

Pareidolia

Pareidolia

Ma. de Lourdes Ortega Domínguez. Posgrado en Artes Visuales y Comunicación Gráfica en la Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP). Experiencia docente por más de treinta años, ha desarrollado proyectos de Diseño de la Comunicación Gráfica: diseño editorial, promoción, publicidad y primordialmente ilustración y retrato. Exposiciones colectivas de ilustración y gráfica. Ha publicado artículos, libros y ponencias, y realizado trabajos de investigación relativas al dibujo y la expresión gráfica.

Resumen

El presente trabajo se circunscribe en el contexto de la percepción, tema básico en el estudio del diseño para considerar las conductas humanas en el desarrollo de proyectos.

Los resultados de esta investigación buscan promover una técnica –mediante pareidolias– a favor del proceso creativo en el dibujo y la ilustración, incluyendo disciplinas afines.

Pareidolia, es una facultad perceptiva alterada que poseemos los seres vivos. Entre los humanos, es común que descubramos figuraciones diferentes en cualquier estructura, como animales y personajes fantásticos en las formas caprichosas de las nubes, sin embargo hay una interminable lista de estructuras que nos entrapan para hacernos ver cuánto tenemos en la mente. Romolo Capuano, hace un estudio pormenorizado acerca del fenómeno *per se*, que nos permite potencializar el momento creativo en el quehacer gráfico dejando de lado los esquemas aprendidos y los llamados lugares comunes.

Palabras clave: nuevas tecnologías, diseño, gráfica-arte, arquitectura inmótica, cultura maker, comunicación ciudadana.

Abstract

This work belongs in the context of perception, basic theme in the design studio to consider human behavior in project development. The results of this research seek to promote -through technical pareidolias- in favor of the creative process in the drawing and illustration, including related disciplines. Pareidolia is an altered perceptive faculty that we possess living beings. Among humans, it is common to discover different figurations in any structure, such as animals and fantastic characters in the whimsical shapes of clouds, however there is a long list of structures that ensnare us to make us see how much we have in mind. Romolo Capuano makes a detailed study on the phenomenon *per se*, which allows us to potentiate the creative moment in the graphic task aside the learned schemes and called platitudes.

Key words: new technologies, design, graphic-arts, building automation, maker culture, citizen communication

Introducción

El presente trabajo se circunscribe en el contexto de la percepción, tema básico en el estudio del diseño para considerar las conductas humanas en el desarrollo de proyectos. Lo que comenzó –hace muchos años– como un juego de entretenimiento personal, ha venido a conformar una investigación que busca promover una técnica a favor del proceso creativo en el dibujo y la ilustración, sin excluir, desde luego, disciplinas afines.

Descubrir, por ejemplo, en las vetas de los azulejos, figuraciones de personajes y animales extraños, que podría suplir los esquemas primitivos aprendidos desde la infancia (Arnheim, R., 1998) y los estereotipos copiados de otras culturas, para proponer creaciones originales e innovadoras dejando de lado los llamados lugares comunes.

¿Qué es Pareidolia?

Una vez que descubrimos alguna figura en las fortuitas formaciones de las nubes, señalamos a quien esté junto, que aquí o allá, se mira el rostro de una persona o algún animal. En la infancia, esto generalmente, se vuelve uno de los entretenimientos lúdicos que muchos hemos experimentado.

Esta facultad perceptiva alterada que poseemos los seres vivos, se conoce como Pareidolia. Entre los humanos, es común que descubramos figuraciones en cualquier estructura, como en las manchas o máculas de diversos elementos, vetas de la madera o de las piedras, en el caprichoso acomodo de los pliegues de la tela o el papel, o de las texturas o siluetas rocosas de las montañas, la proyección de sombras, la parrilla y fanales de los vehículos o la vista posterior; calaveras y cajuela, entre una interminable lista de estructuras que nos entranpan para hacernos ver cuánto tenemos en la mente.

Esa experiencia de percibir patrones y figuras en objetos que no tienen forma definida, los psicólogos le dan el nombre de pareidolia, palabra que deriva de las raíces griegas παρά /par/, prefijo que significa “paralelo o junto a”, y εἶδωλον /eidoolon/, “forma, semejanza o imagen” y que se traduce como “paralelo a lo semejante”. (Capul, 2007: pp. 48-51).

“El término pareidolia, actualmente en desuso, es el que mejor designa las alteraciones perceptivas en las que, a partir de un campo real de percepción escasamente estructurado, el individuo cree percibir algo distinto, mezclando lo percibido con lo fantaseado. En este sentido es una forma de ilusión o percepción engañosa que se diferencia claramente de las alucinaciones, [...]”

Las experiencias relacionadas con este tipo de percepción ocurren en toda actividad humana y concierne al acervo cultural de cada individuo (Jung, 1997). Por ejemplo, el hallazgo de figuraciones sacras, fenómeno psicológico conocido como hierofanía, generalmente está asociado a las experiencias religiosas, tales como las halladas en la corteza de un árbol o en la humedad de una piedra.

Obsérvese en los períodos de escasez o inseguridad, la ocurrencia de apariciones de íconos religiosos por doquier. Así mismo, sucederá con entidades de valor, para las diferentes culturas y apegos imaginarios en cada comunidad o individuo, “un mecánico puede estar viendo un motor, un físico una explosión nuclear, un biólogo un champiñón, etcétera”. (Figura 1).



Figura 1. Volcán de Colima. Recuperado: marzo 11, 2015. Youtube Mx

Si evocamos el terror nocturno infantil, muchos recordaremos que antes de conciliar el sueño, en la penumbra de la noche, la proyección de sombras en la pared, quizá de la ropa en el perchero, o las ramas de los árboles que a través de la ventana parecían amenazantes manos cadavéricas, los pliegues de nuestro cobertor ofrecían rostros espantosos sobre nosotros, la puerta del ropero, desde luego, debía estar cerrada, de otro modo, alimentaría la fantasía nefasta de percibir seres terroríficos saliendo de ahí; para quienes vieron la película de dibujos animados *Monsters Inc.* de Pixar, este fenómeno pareidólico en particular, nutrió perfectamente la puesta en escena –nada más creativo.

Trasfondo del fenómeno perceptivo pareidólico

He aquí lo que Capuano (2011) justifica acerca de la pareidolia:

“El hombre tiene la necesidad de categorizar el mundo que lo circunda, el cual ofrece a la mente una serie enorme y compleja de informaciones y estímulos que no pueden ser contenidos uno a uno, sino reconducidos mediante mecanismos de organización por categorías, a manera de filtros que impiden la desorganización mental. Las categorías o esquemas son instrumentos organizadores de la actividad perceptiva basada en las experiencias pasadas y comportamientos análogos, que como marcos de referencia agruparán por semejanzas y diferencias las nuevas percepciones, a informaciones similares alojadas anteriormente, para recategorizar simultáneamente. Todo esto hace que la mente no permanezca paralizada ante a la multitud de estímulos provenientes del exterior. Sin embargo, este proceso puede generar errores de percepción, como cuando las categorías fuerzan un elemento a entrar en un determinado esquema o atribuyan a un fenómeno del mundo externo las características de otro.

[...] El proceso de categorización puede por lo tanto conducir a errores de interpretación. En general, las diferencias sutiles de hechos y experiencias en la misma categoría, son frecuentemente canceladas, mientras que elementos nuevos que no se adaptan a las categorías pueden ser ignoradas. Los esquemas tienden a ser más que nada conservadores, se modifican difícilmente y tienden a orientar la atribución de significado a la realidad en manera rígida. Todo aumenta la posibilidad de cometer errores de percepción y ser susceptible de ilusiones.”

“La Ilusión es una distorsión que lleva a percibir cualquier cosa de manera deforme a su realidad física.”

“En la alucinación se percibe un objeto que no existe y es considerado como real.”

“La visión, en cambio, coincide sustancialmente con alucinación, pero posee aún una connotación de carácter religioso.”

Ilusiones, visiones, Alucinaciones

Estos conceptos son fundamentales para entender el significado de pareidolia, al respecto Capuano sigue señalando:

“[...] Parece, por lo tanto, que no tenemos escapatoria: límites fisiológicos y factores mentales; expectativas, deseos, temores, temperamentos, categorías, interactuando entre ellos, nos condicionan de percibir el mundo, pero esta percepción es el resultado de una elaboración en el curso de la cual tienen lugar imágenes perceptivas que, pueden ser agradables o perturbadoras. A este cortocircuito sensorial se le da el nombre de ilusiones, visiones y alucinaciones, pero ¿qué diferencias hay entre estos conceptos?

La ilusión es una distorsión que lleva a percibir cualquier cosa de manera deforme a su realidad física. Se diferencia de la alucinación, cuando se percibe un objeto que no existe y es considerado como real. Un tronco de árbol que de noche parece una figura humana es una ilusión, mientras que oír un perro que habla es una alucinación. El significado del término visión, en cambio, coincide sustancialmente con alucinación, pero posee aún una connotación de carácter religioso.

Ni la ilusión ni la alucinación presuponen una personalidad psicopatológica: [...], a cada uno de nosotros, puede ocurrir tener una percepción distorsionada de un objeto, sea por las características fisiológicas de nuestros sentidos, sea por la interacción entre ellos y nuestro cerebro. Una ilusión puede tener también su origen en la física, como la refracción de un objeto inmerso en agua. Por cuanto corresponde a las alucinaciones, se calcula que cerca del 2% de las personas tenemos al menos una vez en la vida, a causa de insomnio prolongado, del desarrollo de una larga actividad monótona entre otras razones.

[...] En realidad, esta particular forma de ‘discrepancia de la realidad’, como la define el psicólogo Richard Gregory, absuelve una función eminentemente adictiva. El sistema perceptivo no tiene como función primaria restituir la realidad del mundo físico, y de esta manera, nos procuramos como una especie de brújula para orientarnos en la vida.” (Capuano, R., 2011: pp. 40-45).

Esa metafórica brújula nos saca de la confusión perceptiva haciéndonos otorgar pies y cabeza a todo lo ambiguo y así, poder incorporarlo al conjunto de entidades con las que nos familiarizamos en nuestro mundo entorno. Ésta es una respuesta natural a nuestro instintivo orden, ya que fluctuamos entre el orden y el desorden como todo en la naturaleza, es por eso que las vetas del azulejo que comunican sólo una textura de trazos erráticos y por ende desordenados, la mente al percibir las inconscientemente, les proyecta la información reciente o persistente que posee en el momento, y es así como figuramos entidades fantásticas antropomorfas o zoomorfas estableciendo, de alguna manera, un orden en ese caos.

Pareidolias en la textura del papel amate. Seguramente podrás encontrar en ella muchas figuraciones más, ésta es la fase de visualización, después de ella continuamos con la fase creativa al intervenir las figuras tridimensionalizándolas y completándolas, para hacerlas perceptibles para todos

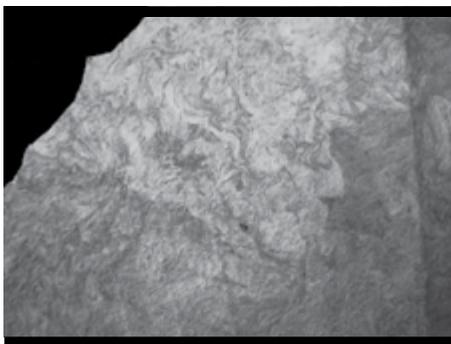


Figura 2. Textura papel amate

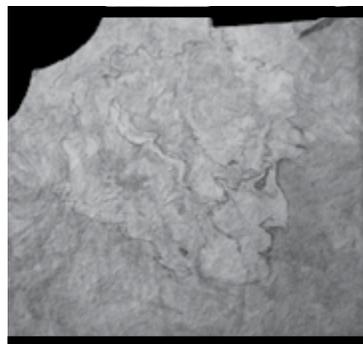


Figura 3. Perfil masculino

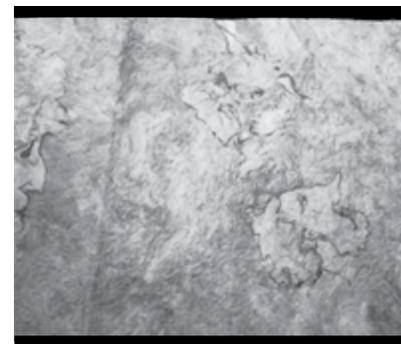


Figura 4. Visualización o ilusiones fotografías: Lourdes Ortega

CAOS Y COSMOS

Esta fluctuación entre orden y desorden está perfectamente fundamentada en la Teoría del Caos (en ocasiones incluida en las leyes de la Gestalt, las cuales también explican los mecanismos de nuestra percepción). El interés por el estudio de este tema se diversifica entre especialistas; en las disciplinas de física y matemáticas se centra en la relación de un fenómeno, en su ocurrencia y sus efectos. Esta teoría contempla siete leyes de las que referiremos sólo algunas que justifican nuestro propósito creativo; 1ª Ley del Vórtice¹ el efecto de reorganización que sigue a las catástrofes producidas por meteoros, la naturaleza cumple ciclos impredecibles que fluctúan entre desorden y orden (caos y cosmos).

La Ley de Vórtice nos hace ver que detrás del caos puede existir la oportunidad de una catarsis de transformación para un nuevo orden, de aquí la frase "la creatividad está en el caos", la creatividad de la naturaleza como un fenómeno de auto organización.



Si hablamos de “nuestro cuarto desordenado”, aunque no lo parezca, por muy desordenados que seamos, –en condiciones regulares– siempre tendemos al orden. La creatividad no sólo favorece al quehacer artístico entre poetas, pintores, músicos y bailarines entre otros, sino a toda persona productiva que asume el control de su vida al superar los episodios caóticos.

La 3ª Ley de la Creatividad y la Renovación Colectivas, se refiere a la capacidad que tiene el ser humano de trabajar y participar “espontáneamente” en la resolución de situaciones o problemas de la comunidad. Esto se logra en sistemas abiertos, no lineales, creativos y caóticos.

La 4ª Ley de lo Simple y lo Complejo, dualidad que coexiste como reflejo inseparable. Algo que se genera de manera simple puede alcanzar niveles de complejidad y viceversa. Por ejemplo, los fractales que se forman de elementos muy simples que al repetirse en combinaciones y ritmos crecientes, generan imágenes de gran complejidad.

La complejidad y la casualidad como puerta para el orden, es utilizada por personas que desarrollan tareas creativas como detonantes de nuevas creaciones. Por ejemplo, las manchas de pintura derramada, las fracturas en las banquetas, una palabra fuera de contexto, una oración o frase dicha con distintas pausas, acentos y tonos, un gesto y todo aquello que detone un orden diferente.



Figura 5. Ejercicio en aula mediante manchas de acrílico. Anónimo 1986

El acto de simplificación y la complejidad

Cuando todo parece complicarse, “aparece” el orden de lo simple y viceversa. Esto sucede porque estas cualidades no están en los objetos o las situaciones, se encuentran en las interacciones que hay entre ellas y las que hay entre nosotros y ellas.

En el contexto del dibujo, tendemos a simplificar las representaciones de cuanto cosa nos rodea, es en definitiva, un acto inteligente del ser humano el hecho de abstraer (Arnheim, R., 1998), visto desde esta perspectiva, surge una paradoja; todos dibujamos, pero no todos sabemos dibujar.

En la Teoría del Caos existen tres componentes esenciales: El control, la creatividad y la sutileza. El control por dominar la naturaleza es imposible desde la perspectiva del caos, pactar con el caos significa no dominarlo sino ser un participante creativo. “Más allá de nuestros intentos por controlar y definir la realidad se extiende el infinito reino de la sutileza y la ambigüedad, mediante el cual nos podemos abrir a dimensiones creativas que vuelven más profundas y armoniosas nuestras vidas”.

Se refiere a ese momento *eureka*, al “ya lo tengo” que me permite ver algo que cambia mi perspectiva y abre el flujo a la creatividad. En ese momento no se duda de estar en la “verdad”, se alcanzó la auto-organización del caos.

A manera de conclusión: provocar pareidolias promueve la creatividad

Una de las estrategias para habilitar la creatividad, es precisamente la provocación del caos mediante pareidolias, y así, encontrar las figuras que necesitamos en el desarrollo de proyectos. Un recurso puede ser generando manchas de tinta o pintura, garabateando, fotografiando elementos deteriorados –como banquetas quebradas-, plegando textiles o arrugando papel, entre muchos otros. Las siguientes imágenes ilustran el inicio de algunos ejercicios en aula.



Figura 6. Manchas de tinta

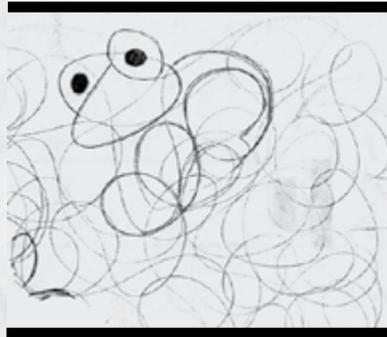


Figura 7. Garabatos



Figura 8. Banqueta quebrada



Figura 9. Papel arrugado
Fotografías: Lourdes Ortega

Notas

1. Los vórtices son habituales en la naturaleza. Son el centro de los torbellinos, el punto alrededor del cual gira materia en un equilibrio dinámico. Son vórtices la mancha roja de Júpiter, el ojo de un huracán y el centro del remolino en un arroyo. Surgen de una zona caótica donde hay áreas moviéndose a diferentes velocidades, circuitos de retroalimentación y fuerzas contrapuestas. De esa turbulencia caótica surgen formas autoorganizadas, sistemas que se regulan a sí mismos. Cada vórtice tiene una forma definida, pero está compuesto en realidad por el material que lo atraviesa. Es un sistema abierto de increíble complejidad. (Guevara, C., 2015)

Bibliografía

- Arnheim, R. (1998). *El pensamiento visual*. Barcelona, México: Paidós estética.
- _____ (2008). *Arte y percepción visual*. España: Alianza Editorial. Alianza forma. (363 pp.).
- Briggs, J. & PEAT, F. D. Recuperado el 1 de Septiembre 2014, de <http://www.taringa.net/posts/ciencia-educacion/6477461/Las-7-leyes-del-caos.html>
- Lectura del libro: BRIGGS, J. & PEAT, F. D. *Las 7 leyes del caos, ventajas de una vida caótica*, escrito por John Briggs y F David Peat
- Capuano, R. G. (2011). *Bizarre Illusioni. Lo strano mondo della pareidolia e i suoi segreti*. [Ilusiones bizarras. El extraño mundo de la pareidolia y sus secretos]. México: Mimesis filosofie.
- Capul, F. G. (2007). *La pareidolia*. Algarabía. Revista que genera adicción. Núm. 39, pp. 48-51. México.
- Guevara, C. 11 Febrero 2015. Recuperado el 1 de Septiembre 2014 de <http://vibromancia.com/ley-del-vortice-la-creatividad-de-la-naturaleza-2/>
- Jung, C. G. (1997). *El hombre y sus símbolos*. Caralt. Biblioteca Universal Contemporánea.
- Meridianos. Documento electrónico. 18 Diciembre 2009. Recuperado el 19 Junio 2014, de http://elzo-meridianos.blogspot.mx/2009/12/un-cerebro-oculto-en-la-capilla-sixtina_18.html