



PRAXIS

educativa

Universidad Nacional de La Pampa
Facultad de Ciencias Humanas
Instituto de Ciencias de la Educación
para la investigación interdisciplinaria



ISSN 2313-934X
SANTA ROSA, LA PAMPA, ARGENTINA
Correo electrónico: iceii@humanas.unlpam.edu.ar
Disponible en <https://cerac.unlpam.edu.ar/index.php/praxis>

ARTÍCULOS

Luces y sombras de la teoría de la Gestalt. Principios de la Gestalt en las narrativas audiovisuales

Lights and shadows of Gestalt theory. Gestalt Principles in Audiovisual Narratives

Luzes e sombras da teoria da Gestalt. Princípios da Gestalt em Narrativas Audiovisuais

Paula Cecilia Romero

Universidad Nacional de La Plata, Argentina

pularomerodcv@gmail.com

ORCID: 0009-0006-6322-5348

Recibido: 2025-06-05 | **Revisado:** 2025-08-19 | **Aceptado:** 2025-11-28

Resumen

La teoría de la Gestalt surgió en el contexto cultural e intelectual de la Alemania de entreguerras, como reacción al reduccionismo del estructuralismo en psicología. Propuso que la percepción es un proceso activo y global, donde se perciben totalidades antes que partes. Aunque inicialmente fue muy influyente, sus "leyes" fueron luego cuestionadas por su supuesta universalidad, falta de base neurocientífica y desatención al contexto cultural, histórico y subjetivo del observador. Sin embargo, aún hoy se valora su utilidad práctica en artes audiovisuales. Entendida no como dogma, sino como conjunto de principios generales de organización perceptiva, la Gestalt puede enriquecer la narrativa visual, guiando la atención, generando equilibrio o tensión según lo requiera la obra. Por ello, se propone su incorporación crítica en la formación audiovisual, especialmente en áreas como dirección de arte, escenografía o diseño de vestuario, aprovechando su potencial expresivo en función del relato.

Palabras clave: Teoría de la Gestalt, artes audiovisuales, dirección de arte, cine, educación artísticas

Abstract

Gestalt theory emerged in the cultural and intellectual context of interwar Germany, as a reaction to the reductionism of structuralism in psychology. It proposed that perception is an active and global process, where wholes are perceived before parts. Although initially highly influential, its "laws" were later questioned for their supposed universality, lack of neuroscientific basis, and neglect of the cultural, historical, and subjective context of the observer. However, its practical usefulness in audiovisual arts is still valued today. Understood not as dogma, but as a set of general principles of perceptual organization, Gestalt can enrich visual narrative, guiding attention and generating balance or tension as required by the work. Therefore, its critical incorporation into audiovisual training is proposed, especially in areas such as art direction, set design, and costume design, taking advantage of its expressive potential based on the narrative.

Keywords: Gestalt theory, audiovisual arts, art direction, film, arts education

Resumo

A teoria da Gestalt surgiu no contexto cultural e intelectual da Alemanha entre guerras, como uma reação ao reducionismo do estruturalismo na psicologia. Ela propunha que a percepção é um processo ativo e global, onde o todo é percebido antes das partes. Embora inicialmente altamente influente, suas "leis" foram posteriormente questionadas por sua suposta universalidade, falta de base neurocientífica e negligência do contexto cultural, histórico e subjetivo do observador. No entanto, sua utilidade prática nas artes audiovisuais ainda é valorizada hoje. Entendida não como dogma, mas como um conjunto de princípios gerais de organização perceptual, a Gestalt pode enriquecer a narrativa visual, guiando a atenção e gerando equilíbrio ou tensão conforme exigido pela obra. Propõe-se, portanto, sua incorporação crítica à formação audiovisual, especialmente em áreas como direção de arte, cenografia e figurino, aproveitando seu potencial expressivo a partir da narrativa.

Palavras-chave: Teoria da Gestalt, artes audiovisuais, direção de arte, cinema, educação artística

La teoría de la Gestalt ha sido una de las corrientes psicológicas más influyentes en el estudio de la percepción visual durante el siglo XX. Su impacto trascendió rápidamente el ámbito de la psicología, encontrando eco en disciplinas tan diversas como la pedagogía, la publicidad, el diseño o la crítica de arte. No obstante, la aparente universalidad y validez científica de sus postulados pronto fue objeto de controversias: las denominadas “leyes gestálticas” fueron cuestionadas por su falta de fundamentación neuropsicológica, por el reduccionismo perceptivo que desatendía variables culturales, históricas y emocionales, y por la pretensión de ofrecer explicaciones universales a fenómenos situados.

Este artículo se propone examinar las luces y sombras de la teoría de la Gestalt en relación con su aplicación en el campo de las narrativas audiovisuales. El recorte temático elegido se centra específicamente en los principios gestálticos de organización perceptiva y en cómo pueden ser aprovechados como recursos compositivos en la construcción del relato audiovisual. Se excluyen, en consecuencia, otros desarrollos de la Gestalt vinculados a la psicología de la memoria, el aprendizaje o la resolución de problemas, dado que exceden los objetivos de este trabajo.

El enfoque adoptado es de carácter interdisciplinario: desde una perspectiva crítica, se analizan las limitaciones teóricas e históricas de la Gestalt, pero, al mismo tiempo, se reivindica su utilidad práctica en la enseñanza y en el diseño de la experiencia audiovisual. A partir del análisis de casos concretos (escenas cinematográficas, videoclips y afiches), se busca mostrar cómo ciertos principios gestálticos, entendidos no como leyes universales, sino como orientaciones perceptivas generales, pueden operar como herramientas creativas y narrativas.

De esta manera, el artículo pretende aportar a la discusión académica sobre la pertinencia de la teoría gestáltica en las artes audiovisuales y, al mismo tiempo, ofrecer criterios prácticos para su incorporación en ámbitos pedagógicos y profesionales vinculados a la dirección de arte, la escenografía, la iluminación y el diseño visual.

Entre la universalidad y la contingencia: la Gestalt frente a sus críticas

La teoría de la Gestalt, luego de su estremenda aparición y entusiasta aceptación, no sólo por parte de psicólogos y educadores, sino también por parte de publicistas, diseñadores arquitectos y críticos de arte, ha sido denostada, archivada, prácticamente olvidada casi por las mismas razones que la catapultaron a la cima... ¿pero ¿cuáles fueron los factores que propiciaron esta situación? Para comprenderlos, es necesario conocer primero el contexto social, histórico y científico en el cual a hace su aparición.

La Gestalt surge durante los últimos años del imperio alemán (segundo Reich) en una época de fuerte desarrollo científico y académico en Alemania, donde las universidades eran centros de innovación en varios campos de las ciencias, como la filosofía, la física y la psicología, entre otras. Sin embargo, era también una época de creciente tensión nacionalista y militarista que culmina con la Primera Guerra Mundial (1914-1918), conflicto que afectará a toda Europa y también a toda la comunidad académica.

Después de la guerra, Alemania vive una revolución y se instaura la República de Weimar, un régimen democrático con grandes avances culturales e intelectuales, pero también con inestabilidad económica y política. Es en este período donde la Gestalt se consolida como corriente psicológica, gracias a la relativa libertad académica y el auge de las

ciencias y las artes. En el campo de la psicología, a principios del siglo XX, había comenzado a surgir una fuerte reacción contra el enfoque atomista y asociacionista de la psicología experimental predominante, especialmente el “estructuralismo”, quienes creían que la percepción era un simple proceso de empalme de sensaciones elementales, sumando componente tras componente de cada estímulo.

El punto de vista actual de que la percepción no es atomística, sino integral, es decir que se trata de un proceso activo y creativo que implica más que la simple información proporcionada por la retina, fue manifestada por primera vez por los psicólogos alemanes de la Gestalt, más puntualmente por Max Wertheimer, Kurt Koffka y Wolfgang Köhler, quienes fundaron esta escuela de psicología. La idea central de la Gestalt es que lo que vemos no representa precisamente las propiedades de los objetos, sino, lo que es más importante, la organización de las sensaciones por parte de quien las interpreta. Los psicólogos de la Gestalt sostenían que las personas crean experiencias tridimensionales a partir de imágenes bidimensionales, mediante la organización de las sensaciones en un patrón estable (una Gestalt) que es constante pese a la variación de la información recibida. Una imagen percibida no es la suma de sus elementos perceptuales, como creían los filósofos empiristas. Más bien, el sujeto organiza selectivamente los elementos de tal modo que crea una forma que es más que la suma de sus partes. Por ejemplo, cuando un sujeto se encuentra frente a un estímulo visual, no percibe primero su forma, su textura, su color, su tamaño, etc., y con todos esos elementos arma el “constructo”, sino que, por el contrario, de cada objeto percibe primero la totalidad y recién después las partes que la componen.

Hasta aquí, es fácil de imaginar por qué estas ideas por cierto revolucionarias para la época fueron tan disruptivas y gozaron de tanta aceptación, dado que probablemente a ninguno se le ocurriría en la actualidad poner en duda algunos de esos postulados fundantes de la teoría. Sin embargo, la verdadera polémica surgió en relación con sus famosas “leyes”. Estas constituyen principios explicativos de cómo la mente humana organiza la experiencia sensorial en configuraciones significativas, pero se les cuestiona su pretendida “universalidad e innatismo”, sus límites científicos y su falta de precisión teórica y metodológica.

Las leyes, como decíamos, se formularon como si fueran universales, pero estudios posteriores mostraron que la percepción puede variar según el contexto cultural. Algunos principios (como el de cierre o buena forma) no se aplican igual en todas las culturas, sobre todo en aquellas con alfabetización visual diferente, presuponiendo una mente perceptiva “universal” que en realidad está culturalmente situada.

Muchos fueron los teóricos que pretendieron aplicar las leyes de la Gestalt a la percepción en el arte, siendo el caso más paradigmático el del autor Rudolf Arnheim. En sus numerosos escritos, redujo la complejidad de la experiencia estética a principios gestálticos simplificados, lo cual omitió aspectos importantes, tales como otras modalidades sensoriales y aspectos emocionales o conceptuales de la experiencia artística.¹ (Arnheim 1954, p 36)

¹ Arnheim sostenía, por ejemplo, que las composiciones visuales tienden hacia un equilibrio estructural objetivo, comparable al equilibrio físico (por ejemplo, el centro de gravedad visual en una imagen). “Una composición desequilibrada parece accidental, transitoria y por lo tanto no válida. Sus elementos muestran una tendencia a cambiar de lugar o de forma para alcanzar un estado que concuerde mejor con la estructura total: En condiciones de desequilibrio, el enunciado artístico deviene incomprensible (...) Excepto en los raros casos en que éste es precisamente el efecto que se busca, el artista se esforzará por alcanzar el equilibrio a fin de evitar esa inestabilidad”. Para profundizar sobre este concepto, véase Arnheim R, Alianza, pp 29-31 (1993).

La Gestalt se enfocó casi exclusivamente en el nivel perceptivo, dejando de lado cómo influyen en la percepción el conocimiento previo, la intención, el contexto, la memoria y las emociones, constituyéndose así, en teoría, demasiado aislada del resto de los procesos mentales. Otros puntos débiles de estas “leyes” es que describen fenómenos perceptivos, pero no explican cómo ni por qué ocurren a nivel neuropsicológico o cognitivo, los que las hace más intuitivas que científicamente fundamentadas. Decir, por ejemplo, que “tendemos a agrupar por proximidad” no explica cómo el cerebro implementa tal agrupamiento. Esto sin duda se ha debido a que muchos de los ejemplos de las leyes se basan en observaciones visuales o experimentos muy controlados y simplificados que no siempre se validaban en entornos complejos o en situaciones perceptivas reales.

Tal como dice el texto de Mariel Ciafardo:

Pretender que tales preceptos sean “universales”, “innatos” y “objetivos” son de dudosa comprobación en lo que se refiere a la percepción en general, pero se desmorona precisamente en su traslado al terreno del arte. La tendencia a la simplicidad y a la unidad, la búsqueda del equilibrio, la simetría, la armonía de las partes, son pautas compositivas cuyo surgimiento es rápidamente localizable en términos históricos, el Renacimiento, y, por lo tanto, no son normas transferibles a las producciones de otras épocas y de otros espacios.

El ser humano es un observador activo, atravesado por su experiencia, su contexto histórico, social cultural, por su ideología individual y de clase, atravesado por deseos e intereses personales y no -como sí creía la teoría de la Gestalt- un sujeto neutro, estándar, pasteurizado, sin historia ni inquietudes. (Ciafardo2020, p 80))

Ahora bien, habiendo puesto de manifiesto las limitaciones que las leyes gestálticas poseen a la hora de su análisis y aplicación, ¿por qué sigue resultando valioso para la enseñanza de las artes audiovisuales abordar la teoría de la Gestalt? Entendemos que enseñar los postulados de esta corriente psicológica en el marco de las disciplinas audiovisuales no es tomar a la teoría de la Gestalt como un conjunto de “verdades absolutas” que, tal como vimos, ha subestimado y desatendido las variables históricas y la “singularidad” del observador (máxime cuando quiere aplicarse en el terreno del arte), pero, en este artículo, se rescata su utilidad práctica -más bien como “principios generales” de la percepción que como leyes- para poder aprovecharlos estratégicamente en la construcción de un relato audiovisual eficiente.

Se puede constatar que, si bien existen basta bibliografía que aborda la teoría de la Gestalt desde distintos enfoques, no se encuentran -por el contrario- documentos que indaguen acerca de cómo puede utilizarse en el contexto de las narrativas audiovisuales. Se tomarán, por lo tanto, en este análisis, algunas de estos principios (mal llamados “leyes”) y su posible aplicación en distintos relatos audiovisuales.

Principios de la Gestalt en las narrativas audiovisuales

Simplicidad:

Los estímulos ambiguos tienden a analizarse de la forma más simple. En la actualidad, más que como una ley, se entiende a la simplicidad como un principio general aplicable al resto de las leyes.

Experiencia

Refiere a la memoria del sujeto. Aquella imagen que tenga precedente en la memoria o experiencia del sujeto cobra sustancia como evocación. Al igual que la ley de simplicidad, está presente en casi todas las demás leyes.

El principio de experiencia es permanentemente utilizado en la narrativa audiovisual, apelando al conocimiento que los espectadores tienen con respecto a determinado estímulo, pero también a su expectativa al momento de percibirlo. Al utilizar elementos visuales o situaciones que el espectador ya conoce, se puede generar un reconocimiento rápido y una sensación de familiaridad, lo que facilita la comprensión y el recuerdo del mensaje.

Por ejemplo, en el videoclip “*Spirit*” de Beyoncé (Figura 1), se reconoce la figura de un árbol a pesar de que su forma y material no se correspondan con un árbol real. Las ramas están sugeridas por líneas iluminadas que emergen desde la figura de la cantante, cuyo cuerpo se interpreta como el tronco. Esta lectura es posible gracias a la familiaridad previa del espectador con esa forma.



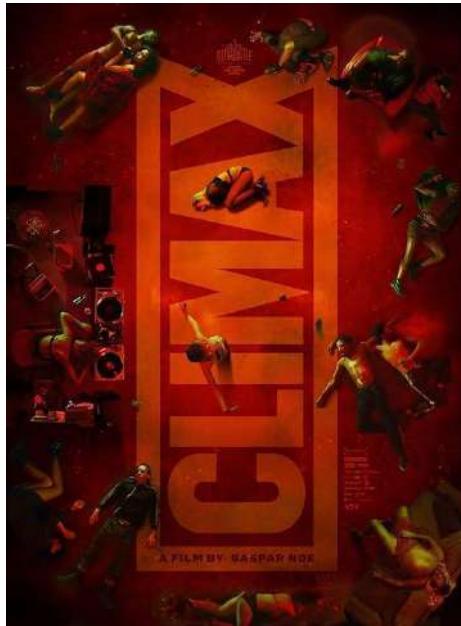
Agrupamiento

Ante la presencia de varios estímulos, tendemos a percibirlos como agrupados en una estructura determinada. Las variables dentro de este principio son:

- Por proximidad: elementos y figuras que están más próximos unos de otros tienden a verse como una unidad y aislararse de otros.
- Por semejanza: elementos que tienen en común la semejanza de su forma, textura o color dentro de una imagen, aunque no estén próximos entre sí, tienden a ser agrupados.

La ley de agrupamiento gestáltico, en la narrativa audiovisual, es uno de los recursos más utilizados para organizar elementos visuales y guiar la percepción del espectador. Mediante la creación de unidades visuales cohesivas, puede influir en cómo se perciben las imágenes y cómo el espectador interacciona con ellas.

Por ejemplo, en el póster del *film* “*Climax*” de Gaspar Noé (Figura 2), los personajes están dispuestos de forma compacta, formando grupos perceptivos según su cercanía. Probablemente este diseño compacto, caótico y coreográfico transmite una sensación de unidad grupal, pero también de claustrofobia, reforzando el argumento del *film* sobre el encierro físico y mental.



Simetría:

Las configuraciones visuales tienden a ser percibidas de la manera más simétrica posible. Apelar al principio de simetría en una configuración visual suele llevarse a cabo con el fin de proporcionar equilibrio y armonía dentro del espacio visual. Esto puede influir en cómo se percibe la estabilidad emocional o el conflicto en una escena. También, en otros casos, puede tener connotaciones simbólicas o metafóricas (por ejemplo, una simetría visual entre dos personajes o situaciones puede reflejar paralelismos o contrastes temáticos importantes).

Por ejemplo, en el fotograma de la película “*Roma*” de Alfonso Cuarón (Figura 3), se tiende a organizar los elementos de la composición en figuras simétricas, regulares y estables, aunque no exista una simetría “real”. Tal disposición genera una sensación de orden y equilibrio, lo cual es particularmente poderoso en un momento emocionalmente intenso como el que se relata. La estabilidad visual de la escena de contención y consuelo contrasta con el caos o el dolor que han vivido los personajes, y funciona como un respiro visual para el espectador.



Transponibilidad o constancia:

Cuando se traslada la configuración de una situación circunstancial (orientación, tamaño, etc.) a otra, no se dejan de percibir sus características estructurales básicas. Las personas pueden reconocer objetos simples independientemente de su rotación, de su escala o

de traslación y pueden hacerlo desde diferentes perspectivas a pesar de que cuenten con apariencia diferente.

En una configuración audiovisual, el recurso de utilizar el *principio de transponibilidad y constancia* puede llegar a ser de enorme utilidad (con características similares al *principio de continuidad* que se abordará más adelante) cuando es necesario que aparezcan muchos elementos que deben ser reconocidos como iguales o similares, aunque no lo sean.

En la película “*Grand Hotel Budapest*” de Wes Anderson (Figura 4), las cajas de pasteles de Mendl’s se perciben como iguales, aunque estén en distintas posiciones y escalas. Es posible que las cajas no sean en realidad exactamente idénticas: las que se encuentran en primer plano podrían, por ejemplo, ser objetivamente más grandes que las identificadas en último término para resaltar cierto aspecto expresivo. Esto se logra mediante un diseño escenográfico coherente que respeta las propiedades básicas de forma, color y patrón. Artilugios de este tipo juegan con la percepción del espectador con fines narrativos, pero sin perder la coherencia visual.



Cerramiento:

Una forma incompleta tiende a completarse perceptualmente recomponiendo su estabilidad (las formas cerradas son más estables que las que se presentan sin límites). Hay muchos ejemplos tanto en cine como en videoclips donde se sugieren configuraciones completas completo mostrando solo una parte —esto puede utilizarse por motivos narrativos, estéticos o presupuestarios—.

En la escena del trono de la reina Ramonda del film “*Black Panther: Wakanda Forever*” de Ryan Coogler (Figura 5), las dos formas curvas que emergen por detrás del respaldo insinúan la continuación de una elipse completa. Aunque están interrumpidas (no conectadas arriba), el espectador las interpreta como partes de una forma cerrada, gracias a la simetría y la curvatura. Es decir: “cierra” esa forma automáticamente, completando el ovalo perceptivamente. Esto le da unidad y fuerza simbólica al diseño del trono.

El uso de este artilugio permite transmitir orden, estabilidad y poder en la escena. El cierre visual de las formas ayuda a que el trono y la figura central se perciban como unidad dominante y jerárquica. Además, refuerza la idea de que el personaje en el centro (la reina) es el núcleo visual y simbólico de la composición.



Continuidad:

Los elementos visuales que recorren un espacio con una direccionalidad común se entienden como una unidad visual con un ritmo continuo de lectura. Tendemos a percibir como un solo objeto a un patrón continuo de figuras independientes, aunque después pierdan definición en su recorrido.

Teniendo en cuenta esta característica de la percepción humana, el cine y las artes audiovisuales en general pueden apelar al principio de continuidad, no sólo para generar líneas visuales que conecten zonas del encuadre guiando la mirada hacia un personaje, objeto clave o acción, también puede ser un recurso para optimizar los recursos ya que no sería necesario que los elementos (utilería, vestuario, etc.) del último plano tuvieran el rigor en su factura de aquellos que se encuentran más cerca de la cámara. Simplemente el espectador asumirá que son similares o análogos porque son una continuación de aquellos que vemos adelante.

En los últimos planos de la escena del banquete de *halloween* del film *Harry Potter: la piedra filosofal* de Chris Columbus (Figura 6), probablemente no tendríamos información suficiente (por la lejanía y el desenfoque) para interpretar que esa acumulación de elementos se trata de comensales en un banquete, pero inferimos que es una continuación de los mismos elementos que se encuentra en los primeros planos.



Buena forma y destino común:

Se relaciona con la ley de continuidad, pero se le agrega a la imagen una interrupción formal de otro u otros elementos que se “leen” por delante de esa estructura primigenia, sin restarle unidad. Se cumple este factor cuando cualquier interrupción formal no impide la lectura completa de la figura interrumpida.

En la escenografía de “*The fall*”, *el sueño de Alexandria* de Tarsem Singh (Figura 7), la estructura es compleja (escaleras rectas, curvas semicirculares, rampas y arcos). Aun así, es probable que en su percepción se simplifique y organice la escena en formas geométricas claras: triángulos (por la escalera), círculos (por los arcos curvos), líneas rectas y simetrías. De este modo, la rampa curva que se aprecia por detrás de la escalera no necesitó ser confeccionada entera (máxime porque la cámara sólo la toma desde este punto de vista), sino como dos estructuras independientes que, aun así, por el principio de buena forma y destino común, se interpreta como una unidad interrumpida.



Pregnancia:

Las figuras más pregnantes tienden a percibirse primero o producir un mayor impacto visual. Se identifican por su mínimo conceptual, estructura o figuración sencilla, reconocimiento verbal inmediato, máximo nivel de contraste con su entorno o el mínimo de ambigüedad, y, por tanto, se fijan más fácilmente en la memoria.

La utilización del principio de pregnancia permite que los elementos en pantalla que requieren más protagonismo sean más comprensibles y legibles al primer vistazo. El espectador podrá, así, percibir rápidamente lo más importante dentro de la escena: un personaje, un objeto clave o un punto de acción. Esto es especialmente útil en escenas cargadas visualmente: decorados barrocos, multitudes, fantasía o ciencia ficción.

En la siguiente escena de “*El Padrino*” de Francis Ford Coppola (Figura 8), el traje negro de ambos personajes se fusiona con el fondo, permitiendo que el foco se concentre en sus rostros y en la rosa, esta última más pregnante por su cromatismo a pesar de su pequeño tamaño. De esta forma, el uso estratégico del principio de pregnancia posibilita al espectador percibir de inmediato lo más importante dentro de la escena: los elementos clave (el rostro del susurrador, el oído de Don Vito y la rosa en su solapa) forman un triángulo visual que guía la mirada del espectador de forma automática. La figura de Don Vito (Marlon Brando) junto con la flor roja en su solapa que funciona como punto de color pregnante es claramente la dominante por su iluminación y postura centrada. El otro personaje queda parcialmente en sombra y sirve como apoyo visual y narrativo, aunque no como foco principal.



Figura-fondo:

Determina la tendencia a subdividir el campo en zonas más articuladas -que ocupan el primer plano, habitualmente más pequeñas y complejas, de mayor claridad y precisión, esto es, la figura- y zonas más fluidas, más lejanas del espectador y difusas, que rodean la figura, es decir, el fondo.

Uno de los principios de la percepción visual afirma que sólo se selecciona como foco de atención una parte de la imagen mientras que el resto queda reducido a fondo, es decir, en general, cuando percibimos un objeto, una parte tiende a destacarse mientras el resto parece permanecer en el fondo. Los objetos que completan nuestras percepciones cotidianas se destacan como separados del fondo. Las formas no tienen que contener objetos identificables para que sean estructuradas como figura-fondo. La parte vista como figura tiende a parecer en relieve respecto al fondo aun cuando se sepa que está impresa sobre una superficie plana.

En las producciones audiovisuales, conocer y manipular el principio de figura-fondo es crucial para operar la narrativa audiovisual, ya que permite:

- Dirigir la atención del espectador: orienta la mirada para que se enfoque en un determinado personaje, objeto o acción dentro del encuadre.
- Construir sentido narrativo: lo que se constituye en “figura” suele ser lo narrativamente importante.
- Crear profundidad y jerarquía visual: la figura suele ocupar el plano medio o primer plano, mientras que el fondo da profundidad (perspectiva, atmósfera, emoción).
- Sugerir estados psicológicos o simbólicos: figura y fondo se confunden (por ejemplo, un personaje que se mimetiza con el entorno), puede representar —por ejemplo— pérdida de identidad, fusión con el ambiente, invisibilidad social, etc.
- Estilizar o reforzar un género: el cine *noir*, por ejemplo, el fondo con sombras duras contrasta con figuras recortadas por la luz (alto contraste).

En el expresionismo alemán, se desdibuja la separación figura-fondo para crear atmósferas oníricas o de pesadillas. A continuación, se presentan los cuatro tipos de relaciones posibles de figura-fondo.

Figura 9

			
Figura simple – fondo complejo Figura 9: "Poor things", Yorgos Lanthimos(2023). Largometraje	Figura simple – fondo simple Figura 10: "El Náufrago", Robert Zemeckis(2000). Largometraje	Figura compleja – fondo simple Figura 11: "Star Wars", George Lucas (1977). Largometraje	Figura compleja – fondo complejo Figura 12: "Babylon", Damien Chazelle(2022). Largometraje

Conclusiones

La teoría de la Gestalt irrumpió en un contexto de efervescencia intelectual y profunda crisis política. Su surgimiento es inseparable de los debates modernos sobre la percepción, pero también de la inestabilidad social, la guerra, y la emigración forzada que marcaría a gran parte del pensamiento europeo del siglo XX. No son de modo alguno leyes físicas ni normas universales inmutables, sino observaciones empíricas sobre la forma en que tendemos a percibir el mundo, especialmente en términos visuales.

La Gestalt fue sin duda una revolución teórica valiosa, sobre todo en contraposición al reduccionismo sensorial del conductismo. Significó un gran avance en su época, aunque luego sus leyes cayeron en desuso y fueran objeto de severas críticas. Constituye, en definitiva, un campo fértil de luces y sombras: si por un lado sus postulados sobre la percepción han sido cuestionados por el sesgo universalista, la ausencia de fundamentación neurocognitiva y la escasa atención a las variables culturales e históricas, por otro, no puede negarse la potencia de sus principios como herramientas heurísticas para pensar la composición audiovisual. Esta tensión —entre la crítica epistemológica y la apropiación estratégica— atraviesa todo el recorrido de este trabajo y, lejos de resolverse en una dicotomía excluyente, se presenta como una invitación a asumir la Gestalt en un registro doble: limitado en sus pretensiones científicas, pero fértil en sus posibilidades pedagógicas.

En este sentido, comprender los límites de la teoría es condición para un uso creativo y crítico en la enseñanza de las artes audiovisuales. No se trata de transmitirla como un conjunto de leyes universales e inmutables, sino de ofrecerla como un repertorio de principios perceptivos que, al ser puestos en juego en la construcción de relatos, habilitan decisiones compositivas conscientes y estratégicas. Su incorporación en el aula —ya sea en dirección de arte, escenografía, diseño de vestuario o iluminación— permite no solo enriquecer el análisis y la práctica de los estudiantes, sino también problematizar la manera en que la percepción se entrelaza con la cultura, la memoria y la subjetividad.

Así, los sentidos, límites y posibilidades del uso pedagógico de la Gestalt convergen en una misma apuesta: formar creadores audiovisuales capaces de reconocer las herencias teóricas que los atraviesan, cuestionarlas críticamente y, al mismo tiempo, reponerlas en función de los desafíos narrativos y expresivos de su tiempo.



Agua, óleo. Jimena Cabello

Referencias bibliográficas

- Anderson, W. (Director). (2014). *Gran Hotel Budapest* [Película]. Fox Searchlight Pictures.
- Arheim, R. (1954). *Arte y percepción visual*. Alianza.
- Beyoncé, (Artista). (2019). *Spirit* [Video musical]. Walt Disney Records.
- Chazelle, D. (Director). (2022). *Babylon* [Película]. Paramount Pictures.
- Ciafardo, M. (2020). *La enseñanza del lenguaje visual: bases para la construcción de una propuesta alternativa*. Universidad Nacional de La Plata, Facultad de Artes, Papel Cosido.
- Columbus, C. (Director). (2001). *Harry Potter y la piedra filosofal* [Película]. Heyday Films.
- Coogler, R. (Director). (2022). *Black Panther: Wakanda Forever* [Película]. Marvel Studios.
- Coppola, F. (Director). (1972). *El Padrino* [Película]. Paramount Pictures.
- Cuarón, A. (Director). (2018). *Roma* [Película]. Fílmicos El Coyúl.
- Lanthimos, Y. (Director). (año). *Poor things* [Película]. Film4 Productions.
- Lucas, G. (Director). (1977). *Star Wars* [Película]. Lucasfilm Ltd.
- Noé, G. (Director). (2018). *Climax* [Película]. Rectangle Productions.
- Singh, T. (Director). (2006). *The Fall. El sueño de Alexandria* [Película]. Radical Media.
- Zemeckis, R. (Director). (2000). *El Náufrago* [Película]. ImageMovers.

Producciones audiovisuales

- Anderson W. (Director). (2014) *Gran Hotel Budapest* [Película]. Fox Searchlight Pictures
- Beyoncé, (Artista). (2019). *Spirit* [Video musical]. Walt Disney Records
- Columbus C. (Director) (2001) *Harry Potter y la piedra filosofal* [Película]. Heyday Films
- Coogler R. (Director). (2022) *Black Panther: Wakanda Forever* [Película]. Marvel Studios
- Coppola F. (Director). (1972). *El Padrino* [Película]. Paramount Pictures
- Cuarón A. (Director). (2018) *Roma* [Película]. Fílmicos El Coyúl
- Chazelle D. (Director) (2022). *Babylon* [Película]. Paramount Pictures

- Lanthimos Y. (Director) Poor things [Película]. Film4 Productions
- Lucas G. (Director) (1977). Star Wars [Película]. Lucasfilm Ltd.
- Noé G. (Director) (2018) Climax [Película]. Rectangle Productions
- Singh T. (Director) (2006) The Fall. El sueño de Alexandria [Película]. Radical Media
- Zemeckis R. (Director) (2000). El Náufrago [Película]. ImageMovers