Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Artes y Diseño

El fantástico e interminable
universo de las pareidolias

Tesis

Que para obtener el título de:
Licenciada en Diseño y Comunicación Visual

Presenta:
Esther Shareni Trejo Rojas

Director de tesis:
Doctor Mario Iván Silva Díaz

CDMX 2018

Universidad Nacional Autónoma de México
UNAM
Biblioteca Central
Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

agradecimientos

Merecemos lograr cada uno de nuestros sueños si nos aferramos apasionadamente a ellos y no dejamos de soltarlos fervientemente hasta que se materialicen, pero principalmente se merecen un infinito GRACIAS *las personas que con su amor puro, incondicional y su vocación más sincera hacen posible poder obtener los frutos de grandes esfuerzos.*

índice

Introducción 7

I La ilustración

1.1 Acercamientos al concepto de ilustración 11
1.2 Clasificación de la ilustración 14
1.3 Técnicas de ilustración 16
1.4 Aplicaciones específicas 20

II La pareidolia como propuesta de representación gráfica

2.1 Concepto de pareidolia 27
2.2 La pareidolia en México 32
2.3 Documentación de casos 34

III La pareidolia en la comunicación visual

3.1 La pareidolia como recurso 43
3.2 La pareidolia y sus aplicaciones 45
3.3 Relación temática entre: Ilustradores, Científicos y Psicólogos 47
3.4 Pareidolia: de la espontaneidad al proceso creativo 49

IV Propuesta de pareidolia en ilustración de autor

4.1 Descripción del proyecto 55
4.2 Bocetaje 56
4.3 Proceso de desarrollo 58
4.4 Aplicación y presentación del proyecto terminado 78

Conclusión 92

Glosario 94

Bibliografía 96

Referencias electrónicas 97

INTRODUCCIÓN

El tema de investigación es enfocado a las pareidolias; las cuales refieren a los sentidos que se le dan a las formas que no tienen ninguna relación directa a la realidad, pero que de manera muy rápida e involuntaria nuestra mente se encarga perfectamente de hacer, ya que la razón exige encontrar forma a todo lo que se ve. La curiosidad por hallarlas surgió desde la creación del hombre primitivo al distinguir algo conocido en una mancha cualquiera, que unidas a otras representaciones personales resultaban en una imagen mental diferente a lo que de verdad se trataba y lo que era totalmente distinto a la primera idea pensada, creando una adaptación evolutiva de la especie.

La característica principal de las pareidolias es que son percibidas en cualquier parte y a todo momento como algo inconsciente que tienen los seres humanos pensantes, creativos y *escépticos*; ayudado por una parte del cerebro llamada *Giro fusiforme facial* (fig. 1, p. 13); que reconoce rostros o los interpreta más rápido a pesar de ser inexistentes, al igual que por la disposición dada al notarlas fácilmente en la vida cotidiana sin necesidad de haber sido *primadas* antes. Aunque su manifestación en diferentes lugares se interpreta en cada sociedad de distinta manera, ya que este reconocimiento depende de la ubicación y cultura desarrollada.

Para analizar los aspectos de una pareidolia, es indispensable adentrarnos a las causas que conlleva reconocerlas; pues su sencillez en el resultado no lo hace igual en cuanto a su *proceso creativo* al desenvolverse en gran parte por el conocimiento que un ilustrador adquiere durante su aprendizaje, no solo para percibirlas, sino por saberlas desarrollar; depende del cómo se interprete y cómo se pueda explotar una figura sin sentido, con antecedentes históricos y metodologías que las respalden.

Basando las acciones de reconocimiento en la *Teoría de la Gestalt*, que apunta psicológicamente a la forma de ser, comportarse y sentir del ser humano relacionado con las vivencias y experiencias en un contexto familiar, social y cultural; que hace formar y expandir situaciones visuales en la mente humana para comprobar así la veracidad del efecto pareidolia.

Se indaga profundamente en el tema como un interés académico en la sociedad de cada país que lo percibe de distinta manera gracias a la cultura que estos lugares poseen. La razón por la que se realiza esta investigación es por el interés al efecto provocado de entrar en este universo, considerado personalmente como un "mundo mágico" por el sin fin de significados e imágenes ocultas en cualquier elemento.

Es notorio que no se trata de algo nuevo, puesto que sin excepción en algún momento han estado presentes en nuestras rutinas y habitualmente las podemos reconocer; tal vez no siempre y hasta ni siquiera las hemos notado como tal, pero si las hemos experimentado provocadas por nuestro subconsciente.

El tema es afín al diseño, pero específicamente se relaciona más dentro del área de la ilustración donde no existen límites para la imaginación que en este caso provocan las pareidolias, incluso con un plan bien sustentado como objetivo a desarrollar; pueden surgir inspiraciones inéditas a partir de este concepto imaginativo. Más que nada, su aspecto visual hace que abarque ampliamente temas artísticos, pues sirve como estímulo para proyectos creativos.

Sin duda el ámbito profesional se refuerza mucho más con la investigación de las pareidolias; luego de entender la teoría sociocultural para que el diseñador-ilustrador mejore la habilidad en la identificación de una forma sin un aparente significado que para otras personas no tiene sentido; pero como el profesional artístico-creativo ya posee un bagaje de conocimientos sobre todo del entorno que gira en las imágenes, obtiene así amplios resultados en cuanto a su utilización en aplicaciones o proyectos.

El contexto laboral crece al abarcar territorio no sólo dentro de la psicología; sino también en procesos e investigaciones científicas del cuerpo humano, específicamente en la región cerebral que se extienden individualmente hasta en temas religiosos para así tener puntos de partida ejemplificados mediante el objetivo general de vincularlo deliberadamente al campo artístico y del diseño.

Por otra parte la estrategia empleada se justifica cuando las formas en que se dan las pareidolias pueden analizarse y ejecutarse en proyectos dentro del ámbito del diseño, especialmente en la ilustración; concepto que abarca técnicas que hasta ahora se manejan en los procesos creativos que surgen a partir de la imagen. Durante este último proyecto la información obtenida acerca de las pareidolias conllevan un proceso artístico que se desarrolla perfectamente en el área de humanidades, el cual se va expandiendo en distintos países con antecedentes y acontecimientos posteriores que alcanzan niveles tan altos de expresión y que han influido en actos trascendentales.

Todo esto remite a tener expectativas muy altas ya que existe la hipótesis de que las pareidolias indagan más allá del consciente humano para intensificar el yo creativo y mostrarlo estéticamente; conllevando a un proceso para un objetivo final que logra obtener resultados ventajosos en cada idea. Con la finalidad de diferenciar las ventajas y desventajas tras reconocer estas formas sin sentido; al relacionarlo con conceptos semejantes se analiza el impacto cultural que provocan las pareidolias en la sociedad, al tomarse ya sea de un modo u otro. Comprobando su proceso artístico como prioritario en un proyecto visual formado por distintas ideas, las cuales no pierden de vista la historia a la que va ligada para terminar en la práctica; al involucrar toda la información testimonial obtenida. Cada resultado será puesto en un soporte real y se producirá desde cero con todos los instrumentos que sean requeridos.

En el Capítulo I se define acerca de la ilustración y todos sus aspectos conectados para involucrar el tema con el proyecto final; así como también se desglosan las clasificaciones y técnicas que existen a partir de ella y que son las diversas opciones a utilizar posteriormente. Todo esto remonta a las aplicaciones que implica una ilustración, ya que hay un objetivo profesional en cada una de estas.

El Capítulo II abarca el significado de una pareidolia; relacionándola principalmente a su apreciación en México, pero ejemplificándose con los casos sucedidos en distintos países para implicar las culturas de cada sociedad, que refuerzan las teorías previstas sobre las pareidolias como base en ideas múltiples e innovadoras.

Se aprovecha de la pareidolia al tomarla como un recurso en el Capítulo III, donde se generan sus aplicaciones y su relación con las profesiones más cercanas: Ilustradores y diseñadores; complementando con cimientos científicos y psicológicos que se involucran premeditadamente con los procesos creativos generados por las primeras profesiones ya mencionadas.

Todo esto toma sentido y explicación en el Capítulo IV, al generar una propuesta personal de un proyecto artístico en base a las pareidolias, desde cero con el bocetaje hasta la presentación técnica del mismo; el cual demostrará que con el uso adecuado de las ideas se pueden adquirir estéticamente propuestas tangibles de producto en las pareidolias, formando así un concepto en particular con el seguimiento de esta investigación, el cual consiste en elevar la imaginación gradualmente, ya que puede adquirirse como apoyo del yo creativo en cada persona.

Capítulo I

La ilustración

1.1 Acercamientos al concepto de ilustración

Se adentra a los inicios en la práctica de la ilustración y su significado cuyo término proviene del latín ***ilustrare***[1]. El ilustrador hace lo imposible al representar una estructura y transmitirla visualmente, acompañándose de un elemento indispensable; la luz. Así que, lo inicial de la ilustración es crear la forma que logra hacerse visible a consecuencia del halo de luz que topa con ella.

En sus tiempos de auge; cuando las estampas, grabados o dibujos complementarios de los libros se utilizaban en mayor cantidad, el soporte denotaba máxima importancia, ya que el proceso se construía artesanalmente. Las tintas elegidas permitían apreciar cada trazo; donde su valor era aún más codiciado y admirado. Es así como la ilustración empezaba a trascender gracias a los diferentes estilos artísticos que contenían el valor necesario para reforzar el mensaje a emitir.

A principios de los sesenta, se retomaron caminos nuevos en el área gráfica, ya que se consideraron todos los elementos visuales como futura opción y se les daba un lugar principal para que en conjunto lograra un mensaje en común, los cuales pasaron de ser elementos reales y cotidianos a elementos de ficción; atrayendo más la mirada acostumbrada a ver lo que ya existía.

Se entiende este interés y el porqué ha perdurado gracias al deseo artístico de transmitir las ideas que se imaginan y se encuentran en la mente para así desarrollarse convertidas en imágenes originales que funcionen como atractivo en diversos soportes, ya que las plataformas hasta nuestros días han cambiado considerablemente y seguirá en constante evolución.

Aunque hasta ahora la técnica de creación de figuras orgánicas no ha dejado de prevalecer; la tecnología capaz de desarrollar equipos y programas digitales entra al nuevo mundo donde la ilustración retoma otros caminos para poder abarcar más campos, pero también se dio a pasos tan agigantados que los resultados cada vez iban siendo muy parecidos y menos apreciados a comparación de cuando en casos especiales se realizaba de forma artesanal; lo cual se considera como el proceso ideal para una resultado único e irrepetible.

La capacidad que tiene una ilustración por sobre el texto es esa ventaja de poder transmitir una emoción y enfatizar rápidamente un hecho sin necesidad de profundizar a detalle de manera textual; así se consigue exponer ideas complejas de explicar o expresar verbalmente. Cabe destacar que el texto y las imágenes no compiten entre sí, puesto que son dos lenguajes que se complementan, ya que la imagen describe el espacio que el texto apartó para este elemento con el único fin de hacerlo más comprensivo, entendible y conectar una experiencia satisfactoria con un mensaje hacia el receptor.

Simplemente la imagen trabaja por sí sola pero relacionada previamente con el texto; hecho por medio de varios conceptos esenciales del escrito y basada en una documentación del tema. Es decir, no se necesita de tantas conexiones para poder crear otra dimensión más allá de lo técnico y formal, ya que cada mente es diferente y por lo tanto los resultados logran ser infinitos.

Lo que hace generar así un desarrollo constante de los sentidos visuales; que con el tiempo reservan la información ya conocida para utilizar en ciertos momentos alusivos con lo ya observado y que llamará la atención en inusuales ocasiones.

1 Dar luz al entendimiento y adornar un impreso con láminas alusivas para instruir y civilizar.
García-Pelayo Ramón y Gross "Pequeño Larousse Ilustrado" Editorial ediciones Larousse, edición 53 – última edición, París; Francia, 1995, p. 560

De esta manera se valora a la ilustración como una alternativa más eficaz por ser meramente visual, ya que la atención que atrae es más rápida y memorable, proporcionándole una identidad a los temas o proyectos a tratar posteriormente y que acompañados de la imaginación, la ilustración puede llegar hasta donde la mente propia y ajena lo disponga, para crear formas y significados a su manera; proceso que se sabe, adentran claves en las imágenes que son descifradas por el público observador e inventivo.

Se considera el uso de una ilustración, como razón principal para cubrir un espacio que ha sido reservado para esta y así darle más vida al texto informativo con el que instruye; motivando al observador a pensar más allá de lo evidente. La ilustración se encarga de concentrar totalmente la idea hacia elementos que lo complementen de forma creativa y bien estructurada.

Los ilustradores convierten lo que yace en su mente en algo físico, reforzando así esas creaciones meramente imaginativas que ayudan a aumentar la capacidad de crear ideas propias y utilizarlas así de manera diferente a la realidad de lo que ya se conoce, de forma lúdica se forman creaciones nuevas basadas en lo aprendido, sin prejuicios; despertando reacciones tan personales, que un ilustrador no siempre planea causar.

El procedimiento que lleva a cabo un profesional es la fusión de avances semejantes entre sí que provocan respuestas para un problema visual. Se inicia por la contemplación (observación) dentro de su propio contexto para rescatar las características favorables que puedan contribuir a la mejor solución de formar la imagen ideal desde la mente (imaginación); gracias a lo real del mundo exterior, para que así el ilustrador construya en un soporte por medio de búsquedas intelectuales que perfeccionen y creen una mejor versión que la esperada.

La ilustración no ha mantenido la misma plenitud todo el tiempo; puesto que ha evolucionado en diferentes niveles de investigación debido a su gran popularidad pero también a su menor exploración artesanal que desde la *era industrial* no ha dejado de carecer.

La ilustración ha seguido en la línea con altas y bajas, continuando sigilosamente en el área publicitaria y artística para representar *designios* entre ideas personales y esquemas que habitantes de ciertas regiones establecen. Ayudan a transportar hacia hechos históricos que trascienden a lo largo de los años, gracias a la imagen plasmada en ciertas bases; que no fija rubro social o cultural.

El despertar imaginativo en el destinatario siempre estará presente ligando los sucesos históricos pasados con los actuales y creando escenas ilusorias entre la transición de cada una para guardar y recordar las hazañas y metas que el ser humano ha logrado; decodificándolo sin necesidad de una fotografía.

Al ser seres pensantes capaces de formar y transformar lo insignificante en importante e interesante no es posible que se quede con lo que el mundo muestra, aceptando lo que simplemente se ha dado. Se empieza por hacer nacer nuevas ideas; que proponen darle más vida con la mirada de la realidad y el apoyo del conocimiento, para que así estas despierten sensaciones, emociones y efectos que hagan sentir de manera distinta a la habitual.

Quienes trabajan así, se encuentran dentro del área artística; son quienes transmiten la esencia al convertirla en emoción, admiración y adulación, reaccionando de manera relevante para aumentar los sentidos visuales que a través del tiempo crean en las personas; para hacer lugar a que crezcan y sigan fluyendo.

Detrás de los profesionales creativos como lo son los ilustradores hay un fin en común que es exponer, explicar y darle un plus a determinados temas de forma descriptiva e impactante a investigaciones o productos; explicados y/o creados textualmente por otros profesionistas.

Los ilustradores a partir de la propia visión que concluyen en la de una segunda persona; crean espacios en la mente que no habían estado ahí o ya no se recordaban. Se inician sentimientos y memorias, para reaccionar inconscientemente ante alguna situación que requiera de conocimientos asociados a ese momento, sin necesitar de la palabra; solo lo que se observa. Se revive el pasado que pudo haber ocurrido desde hace mucho pero que seguramente dejó huella por tratarse de un acontecimiento trascendental.

No siempre la realidad va a jugar el papel principal en cuanto al efecto que cause una imagen, ya que llega a ser diferente lo que provoque a lo que realmente denote. Así que es poco probable que suscite el mismo mensaje para todos; se tratará de lo que el subconsciente transmita en ella, causadas por las experiencias y características que definan a la persona. Es decir, que el tiempo también puede hacer cambiar lo que se ve; ya sea después de haberla observado o antes de que las percepciones y conocimientos se fueran desarrollando.

Pensamientos, ilusiones, conceptos que son experimentados; conforman una ilustración con estilo que transmite la cualidad que el ilustrador planifica reflejar manteniendo firme el mensaje a emitir.

Se da vida a lo inerte y acrecienta la agudeza a estos conceptos para llegar al órgano visual del receptor que le provocan sentimientos y reacciones, gracias a la creación de ideas analíticas y con armonía que el profesional acopló de la mejor manera para que una imagen diga algo diferente a lo acostumbrado. Se crea una vivencia fructífera a través de este medio inusual para el público.

Cuando se percibe un concepto dentro de un espacio, se traduce de lo analógico a lo pictórico; es decir, que se nota mecánicamente por lo visual más que por el mero mensaje que conlleva.

Después del efecto *psicológico* que provoca una imagen vienen los puntos técnicos de la ilustración; lo que transmite visualmente y no por su significado; incluyendo los colores, la forma, la luminosidad y más factores que resultan estrepitosos para los conos de la retina, que hacen que la información destine al cerebro con mayor o menor rapidez.

Sabemos que por la noche se perciben menos los colores, puesto que los conos no intervienen en la visión; pero a pesar de eso, se tiene la noción de que color es, ya que más que percibido es recordado. Esto, gracias a los bastoncillos que toman el estado luminoso de ciertas imágenes u objetos y pasan de la córnea al iris, quien controla cuánta luz debe penetrar en el ojo. Después llegan los colores a la retina a través del nervio óptico donde termina la información en el cerebro para decodificar e invertir la imagen al haber procesado ciertos impulsos y así poder observar cualquier objeto o forma (fig. 1).

Se puede comenzar a ver una imagen de la cual no se conozca a primera instancia el contexto, pero las emociones no son planeadas y es inevitable que estas despierten de un momento a otro; causados por los colores y su escala cromática, provocando tristeza o alegría y transmitiendo estados de ánimo no tan frecuentes en la vida diaria. Destacando u ocultando lo común para que al ser descubiertas informen, seduzcan y generen identidad que provoquen una respuesta emocional ya sea de aceptación o rechazo para ayudar o no a concretar un fin planeado previamente o incluso adentrados a cierto sector en el mercado conforme a las reacciones finales que cumplen cierto objetivo comercial.

El fin de un ilustrador es convertir el soporte en un medio de beneficio común, ya que transmite un mensaje positivo o necesario para así responder por medio de una venta o una acción próspera por parte del receptor, no es necesario ser verídico, ya que puede conllevar una historia o una fantasía pero sea cual sea el contexto la decisión debe generar una impresión a la mirada del público y así motivar sus próximas decisiones que concluirán en una respuesta positivamente emocional, tanto para el observante como para el emisor en conjunto.

Se logra transponer pensamientos en común, expresados en acciones planeadas por el medio, con mensajes auténticos o simplemente con ilusión de la realidad. La ilustración comienza a tener vida gracias a la mirada del espectador, la cual por consiguiente genera dentro de este un debate consigo mismo para poder denotarle un significado a través de los elementos visuales que implica la imagen y de lo que transmite. Específicamente, una ilustración puede ser inspirada en varios momentos de la vida como motivación y perpetuamente contiene objetivos, que orientan al ilustrador a dar con un excelente fruto visual.

Se dice que una verdadera ilustración tiene que interpretar, seleccionar y expresar por medio de las líneas; con un significado integrado, sin necesidad de haberse interpretado antes para que la imagen destaque importancia.

La ilustración se crea a partir de un concepto, que puede dar como resultado diferentes propuestas concebidas en base a diferentes estilos; que los ilustradores forjan con el paso del tiempo.

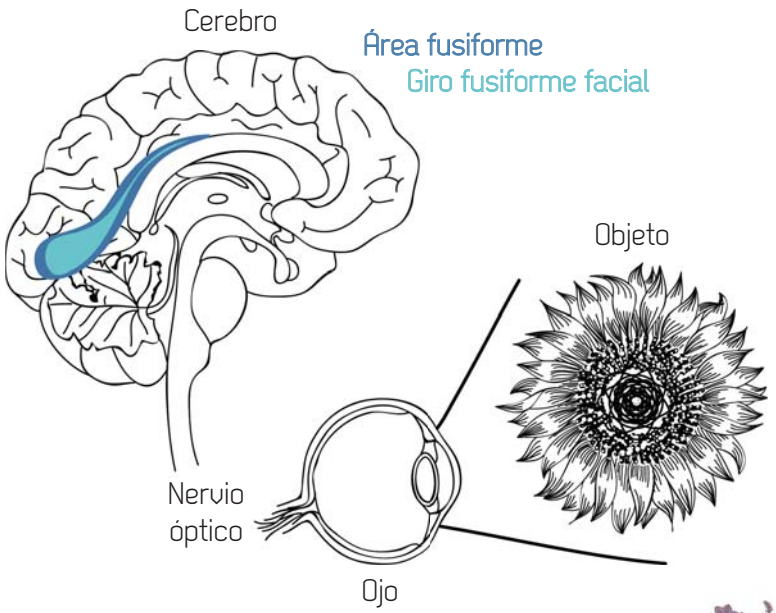


Fig. 1 "Proceso visual"
Ilustración de autor
basada en https://goo.gl/h81Dw1

Lo cual no es razón para limitar los temas a tratar, ni para cerrar el panorama ilustrativo; simplemente es el efecto final el que cambiaría. Es por eso que se debe saber qué estilo se requerirá al ver más allá de lo estético, debe ser el más acorde con las necesidades, tiene que ser funcional y *denotativo*.

Los ilustradores mantienen una relación equitativa entre tener un estilo propio con gran talento y al mismo tiempo no dejar a un lado el ser responsable y cumplir con los compromisos progresivos externos de manera profesional. Justo así se van abriendo nuevas oportunidades, planteadas por metas establecidas que el talento convertirá en realidad.

1.2 Clasificación de la ilustración

Los grupos que resultan dividirse a raíz de la ilustración se clasifican en diferentes necesidades que a través del tiempo se han requerido. Terminan de desarrollarse en puntos diferentes, pero todas por igual conllevan a una misma idea: poder transmitir conocimientos por medio de imágenes que el ojo elige para ser analizadas.

Científica: Este tipo de dibujo técnico presenta varios objetos, cuerpos y animales; los representa por secciones tridimensionales en un plano bidimensional a fin de aclarar el mensaje que acompaña el texto. Es la mejor manera de explicar, demostrar y analizar un tema complejo que la fotografía o rayos "x" no podrían lograr por el alto nivel de detalle e información útil que contiene. Por ende el nivel de preparación consta de postgrados que capacitan cada tema en su respectivo entorno.

Se encuentra en la ilustración médica, arquitectónica, grabados de anatomía e ingeniería.

Fig. 2 "Zoomanía"
Ilustración de autor, 2014

Fig. 3 "Lancer evolution X"
Ilustración de autor, 2013

Publicitaria o informativa: Abarca diversos estilos que requieren de una amplia capacidad de formas de expresión que difunde información por medio de ilustraciones alusivas a este y a la tipografía o símbolos apropiados en un orden especial. El elemento visual se complementa con las condiciones necesarias para transmitir originalidad en la competencia, llamando la atención de cierto producto o servicio, con un aspecto atractivo en sus propios elementos y gama de colores que genera una identidad para el consumidor meta. Frecuentemente acompaña a la fotografía para señalar cierta sección singular del artículo o mensaje a emitir. Se encuentra en envases, folletos y carteles.

Fig. 4 "Registros polymeric"
Ilustración de autor

Editorial y Literaria: Es requerida para complementar información temática que transmita novedades o contenidos. Lo distinto de la publicitaria, es que el fin no es promocionar productos; su objetivo es darle fuerza con coherencia al contenido escrito que complementa.

Realza y evoca ideas que transmiten mensajes al público de forma innovadora por su fácil acceso a la experimentación.

Se encuentran en las revistas, periódicos y libros.

Fig. 5 "Circo stage"
Ilustración de autor, 2013

Los diferentes tipos de ilustración se caracterizan principalmente por su color; sea monocromático (un solo color) o no, la tonalidad, saturación y luminosidad siempre juegan un papel importante al observar una imagen. En la tonalidad se puede distinguir la diferencia entre un color y otro por la longitud de onda dominante en cada uno, así se distingue que un color sea verde en vez de uno rojo (exceptuando el daltonismo).

Cuando una ilustración es analizada se hace desde dos criterios; el *denotativo* (lo que se ve como tal en una imagen), conformado por el punto, la línea, la forma, la luz, el tono, el color, el encuadre, el movimiento, el tiempo, el sonido, texto complementario y el *connotativo* (lo que se interpreta de ella); es decir, que no siempre lo que la imagen quiera deducir es lo que se va a entender al ver exteriormente otro mensaje que construye una realidad diferente, a pesar de que la imagen tenga un mayor o menor grado de iconicidad o abstracción, ser simple o complejo, tener *monosemia o polisemia* y si es original o redundante.

Ahora, los elementos *denotativos* son aquellos que se ven exteriormente en una imagen, son los que siempre contendrá la ilustración a pesar de tener el estilo que se prefiera. Se refiere a la línea, la cual determina el inicio y el fin de un espacio, se delínea el pensamiento que la persona quiera transferir, definiendo una forma mediante este contorno y así se atrae la mirada hacia la forma orgánica y libre que es la línea.

Se elige un determinado grosor para así interpretar una gradación gris o tonal, creando al final un todo partiendo desde un sencillo e intrínseco borde, lo cual concluye en que deja de ser solo un simple contorno, para así inventar formas y significados no existentes, a través de la ficción y la imaginación. El tono también interfiere con el significado obtenido, ya que es la sutil diferencia entre una imagen llamativa y otra común. Puesto que la intensidad de la luz se relaciona con la sombra y el contraste que se observa; es el grado de valor entre el blanco y negro ya que es la luz que también reflejará y ayudará a complementar nuestras ideas obtenidas.

Al ser creada una ilustración, lo indispensable se conforma de un análisis junto con el intelecto; la observación, la introspección e indagación que logran que la imagen contenga una lógica, entre el soporte y el material a utilizar. Entre más adecuado sean los instrumentos, más inspiración generará.

Los estilos conocidos son numerosos, ya que con el paso del tiempo se van creando o descubriendo más mientras la ciencia lo permita; así es como los conocimientos conocidos aumentarán para lograr técnicas más inusuales y controversiales. Se forma una gama de extensas opciones que se utilizan en el tema que más se adecue a éstas, teniendo como alternativa: calidad y originalidad desde el concepto hasta la forma impresa.

En imagen se puede obtener la sensación de espacio gracias a la perspectiva, lo cual hace ver más allá de primeros planos para ayudar a la distribución de elementos que un tema quiera abarcar; cuando se nota una imagen y los ojos la perciben más allá de solo verla, se observa con lo que ya conocemos y los valores se relacionan de forma automática. No importa si es a luz natural o artificial, aunque se sepa que se perciben en su color puro cuando es debajo de luz natural.

Hoy en día, los materiales de mayor empleo para los ilustradores, más que para los artistas plásticos son: carbón, tizas, pasteles, crayones, lápiz, tinta, óleo, acuarela, acrílicos y grabados.

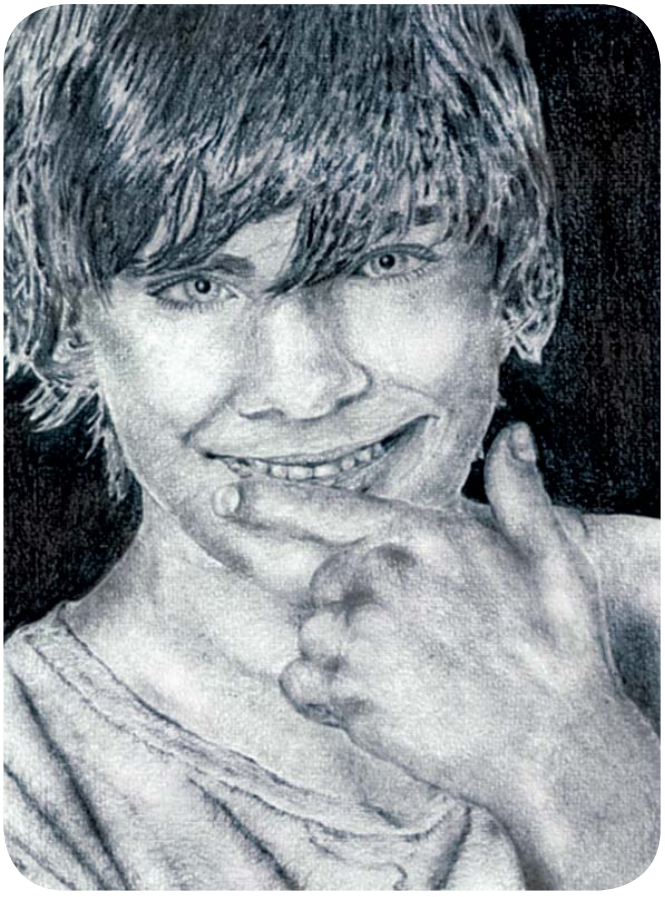


Fig. 6 "Zac"
Ilustración de autor, 2010

Carbón: Es de las primeras herramientas usadas en tiempos prehistóricos, convertida en instrumento básico del ilustrador para bocetos donde el contorno y la línea pueden ser difuminadas; crea tonos fácilmente al mojar el área para más sombras y borrando las zonas de luz para lograr claridad.

Se ocupa en pequeños o grandes soportes; como frescos o murales que los artistas convertían en estudios completos. Es compacto y duro pero genera trazos suaves y precisos, que reflejan la granulación del material donde se aplique.

Actualmente, para obtenerlo se carboniza madera, preferentemente de sauce para mayor calidad, en un sitio especial donde no pase aire. Para mayor comodidad, existen diversos tamaños de piezas de carbón; los delgados y largos son llamados carboncillos, las barras son carbón comprimido y las recubiertas de madera son lápices de carbón; dependiendo de la textura del papel será el valor del lápiz.

Las piezas de carbón suaves se emplean en zonas más oscuras y rugosas y las de carbón duro para zonas menos oscuras y lisas.

Tizas, pasteles, crayones: Existen tizas naturales que fueron utilizados en las cavernas del Paleolítico encontradas en sustancias minerales como el óxido de hierro en el color rojo, la pizarra carbonífera en el color negro y el yeso en el color blanco o tizas fabricadas con pigmentos secos pulverizados y mezclados con un aglutinante soluble graso o no graso en agua, que al secar se convierten en tizas, pasteles o crayones que al depender de la cantidad del aglutinante se clasifica en blandas, medias o duras. Su técnica se utiliza de forma lineal o gradual generando tonos más sólidos al ser hidratados.

El soporte son papeles granulados que antes eran frotados con piedra pómez; la cual es una piedra porosa para hacerlo más áspero y por lo tanto lograr que la textura retenga los granos del pigmento. El material es volátil y puede borrarse fácilmente así que debe fijarse con laca para su mayor duración, aunque el crayón es más resistente al agua y la luz.

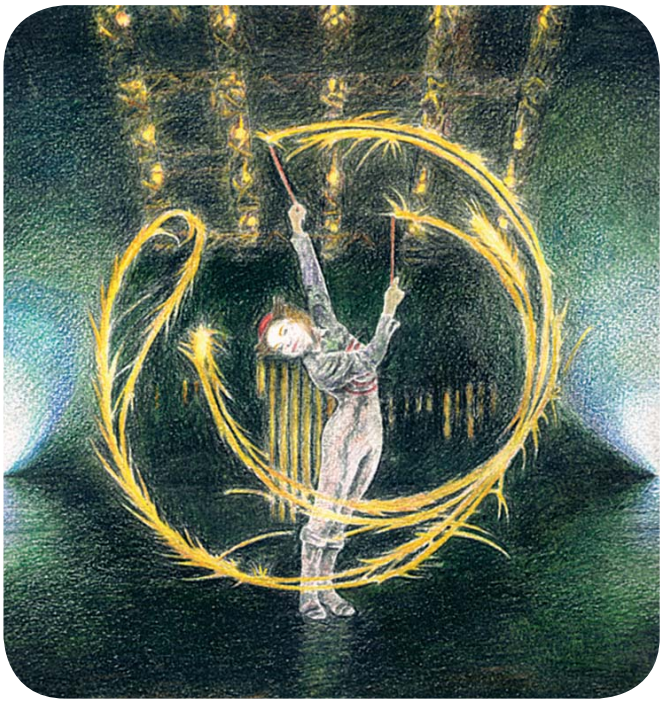
Fig. 7 "Amor acuático"
Ilustración de autor, 2010

Acuarela: El papel de algodón es el más adecuado, ya sea prensado o tensado en caliente para una superficie lisa; o en frío para una superficie semi-áspera que crea detalles finos o gruesos.

Las acuarelas resultan de la mezcla de pigmentos muy bien molidos con goma arábiga, que es la que se diluye y una vez seco, deja el pigmento en el papel. La acuarela permite lograr transparencias, que al empalmarse uno sobre otro genera tonos superpuestos.

Fig. 8 "Florece"
Ilustración de autor, 2011

Fig. 9 "Deseo"
Ilustración de autor, 2012



Lápiz: Es una varilla de grafito descubierta en Inglaterra, usada en barras o con mangos de metal, después se preparaba mezclando grafito y arcilla fina que se vaciaba en soportes de madera. Sus graduaciones dependían de los ingredientes y su tiempo de cocción. Se le añade sustancias colorantes, lubricantes y aglutinantes para los lápices de color, que también puede crear lavados al ser soluble en agua.

Es utilizado en casi todos los tipos de papel de preferencia en los más granulados para mejor apreciación y fácil aplicación.

Cuando se realiza un dibujo después de bocetarlo se trabaja solo la sombra, dejando espacio para los colores claros; creando así masas de luz que originan valores distintos.

Fig. 10 "Circo del sol"
Ilustración de autor, 2011

Acrílicos: La pintura acrílica contiene pigmentos aglutinados con resinas sintéticas, las cuales son solubles en agua, tiene la cualidad de secar rápido con un acabado mate.

Los soportes para usar con acrílico van más allá de solo papeles, la única superficie incorrecta para su uso, es la que contiene aceite. De ahí en fuera son muy flexibles en cuanto a la gama de posibilidades que produce.

Fig. 11 "Gecko"
Ilustración de autor, 2013

Fig. 12 "Juguetes mexicanos"
Ilustración de autor, 2011

Óleo: Es una pintura de consistencia suave y duradera en su secado, lo cual la hace versátil y maleable.

El mejor lienzo es de lino o algodón que crean tableros preparados y es complementado con aglutinantes y disolventes para un perfecto manejo.

El espacio puede ocuparse con un caballete para que la posición vertical ayude a una aplicación idónea. Se pueden hacer correcciones ya que la pintura tarda meses en secar por lo tanto puede ser retirada con un trapo mojado.

Fig. 13 "Autoretrato"
Ilustración de autor, 2013

Pluma y tinta: La pluma de animales sobre soportes de piel animal preparada, fue conocida por los monjes y medievales. Las tintas eran creadas con carbono o hierro. Después evolucionó al introducir la pluma en un depósito para que la tinta fluyera con más suavidad y fácilmente se controlará. Creando líneas consistentes con tintas no solubles y más densas.

Se pueden lograr numerosas técnicas y texturas visuales; desde un sombreado cruzado básico hasta zonas tonales con efectos dramáticos, de un claro oscuro por medio de una pluma fuente a un estilógrafo de punta de tubo.

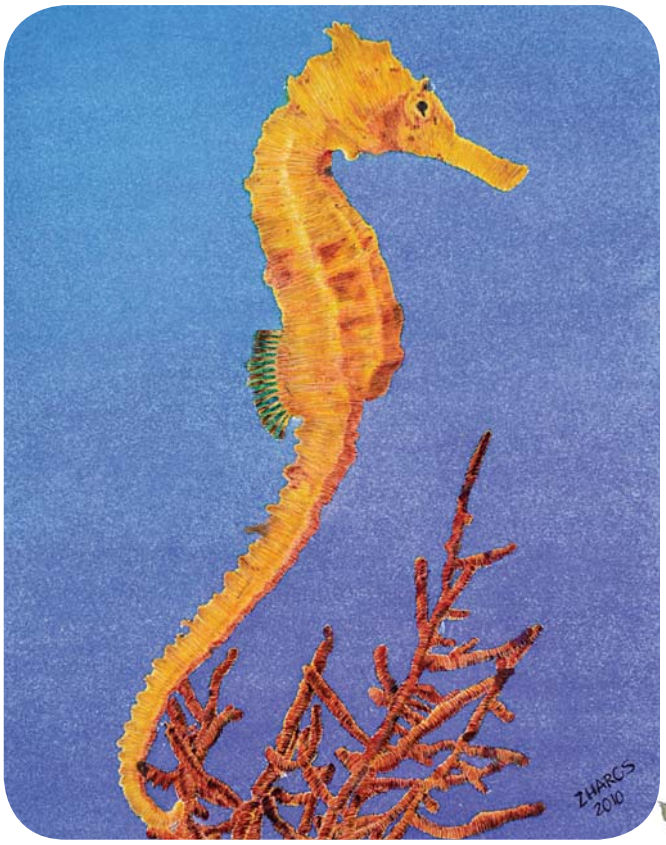


Fig. 14 "Hippocampus"
Ilustración de autor, 2010

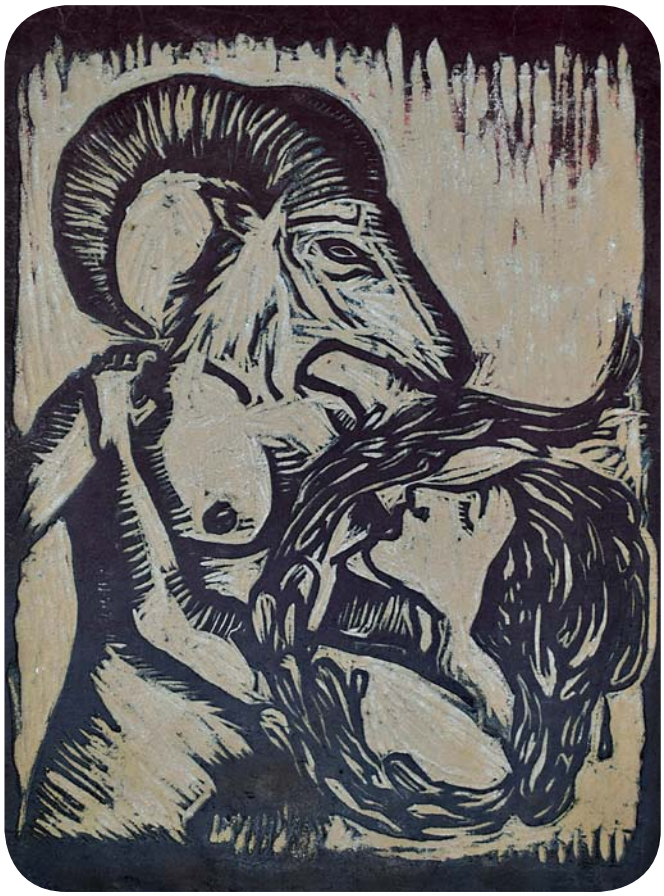


Fig. 15 y 16 "Capricornus"
Ilustración de autor (matriz e impresión), 2013

Grabados: Es el método de impresión más funcional y económico. Un bloque de material suave es cortado por líneas que en la impresión deben quedar intactas y las partes no intervenidas; son las que se imprimen. En pocas palabras se crea el negativo para entintar los relieves y obtener el positivo en la impresión.

Existen muchas técnicas de grabado con diversos materiales de soporte y materiales de cortado; desde madera, piedras, ácidos, aguatintas, malla. Todos para crear diferentes texturas y formas de producción.

1.4 Aplicaciones específicas

La ilustración individual, es una alternativa para transmitir lo indefinido; pero si es el caso contrario al no tratarse solo de lo que se va a comunicar sino de qué acción se quiere generar ante lo que se va a decir; debe ser creado conjuntamente con un tema y un estudio específico de diseño para asegurar que causará la reacción esperada. Al dar por finalizado este proceso hay dos alternativas: presentar en un soporte digital o pasar al plano tridimensional, de forma impresa. Se toma en cuenta lo mucho que beneficiará a la ilustración al ser complementada en cuanto a tipografía y maquetado; la cual puede ser dirigida creativamente por los directores de arte o ilustradores.

La ilustración conduce a varias opciones para desarrollar diferentes proyectos, es por eso que un diseñador especializado en comunicación es capaz de entender distintos ramos relacionados con el área: textil, cerámica, *heráldica*, *rotulación* y fotografía; incluso las menos inusuales, tales como colaboraciones en relaciones públicas con las autoridades para la elaboración de retratos hablados o en organizaciones de beneficencia para desarrollo de papelería y difusión, con conocimientos tipográficos y editoriales.

Antes de comenzar un proyecto, un ilustrador concreta la visión del pedido en una entrega física lo más realista posible, con respecto a la comunicación de ideas entre cliente e ilustrador. Se materializa en una maqueta donde se indican todos los detalles solicitados, ya sean las medidas, el espacio abarcado, qué detalles contendrá, si habrá texto y de qué forma. Se contemplan distintas áreas del diseño las cuales pueden ser colaborativas entre varios colegas profesionales del arte publicitario y la comunicación, creando un conjunto de conocimientos aplicados en un soporte físico que sirven para complementar una idea a fin de que se aprecie de distintas maneras pero encaminado hacia el mismo objetivo.

Los ilustradores fijan un precio a su trabajo el cual se concreta por una cuota basada en una tasa por horas y se le da un valor único a cada obra elaborada. Se deja en claro el derecho de autor, a menos que se estipule lo contrario; ya que en el primer momento la obra pertenece al ilustrador, y aun después de haberse utilizado para el proyecto establecido en el contrato, se conservan los derechos de propiedad de la misma manera.

Cuando un precio y un acuerdo se van a ejecutar en la compra de una obra, se equilibrarán los dos elementos para obtener un precio proporcional al resultado final. La ilustración se representa en base a un tema, el cual se destaca antes de llevarla al siguiente nivel. En conjunto con un fin publicitario, se convierte en diseño; el cual conforma una orden, crea una composición, mezcla formas y figuras dentro de una imagen para representar un mensaje y darlo a entender de la manera más versátil posible.

Gracias a los antes artesanos, ahora diseñadores, creativos e ilustradores que colaboran en ciertos proyectos, se impulsó el diseño desde los años sesenta en Estados Unidos y Europa, teniendo como origen el consumismo que iba en aumento gracias a la población y la expansión de importantes medios de comunicación como hasta ahora son la televisión y la radio.

El conocimiento de ambos campos (ilustración y diseño) se complementa en conjunto por diferentes profesionales con especialización en cada área; así logra mayores resultados de comunicación y de interacción entre las personas y la tecnología, para resolver problemas por medio del referente visual, con soluciones poco comunes; es decir, resultados innovadores que estén enfocados en la parte cognitiva y emocional, con razones y justificaciones que concreten más allá del objetivo.

Así que se inicia por el *brief*, primer soporte, testigo de las próximas ideas a perseguir que impulsa a mejorar el proyecto, ya que visualiza la realidad y crea un entorno diferente en una ilustración para emplear en esta todos los elementos a integrar que no son fáciles de perdurar solo mentalmente; a menos que la experiencia en conceptualizar ideas sea muy amplia y no haya necesidad de materializar. Hoy en día ya se pueden observar, admirar, tocar y corregir de ser necesario; realmente lo maravilloso es convertir la idea y darle forma para poder ser contemplada por diferentes miradas y así obtener distintos criterios visuales que catalicen las opiniones más destacadas para lograr el resultado ideal.

Es conveniente ser pacientes y saber escuchar; incluso considerar el descartar conceptos para un próximo proyecto por más insensato que esto parezca; es posible que las ideas iniciales sean las mejores si se canalizan correctamente y si la información se maneja a la par con decisiones planteadas para ese objetivo.

Es indispensable obtener información de todo tipo de áreas; pues entre más preparación, mayor será la eficacia al resolver; ya que se expondrá a un método de visualización mental para ser transformada y puesta en una vía distinta de la que se encontraba en un principio. Esencialmente con el tema meta; la información tiene que ser más amplia de lo superficial y así despertar o crear *designios* que no se habían imaginado inicialmente.

Después de este periodo la mente se entrena para que en cada próxima búsqueda las ideas se conjuguen de una manera más creativa, sin el temor a errar.

La trayectoria de cada trabajo es un constante cambio de propuestas e innovaciones que van determinando el resultado final, por ende no siempre termina igual que lo esperado; muchas veces mejora si el empeño es constante. Los trabajos independientes se concentran de una manera más espontánea, pero estos trabajos son efímeros ya que es más probable que al tener más experiencia en el área artística se pueda cambiar de estilo y no dejar de ser irrelevante.

El punto meta de un trabajo es la mirada del cliente y el actuar a conseguir del público a consecuencia del proyecto, así que el propósito que debe presentar nuestro trabajo consiste primeramente en saber las cualidades, gustos y necesidades del público.

Un trabajo vago y realizado sin ningún fin, podría lograr resultados pero no tan profundos como los de un trabajo bien planeado; ya que la investigación y ejecución estará mucho más detallada; para provocar que la inspiración vaya en incremento conforme el paso del tiempo, se tiene que dejar a un lado los temores de experimentar con nuevas ideas; ideas que no se habían explorado ni tomado en cuenta, ideas que pueden ser causantes de un producto especial, ideas que surgen de la nada pero terminan en algo inmenso. Y siempre esas ideas se tienen que poner en marcha, ya que es menos probable que haya un desagrado por haberse hecho que por nunca realizarse.

Es así como los conceptos recientes pueden lograr un panorama mucho más estudiado que los conocidos y elaborados con pocos elementos creativos para admirar. La evolución del trabajo es directamente proporcional a todos los conocimientos relacionados que se tienen antes de, a los que se obtienen durante y de los que se transforman después de su ejecución.

El mensaje oculto no tiene que ser tan directo, como muchos trabajos lo hacen, ya que eso provoca un llamado de atención menor y si el espectador está en la misma sintonía, lo podrá entender, obteniendo un resultado más duradero que con cualquier otro que lo haya notado fácilmente; es decir, metáforas dentro del proyecto que provocan reacciones a largo plazo, puesto que el significado denotado puede renovarse sin especificar nada. Es dependiendo de la interpretación propia que a base de bosquejos especulativos se abrirán paso hacia la visualización del lenguaje escrito con cimientos de resultados decisivos.

Desde el momento en el que se es un ilustrador, se ata a la inspiración ya que siempre se debe estar buscando dentro de cualquier situación que para alguien más carezca de significado. Se explota todo lo que sea posible y de todas las maneras físicas, desde fotografías, archivos, artículos, hasta cualquier video de papelería. Se recopilan las ideas encontradas en todo momento y se rescatan las de mayor peculiaridad, para tomar la mayor parte del tiempo como ilustrador; coleccionando y encontrando a cada paso algo más que lo exterior, ya que la pasión se conjuga y fusiona en todos los aspectos conocidos.

Para esto se mueve dentro de un ambiente armónico e inspirador que lo motive actuar, coleccionar y transformar *arquetipos* mentales a físicos, hasta que el proceso de generación de ideas sea cada vez más rápido, adecuado a la forma de procesar un proyecto creativo a través de la concentración que va en aumento conforme el tiempo. Así que al comenzar con las ideas seguirán surgiendo nuevas; no obstante es necesario detenerse y ya no modificar la obra con las propuestas mentales que van en crecimiento.

Se hace una técnica de creatividad llamada *Brainstorming* [2] o lluvia de ideas, para que el ilustrador las conciba y recopile de forma masiva y sean definidas a través de varios soportes en el proceso individual de exploración de nuevas vías de pensamiento; las cuales fluyen de malas a buenas y de sosas a emocionantes.

En este proceso se debe de examinar, explorar, combinar, construir y resolver, comunicando con elementos realistas el mensaje inventivo para difundir sin miedo al riesgo; ya que esa diferencia posibilita a convertirse en original y verídica sin dejar de ser creativa.

Se ve más allá de una simple palabra; se observa la imagen y la superposición de elementos presentados en primer plano, se desconfigura y obtiene lo necesario para seguir en diferentes direcciones apoyándose de colores y *alegorías* para enfatizar los conceptos de mejor manera que crean en el receptor y generan una respuesta no habitual. Inconscientemente de esta lectura se decodifican los significados que gracias a asociaciones visuales construidas mediante el tiempo se han descifrado.

Si un estilo funciona probablemente tendrá un tiempo limitado de provocar ese efecto, ya que lo monótono se convierte en hastioso puesto que deja de ser original, así que lo elemental es adentrar hacia las áreas menos concurridas para obtener nuevos caminos y así lograr avanzar.

Olvidar los detalles en los que no hay enfoque y dejar atrás el punto meta; solo así se encuadran aspectos que no se tomaban en cuenta, pero gracias al proceso del boceto estos enfoques pueden multiplicarse para después elegir los más originales por ambas partes y así evitar malas interpretaciones ya que el boceto lo aclarará y explicará por sí solo.

2 Esta herramienta fue ideada en el año 1919 por Alex Faickney Osborn; publicista estadounidense.
Cátedra Jorge Filippis "Glosario del diseño" Editorial Nobuko, 1ª edición, Argentina Buenos Aires, 2005, p. 26 y 38

Las críticas constructivas posibilitan a que el trabajo prospere más; así que se deben tomar de la mejor forma para beneficio y fortaleza creativa que se transferirá desde la propia perspectiva aunada a la del receptor o cliente, el cual va a representar, interpretar, retratar, reflejar estados, momentos o información especial, que gracias a esta singular manipulación de la esencia en el mensaje, podrá obtener el resultado esperado que el arte logró hacer; así que una gran idea seguida del mejor medio y ejecutada adecuadamente, sin duda tendrá un éxito total.

De lo contrario; el mensaje del tema a tratar no quedaría claro si el medio no es el más idóneo, actuando como una barrera al momento de querer comprender el mensaje.

Más que un buen conocimiento de bases en dibujo, lo más impactante es la solución al experimentar con técnicas y métodos inusuales, para entender su uso y descubrir nuevos portales de imaginación; esto es parte del viaje de un profesional que además de usar lo aprendido, busca más de lo que ha conocido y de la forma en que se lo han mostrado, con el solo fin de lograr una experiencia única en el usuario.

Las técnicas alternativas que fueron progresando en las búsquedas digitales como la fotografía, complementan las dos partes visuales al fusionar y crear resultados que no habían sido explorados de esa forma; conocido como *collage*. Ahora la ilustración se ha reforzado y hasta ahora sigue presente por los que la utilizan; comunicando con más solidez y originalidad.

Los bocetos previos a una idea se pueden probar desde lo básico hasta la fotografía misma que en un principio solo representaba a la imagen como un hecho y no como una emisión de ideas. Si es posible se utiliza como la mejor opción para hacer un buen manejo en el uso de luces y sombras, con tan solo acercar luz artificial los efectos infunden más *designios* en la creación de imágenes que un ilustrador planea; ayudándose de su equipo digital que hoy en día es mucho más accesible.

El mejor resultado solo depende de la persona, no del material; pero si se le sabe sacar provecho, seguramente nada se opondrá. Es así como la digitalización abrió paso en la importancia del diseño que hasta ahora se ha reconocido; manipulando fondos, vanguardias, realismo y temas de ficción. El ilustrador lo crea como lo visualizó durante el proceso.

La fase de la creación y el desenlace es precedente de las publicaciones, ediciones y todas las exigencias que van de la mano de un proyecto creativo, pero las opciones de mercado son tan amplias que seguramente se puede estar en donde mejor se adapten las necesidades.

La ilustración capta el punto de vista que se ha estado persiguiendo pero el diseño le da el plus para mantenerse en el área que además de persuadir, educa en tan solo unos segundos; gracias a las largas horas de jornada y de compromiso que solo un creativo puede aportar para así acrecentar sus puntos altos dentro del proceso de ver con otros ojos el tema, entenderlo y resolverlo con respecto a las visualizaciones obtenidas previamente por las emociones que conducen hacia la técnica más apropiada.

Se consulta en libros para una conjunción de escrito tipográfico e imagen ilustrada; las mismas que inspiran y hacen crear desde hace tiempo, con detalles no tan evidentes. Así se le da un giro inesperado al mensaje que pocos notarán; proceso interesante provocador de reacciones inmediatas y duraderas.

Si de moda se trata, la ilustración evoluciona a primer plano; su tiempo de vida es proporcional a las respuestas positivas de la imagen del producto al improvisar y atraer en el toque creativo artesanal.

Se abre paso al rubro publicitario donde las ideas materializadas nacen en las áreas más bastas de la comunicación; si se es más que un aficionado por el gusto visual y se expande más este conocimiento con las estructuras adecuadas llegarán a una audiencia global que acrecentará la credibilidad como artista y comunicólogo de detalles atrayentes en acciones para el mercado, la persona y el cliente.

No se debe dejar a un lado las propuestas independientes que faltan por crecer y para eso se debe aportar cierto tiempo de formarse a un gusto original mediante los entendimientos acumulados que la iniciación propia busca. Incluso puede ligarse lo independiente con los proyectos comerciales ordenados de fuera para reflejar nuevas perspectivas de cambios y resultados a base de paciencia, experiencia, trabajo duro, originalidad, reputación y promoción.

Además de crear la imagen que el ilustrador realiza desde cero, la vende y la promueve de cierta manera para que sea conocida y así se beneficie el sector de la industria que más se adecúe al estilo del trabajo; sin salir del círculo activo en las promociones con los primeros clientes que guíen hacia próximos clientes potenciales.

Al mismo tiempo que los proyectos van creciendo, el portafolio se beneficia con muestras que las futuras empresas implicadas conocerán para crear una impresión fuerte y clara desde la primera vez, con trabajos funcionales y demostrativos de las cualidades como artista visual.

Es claro que el material promocional ya sea físico o digital es la base para lograr dar a conocer mejor una marca; así que tiene que estar bien enfocado en cuanto a diseño y elaboración, para que logre una reacción conveniente.

Actualmente se utiliza como promoción digital la *página web;* que concentra con más detalle la información así como los contactos que los clientes necesitarán; por lo que debe tener un aspecto característico y contenido particular. Dentro de la página web, la *tienda online* también puede integrarse; siendo lo más conciso posible para evitar complicaciones por parte del cliente.

Las *fichas técnicas* van de la mano con las obras para poder saber la finalidad de las mismas y de ser posible enlaces que correspondan con detalles del estilo para poder enlazar información de forma retroalimentaria.

Es conveniente elaborar un buen plan de *marketing*; que sea actualizado durante cada tendencia para ayudar a enfrentar los retos tecnológicos y no pasar desapercibido; preparando la documentación legal correspondiente antes de la entrega final, acompañado de una actitud amistosa, motivada y sin arrogancia para generar una buena comunicación que ayude a cubrir las expectativas buscadas.

Sin embargo, quedarse con una sola propuesta, después de algún tiempo no es lo ideal; asi que, para combatirlo se debe dejar a un lado las barreras y abrir la mente a nuevas opciones que al ser usadas pueden ser funcionales. Ya que existen más posibilidades en las que siguiendo el instinto creativo, al combinar y mezclar, surja una nueva opción innovadora para que los materiales y herramientas a utilizar se ajusten al profesional; dentro de un entorno creativo por elementos visuales que favorezca la inspiración y motivación.

El diseño forma parte de todo y conjugado con la ilustración se acerca de manera creativa a un público que busca visualmente un aporte entre conocimiento y entretenimiento por medio de signos e imágenes (equilibrados entre sí) para dar un mensaje al público que logre un mayor interés del que antes existía solo en la información verbal. El resultado final dependiendo del impacto puede ser a largo o corto plazo, donde se dará paso a otros temas de los cuales se comentará en capítulos posteriores.

Capítulo II

La parodia como propuesta de representación gráfica

2.1 Concepto de pareidolia

Hoy en día, aún no es común escuchar este término por la poca difusión del léxico, pero eso no quiere decir que no tome un papel interesante en la vida diaria; al ser de cualquier nacionalidad, género, edad o formación académica, es casi seguro que todos han presenciado una pareidolia, mínimo una vez en la vida. Cuando se experimentan más es en la etapa de la niñez, pero en la edad jóven-adulta es cuando más se identifica y se puede explotar de la mejor manera.

La denominación pareidolia, no es más que la referencia de los acontecimientos que nos ocurren naturalmente y que se pueden explicar por medio de los fenómenos *psicológicos* en la *Teoría de la Gestalt* al percibir las figuras, palabras o representaciones para dar a entender un mensaje, que en cada mente es distinta cuando se compara una mancha o una forma sin sentido con algo aparentemente real que ya se ha visto antes y ya se conocía en la vida diaria. Cuando el ser humano usa la *percepción* en el proceso del aprendizaje es cuando logra ser más efectivo, constante y activo.

Se logra así adentrar a un mundo diferente e irreal, pero mágico, inexplicable y único para cada persona. Este fenómeno tan afable no es más que el reflejo del conjunto de imágenes que ya se han generado durante las experiencias vividas; conocidas también como *insights* o visiones internas que ocurren inesperadamente. Pero a pesar de tener este sustento de la realidad que deja ser, hasta la fecha no ha existido una razón cien por ciento creible y comprobada de lo que obtenemos cuando le damos forma a algo *abstracto*; ya lo menciona el Dr. Carlos J. Álvarez Glez[3]:

"Se suele asumir que el ojo funciona como una cámara de fotos y el oído como una grabadora. La psicología sabe desde hace siglos que no es así. Nuestro cerebro está preparado y diseñado para encontrar patrones hasta donde no los hay"[4].

Es decir; que no se está programado conscientemente para ver la forma en cierta mancha, pero sí de manera psicológica. El sujeto capta o comprende internamente una "verdad" revelada a partir de lo que durante el tiempo vivido se ha formado en nuestra mente, como una telaraña que poco a poco se va creando y con el tiempo atrapa lo que cae, eso significa que la telaraña son los años de experiencia y los pensamientos que se tejieron logran captar otros a su paso para servir hacia un fin.

3 Doctor en psicología, profesor titular de psicología cognitiva de la Universidad de la laguna. También es miembro del laboratorio de Neurociencia cognitiva "Neurocog". Su campo de investigación son los procesos cognitivos relacionados con el uso del lenguaje, tanto en el reconocimiento visual de palabras como en la producción escrita. https://goo.gl/c2Sfm0

4 https://goo.gl/HND0l

En este caso los conocimientos y experiencias funcionarán como un trampolín para la imaginación. Son quienes les darán ese impulso y fuerza de lograr obtener lo que por muy alto que este, no es inalcanzable; en cuanto a creatividad se refiere. Ya que las visiones ocurren inesperadamente, después de un trabajo extenso simbólicamente o por el empleo de varias técnicas relacionadas.

La mirada ha viajado de diversas formas desde tiempos inmemorables cuando las civilizaciones antiguas observaban hacia el cielo para notar elementos luminosos que conforman los astros con formas orgánicas habitadas por la Tierra como animales o seres mitológicos y hasta ahora que han sido estudiadas astronómicamente no se ha llegado a otra teoría; la que apunta ser todo un proceso imaginativo para esos grupos de estrellas con representaciones a figuras accidentales por nuestra razón.

Los lugares en donde se encuentran las pareidolias son innumerables, ya que existen en la mayoría de espacios; incluso, es casi seguro que en cualquier espacio existe una pareidolia esperando a ser vista por alguien. Se dice que el lugar más incontable de pareidolias es en el espacio sideral; el cual es un lugar lleno de constelaciones y formas inimaginables, que contribuyen a crecer la imaginación sin límites.

Claramente, no es fácil de comprobar, así que lo más cercano a esa idea, es cuando se ve al cielo y se nota un mundo completamente diferente, al que se quisiera llegar a conocer; pues al parecer se encuentra a tan solo unos cuantos kilómetros. Únicamente en la mente se hace ver más grande o pequeño y se decide si se guarda o se destruye por completo. Es importante saber la raíz de la palabra pareidolia; a saber, esta deriva etimológicamente del griego[5]:

Eidolon ═══ figura o imagen

Y del prefijo:

Para ═══ adjunta o junto a

Es así como se encuentran imágenes dentro de una no establecida. Los estímulos constantes, no pasivos y sin ningún orden, percibidos desde un principio, comienzan con alusiones en la naturaleza, continuando después con imágenes como tal. Las formas son reconocibles en su totalidad de manera imprecisa y espontánea, lo que es cuestionable, es el cómo se empieza a dar este fenómeno tan curioso pero al mismo tiempo tan común y extraordinario. Los expertos dicen que esta capacidad se fue desarrollando evolutivamente por supervivencia natural; era como al ver una mancha amarilla dentro de la maleza, suponía ser un tigre, pero a fin de cuentas podría haber sido una fruta o cualquier otra cosa de color amarillo, pero como las probabilidades existían se tenía que estar prevenido ante cualquier circunstancia. Como explica el Doctor Álvarez: "Pero, si alguno no huyó por sistema ante un estímulo de esas características, es muy probable que acabara siendo devorado"[6].

Los antecedentes son tanto visuales como sonoros, puesto que también pudo ocurrir con el sonido de unas pisadas o un golpe de un animal feroz o uno indefenso en las hojas de los árboles. Todos los acontecimientos hacían crear una hipótesis de cualquier riesgo por una decisión tomada. Simplemente estar alerta y no confiado salvaba la vida; así se experimentaban suposiciones de lo que podía ser en las formas o sonidos presenciados.

5 https://goo.gl/MqJGw5
6 Op. Cit.

En una época donde la agilidad mental empezaba a tomar un papel principal, su uso contribuía más beneficios que daños; las decisiones tomadas desde ese tiempo han conformado sociedades y culturas en cada país.

La visión humana llega a tan elevado grado de querer reconocer inconscientemente lo que constituye una vida diaria común, que continúa observando caras y objetos en las rocas o montañas; estas imágenes en los relieves de los paisajes son conocidas como *mimetolitos*. Los sitios arqueológicos también tienen un antecedente con el fenómeno de la pareidolia, ya que hay una relación con la astronomía de los pueblos y culturas que precedieron las actuales. Por esto, muchas construcciones están basadas en ideas ancestrales, que conocieron o se vieron en algún momento.

La relación de lo anterior con la pareidolia es el mismo fenómeno *psicológico* que se le atribuye a las personas que vivieron o experimentaron en lugares antiguos, como hasta ahora sucede. Es así como el pasado genera una cadena que conecta y conectará con las próximas generaciones.

Ocurre que las pareidolias vigilan en todo momento; espera a que el cerebro se distraiga, para entrar en él como una forma atractiva que al verla y contemplarla provoque un sentimiento especial, ya sea en una pared, en las nubes, en las piedras, en la escritura, en los sonidos, en los textos, en los olores y hasta en las vibraciones que percibe nuestro cuerpo; con la apariencia de un mensaje divino, visiones terroríficas o destellos alucinantes.

El desarrollo de los mecanismos *psicológicos*, el cómo se experimentan y que significado se les da; aclara el porqué existen las pareidolias en la imaginación desde los inicios de la humanidad. Su origen evolutivo mental hace errar al cerebro en una interpretación visual, distorsionándola y dándole así un cambio distinto de lo que significa; justificado en teorías pasadas.

Jeff Hawkins[7] lo define como la teoría de la memoria-predicción[8]; donde el cerebro forma algo desde lo más simple para volverlo complejo al complementar toda la información faltante donde lo irreal sea real y poder justificarse con hechos tomados de esas mismas ideas que forman enlaces perdurables.

Existen conceptos complementarios de la pareidolia, como lo son la *apofenia* que relaciona la figura obtenida con otra junto con un hecho sin relación cercana. Cuando se asocia a temas religiosos se le denomina *hierofanía* la cual solamente es presenciada por seres humanos al tener el conocimiento y seguimiento de lo que es una divinidad. Así se desarrolla una pareidolia, puesto que en los inicios del proceso solo se imagina la forma, pero no se relaciona con un tema tan susceptible como es la Iglesia.

Es un hecho que sin la imagen esta relación no puede lograrse, incluso se puede generar una pareidolia a partir de un sonido, ya que se obtiene una forma en la mente para asociarlo a algo familiar aunque nadie más la vea o no se pueda describir como tal, la imagen está ahí y es lo primero que aparece. No obstante

7 Ingeniero informático, nacido en Nueva York, inventor del palm pilot y del teléfono inteligente Treo. Además ha trabajado en el campo de la neurociencia y es presidente del Instituto de Neurociencia de Redwood. Ha fundado la empresa Numenta, con el objetivo de desarrollar un nuevo tipo de memoria basada en el funcionamiento del cerebro humano. https://goo.gl/xOA4ci

8 Jeff Hawkins lanzó esta teoría en el 2004 intentando, por un lado, explicar el fallo del desarrollo de sistemas de memoria artificial (AI) en los ordenadores y realizó investigaciones de cómo realmente podemos comprender la inteligencia, propugnó una teoría sobre cómo trabaja el cerebro para procesar estímulos externos y así aprender.
Martín-Pascual, Miguel Ángel; Andreu-Sánchez, Celia "La teoría del marco de memoria-predicción y los cognits en el origen y la organización cortical del lenguaje Onomázei", núm. 28, Santiago, Chile, 2013, p. 7

todo va de la mano con algo y la imagen surge por una idea, seguida de un contexto que logra originar una pareidolia.

Al observar una forma superpuesta, se puede apreciar al ver el primer o demás planos detrás; es decir, lo que está alrededor de la imagen compuesta en nuestra mente con los demás elementos compositivos siendo así parte importante del resultado que terminamos por relacionar e imaginar. Sin necesidad de códigos entre el espectador y la imagen, fácilmente puede percibirse icónicamente lo que la esencia de la forma quiere transmitir.

Se sabe que los niños pequeños, bien pueden interpretar el dibujo de una casa, aunque no sepan escribir ni pronunciar la palabra; saben que es una casa o algo parecido, ya que en el proceso de reconocer fueron utilizados sus 5 sentidos. Es como se sabe que tan real es la *percepción*; si se puede tocar, oler, oír; más que solo captarla a través del ojo. Pero si se observa por un medio de comunicación los 5 sentidos no pueden intervenir del todo y el desarrollo de querer percibir la realidad no es completado.

De cierta forma, el proceso tarda en reconocerse como lo real ya que dependiendo de la situación; es complicado lograr usar todos los sentidos al mismo tiempo. Se percibe, gracias a la luz de forma natural o artificial al reflejar en el espacio donde apunta la mirada; sin esta no podría percibirse. Incluso los aparatos electrónicos necesitan cualquier fuente de luz para guardar imágenes y obtener así una representación verídica del asunto a interpretar. El color junto con la luz va de la mano para ser experimentado sensorialmente ya que actúan conforme exista esta luminiscencia.

En épocas antiguas se creía que el color pertenecía a cada objeto y era el objeto quien creaba al color, sin notar que la luz es la que proyecta los colores al impactar contra los espacios para absorber las longitudes de onda que no son del color perteneciente. Se definía un límite que obtenía una versión de la realidad más acertada. Es así como las pareidolias se presentan en un punto intermedio después de ser observado algo en especial; como un cielo nublado, una pared pintada, arena mojada después de una ola, humo en una fogata, o alguna otra forma.

Existe la posibilidad de que no se percibe lo que realmente es, sino que se deja volar la imaginación sin estar consciente del todo, se crean ideas que nadie más se ha imaginado dentro de formas abstractas con una perspectiva inversa a la que aparentemente es. Se hace lo contrario a una realidad aumentada, ya que la forma solo denota lo que en cualidad es de ella, dependiendo del complejo de iconicidad que tenga, el proceso se aplaza o no. Se obtienen más o menos resultados; pero de manera casi inmediata, conjugando todos los elementos visibles como líneas, puntos y volúmenes encontrados en la mente de nuestras experiencias pasadas que se relacionan incluso con la materia física de la que se considera que es y al vínculo que tiene con todos los asuntos ideológicos, culturales, sociales, etc. a la que está arraigada.

La imaginación toma el papel principal en esta obra de creación mental, donde los ojos iluminan; sin importar el nivel académico o el tipo de formación. Se crean infinidad de elementos aleatorios que la cabeza va ordenando sea o no necesario el caso, es por eso que, a pesar de los diferentes gustos que tenga una persona es libre de poder ver más allá de un objeto simple para percibir sus cualidades; lo común que no nota alguien más. Es lo extraordinario de lo casual. Se convierte en bello y significativo lo menos estético y apreciado en el momento del descubrimiento.

No hay otra manera de expandir nuestra creatividad que poner en modo activo la imaginación y dejar que se expanda poco a poco, para fortalecer resultados generados al ver, no solo con los ojos sino con la mente hacia lo que es invisible para los demás. Se crean y crean tantas representaciones como queramos, pero siempre con un principio fundamental que los Gestaltistas en la *ley de Prägnanz* sustentan; el de querer apropiarse de la imagen más común y simple sin complicaciones al momento de revelar la idea apropiada para la forma a evaluar, ya que ellos fundamentan que todos creamos en nuestra mente imágenes más o menos coherentes sobre nosotros y lo que nos rodea y estas imágenes no solo son la simple unión de las secuencias de información que nos llegan a través de nuestros sentidos, sino que son algo más.

Se toma en cuenta otras leyes que dan lugar en el proceso de reconocimiento, gracias al principio de semejanza, que agrupa mentalmente los elementos que conservan una forma parecida o con alguna relación entre ellas. El principio de la proximidad agrupa como un todo los elementos que estén muy cercanos creando una sola masa en lugar de varias; así como elementos proporcionales, armónicos para la vista en el principio de la simetría o elementos que guían hacia un punto en común por el principio de la continuidad o de dirección común. El principio de la simplicidad recrea las formas más elementales posibles en la mente lo más rápido que se pueda antes que otras. Si la idea ilusoria se conserva dentro de un fondo más claro o más fuerte; hablando en cuestión de tonos, nos basamos en el principio de figura fondo que contrastan el elemento a usar.

La mente está siempre tan alerta por encontrar algo que reconozcamos que no importa si no está completo, ella hace que cierto elemento no necesite un pequeño detalle para ser por ejemplo un círculo: ya que si no está terminado, rápidamente se aprecia así, pues el cerebro ayuda a llenar dicha silueta aunque realmente no lo esté; finalizando con el más común y lógico, que es debido al principio de la experiencia donde el sistema se sensibiliza al mundo rutinario y los almacena para retomarlos en una situación parecida.

El primer sentido que identifica una pareidolia claramente es la vista pero no tardan en aparecer sensaciones que la experiencia conserva creando cualidades nuevas y originales. Ernst Mach[9] lo definió en diferentes propiedades; tanto *holísticos* como *psicológicos*, *metodológicos* e *isomórficos*. Se considera que las reacciones surgen como un todo de forma gradual, es decir que se actúa ante cualquier estímulo que se presenta en el entorno percibido auditivamente, con el tacto y por procesos mentales.

Se trata de estar libre de prejuicios e ideas que limiten, ya que es preciso observar para poder percibir, recordar, pensar de manera abierta y así convertir lo impreciso en algo que podamos identificar solo personalmente, puesto que se equilibran vista y mente gracias a la imaginación que pinta nuevos mundos según sea el grado de curiosidad en las alusiones que se encuentren en el camino.

Esto es la *percepción*; no es solo observar bien a fondo, más allá de lo físico; también transforma una idea neutral a color. Se dice que las ideas obtenidas son el reflejo de los deseos internos, muy escondidos o ya olvidados pero de manera no ordenada ni sobresaliente, sino de forma esporádica y ágil.

Los visionarios de formas unen dos tiempos al recordar (pasado) e imaginar (futuro); puede parecer contradictorio, pero es la manera de obtener las pareidolias menos inimaginables explotando los pensamientos asociativos que la mente ya había descubierto antes. Así se relaciona con lo conocido de manera ficticia; fuera de la realidad, con resultados distintos contra los que haya observado alguien más.

9 Físico y filósofo austríaco, nacido en 1838 que púso de manifiesto el papel de la velocidad del sonido en aerodinámica.
García-Pelayo Ramón y Gross "Pequeño Larousse ilustrado" Editorial ediciones Larousse, edición 53 – última edición, París; Francia, 1995, p. 1414

Da vinci[10] asociaba también puntos sin forma con imágenes incontables dentro de ellos. Tal vez él consideraba que nuestro mundo creativo podía dividirse tanto con uno visible y otro no, así que solo era cuestión de unir estas dos dimensiones para que lo visible se volviera el reflejo de lo no visible y así imaginar profundamente las ideas más escondidas. Las ideas brotan de las experiencias incluso con memorias de corto y largo plazo.

La función genética hace la diferencia entre una buena memoria o no; al relacionar lo visto contra lo que se halla dentro y lo conocido contra el estudio profesional. Se buscan fantasías por el camino de la imaginación y al materializarla se llega a la cima de la creatividad para producir lo que nuestra mente interpreta como un holograma interno que ve, piensa y crea una imagen fuera de la realidad; es decir, una pareidolia.

La idea de imaginar estas formas, es para construir otra realidad que parezca agradable y ayude a escapar de esa rutina que hace estar más centrados en lo habitual. Así que cualquiera que tenga ganas de morir un poco para vivir más emocionalmente es bienvenido a soltar su imaginación hasta el infinito y todavía más si le es posible.

2.2 La pareidolia en México

Se tienen antecedentes de las pareidolias en México por el arte rupestre; ya que estas creaciones de imágenes plasmaban su realidad y al observar e interpretar de diversas maneras lo que en su tiempo vivieron como cazadores y habitantes de un espacio temporal, planteaban historias que los investigadores traducían a través de sus pinturas.

Con el auge de la era digital se han ido dejando atrás todo lo que el ser humano desarrolló por sí solo; la ayuda de la máquina lo hace indispensable y de alguna manera más valiosa por contener mayor "perfección". Es por eso que los antepasados dejan esa huella para guiar a los próximos que pueden hacer o no lo que ellos vivieron.

Ahora, en casi todo el País pero enfocándonos en México, las páginas de Internet se abastecen de cientos de imágenes con la comparativa de una pareidolia; iniciado tal vez por diversión solamente, pero que pueden ir más allá.

Hoy en día la pareidolia es un componente cultural que provoca que nuestras expectativas y creencias influyan en lo que percibimos. "Si creemos en Jesús, tendremos a ver a Jesús, no a Buda"[11], indica el

10 Célebre artista nacido en 1452 en Francia. Es conocido especialmente como pintor, autor de la Gioconda, La última cena, La Virgen de las Rocas. Fue también escultor, arquitecto, físico, ingeniero, escritor y músico, y se distinguió en todos los ramos del arte o de la ciencia.
García-Pelayo Ramón y Gross "Pequeño Larousse ilustrado" Editorial ediciones Larousse, edición 53 – última edición, París; Francia, 1995, p. 1645

11 Personaje histórico, fundador del budismo. Siddharta Gotama consideraba que vivir es sufrir y que el sufrimiento resulta de la pasión. El ideal budista conduce al fiel a la aniquilación suprema o nirvana donde se extinguen los deseos materiales.
García-Pelayo Ramón y Gross "Pequeño Larousse ilustrado" Editorial ediciones Larousse, edición 53 – última edición, París; Francia, 1995, p. 1173

psicólogo tinerfeño[12]. Será, por supuesto, el Jesús de la iconografía cristiana, porque nadie sabe cuál era la apariencia real del personaje histórico.

Llamamos **PAH** al conjunto de ilusiones ópticas creadas por la mente resuelto a ser Pareidolias, *Apofenias* o *Hierofanías*. Esta triada está presente en alguna visión irreal que genera la mente de manera inconsciente, ya sea desde un motivo totalmente opuesto o sin sentido hasta uno con carácter divino e intocable.

Los arqueólogos y científicos han estudiado gran parte de nuestro territorio, el cual presenta un componente común que son las pareidolias; abriendo paso a las apariciones en los ciclos naturales hasta en los fenómenos atmosféricos, presentados en movimientos de figuras celestes como en terrestres que contienen las leyendas y narraciones religiosas que contribuyen las PAH. Así que, el resultado conforma una sociedad que en conjunto se convierte en una masa parecida como país donde México carece más de talento que en tecnología. La realidad, aparecen como ideas que pueden contribuir o no sin dejar de ser importantes; es así como tantas pareidolias combinadas con *hierofanías* toman papeles principales en el país.

Se conocen leyendas y tradiciones más conocidas con nexos de pareidolias en países como Estados Unidos, Alemania, Inglaterra, Polonia, España, China, Japón, además de México. Cada uno de ellos reacciona de distinta manera a una forma sin sentido, ya que depende de su propia cultura y sociedad (subcapítulo 2.3, p. 35-40).

Lo que se ha mencionado anteriormente, de lo que es y cómo se dan las pareidolias en México, poco a poco comienza a ser más relevante, ya que se va sembrando esa espina y esa curiosidad por sentir más la experiencia de percibir una pareidolia. Incluso con el ejemplo del fin del mundo (caso 2, p. 36), podemos notar que aunque sepamos a ciencia cierta que es imposible predecir algo como un fin; el miedo y la angustia o duda no tardó en manifestarse al considerar como opción las teorías que se iban conociendo.

Depende de la persona receptora, puesto que la experiencia vivida y la procedencia son factores importantes para generar con frecuencia o no una pareidolia. Ya que las religiones adaptan un comportamiento humano por un sistema de creencias que intervienen hacia otras situaciones tradicionales que las influencias religiosas perciben a su manera, para elevar la capacidad que se tiene por descubir pareidolias de vírgenes o caras santificadas en cualquier lugar.

Pero del otro lado también están las personas que no fueron educados dentro del tema de la religión; por lo tanto generará desconfianza y rumores de los anuncios que se den en torno a la religión. Aunque las catástrofes previstas cada vez se pueden controlar más con anuncios de alerta y prevención del gobierno; no dejan de propagar dudas las teorías que llegan a plantearse sobre todo para las personas más prejuiciosas que crean historias por encima de una solución.

Algunos de los momentos en que las pareidolias son parte de nuestros días son:
● Visión de animales o rostros en la forma de las nubes ● Visión de rostros en las cimas de algunos cerros pedregosos ● Visión de rostros en la parte delantera o trasera de un vehículo (los faros representarían los ojos, la parrilla la boca y el parabrisas la frente o cabeza) ● Imágenes de rostros en aparatos o edificios ● Visión de personas o siluetas en el pavimento.

12 Patricio Bustamante "El año de las imágenes apocalípticas" Ediciones Cooperativas, Buenos Aires, 2012, p. 150

A lo largo de la historia se han obtenido varios resultados sobre como las pareidolias han influenciado en el pensar y hasta sentir de la gente, es decir las pareidolias han hecho de las suyas. Es así como podemos demostrar que, a pesar de creer que no tiene tanta influencia una imagen, si deja huellas para aquellos visionarios que siguen con el juego de las teorías poco probables, aunque las mentes sean tan grandes que tomen todas estas predicciones y se dejen influir en la vida diaria.

2.3 Documentación de casos

Las circunstancias más conocidas comienzan desde leyendas antiguas que hasta ahora siguen siendo escuchadas y reveladas a las nuevas generaciones.

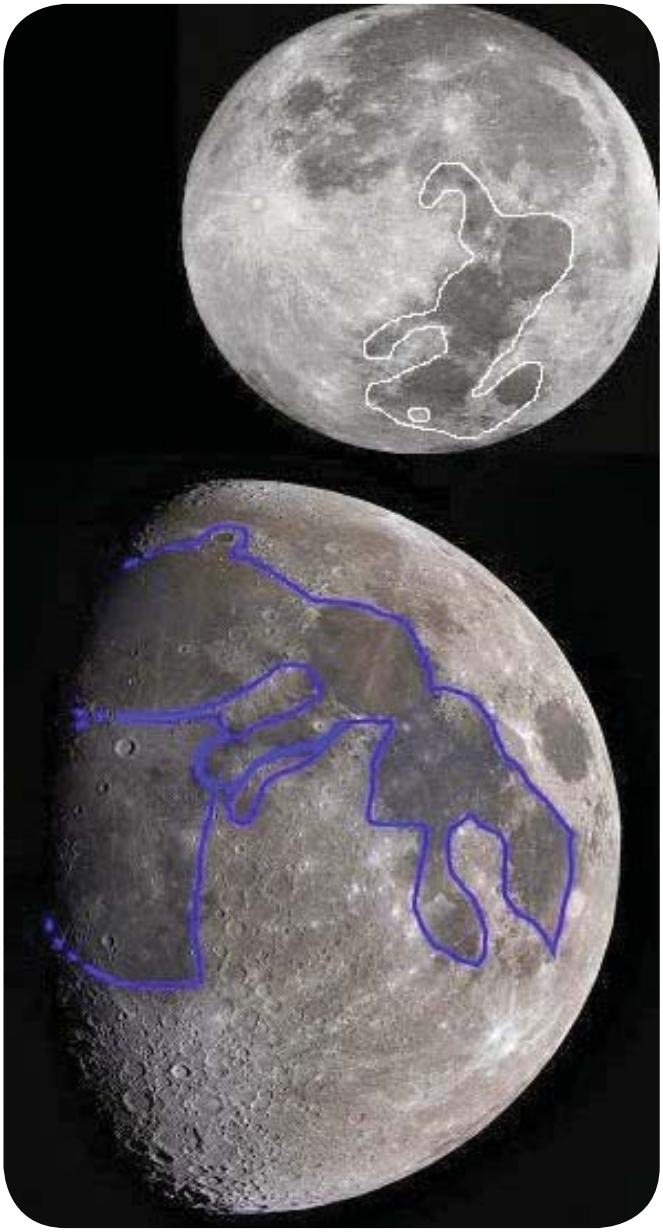


Fig. 17 "El conejo en la luna"
https://goo.gl/tVF2C6

Caso 1: El conejo en la Luna; esta imagen de su silueta ha originado mitos que dependiendo del lugar se asocia con las tradiciones llevadas a cabo en cada grupo.

La mitología popular mexicana abarca teorías desde historias religiosas hasta románticas, donde el punto reconocible es que el conejo se encuentra en la Luna para ser recordado y admirado a través de los años. Las otras historias se asemejan a lo mismo pero cada una adopta un concepto diferente dependiendo sus hábitos y costumbres, como en otras culturas que vinculan las manchas de la luna con deidades y reyes de su región; los chinos ven el perfil de una hermosa diosa, los *Taoístas* un sapo, los japoneses ven como nosotros un conejo pero cocinando pasteles de arroz, los norteamericanos ven la cara de un hombre inglés y los europeos a una persona cargando un bulto en la espalda.

Estos conceptos desconocidos probablemente no sean adoptados por sus extranjeros, pues no crecimos con la misma formación cultural. Probando así que la manera de percibir, siempre está formada por lo que es la persona, la sociedad, cultura en la que habite y sus conocimientos desarrollados.

Bien se puede observar en la Luna llena que las manchas si parecen unas orejas mientras siguen hacia la cara que conecta con el cuerpo, parecen dos brazos y pies. Cualquier persona que haya visto un conejo lo puede reconocer así, pero si alguna persona no los conoce, jamás podrá verlo a menos que se le enseñe. Esta revelación en nuestra cabeza solo es una idea de querer encontrarle una historia a cualquier lugar que se piense interesante o único.

Si la realidad en sí misma es una hipótesis, todo esto siempre presenta explicaciones científicas; al buscar imágenes satelitales de la Luna, en realidad se constata que las zonas que hacen apreciar al conejo por ser de un tono más oscuro, no son más que cráteres en mayor o menor crecimiento, que determina manchas que a lo lejos provocan siluetas que asociamos con algo conocido pero que simplemente fue una creación accidental.

Caso 2: Otras historias más cercanas a este tiempo son llevadas a cabo por las pareidolias religiosas, que están a la vista de los creyentes pero siempre al oído de la mayoría. En el 2012 se propagó la idea de que el 21 de Diciembre del mismo año sería el último, teoría basada en creencias mayas que supuestamente evidenciaban un aviso de tal magnitud.

La noticia impactó a mucha gente que desde que se comunicó ese dato, hasta que no pasó la fecha no se dejó de hablar de lo mismo; incluso había gente que ya tenía su último día preparado, rezando y pensando solo en Dios. Evidentemente fue solo una teoría, que a pesar de haberla planeado para parecer muy bien sustentada, deja muy en claro que un fin del mundo no puede predecirse.

Este ejemplo ya mencionado es uno de los más grandes hasta ahora, ya que esta noticia generó mucha controversia, tanto que incluso después de haber pasado la fecha destinada se siguieron incluyendo teorías para hablar sobre el fin del mundo.

"Desde que comenzó a divulgarse una interpretación errada del calendario de cuenta larga maya y atribuir lo que es el fin de un ciclo al fin del mundo, las teorías apocalípticas se han sucedido unas tras otras. Que se estrellará un meteorito contra la Tierra, que cambiarán los polos magnéticos y la rotación del mundo, que explotará un supervolcán o las máquinas tomarán el control de la humanidad; son solo algunas de las tantas ideas que se manejaron"[13].

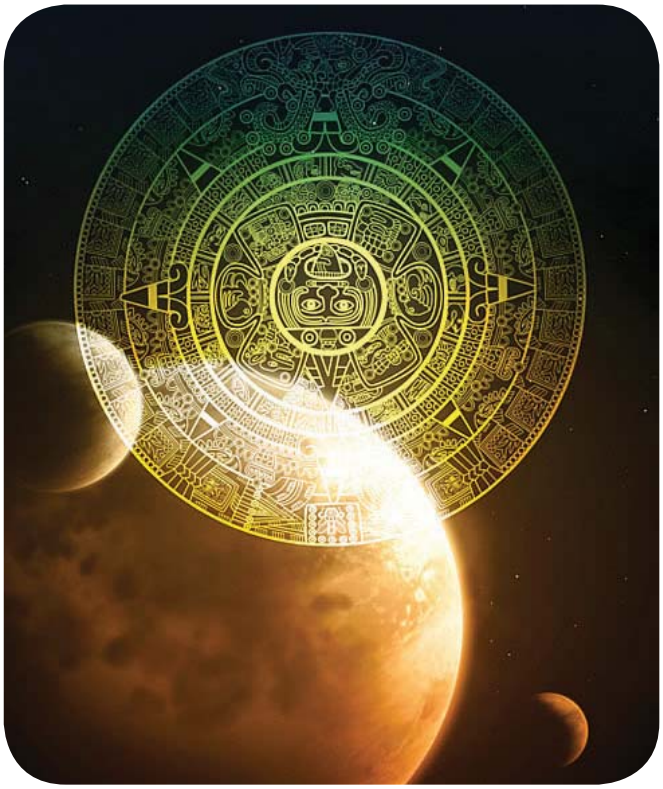


Fig. 18 "El origen de la leyenda"
https://goo.gl/vZzcDv

Caso 3: Otro ejemplo que se puede mencionar muy viralizado durante algún tiempo, que incluso se han podido seguir viendo teorías del mismo suceso es la del atentado hacia las torres gemelas; lo cual aconteció el 11 de Septiembre del 2001, en la que al ser presenciado el fuego en el choque del avión contra las torres, se aseguró haber percibido la cara de un demonio.

Todo esto generó un gran caos, que incluso fue complementado por haber visto ovnis durante el suceso. Así es como el atentado hacia las torres gemelas llegó a ser un enigma para los que lo vivieron y los que no también, porque los medios de comunicación se encargaron de amplificar mucho más el tema, para poder seguir comentándolo por más tiempo. Incluso conforme el paso de la investigación avanzaba, se encontró que no solo fue la cara del diablo, sino con todo y cuerpo y hasta otra cara de un "líder enemigo" que se relacionó con Osama bin Laden.

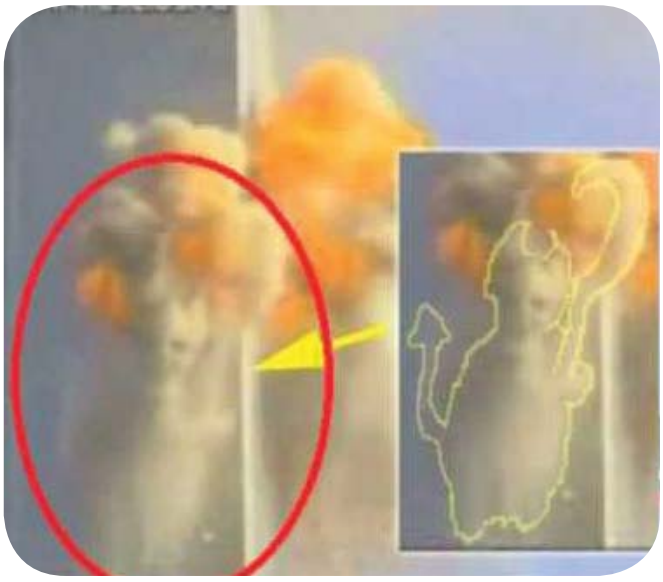


Fig. 19 "El oro de los Dioses"
https://goo.gl/ZCfHnE

13 https://goo.gl/gQ4

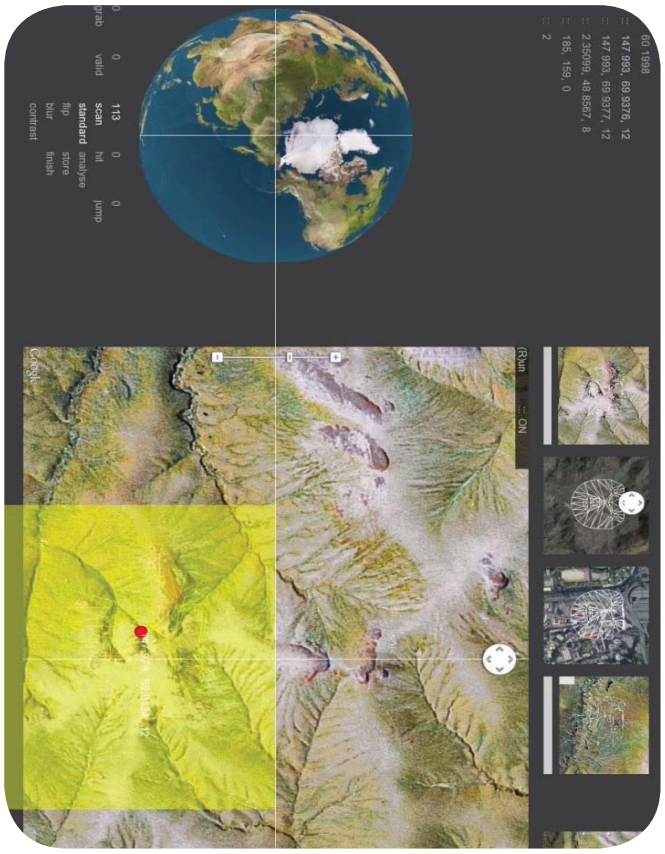


Fig. 20 "Caras de google:"
https://goo.gl/xKw1xN

Caso 4: Hace años un grupo Berlinés[14] rastreó en el planeta imágenes mediante satélites para buscar rasgos con apariencias de rostros humanos a su alrededor; así como aquí las vemos en las nubes, en las paredes, en manchas, en montañas pero en diferente ángulo y desde una distancia más grande. Con un programa llamado google faces, que las localiza como caras humanas dentro de las creaciones naturales que ha archivado Google Maps para examinar toda la extensión de la Tierra.

Este proyecto ha sido una de las mayores búsquedas de pareidolias de este tiempo; sostiene el Estudio de diseño Onformative[15]. Hasta ahora los resultados han sido fascinantes: un espeluznante perfil en Magadán; una remota región de Rusia, un tipo con pelos en la nariz en Kent, Inglaterra y una criatura de aspecto desagradable en las montañas de Alaska.

Los diseñadores del programa Google Faces[16]: Cedric Kiefer[17] y Julia Laub[18] no se imaginaban que su proyecto tendría tanto éxito; pero las imágenes de rostros sobre la tundra rusa y el campo inglés se esparcieron rápidamente por internet con gran viralidad.

"Parece que hay algo fascinante sobre las pareidolias, en algunos casos los rostros son como personajes de dibujos animados pero en otros las caras son demasiado reales como para que sean una coincidencia"[19], dijo el diseñador Keifer.

14 https://goo.gl/DXtGr5

15 Estudio con instalaciones interactivas de medios, diseño generativo y narrativas basadas en datos, en la intersección de arte, diseño y tecnología, ubicado en Berlín, Alemania.
https://goo.gl/MHUl2F

16 Google Faces explora cómo la experiencia cognitiva de pareidolia puede ser generada por una máquina. Mediante el desarrollo de un algoritmo para simular esta ocurrencia, un rastreador de rostro busca continuamente formas de figura mientras se cierne sobre los paisajes de la tierra. La inspiración primaria para el proyecto fue encontrada en la "cara en la imagen de Marte" tomada por la nave espacial Viking e1 el 25 de julio de 1976.
https://goo.gl/7072O2

17 Como cofundador y líder creativo en Onformative, Cedric desarrolla y dirige proyectos para definir la visión creativa del estudio.
https://goo.gl/5ogKol

18 Cofundadora y directora de Onformative. Dirige la planificación estratégica y las operaciones del estudio.. En onformative, su trabajo creativo se combina con el proceso de producción mientras guía el estudio para alcanzar sus metas artísticas.
https://goo.gl/pHthgb

19 https://goo.gl/rdBawG

Caso 5: En Estados Unidos se ha hecho relación a la forma del expresidente George Washington, en trozos de pollo, que por la aceptación popular logró venderse a más de ocho mil dólares.

Fig. 21 "Sioux city journal"
https://goo.gl/wNM9jZ

Caso 6: En Inglaterra aproximadamente hace 3 años en la fachada de una casa fue identificada como parecida, la cara de Hitler gracias a un programa de Red Tumblr.

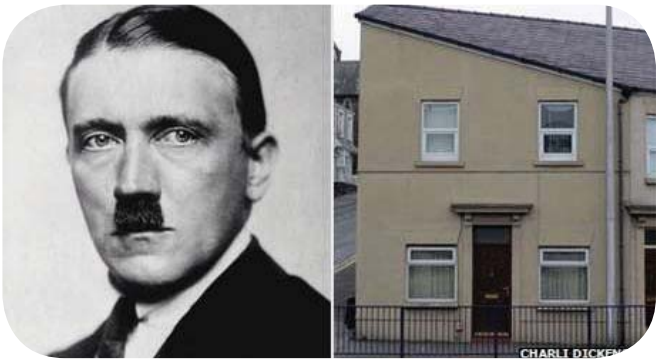


Fig. 22 "Episodio de pareidolia"
https://goo.gl/DXtGr5

Caso 7: En 1994 una estadounidense comía una tostada de queso, cuando notó que estaba frente a lo que parecía una virgen. Así conservó la tostada después de 10 años hasta que la pudo vender por internet en más de veinte mil dólares.

Fig. 23 "Posando con su célebre emparedado"
https://goo.gl/vUCen6

Caso 8: Una chica con siete meses de un embarazo de alto riesgo, miraba profundamente el ultrasonido de su primer hijo, cuando notó algo increíble; Laura Turner aseguro ver la imagen de Cristo en un sudario que es una pieza religiosa de tela, el cual estaba al lado de su bebé como si lo protegiera. Días después los doctores encontraron que el bebé podría tener síndrome de Down, pero al haber visto que Jesús lo cuidaba, Laura se sintió más tranquila y reconfortada. Tenía fe en que Joshua su bebé iba a estar bajo los ojos de Dios y que seguramente todo iba a salir bien en cuanto al gran milagro de ser madre.

Fig. 24 "Ultrasonido de Laura Turner"
https://goo.gl/rEyS5e

Fig. 25 "Cruz Jacinto en bodega Martucci"
https://goo.gl/rEyS5e

Caso 9: En California, Fountain Valley, una cocinera de una respostería famosa llamada Martucci Angiano encontró que se creaba la forma de la virgen en un chocolate derretido; hallado en los goteos que se van juntado bajo una tina que contenía chocolate oscuro.

Al escurrir el chocolate creo un tono blanquecino en forma de círculo lo cual concuerda en el espacio central superior de la cabeza del niño Jesús al ser sujetado en los brazos de María.

Fig. 26 "Juan Pablo II en la hoguera"
https://goo.gl/ScVG2N

Caso 10: En Polonia hace algunos años se llevaba a cabo una ceremonia en honor al Papa Juan Pablo II, por el aniversario número 2 de su muerte; cuando se capturó una fotografía donde había fuego. En ese momento parecía una más del evento pero cuando llegó a su casa Gzegorz Lukasik; un joven obrero, notó que la silueta se asemejaba mucho a la de Karol Wojtyla o más conocido como el Papa Juan Pablo II.

Tal noticia fue tan asombrosa que llegó a boca de la prensa mundial, la cuál confirmo la veracidad de la foto. Para muchos la coincidencia del parecido con este personaje del vaticano era sorprendente, tanto que también la vio el Papa Benedicto XVI quien impulsado por esto, logró la beatificación y canonización de dicho personaje.

Esto da a pensar que en todas partes, no solo en México la religión esta tan sometida, que la población aprueba las relaciones que resultan de las figuras accidentales, solo por la creencia con la que las masas han sido educadas desde pequeñas. Como se nota las pareidolias han despertado el interés en distintas culturas, a pesar de no ser tan afamado el concepto; integramente se ha experimentado de manera distinta pero con mayor o menor frecuencia y con diferentes objetivos o necesidades que van cambiando conforme transcurre el tiempo detrás de estas asociaciones obtenidas con la realidad.

Una invención que ha estado evaluándose es sobre esculturas que la mente genera a través de las ideas plasmadas en ondas que asemejan nuestros pensamientos. Se dice que será una tendencia a futuro producida por Onformative[20]. Este proyecto de gran escala es resultado de los sucesos que día a día retiene el inconsciente y que si se busca o no; aparecerán imágenes formadas por las anteriores experiencias culturales.

20 Véase nota 15

En todos estos casos ya mencionados se explica la relación de una herencia evolutiva; comenta la doctora Nouchine Hadjkhani[21] que "los humanos llegan a este mundo con los cables preconectados para detectar caras; un bebé de apenas unos minutos de vida dirigirá su atención hacia algo que tiene los rasgos generales de una cara antes que a otra cosa que pueda tener los mismos elementos pero en un orden aleatorio"[22], declaró. Ya que nuestro cerebro tiene una región llamada *Giro fusiforme facial* especializada en el reconocimiento de caras; es un mecanismo tan eficaz y veloz que una vez que se identifica un rostro es imposible dejar de verlo, por mucho que la razón sepa que no es lo que creemos que es. Y una vez que uno ve la cara de la Virgen o el perfil de George Washington, ya es virtualmente imposible dejar de hacerlo, dice Bruce Hood[23]: "Esa es una de las características de las ilusiones, tienen una distintiva tendencia a formularse en tu mente y es muy difícil despejarlas"[24].

Sophie Scott[25], comenta: "Lograr ver la cara de Jesús en una tostada revela qué está pasando con tus expectativas y cómo estás interpretando el mundo con base a tus experiencias, en lugar de referirse a algo que necesariamente esté en la tostada"[26].

Y esa tendencia a identificar figuras familiares se remonta a los primeros humanos, explicó Christopher Charles French[27]: "Hemos desarrollado cerebros que piensan de un modo rápido, primario, que normalmente es correcto, pero que puede hacer que seamos sistemáticamente tendenciosos"[28].

Con esto se confirma la hipótesis comentada en el primer capítulo; al plantear una pareidolia que al llevarse a cabo sin una experiencia vivida va a depender del resultado de lo que se ve, siendo así el producto a experimentar; único y personal. Por lo tanto, no es posible reconocer una forma o escuchar un sonido que jamás hemos visto; a menos que este resultado sea provocado y sistematizado por algo que quiera que así sea.

21 Profesora asociada en radiología, de la escuela de medicina de Harvard. Asistente en la Universidad de Gotemburgo, Suecia. https://goo.gl/n7MuNj

22 Op. Cit.

23 Psicólogo experimental británico, autor del libro "The self illusion: how the social brain creates Identity" (La autoilusión: cómo el cerebro social crea identidad). Es conocido por su tesis sobre los humanos que están fuertemente relacionados entre sí por la religión. Afirma que el rasgo sobrenatural es algo inherente a la mente humana. https://goo.gl/1oDH4e

24 Op. Cit.

25 Nacida en 1966, es una neurocientífica británica, investigadora de la neurociencia por las voces, el habla y la risa. https://goo.gl/iz8Cgt

26 Op. Cit.

27 Psicólogo británico especializado en las creencias y experiencias paranormales, la cognición y la emoción. https://goo.gl/iVa7G3

28 https://goo.gl/TSO7Jx

Capítulo III

La pareidolia en la comunicación visual

3.1 La pareidolia como recurso

El diseño vincula lo que se encuentra en nuestro entorno con lo interior para conseguir soluciones y respuestas a problemas en específico; planteadas de forma creativa, a veces intuitiva y otras espontánea. Sin perder de vista el punto meta, que es obtener una imagen en la mente para que con esta se derive a lo extraordinario, funcional y duradero que pueda lograrse con el *proceso creativo*.

Es así, como las pareidolias encajan muy bien con nuestra realidad pero generalmente impulsadas por el diseño; que asocia la mente con la imaginación como punto de partida en el área. Pero existen algunas diferencias entre pareidolia y diseño, ya que una pareidolia no está planeada ni bien conceptualizada, simplemente tiene un desarrollo inverosímil sin un desarrollo "inteligente" que el diseño destina para tomarla como base y convertirla en ideas metodológicamente sustentadas.

Como lo explica William Paley[29] que después retomó William Albert Dembski[30] en la teoría del diseño inteligente; donde refiere que: "Frente a ciertos objetos, debemos hacer la inferencia de que éstos han sido diseñados y el diseño implica un diseñador, al contemplar un reloj, debemos inferir la existencia de un relojero, pues es imposible que algo tan complejo como un reloj, pueda surgir sin un diseñador".[31]

Se separa así de una manera muy concisa, lo que implica ser una pareidolia contra el profundo campo del diseño, donde ambos pueden complementarse de manera productiva y apropiada, ya que cada idea se puede retroalimentar de la otra para un bien social, puesto que el punto en concordancia se da en el clímax; al ser imágenes en la mente con forma y significado de algo ya vivido, pero remarcando que un diseñador la genera de una manera más amplia, concreta y con una fundamentación del ¿Por qué? ¿Para qué? Y ¿Cómo?

Con el paso del tiempo; en el campo del diseño, nos damos cuenta de que hay una metodología de por medio y que las ideas que existen en la mente; primeramente las abstractas, se van depurando paso a paso, para así formar una solución a una problemática, produciendo finalmente un diseño fundamentado.

El área que constituye completamente al diseño, está conformada en un inicio por una pareidolia y una pareidolia se planifica en un proyecto artístico; así que la separación de estos sería casi imposible. Por el contrario, la cantidad de elementos que se pueden considerar en el diseño, se logran extender tanto que la intención principal de transmitir un mensaje se puede ampliar más.

En el momento en que se percibe o se genera una imagen inconcreta en nuestro cerebro, estamos llevando a cabo algo imaginativo que nadie más puede percibir, ya que las pericias vividas son exclusivas de cada quien e indudablemente se vive y se contempla lo observado de distinta manera. Es decir que; la forma de un gato en una nube, así como lo vemos nadie más podría apreciarlo. Incluso, puede que hasta alguien más logre captar algo que no tenga conexión con los gatos; como un barco u otro objeto.

29 Filósofo y teólogo utilitarista británico nacido en 1743. Recordado por su analogía del relojero y sus argumentos para demostrar la existencia de Dios en su obra "Teología natural".
https://goo.gl/5bohDq

30 Matemático, filósofo y teólogo estadounidense nacido en1960, proponen al diseño inteligente en oposición a la teoría de la selección natural.
https://goo.gl/ZGMMYa

31 https://goo.gl/yzucqL

Se conocen obras y sitios arqueológicos, en la historia del arte rupestre; principalmente las personas que han hecho uso de estas al descubirlos, dan características que lo asocian con el fenómeno de la pareidolia; como accidentes en el paisaje ya sea en las rocas, árboles, plantas, etc; que inspiran para tomar estos elementos en un lienzo o para usarse como instrumentos; como cuando en la antigüedad se transformaba una cueva, con pintura extraída de la naturaleza con un palo o huesos y hojas o piedras.

La comunicación no verbal que transmite el arte, es distintivo entre las culturas, tiempos y resultados de los planteamientos esquemáticos que se manifiestan en cada generación. Las pareidolias permiten así, analizar las obras diversas que hay en cada cultura del mundo, es así; como al abarcar el tema del arte en relación a las pareidolias, se define lo que se considera como Arte a: "Cualquier actividad o producto realizado por el ser humano con una finalidad estética o comunicativa, mediante la cual se expresan ideas, emociones o en general, una visión del mundo. Mediante diversos recursos, como los plásticos, lingüísticos, sonoros o mixtos. El arte es un componente de la cultura, reflejando en su concepción los sustratos económicos, sociales y la transmisión de ideas y valores, inherentes a cualquier cultura humana a lo largo del espacio y el tiempo. El diseño se nutre del arte como virtud, disposición y habilidad para hacer algo"[32].

Con lo anterior se descarta la posibilidad de querer nombrar a la pareidolia como un arte en general, por la contradicción que existe en ambos conceptos; al ser uno accidental y el otro intencional. Pero eso no desglosa la idea de que se complementen por el sentir culminante que genera cada uno. Ambos se engloban por causar un sentimiento, seguido de una emoción que fueron llevadas por experiencias dotadas de un significado especial para cada persona.

La idea de un artista al crear una obra, se va transformando hacia un resultado visual y cercano en la mente de los espectadores, donde el efecto retoma un papel de ente individual, con sus propias ideas conclusas. Así como las pareidolias hacen asociar imágenes diferentes con sus respectivos elementos accidentales; se plantea el *proceso creativo*:

Abstracto (*pareidolia u obra de arte*)

Idea (*personal*)

A pesar de que la sociedad ha forzado a que las actitudes que una persona tenga, debe ser planeada de acuerdo a sus necesidades y deseos; la persona puede realizar el proceso inversamente en una imagen, ya sea de algo *abstracto* a lo conocido o de algo conocido a lo *abstracto*. De las dos maneras la creatividad no pierde su papel y la imaginación va en su compañía, dando como resultado formas de expresión, que bien pueden ser apreciadas en el arte moderno y la publicidad o simplemente para algo más personal y único. Todo esto varía en cuanto a quién percibe la pareidolia por las experiencias que ha tenido a lo largo de su vida.

Con ayuda de estos conceptos instalados en la mente; se desarrollan maneras comunicativas y estéticas para expresar las ideas, emociones y pensamientos causados por la destreza intelectual. Se utiliza diversos y amplios recursos para llevarlo a cabo; ya sea de manera visual, lingüística o auditiva.

Una pareidolia es apreciada por la misma razón que un diseño es funcional; al hacer referencia de manifestarse en el momento justo en que la mente busca encontrar algo que necesita, sin que se planee. Primeramente por los colores al destacar cierta identidad visual en las representaciones pictóricas y análogas. Después por el mensaje que transmite y hace llevar una acción frente a lo ocurrido; observarla detenidamente.

No se puede comparar el proceso natural, con el mecánico; es decir, una persona tiene la capacidad de lograr ver una pareidolia de inmediato, sin tener que poseer demasiada información de forma selectiva. Este proceso de interpretación no se pone a buscar tecnicismos, ni mucho menos razones, solo se da por ser seres pensantes y habituados a observar rutinariamente nuestro entorno; en cambio el lente, no busca ese interés al ser programado por alguien, con órdenes previas de realizar cierta acción en cierto tiempo.

Las pareidolias rescatan al artista creativo de sus mundos limitadores para volver a invitarlo al mundo de fantasía sin un fin en especial, pero sí con un *proceso creativo* por parte del individuo. La mente cerrada se amplia, convirtiéndose en ambiciosa y deseosa de propuestas artísticas y funcionales. Se explica de manera clara el mensaje principal entre cientos de ellos, que son descifrados por el deseo infinito de conseguirlo, a pesar del complejo o sencillo grado de lectura donde se equilibra corazón, fuerza y mente.

Las representaciones pictóricas, entran intencionalmente al área de diseño e informan como parte de un sistema más amplio, con fines en común para lograr estilos gráficos de mayor impacto.

32 Cátedra Jorge Filippis "Glosario del diseño" Editorial Nobuko, 1ª edición, Argentina Buenos Aires, 2005, p. 26

Las pareidolias contienen universalmente elementos visuales, donde el diseño logra romper más allá de las barreras lingüísticas, dentro de espacios públicos sin signos predefinidos; simplemente espontáneos que se van formando con el paso del tiempo, involucrando diversos sistemas para proyectarlos hacia un público interesado en el ramo artístico. Las pareidolias no tienen un fin en común, ya que son creadas para distintos puntos meta; solo se apropia del proceso que se le quiera dar.

El tema de los iconos que representan un diseño, se perciben en una pareidolia, donde la semiótica abre paso por ser una teoría esencial para describir la composición de un mensaje en una imagen:

Ferninand de Saussure[33] divide el signo en dos partes:

- **El significante** (parte física que percibimos)
- **El significado** (idea que nos transmite)[34]

Es lo que tienen en común los dos temas a contemplar; donde el diseño lo observa e idea un plan, lo evoluciona y lo encuentra aunque de forma intencional se trate; ya que se puede percibir algo totalmente diferente a como era en un inicio.

Si se convierte en realidad física; el *modelo de Peirce* lo conoce como un *representamen*, se transforma en un objeto para que ese le lleve una idea hacia el *interpretante* concibiendo un valor mental basado en su experiencia más allá del signo; lo cual lo hace ser invariable dependiendo el tiempo y los conocimientos adquiridos posteriormente. Lo contrario a una *antonomasia*; que concuerda lo imaginativo con lo común en la idea observada.

3.2 La pareidolia y sus aplicaciones

Como ya se ha mencionado; este concepto es para muchos una palabra nueva que aún no se domina con facilidad, pero eso no está desligado del desarrollo y los resultados que se han obtenido del mismo, ya que el significado de ver formas irreales se ha manifestado en épocas muy remotas desde el Paleolítico. No hay en concreto una fecha que se pueda mencionar del cuándo surgieron, pues hasta ahora como bien se sabe siguen estando en la vida rutinaria del hombre incluso hasta en los animales. Todo ha sido de forma muy casual; no se planea el verla ni se planifica para un objetivo, cada persona es víctima de este fenómeno pero dependiendo de su entorno y de su forma de vida es como resultará en ella una pareidolia o meramente algo *amorfo*.

El cerebro al ver una forma sin sentido, la transforma en lo que ya se conocía para retomarla en esa idea, con procesos tecnológicos que van evolucionando. La convicción es tanta que esta sugestión imaginaria se puede transformar en *apofenia* o *hierofanía*; así que, conforme el tiempo pasa, las pareidolias han llegado a ser más que solo darle nombre a lo *abstracto*, es también asociar la forma con alguna creencia para darle el lugar que las personas religiosas creen que merece.

Hasta ahora el impacto en la sociedad por las pareidolias ha dejado mucho de qué hablar, porque aunque no se esté consciente de este vocablo, ni como concepto, ni como proceso; ha estado presente constantemente en varios acontecimientos, que surgen con el paso de los años; así que podemos decir que, por mucho tiempo más la pareidolia seguirá evocando en la memoria personal, será más relevante cada día; sobre todo en las personas que trabajan con ellas y las explotan a su manera en cualquier entorno ya sea histórico, científico, tecnológico, artístico, político o social; creando ideologías con diferentes niveles de significación como el *denotativo* o *connotativo*, que construye otra realidad existente, gracias al diseño o alguna otra aplicación.

33 Lingüista suizo nacido en 1857, sus ideas sirvieron para el desarrollo del estudio de la lingüística estructural y moderna en el siglo XX. https://goo.gl/5F6sB6

34 Jardí Enric "Pensar con imágenes" Editorial Gustavo Gili, 1ª edición, Barcelona, 2012, p. 127

Se conocen participaciones para proyectar pareidolias de manera intencional; al frotar con pintura o tierra sobre una superficie contrastante para poder denotar y manipular a nuestro estilo. Las opciones son innumerables ya que va desde una veta en la madera, hojas de árboles, arrugas en la ropa, fotos invertidas, líneas de la mano, hasta los vestigios encontrados en nuestros tiempos; lo que puede servir como apoyo para crear nuevos elementos con un fin informativo. A este término no se llega en un camino claro y lineal; todo lo contrario, el transcurso debe ser inspirador, alentador y motivador para sugerir innovación, encontrando el lenguaje correcto y diferente a comunicar, como a lo anterior; pero que en su momento de indagación sirvió de base.

Se aplican todas las herramientas de sensaciones naturales posibles para intuir una figuración; que no solo es vista, también es tocada, saboreada, olfateada y escuchada involuntariamente para informarnos sobre lo que está confirmado o aún está creando nuevas hipótesis, que sin nuestros sentidos sería imposible captar una supuesta realidad encontrada. Al querer darle un uso artístico a una disciplina intelectual, para estructurar por autoría propia y lograr un pensamiento óptico; se debe trabajar lo más consecuente posible en cuanto a los sentidos a utilizar, jamás se transmitiría algo que no se siente al haberlo creado. Entre esas líneas se modelan direcciones, tamaños, formas, superposiciones y colores distintos complementándose y creando una existencia irreal que se asemeja a lo que motivó al ver esa imagen para evidenciar ese estado pasado de reflexión.

Existen diferentes métodos para emitir la imaginación y materializarla en un espacio tridimensional[35]:

Gesticular (ver mediante gestos en el aire)

Tocar (ver con nuestras manos)

Sentir (ver con el tacto de alguien más)

Garabatear (trazo de pequeños detalles)

Moverse (prepararse antes de cualquier trazo)

Diferenciar (crear líneas y contornos)

Escribir (esbozar de letra a dibujo)

Formar (trazar línea sobre línea para crear una masa)

Modelar (dibujar el objeto con una técnica especial para complementarse)

Materializar (dibujar después de varios primeros intentos)

Trazar (plasmar desde el contorno al inferior)

Deconstruir (fragmentar en formas geométricas)

Abstraer (dar una retroiluminación, posicionando una luz trasera para simplificar la información gráfica con una silueta)

Fragmentar (unir trozos y volver a separarlos para crear algo nuevo)

Imaginar (dibujar desde la imaginación y analizar discrepancias con bocetos)

Escuchar (transformar un sonido en una forma de expresión desde el ritmo del dibujo)

Manchar (descubrir una figuración desde una expresión intencional directa, no solo proveniente de la naturaleza)

35 Peter Jenny "Técnicas de dibujo" Editorial Gustavo Gili, 1ª edición, Barcelona, 2013, p. 167

Simbolizar (experimentar sobre símbolos visuales, pictogramas y jeroglíficos para comunicar visualmente)

Sugerir (despertar recuerdos y estimular la imaginación)

Deformar (las sombras se alteran en diferentes grados con distintas fuentes de luz)

Ocultar (superponer dibujos de capas hasta que la imagen original resulte difícil de identificar, para que el ojo avizor del que observa atentamente inspire a nuevos dibujos)

Exagerar (Omitir ciertos detalles para obtener mayor precisión; ya que el contorno original se mantendrá, pero al esbozarlo en distintos ángulos se logra algo distinto)

Se sabe que las pareidolias han sido descubiertas antes de que el diseño tuviera su auge desde los años sesenta en Estados Unidos y Europa; gracias al gran porcentaje de ventas por parte de los consumidores, que provocó una gran expansión masiva en varias áreas visuales, incluso en la impresión. Donde con el paso del tiempo, se vio como opción entrar a la mente del usuario y poder hacer controlar acciones gracias al *neuromarketing*; que trata de generar estímulos y sentimientos para provocar desde las situaciones pasadas, propias de la persona; sin vender u ofrecer directamente como tal el servicio, sino de una forma indirecta y sutil.

Fig. 27 "Discover more"
https://goo.gl/pV2BTj

Es así, que por una gran convicción al disfrutar y hacer disfrutar los medios de comunicación abrieron paso a las pareidolias para lograr y entablar mensajes más amenos y efectivos para el público. Conjugando diseños entre texto e imágenes ilustrativas, pero en su mayoría intencionales y no accidentales (fig. 27).

3.3 Relación temática entre: Ilustradores, Científicos y Psicólogos

Esta manera de poder reconocer imágenes en donde solo hay manchas o formas abstractas es explotada y utilizada primeramente por psicólogos; los cuales la estudian para poder comprender el porqué vemos estas imágenes, llevando a cabo pruebas con personas de diferentes zonas geográficas (fig. 28).

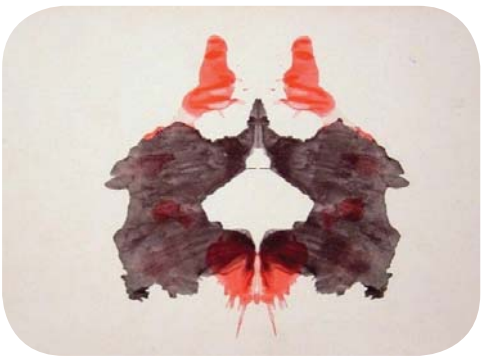


Fig. 28 "Test de Rorschach"
https://goo.gl/gnaAoN

Las teorías que han sobresalido son diversas, dentro de ellas se encuentra la de Jeff Hawkins[36] con memoria-predicción: "El cerebro funciona sobre la base de la memorización y el reconocimiento de patrones, de forma que la tarea que realiza el cerebro (o al menos la parte del cerebro denominada córtex) es la predicción. Lo que el autor llama marco de memoria-predicción (memory-prediction framework). Según el autor, el papel de cualquier región del córtex es averiguar qué relación hay entre sus entradas (inputs), memorizarla y usar esa memoria para predecir cómo se comportarán las entradas en el futuro"[37].

36 Véase nota 7

37 Expresa Hawkins en su libro "Sobre la inteligencia".
https://goo.gl/xOA4ci

El autor establece que los algoritmos empleados por el cerebro, son lo suficientemente generales como para que se pueda reconocer, imaginar, crear y aprender: "Cada paso desde la información cruda hasta la idea abstracta se basa en el mismo algoritmo. Es la única computación que sabe hacer el córtex, pero es tan versátil que puede explicar todas las increíbles propiedades de la mente"[38]. De esta manera, las explicaciones por generar una respuesta respecto a la razón en vivir lapsos de reconocimiento de imágenes en sitios poco comunes, toma lugar en la memoria; por ser ese espacio donde lo que vemos se queda ahí y permanece hasta encontrar algo semejante que el cerebro vuelve a reconocer y comparar. Así entra a lugar la ciencia, que busca una alternativa de manera técnica para procesos inexplicables y asombrosos, que generan pareidolias basadas en la numerología interpretada de acuerdo a su criterio científico.

Se hace referencia a los ilustradores que interpretan las pareidolia a su manera de forma visual, dejando a un lado lo científico y teórico para solo obtener de ellas lo más significativo. De todas los modos posibles la utilizan los ilustradores o personas dedicadas al arte y diseño; para hacerlas crecer de manera profesional, al producir arte por y para un bien social. Es así, como este desarrollo se involucra en dobles intenciones al generar un diseño funcional, para un fin en específico; así que, con las pareidolias, los ilustradores son inspirados al crear una imagen nueva, que es transformada por la primera idea que establece y por el significado que planificó el artista. Existen diversos ejemplos de esto, como en el libro "Con la cabeza en las nubes"[39] de Diego Bansky[40] e Isidro Ferrer[41] y otro llamado "Face to face"[42] de los fotógrafos François Robert[43] y Jean Robert[44] que contienen objetos cotidianos en contextos contrarios, adentrados a historias y mensajes cautivadores.

Se asocia el *proceso creativo* desde dos puntos; al pensarlo con palabras (materializado en un escrito donde se incorpora al pensamiento lineal) y al reflexionarlo con imágenes (convertidp a fotografías y crear ilustraciones); los científicos y psicólogos ocupan el primer paso y los ilustradores y diseñadores el segundo. Es necesaria una superficie final para poder plasmar lo que se pensó dentro del proceso de reconocimiento, no solo como resultado sino como indagación del mismo desarrollo.

Los artistas creativos no solo intentan llegar a la perfección en cuanto a detalle final, también planifican transmitir emoción y una manera diferente de observar, para cada individuo que sepa relacionar lo significativo, de lo menos importante. Es por eso que asociar una idea no solo es trabajo de un área, sino de otras paralelas puesto que abarca distintos procesos, objetivos y resultados, pero siempre con una compensación para el artista; quien es el que controla el proceso desde un comienzo.

38 Íbidem.

39 Bajo la consigna "¿Qué ves en esa nube?", ilustradores de todo el mundo dibujaron sobre fotos de nubes lo que su propia imaginación les dictaba. Además, un apasionante informe científico totalmente ilustrado explica los misterios de este fenómeno atmosférico.
https://goo.gl/ENypGX

40 Misterioso artista de graffiti. Se rumora que el artista secreto ha pintado y tallado paredes y vallas publicitarias en Los Ángeles montando su propia versión de una campaña en el Óscar.
https://goo.gl/hUDnoU

41 Nacido en Madrid, en 1963. Es graduado en arte dramático y escenografía. Ha trabajado principalmente en diseño editorial, cartelismo e ilustración. A lo largo de su trayectoria, sus diseños han recibido importantes premios y galardones.
https://goo.gl/82M88p

42 1ª edición de 1996. Es un libro muy bien impreso y diseñado, ideal para cualquier persona que ame el diseño y tenga una imaginación activa para ver caras en todo tipo de cosas.
https://goo.gl/QheQvm

43 Fotógrafo Suizo, residente en Estados Unidos; ha destacado en el campo de la fotografía artística, bastante provocativa y de temática muy variada.
https://goo.gl/OmIQEB

44 Nacido en la Suiza Francesa. En 1972, se estableció en México, donde ha sido constructor de sanitarios ecológicos secos, profesor universitario, articulista y autor de varios libros. https://goo.gl/0XUHY2

Milton Glaser[45] nos hace entender que el diseño contiene información estudiada para que un usuario la experimente; en cambio el arte convierte la realidad hacia algo personal donde la *percepción* no será tan fundamental como la que se obtiene a través del diseño. Es así como se deduce la idea, de que el arte se transforma en diseño y el diseño puede ligarse a distintas áreas más; como la industrial y gráfica dentro de procesos masivos y comerciales de los productos innovadores para un público en particular.

El área de la ciencia se inclina siempre por buscar respuestas a ciertas actitudes o acontecimientos, siempre indaga de una forma objetiva; todo lo contrario al arte, que prefiere idealizar recreando soluciones y respuestas distintas a las habituales. Pero sin duda, se complementan para equilibrarse y no caer en el extremo que cada área puede manifestar.

3.4 Pareidolia; de la espontaneidad al proceso creativo

La palabra que conlleva un *proceso creativo* es crear[46] del latín *creare* (lo que no se ha hecho antes). La maestra Marisa Corte Ríos[47] determina que el *proceso creativo* genuino consta de 3 pasos:

A	Dada la problemática, se olvidan o siguen las reglas implantadas.
B	Se resuelve de igual o distinto modo.
C	Se confirma, que al ser resuelto sea eficaz y beneficioso; ya que de lo contrario será uno más entre las tantas soluciones ya existentes, que son estéticas pero no funcionales.

El proceso consiste en involucrar distintas dimensiones *cognoscitiva;* dentro del pensamiento para hacer emanar o renovar ideas que sean vistas desde varios puntos del planteamiento, pero originales y útiles que la curiosidad resuelve sin temor del riesgo a fracasar.

En el transcurso de este influyen:

Factores neurológicos; que incluye emoción, intuición e imaginación por el hemisferio derecho y un pensamiento más lineal que crea la lógica en una educación tradicional por el hemisferio izquierdo.

Factores psicológicos; que ven surgir la creatividad para retribuir necesidades emocionales, creadas por las vivencias que el enfoque constructivista convierte a una estrategia intelectual; que edifica las nociones para solucionar el planteamiento.

Habilidades cognoscitivas; que implica el *pensamiento convergente* al buscae una sola respuesta sin tantas vueltas, en una misma línea; que el *método lógico-científico* observa, mide, pesa y ordena. Por lo contrario el *pensamiento divergente* explora e imagina soluciones para grandes resultados que no se habían encontrado, al contemplar los dos pensamientos la producción de ideas se fortalece y se potencializa.

45 Diseñador célebre de Estados Unidos. Sus múltiples trabajos, caracterizados por un lenguaje visual, creativo y conceptual, lo han convertido en una figura clave en el campo del diseño gráfico.
https://goo.gl/cC9wrC

46 El término creatividad no fue aceptado por la Real Academia de la Lengua Española hasta 1984.
Marisa Corte Ríos "Inteligencia creadora" Editorial Trillas, 1ª edición, México, 2010, p. 149

47 Ibidem.

Las ***habilidades emocionales*** liberan los pensamientos *psicológicos*, para crear seguridad interior y poder ser expresada de forma autónoma.

Factores sociales; que implican la actividad creadora dentro del ambiente que se ejerce en este, los cuales pueden anular la creatividad si se exige, sobrevalora, ridiculiza, desanima y se prohíben o limitan comentarios. Por el contrario se debe desarrollar un ambiente de igualdad, respeto, tolerancia y agrado de ideas, estimular la imaginación, aumentar las habilidades de búsqueda por ambos pensamientos y formar una sociedad tranquila de enseñanza.

La obtención de una pareidolia va en conjunto con grupos de ideas interminables que la mente ilustrada o no reconoce formas; como de un rostro no precisamente humano o de verla más a detalle, dependiendo de qué tan amplio sea el saber visual para aumentar las probabilidades de su hallazgo. Así que, entre más crezca la parte creativa, más pareidolias creará la mente y por lo tanto mejores ideas crecerán para dar a futuro, un gran rendimiento.

La zona creativa no está sola en una etapa adulta, incluso es mucho mayor en la niñez; que es en la etapa temprana del ser humano, cuando todo lo que ve es lo que absorbe; al igual que todo lo que se le enseña.

Se dice que poner un camino trazado en la mente de los niños los hace inseguros, lo cual se va a ver reflejado al crecer y necesitar desenvolverse. Estudios de psicología, pedagogía y neurociencia han demostrado que la etapa preescolar (3-7 años) es vital para el desarrollo del lenguaje, la socialización, la habilidad para organizar el pensamiento, la capacidad para resolver problemas, toma de decisiones, curiosidad por investigar, descubrir y sacar conclusiones en fomentar la mente y las habilidades artísticas.

No es que dependa totalmente de como se desarrollará la actitud personal, pero en cuestiones psicológicas va muy unido a ser más imaginativo, característica que se requiere para percibir una pareidolia; ya que si ese aspecto no es bien motivado, se tendrían límites en los resultados creativos. Trabajar con la mente y trabajar con las manos son rasgos totalmente opuestos, que por la experiencia artisticocreativa[48] es ámbito del intelecto y conocimiento, de lo contrario si el adulto que forma al niño no incentiva su imaginación creadora se impediría el desarrollo en el pensamiento creativo.

48 Término encontrado en: Marisa Corte Ríos "Inteligencia creadora" Editorial Trillas, 1ª edición, México, 2010, p. 149

Las pareidolias están en cada rincón de cualquier lugar en el que nos encontremos, no podemos saber exactamente que sigue después de haber visto una; pero si nos podemos basar en los vastos ejemplos encontrados.

Uno que ha sido interesante, fue la declaración de Nicolás Maduro Moros; ahora presidente de Venezuela cuando afirmó el haber visto la cara de Hugo Rafael Chávez Frías, expresidente de Venezuela (QEPD) en la construcción del metro de Caracas, esto lo anunció en público y no ha sido la única vez que ha tenido la certeza de que Hugo Chávez ronda entre ellos.

"Una vez que se convirtió en el sucesor de Chávez, Maduro empezó a exhibir aún más su vena mística. Alegó que Chávez se le apareció en forma de pajarito. Tiempo después, Mario Silva reveló (en su escandalosa conversación con un militar cubano) que Maduro tenía la convicción de que el rostro de Chávez se apareció en un cuadro en el palacio presidencial. Y, ahora, Maduro ha anunciado que la cara de Chávez surgió en las paredes de uno de los túneles del metro de Caracas. Solo puedo especular, pero yo presumo que todo este misticismo sí es genuino en la personalidad de Maduro. No me parece que sea un invento frío y calculador para sacar provecho político del culto a Chávez. Cuando Mario Silva reveló el incidente de la aparición de Chávez en un cuadro, añadió que Jorge Rodríguez aconsejó no divulgar aquello en plena campaña presidencial, pues estaba consciente de que era un exabrupto. Supongo que, ahora, Rodríguez estima que sí se le puede sacar provecho político a las apariciones de Chávez"[49].

Las pareidolias no son planeadas como tal, pero cada quien puede llegar a hacerse más sensible al reconocerla inconscientemente; cada quien actúa de distinta forma cuando se presencia una, pero sin duda el cómo se toma en cuenta; es lo que influenciará el qué hacer con la vivencia de haberla experimentado.

Claro que esto no tiene un objetivo, solo surge espontáneamente, incluso hay gente que llega a fundar un estudio más elaborado solo para asegurar la idea de lo que se pensó y de lo que se vio; conocida como una psicoimagen, donde la pareidolia descubierta es desaturada; es decir, sin contrastes, solo en color blanco y negro para mover la iluminación, que resalta las zonas oscuras o blancas para obtener como solución algo buscado o planeado y aunque no es una imagen a la que se le integren elementos, al jugar con estos contrastes los resultados llegan a ser algo que espontáneamente jamás se daría.

49 https://goo.gl/v4fnvL

De las psicoimágenes se obtiene una cierta ventaja para poder comprobar teorías científicas que hasta ahora no han resuelto las pareidolias; así que, como todo tipo de intriga visual es investigada y manejada a conveniencia de cada quien, no solo personal; también puede ser a nivel grupal, como el ver una virgen en una piedra; ya que esta creencia se desarrolla por medio de ideas pasadas conformada por un grupo o un conjunto de personas que también manejan esa misma ideología.

No todo el conocimiento ayuda a tener procesos creativos sin control; el verdadero secreto solo consta de querer ser imaginativo e ir más allá del consciente, sin peros ni negaciones que las lleven a todas las fases posibles dentro un mismo camino y así incrementar una idea lo más que se pueda para rebasar los límites ya existentes al encontrar soluciones que no se han podido ver antes.

Recordar es más fácil visualmente con ideas que den vida y se asocien unas con otras, para apreciarse y desenvolverse de forma diferente en cada individuo. Conocer y tomar todas las ideas que sean posibles; es el punto de poder imaginar sin control y lograr ser más creativos que antes.

El texto solo hace reforzar las ideas si se pretende asegurar lo percibido o solo quedarse con la idea de lo entendido; al tomarla, desarrollarla, convertirla e incluso regresarla si no es del agrado; lo importante es experimentarla y no aferrarse a una idea en especial.

Por más que el interior sea más crítico que creativo, una mente más abierta atrae más ideas progresivas; por más pequeñas que sean, se debe de creer en el potencial que ellas pueden lograr, junto con todas las posibilidades que pueden existir en un futuro, para crear perspectivas gracias a los distintos puntos de vista que van surgiendo mientras la idea progresa; idea que antes no se había considerado por el miedo o temor del qué dirán o las barreras que uno mismo se predispone sin que todavía se intente; así que, por más equivocaciones que hayan siempre ayudan a llegar a un buen resultado después de muchos intentos fallidos.

Como la bombilla de Thomas Alva Edison después de 1,600 formas de no obtener éxito o la Radio de Madame Curie; su callejón sin salida. Por lo tanto,la constancia y el amor que se proponga, será la respuesta a un desenlace brillante o a un fracaso que si vuelve a tomarse como un impulso, puede convertirse en positivo si se deja de concentrar en tropiezos, para ser más precisos y lograr varias ideas respecto a un problema.

Los resultados creativos pueden terminar siendo caóticos y poco entendibles; lo mejor es simplificar y resaltar solo lo más importante y original. Los mensajes que cada elemento simbólico abarca son más de uno; es decir que, entre más claro se quiera el objetivo, menos ruido visual debe haber para una lectura rápida.

No todos los que crean imágenes piensan solo en éstas, también existe documentación de por medio, donde se lee y se conocen las diversas opciones que pueden ser a través del lenguaje, lo cual a partir de una idea principal con conceptos técnicos pueden hacer buen equipo con lo que mentalmente se preparó.

Las ideas son cambiantes y una sola no es suficiente, ya que el proceso es largo y requiere de muchas percepciones que no desaparezcan durante el transcurso hasta que sean expresadas físicamente y no solo por gusto propio sino también pensando en gustos distintos y en soluciones vanguardistas que sean convertidas a extraordinarias por el problema planteado.

Se revela lo extraordinario dentro del problema para transformarlo en algo igualmente sobresaliente; así que, el problema debe valer el tiempo que se le invertirá.

Una vez hecho esto; la solución debe estar bien pensada y razonar el mensaje a transmitir desde el sentimiento interno; todo este proceso se comienza a trazar y complementar con elementos visuales que compondrán un fácil entendimiento, después de utilizar materiales y técnicas específicas para provocar ambientes únicos que emanen algo bueno o por lo contrario el mensaje se verá afectado.

Tantas imágenes han sido creadas con distintos fines trascendiendo por su propósito conveniente; ya sea por una fase fidedigna, por una actitud formativa o por representaciones muy precisas.

Se pretende que lo visual sea responsable de provocar una respuesta de atención para comunicar por medio del verbo, que ya es interesante por sí solo; pero con ayuda de los gráficos se complementarán, sin disputar entre sí. Basándose en lo más simple o llevándolo al máximo sin excesos pero con exigencias que un comunicador logra siempre enfrentar.

Capítulo IV

Propuesta de paréidolia en ilustración de autor

4.1 Descripción del proyecto

Con diversas técnicas, principalmente fotografía combinada con ilustración y procesos aplicados para distintos medios; se crearán resultados espontáneos e intencionales fundamentados en pareidolias, pero con fines diversos.

Las anaformas se obtienen aleatoriamente de sensaciones imaginativas durante el desenvolvimiento de las mismas, en apoyo a una mayor variedad y un crecimiento artístico.

Se establecen 9 procedimientos distintos entre cada uno para lograr originalidad y creatividad, que diversificará en su aplicación final. Todos contienen distintos objetivos pero con el plan de encontrar pareidolias en las escenas, de principio a fin en cada procedimiento. Se transmitirán las ideas infinitas y los métodos se ampliarán al ser contemplados en tantos soportes, como la necesidad creativa y los limitantes materiales lo permitan.

Con cada imagen lograda y modificada en torno a ideas, conocimiento y recuerdos personales, se reflejará un carácter conforme al estilo tratado. Las pareidolias no tienen fin y será demostrado; incluso se pueden combinar técnicas y soportes que solo en algunos casos fueron aplicados.

1 Tenis / Bordados

El siguiente proyecto trata de encontrar una forma en un objeto cotidiano, en este caso se van a utilizar unos tenis de tela para que procedan a ser decolorados y después de encontrar una imagen en esas manchas que se formaron se van a definir con el proceso del bordado. ¿Con eso qué se demuestra? que el *proceso creativo* de una imagen no necesariamente tiene que estar definido en un principio, puede estar en un punto medio o antes pero no tiene que estar desde un inicio. La técnica del bordado partirá a crear un producto con fines publicitarios.

Paisaje / Vino 2

En este próximo proyecto, las pareidolias se van a encontrar a través de manchas de vino; estas manchas esparcidas previamente por medio de una copa de vidrio se asociarán directamente hacia un paisaje el cuál se definirá al plasmarlo con pintura. El cuadro artístico será montado en un espacio virtual.

3 Fluorescencia / Rostro

Lo siguiente a realizar consiste en utilizar el rostro como un soporte tridimensional en el cual se va añadir pintura fosforescente para que al estar sin luz y con luz encendida se pueda encontrar una imagen diferente a estas formas complementadas con rasgos faciales y así se verá que nos es lo mismo tener un soporte que tenga diferentes anchos y diferentes grosores a tener un soporte plano. Las ilustraciones obtenidas serán montadas en objetos alusivos al resultado.

Lettering / Break Dance 4

Lo que se hará en el próximo proyecto será obtener frases en base a movimientos corporales los cuáles se generarán en un ambiente musical como en el break dance o electrónica, ya que aquí los movimientos son tan rápidos que es difícil percibirlos del todo pero en tomas de larga exposición se pueden capturar y al ser superpuestos se logran formar curvas con diferentes diseños totalmente aptos para encajar en el lettering; como street art.

5 OBJETOS / LIGTHPAINTING

Este proyecto consiste en tomar un objeto para descontextualizarlo completamente de su significado original y al ser combinado con la técnica del ligthpainting, que significa dibujar con luz por medio de una fotografía; se pueda lograr un mensaje completamente distinto para que el receptor lo entienda de esta manera. Las fotografías obtenidas serán una serie física decorativa.

SOMBRAS / AGUA 6

En esta ocasión se buscarán pareidolias a través del sol por medio de hojas o flores que estarán en el agua y reflejarán sombras distorsionadas en la piel; el resultado se contemplará como un boceto para un próximo tatuaje.

7 FAMOSO / ROPA

El siguiente ejercicio a realizar, consiste en tomar alguna tela o alguna prenda en la cual se puedan formar ciertos pliegues que por medio de los volúmenes y sombras que vayan resultando se relacionen con un rostro; específicamente de alguna persona famosa y así se constata que las pareidolias pueden ser intencionales; si bien pierden un poco su esencia, llegan a ser muy favorables. El famoso reconocido será digitalizado en algún medio editorial ya creado en su carrera artística.

GIF / SOMBRAS 8

Este proyecto trata de experimentar con las sombras que se van generando en ciertos objetos que al ser intersectados uno con otro y expuestos a la luz dura o directa, resultan de algo distinto al cambiar la dirección de la luz y que bien esta distorsión se puede aprovechar para la creación de un gif.

9 MUNDO FANTÁSTICO / CIELO

¿Quién no ha alzado la mirada y encontrado un mundo fantástico en el cielo? Ya sea en la forma de las nubes o entre el espacio que hay en ellas. Si pensamos más allá, podemos compararlo con lo que ya se conoce y así lograr una combinación perfecta entre realidad con fotografía u objetos. Las imágenes producidas crearán una segunda serie física decorativa.

Tenis bordados 1

Se eligen los tenis a intervenir, de preferencia de un color obscuro, sin ningún tipo de estampado para que la imagen sea más fácil de reconocer y sin problemas se pueda despintar químicamente.

Los tenis son de la marca Vans, de tela color Borgoña, con suela sintética, talla 4.

Tenis elegidos

Procedimiento de decoloración en los tenis; sin agujetas, esparciendo cloro con un cepillo; aproximadamente por un minuto.

Solo se ocupó una cara de cada tenis, específicamente la lateral externa.

Procedimiento decoloración 1

Procedimiento decoloración 2

Procedimiento decoloración 3

Procedimiento decoloración 4

Fotografía tenis decolorados 1

Se obtienen estas manchas generadas en los tenis por los químicos, las cuales tardaron unos cinco minutos en revelarse por completo, y diez más en secarse. Se toman las fotos desde diferentes ángulos para así percibir la imagen desde distintos ángulos.

Fotografía tenis decolorados 2

Fotografía tenis decolorados 3

En ambos tenis, se espera observar imágenes conocidas y vincularlas entre sí; se identifican con las formas de un pulpo y un caballito de mar. Estos dos animales acuáticos están perfectamente relacionados, ya que conviven en un mismo hábitat y sus líneas curveadas son parecidas por que llevan un ritmo visual similar, Para finalizar los bocetos previos, se realizan digitalmente.

Boceto pulpo

Boceto caballito de mar

Al aprobar el resultado digital se procede a transferir la imagen en cada uno de los tenis; utilizando lápiz de tiza color blanco como indicativo para el bordado.

Base imagen pulpo 1

Base imagen pulpo 2

Base imagen caballito 1

Base imagen caballito 2

Una vez trazadas las imágenes en los tenis, se bordan ambas con el mismo color; se prefirió un contraste con color amarillo, para ser utilizada en el contorno de dichas imágenes, utilizando para ello hilo de bordar, aguja y tijeras.

Para el acabado de ambas imágenes se dedicó un mes, aproximadamente.

Preparación de materiales para bordar

Procedimiento bordado pulpo 1

Procedimiento bordado pulpo 2

Procedimiento bordado pulpo 3

Avance bordado pulpo 1

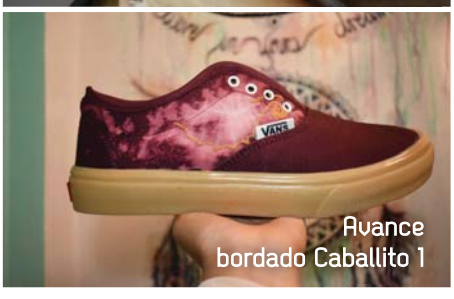
Avance bordado pulpo 2

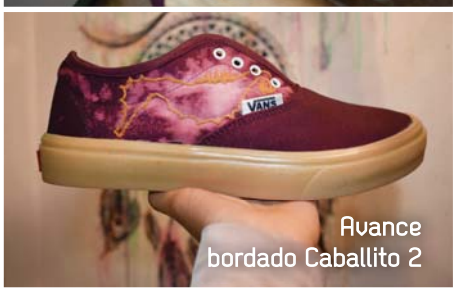
Avance bordado pulpo 3

Procedimiento bordado caballito 1

Procedimiento bordado caballito 2

Procedimiento bordado caballito 3


Avance bordado Caballito 1


Avance bordado Caballito 2

Avance bordado Caballito 3

Stand de estudio fotográfico

Los tenis terminados serán fotografiados para publicitarlos de acuerdo a su marca y estilo.

Fotografía tenis terminados

El estilo del producto final fue: Acuático.Para tal fin, se eligió el acuario Inbursa; entorno en el que se tomaron las fotografías, de las cuales una fue elegida para el diseño con el logo de la marca Vans.

Fotografía Vans acuario 1

Fotografía Vans acuario 2

Fotografía Vans acuario 3

Fotografía Vans acuario 4

Fotografía Vans acuario 5

2 Paisaje con vino

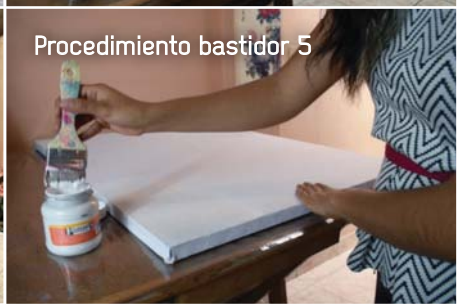
Se realiza un bastidor de 90x70 cm, haciendo la base del marco con madera y montando la tela con grapas en la parte posterior de la orilla del marco. Después se procede a cubrir el lienzo con gesso, el cual es una base de color blanco hecha de un aglutinante con yeso; su función es tapar las imperfecciones de la tela y engrosar más la superficie. Para finalizar, se lijan los bordes sobrantes.

Procedimiento bastidor 1

Procedimiento bastidor 2

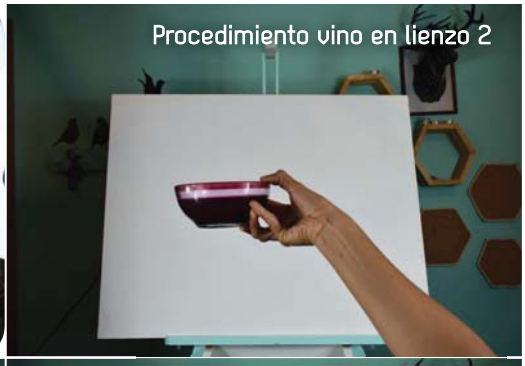
Procedimiento bastidor 3

Procedimiento bastidor 4


Procedimiento bastidor 5

Procedimiento bastidor 6

Procedimiento vino en lienzo 1


Procedimiento vino en lienzo 2

Procedimiento vino en lienzo 3

Procedimiento vino en lienzo 4

Procedimiento vino en lienzo 5

Procedimiento vino en lienzo 6

Al tener ya seco el gesso del bastidor, se aplican manchas de vino por todo el lienzo con una copa de vidrio; cuidando que el líquido escurra un poco para generar con mayor facilidad manchas sin sentido y poder visualizar alguna pareidolia.

Para cubrir totalmente el liezo con el gesso, se empleo aproximadamente 20 minutos y más de una hora para su secado.

La imagen visualizada fueron unas flores sobre el agua, misma que se recreó en fotografía para tener una visión más clara del resultado a lograr.

La imagen de la fotografía a duplicar, se pasa a ojo para continuar con líneas en acrílico y óleo. Se emplearon cuatro meses pintando para obtener el resultado más cercano posible a la pareidolia visualizada.

El lienzo será montado en una galería virtual

Lienzo terminado "Flores en el agua"

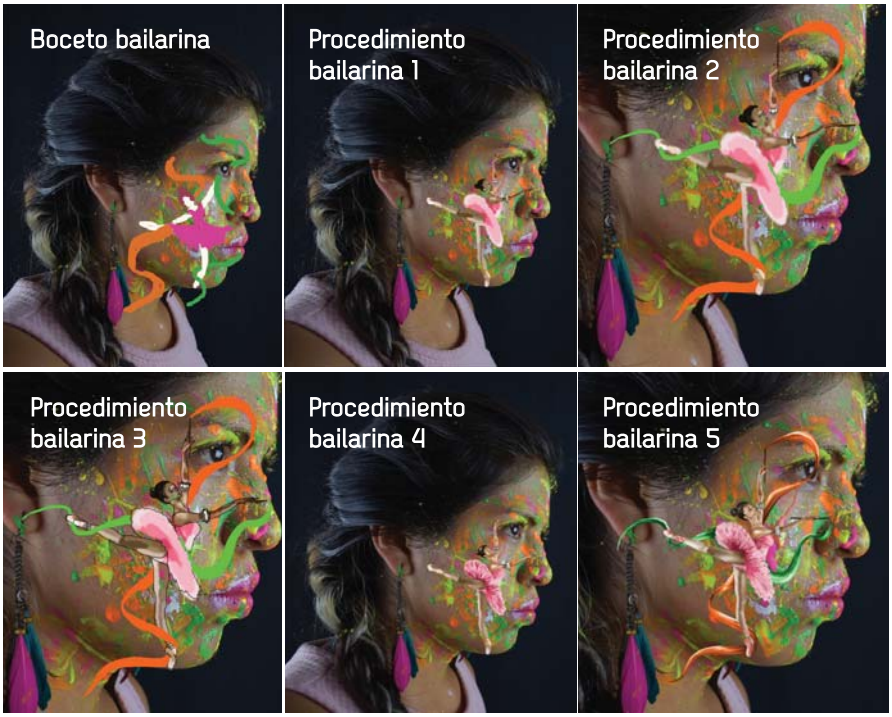
3 Fluorescencia en el rostro

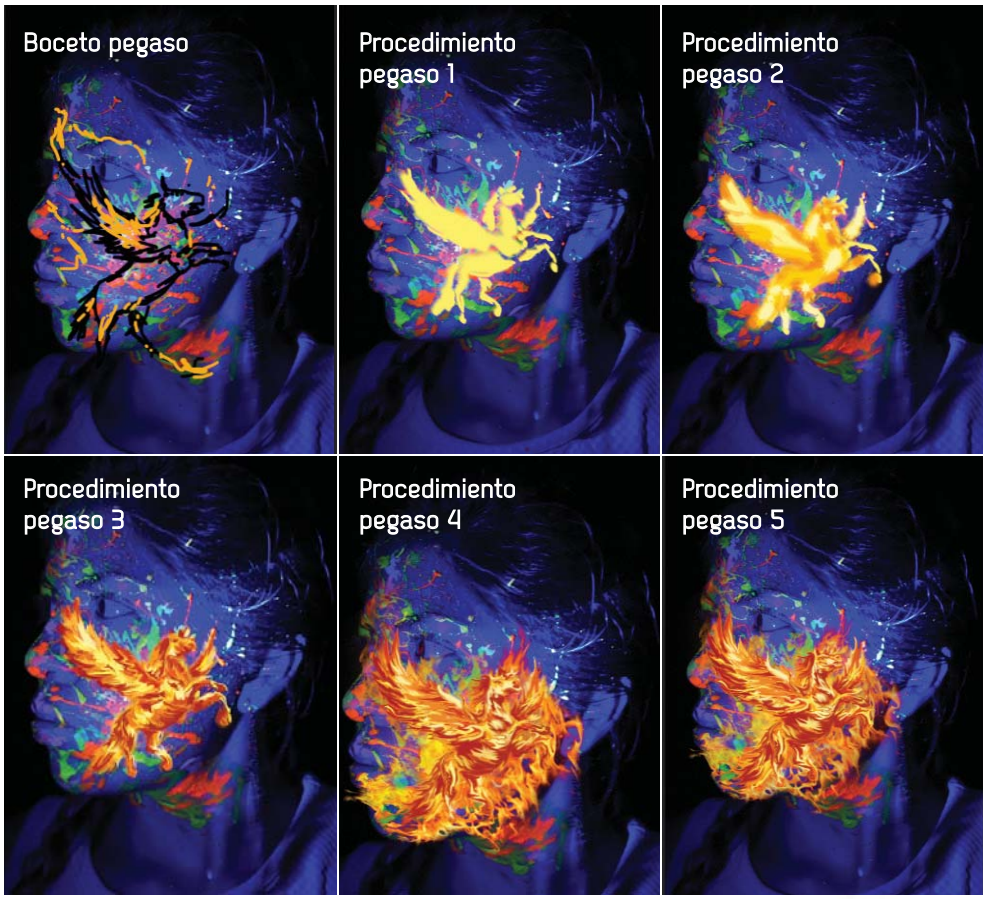
Se preparan 4 colores de pintura acrílica fosforescente para salpicar; durante diez minutos se esparce en todo el rostro, generando manchas que dieron origen a una pareidolia.

Así se obtienen dos fotografías de perfil, con manchas en el rostro.

Una tomada con luz y otra sin luz.

En la fotografía con luz, se encontró una bailarina; la cual se procede a realizar en la computadora con un tiempo de una semana.





En la fotografía sin luz, la mancha se asemeja a un pegaso, el cual también se digitalizó en un tiempo aproximado de una semana.

Estas ilustraciones terminadas y creadas en Photoshop, al final se van a vincular con objetos alusivos al tema de cada una.

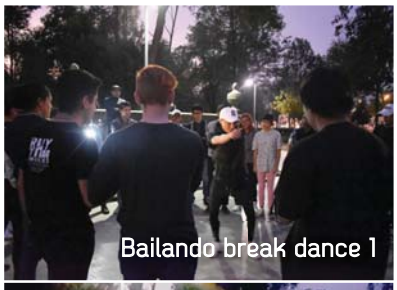
Ilustración final bailarina

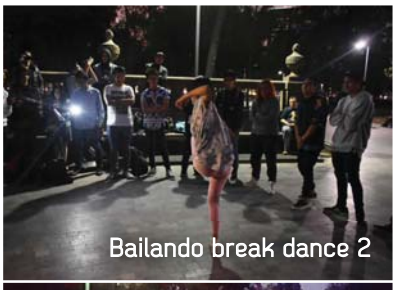
Ilustración final pegaso

4 Lettering con break dance

Para capturar fotografías, acudí a la Alameda Central, lugar en donde algunos jóvenes se reúnen para bailar música electrónica; quienes se agruparon formando un círculo y alrededor de este, la mayoría de ellos bailaron uno a uno.

Lugar de encuentro


Bailando break dance 1


Bailando break dance 2

Bailando break dance 3

Bailando break dance 4

Por cada persona que bailó, se obtienen fotografías en tomas de larga exposición (4-6 segundos); es decir, con velocidad lenta para obtener rastro de cada movimiento en el baile; produciendo fotografías con movimientos barridos.

Barrido break dance 1a

Barrido break dance 1b

Barrido break dance 1c

Barrido break dance 2a

Barrido break dance 2b

Barrido break dance 2c

Barrido break dance 3a

Barrido break dance 3b

Barrido break dance 3c

Se editan digitalmente varias fotografías, de manera que cada movimiento en el cuerpo sea superpuesto para lograr una imagen armoniosa a la vista.

Superposición break dance 1

Superposición break dance 2

Superposición break dance 3

Se realiza un boceto previo de las frases, creando formas, grosores, swatches (curvas), tamaños y formas complementarias para ser vectorizadas en la computadora.

Boceto lettering 1

Boceto lettering 2

Boceto lettering 3

Frase final 1

El lettering de cada frase llevó un proceso digital de dos días y al ser terminadas tendrán un efecto en especial, diferente entre sí.

Serán montadas en espacios urbanos; lugar donde se crearon los movimientos.

Frase final 2

Frase final 3

5 OBJETOS CON LIGHTPAINTING

Zampoña o flauta de pan

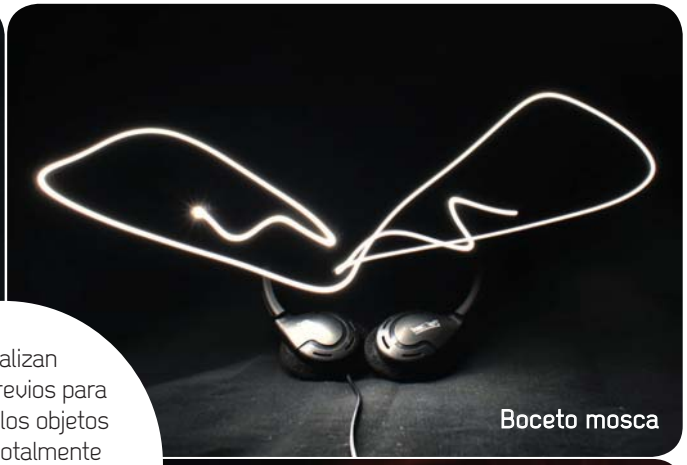
Audífonos

Se eligen objetos cotidianos y pequeños para descontextualizar con ligthpainting.

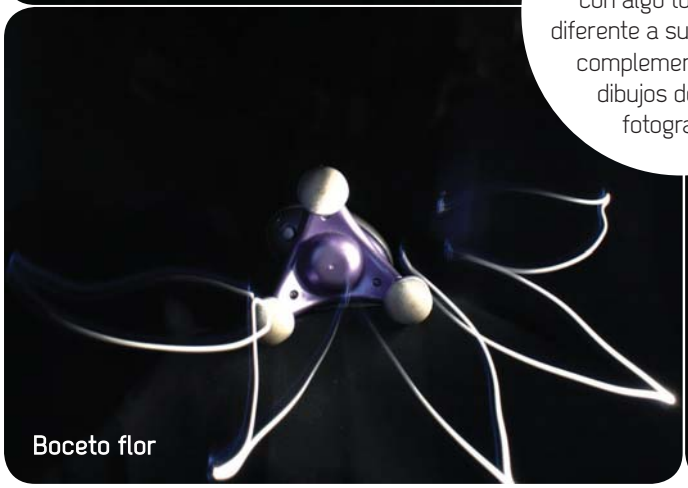
Masajeador

Perforadora

Boceto fábrica


Boceto mosca

Se realizan bocetos previos para relacionar los objetos con algo totalmente diferente a su significado; complementado con dibujos de luz en fotografías.


Boceto flor

Boceto monstruo

Se procede a hacer el lightpainting definitivo después de relacionar los objetos con pareidolias; se toman fotografías en larga exposición.

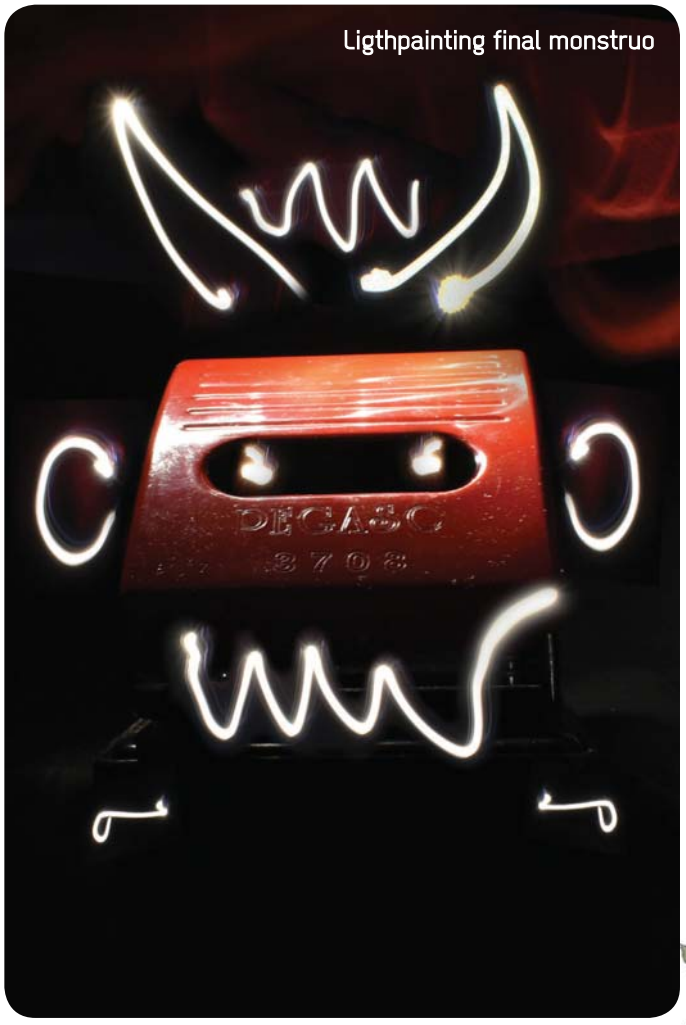
Las tomas fotográficas varían entre 15 y 25 segundos; la luz sólo complementa al objeto.

Se editan las imágenes obtenidas en Photoshop para utilizar como serie decorativa infantil.

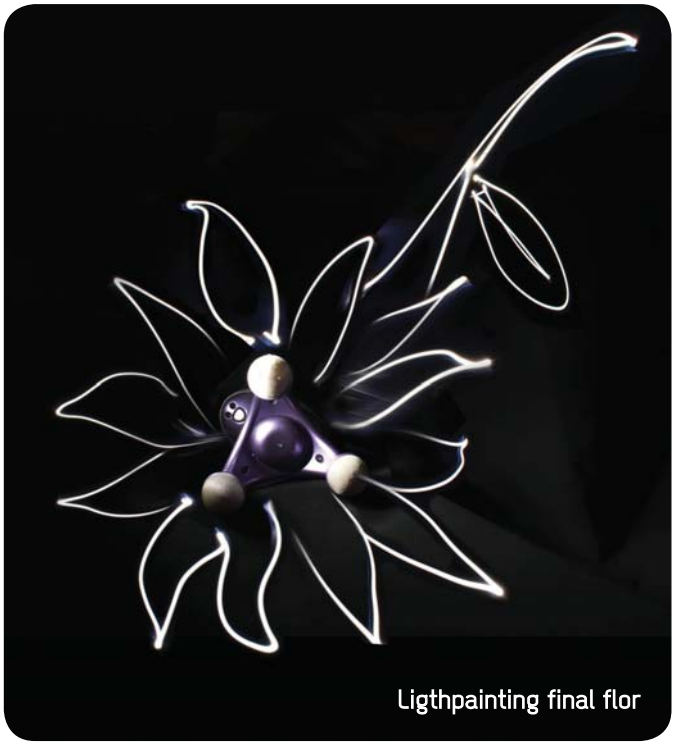
El proceso de edición fue de veinte minutos cada uno, aproximadamente.

Ligthpainting final fábrica

Ligthpainting final mosca



Ligthpainting final monstruo



Ligthpainting final flor

Sombras en el agua 6

Se prepara una piscina con agua, a la cual ingreso; se colocan flores sobre el agua cuyas sombras se reflejan fusionadas entre si; se capturan todas las fotografías necesarias, principalmente las que generan sombras grandes reflejadas en la piel; específicamente en las piernas, para elegir entre ellas la base mas conveniente a ilustrar.

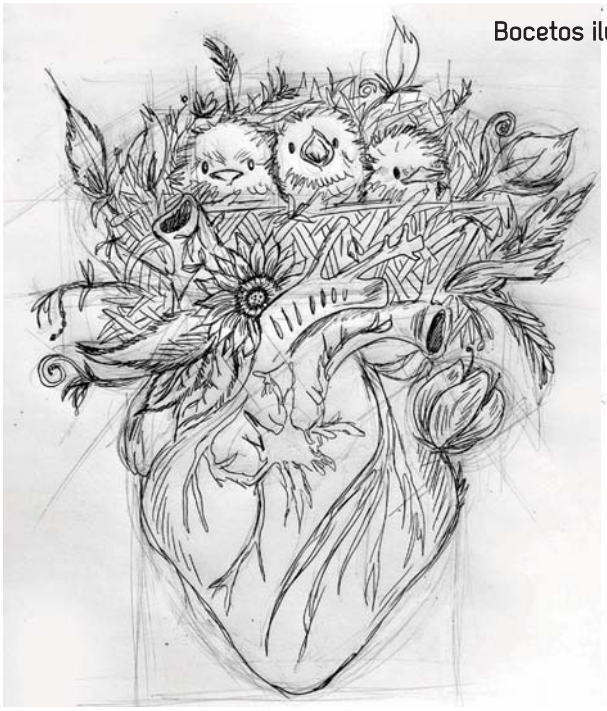
Tomando fotografías de sombras en la piel

Sombras en la piel

Fotografía sombra elegida 1

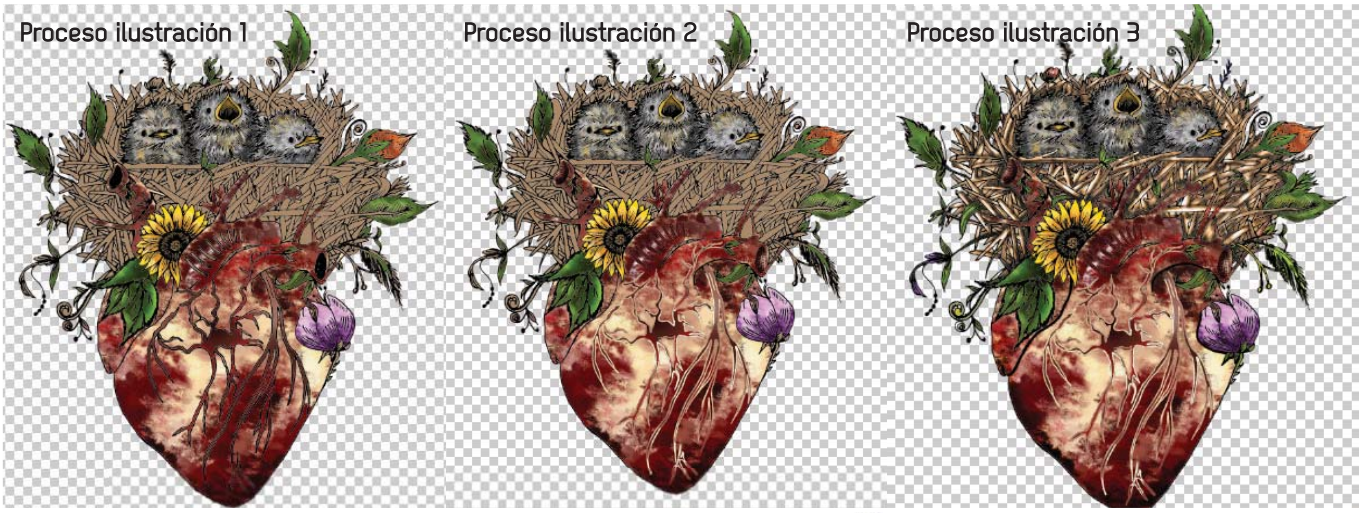
Fotografía sombra elegida 2

Bocetos ilustración



Se realiza la idea de la ilustración en base a la sombra elegida, obteniendo un nido sobre un corazón.

Después de definido el boceto se procede a realizar la ilustración digital en Ilustrator y Photoshop, creando profundidades y contornos en cada detalle. El tiempo de realización fue de tres días.



La ilustración finalizada se ocupará para una propuesta de tatuaje.

Ilustración final
nido sobre corazón

Famoso en ropa 7

Se eligen dos prendas de vestir; una de ellas con colores neutros y la otra conformada por tela fácil de manipular, para formar pliegues entre ellas.

Ropa a utilizar
blusa para cara 1

Ropa a utilizar
pantalón para cabello 1

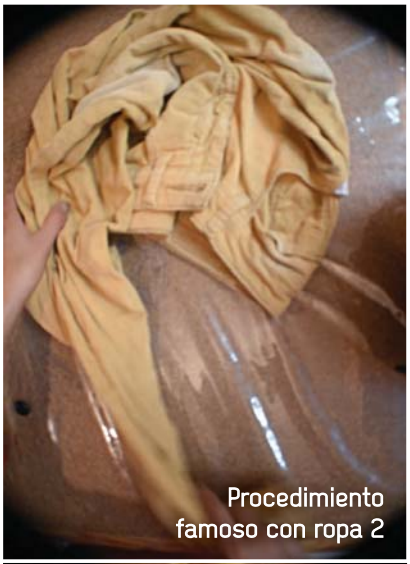
Ropa a utilizar
pantalón para cabello 2

Ropa a utilizar
bufanda para labios 1

Ropa a utilizar
bufanda para labios 2

Se realizaron dos intentos para formar el rostro hasta conseguir el más parecido; cada uno se elaboró en 25 minutos aproximadamente.

Procedimiento
famoso con ropa 1


Procedimiento
famoso con ropa 2

Procedimiento
famoso con ropa 3

Procedimiento
famoso con ropa 4

Procedimiento
famoso con ropa 5

Procedimiento
famoso con ropa 6

Primer intento

Segundo intento

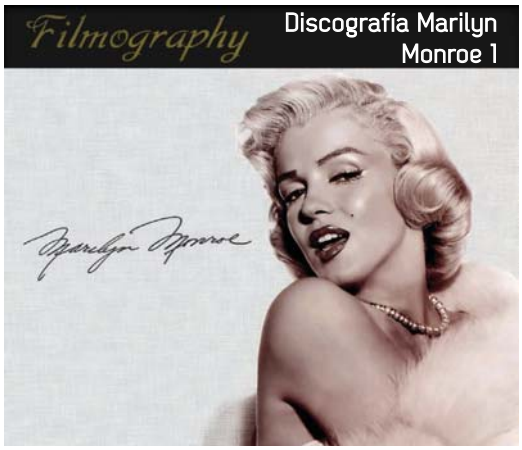
Se logra un parecido a una chica; actriz estadounidense, modelo e icono del pop en los 50's.

Resultado final famoso con ropa

Se agregan detalles finales en el proceso de edición; ajustando balance cromático para copiar el estilo de la fotografía original.

Resultado final editado

Se planea montar en un disco de Marilyn Monroe como soporte publicitario. Hay dos opciones de las cuales solo una será utilizada.



Discografía Marilyn Monroe 1

Discografía Marilyn Monroe 2

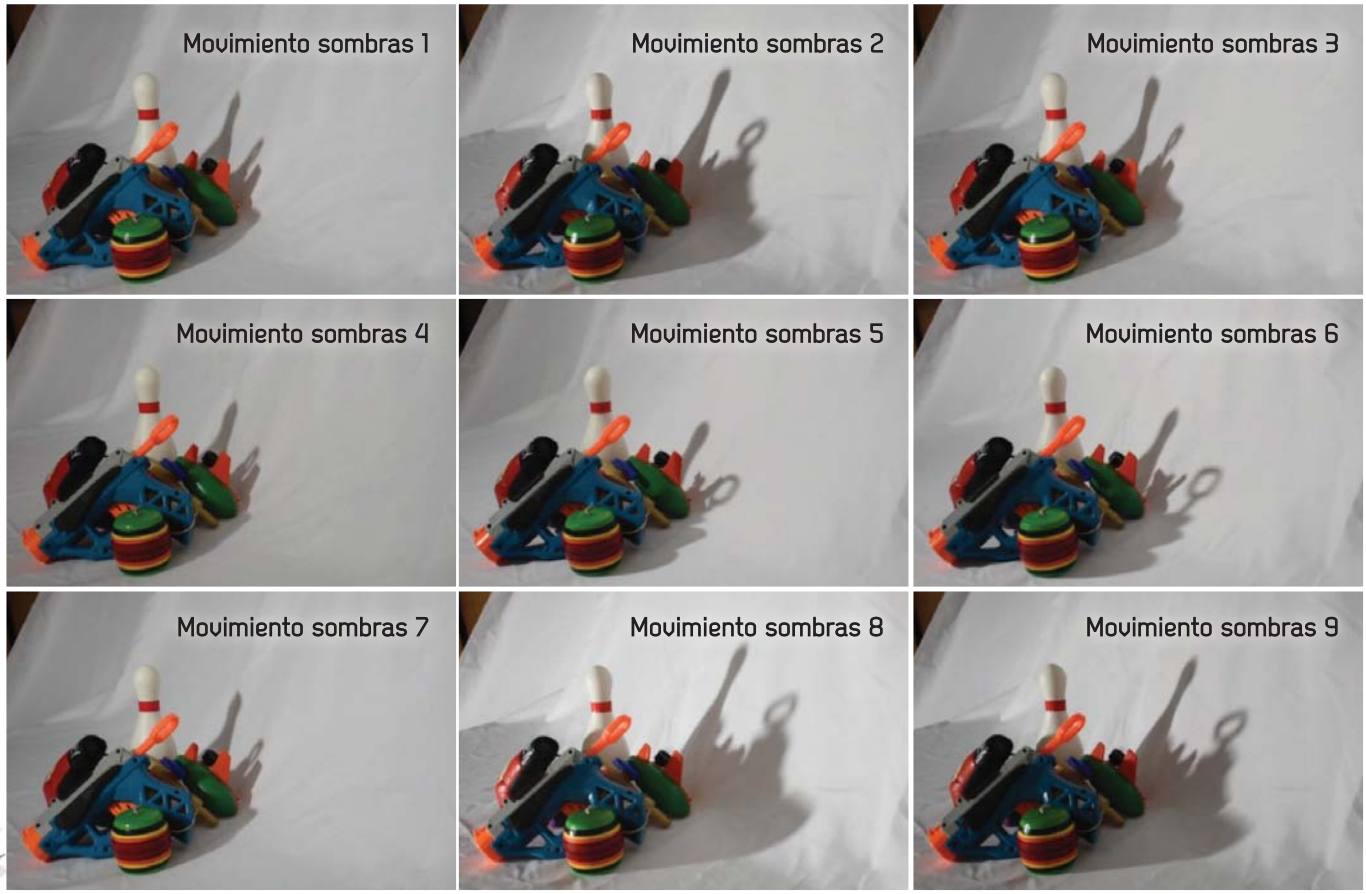
Adaptación del modelo original discográfico 1

Adaptación del modelo original discográfico 2

GIF en sombras 8

Se juntan objetos pequeños para colocarlos en una superficie lisa y blanca, para que formen una sombra única. Los objetos utilizados fueron: un balero, una pistola de dardos, un mini guante de box, un carrito y un avión de juguete; los que se acomodaron de forma espontánea para que el resultado de la sombra que resulte sea de forma imprevista.

Con la luz de una lámpara en movimiento, se crean sombras de diferente tamaño, longitud y grosor; pues al manipular la dirección de la luz desde distintos ángulos, la sombra se modifica, ya que se condensa y amplia, permitiendo ser utilizada en una misma ilustración en la que cada sombra tenga un desplazamiento entre sí.



Por separado, se digitalizan los elementos a intervenir, utilizando el programa Adobe Ilustrator.
Se define una ciudad sobre un barco que zarpa lejos pero que siempre llevará en el corazón ese lugar especial.

Escenario barco

Escenario agua

Escenario CDMX

Escenario humo

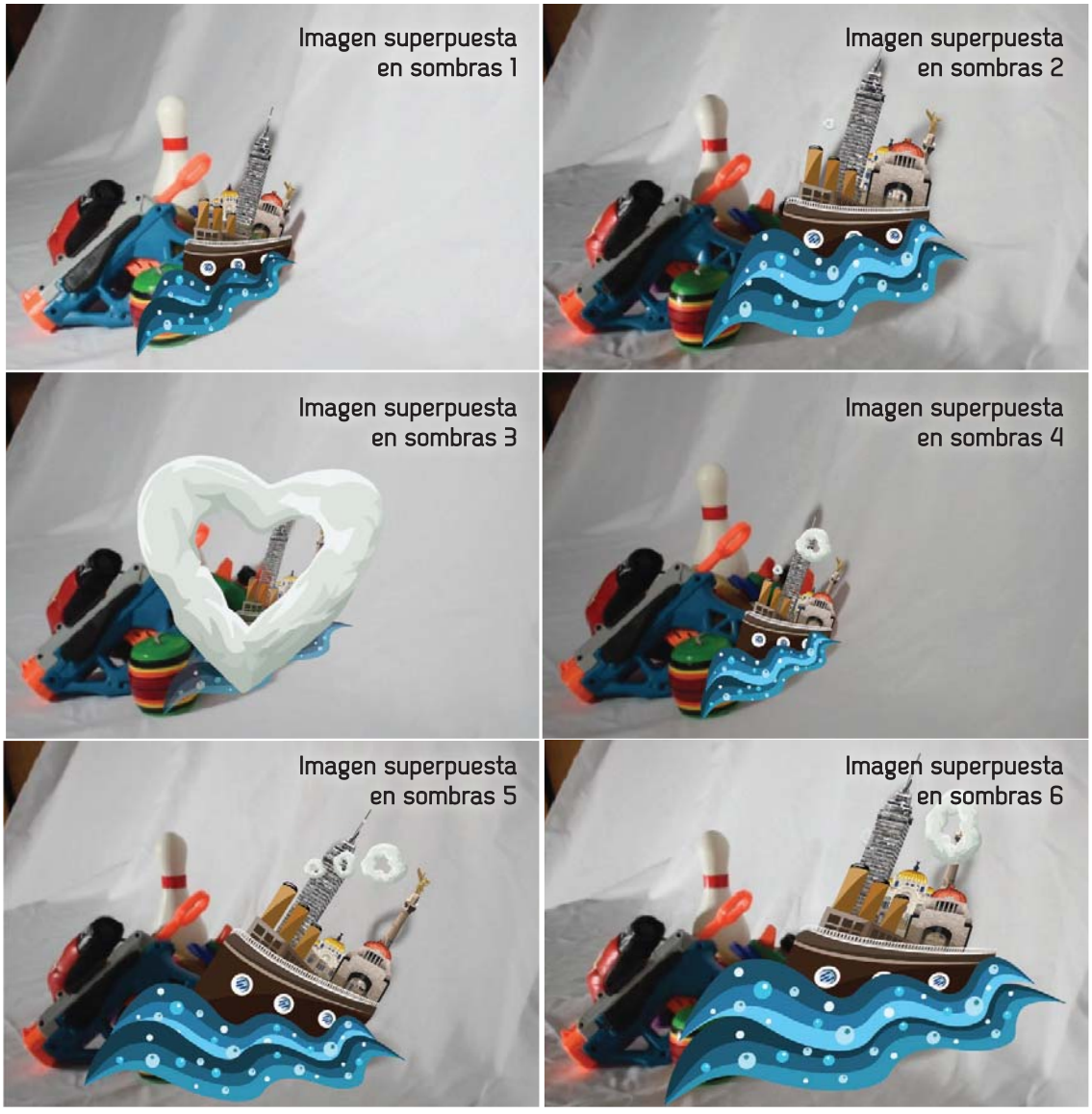
Escenario corazón de humo

Escenario corazón de humo 2

Escenario corazón

Escenario frase

Se bocetea la idea en conjunto para así digitalizar
fotograma por fotograma y obtener una imagen en movimiento (gif).



Mundo fantástico en el cielo 9

Tomando fotos con nubes y objetos 1

Se observan nubes para relacionarlas con algo conocido. Al encontrarlo, se busca el objeto o foto que añadirá el significado final.

Tomando fotos con nubes y objetos 2

Se toman las fotografías de las imágenes encontradas con objetos pequeños, para complementar con el espacio del cielo. Primer y segundo plano, se conjugan para lograr una misma temática. Después de varias propuestas se eligen tres del mismo estilo.

Fotografía objeto con nube 1

Fotografía objeto con nube 2

Fotografía objeto con nube 3

Fotografía objeto con nube 4

Fotografía objeto con nube 5

Fotografía objeto con nube 6

Se eligen las fotografías finales con la temática: Animales.

Dos fotografías fueron complementadas con una imagen en el celular y la otra con una fotografía física.

Elefante en las nubes

Tiburón en las nubes

Canguro en las nubes

Fotografías a utilizar para complementar con las pareidolias utilizadas en las nubes y así conformar un collage.

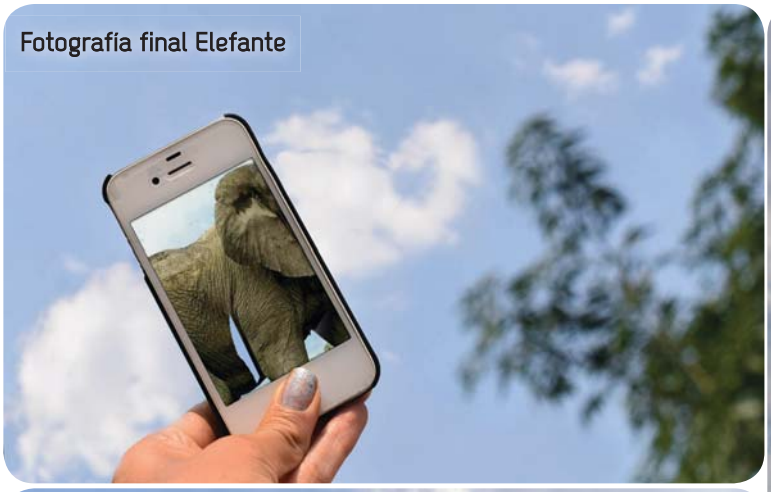
Fotografía elefante

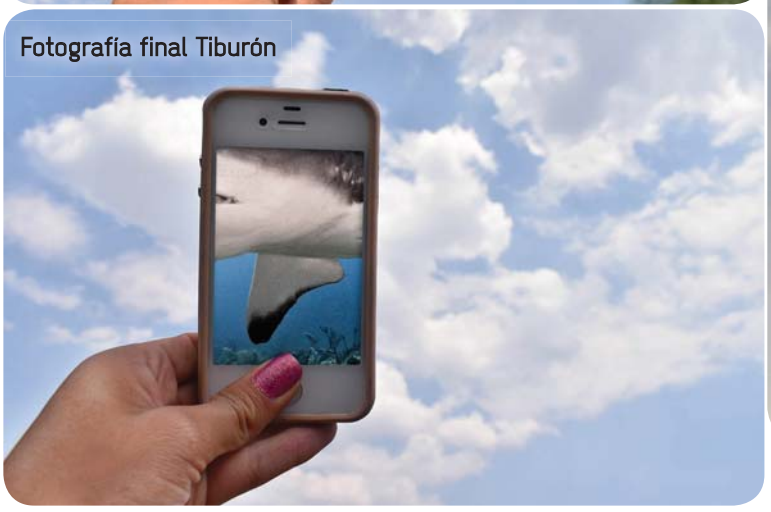
Fotografía tiburón

Fotografía canguro

Imágenes con fotografía editadas en Photoshop. El procedimiento llevó una hora por cada fotografía.

Cada foto fue manipulada de acuerdo con la imagen del animal a complementar. Se utilizarán para una serie decorativa infantil.


Fotografía final Elefante


Fotografía final Tiburón

Fotografía final Canguro

Tenis bordados 1

Los tenis son utilizados para fines publicitarios en un banner digital para la misma marca de calzado: Vans.

Fig. 29 "Cartel tenis Vans "
Edición digital
Acuario Inbursa

2 Paisaje con vino

El cuadro terminado "Flowaters" es montado en una galería virtual, al ser una pintura de autor.

Fig. 30 "Flowaters"
Edición digital
Galería virtual

Las 2 imágenes obtenidas son aplicadas en un objeto relacionado a estas.
La bailarina en una bolsa; la cual se puede utilizar como promocional para el tema: danza.

Fig. 31 "Bailando"
Edición digital
Bolsa ecológica

Fluorescencia en el rostro 3

El pegaso en fuego; se aplicó en una chamarra para motociclista.

Fig. 32 "Pegaso"
Edición digital
Equipo para motochiclista

4 Lettering con Break Dance

Las frases finales editadas con los efectos correspondientes al sentido del enunciado, son montadas en espacios urbanos; lugar de nacimiento de cada movimiento.

Fig. 33 "Te lo he dicho de mil miradas"
Edición digital
Mockup cartel en calle

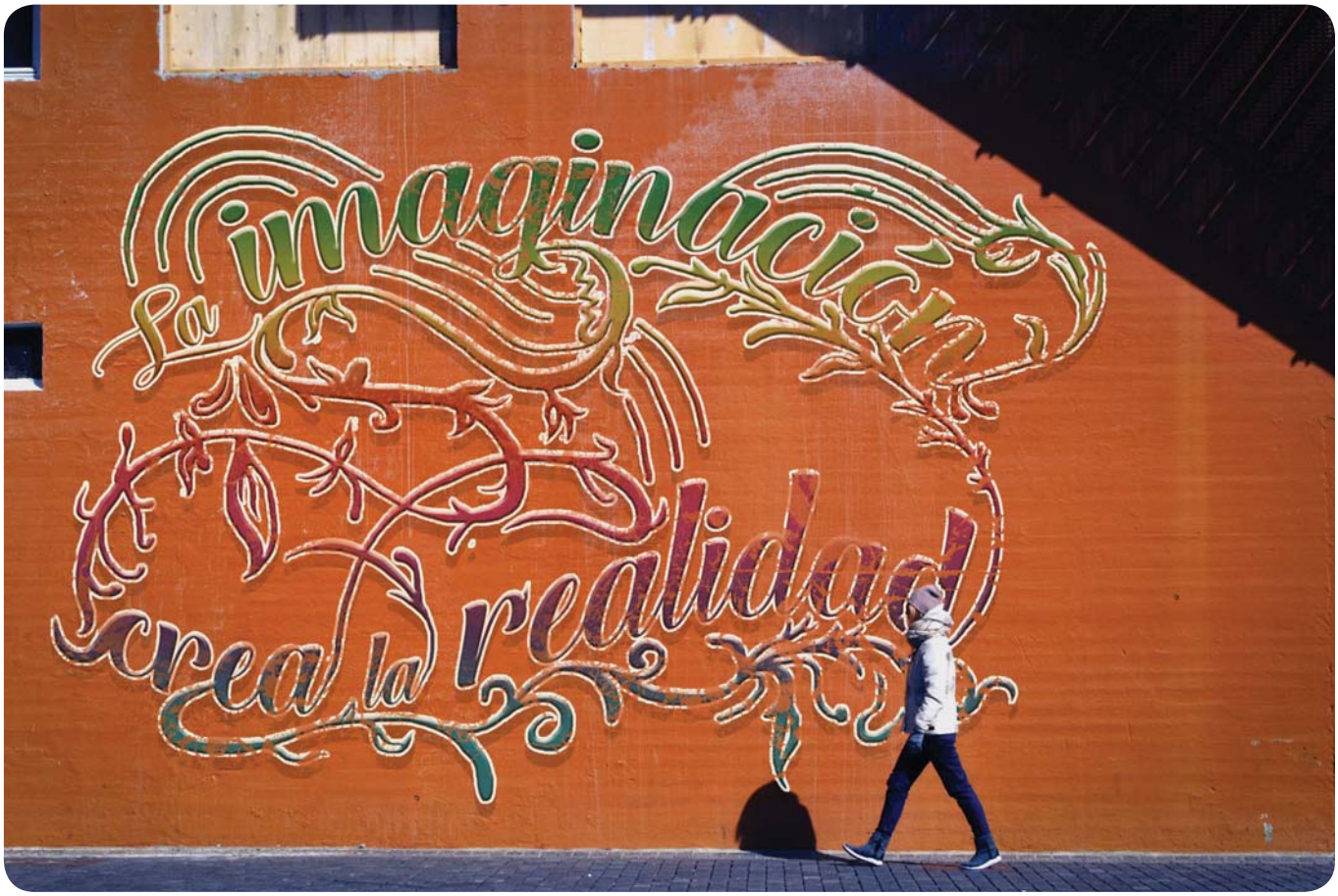


Fig. 34 "La imaginación crea la realidad"
Edición digital
Mockup mural en calle

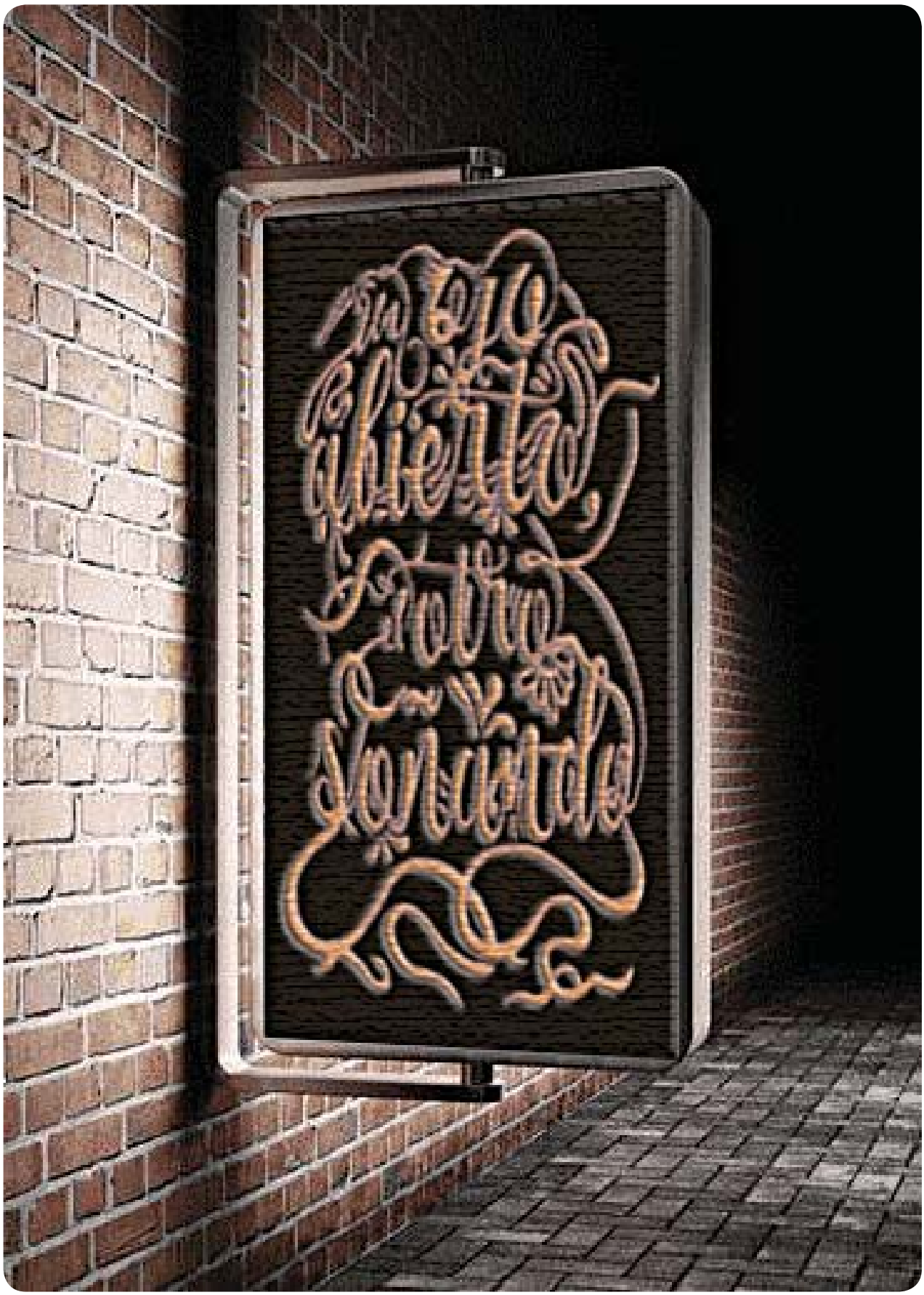


Fig. 35 "Un ojo abierto, el otro soñando"
Edición digital
Mockup espectacular en calle

5 OBJETOS CON LIGHTPAINTING

Las fotografías obtenidas son puestas virtualmente, como una serie de cuadros en una recámara infantil.

Fig. 36 "Serie biobjetos"
Edición digital
Cuarto infantil

Sombras en el agua 6

Se crea un montaje en el cuerpo, con la ilustración final convertida en tatuaje.
El cual es colocado digitalmente en la pierna izquierda, parte superior frontal.

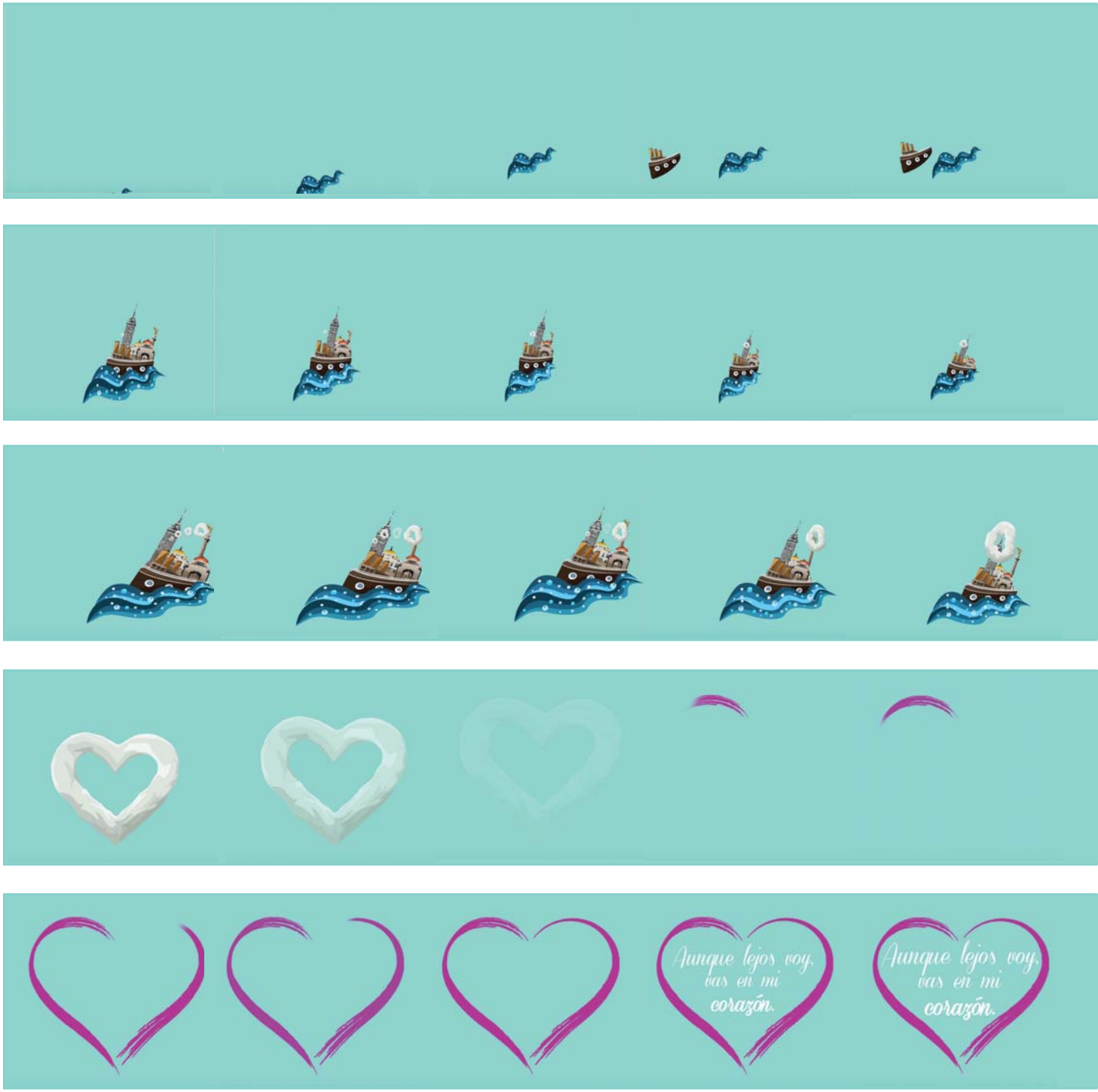
Fig. 37 y 38 "Tatuaje nido sobre corazón"
Edición digital
Fotografías de autor

7 Famoso en ropa

La imagen final es editada sobre un soporte visual que llegó a ser utilizado anteriormente por el artista.
Un disco de vinilo creado en 1967.

Fig. 39 "Marilyn Monroe"
Edición digital
Disco en vinil

Los fotogramas crearán un gif de 10 segundos, con una breve historia de un barco que zarpa lejos; pero en ella lleva a la Ciudad de México y mientras se mueve el humo forma un corazón que se desvanece y termina con una frase: "Aunque lejos voy, vas en mi corazón".



GIF en sombras 8

La frase representa el sentimiento al alejarte; ya sea temporal o permanentemente de tu lugar de origen.
En este caso una ciudad amada por muchos: la Ciudad de México.

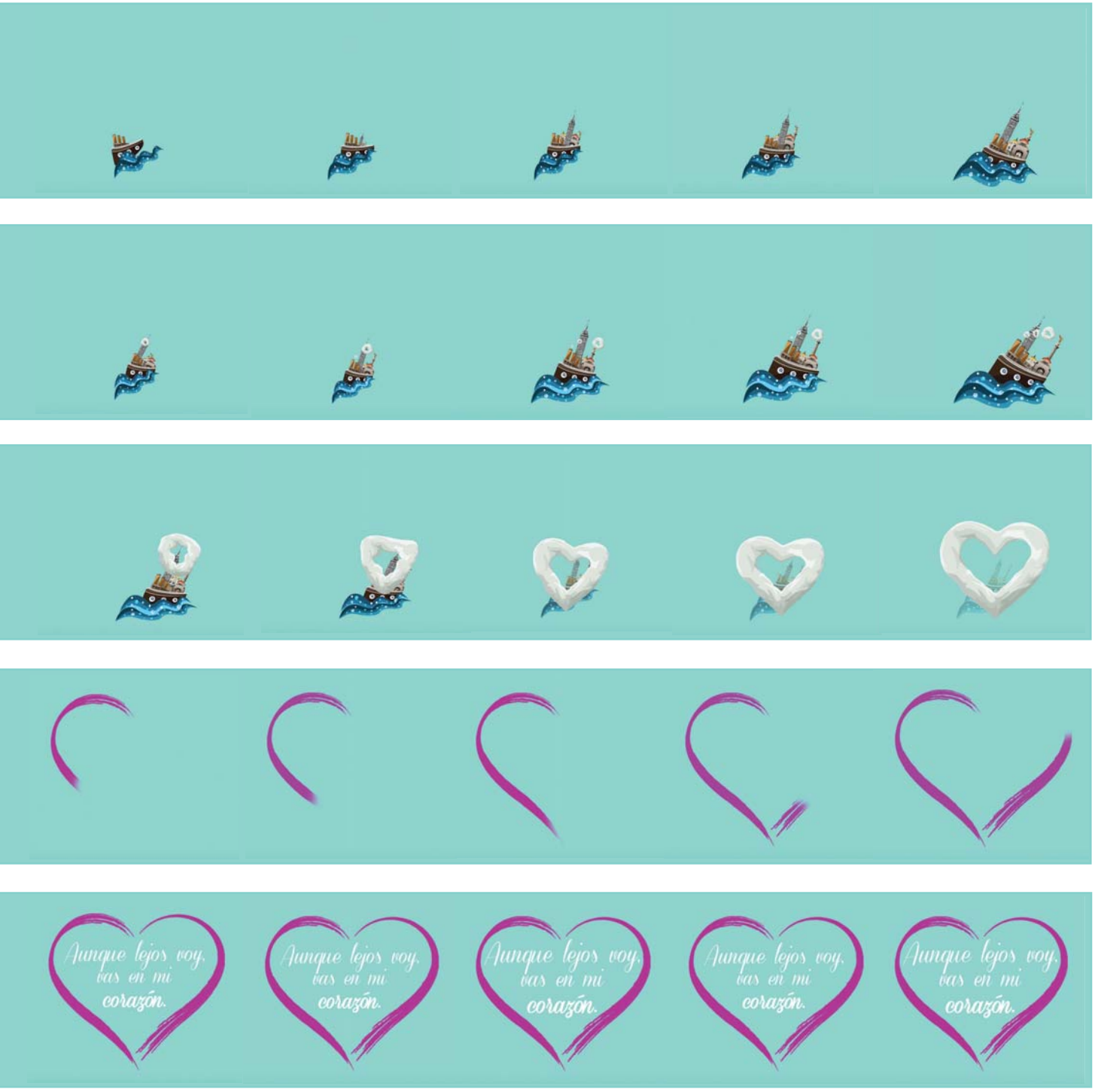


Fig. 40 "Lejos de mí"
Edición digital
Fotogramas gif

Mundo fantástico en el cielo 9

Las imágenes finales funcionarán como una serie de cuadros en una recámara infantil; ya que, la temática de los animales visto de esa manera refiere a inocencia y fantasía.

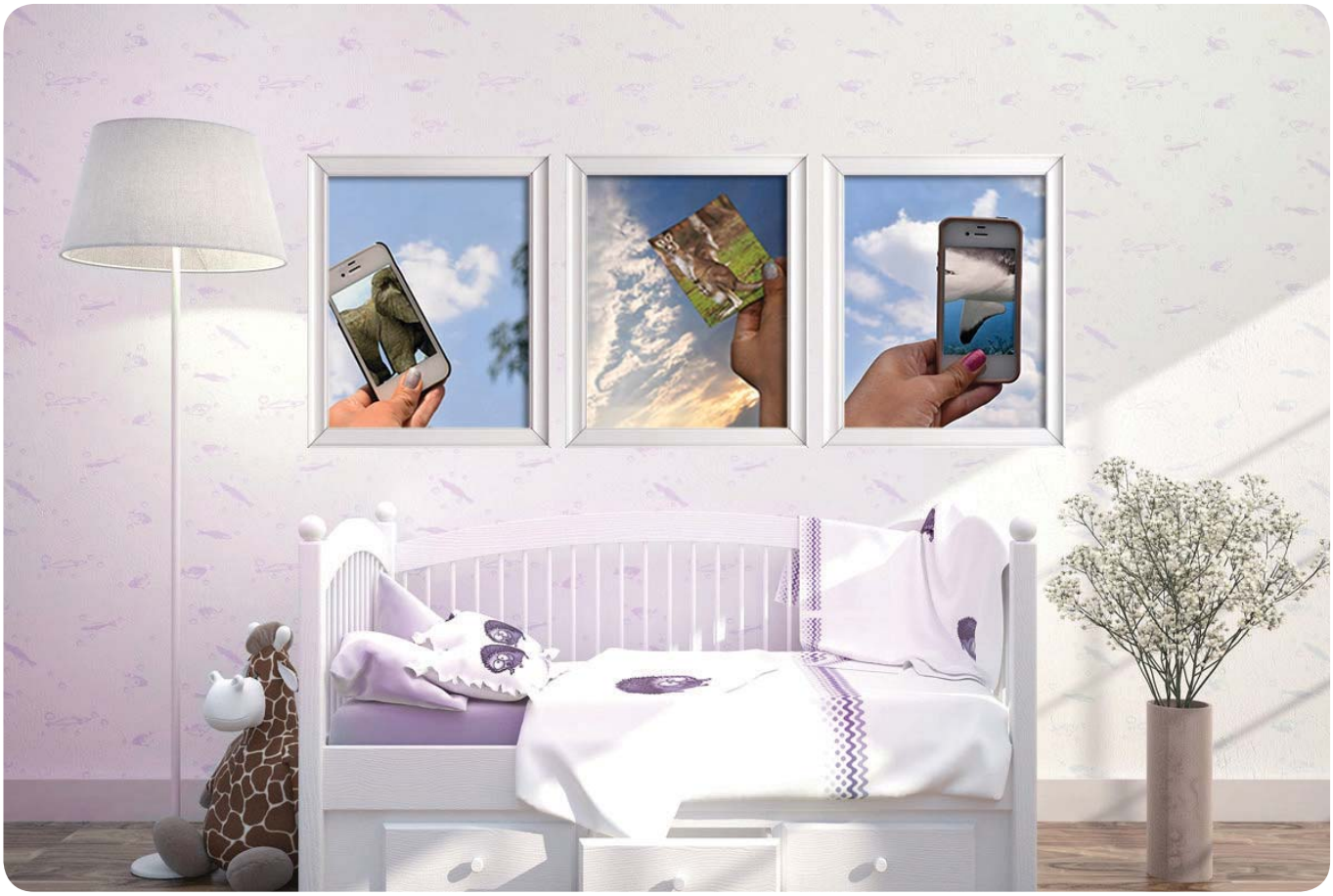


Fig. 41 "Serie animales"
Edición digital
Cuarto infantil

Cada proyecto de los 9 en total, fueron pensados para distintos públicos metas (niños, jóvenes, adultos), donde se utilizaron varios materiales y soportes digitales (bordado, pintura, fotografía, photoshop), y que así son complementados con técnicas tradicionales y digitales que se van asociando a un objetivo en común:

Crear con pareidolias.

La elección de las ilustraciones y el proceso de los soportes llevaron por separado un tiempo aproximado de 2 semanas a 1 mes y medio, ya que se recurrieron a lugares y métodos distintos entre ellos, que no todos se tenían a la mano; así que se buscó como conseguirlos o hasta producirlos desde cero.

Todo esto conformó una serie de limitantes temporales que fueron superadas con el paso del tiempo; incluso cambiando algunas opciones y mejorando otras.

No todas las pareidolias eran espontáneas, ya que a pesar de que algunas eran intencionales no lo fueron en su totalidad; pues solo se pensaba en el concepto, más no se sabía qué imagen final se iba a conseguir, ni mucho menos en qué soporte se iba a utilizar; lo cual fue determinado con el avance del proceso.

Las imágenes finales fueron resultado de propuestas individuales para que cada idea se diversificara en recursos y mostrara la variedad de opciones existentes para desarrollar una pareidolia, y que no solo se quedaran en las ya visualizadas, ya que alientan vehementemente a producir más.

Así es como se dan a conocer las pareidolias como base creativa; esperando a que este tema sea más común, no solo para los artistas, sino para todo un público diverso.

Más que ligar los resultados con prejuicios o religiones, se pretende aprovechar para un bien creativo o un buen resultado que sea conocido y apreciado por más personas; ya sea promocionalmente o de manera artística.

CONCLUSIÓN

Lo expuesto a lo largo de esta investigación, finaliza destacando la importancia del diseño e ilustración y su progreso en el campo artístico; ya que además de crear, orienta y complementa el saber, aunado a diversas técnicas que proceden a participar en distintos soportes publicitarios.

La magnitud del resultado creativo en una pareidolia es tan extensa, que es capaz de intervenir en cualquier área como forma de complemento en un mensaje con fines de lucro. Lo vemos no solo como un aditamento sino como un elemento indispensable en el área artística; pues lo visual asume características únicas para un efecto increíble, manifestando así una serie de inéditas consecuencias que son relevantemente artísticas.

Por lo tanto, al ser las pareidolias el sentido que se le da a formas sin ninguna relación a la realidad y que nuestra mente se encarga de hacerlo; las utilizamos en el desarrollo complementario de la búsqueda creativa para intentar explicar lo que se relaciona a los objetivos de esta investigación, a través de los distintos casos acerca de las pareidolias en México y otros países, donde los ideales cambian y demuestran desenlaces a futuro.

El tema que nos ocupa, ha llegado a tener incluso un impacto tan amplio que no solo se enfoca para un estudio académico; pues también se relaciona con creencias que la humanidad en su proceso evolutivo se ha encargado de implementar para un bien común o propio.

A pesar de esto, se denota que cada individuo decide cómo asimilar la imagen que su cerebro ha logrado interpretar; ya que las experiencias marcan el resultado de la misma en cada persona, para ser diferente uno de otro, puesto que al verlas, en ningún sentido se planifica el resultado. Es así como los casos donde una pareidolia toma el papel principal, no dejan de prevalecer en la vida cotidiana. Para la mente, es fácil conseguirlo dentro de cientos de sombras y manchas que rodean.

Basados en los avances encontrados, se concluye que el producto final en la interpretación de las pareidolias no se planifica sino hasta el término del proceso creativo. En el campo del diseño; se destacan las propuestas que un diseñador-ilustrador hace al adquirir habilidades para la identificación de una forma en algo que para otras personas puede ser sin sentido; sin embargo, como el profesionista ya tiene almacenados los conocimientos sobre las imágenes y su creación, su cerebro las reconoce y les da forma aunque no existan como tal.

De esta manera los ilustradores crean diversas aplicaciones que pueden ser tomadas no solo por ellos, sino también por científicos y psicólogos que buscan resolver y experimentar hipótesis hechas en torno al tema de las pareidolias.

Gracias a la búsqueda de conocimientos, es posible explotar diversas formas de crear pareidolias para dar resultado a soportes que se adapten a gustos y necesidades distintas.

Cada modo de crear los proyectos personales hicieron surgir más ideas de procesos con ayuda de distintos materiales. Las aplicaciones confirman poder utilizar las pareidolias como recurso en el diseño; después de todo, el diseño trata de proponer novedades visuales y productivas que corresponden íntegramente al concepto de las pareidolias; novedades que se encontraron en cada propuesta y que dieron lugar a otras, que incluso hasta ahora siguen siendo causantes de muchas más.

La presente investigación esta sustentada en creaciones ilustradas, que han sido exhaustivamente elaboradas para obtener el mayor provecho posible de las pareidolias. Ahora se comprueba, lo mucho que puede obtenerse desde lo aparentemente insignificante, orientándolo a lo artístico y creativo. No solo se puede quedar su primer apariencia visual, sino que puede convertirse en algo más útil, si los recursos y necesidades lo permiten.

Se ha demostrado que la imagen final puede no ser reconocida desde un principio, pero si puede ser intencionada y moldeada a la manera esencial del artista.

Como punto final, cabe mencionar que el estímulo que refuerzan las pareidolias para un propósito artístico apoya a que el producto sea diversificado por el yo creativo que cada persona desarrolla; pudiendo ser considerado como base para futuras investigaciones. Las pareidolias abren paso a orientar resultados destacados, aún cuando inicialmente solo sean ideas abstractas en una mente creativa.

GLOSARIO

- **Abstracto:** No representa seres u objetos concretos; en cambio, se contemplan sólo elementos de forma, color, estructura o proporción.

- **Alegoría:** Representación en la que las cosas tienen un significado simbólico.

- **Amorfo:** Sin forma regular o bien determinada.

- **Antonomasia:** Figura retórica de pensamiento que consiste en sustituir un nombre apelativo por el de la cualidad que le caracteriza o que se le atribuye, bien en sentido inverso.

- **Apofenia:** El término fue acuñado en 1959 por Klaus Conrad, quien lo definió como visión sin motivos de conexiones acompañada de experiencias concretas de dar sentido anormalmente a lo que no lo tiene.

- **Arquetipo:** Patrón ejemplar del cual otros objetos, ideas o conceptos se derivan. Es el modelo perfecto.

- **Brainstorming:** En su término inglés es traducido como "lluvia de ideas", pensar sin descartar posibilidades para encontrar una solución a un problema en específico, el fin principal de ésta técnica es estimular el pensamiento creativo y animar el nacimiento de nuevas ideas para resolver problemas.

- **Brief:** Documento que proporciona información a la agencia de publicidad para que genere una comunicación, anuncio o campaña publicitaria.

- **Collage:** Término francés de uso internacional que designa una técnica artística que consiste en adherir sobre una superficie pictórica elementos y materiales variados con el fin de resaltar cualidades y relaciones entre los materiales utilizados hasta entonces inéditas.

- **Cognoscitivo:** Designa desde el cerebro el pensamiento, el espíritu, la inteligencia en sentido general, los conocimientos y las operaciones mentales de un individuo o incluso, retomando un término mas antiguo, el alma.

- **Connotativo:** Dicho de una palabra; conllevar, además de su significado propio o específico, otro de tipo expresivo.

- **Denotativo:** Dícese de la palabra que sugiere dos ideas diferentes.

- **Designio:** Idea, intención o propósito que es llevado a cabo a partir de la voluntad propia ajena.

- **Era industrial:** Proceso de gran transformación económica, social y tecnológica que se inició en la segunda mitad del siglo XVIII en el Reino Unido para posteriormente expandirse a todo el mundo; concluyó entre 1820 y 1840.

- **Escepticismo:** Doctrina filosófica que considera que no hay ningún saber firme, ni puede encontrarse ninguna opinión segura.

- **Fichas técnicas:** Documento que resume el funcionamiento y otras características de un componente con el suficiente detalle para ser utilizado por una tercerca persona.

- **Giro fusiforme facial:** Un estudio realizado en el Instituto Tecnológico de Massachusetts indica que ambos hemisferios cerebrales tienen que ver en el proceso de reconocimiento facial, pero cada uno cumple una función diferente. Mientras que el giro fusiforme izquierdo informa de lo parecida que es la imagen a una cara; es sin embargo, el derecho quien ofrece el veredicto final.

- **Heráldica:** Disciplina que describe, estudia y explica el significado de imágenes y figuras de los escudos de armas.

- **Hierofanía:** Es el acto de manifestación de lo sagrado, conocido también entre los hinduistas y budistas con la palabra de la lengua sánscrita darśana, y en la forma más concreta de manifestación de un dios, deidad o numen; se denomina teofanía.

- **Insight:** Término utilizado en Psicología proveniente del inglés que se puede traducir como "visión interna" o más genéricamente como percepción o entendimiento.

- **Interpretante:** Unidad del contexto lingüístico o semiótico que permite establecer una relación sémica pertinente entre unidades juntas por un recorrido interpretativo.

- **Isomórficos:** Se aplica a los cuerpos de diferente composición química e igual forma cristalina.

- **Ley de Prägnanz:** Principal ley general de la Gestalt y expresa que todo esquema estimulador tiende a ser visto de manera tal que la estructura resultante sea tan sencilla como lo permitan las condiciones.

- **Marketing:** Concepto inglés, traducido al castellano como mercadeo o mercadotecnia. Se trata de la disciplina dedicada al análisis del comportamiento de los mercados y de los consumidores. El marketing analiza la gestión comercial de las empresas con el objetivo de captar, retener y fidelizar a los clientes a través de la satisfacción de sus necesidades.

- **Metodológicos:** Estructura que permite funcionar en orden y ayuda a llegar a un punto como meta. Modo de decir o hacer con orden. Modo de obrar o proceder, hábito o costumbre que cada uno tiene y observa. Obra que enseña los elementos de una ciencia o arte. Procedimiento que sigue en las ciencias para hallar la verdad y enseñarla.

- **Método lógico-científico:** Deducción o método lógico deductivo es un método que a diferencia de la inducción, considera que la conclusión está implícita en las premisas. Es decir que la conclusión no es nueva, se sigue necesariamente de las premisas. Si un razonamiento deductivo es vàlido y las premisas son verdaderas, la conclusión sólo puede ser verdadera.

- **Mimetolitos:** Es una aproximación científica a algo que conjuga imaginación y naturaleza. Son rocas, montañas o relieves del paisaje que poseen formas semejantes a personas o animales.

- **Modelo de Peirce:** Peirce entiende el signo como la unión entre lo representado, su representación y su interpretación; es decir, tres componentes:
1) Representamen: la forma que toma el signo; su vehículo.
2) Objeto: lo sustituido por el signo.
3) Interpretante: el sentido del signo; un equivalente creado en la mente del sujeto.

- **Monosemia:** También es bien conocido como una unisignificación; es una característica propia del lenguaje científico-técnico y se define como la cualidad de que una palabra solo tenga un único significado y que este corresponda a un solo significante y a una forma sensible o perceptible de la palabra; exactamente lo contrario de la polisemia.

- **Neuromarketing:** El neuromarketing o marketing emocional gestiona el valor de la oferta de un producto o servicio a través de la creación de vivencias emocionales de comunicación y consumo gratificantes para el comprador/usuario pertinentes de la marca.

- **Página web:** Información electrónica capaz de contener texto, sonido, vídeo, programas, enlaces, imágenes, etc., adaptada para la llamada World Wide Web (WWW) y que puede ser accedida mediante un navegador.

- **Pensamiento convergente:** Cuando pensamos de manera convergente el objetivo es enfocar las ideas y el ser tan eficiente como sea posible. El pensamiento convergente es sistemático, lógico y crítico. Es el pensamiento que complementa la creatividad, que enfatiza la evaluación, el juicio y el sentido práctico. En la convergencia también buscamos analizar y detallar la ideas, soluciones, alternativas, etc. Es este pensamiento el que nos facilita ordenar más y hacer más funcionales los planes o programas de trabajo, porque el fin último de la convergencia, es la implementación, el orden, la estructura y la disciplina.

- **Pensamiento divergente:** El pensamiento divergente o lateral, es un tipo de pensamiento que en lugar de ir directo a la solución, le da vueltas, genera ideas o alternativas muy inspiradoras o ideas altamente descabelladas. En divergencia el propósito es pensar, crear mucho más allá de los límites conocidos, invadir la dimensión desconocida, transgredir las fronteras mentales, atentar contra la lógica.

- **Percepción:** Primer conocimiento de una cosa por medio de las impresiones que comunican los sentidos.

- **Primar:** Darle más importancia a una persona o una cosa que a otra u otras por ciertas características.

- **Proceso creativo:** En el proceso creativo existen etapas, sin embargo se habla de cuatro momentos, que al parecer no son lineales. Estos momentos son la preparación, la incubación, la iluminación y la verificación. La preparación es el momento de recopilar información, con la intervención de los procesos perceptuales de memoria y de seleccción. La incubación es el proceso de análisis y de procesamiento de la información centrándose en la corrección y búsqueda de datos. La iluminación es el proceso de darse cuenta y se le identifica más como un proceso de salida de información. Ocurre después de un periodo de desequilibración, confusión o duda. Verificación es el proceso de evaluación sobre la utilidad temporal del objeto o proceso de creación.

- **Psicológicos:** Conjunto de actitudes que se van significando de acuerdo al contexto en el que se desarrollan y que hacen a cada ser único e irrepetible confiriéndole un estilo de personalidad. Tomando el concepto desde un enfoque de múltiples y variadas causas. Estas causas a su vez están determinadas por las distintas necesidades por las que pasa el ser humano en el transcurso de su vida.

- **Representamen:** Un signo o representamen, es algo que está por algo para alguien en algún aspecto o capacidad. Se dirige a alguien, esto es, crea en la mente de esa persona un signo equivalente o, tal vez, un signo más desarrollado.

- **Rotulación:** Es el arte de dibujar letras y números sobre una estandarización o norma. Se distinguen dos tipos principales; manual y digital.

- **Taoísta:** Que profesa el taoísmo; lo cual es una filosofía de vida china donde sus enseñanzas parten del concepto de unidad absoluta y una realidad suprema en todas las cosas.

- **Teoría de la Gestalt:** Son leyes de la perpecepción visual. Los principios de la Gestalt determinan como la gente percibe información en el mundo real, en papel, y en cualquier medio visual. La Psicología de la forma o Gestalt. Con raíces en las teorías del pensamiento, tanto el asociacionismo como la Gestalt tienen como base una totalización en las percepciones por medio de la ley de la buena forma, de proximidad, de unidad, de igualdad, de continuidad, y de experiencia.

- **Tienda Online:** Plataforma virtual de comercio convencional que se vale de un sitio web para realizar sus ventas y transacciones.

BIBLIOGRAFÍA

- García-Pelayo Ramón y Gross "Pequeño Larousse ilustrado" Editorial ediciones Larousse, edición 53 – última edición, París; Francia, 1995.
- Tavard Anne y Demay François "Larousse, enciclopedia metódica" Tomo: Historia Universale, Editorial Larousse, 1ª edición, Barcelona; España, 1997.
- Martín-Pascual, Miguel Ángel; Andreu-Sánchez, Celia "La teoría del marco de memoria-predicción y los cognits en el origen y la organización cortical del lenguaje Onomázei", núm. 28, Santiago, Chile, 2013.
- "Merodeos e Inquisiciones: Pareidolia: cuando el cerebro nos engaña" Octubre 08.
- Patricio Bustamante "El año de las imágenes apocalípticas" Ediciones Cooperativas, Buenos Aires, 2012.
- Martin Colyer "Como encargar ilustraciones" Ediciones G. Gili, México, 1994.
- Pricken Mario "Publicidad creativa (ideas y técnicas de las mejores campañas internaconales)" Editorial Gustavo Gili, S. A., México, 2004.
- Jardí Enric "Pensar con imágenes" Editorial Gustavo Gili, 1ª edición, Barcelona, 2012.
- Aparici Roberto "La imagen; análisis y representacion de la realidad" Editorial Gedis, 3ª edición, Barcelona, 2012.
- Peter Jenny "La mirada creativa" Editorial Gustavo Gili, 1ª edición, Barcelona, 2013.
- Leu S. Vigotsky "La imaginación y el arte en la infancia" Ediciones Coyoacán, S. A. De C.V, 1ª edición, México, 2001.
- Balada Juanola "La educación visual en la escuela" Ediciones Paidós, 1ª edición castellana, Barcelona Buenos Aires, 1987.
- Terence Dailey "Guía completa de ilustración y diseño; técnicas y materiales" Ediciones Hermann Blume, 1ª edición española 1992, Madrid.
- Andrew Loomis "Ilustración creadora" Librería Hachete S. A., Séptima edición, Argentina, 1980.
- Laurence Zeegen "Principios de la ilustración <Como generar ideas, interpretar un brief y promocionarse. Análisis de la teoría, la realidad y la profesión en el mundo de la ilustración manual y digital" Editorial Gustavo Gili, 2ª edición, Barcelona, 2006.
- Mauricio Beuchot, Carlos Pereda, Raymundo Mier, "Semiótica de las imágenes (figuración, fantasía, e iconicidad)" Siglo veintiuno editores, 1ª edición, México, 2007.
- Mark Wigan "Thinking visually for illustrators" Editorial GG, 2ª edición, Reino Unido, 2015.
- WG Griffin & Morrison " The creative process ilustrated" Editorial F+W, 1ª edición, Cincinnati Ohio,2010.
- Jo Davies y Derek Brazell "Como ser un buen ilustrador" Editorial Blume, 1ª edición, Reino Unido, 2014.
- Lawrence Zeegen "Principios de ilustración" Editorial Gili, 2ª edición, Londres, 2013.
- Darrel Rees "Como ser ilustrador", Editorial Index book, 1ª edición, EU, 2012.
- Holly DeWolf "Breaking into freelance illustration: a guide for artists, designers and illustrators version kindle" Editorial How books, 1ª edición, 2009, EU.

- Fleishman “Starting you caree a a freelance illlustrator or graphic designer” Editorial Allworth Press, 1ª edición.
- Mark Dickson “Secrets of freelance Illustration: How to become freelance illustrator”, 1ª edición, EU.
- Eric Maisel “Coaching para el creativo que hay dentro de ti” Editorial Obelisco, 1ª Edición, S. L., Barcelona, 2009.
- Comisión del observatorio “Observatorio de la ilustración gráfica – los retos de la era digital” Editorial FADIF, 1ª edición,Madrid, 2010.
- Frank Berzbach “Psicología para creativos. Primeros auxilios para conservar el ingenio y sobrevivir en el trabajo” Edición Gili, 1ª edición, Barcelona, 2013.
- Bob Gill “Olvide todas las reglas que le hayan enseñado sobre el…” Editorial Gustavo Gili, 1ª edición, Barcelona, 1982.
- Peter Jenny “Técnicas de dibujo” Editorial Gustavo Gili, 1ª edición, Barcelona, 2013.
- Marisa Corte Ríos “Inteligencia creadora” Editorial Trillas,, 1ª edición, México, 2010.
- Andrew Hall “Ilustración” Editorial Blume, 1ª edición, Barcelona, 2011.
- Cátedra Jorge Filippis “Glosario del diseño” Editorial Nobuko, 1ª edición, Argentina Buenos Aires, 2005.
- Antonio López “Diccionario Enciclopédico Universal Aula” Edición Alfonso Dorado, edición única, España,1996.
- Andrés Cisneros Enríquez “Neuromarketing y neuroeconomía” Ediciones ECOE, 2ª edición, Bogotá. 2013.
- Olivier Houdé “Las cien palabras de la psicología” Editorial Popular, 1ª edición, Madrid, 2009.
- Marco Antonio, Wong Moreno “Psicología de la creatividad” Editorial Trillas, 1ª edición, México, 2010.
- Tobón, M. C., Rottier, N. y Manrique, A. (1998). La práctica profesional del Trabajador Social : Guía de análisis, 5ª edición, Buenos Aires : Lumen-Humanitas.

Referencias electrónicas

- https://goo.gl/h81Dw1 Derecho de autor de VACC
- https://goo.gl/tVF2C6 Derecho de autor de Prophet Time
- https://goo.gl/vZzcDv Derecho de autor de Deposit Photos
- https://goo.gl/xKw1xN Derecho de autor de Onformative
- https://goo.gl/wNM9jZ Derecho de autor de Macomb Daily
- https://goo.gl/DXtGr5 Derecho de autor de Charli Dickenson
- https://goo.gl/vUCen6 Derecho de autor de Las2orillas.co
- https://goo.gl/rEyS5e Derecho de autor de Ashford Zone
- https://goo.gl/ScVG2N Derecho de autor de Denverpost
- https://goo.gl/pV2BTj Derecho de autor de Camel

https://goo.gl/gnaAoN	Derecho de autor de Sciencephoto
https://goo.gl/c2Sfm0	Consulta sobre Dr. Carlos J. Álvarez Glez
https://goo.gl/HND0l	Consulta sobre psicología del engaño
https://goo.gl/MqJGw5	Consulta sobre etimología pareidolia
https://goo.gl/xOA4ci	Consulta sobre Jeff Hawkins
https://goo.gl/gQ4	Consulta sobre teoría fin del mundo 2012
https://goo.gl/DXtGr5	Consulta sobre proyecto Berlinés
https://goo.gl/MHUl2F	Consulta sobre estudio de diseño Onformative
https://goo.gl/7072O2	Consulta sobre Google Faces
https://goo.gl/5ogKol	Consulta sobre Cedric Kiefer
https://goo.gl/pHthgb	Consulta sobre Julia Laub
https://goo.gl/rdBawG	Consulta sobre rostros en Pareidolias
https://goo.gl/n7MuNj	Consulta sobre Nouchine Hadjkhani
https://goo.gl/1oDH4e	Consulta sobre Bruce Hood
https://goo.gl/iz8Cgt	Consulta sobre Sophie Scott
https://goo.gl/iVa7G3	Consulta sobre Christopher Charles French
https://goo.gl/TSO7Jx	Consulta sobre Desarrollo del cerebro
https://goo.gl/5bohDq	Consulta sobre William Paley
https://goo.gl/ZGMMYa	Consulta sobre Albert Dembski
https://goo.gl/yzucqL	Consulta sobre la teoría del diseño inteligente
https://goo.gl/5F6sB6	Consulta sobre Ferninand de Saussure
https://goo.gl/xOA4ci	Consulta sobre teoría memoria-predicción
https://goo.gl/ENypGX	Consulta sobre libro “Con la cabeza en las nubes”
https://goo.gl/hUDnoU	Consulta sobre Diego Bansky
https://goo.gl/82M88p	Consulta sobre Isidro Ferrer
https://goo.gl/QheQvm	Consulta sobre libro “Face to face”
https://goo.gl/OmIQEB	Consulta sobre François Robert
https://goo.gl/0XUHY2	Consulta sobre Jean Robert
https://goo.gl/cC9wrC	Consulta sobre Milton Glaser
https://goo.gl/v4fnvL	Consulta sobre visión de Hugo Chávez