conocimiento desde un plano cognoscitivo. A medida que sus modalidades expresivas proliferan (desde la imagen fija hasta la secuencial en movimiento) la complejidad en la comprensión de sus mensajes aumenta y a medida que su presencia es mayor, la necesidad de interpretar sus significados reales aumenta también. Conocer su

lenguaje (gramática y sintaxis), desentrañar sus significados, estudiar sus mensajes explícitos y ocultos, es cada día una necesidad mayor para determinar su mejor lectura. Las imágenes nos hablan de las cosas representadas (sometidas a una compleja estructura iconográfica no siempre evidente y fácil de interpretar y entender). La información visual plasmada responde a la capacidad humana de estructurar el pensamiento en forma codificada por conceptos desarrollados con las funciones perceptivas y cognoscitivas que le caracterizan.

3.1.9.2. Signo Auditivo

Comprender que la transmisión de información para ser percibida por un solo sentido, el auditivo, se hace más efectivo cuando lo que se transmiten son mensajes estéticos, lleva implícito una concepción de la comunicación que no admite escisiones entre sentido y forma. Pero además rinde cuenta de un planteamiento integral en la producción de mensajes sonoros. Esa visión abarcadora del mensaje audio nos lleva por un doble camino a la hora de plasmar sentidos: la investigación temática y la investigación del lenguaje específico. Tal vez sea esta última tarea la más ardua, por la complejidad y dificultad que encierra plasmar ese lenguaje en forma estética. Cuando nos referimos al lenguaje específico tenemos que saltar todas las barreras del preconcepto y admitir que en los lenguajes audiovisuales el hecho técnico posee su propia significación y se la imprime a los otros códigos en la lógica de ensamble, de montaje. Ese sentido impacta irremediabilmente en la concreción del mensaje.

3.1.9.3. Signo Lingüístico

Se presenta con características propias, las cuales requieren un más detallado desarrollo. En él se da la no-analogía del símbolo y además puede descomponerse y analizarse en unidades situadas a diferentes niveles.

La unidad lingüística es una cosa doble, formada por el acercamiento de dos términos.

Los términos implicados en el signo lingüístico son ambos psíquicos y están unidos en nuestro cerebro por un enlace asociativo.

El signo lingüístico no une una cosa y un nombre, sino un concepto y una imagen acústica (con imagen acústica nos referimos no al sonido material sino a la huella psíquica de ese sonido) El carácter psíquico de nuestras imágenes acústicas aparece con claridad cuando observamos nuestro propio lenguaje. Sin mover los labios podemos hablarnos a nosotros mismos.

El signo lingüístico es una entidad psíquica de dos caras.

3.1.10. Aplicación de la semiótica en el diseño gráfico

Cuando se da lugar al diseño o a la creación de formas, el diseñador no lo crea de la nada; él siempre lo crea de un repertorio específico que consiste en elementos y de un conjunto de reglas gramaticales. Por reglas no hablamos del significando gramatical que se usa al escribir, sino de los sistemas por medio de los cuales se arreglan textos e imágenes visuales para poder comunicar, lo cual se ha desarrollado durante los siglos pasados y es hoy convencional.

Del mismo modo, no debemos cerrar nuestros ojos al hecho que el diseño de hoy está basado en el diseño del pasado. Debemos dejar en claro que no estamos simplemente promoviendo el uso de los métodos tradicionales, sino de la evaluación crítica de esos métodos, variándolos aquí y allá para ver si se puede conseguir una mejor fusión entre el contenido y la forma. Pero tales cambios graduados tienen que ser conseguidos en una forma controlada y sistemática, no al azar, puesto que de otra forma ellos no podrían ser repetidos y el chance de aprender de otros no estaría dado. La producción depende del consumo, y el consumo depende de la producción. Desde el punto de vista del

diseñador, la comunicación también consiste en hacerle concesiones al conocimiento del usuario.

En el diseño hay una gran diferencia entre la concesión hecha en nombre de la estética formal y aquella hecha sobre el entendimiento. Si los diseñadores no están dispuestos a discutir la validez de su formalismo estético, ellos no pueden comenzar a cuestionar la función informativa de su diseño. La actividad del diseño es dictada por el contenido y la posibilidad de alternativa, y las interpretaciones del consumidor siempre deben ser consideradas. La identificación del consumidor con el producto debe encontrar su contrapartida en la identificación del productor con el consumidor, ambos deben encontrarse a mitad de camino. Así, el proceso de diseño puede ser visto como siendo idéntico con el proceso general de la comunicación.

3.2. Señalética

La señalética nace de la ciencia de la comunicación social o de la información y la semiótica. Constituye una disciplina técnica que colabora con la ingeniería de la organización, la arquitectura, el acondicionamiento del espacio (environment) y la ergonomía bajo el vector del diseño gráfico. Se aplica, por tanto, al servicio de los individuos, a su orientación en un espacio o un lugar determinado, para la mejor y más rápida accesibilidad a los servicios requeridos y para una mayor seguridad en los desplazamientos y las acciones.

Esta exige un lenguaje universal entre los usuarios que permita que la información llegue sin errores e inmediatamente al receptor, la señalética se emplea en lugares de gran flujo humano.

3.2.1. Orígenes de la señalética

La señalética surge de la necesidad de un lenguaje simbólico que debería ser captado simbólicamente y comprendido por todos los individuos.

Los orígenes de la señalética son tan antiguos como la misma humanidad y obedecen al acto intuitivo de orientarse por medio de objetos y marcas que uno deja a su paso o sobre las cosas materiales de uso.

La señalética tiene sus inicios en el marcaje y se funcionaliza con la complejidad del entorno y de la movilidad social. El origen gráfico de la señalética se encuentra en las piedras, y surge como una acción intuitiva ante la necesidad de señalar las cosas y hechos dando paso a un lenguaje de símbolos que procura su entendimiento automático e intuitivo.

Después de las marcas en las cuevas prehistóricas, la primera forma fueron las piedras que se marcaban y colocaban de determinada manera para guiar un camino. Este procedimiento se utilizaba mucho en la época de los griegos, subsiste hasta 1853 cuando las señales en los caminos fueron elaborados con piedras duras y ubicados a la derecha de las rutas. Además, se colocaban tablas indicadoras a la entrada y salida de los pueblos. Los postes y pilares con funciones indicadores eran hechos de hierro.

El primer tipo de señal ética utilizado tuvo funciones viales. Si nos referimos al signo más utilizado para señalar, sin duda es la flecha.

3.2.2. Características principales de la Señalética

- Identifica, regula y facilita los servicios requeridos por los individuos.
- Los sistemas señaléticos son creados o adaptados en cada caso particular.
- Utiliza códigos de lectura conocidos por los usuarios estos no necesariamente tienen que ser universales, pueden ser locales.

- Las señales son unificadas y producidas especialmente.
- Se atiende a las características del entorno.
- Refuerza la imagen pública o de marca

La señalética utiliza un sistema comunicacional mediante símbolos icónicos, lingüísticos y cromáticos a través de un programa de diseño previamente elaborado.

3.2.3. Clasificación de las señales

Se las puede clasificar de acuerdo a dos criterios. El primero es de acuerdo a su objetivo, y el segundo es de acuerdo a su sistema de colocación, sujeción o ubicación.

3.2.3.1. Clasificación de acuerdo a su objetivo

Orientadoras. Tienen por objeto situar a los individuos en un entorno, como por ejemplo lo son los mapas o planos de ubicación.

Gráfico N° 39
Orientadoras



Informativas. Están en cualquier lugar del entorno e informan de horarios, o de servicios.

Gráfico N° 40
Informativas



Direccionales. Instrumentos específicos de circulación. Por ejemplo flechas o prohibiciones de paso.

Gráfico N° 41
Direccionales



Identificativas. Son instrumentos de designación que confirman la ubicación, son para espacios abiertos, como por ejemplo: son comunes en tiendas comerciales.

Gráfico N° 42
Identificativas



Reguladoras. Son para salvaguardar y proteger a los usuarios contra el Peligro, dentro de estas se encuentra básicamente a tres:

Gráfico N° 43
Preventivas



Gráfico N° 44
Restrictivas



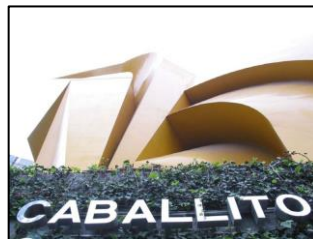
Gráfico N° 45
Prohibitivas



Ornamentales. Son como de adorno, pero están identificando de algún modo por ejemplo: las banderas monumentales que se encuentran en

diferentes puntos de la República, las esculturas de la Ruta de la Amistada en la Ciudad de México o las Torres de Satélite.

Gráfico N° 46
Ornamentales



3.2.3.2. Clasificación de acuerdo a su sistema de sujeción o colocación

Adosada. Significa lo mismo que pegada, la mayor parte de la señal va a estar apoyada en un muro.

Gráfico N° 47
Preventivas



Autotransporte. Es cuando está anclada en el piso o detenida con dos postes o uno solo.

Gráfico N° 48
Autotransporte



De banda. Cuando la señal está sujeta a dos muros, columnas o postes de manera perpendicular.

Gráfico N° 49
De banda



De bandera. Cuando la señal está anclada perpendicularmente al muro o columna de uno de sus lados.

Gráfico N° 50
De bandera



Colgante. Cuando la señal cuelga de arriba hacia abajo, generalmente del techo.

Gráfico N° 51
Colgante



Estela de identidad. Es una señal con volumen.

Gráfico N° 52
Estela de identidad



Estela directorios. También es una señal con volumen pero solo es de directorios.

Gráfico N° 53
Estela directorios



Tijeras. Es una señal doble, se pone provisionalmente.

Gráfico N° 54
Tijeras



Rótulo de caja. Es cuando hay una caja de luz o un bastidor que tiene una luz interior, por ejemplo un letrero de farmacia.

Gráfico N° 55
Rótulo de caja



Pantalla terminal de datos (V. D. T.). Es volumétrica, es electrónica y se emplea para solicitar información es a base de rayos catódicos que aparecen en la pantalla.

Gráfico N° 56
Pantalla terminal de datos (V.D.T)



Exhibidores reflectores de luz. Sistemas electrónicos de exhibición en donde se forma por medio de discos de color que responden a una corriente eléctrica.

De cristal líquido. Son para leerse a distancias cortas, y se maneja una tipografía digital.

Gráfico N° 57
De cristal líquido



De cátodo frío. Conocidos como de Neón. Son tubos de vidrio que contiene un gas, y el color va a depender del tipo de gas.

Gráfico N° 58
De cátodo frío



3.2.4. Principales premisas de la señalética¹⁸

- **El individuo como centro:** a pesar de que la señalética debe fijar lugares y servicios para que los usuarios localicen fácilmente su

¹⁸ <http://bdigital.uao.edu.co/bitstream/10614/290/1/T0003559.pdf>

ubicación, la libertad de decisión del usuario debe ser coartada por el sistema señalético del sitio donde se encuentra.

- **Hacer inteligible el espacio de acción:** el diseñador señalético en el caso ideal, debería estar involucrado en el proceso de construcción del sistema señalético del lugar donde se aplicará, en el momento mismo en que la conceptualización de dicho lugar comienza a materializarse.
- **Adaptación de la señalética al medio:** cada espacio que provea un servicio social constituye en sí un universo; al cual el sistema señalético que le pertenezca debe adaptarse.
- **Imagen de marca:** el sistema señalético debe estar completamente ligado a la marca del lugar, manteniendo así la unidad gráfica y conceptual.

3.3. Función del signo gráfico

El signo es el elemento principal que por medio de líneas gráficas deberá impactar a primera vista, reuniendo así una serie de características como son: la simplicidad, la claridad y la funcionalidad.

3.3.1. Las propiedades de un signo

Las propiedades que tienen los signos, lo designado, el intérprete y la interpretación, se relacionan entre sí por lo cual los objetos toman su participación indirecta en el proceso funcional de la semiosis.

Por tanto, el designatum o significado de un símbolo se refiere a los elementos complementarios que contienen un símbolo, además..') De sus características propias y que el intérprete considera al momento de descifrarlo. Asimismo cuando se trate de algo existente señalado como

referencia o complemento del objeto, se le llamará según Morris, denotatum o denotación.

Debe entenderse que así como todo símbolo tiene un significado no necesariamente debe tener un denotatum. El designatum significa algo que está en el objeto o que forma parte de él. Ese elemento puede tener varias categorías, una sola o ninguna. La denotación son las categorías de "ese algo" en los objetos.

3.4. Elementos gráficos

3.4.1. Iconos

El Icono, proviene del griego, eikon, onos, que significa imagen. Se define como el signo que mantiene una relación de semejanza con el objeto representado. Este puede ser figurativo o abstracto según el estilo y naturaleza del proyecto.

3.4.2. Pictogramas

Es aquella imagen de un objeto real, que, para responder a las exigencias de una información clara y veloz, es representado en forma tipificadamente sintética. No sólo no es la única definición, ni seguramente la más eficiente.

Gráfico N° 59

Pictograma



La comunicación pictogramática se desarrolla en los siguientes campos:

1. **Espacios urbanos:** Lugares históricos, culturales, residenciales y comerciales; áreas verdes.
2. **Vías de circulación:** Calles, rutas y autopistas municipales, provinciales, nacionales e internacionales.
3. **Transporte:** Estaciones intermedias o terminales, para medios de transporte aéreo (aeropuertos), terrestre (estaciones de ómnibus, trenes y subterráneos) y acuático (puertos de transporte marítimo, fluvial y lacustre).
4. **Eventos:** Culturales, políticos, económicos y deportivos de proyección nacional e internacional (congresos, olimpiadas, ferias, exposiciones, museos, convenciones, conciertos, festivales).
5. **Servicios sociales:** Conjuntos habitacionales; centros de salud y hospitales; escuelas, colegios y universidades; museos y centros culturales.
6. **Industria:** Plantas industriales y agropecuarias; centros de abastecimiento regional y nacional.
7. **Comercio:** Grandes centros de compras y provisión; supermercados; locales comerciales; bares y restaurantes.
8. **Esparcimiento:** Teatros y cines; estudios de televisión y de radio; centros de diversión y de deportes de verano y de invierno; estadios, clubes, campos deportivos.
9. **Administración pública:** Centros cívicos; edificios y oficinas de gobierno y empresas públicas de jurisdicción municipal, provincial y nacional.
10. **Empresas privadas:** Edificios y oficinas administrativas y técnicas de empresas varias, de productos y de servicios; estudios profesionales, medios informáticos y de comunicación.

Los pictogramas son signos concisos que en su brevedad visual pueden transmitir un significado con simplicidad y claridad más allá de las fronteras nacionales, lingüísticas y étnicas.

3.4.2.1. Clases de pictogramas:

1. **Los pictogramas naturalistas** (siluetas humanas y objetos simples universalmente conocidos, como escalera, taza de café, teléfono, automóvil) son los que informan de manera inmediata porque para comprenderlos no es necesario ningún proceso de aprendizaje previo.

Gráfico N° 60

Pictograma Naturalista



2. Los que a primera vista no son comprensibles sin algún esfuerzo de reflexión y que conllevan cierta dosis de hermetismo y de ambigüedad conceptual.

Gráfico N° 61

Difíciles de reconocer



3. Los que no derivan de imágenes figurativas ni de esquemas, sino de signos abstractos, y que para su comprensión requieren de un proceso de aprendizaje. Dentro de este último grupo están las flechas direccionales o vectores, que, aunque universalmente aceptadas y comprendidas, son de naturaleza abstracta; y las señales viales de reglamentación y de prevención, que son asimiladas por convención y no por razonamiento.

Gráfico N° 62
Signos Abstractos



3.4.3. Flechas

Las flechas son, sin duda, elementos muy determinantes en la composición de una señal o un directorio, dado que muestran la dirección a seguir hacia el lugar indicado. Son imprescindibles junto a la parte tipográfica o pictogramas en cualquier señal de tipo direccional.

Gráfico N° 63
Flechas



3.5. Diseño de señales

Módulos, submódulos y supermódulos

Las formas unitarias idénticas o similares que se repiten en un diseño para proveerlo de orden y armonía visual, y a las que denominamos módulos, pueden subdividirse a su vez en unidades menores llamadas submódulos, y multiplicarse en unidades mayores que reciben el nombre de supermódulos.

La estructura compositiva

Los módulos pueden repetirse y disponerse según determinadas leyes organizativas de las partes, al servicio de la construcción de un todo formal, llamaremos estructura compositiva entonces al esquema constructivo y ordenador. Aunque en la mayoría de los casos no sea visible, está siempre presente cuando hay una organización.

La retícula de construcción

La retícula es una malla o red invisible que subdivide una superficie en campos más reducidos para organizar las partes de un diseño.

Las retículas más comunes son:

- Las formadas por módulos cuadrados
- Las formadas por módulos triangulares
- Las formadas por módulos circulares
- Las formadas por combinación de estas formas geométricas
- Las retículas también pueden crearse en base a partes radiales (encontradas en la naturaleza: en las flores, en los frutos cítricos, en algunas especies de la fauna marina y en el sol,)

3.6. Metodología para la creación de un Sistema Señalético

Según Joan Costa¹⁸, un sistema señalético se compone de 7 pasos diferentes, los cuales se relacionan a continuación:

- **Contacto:** como paso inicial se debe hacer reconocimiento del lugar que es sujeto del problema señalético. Dentro de este paso se encuentra:
 - **Tipología funcional:** función del espacio real.
 - **Personalidad:** características propias del sitio, por ejemplo: alegre, serio, limpio, entre otros.
 - **Imagen de marca:** identidad del lugar.

- **Acopio de información:** contiene la información y descripción exacta de la estructura del lugar. Aquí se incluyen elementos como:
 - **Plano y territorio:** planos del terreno y la estructura espacial que definirán la zonificación, ubicación de los servicios y los recorridos.
 - **Palabras claves:** las cuales determinarán los servicios y reglamentaciones que se incluirán en el sistema.
 - **Documentos fotográficos:** material fotográfico de los elementos o puntos más relevantes a analizar.

- **Condicionantes arquitectónicos:** descripción de terrenos, lugares, recorridos y otras condiciones que se consideren necesarias para tener en cuenta a la hora del diseño del sistema señalético.

- **Condiciones ambientales:** estilo ambiental, colores predominantes, materiales, congruencia de la imagen que se proyecta.

- **Normas gráficas preexistentes:** si existe un Manual de Identidad corporativa que delimite el desarrollo gráfico del sistema señalético.
- **Organización:** en este punto, se toma como base los hallazgos de los pasos anteriores y se planifica el trabajo de producción gráfica.
- **Diseño gráfico:** se inicia el proceso gráfico, definiendo la tipografía, los códigos cromáticos y los pictogramas que harán arte de las diferentes señales que se desarrollen.
- **Realización:** producción de las piezas diseñadas en el proceso inmediatamente anterior, el gráfico.
- **Supervisión:** este paso constituye la instalación de las piezas producidas y el efectivo control de que el sistema señalético quede implementado correctamente.
- **Control experimental:** después de un tiempo prudente de contacto entre el usuario y el sistema señalético implementado, se debe realizar una indagación con los actores del proceso sobre cómo está funcionando el programa desarrollado.

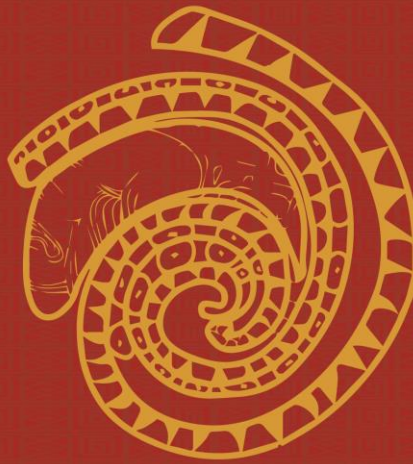
CAPÍTULO IV

4. Diccionario de la simbología Shuar

4.1 Diccionario de los signos y símbolos más representativos de la nacionalidad Shuar.

Los signos y símbolos que se mostrarán a continuación en el diccionario, han sido escogidos como los más representativos, debido a su presencia repetitiva en diferentes muestras culturales Shuar. según Rafael Karsten “ A pesar del contacto con los blancos , han resistido maravillosamente a la influencia de la civilización”

DICCIONARIO de la Simbología Shuar



Índice

- Abstracciones
- Imágenes reales
- Mosaicos
- Cromática
- Terminología
- Símbolos Cívicos





Abstracciones

Árbol



(significa trabajo, fuerza) Mitológicamente el dios Shakaim proporciona la fuerza y el poder que está relacionado al trabajo.

Este diseño se utiliza en ocasiones de trabajo para evitar cualquier peligro de los fenómenos de la naturaleza.

El diseño constituye tres rayas horizontales y una trazado de una línea vertical.

Camino



Camino(significa triunfo, avance en la vida, viajes) Este diseño llevan hombres y mujeres en honor a los triunfos que consiguen a lo largo de la vida.

Mitológicamente los shuar solían tener alas por autorización de Etsa, pero por desobediencia y vanidad Etsa los maldijo y quito las alas. Desde entonces los shuar tienen que caminar y hacer largos viajes con sacrificio y enfrentando obstáculos para conseguir sus objetivos.



Canasto o changuina



(significa trabajo de hombre) No existe en este diseño algún contexto mitológico, pero fue costumbre del antiguo shuar pintarse en la cara antes de elaborar la changuina (canasto de bejucos) para tener mayor éxito y precisión en la construcción, y para que la changuina sea apreciada por la mujer mientras realiza sus labores diarias. También pintaban a los materiales para elaborar la changuina; estos materiales eran bejucos traídos de la selva llamados kaap, juntukip y chakan.

(significa trabajo de mujer) Este diseño lo llevan las mujeres demostrando la habilidad de sus varones, jefes de la casa que elaboran la changuina.

Canasto o changuina



Este diseño es símbolo de relación de la mente con la naturaleza. También resalta la censura de la infidelidad para vivir en armonía. En otros contextos se demuestra el poder de la mujer, sin embargo crea la lucha constante para empezar una nueva vida.





Conocimiento



Conocimiento(significa Fecundidad, procreación, fertilidad, producción, vida,) Sus símbolos expresan el conjunto de saberes relacionados al cuidado de la huerta, las clases de plantas, alfarería, alimentación, etc.

Con este símbolo se pintaban exclusivamente las mujeres y es un símbolo de procreación, usado en la celebración de la "nua tsankram" o fiesta de la primera menstruación, para que la joven empiece una nueva vida, y formar en el futuro a hijos que vivan con las energías ya transmitidas por los mayores. Sus diseños son lineales y circulares.



Conocimiento(significa Fecundidad, procreación, fertilidad, producción, vida,) Sus símbolos expresan el conjunto de saberes relacionados al cuidado de la huerta, las clases de plantas, alfarería, alimentación, etc.

Con este símbolo se pintaban exclusivamente las mujeres y es un símbolo de procreación, usado en la celebración de la "nua tsankram" o fiesta de la primera menstruación, para que la joven empiece una nueva vida, y formar en el futuro a hijos que vivan con las energías ya transmitidas por los mayores. Sus diseños son lineales y circulares.



Caracol



(significa elegancia, simpatía, positivismo) Tiene el diseño del caracol y manifiesta la elegancia de la mujer shuar ante el público durante presentaciones sociales, sea en bailes o en algún acto cultural. Muestra a la mujer elegante y positiva dentro del contexto cultural, haciendo que el hombre la admire por su simpatía.

Para dar la figura en la cara sobre este diseño se utiliza los siguientes materiales: achiote, un palo corto con la punta bien fina y quien lo realiza debe mantener mucha concentración. Este diseño además se lo encuentra en la alfarería, en tejidos de mullos, collares, pulseras, etc.

Dominio



(significa triunfo sobre la guerra) En esta mitología enseña a no desafiar y burlarse de la naturaleza ya que pueden ser castigados por los mismos, dando origen a anacondas.

Este diseño representa la figura de la anaconda y lo llevan tanto los hombres y las mujeres en la cara, como símbolo de poseer la fuerza de anaconda. Se pintan los hombres al ir a la guerra y las mujeres durante las ceremonias. A diferencia de los símbolos de "poder" para vencer a la serpiente, este tiene el poder de vencer en la guerra.





Flauta y Zumbador



(significa música, paz, armonía) Mito de la creación del Zumbador y la Flauta. El contexto mitológico censura el egotismo y la vanidad en los hombres y las preferencias de las mujeres hacia los hombres.

Líneas



(significa matrimonio y protección infantil) Esta pintura es especialmente para los hombres y mujeres casados y así diferenciarse de los jóvenes solteros.

Es un diseño muy utilizado especialmente en las fiestas tradicionales, trabajo y celebraciones rituales, este diseño se pinta en las dos caras y en la nariz con achiote.

Este diseño se pinta en la cara con dos o tres rayas gruesas y otras en la nariz. También se utilizan en las artesanías y los instrumentos.



Montañas y Caminos



(significa habilidad alfarera) El principio del mito Nunkui transmite la energía lógico racional para la construcción y la organización de la familia de manera sistemática.

Con este signo se pintan tanto el hombre como la mujer en diferentes tipos de actividades. Lo usan especialmente las mujeres que conocen la elaboración de las cerámicas.

Cada una de las pinturas y diseños significan montañas y caminos, que están en la realidad como conocimientos.

Punto



(significa Desarrollo visual) No existe mito del diseño sin embargo la madre le pintaba en la punta de la nariz como símbolo de desarrollo correcto de la vista.

El niño/a recién nacido se pinta en la punta de la nariz con achiote, esto lo hacen para que el niño/a mire el punto rojo con sus dos ojos al centro, y no tenga deficiencia visual. Es decir para que no se deforme el normal desarrollo y funcionamiento de la vista en el proceso del desarrollo en la edad adulta.





Puntos y Líneas



(significa belleza visita, reputación, dignidad) Este diseño manifiesta la costumbre social de visitas intrafamiliares del mundo shuar. Mitológicamente transmite la enseñanza de no ser orgullosos y vanidosos para no llegar a una mala reputación e indignación.

Existe algunos variedades de diseño y cada uno tiene su significado, que además dan realce a su belleza física. Pueden usar tanto el hombre como la mujer para irse de visitas, en las fiestas y estar arreglados en casa.

Se encuentra también en la decoración de vasijas, instrumentos musicales, en vigas y paredes.

Protección



(significa cuidado, nueva vida) Este diseño se realiza solamente a los recién nacidos a sus 15 días de existencia, para evitar el mal aire, mal de ojo, y proteger de la maldad.



Serpiente y Poder



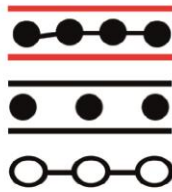
(significa Poder Autoridad, Energía, Fuerza, Vanidad) Las anacondas y las boas tienen diferentes figuras, sus diseños son romboides, montañosos, semi-curvos y con diferentes colores.

Quien lleva estos diseños pintados en su cuerpo, rostro u objetos, se identifican con la energía que poseen





Serpiente y vida



(significa Vencer la Muerte) Una de las preocupaciones del shuar es la de rescatar la integridad física y síquica, amenazada por su principal enemigo representada por la serpiente.

Estos símbolos son utilizados en la fiesta de la culebra y cuando viajan de cacería ya que al llevar estos símbolos se tiene la energía de espantar a toda clase de serpiente. Estos símbolos también demuestran belleza física hacia el hombre y hacia la mujer.

Los símbolos son aplicados en la cara, el cuerpo, objetos (lanza, chimpi, kutan), instrumentos (tumank, tuntui, tambor). Sus diseños son hexagonales, circulares y curvos.



Tigre



(significa dominio, conquista, guerra) Este es el diseño de la figura del tigre. A través de las visiones el Arutam, este entrega poderes del tigre al shuar para que sea exterminador, dominante y conquistador, dando al shuar la cualidad de ser un guerrero valiente e invencible ante los obstáculos que se presente.

Se pintan en la cara hombres y mujeres; los hombres se pintan cuando se van a la guerra y visitas; mientras que las mujeres durante las visitas.

Tirantes de la casa



Tirantes de la casa(significa habilidad, arquitectura, casa) El contexto mitológico enseña la exactitud y la habilidad de construir una casa para su familia, dando protección y seguridad de su familia, por eso el shuar siempre debe invitar a sus parientes y amigos para terminar la casa. De esta manera el hombre se siente fuerte y poderoso con una familia estable.

El Hombre lleva esta pintura facial al construir la casa como símbolo de conocimiento de arquitectura. En cambio las mujeres se pintan símbolo de poder, seguridad y dominio. Este diseño se asemeja a la figura de los tirantes de la casa.





Realistas

Collar de huesos.



Indicador asociado al Poder de un Guerrero

Dos rayos.-



Indicador asociado a la Guerra

Estaca cortada y atravesada



Señal Shuar que indica prohibición del paso o peligro.

Nube negra con truenos.-



Indicador asociado a Muerte



Ramas quebradas en el camino.-



Señal Shuar que indica la Orientación para no perderse en la montaña.

Ramas tapando el camino.-



Señal Shuar que indica Prohibición debe ser respetado.

Sol



Señal Shuar que indica Punto de orientación, para ubicar algunos lugares donde se encuentran, y de la misma manera poder retomar a la casa.

Sol rojizo.



Indicador asociado al Derrame de Sangre





Sol radiante y lluvia. -



Indicador asociado a la Muerte de un Anciano

Taguasa



Arreglo corporal con gran variedad de plumas de tucanes y otras aves, representa liderazgo

Tzantza



Práctica de la tribu indígena de los shuaras de "reducir cabezas". Este místico procedimiento, hacía que el nativo momificase y conservara las cabezas de sus enemigos como talismán y trofeo de guerra. representa poder

Tuco de palos colgados



Señal Shuar que indica Peligro en ese sector de la montaña.



Cromática

Kapaku: Es el color rojo, o como ellos lo llaman en español "colorado", incluye la gama de cálidos y marrones.

El negro representa al surco en la tierra.

El color rojo, en Ipiak simboliza las cualidades masculinas de la divinidad. Por lo tanto, el achiote expresa la potencialidad masculina, corazón y mente de padre.



Con el tiempo se incrementaron dos colores que se conjugan con los colores ancestrales. Es notable aclarar que los shuar no diferencian al azul de los verdes y violetas. Esto no quiere decir que tengan un órgano visual defectuoso en posibilidades de percepción, más bien es cuestión de su lengua y apreciación del pueblo.

Kinkia:

Es el color azul, Incluido los verdes y violetas brillantes



Según lo anterior, los shuar solo distinguen cuatro colores; NEGRO, ROJO, BLANCO Y AZUL.

Los otros colores y sus diferentes distinciones, son de introducción reciente y foránea, razón por la cual no tiene un significado importante en su cultura.





Mukússa: Es el color negro, incluido la escala de grises hacia el negro y toda la gama de colores fríos hacia el negro.
 El negro representa al surco en la tierra.
 El color negro en Súa representa el útero femenino, las cualidades maternas de la divinidad.



Púhu: Es el blanco y escala de grises hacia el blanco



Terminología

Deidades.-

- Arútam.-** Literalmente "visión" o "poder ", protege a los humanos de una muerte violenta.
- Ayumpum.-** Arútam en el cielo, posee el agua del nacimiento y del crecimiento.
- Etsa.-** Arútam que sale de las aguas del río para ayudar a los shuar en la casa
- Iwia.-** Personifica el mal en lucha contra el bien
- Iwianch.-** Son todos los seres incorpóreos, o sea los espíritus
- Maikiua.-** Arútam para poder fortalecer y ver visiones para el futuro.
- Muisak.-** Espíritu vengativo
- Natem.-** Arútam para ver visiones y el futuro
- Nunkui.-** Arútam que causa la fertilidad de la chacra, de la mujer, los animales, el mundo y los espíritus.
- Shakaim.-** Arútam que sale del agua del río para dar a los varones shuar fuerza y habilidad para el trabajo
- Tsank.-** Arútam para fortalecer el poder.
- Tsunki.-** Señor del agua, ser primordial que trae la salud
- Wakani.-** Espíritu de los seres humanos fundamental para sobrevivir a su muerte.





Sueños

Acariciar un bebe gordito y simpático.-	Va a cazar una guanta
Andar perdido en la oscuridad y sin respiración.-	Morirá ahogado en el río
Atacado y vencer a animal feroz.-	Va a vencer a su enemigo.
Atacado por animales feroces.-	Encontrará a un enemigo
Atacado y resistir a animal feroz.-	Sobrevivirá al enfrentarse con el enemigo
Bañarse en agua sucia.-	Va estar involucrado en problemas, chismes u otros
Cargar abundante yuca pelada.-	Va a pescar en abundancia
Comer muchos panes.-	Va a cazar un venado
Dar de comer a aves de corral.-	Va a atravesar una crisis fatal en alimentación y lo económico
Embarrados de heces fecales.-	Va a encontrar a una persona sin valor
Halar una canoa en el río.-	Va a cazar una danta
Huevos de gallina reventados y limpios.-	Va a recibir buenas noticias
Huir de un ventarrón o lluvia que vira arboles.-	Será visto en adulterio o será testigo de uno



Leer un papel.-	Va recibir dinero
Miedo por río que acarrea palos y piedras.-	Le visitará una persona importante que ha adquirido poderes sobrenaturales Mujer gorda en
intimidad.-	Va a cazar una guanta
Perico admirándolas.-	Para las mujeres señal de que tendrá un hijo
Pescados en abundancia.-	Sufre de parásitos
Picado por avispas o abejas.-	Va a sufrir un hechizo
Res que persigue para atacar.-	Sufrirá una gripe o una enfermedad
Rodeado de mujeres hermosas.-	Cazara a las loras guacamayas u otra clase
Sacarse el diente derecho.-	Va a fallecer un familiar de primer grado
Soplar bodoquera.-	Le va a picar una culebra venenosa
Su foto al fondo de agua sucia.-	Va a sufrir una enfermedad por hechizo
Taparse con cobija de colores.-	Será devorado por una boa
Taparse con una canasta.-	Sera devorado por un tigre
Vergüenza por cortarse el cabello.-	Se enviudará
Verse en espejo.-	Señal de infidelidad.





Simbología cívicos



Franja Verde,
Significa: Riqueza Vegetal y el Valle



Estrella dorada.-
Significa: Virgen Purísima de Macas



Cuadrado blanco.
Significa: Virgen Purísima de Macas



Yelmo.-
Significa: Fundación española



Triángulo Equilátero
Significa:Trinidad Católica



Sol
Significa: Superación



Esmeralda.
Significa: "Macas Esmeralda de la Amazonía ecuatoriana"



21



Río
Significa: Belleza natural



Volcán
Significa: Belleza natural



Antorcha
Significa:Ciencia



Machete
Significa: Trabajo



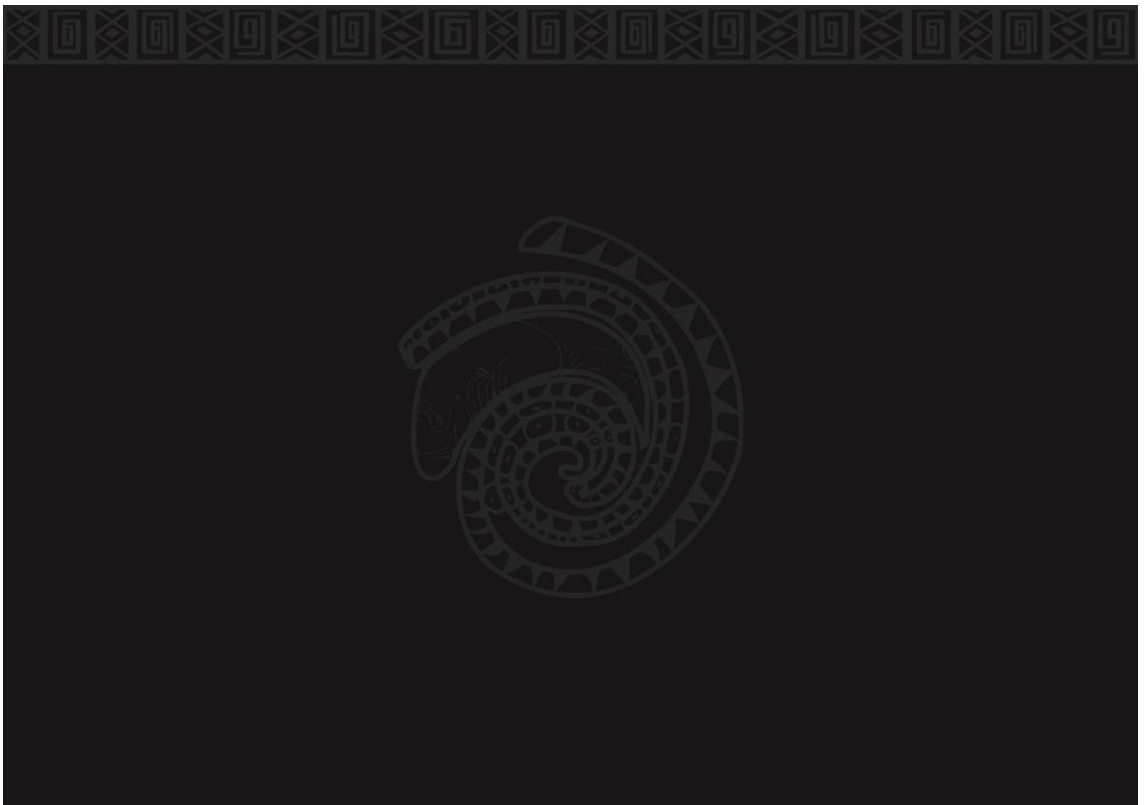
Lanza
Significa:Tiempo



Lanza
Significa: Obra misionera



22






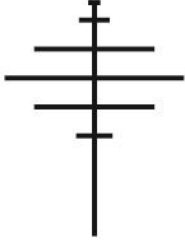
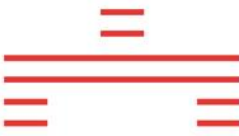



CAPÍTULO V

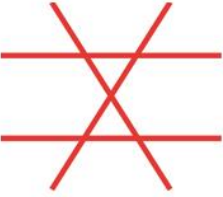







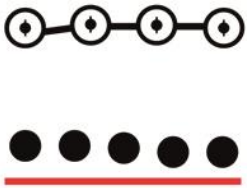
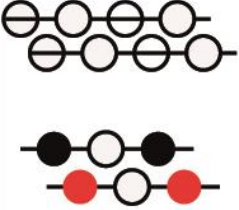
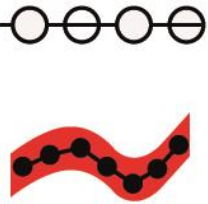
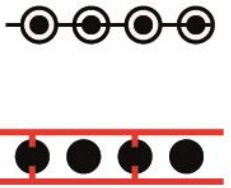
5. NUEVAS PROPUESTAS GRÁFICAS A PARTIR DE LOS SIGNOS Y SÍMBOLOS MÁS REPRESENTATIVOS DE LA CULTURA SHUAR.





















5.1 Propuestas Geométricas






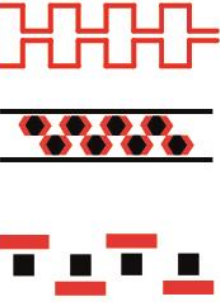






Gráfico N° 64

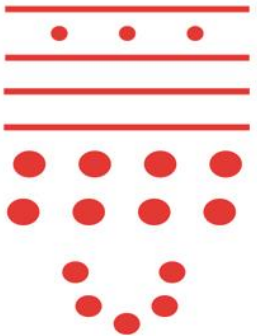
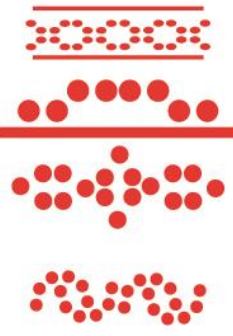
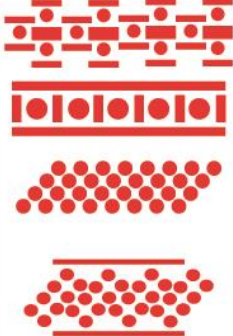
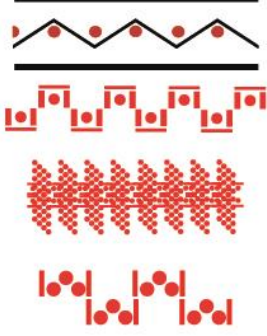
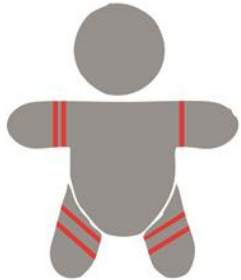
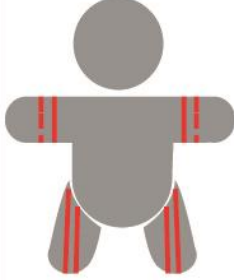
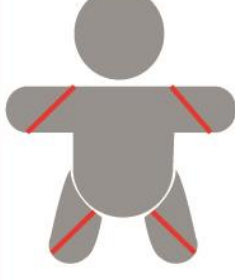
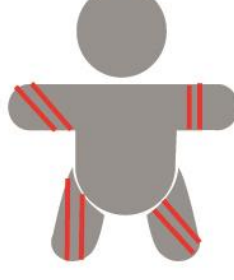
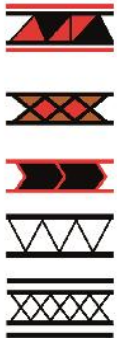



Propuestas Geométricas

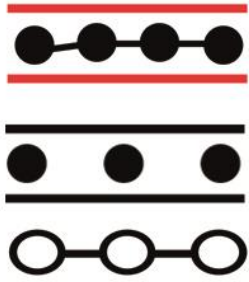
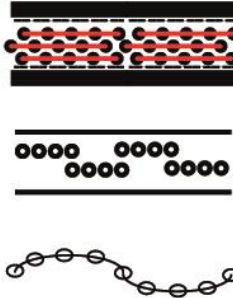
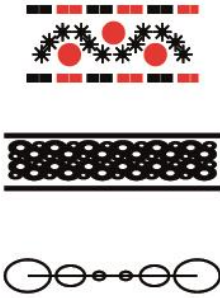



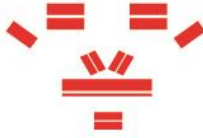
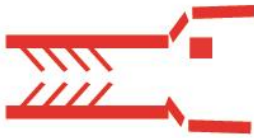




Signo/Simbolo Árbol	Propuesta 1	Propuesta 2	Propuesta 3
			
Signo/Simbolo Camino	Propuesta 1	Propuesta 2	Propuesta 3
			

Signo/Simbolo Canasto hombre	Propuesta 1	Propuesta 2	Propuesta 3
			
Signo/Simbolo Canasto mujer	Propuesta 1	Propuesta 2	Propuesta 3
			
Signo/Simbolo Conocimiento	Propuesta 1	Propuesta 2	Propuesta 3
			

Signo/Simbolo Caracol	Propuesta 1	Propuesta 2	Propuesta 3
			
Signo/Simbolo Dominio	Propuesta 1	Propuesta 2	Propuesta 3
  	  	  	  
Signo/Simbolo Flauta y Zumbador	Propuesta 1	Propuesta 2	Propuesta 3
			













Signo/Simbolo Líneas	Propuesta 1	Propuesta 2	Propuesta 3
			
Signo/Simbolo Montañas y Caminos	Propuesta 1	Propuesta 2	Propuesta 3
			
Signo/Simbolo Punto	Propuesta 1	Propuesta 2	Propuesta 3
			











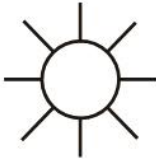
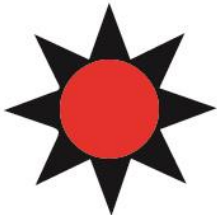
Signo/Simbolo Puntos y Líneas	Propuesta 1	Propuesta 2	Propuesta 3
			
Signo/Simbolo Protección	Propuesta 1	Propuesta 2	Propuesta 3
			
Signo/Simbolo Serpiente y Poder	Propuesta 1	Propuesta 2	Propuesta 3
			











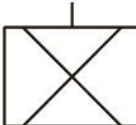

Signo/Simbolo Serpiente y Vida	Propuesta 1	Propuesta 2	Propuesta 3
			
Signo/Simbolo Tigre	Propuesta 1	Propuesta 2	Propuesta 3
			
Signo/Simbolo Tirantes de la casa	Propuesta 1	Propuesta 2	Propuesta 3
			









5.2 Realistas

Gráfico N° 65
Propuestas realistas

Signo/Simbolo Collar de Huesos	Propuesta 1	Propuesta 2	Propuesta 3
			
Signo/Simbolo Dos rayos	Propuesta 1	Propuesta 2	Propuesta 3
			
Signo/Simbolo Estaca cortada y atravezada	Propuesta 1	Propuesta 2	Propuesta 3
			

Signo/Simbolo Nube negra con truenos	Propuesta 1	Propuesta 2	Propuesta 3
			
Signo/Simbolo Ramas quebradas en el camino	Propuesta 1	Propuesta 2	Propuesta 3
			
Signo/Simbolo Sol	Propuesta 1	Propuesta 2	Propuesta 3
			

Signo/Simbolo Sol rojizo	Propuesta 1	Propuesta 2	Propuesta 3
			
Signo/Simbolo Sol radiante y lluvia	Propuesta 1	Propuesta 2	Propuesta 3
			
Signo/Simbolo Tuco de palos colgados	Propuesta 1	Propuesta 2	Propuesta 3
			

Signo/Simbolo Corona de plumas o Taguaza	Propuesta 1	Propuesta 2	Propuesta 3
			
Signo/Simbolo TSANTZA	Propuesta 1	Propuesta 2	Propuesta 3
			

CAPÍTULO VI

6. SISTEMA SEÑALÉTICO TURÍSTICO DEL CANTÓN MACAS

6.1. Normativas para la señalización Turística

6.1.1 Normativa técnica de aplicación Tipográfica para rotulación de Letreros Y Señales Turísticas

El Reglamento Técnico Ecuatoriano RTE INEN 4:2008, Parte 4: Alfabetos Normalizados, emitido por el Instituto Ecuatoriano de Normalización INEN, contiene toda la norma técnica para la rotulación de letreros y dispositivos de Control y Regulación del Tránsito y Transporte Terrestre, utilizados en la señalización vial de calles, carreteras y autopistas del país.

Todos los parámetros de aplicación, así como los criterios de legibilidad y leibilidad se encuentran debidamente normados en dicho reglamento. El MINTUR, facilitará este documento a quienes estén desarrollando proyectos de señalización turística para la institución, para su oportuna observación. Las facilidades informáticas actuales contemplan el uso de la tipografía llamada "Roadgeek", que se encuentra disponible para la instalación en computadores bajo licencia.

Esto facilita el trabajo de diseño de rótulos, ya que los programas de edición permiten el control del espacio entre letras. Se recomienda la instalación de un administrador de fuentes para su aplicación.

La ubicación sobre retículas permite la composición manual de leyendas, siendo ésta la técnica tradicionalmente empleada en el diseño de rótulos. Para una amplia información consultar el RTE INEN 004 Parte 4, en la cual se encuentran todos los alfabetos normalizados los cuales se tiene que aplicar a la señalización turística.

6.1.2 Designación del código cromático

Cromática de Mundos

Adaptación al Sistema Señalético

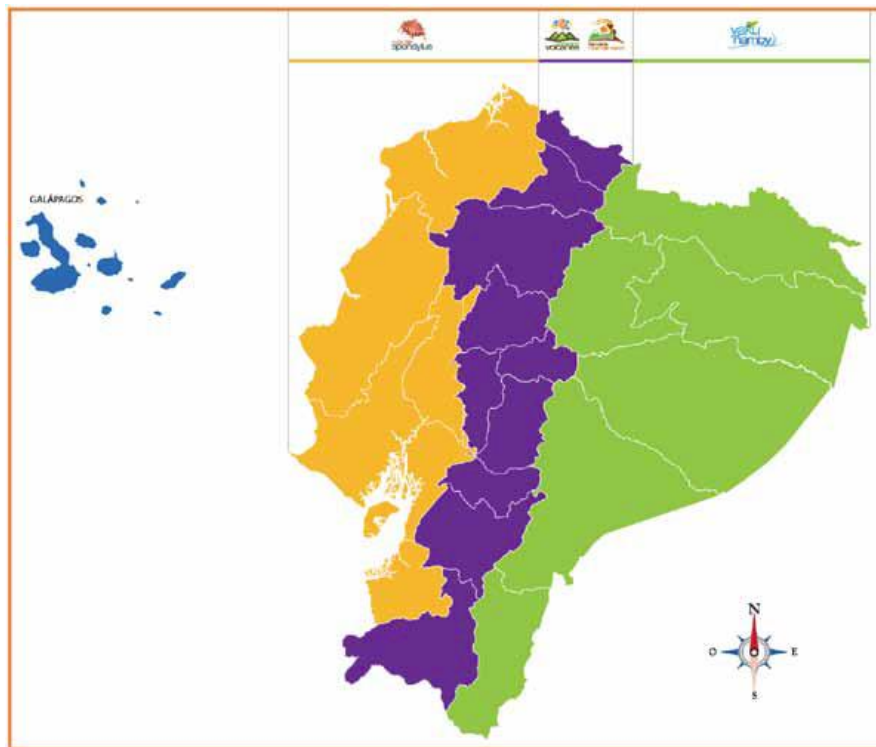
Gráfico N° 66
Código cromático



Se puede aplicar la gama de colores indicada para la representación de los mundos, de preferencia la gama escogida.

Colores referenciados en el capítulo Cromática de Mundos, del Manual de Uso y Aplicación de Marca Ecuador.

Gráfico N° 67
Corredores turísticos



Ejes viales

Señalización de rutas turísticas

Para la señalización de las rutas turísticas establecidas, se ha clasificado a las señales según dos criterios. El primero, de acuerdo al tipo de vía en donde se implementará el sistema y el segundo, de acuerdo a su objetivo.

Gráfico N° 68

Ejes viales

● MACRO - EJES VIALES ● DESTINOS ● CORREDORES



6.1.3 Señalización para el turista

6.1.3.1 Señales de aproximación

Instrumentos específicos de circulación, pueden ser rectangulares o flechas, se las llama también ejecutivas de destino. “Señalización para el turista”. Miden 2,40 m x 0,60 m para los dos modelos que se presentan.

Pueden ser rectangulares o troqueladas con forma de la flecha en el sentido que indica, en el segundo caso llevará un sólo pictograma al extremo contrario, a esta señal se la denomina “Ejecutiva”.

6.1.3.2 Matrices de aplicación

6.1.3.2.1 Señales Turísticas de Aproximación

Dimensiones Básicas y su ubicación

Las dimensiones de las señales deben mantener su tamaño normalizado, adicionando para la ubicación de la Marca País en las señales turísticas en la parte superior 1/4 de dicha medida, cuya retroreflectividad debe ser tipo I.

MEDIDAS	TIPOS DE SEÑALES / VALLAS	CARRETERA
600mm x 600mm	Pictograma	2do Orden / Peatonal
750mm x 750mm	Pictograma	2do Orden / Peatonal
900mm x 900mm	Pictograma	2do Orden / Peatonal
2,40 x 0,60 m	Señales de Aproximación	2do Orden / Peatonal
2,40 x 1,20 m	Vallas informativas de destino	2do Orden / Peatonal
2,40 x 1,20 m	Atractivos turísticos / Totems	2do Orden / Peatonal
4,80 x 2,40 m	Vallas de atractivos y de servicio	1er y 2do Orden
6,00 x 3,00 m	Vallas identificativas parroquiales	1er y 2do Orden
8,00 x 4,00 m	Vallas capital de provincia / cantones	1er Orden
11,00 x 2,00 m	Pórticos limites provinciales	1er Orden

- Medida: 2,40 m X 0,60 m

6.1.3.2.2 Pictograma con poste

Medida: 600 mm X 600 mm

750 mm X 750 mm

900 mm X 900 mm

Se puede utilizar la una placa complementaria con texto en la parte inferior del pictograma si fuera necesario. La medida de la placa es de 200 mm de alto.

Para el caso de los otros letreros de mayor tamaño se utilizaran dos tubos galvanizados, uno a cada lado de la señal. En tubo cuadrado de 50,8 mm x 2 mm de espesor, de mínimo 3,00 m. de longitud.

- Deberán dejar una altura libre bajo la señal de 2,00 m los tubos Nota: Deben cumplir con la norma NTE INEN 2415 Tubos de Acero al carbono soldados para aplicaciones estructurales y usos generales

6.2 Determinación de sistemas de sujeción

Gráfico N° 69

Sistemas de sujeción: Proximidad

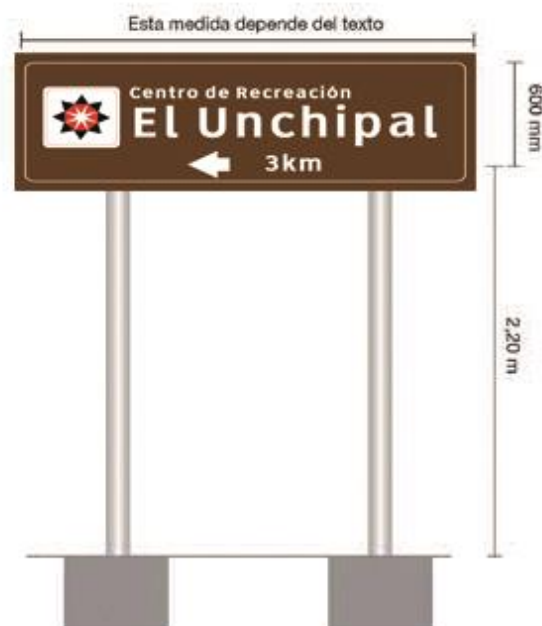
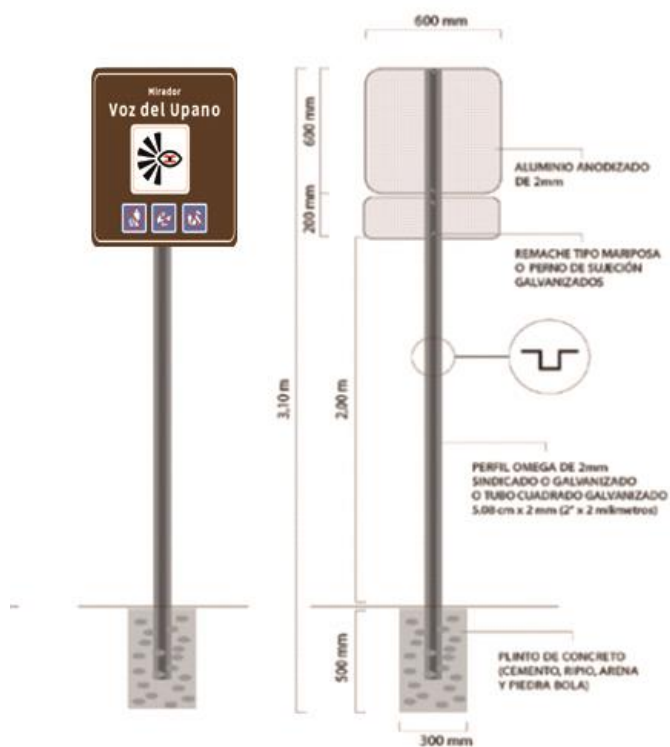


Gráfico N° 70
Sistemas de sujeción: Informativas



Gráfico N° 71
Sistemas de sujeción: Restrictivas



6.3 Determinación de Sistemas de sujeción

- Plintos o fundición a piso
- Columnas o postes
- Pantallas.

Sustrato:

- El elemento sobre el que se adherirá el material retroreflectivo, está constituido por láminas de aluminio liso anodizado de las dimensiones que se requiera.

Plintos:

- Serán cubos de hormigón de 180 kg/cm² fundidos en sitio una vez que se hayan nivelado los postes, tendrán las siguientes dimensiones:
- Para soporte de pictogramas 300 mm x 300 mm x 500 mm
- Para soporte de señales de aproximación y vallas informativas de destinos 300 mm x 300 mm x 1000 mm.

Postes o parantes:

- Para el Pictograma se usa un solo tubo galvanizado de 25,4mm x 25,4 mm (1" x 1") y 1,2 mm de espesor.
- Para el caso de los otros letreros serán 2, dispuestos uno a cada lado de la señal. En tubo cuadrado de 50,8mm x 2mm (2" x 2mm) de espesor, de 5,00 m de longitud, galvanizados.
- Deberán dejar una altura libre bajo la señal de 2,20 m.
- El oferente podrá presentar la opción de acabado niquelado

Pantallas:

- Para las pantallas de las señales de aproximación y vallas informativas de destinos Tendrán 2 componentes: La estructura, fabricada en tubo cuadrado de 50,8mmx 1,5mm (2" x 1,5 mm), sus uniones serán soldadas mediante suelda eléctrica, electrodos 6011, totalmente limpias y esmeriladas; ésta estructura estará conformada por un marco y diagonales de refuerzo del mismo tubo y será tratada mediante anticorrosivo promotor de adherencia y laca automotriz
- al menos 2 manos.
- La pantalla usará como sustrato láminas de aluminio liso anodizado. Estas pantallas se sujetarán a los postes mediante acoples y pernos de carrocería galvanizados de 50,8mm x 12,7 mm (2" x ½"), su presencia no
- debe ser advertida por el frente de la señal, deberán quedar ocultos de forma que no interfieran en la estética de la señal.

Fondo:

- Para los pictogramas con poste y leyenda complementaria, el fondo será una composición de material retroreflectivos prismáticos, que cumplirán los niveles de retroreflectividad tipo XI con norma ASTM, láminas traslúcidas de electro corte que cumplirán los niveles de reflectancia mencionadas anteriormente.
- El pictograma deberá estar protegido por un laminado transparente (lámina líquida o adhesiva) que asegure su estabilidad en presencia de rayos UV. La garantía técnica conferida por el fabricante de la señal, así como por el proveedor de los materiales, deberá cubrir al menos 8 años. (Proceso de producción si hay que producir un número pequeño del mismo pictograma).
- Para las señales de aproximación y las vallas informativas de destino, será una composición de vinilos retroreflectivos prismáticos, que cumplirán los niveles de retroreflectividad tipo XI con norma ASTM, láminas traslúcidas de electro corte que cumplirán los niveles de reflectancia mencionadas anteriormente.

6.4. Producción de las piezas diseñadas

6.4.1 Selección detallada de lugares turísticos del cantón Macas

De acuerdo con el ministerio de Turismo los lugares son:

- Centro de Recreación el Unchipal
- Complejo Turístico San Andrés
- Complejo Turístico Arrayan y Piedra
- Complejo Turístico Huachito
- Complejo Turístico Las Piscinas
- Complejo Turístico Las Tolitas
- Mirador de la Emisora Voz del Upano
- Mirador El Quilamo
- Parque Cívico
- Parque de la Amazonia
- Parque de la Familia
- Parque Recreacional
- Pasaje Turístico
- Piscina Municipal
- Catedral de la Purísima de Macas
- Rio Jurumbaino
- Rio Upano
- Zoo El Edén

6.4.2. Fichas Señaléticas

En base a las palabras clave que definen cada servicio la localización de estos en planos y fotografías; se procederá a la preparación de fichas señaléticas para cada señal.


Estas fichas harán constar:

- Clase de señal
- Texto
- Pictogramas (si corresponde)
- Situación flecha direccional (si corresponde)
- Colores
- Observaciones

El conjunto de estas fichas constituye efectivamente todo el sistema señalético que a continuación deberá desarrollarse.


6.4.2.1. Centro de Recreación el Unchipal

Ficha señalética de Centro de Recreación El Unchipal.

Clase de señal:	Direccional, informativa, restrictiva	
Texto:	Centro de Recreación El Unchipal	
Pictogramas:	Estrella formada por triángulos rojos y negros,	
Situación flecha:	Hacia la derecha	
Colores:	Texto:	blanco
	Fondo de texto:	café
	Icono:	rojo, negro
	Fondo de icono:	blanco
Observaciones:		
Materiales	Tol, vinil reflectivo e impreso	


6.4.2.2. Complejo Turístico San Andrés.

Ficha señalética de Complejo Turístico San Andrés.

Clase de señal:	Direccional, informativa, restrictiva	
Texto:	Centro de Recreación San Andrés	
Pictogramas:	Círculo rojo con círculos negros	
Situación flecha:	Hacia la izquierda	
Colores:	Texto:	blanco
	Fondo de texto:	café
	Icono:	rojo, negro
	Fondo de icono:	blanco
Observaciones:		
Materiales	Tol, vinil reflectivo e impreso	


6.4.2.3. Complejo Turístico Arrayan y Piedra

Ficha señalética de Complejo Turístico Arrayan y Piedra

Clase de señal:	Direccional, informativa, restrictiva	
Texto:	Complejo Turístico Arrayan y Piedra	
Pictogramas:	Hospedaje, alimentación, juegos infantiles, piscina	
Situación flecha :	Hacia la derecha	
Colores:	Texto:	blanco
	Fondo de texto:	café
	Icono:	rojo, negro
	Fondo de icono:	blanco
Observaciones:		
Materiales	Tol, vinil reflectivo e impreso	


6.4.2.4. Complejo Turístico Huachito.

Ficha señalética de Complejo Turístico Huachito

Clase de señal:	Direccional, informativa, restrictiva	
Texto:	Complejo Turístico Huachito	
Pictogramas:	Hospedaje, alimentación, juegos infantiles, piscina	
Situación flecha I:	Hacia la derecha	
Colores:	Texto:	blanco
	Fondo de texto:	café
	Icono:	rojo, negro
	Fondo de icono:	blanco
Observaciones:		
Materiales	Tol, vinil reflectivo e impreso	


6.4.2.5. Complejo Municipal Las Piscinas

Ficha señalética de Complejo Municipal Las Piscinas

Clase de señal:	Direccional, informativa, restrictiva	
Texto:	Complejo Municipal Las Piscinas	
Pictogramas:	Hospedaje, alimentación, juegos infantiles, piscina	
Situación flecha :	Hacia la izquierda	
Colores:	Texto:	blanco
	Fondo de texto:	café
	Icono:	rojo, negro
	Fondo de icono:	blanco
Observaciones:		
Materiales	Tol, vinil reflectivo e impreso	


6.4.2.6. Complejo Turístico Las Tolitas

Ficha señalética de Complejo Turístico Las Tolitas

Clase de señal:	Direccional, informativa, restrictiva	
Texto:	Complejo Municipal Las Piscinas	
Pictogramas:	Hospedaje, alimentación, juegos infantiles, piscina	
Situación flecha:	Hacia la derecha	
Colores:	Texto:	blanco
	Fondo de texto:	café
	Icono:	rojo, negro
	Fondo de icono:	blanco
Observaciones:		
Materiales	Tol, vinil reflectivo e impreso	


6.4.2.7. Mirador de la Emisora Voz del Upano

Ficha señalética de Mirador de la Emisora Voz del Upano

Clase de señal:	Direccional, informativa, restrictiva	
Texto:	Mirador de la Emisora Voz del Upano	
Pictogramas:	Fauna, flora, fotografía, senderos	
Situación flecha direccional:	Hacia la izquierda	
Colores:	Texto:	blanco
	Fondo de texto:	café
	Icono:	rojo, negro
	Fondo de icono:	blanco
Observaciones:		
Materiales	Tol, vinil reflectivo e impreso	


6.4.2.8. Mirador El Quilamo

Ficha señalética de Mirador El Quilamo

Clase de señal:	Direccional, informativa, restrictiva	
Texto:	Mirador El Quilamo	
Pictogramas:	Fauna, flora, fotografía, senderos	
Situación flecha l:	Hacia la derecha	
Colores:	Texto:	blanco
	Fondo de texto:	café
	Icono:	rojo, negro
	Fondo de icono:	blanco
Observaciones:		
Materiales	Tol, vinil reflectivo e impreso	


6.4.2.9. Parque Cívico

Ficha señalética del Parque Cívico

Clase de señal:	Direccional, informativa, restrictiva	
Texto:	Parque Cívico	
Pictogramas:	Fotografía, monumentos	
Situación flecha l:	Hacia la izquierda	
Colores:	Texto:	blanco
	Fondo de texto:	café
	Icono:	rojo, negro
	Fondo de icono:	blanco
Observaciones:		
Materiales	Tol, vinil reflectivo e impreso	


6.4.2.10. Parque de la Amazonia

Ficha señalética del Parque de la Amazonia

Clase de señal:	Direccional, informativa, restrictiva	
Texto:	Parque Cívico	
Pictogramas:	Fotografía, monumentos	
Situación flecha:	Hacia la derecha	
Colores:	Texto:	blanco
	Fondo de texto:	café
	Icono:	rojo, negro
	Fondo de icono:	blanco
Observaciones:		
Materiales	Tol, vinil reflectivo e impreso	


6.4.2.11. Parque de la Familia

Ficha señalética de Parque de la Familia

Clase de señal:	Direccional, informativa, restrictiva	
Texto:	Parque de la Familia	
Pictogramas:	Fauna, flora, fotografía, juegos infantiles	
Situación flecha :	Hacia la izquierda	
Colores:	Texto:	blanco
	Fondo de texto:	café
	Icono:	rojo, negro
	Fondo de icono:	blanco
Observaciones:		
Materiales	Tol, vinil reflectivo e impreso	


6.4.2.12. Parque Recreacional

Ficha señalética del Parque Recreacional

Clase de señal:	Direccional, informativa, restrictiva	
Texto:	Parque Recreacional	
Pictogramas:	Juegos infantiles, fotografía, áreas verdes, flora	
Situación flecha:	Hacia la derecha	
Colores:	Texto:	blanco
	Fondo de texto:	café
	Icono:	rojo, negro
	Fondo de icono:	blanco
Observaciones:		
Materiales	Tol, vinil reflectivo e impreso	


6.4.2.13. Pasaje Turístico

Ficha señalética de Pasaje Turístico General Proaño

Clase de señal:	Direccional, informativa ,restrictiva	
Texto:	Pasaje Turístico General Proaño	
Pictogramas:	Información turística, artesanías	
Situación flecha :	Hacia la izquierda	
Colores:	Texto:	blanco
	Fondo de texto:	café
	Icono:	rojo, negro
	Fondo de icono:	blanco
Observaciones:		
Materiales	Tol, vinil reflectivo e impreso	


6.4.2.14. Catedral de la Purísima de Macas

Catedral de la Purísima de Macas

Clase de señal:	Direccional, informativa, restrictiva	
Texto:	Pasaje Turístico General Proaño	
Pictogramas:	Información turística, artesanías	
Situación flecha:	Hacia la izquierda	
Colores:	Texto:	blanco
	Fondo de texto:	café
	Icono:	rojo, negro
	Fondo de icono:	blanco
Observaciones:		
Materiales	Tol, vinil reflectivo e impreso	


6.4.2.15. Rio Jurumbaino

Ficha señalética de Rio Jurumbaino

Clase de señal:	Direccional, informativa, restrictiva	
Texto:	Rio Jurumbaino	
Pictogramas:	Fotografía, rafting, sendero de caminata, kayak	
Situación flecha:	Hacia la derecha	
Colores:	Texto:	blanco
	Fondo de texto:	café
	Icono:	rojo, negro
	Fondo de icono:	blanco
Observaciones:		
Materiales	Tol, vinil reflectivo e impreso	


6.4.2.16. Rio Upano

Ficha señalética de Rio Upano

Clase de señal:	Direccional, informativa, restrictiva	
Texto:	Rio Jurumbaino	
Pictogramas:	Fotografía, rafting, sendero de caminata, kayak	
Situación flecha :	Hacia la izquierda	
Colores:	Texto:	blanco
	Fondo de texto:	café
	Icono:	rojo, negro
	Fondo de icono:	blanco
Observaciones:		
Materiales	Tol, vinil reflectivo e impreso	

6.4.2.17. Zoo El Edén

Ficha señalética de Zoo El Edén

Clase de señal:	Direccional, informativa, restrictiva	
Texto:	Huerto El Edén	
Pictogramas:	Serpentario, zoológico, camping, senderos de caminata	
Situación flecha:	Hacia la derecha	
Colores:	Texto:	blanco
	Fondo de texto:	café
	Icono:	rojo, negro
	Fondo de icono:	blanco
Observaciones:		
Materiales	Tol, vinil reflectivo e impreso	

6.5. Proceso de diseño del sistema señalético

6.5.1 Determinación de campos turísticos a diseñar.

Turísticos.- Estas señales se instalan para informar de los sitios de interés turístico que existe en las áreas donde se encuentren.

- Centro de recreación
- Mirador
- Piscinas
- Parque
- Pasaje
- Río
- Catedral
- Zoológico



6.5.2 Designación del código cromático

Se designa 3 grupos de combinaciones de color:

6.5.2.1. Cromática de información de Servicios.- Las señales informativas de servicio, universalmente tienen fondo color azul, los pictogramas, letras, números y orla color blanco.

Azul		C = 100% M = 75% Y = 0% K = 0%
Blanco		C = 0% M = 0% Y = 0% K = 0%

6.5.2.2. Cromática de Información Turística.- Las señales informativas turísticas, universalmente tienen fondo color marrón, los pictogramas, letras, números y orla color blanco todos estos colores son reflectivos.

Marrón		C = 40% M = 70% Y = 100% K = 50%
Blanco		C = 0% M = 0% Y = 0% K = 0%

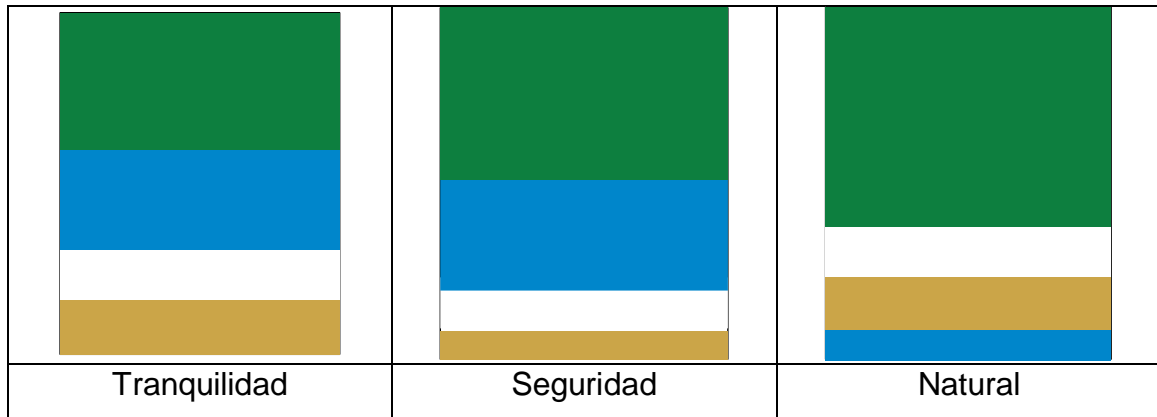
6.5.2.3. Cromática con Identidad macabea.- A los pictogramas diseñados, los acompaña colores que identifican al cantón, basados en los símbolos cívicos de la ciudad y su cromática. En vista de que en el mundo shuar el color no representa mucha importancia y el turista generalmente tiene un conocimiento occidental, se utilizaron colores designados de manera occidental, para el fácil reconocimiento.

Estos colores serán aplicados alrededor del pictograma, como en los soportes y demás sistemas de sujeción.

Verde Oscuro		C = 85% M = 25% Y = 90% K = 8%
Azul Cian		C = 100% M = 25% Y = 0% K = 0%
Blanco		C = 0% M = 0% Y = 0% K = 0%
Dorado		C = 25% M = 35% Y = 80% K = 0%

Según los colores seleccionados, se consultó en la obra de Eva Heller "Psicología del Color" (pg. 91), en la que de acuerdo a su investigación, la combinación de estos colores, variada en su porcentaje, brinda resultados favorables como complemento para una señalética ubicada en una ciudad en la que sobresale la naturaleza, la tranquilidad, la seguridad, etc.

Según Eva Heller:



5.5.3 Creación de módulos y retículas

Durante los últimos siglos, creció el mito de que los antiguos griegos estaban sujetos a una proporción numérica específica, esencial para sus ideales de belleza y geometría. Dicha proporción es conocida con los nombres de razón áurea, media áurea, o divina proporción. Aunque recientes investigaciones revelan que no hay ninguna prueba que conecte esta proporción con la estética griega, esta sigue manteniendo un cierto atractivo como modelo de belleza. Se trata de un número decimal infinito no periódico que posee muchas propiedades interesantes y que fue descubierto en la antigüedad, no como “unidad” sino como relación o proporción entre segmentos de rectas. Esta proporción se encuentra tanto en algunas figuras geométricas como en la naturaleza. Puede hallarse en elementos geométricos, en las nervaduras de las hojas de algunos árboles, en el grosor de las ramas, en el caparazón de un caracol, en los flósculos de los girasoles, etc.

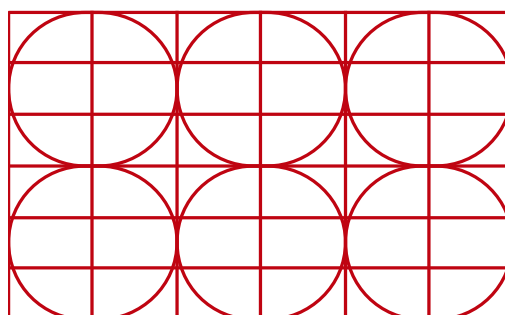
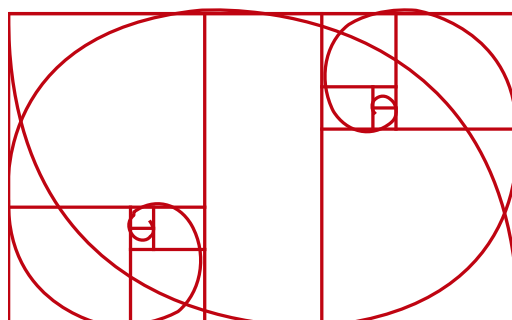
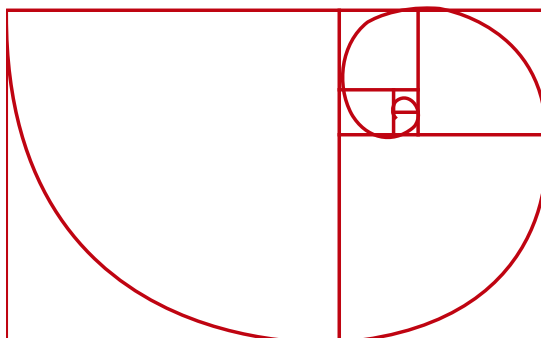
Asimismo, se atribuye un carácter estético a los objetos cuyas medidas guardan la proporción áurea. Algunos incluso creen que posee una importancia mística. A lo largo de la historia, se ha atribuido su inclusión en el diseño de diversas obras de arquitectura y otras artes.

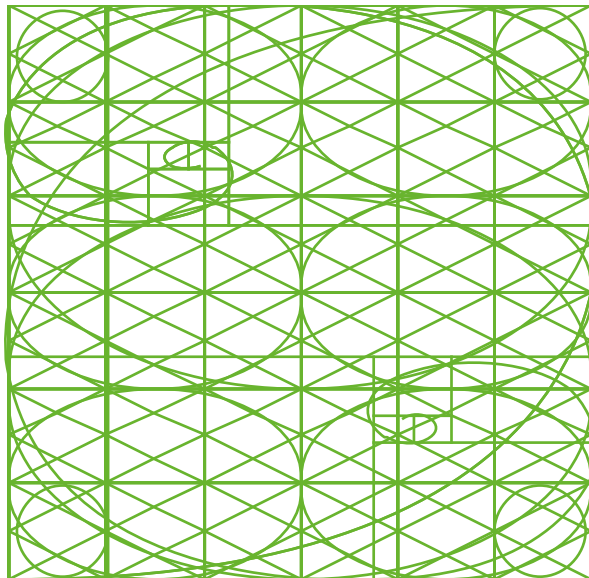
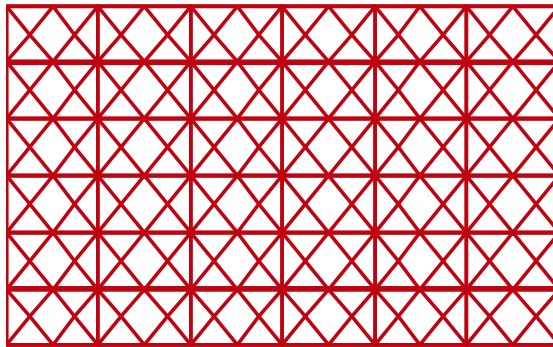
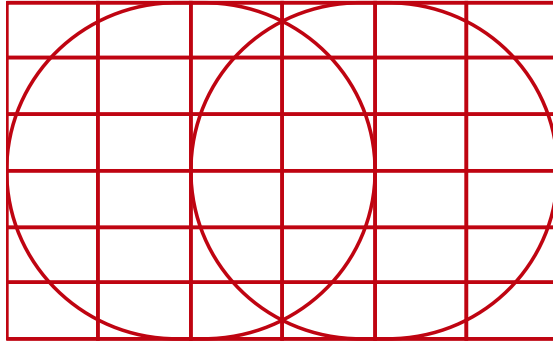
Las proporciones de la sección áurea se emplean en numerosas disciplinas, entre las que se encuentran el arte, el diseño y la arquitectura. Sin embargo, su uso en la sociedad moderna se ha reducido, dado que los principios geométricos en los que se basa han dado paso al uso de medidas lineales. Por

ejemplo, los paquetes de software de autoedición con los que trabajan los diseñadores gráficos utilizan medidas en lugar de proporciones. Uno de los usos originales de la sección o proporción áurea fue la definición de los tamaños de papel.

Gráfico N° 72

Retículas





CAPÍTULO VII

7 Diseño de Iconos

7.1. Asociación de los signos y símbolos shuar con los servicios turísticos

De acuerdo con el diccionario de signos y símbolos shuar la propuesta asocia lo siguiente:

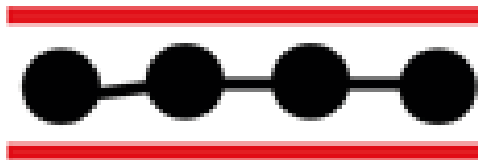
-**Centro de recreación** (energía, trabajo, serpiente):

Gráfico N° 73
Centro de recreación



-**Complejo turístico** (integridad física): -vencer a la serpiente que es su enemigo en este caso el sedentarismo)

Gráfico N° 74
Complejo turístico



- **Mirador** (dominio anaconda)

Gráfico N° 75
Mirador



- **Parque** (transmite la engería para la construcción y la organización de la familia de manera sistemática).

Gráfico N° 76

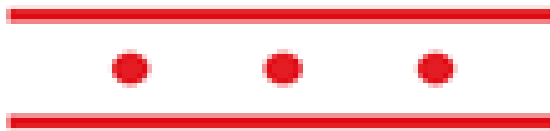
Parque



- **Pasaje** (celebración de la “nua tsankram” o fiesta de la primera menstruación, para que la joven empiece una nueva vida, idealizado en el pasaje)

Gráfico N° 77

Pasaje



- **Piscinas** (elegancia)

Gráfico N° 78

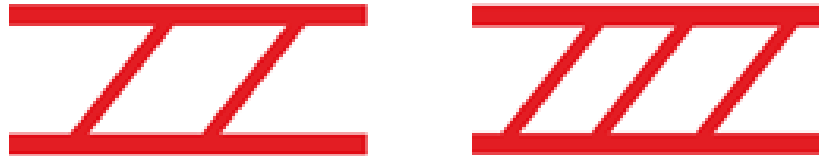
Piscinas



-**Catedral** (El contexto mitológico enseña la exactitud y la habilidad de construir una casa).

Gráfico N° 79

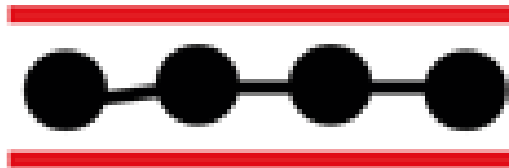
Catedral



- RIO

Gráfico N° 80

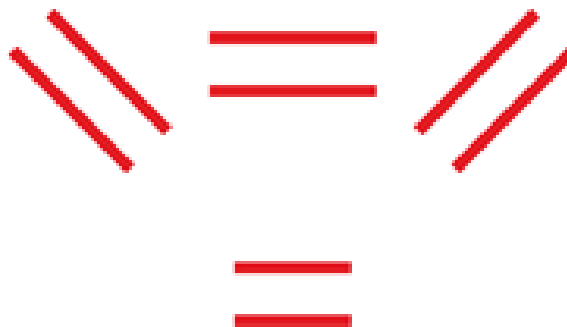
Río



- **ZOOLÓGICO** (Este es el diseño de la figura del tigre. A través de las visiones el Arutam, este entrega poderes del tigre al shuar para que sea exterminador, dominante y conquistador, dando al shuar la cualidad de ser un guerrero valiente e invencible ante los obstáculos que se presente.)

Gráfico N° 81

Zoológico



7.2. Propuestas gráficas de iconos para el sistema señalético:

Gráfico N° 82

Retícula compositiva del elemento borde

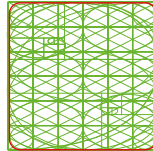
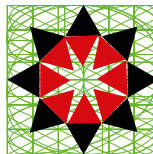


Gráfico N° 83

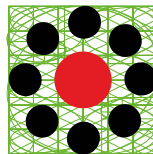
Centro de recreación



(Energía, trabajo)

Gráfico N° 84

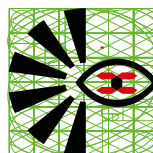
Complejo turístico



(Integridad física):

Gráfico N° 85

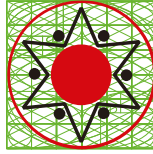
Mirador



(Dominio anaconda)

Gráfico N° 86

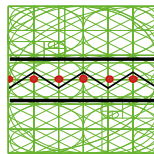
Parque



(Trasmite la engería para la construcción y la organización de la familia)

Gráfico N° 87

Pasaje



(Celebración de la “nua tsankram” o fiesta de la primera menstruación, para que la joven empiece una nueva vida, idealizado en el pasaje)

Gráfico N° 88

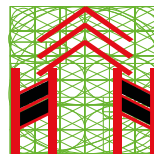
Piscinas



(Elegancia)

Gráfico N° 89

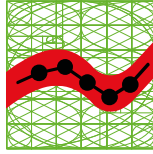
Catedral



(El contexto mitológico enseña la exactitud y la habilidad de construir una casa).

Gráfico N° 90

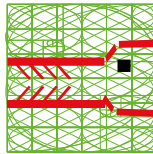
Rio



(Continuidad, vida)

Gráfico N° 91

Zoológico



(Este es el diseño de la figura del tigre. A través de las visiones el Arutam, este entrega poderes del tigre al shuar para que sea exterminador, dominante y conquistador, dando al shuar la cualidad de ser un guerrero valiente e invencible ante los obstáculos que se presente.)

7.3. Producción de las piezas diseñadas

7.3.1 Proximidad

Gráfico N° 92

Centro de Recreación el Inchipal



Gráfico N° 93

Complejo Turístico San Andrés



Gráfico N° 94

Complejo Turístico Arrayan y Piedra



Gráfico N° 95

Complejo Turístico Huachito



Gráfico N° 96

Complejo Turístico Las Piscinas



Gráfico N° 97
Complejo Turístico Las Tolitas



Gráfico N° 98
Mirador de la Emisora Voz del Upano



Gráfico N° 99
Mirador El Quilamo



Gráfico N° 100
Parque Cívico



Gráfico N° 101
Parque de la Amazonia



Gráfico N° 102
Parque de la Familia



Gráfico N° 103
Parque Recreacional



Gráfico N° 104
Pasaje Turístico General Proaño



Gráfico N° 105
Piscina Municipal



Gráfico N° 106
Catedral de la Purísima de Macas



Gráfico N° 107
Rio Jurumbaino



Gráfico N° 108
Rio Upano



Gráfico N° 109
Zoológico El Edén



7.7.2 Informativas

Gráfico N° 110
Centro de Recreación el Inchipal



Gráfico N° 111
Complejo Turístico San Andrés



Gráfico N° 112

Complejo Turístico Arrayan y Piedra



Gráfico N° 113

Complejo Turístico Huachito



Gráfico N° 114

Complejo Turístico Las Piscinas



Gráfico N° 115

Complejo Turístico Las Tolitas



Gráfico N° 116

Mirador de la Emisora Voz del Upano



Gráfico N° 117

Mirador El Quilamo



Gráfico N° 118

Parque Cívico



Gráfico N° 119

Parque de la Amazonia



Gráfico N° 120
Parque de la Familia



Gráfico N° 121
Parque Recreacional



Gráfico N° 122
Pasaje Turístico



Gráfico N° 123
Piscina Municipal



Gráfico N° 124
Catedral de la Purísima de Macas



Gráfico N° 125
Rio Jurumbaino



Gráfico N° 126

Rio Upano



Gráfico N° 127

Zoológico El Edén



8.3 Restrictivas

Gráfico N° 128

Centro de Recreación el Unchipal



Gráfico N° 129
Complejo Turístico San Andrés



Gráfico N° 130
Complejo Turístico Arrayan y Piedra



Gráfico N° 131
Complejo Turístico Huachito



Gráfico N° 132
Complejo Turístico Las Piscinas



Gráfico N° 133
Complejo Turístico Las Tolitas



Gráfico N° 134

Mirador de la Emisora Voz del Upano



Gráfico N° 135
Mirador El Quilamo



Gráfico N° 136
Parque Cívico



Gráfico N° 137
Parque de la Amazonia



Gráfico N° 138
Parque de la Familia



Gráfico N° 139
Parque Recreacional



Gráfico N° 140
Pasaje Turístico



Gráfico N° 141
Piscina Municipal



Gráfico N° 142
Catedral de la Purísima de Macas



Gráfico N° 143

Rio Jurumbaino



Gráfico N° 144

Rio Upano



Gráfico N° 145

Zoo El Edén



CAPÍTULO VIII

8.- VALIDACIÓN DE LA HIPÓTESIS

8.1. HIPÓTESIS

La determinación de los símbolos representativos de la nacionalidad Shuar, permitirá crear un sistema señalético turístico funcional y significativo culturalmente para el cantón Macas, provincia de Morona.

8.2. METODOLOGÍA PARA LA VALIDACIÓN

8.2.1 Población y muestra

La proyección de la población para Macas según el INEC es de 47.137 habitantes entre hombres y mujeres, se ha considerado a la población mayor a 20 años, que representa el 49,44%, es decir 23.305 habitantes.

Muestra

Se tomará la fórmula para poblaciones finitas es decir menos de 100.000 habitantes

$$n = \frac{Z^2 * P * Q * N}{E^2 (N - 1) + Z^2 * P * Q}$$

En donde:

n = el tamaño de la muestra.

N = tamaño de la población.

σ = Desviación estándar de la población que, generalmente cuando no se tiene su valor, suele utilizarse un valor constante de 0,5.

Z = Valor obtenido mediante niveles de confianza. Es un valor constante que, si no se tiene su valor, se lo toma en relación al 95% de confianza equivale a 1,96 (como más usual)

e^2 : Error bajo un determinado nivel de confianza: 0,10

P: Probabilidad de ocurrencia del evento*

Q: Probabilidad de NO ocurrencia del evento *

*Si no se dispone del dato de p y q se aplica generalmente 50% para cada uno de estos, considerando que su sumatoria debe ser 100%)

En base a la población económicamente activa del cantón Cumandá, y con un porcentaje de error del 5% se procede a remplazar los valores en la formula y se obtiene el número óptimo de encuestas a realizar.

$$n = \frac{Z^2 * P * Q * N}{E^2 (N - 1) + Z^2 * P * Q}$$

$$n = \frac{23.305 * 0,5 * 0,5 * 1,96^2}{0,10^2(23.305 - 1) + 1,96^2 * 0,5 * 0,5}$$

$$n = \frac{22382,12}{233,04 + 0,9604}$$

$$\frac{22382,12}{234,0004}$$

$$n = 95,65 \cong 96$$

El número de encuestas a realizar será de 96 encuestas.

a. Determinar el nivel de funcionalidad de los soportes señaléticos.

Se ha realizado una encuesta Determinar el nivel de funcionalidad de los soportes señaléticos en cuanto a la cultura Shuar en el cual los encuestados valoraron el sistema.

1. ¿Las señales son legibles?
Si.... No.....
2. ¿La ubicación de las señales es adecuada?
Si.... No.....
3. ¿El material de la señal le parece adecuado?
Si.... No.....
4. ¿La altura a la que está colocada la señal es la adecuada?
Si.... No.....
5. ¿Se puede apreciar bien las señales con la luz de día?
Si.... No.....
6. ¿Se puede apreciar bien las señales en la noche?
Si.... No.....

Tabulación de la encuesta

1. ¿Las señales son legibles?

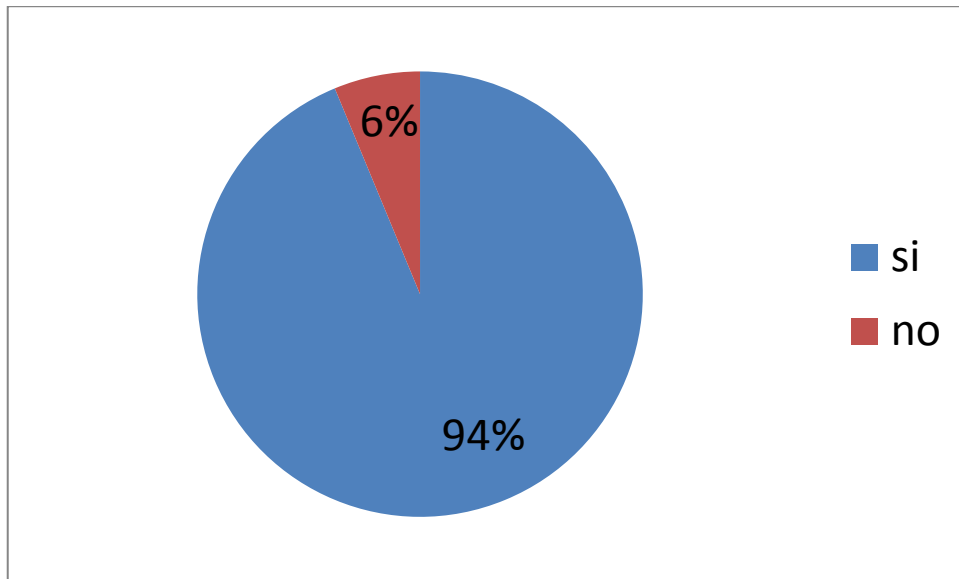
¿Las señales son legibles?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	90	94%
No	6	6%
Total	96	100%

Fuente: Encuestas

Realizado por: Los autores

Gráfico N° 146
¿Las señales son legibles?



Fuente: Encuestas
Realizado por: Los autores

Interpretación: Como se puede observar para la mayoría de los encuestados (94%), las señales propuestas son legibles.

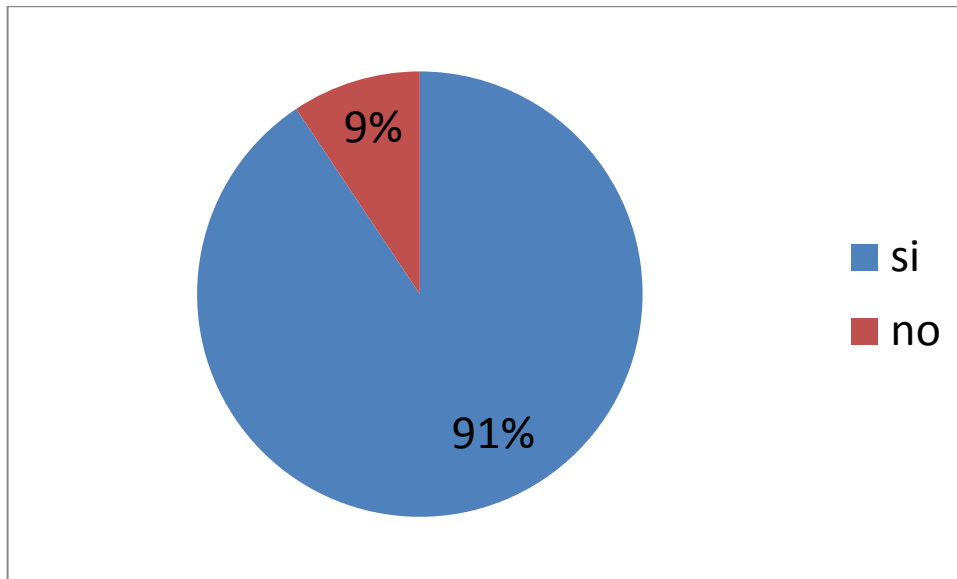
2. ¿La ubicación de las señales es adecuada?

¿La ubicación de las señales es adecuada?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	87	91%
No	9	9%
Total	96	100%

Gráfico N° 147

¿La ubicación de las señales es adecuada?



Fuente: Encuestas

Realizado por: Los autores

Interpretación: Los encuestados en relación a la ubicación de las señales propuestas están de acuerdo en un 91%.

3. ¿El material de la señal le parece adecuado?

¿El material de la señal le parece adecuado?

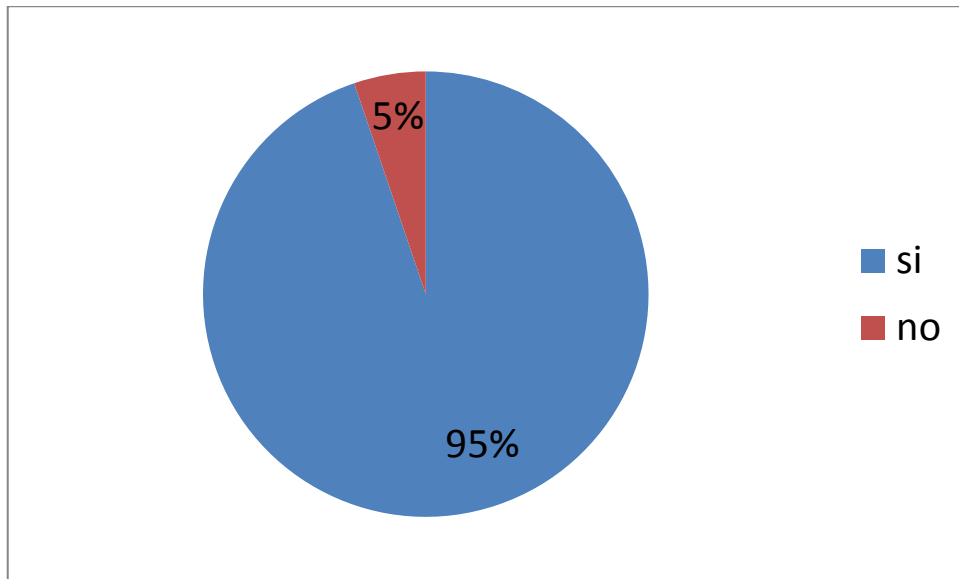
Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	91	95%
No	5	5%
Total	96	100%

Fuente: Encuestas

Realizado por: Los autores

Gráfico N° 148

¿El material de la señal le parece adecuado?



Fuente: Encuestas

Realizado por: Los autores

Interpretación: En cuanto al material la mayoría los encuestados indican que les parece adecuado.

4. ¿La altura a la que está colocada la señal es la adecuada?

¿La altura a la que está colocada la señal es la adecuada?

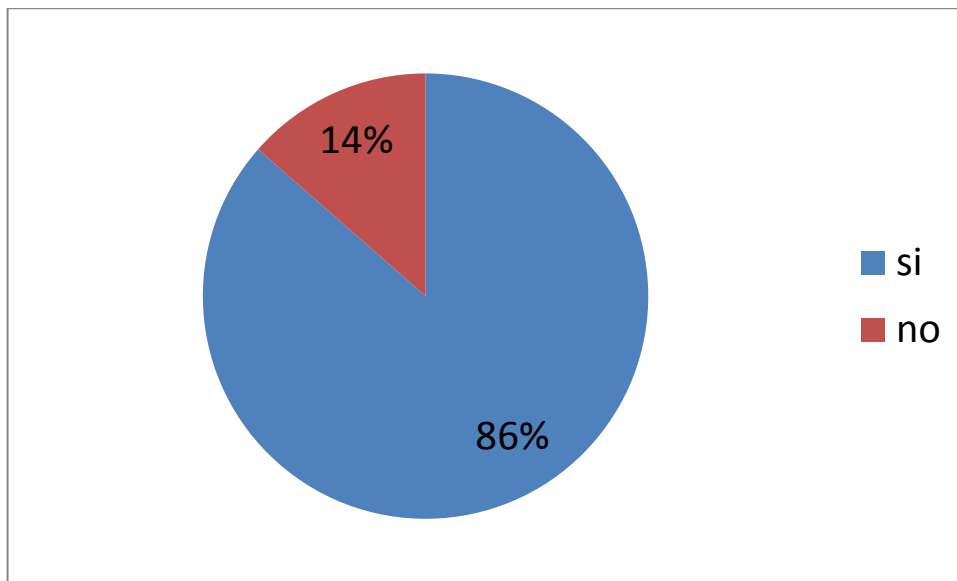
Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	83	86%
No	13	14%
Total	96	100%

Fuente: Encuestas

Realizado por: Los autores

Gráfico N° 149

¿La altura a la que está colocada la señal es la adecuada?



Fuente: Encuestas

Realizado por: Los autores

Interpretación: En relación a la altura a la que está colocada la señal existe un 86% de aceptación.

5. ¿Se puede apreciar bien las señales con la luz de día?

¿Se puede apreciar bien las señales con la luz de día?

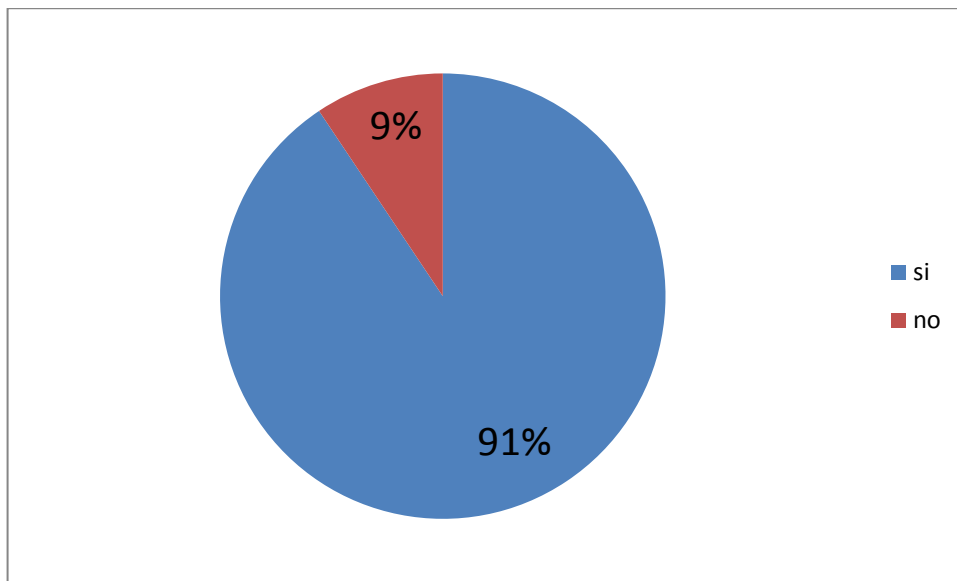
Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	87	91%
No	9	9%
Total	96	100%

Fuente: Encuestas

Realizado por: Los autores

Gráfico N° 150

¿Se puede apreciar bien las señales con la luz de día?



Fuente: Encuestas

Realizado por: Los autores

Interpretación: El 91% de las personas pueden apreciar bien las señales con la luz del día.

6. ¿Se puede apreciar bien las señales en la noche?

¿Se puede apreciar bien las señales en la noche?

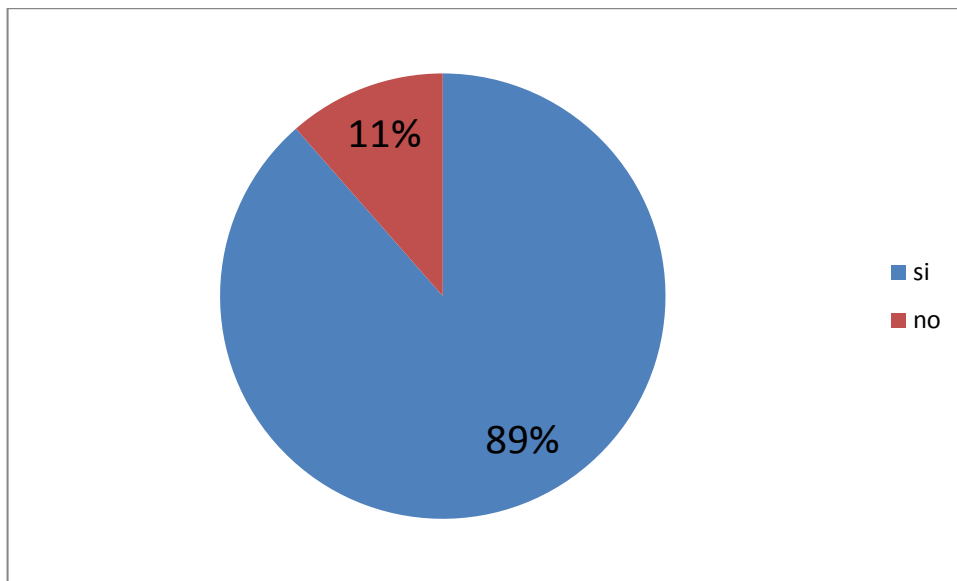
Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	85	89%
No	11	11%
Total	96	100%

Fuente: Encuestas

Realizado por: Los autores

Gráfico N° 151

¿Se puede apreciar bien las señales en la noche?



Fuente: Encuestas

Realizado por: Los autores

Interpretación: El 89% de las personas pueden apreciar bien las señales en la noche.

¿Las señales son legibles?	94%
¿La ubicación de las señales es adecuada?	91%
¿El material de la señal le parece adecuado?	95%
¿La altura a la que está colocada la señal es la adecuada?	86%
¿Se puede apreciar bien las señales con la luz de día?	91%
¿Se puede apreciar bien las señales en la noche?	89%

Por lo tanto el sistema señalético si es funcional.

b. Determinar el nivel significativo de los soportes señaléticos en cuanto a la cultura Shuar.

Se ha realizado una encuesta para determinar el nivel significativo de los soportes señaléticos en cuanto a la cultura Shuar en el cual los encuestados valoraron el sistema como tal calificándolo del 1 al 10.

1. ¿La relación de la señal con el atractivo es directa?
2. ¿Las señales muestran claramente el lugar a donde quiere llegar?
3. ¿Asocia usted los colores del icono a la nacionalidad Shuar?
4. ¿Asocia usted las formas geométricas del icono con la decoración de caras Shuar a la nacionalidad Shuar?
5. ¿El tamaño del icono es adecuado?

Tabulación de la encuesta

1. ¿La relación de la señal con el atractivo es directa?

¿La relación de la señal con el atractivo es directa?

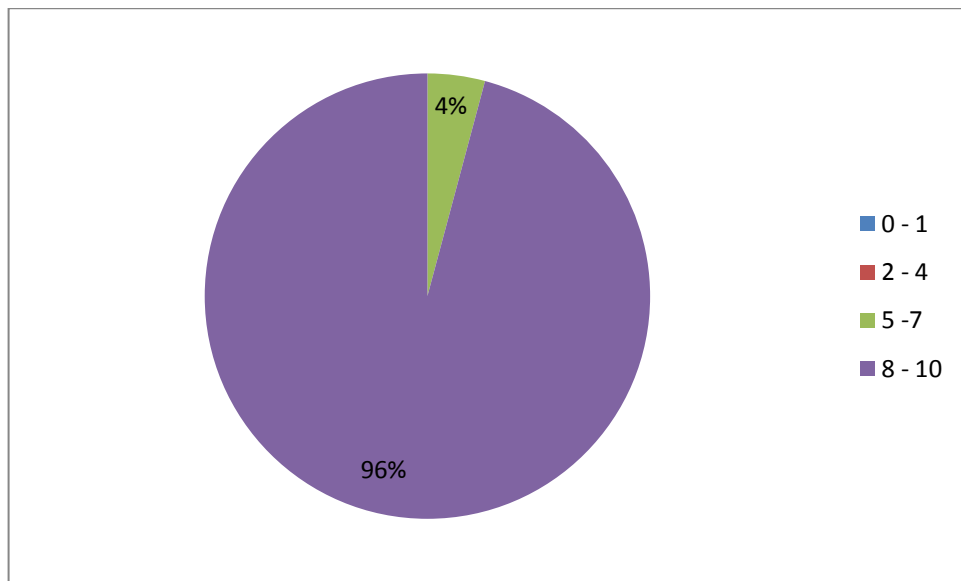
Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
0 - 1	0	0%
2 - 4	0	0%
5 -7	4	4%
8 - 10	92	96%
Total	96	100%

Fuente: Encuestas

Realizado por: Los autores

Gráfico N° 152

¿La relación de la señal con el atractivo es directa?



Fuente: Encuestas
Realizado por: Los autores

Interpretación: El 96% de los encuestados indican que la relación de la señal con el atractivo es directa.

2. ¿Las señales muestran claramente el lugar a donde quiere llegar?

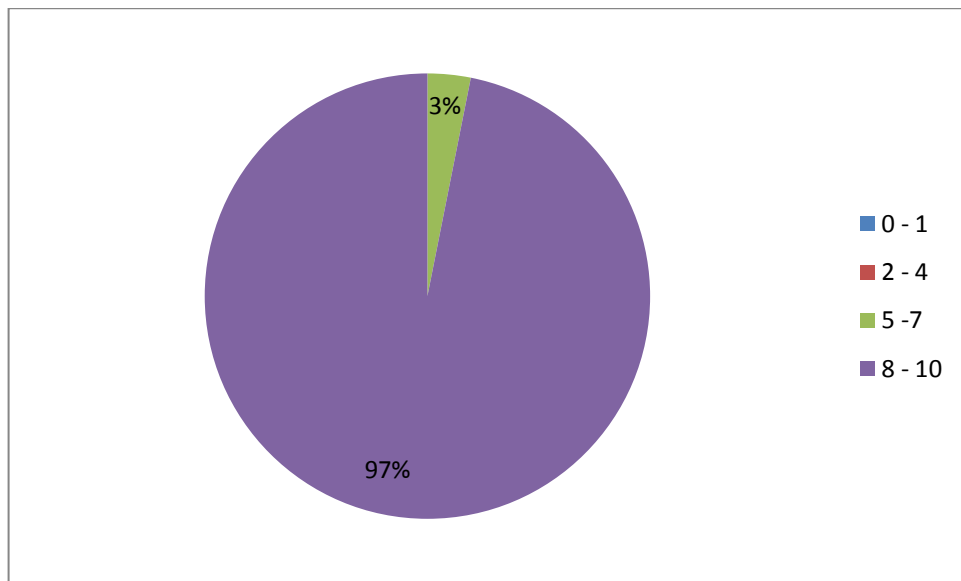
¿Las señales muestran claramente el lugar a donde quiere llegar?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
0 - 1	0	0%
2 - 4	0	0%
5 -7	3	3%
8 - 10	93	97%
Total	96	100%

Fuente: Encuestas
Realizado por: Los autores

Gráfico N° 153

¿Las señales muestran claramente el lugar a donde quiere llegar?



Fuente: Encuestas
Realizado por: Los autores

Interpretación: El resultados de las encuestas muestran que para el 97% de los encuestados muestran claramente el lugar a donde quieren llegar.

3. ¿Asocia usted los colores del icono a la nacionalidad Shuar?

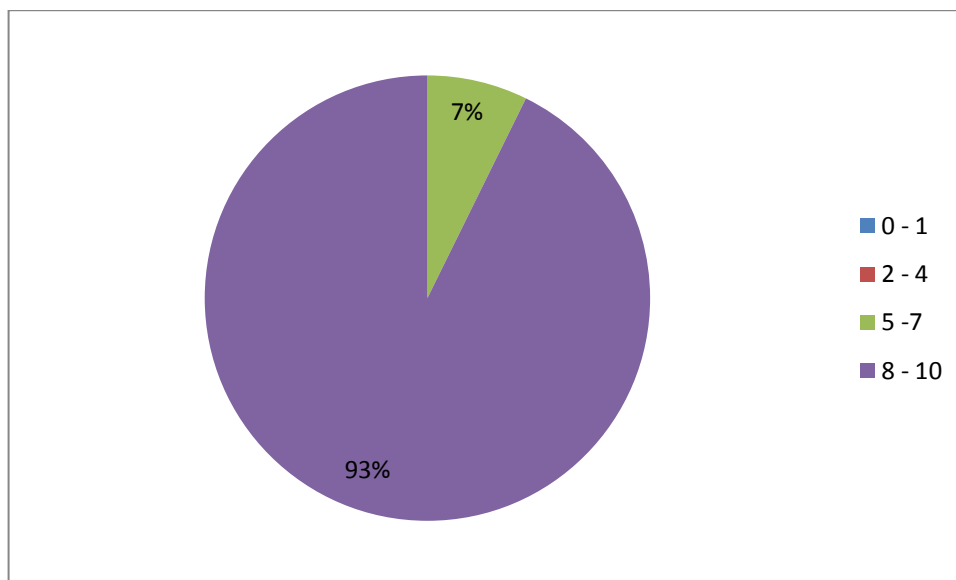
¿Asocia usted los colores del icono a la nacionalidad Shuar?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
0 - 1	0	0%
2 - 4	0	0%
5 -7	7	7%
8 - 10	89	93%
Total	96	100%

Fuente: Encuestas
Realizado por: Los autores

Gráfico N° 154

¿Asocia usted los colores del icono a la nacionalidad Shuar?



Fuente: Encuestas
Realizado por: Los autores

Interpretación: El resultados de las encuestas muestran que el 93% de los encuestados asocian los colores del icono a la nacionalidad Shuar

4. ¿Asocia usted las formas geométricas del icono con la decoración de caras Shuar a la nacionalidad Shuar?

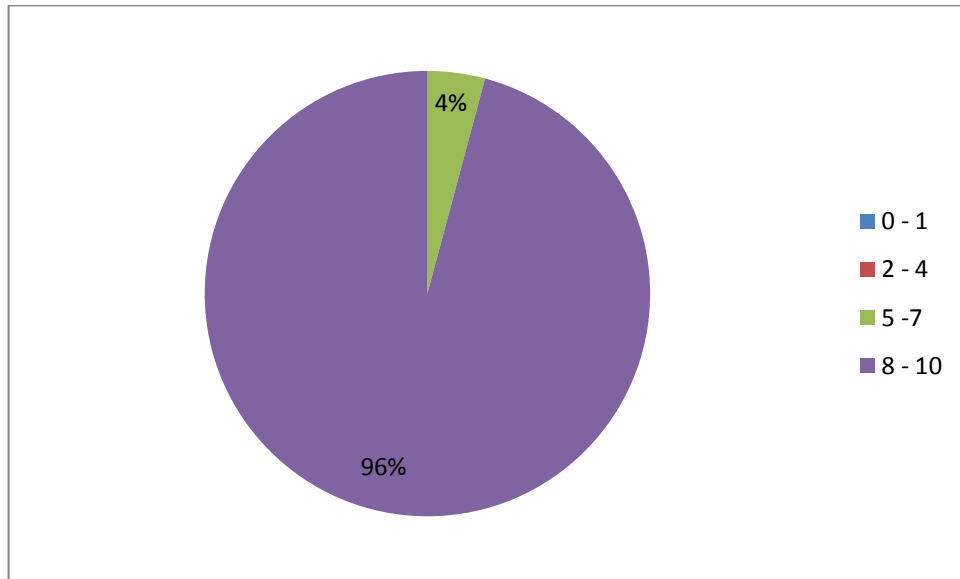
¿Asocia usted las formas geométricas del icono con la decoración de caras Shuar a la nacionalidad Shuar?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
0 - 1	0	0%
2 - 4	0	0%
5 -7	4	4%
8 - 10	92	96%
Total	96	100%

Fuente: Encuestas
Realizado por: Los autores

Gráfico N° 155

¿Asocia usted las formas geométricas del icono con la decoración de caras Shuar a la nacionalidad Shuar?



Fuente: Encuestas
Realizado por: Los autores

Interpretación: El resultados de las encuestas muestran que el 93% de los encuestados asocian los colores del icono a la nacionalidad Shuar

5. ¿El tamaño del icono es adecuado?

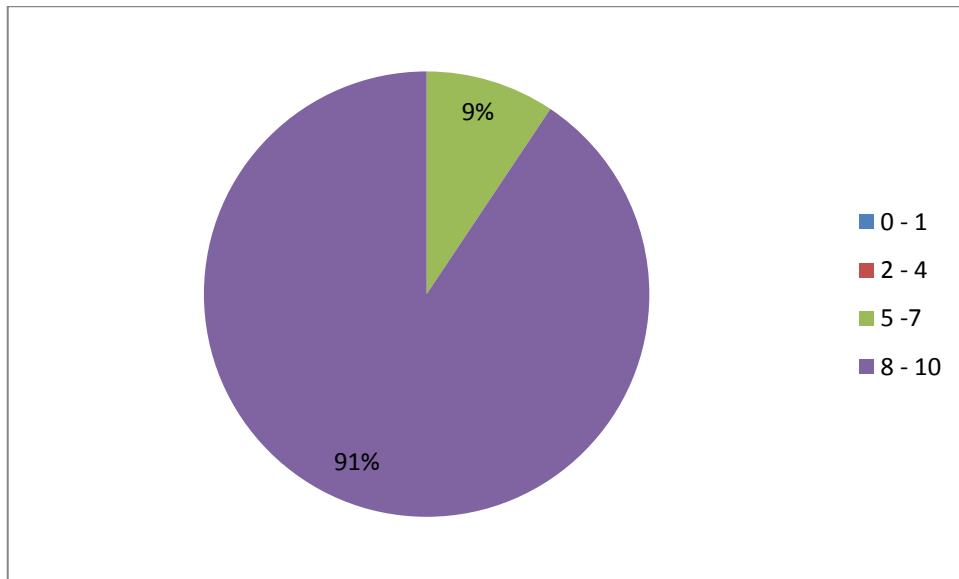
¿El tamaño del icono es adecuado?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
0 - 1	0	0%
2 - 4	0	0%
5 - 7	9	9%
8 - 10	87	91%
Total	96	100%

Fuente: Encuestas
Realizado por: Los autores

Gráfico N° 156

¿El tamaño del icono es adecuado?



Fuente: Encuestas

Realizado por: Los autores

Interpretación: Para el 91% de los encuestados el tamaño del icono es adecuado.

Como se puede observar en relación a la funcionalidad se obtienen resultados que indican que el sistema de señalética basada en la cultura Shuar es funcional.

Por lo tanto el sistema de íconos y color que constituyen el sistema señalético si es significativo.

8.3. Sorteo de tres lugares

Se sorteó tres lugares Turísticos siendo los escogidos:

- Complejo Turístico Arrayan y Piedra
- Complejo Turístico Las Tolitas
- Catedral de la Purísima de Macas

8.4 Montaje simulado en los tres lugares sorteados

8.4.1. Proximidad

Gráfico N° 157

-Complejo Turístico Arrayan y Piedra



Gráfico N° 158
Complejo Turístico Las Tolitas



Gráfico N° 159
Catedral de la Purísima de Macas



8.4.2. Informativas

Gráfico N° 160

Complejo Turístico Arrayan y Piedra



Gráfico N° 161

Complejo Turístico Las Tolitas



Gráfico N° 162
Catedral de la Purísima de Macas



8.4.3. Restrictivas

Gráfico N° 163
Complejo Turístico Arrayan y Piedra



Gráfico N° 164
Complejo Turístico Las Tolitas



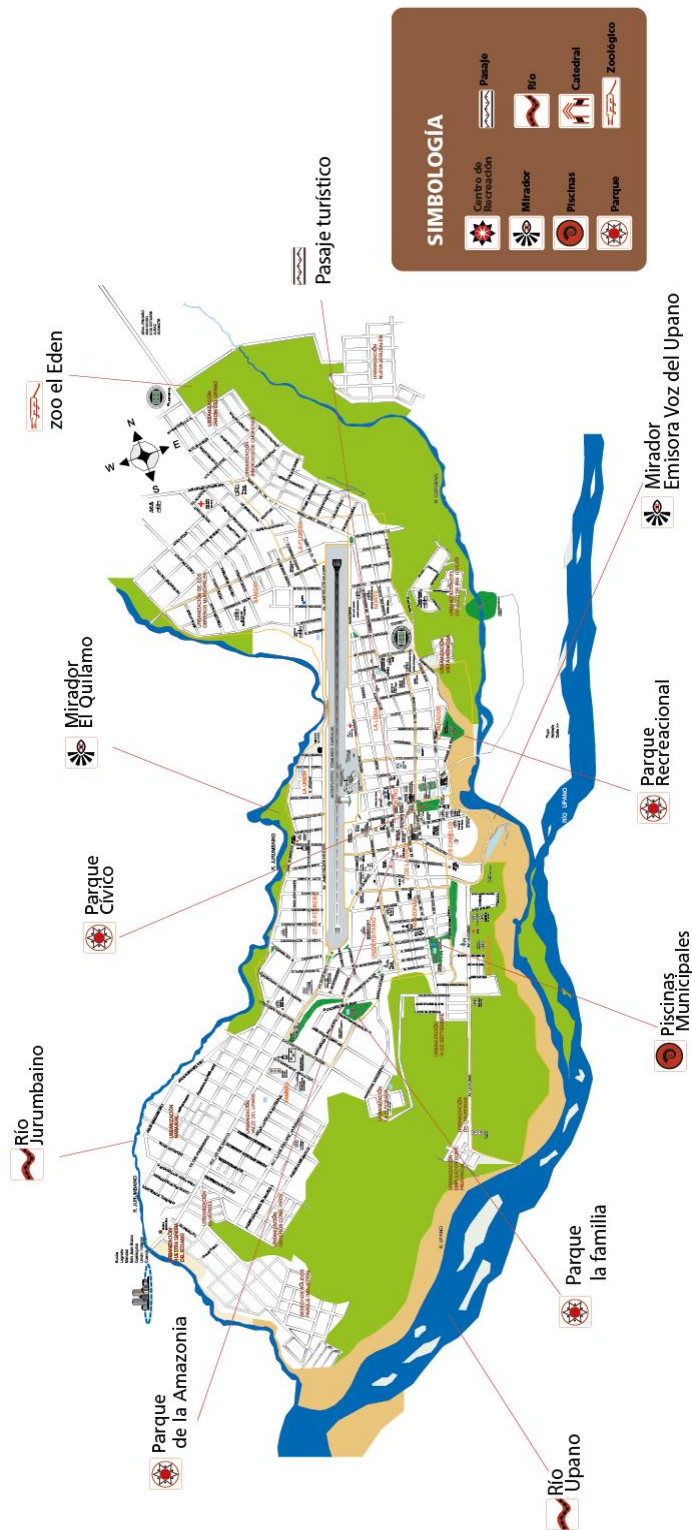
Gráfico N° 165
Catedral de la Purísima de Macas



8.5. Ubicación en el mapa de la ciudad

Gráfico N° 166

Ubicación en el mapa de la ciudad



9. CONCLUSIONES

1. Entre los rasgos identificados en la cultura shuar se destacan la raza, la cual se caracteriza por ser una etnia milenaria que convive en simbiosis con la naturaleza, su idioma es el shuar, lengua agraña, pues existe una escases de la tradición escrita, pues sus costumbres se transmiten de manera oral, su vestimenta se llama Karachi, que inicialmente fue de la corteza de árbol machacado, su cromática consiste en los colores rojo y negro, su gastronomía se basa en la cacería y la preparación de la chica que es la yuca cocinada y fermentada.
2. Se diagramó un diccionario con signos y símbolos más representativos de la nacionalidad shuar las secciones de abstracción, imágenes reales, cromática, terminología, símbolos cívicos, encontrados en el entorno del cantón Morona, ciudad de Macas.
3. Los símbolos más representativos propuestos gráficamente de manera geométrica y realista son: árbol, camino, canasto de mujer, canasto hombre, conocimiento, caracol, dominio, zumbador o flauta, líneas, montañas, dominio, protección, serpiente y poder, tigre, collar de huesos, dos rayos, estaca cortada y atravesada, nube negra con truenos, ramas quebradas en el camino, sol, sol rojizo, sol radiante y lluvia, tuco de palos colgados, corona de plumas o taguaza y la tsantza.
4. Los lugares turísticos identificados dentro del cantón Morona ciudad de Macas, son el Centro de Recreación El Unchipal, Complejo Turístico San Andrés, Complejo Turístico Arrayan y Piedra, Complejo Turístico Huachito, Complejo Turístico Las Piscinas, Complejo Turístico Las Tolitas, Mirador de la emisora Voz del Upano, Mirador, El Quilamo, Parque Cívico, Parque de la Amazonia, Parque de la Familia, Parque Recreacional, Pasaje Turístico, Piscina Municipal, Catedral de la Purísima de Macas, Río Jurumbaino, Río Upano, Zoo El Edén, donde se elaboró señalética de identificación, de proximidad y restrictivas.

10. RECOMENDACIONES

1. Socializar a los actores locales como Dirección de Turismo de Morona Santiago, agencias de viaje, Gobierno Autónomo Municipal del Cantón Morona a esta propuesta de señalética de la Simbología gráfica de la nacionalidad Shuar. Aplicación en un Sistema Señalética turístico del cantón Morona-Macas”, a fin de que de los organismos competentes promuevan la utilización de la misma.
2. Entregar en el Gobierno Autónomo Municipal del Cantón Morona, una copia de la diagramación del diccionario de la simbología shuar para que sirva como documento de investigación para propuestas de trabajo de difusión de la simbología grafica de la nacionalidad shuar y lugares turísticos del cantón Morona.
3. Realizar un proyecto dirigido a los organismos gubernamentales pertinentes, para que se poseione estos iconos gráficos en el Cantón Morona Macas como una propuesta de la interculturalidad de la localidad
4. Se recomienda al ministerio de cultura documentar la historia de la nacionalidad shuar pues al ser transmitida verbalmente se encuentra perdiendo información valiosa de esta cultura milenaria

Resumen

Se elaboró un diccionario de los signos y símbolos más representativos de la nacionalidad Shuar, seguidamente se aplicó en un sistema señalético turístico del cantón Morona –Macas de la provincia de Morona Santiago.

Careciendo un sistema señalético turístico, mediante método analítico se elaboró un diccionario de símbolos y signos Shuar que constituyó la base para desarrollar su aplicación.

Se produjeron nuevas propuestas gráficas empleando un computador Macbook Pro, programas Adobe Illustrator y adobe Phtoshop en su versión Cs5, tableta gráfica Wacom Bamboo en impresora Samsung 6555; posteriormente se implementaron montajes digitales para simular su implementación.

La población de Macas que según el INEC es de 47.137 habitantes entre hombres y mujeres, se ha considerado a la población mayor a 20 años que representa el 49,44% es decir 23.305 habitantes. Se realizaron 96 encuestas. Determinando que el nivel de funcionalidad gráfico tiene un 94% de legibilidad, 91% de ubicación adecuada, 95% de material adecuado, 86% de altura adecuada, 91% de apreciación a luz del día, 89% de apreciación en la noche, el sistema es funcional. La significación reflejo que el 91% de la población se siente identificado, el sistema de iconos y color que constituyen el sistema señalético es significativo.

Se concluye que el diccionario de signos y símbolos Shuar constituyó la base para la elaboración del sistema señalético turístico del cantan Morona – Macas de la provincia de Morona Santiago.

Recomiendo al ministerio de turismo del cantón Morona- Macas de la Provincia de Morona Santiago, pueda basarse en esta tesis para la elaboración de sus sistemas señaléticos turísticos y su posible aplicación en diferentes formatos el mismo que facilitará los recorridos turísticos.

BIBLIOGRAFÍA

1. **BIANCHI, C.**, Artesanías y Técnicas Shuar., 1ra. ed., Quito-Ecuador., ed., Abya-Yala., 2008., Pp. 78-113.
2. **COSTALES, P.**, Historia de La Nación Shuar., 1ra. ed., Quito-Ecuador., ed., Abya-Yala; 2006; Pp. 25-48.
3. **ELKE, M.**, Metamorfosis del Poder., Persona, Mito y Visión en la Sociedad de Shuar y Achuar., 1ra. ed., Quito-Ecuador., Ed., Abya-Yala., 2009., Pp. 57-90.
4. **FERIGLA, M.**, Al Traluz de la Ayahuasca., 1ra ed., Quito-Ecuador., Editorial Abya-Yala., 2010., Pp. 36-75.
5. **MASHINKIASH, M.**, Módulo de Expresiones Culturales de la Nacionalida Shuar., 2da Ed., Cuenca-Ecuador., ed., Universidad de Cuenca., 2010., Pp. 14-19.
6. **MEJANT, L.**, Diccionario Ilustrado Shuar L., 3ra. ed., Quito-Ecuador., Editorial UNICEF., 2009., Pp.1-50.
7. **ORBE, N Y OTROS.**, Catálogo Museo Amazónico., 1ra. ed., Quito-Ecuador., Editorial Abda-Yala., 2010., Pp. 30-65.
8. **QUINTANA, R.**, Diseño de Sistemas de Señalización y Señalética; 2da. ed., Inglaterra-Londres., Editorial de Universidad de Londres., 2011., Pp.15-19.
9. **ROLLAND, L.**, Guía de Señalética para Areas en donde se Practican Actividades de Turismo Alternativo., 2da. ed., Mexico-México D.C., Editoral Primerts., 2010., Pp. 3-65.

10. **SHARUP, G.**, Arte Shuar., 1ra. Ed., Cuenca-Ecuador., Editorial de la Universidad de Cuenca., 2010., Pp. 15-78.
11. **TAISHA, J.**, Un poco de Gramática Shuar., 1ra ed., Quito-Ecuador., Editorial UNICEF., 2010., Pp. 8-19.
12. **VERONO, I. L.**, Listas Comparativas de Palabras en Diez Idiomas Autóctonos Ecuatorianos., 1ra. Ed., Quito-Ecuador; Editorial Abya-Yala., 2010., Pp. 15-60.

13.-CULTURA SHUAR

<http://www.elcomercio.com/pais/shuar-recupera-deporte->
2012-10-01

<http://www.eruditos.net/mediawiki/index.php?title=Nacionalida>
2012-10-01

<http://www.moronasantiago.gob.ec>
2012-11-12

<http://books.google.com.ec/books?id=QUJKYhxmAGsC&pg=P>
2012-09-15

<http://www.macas.gov.ec/modulos/mmdled.asp?c=3&id=37>
04-05-2012

<http://sonos.mistertrufa.net/shuar.htm>
11-09-2012

<http://turistasxnaturaleza.pd2.iup.es/2010/06/19/comunidad->
14-05-2012

14.- RASGOS DE LA CULTURA SHUAR

<http://www.uazuay.edu.ec/bibliotecas/artrologia.pdf>

25-08-2012

<http://www.viajandox.com/morona/shuar-comunidad-etnia01-> .

05-11-2012

[http://es.wikipedia.org/wiki/Macas_\(Ecuador\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Macas_(Ecuador)).

15-11-2012

<http://www.winianunkar.com/html/culturaShuar.html>.

14-05-2012

<http://yebool.com.ec/ecuador/regiones/amazonia-u-sas>.

14-05-2012