

Enl@ce: Revista Venezolana de Información,
Tecnología y Conocimiento
ISSN: 1690-7515
Depósito legal pp 200402ZU1624
Año 6: No. 2, Mayo-Agosto 2009, pp. 95-107

Cómo citar el artículo (Normas APA):
Campo-Redondo, M. (2009). Cine comercial y conocimiento
sobre el proceso de morir. *Enl@ce: Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*, 6
(2), 95-107

Cine comercial y conocimiento sobre el proceso de morir

María Campo-Redondo¹

Resumen

El cine como recurso tecnológico para generar conocimientos ha empezado a dar sus frutos. En este artículo se presenta los resultados de la inserción del cine en la generación de conocimientos bajo dos vertientes: una teórica, discutiendo la intersección entre la era de la tecnología digital y el modo de crear conocimiento propio de esta era, y otra empírica, describiendo una propuesta de utilización didáctica del “cine comercial” con el fin de analizar el significado de la muerte. Así, el artículo se divide en cinco sub-partes. En primer lugar, se contextualiza la era de la tecnología digital en la creación de conocimiento. En segundo lugar, se resalta las ventajas de utilizar el cine en la transmisión de conocimiento, en especial aquel que es difícil de adquirir por la vía *experiential*. En tercer lugar, se describe la metodología utilizada en la aplicación de una propuesta didáctica llevada a cabo con estudiantes de una cátedra de *Psicología del Desarrollo*, en la que la película “*Antes de Partir*” fue el estímulo sobre el cual se organizó la discusión relacionada con el fin del ciclo la vida de los seres humanos. En cuarto lugar, se resume los hallazgos más importantes sobre esta experiencia de investigación, al combinar el cine con aspectos teóricos relacionados con la conceptualización de la muerte. Por último, se destaca las virtudes de la metodología empleada.

Palabras clave: Cine, generación de conocimiento, conceptualización de la muerte, psicología del desarrollo

Recibido: 24-02-09 Aceptado: 23-04-09

¹ Psicólogo. Dra. en Ciencias Humanas. Magister en Orientación. Master en Clinical Psychology. Acreditada en el Programa de Promoción al Investigador PPI (Nivel III). Profesora Titular de la Universidad del Zulia.
Correo electrónico: marisucampo@yahoo.com

Comercial Film and Knowledge about the Process of Dying

Abstract

Film as a technological resource to generate knowledge has begun to offer results. This article presents the results of insertion into movies in the generation of knowledge under two variants: a theoretical variant, which discusses the intersection between the technological era and the way to create knowledge, and an empirical variant, describing a proposal of didactic use of “commercial film” in order to analyze the meaning of death. Thus, the result is divided in five sub parts. First, it contextualizes the digital technology era in the creation of knowledge. Second, it highlights the advantages of using film in the transmission of knowledge, especially knowledge that is difficult to acquire experientially. Third, it describes the methodology used in an application of a didactic proposal carried on with students of Psychology Development courses, where the movie *Antes de Partir* was the stimulus upon which the discussion was organized and related to the end of the life cycle among human beings. Fourth, it synthesizes the most important findings about this research experience, in combining film and theoretical aspects related with the conceptualization of death. Finally, it highlights the virtues of the methods that were used.

Key words: Film, Generation of Knowledge, Conceptualization of Death, Development Psychology.

Introducción

La lectura del libro y la clase magistral han sido las herramientas clásicas en la difusión del conocimiento, especialmente en la educación superior (Tarabay y León, 2004). El libro, en su tradicional formato escrito, ha constituido el mecanismo dominante de transmisión del conocimiento y, por lo tanto, la herramienta fundamental para el aprendizaje de teorías. De igual modo, la clase magistral es el género discursivo que se produce con mayor frecuencia en el marco de la institución universitaria (Cross, 2003). Ambas formas de trasmisión de conocimientos proporcionan ventajas importantes, pero su utilización efectiva en la era digital, implica un replanteamiento a fondo, no sólo en los métodos de generación de conoci-

miento, sino también en las prácticas de trabajo y en los papeles de los actores en esta sociedad de la información del siglo XXI.

A medida que las tecnologías han penetrado la manera como se genera conocimiento y se han apropiado del proceso de enseñanza-aprendizaje, estas dos herramientas arriba señaladas se han transformado, originando un sin fin de modalidades. Entre estas particularidades, aparece la utilización del cine como herramienta que puede ser útil para la generación de conocimientos. Al respecto, Cabrera (2006) afirma que para generar conocimiento, especialmente la aprehensión de ciertos aspectos del mundo asociados a lo afectivo, el cine nos puede presentar un lenguaje más apropiado que el escrito del libro y el retórico de la clase magistral.

Surge así la necesidad de investigar las posibilidades de insertar el cine como recurso generador de conocimiento. El objetivo de este artículo es dar cuenta de cómo el cine comercial puede ser empleado para propiciar una discusión sobre el significado de la tercera edad, el fin del ciclo de la vida y lo inevitable de la muerte. Para demostrar el potencial heurístico del cine, se llevó a cabo una experiencia didáctica con la película *Antes de Partir* (Reiner, 2007), en un curso de *Psicología del Desarrollo*, con jóvenes adolescentes, en su mayoría en edades de 15 a 18 años.

La tecnología en la sociedad actual: *inmigrantes versus nativos digitales*

Prensky (2001) en relación con la rápida difusión de la tecnología digital, argumenta que la época en que nacemos marcará definitivamente el modo en que adquiramos y procesemos el conocimiento. Este autor ha acuñado dos eras metafóricas para dar cuenta del modo en que procesamos información. Divide a los seres humanos en dos tipos: por un lado, los “inmigrantes digitales”, seres humanos pertenecientes a la generación de la era “predigital”, que no nacieron en un entorno rodeado con tecnología digital, pero que se adaptan a ella, y por el otro, los “nativos digitales”, quienes nacieron en la era de las tecnologías de información digitalizadas.

Los *nativos digitales* crecieron con la Internet y otras tecnologías digitales de información, y han pasado sus vidas enteras rodeados por el uso de computadoras, juegos de video, teléfonos celulares y otras herramientas y juguetes propios de la era digital. Los nativos digitales reciben informa-

ción mucho más rápido que sus “antecesores”, los *inmigrantes digitales*, y les gustan los procesos y multitareas paralelos; prefieren gráficos y los estímulos visuales antes que el texto, defienden los accesos al azar (desde los hipertextos e hipervínculos), funcionan mejor cuando trabajan en red; prosperan con satisfacción inmediata y bajo recompensas frecuentes; eligen jugar en “serio” en vez de “trabajar”; están en red toda su vida, y tienen poca paciencia para las conferencias, la lógica paso a paso y la instrucción sobre “pruebas”. Sin embargo, toda esta “velocidad” en la adquisición de información, ha ido en detrimento de la generación de conocimiento. Los *nativos digitales*, en general, han perdido la capacidad de estudio, de investigación y de reflexión. Por todo ello, Prensky (2001) llega a especular que hasta los cerebros de los *nativos* se configuran de modo distinto al de los *inmigrantes*.

Estas características de la era digital descritas por Prensky, plantean retos inéditos para los profesores, pues aunque éstos utilicen la tecnología digital, no nacieron “en ella”. Los *inmigrantes digitales* (profesores) tienen que aprender a comunicarse en la lengua y el estilo de los *nativos digitales* (estudiantes). Esto no significa cambiar el significado de lo importante o pensar en otras habilidades; significa ir más rápido, no paso a paso, y profundizar más, pero en paralelo, entre otras acciones.

Esta metáfora computacional para entender la brecha generacional entre los *nativos* y los *inmigrantes* abre un horizonte en el momento en que las teorías sobre la transmisión del conocimiento parecían haberse estancado. El mundo

contemporáneo digital ha conocido una nueva dimensión con coordenadas espacio-temporales diferentes: *el ciberespacio digital*. Al respecto nos comenta González (2003):

“Esta nueva concepción espacio-temporal ha sido marcada y/o determinada por el surgimiento y la utilización de nuevas tecnologías que han sido decisivas, igualmente, en la transición de la modernidad a la post modernidad. Ese tránsito no sólo opone lo moderno a lo post-moderno, sino también ciertas categorías como lo local a lo global, la pertenencia al extrañamiento, lo mediato a lo inmediato, etc., que como fenómenos, todos ellos, hacen parte de un solo movimiento: el posicionamiento de la virtualidad. Heredero, o mejor dicho, precursor de tal concepción, el cine ha abierto a su vez un nuevo campo donde lo imaginario ha devenido en su realización a través de la intangibilidad de la imagen y su impresión de realidad” p. 45.

Así, el cine, como recurso generador de conocimiento, puede hacer de puente entre la modernidad y la postmodernidad, o puesto en palabras de Prensky, puede servir de pasarela entre el mundo de aquellos a quienes cataloga como *inmigrantes* y aquellos como *nativos*. La imagen cinematográfica tiene un efecto psicológico muy importante, puesto que el movimiento, el sonido, el color y la emoción, aunados a la trama “envolvente” que transmite, son constituyentes de la ontología de los *nativos digitales*.

El cine creador de conocimiento

Las tecnologías y sistemas de información -junto a las telecomunicaciones- son herramientas importantes para la comunicación y el intercam-

bio de información, tanto para las personas, como para las sociedades que trabajan para su propio desarrollo (Andrade, 2003).

En esta era de la digitalización de la vida y de la información, el profesor no puede ser el único actor encargado de crear y transmitir conocimiento; su función es más bien la de ser un guía que ayude a distinguir información importante de la superflua; así mismo, es fundamental que los docentes tengan presente que el conocimiento no proviene ni lo crea la tecnología, sino que éste se obtiene de la reflexión perenne.

Un buen docente será aquel que sea capaz de propiciar un clima que genere la búsqueda del conocimiento con la ayuda de diversas tecnologías, tanto aquellas didácticas tradicionales, como las basadas en la tecnología. Es así cómo surge el cine como herramienta heurística en la transmisión de conocimiento.

Las ventajas de utilizar el cine como un recurso creador de conocimiento han empezado a aparecer en publicaciones de diversa índole desde el año 2000. Por ejemplo, algunos trabajos emblemáticos son los de Shepard y Brew (2005), quienes utilizan el cine popular en la enseñanza de la orientación en parejas; Pereira (2005), lo emplea en la transmisión de valores en niños; y Fogarty, Duke, Ellwood, y Prest (2004), lo usan en la educación de médicos. Estas y muchas otras publicaciones coinciden en el valor pedagógico del visionado y posterior discusión de películas.

En un plano filosófico, Cabrera (2006) presenta una exposición del porqué reflexionar con cine en sentido cognitivo, pero también experiencial. El cine por sí solo no es suficiente para ge-

nerar conocimiento en esta era de la “*tecnologización digital*”. Es la reflexión que causa el visionado de una película lo que puede convertir a la técnica cinematográfica en conocimiento. Para generar conocimiento con un filme, comenta Cabrera (2006), se precisa interactuar con sus elementos lógicos y entender que hay una idea o un concepto a ser transmitido por la imagen en movimiento. Sin embargo, para este autor, tampoco es suficiente el entender “objetivamente” la trama de una película. Es menester que el filme produzca algún impacto emocional (mas no necesariamente “dramático”) en la audiencia, para que pueda considerarse su valor heurístico y cognoscente. Se vale del término *concepto-imagen* de una película para encaminar cierta dirección comprensiva, en la cual el espectador no adquiere una información, sino que también se deja afectar emocionalmente por ese saber. Así, plantea que la utilización didáctica del cine es adecuada para ayudar a la audiencia a elaborar aquellos contenidos que por diversas razones les cuesta procesar. Considera que el cine crea conocimiento cuando se llega a descubrir el “concepto-imagen” de una película. Al respecto comenta:

“El concepto-imagen se instaura y funciona dentro del contexto de una *experiencia* que hace falta *tener*, para poder entender y utilizar ese concepto. Por consiguiente, no se trata de un concepto externo, sino de un *lenguaje instaurador* que exige pasar por una experiencia para ser plenamente consolidado. Se podría decir que el cine es un “hacer cosas con imágenes”. La racionalidad logopática del cine cambia la estructura habitualmente aceptada del saber, en cuanto definido sólo lógica o intelectualmente. Saber algo, desde el punto de vista *logopático*, no consiste solamente en tener “informaciones”,

sino también haberse abierto a cierto tipo de experiencia, y en haber aceptado *dejarse afectar* por alguna cosa dentro de ella misma, en una experiencia vivida.” (p. 18). “La experiencia vivida por el visionado de una película no forma parte del relato, es un componente cognitivo que no agrega información lógica disponible. Los conceptos-imagen del cine, a través de la experiencia instauradora y plenaria, buscan producir en alguien (un alguien siempre muy indefinido) un impacto emocional que al mismo tiempo le diga algo acerca del mundo, de ser humano, de la naturaleza, etc., que tenga un valor cognitivo, persuasivo y argumentativo a través de su componente emocional. Los conceptos-imagen del cine afirman algo sobre el mundo con pretensiones de verdad y de universalidad” (pp. 19-20)”.

En este mismo orden de ideas, nos acogemos a lo que expresa Taborda (2008), cuando afirma que la acción de mirar no se asemeja a la posibilidad de ver, para poder ver es necesario dejar de mirar. Poder ver posibilita la subjetivación del entorno.

Esta reflexión nos hace precisar que el cine puede entenderse como una metáfora de los dilemas de la vida, siempre y cuando no sólo lo miremos, sino que lo veamos, valga decir, que lo analicemos, y desde su análisis es que podremos encontrar su potencial para enseñar y *aprehender* conocimientos, sobre todo los de tipo experiencial.

La técnica cinematográfica consigue obtener este impacto emocional, fundamental para la eficacia cognitiva del concepto-imagen, a través de varias particularidades. Cabrera (2006) enumera las siguientes: a) *pluriperspectividad*, o la capacidad que tiene el cine de saltar de la primera perso-

na (lo que ve o siente el personaje) a la tercera (lo que ve la cámara); b) manipulación de tiempos y espacios; c) conexión de imágenes; y d) alimento de una reflexión *logopática* de alcances universales, que nos permite pensar el mundo mucho más allá de lo mostrado en el filme.

También González (2003), resalta las bondades del cine al ofrecer la oportunidad privilegiada para el hombre contemporáneo de convertirse en otro; es decir, la de ceder su lugar, prestar su existencia, anular su realidad inmediata, para vivir, por un instante, esa fantasía devenida real por el poder de las imágenes y la impresión de realidad suscitada por ellas. Son esos mundos imaginarios los que, al sobre determinar lo real inmediato incorporándolo a ellos e incorporándose a él, constituyen lo que llama esfera de la información visual. Para3, esto quiere decir que las representaciones no son sólo percibidas, sino que son vividas por aquellos que las reciben. La información visual desencadena además de las conductas de respuesta, comportamientos de *empatía*. Por lo tanto, las características del *pensamiento mágico* que genera el cine, se imponen tanto en los procesos de *identificación* como en las actitudes de *proyección* de quien percibe un filme.

Al tener presente estas ideas expresadas anteriormente y la acuñación propuesta por Prensky (2001) sobre los *nativos digitales*, salta a la vista la necesidad de contar con recursos didácticos que sean consistentes con este modo de conocer el mundo, valga decir, relacionados con la tecnología. Al mismo tiempo, es menester que los docentes generen experiencias reflexivas con implicancia cognitiva y emocional. Proponemos entonces

que la visión y discusión de películas puede ayudar a los *nativos digitales* a pensar no solo en la tecnología sino en la emoción asociada al conocer sobre la vida.

Lineamientos metodológicos

En esta sección describimos la experiencia de investigación llevada a cabo en una cátedra de *Psicología del Desarrollo* en la cual aplicamos un modelo didáctico usando el cine en la transmisión y generación de conocimientos.

Descripción de la asignatura

La asignatura *Psicología del Desarrollo* abarca el estudio de la evolución psicosocial de los seres humanos, desde la concepción hasta la vejez, haciendo un recorrido por las distintas etapas del ciclo de la vida. El tema de la muerte es el último tema estudiado, por ser la etapa final del desarrollo evolutivo. En el tema de la tercera edad o vejez, se estudian las teorías más importantes sobre esta etapa final de la vida, y se reflexiona sobre lo inevitable y certero, a la vez que angustiante y escabroso, del evento de la muerte en la existencia humana. La asignatura está incluida en el pensum de estudios de la Licenciatura en Educación (a nivel de Pregrado), y es obligatoria para todos los estudiantes de esa carrera, independientemente de la mención que escojan. En particular, el modelo didáctico que hemos venido validando lo hemos aplicado a estudiantes de la mención Orientación ("*Counseling*"). La cátedra está ubicada en el segundo semestre del pensum de estudios, y se dicta 6 horas semanales, en 2 bloques de 3 horas cada uno, durante

14 semanas; su matrícula es de aproximadamente 40 cursantes. La asignatura tiene 2 componentes. Uno “teórico”, en el cual las teorías y conceptos más relevantes de cada etapa evolutiva se presentan a través de clases magistrales, asignación de lecturas y discusión en pequeños grupos, y otro “vivencial”, en el cual se intenta generar una reflexión de los significados personales de cada una de las etapas estudiadas. La dimensión vivencial de la cátedra la hemos cubierto con la proyección y posterior discusión de películas que tratan sobre temas puntuales del ciclo de la vida, entre ellos el de la muerte. Así, cada etapa de la vida tiene su “correspondiente” película, escogida con el propósito de que refleje tramas y dramas típicos de ese particular período. En el caso de la tercera edad, se escogió la película “*Antes de Partir*” (Reiner, 2007), para generar reflexiones sobre el tema del final del ciclo vital.

Inserción del cine como recurso didáctico en el tema de la muerte

Hemos afirmado en puntos anteriores que los *nativos digitales* tienden a privilegiar mucho más a los estímulos visuales y en movimiento que a la lectura reposada o a la escucha de un experto. En tal sentido, la mayoría de los alumnos del curso en el cual hemos venido validando el cine como recurso didáctico son adolescentes (90% aproximadamente) que tienen entre los 15 y 18 años de edad, y a quienes se les puede catalogar como *nativos digitales*. Así que la incorporación de nuevos métodos de aprendizaje y transmisión de conocimiento, acordes con estos cambios tecnológicos a los que Pretisky (2004) hace referencia, justifican la incorporación del cine en el aula.

Por otro lado, para nuestros estudiantes (y para los docentes también!), probablemente no haya algo más sagrado, temido e incomprensible que la vivencia de la muerte. Así, podemos decir que la muerte es un misterio, puesto que poco o nada sabemos de ella, excepto que algún día nos llegará. Por eso siempre se habla sobre este ineludible evento en tercera persona, de ahí que sea tan difícil hablar sobre este evento de la existencia humana. Esto se acentúa en el caso particular del grupo etario con quien trabajamos. Está bien documentado (Ej. Papalia, Olds, y Feldman, 2005) que el adolescente, por poseer todavía un pensamiento egocéntrico, ve a la muerte como algo lejano, quizás angustiante, y definitivamente no es un tópico que esté entre sus “prioridades” o conversaciones. Así, hablar sobre los aspectos “vivenciales” de la muerte en un curso de Psicología del Desarrollo conformado principalmente por adolescentes, puede ser muy tedioso, muy angustiante, o ambos. Por esta razón, hemos justificado la inclusión de actividades didácticas con cine, para mantenernos al menos en un plano metafórico y narrativo-vivencial.

Método

El método empleado en esta investigación estuvo basado en los lineamientos del aprendizaje en acción, propuestos por Revans, (1978) y la técnica del cine-foro (González, 1996).

El aprendizaje en acción es un proceso de grupo colaborativo, basado en la reflexión crítica de un hecho, en nuestro caso, el tema del final de la vida y la muerte, a través de la modalidad del cine-foro. El aprendizaje en acción fue acuñado por Revans, para estimular el aprendizaje reflexivo,

obtenido a través de la introspección inquisitiva y la interacción con los pares.

El cine-foro lo entendemos como la actividad pedagógica de grupo que, apoyándose en el cine como eje, persigue, a partir del establecimiento de una dinámica interactiva de los participantes, descubrir, vivenciar y reflexionar sobre las realidades y valores que persisten en el grupo o en la sociedad (González, 1996). Esta definición nos orienta hacia los elementos clave del cine-fórum: actividad docente grupal, que parte de las experiencias individuales y, por medio de la interacción con “los otros” y la reflexión e investigación sobre la película, el alumno construye socialmente su aprendizaje, que debe estar orientado hacia la acción y el aprendizaje significativo (Almendro, Suberviola, Collados, y Costa 2006).

Propuesta didáctica

Presentamos a continuación el modelo didáctico que hemos venido utilizando en el cual el cine y su posterior discusión son los estímulos para producir conocimiento en un curso sobre psicología del desarrollo. El modelo cuenta con los siguientes componentes: 1) selección del filme; 2) asignación de actividades previas al visionado; 3) organización de la clase alrededor de constructos relacionados con la etapa evolutiva sobre la cual se quiere reflexionar; y 4) proyección de la película y su posterior discusión a través del cine-foro.

Selección del filme

Es importante destacar que el cine comercial está realizado con el fin primordial de “vender”

un producto a la audiencia. Tanto la escogencia de actores, como el guión, locaciones y producción en general, se hechas pensando en obtener una rentabilidad a la inversión realizada; sin embargo, aún así, consideramos que es posible utilizarlo para propiciar una reflexión sobre el tema desarrollado en la película. Tal como lo afirma Cabrera (2006), lo importante en el uso del cine como actividad cognoscente es poder llegar a elaborar el concepto-imagen sobre el cual descansa la trama. En tal sentido, nos dimos a la tarea de escoger una película que reflejase el tema de la tercera edad, de modo sencillo, ameno y hasta “cómico”, de manera tal que nuestros alumnos (la mayoría de ellos todavía adolescentes entre 15 a 18 años), no perdieran la motivación sobre el tópico de esta etapa evolutiva tan lejana y ajena para ellos. Se escogió entonces la película *Antes de Partir* (Reiner, 2007) como eje motivador del aprendizaje vivencial, para discutir los aspectos teóricos (previamente cubiertos por medios tradicionales, como las exposiciones en grupo y la clase magistral), y simbólicos asociados al tema de la muerte como evento final del ciclo de la vida. Esta película fue seleccionada por varias razones: a) el tema principal se relaciona con la enfermedad y la muerte, así como con las vivencias de dos hombres en edad madura enfermos de cáncer de pulmón, quienes reflexionan frente a su situación existencial; b) estaba en cartelera en el momento en que se desarrollaba la cátedra; c) tuvo varias postulaciones a los premios Oscar; d) fue un éxito de taquilla, pues contó con dos actores reconocidos, y un argumento con toques de humor y acción resaltantes; y e) su guión es de fácil seguimiento y la fotografía y locaciones son estimulantes.

Asignación de actividades previas al visionado de la película

Es importante remarcar que el cine comercial no está diseñado con el propósito de educar, ni está pensado como un instrumento para generar conocimiento. Su objetivo básico es la "taquilla". Por esta razón, el docente que utilice cine en el salón de clase debe tener presente que el solo visionado de una obra no garantiza que se produzca un aprendizaje, y mucho menos que se convierta en conocimiento. En tal sentido, es menester presentar un conjunto de actividades que se relacionen tanto con el visionado de la película, como con los contenidos programáticos de la asignatura.

En tal sentido, el docente de este curso asignó varias tareas antes de la proyección del filme. En particular se les pidió a los alumnos que completaran los datos de la ficha técnica de la película, así como que buscaran en internet y en los medios impresos información periodística sobre la misma. Por otro lado, se asignó a un subgrupo compuesto por cuatro personas aproximadamente, la responsabilidad de ambientar el salón de clase con temas alusivos al tema a discutir: la tercera edad y la muerte, así como con la película a analizar. Así mismo, este subgrupo tuvo que realizar una guía didáctica sobre el filme, que incluyó la ficha técnica, una breve reseña periodística y notas de prensa, y un conjunto de preguntas y reflexiones sobre la película y el tema de la muerte. Esta guía didáctica se entregó a todos los cursantes del seminario una semana antes de la proyección, para que la leyeran y se motivaran a centrarse en

el tema de la tercera edad. Entre algunas de las ideas que desarrolla el filme y que se reflejaron en preguntas de la guía didáctica se encuentran: a) personalidad previa en ambos personajes y lugar que ocupan sus familias en el proceso de envejecer y morir, b) redes sociales y familiares de los personajes, c) actitud ante la vida y ante la muerte y anhelos o ideales no logrados, d) mecanismos de defensa frente a la enfermedad y la muerte, f) capacidad de aprender del otro, y g) proceso de cambio a partir de una experiencia con la muerte, ante otros puntos.

Organización de la discusión alrededor de constructos relacionados con la etapa final de la vida

El objetivo de nuestra asignatura fue que los estudiantes comprendieran las diversas etapas en el desarrollo evolutivo del ser humano. En tal sentido, en la última etapa evolutiva, la tercera edad o vejez, se discuten los aspectos más resalantes del final de la vida, incluido el evento de la muerte. Así, la discusión vivencial sobre este tema se organizó en torno a la idea del fin de la vida. Por lo tanto, en nuestro modelo, a los estudiantes se les pide que lean temas relacionados con el ciclo de vida de la tercera edad para que se familiaricen con los constructos más puntuales de esa etapa. En clase, se revisan esos conceptos y se le pide a los cursantes que los definan para ir llenando lagunas que puedan aparecer en el conocimiento. Después de haberlos discutido teóricamente, se organiza la clase en torno a la proyección y discusión del filme escogido.

Puesta en marcha del visionado de la película y su posterior discusión a través del cine-foro

Para la proyección de la película, contamos con un salón apropiado a tal fin, donde se reunió a los cursantes para proyectar el filme. Una vez proyectado el filme, se pidió que cada alumno respondiese la guía didáctica especialmente elaborada para analizarla. A la semana siguiente, se pasó a utilizar la modalidad del cine foro para reflexionar sobre el filme y extraer sus enseñanzas en relación con la cátedra. Para lograr esto, se tomó como insumo las reflexiones que los cursantes escribieron en las respuestas de la guía didáctica, las ideas que surgieron en la discusión y la orientación del docente.

Resultados de la discusión

A continuación, se resume en la **Tabla 1** los conceptos-imagen y la discusión correspondiente que surgió como producto del visionado del filme "*Antes de Partir*" (Reiner, 2007). Es importante significar que tanto los conceptos-imagen, como las ideas surgidas por la discusión que se produjo después del visionado del filme, han sido elaboradas por los propios cursantes del seminario.

Conclusiones

Cada época histórica tiene características que la definen y productos emblemáticos que se consumen; bien podríamos decir que la nuestra es la era de las tecnologías. El cine, quizás el único

arte que requiere de la tecnología para crearse, es un producto altamente representante de nuestro tiempo.

El cine es un instrumento que retrata al ser humano en su entorno cotidiano, con sus dramas y conflictos, que puede contribuir al conocimiento de los otros, al tiempo que va moldeando la competencia de la reflexión, tan necesaria tanto en la praxis del orientador, como en el desarrollo de su identidad profesional.

La proyección y posterior discusión de la película *Antes de Partir* (Reiner, 2007) tuvo la virtud de favorecer el debate sobre el tema de la muerte, sin tener que recurrir a la experiencia personal y directa y en ocasiones muy dolorosa para estudiantes que aún se encuentran en la etapa de la adolescencia.

La discusión del filme propició el interés en temas que son escabrosos para este grupo etario, pues permitió la identificación con los personajes y la estructuración de conocimientos difíciles de adquirir por la vía *experiencial*.

Los estudiantes se mostraron sumamente motivados con esta modalidad de adquisición de conocimientos y participaron activamente en la discusión posterior de la película. El nivel de aplicación de conocimiento puede evidenciarse en la tabla-resumen presentada en el punto anterior.

A través de la puesta en marcha del modelo didáctico presentado, hemos intentado demostrar que si es posible utilizar el cine en la generación de conocimientos acerca de la muerte.

Tabla 1
Resultados de la discusión

Concepto-Imagen del Filme	Discusión producto del cine-foro
<p>Cole y Carter, dos personajes antagónicos pero enfrentados a un mismo dilema: su propia muerte, representada por un cáncer de pulmón y una crisis que hace que ambos coincidan en una misma habitación de un hospital, donde los someten a exámenes “fríos” y con poca calidez humana. Cole (pronunciado col, que significa frío en inglés), es actuado por Jack Nicholson, quien representa al hombre blanco, rico, narcisista, incapaz de mantener relación de pareja y alejado de su familia. Por otro lado, como personaje antagónico, está Carter Chambers, representado por Morgan Freeman, es el hombre negro y pobre, reprimido sexual e intelectualmente, que ha trabajado toda su vida en un taller de mecánica, y quien tiene una relación “aparentemente” estable de pareja y lleva una vida familiar ejemplar. Ambos protagonistas se encuentran y cada uno se reconcilia con sus angustias y represiones. Cole es capaz de transformarse, produciéndose un cambio en su personalidad y sobreviviendo más de veinte años a la enfermedad de cáncer. Carter por su parte, se deteriora y muere cuando su esposa le va a regalar una noche romántica.</p>	<p>La película nos presenta la vivencia de la propia muerte como desenlace final de la vida. La muerte es una presencia permanente en el ser humano y una amenaza crónica, por lo que no aceptamos (al menos en el inconsciente) la finitud de la vida. Personajes antagónicos permiten comprender los dilemas de la personalidad en la vejez. La personalidad previa es esencial para determinar cómo se vivirá la última etapa de la vida. Aunque conscientemente el ser humano haya conocido lo que significa la muerte, inconscientemente intentamos manifestar lo contrario. En el fondo nadie cree en su propia muerte (tal como lo demuestran los dos personajes del filme). Cada uno de nosotros está convencido de su inmortalidad y por eso utilizamos defensas frente a este evento.</p>
<p>Ambos personajes son vejados en su cuerpo por procedimientos médicos.</p>	<p>Una de las amenazas en relación con la muerte tiene que ver con el cuerpo. El cuerpo no puede prescindir del dolor y la angustia como señales de alarma. El proceso de tramitación de la transitoriedad por la vida se origina en el cuerpo y en las huellas que la enfermedad y el paso del tiempo van dejando en él. Cada dolor y herida real del cuerpo es una herida para el narcisismo del ser humano.</p>
<p>Ambos personajes elaboran una lista, <i>The Bucket List</i> (título original de la película en inglés) con las “cosas pendientes” que por azares de la vida no han podido realizar; así, se enrumban en un viaje por lugares exóticos y se proponen actividades que nunca antes se habían permitido hacer, como por ejemplo, manejar un carro deportivo, hacerse un tatuaje, o tener relaciones sexuales con una prostituta. El par de personajes, desconocidos y antagónicos, forman una alianza para intentar recuperar el tiempo perdido. Carter</p>	<p>El viaje es una metáfora del recorrido por la vida, y este recorrido sirve para representar lo que para el ser humano es algo irrepresentable: la muerte. La idea de la muerte produce tal angustia en los seres que se hace muy difícil hacer el duelo. Para ello, se recurre al mecanismo de la negación, o a su contraparte, la huída maniaca. En el filme, ambos personajes hacen una regresión a una etapa más temprana del desarrollo: la adolescencia, como un defensa maniaca frente a la angustia de la muerte. En el fondo inconsciente de cada</p>

Tabla 1 (Continuación)
Resultados de la discusión

deja a su esposa para irse en este “viaje final”. Pero Ni Carter ni Cole hablan sobre la muerte, en otras palabras la niegan.	ser humano, no creemos en nuestra propia muerte. Ambos personajes intentan recuperar el tiempo perdido.
Se produce una crisis en el curso de la vida de ambos personajes. Tanto Cole como Carter, tienen una crisis que empieza en el cuerpo y termina en la angustia por enfrentarse a la propia muerte.	Cada crisis es un oportunidad para evolucionar a una etapa más madura del desarrollo socioemocional.
Cada protagonista se confiesa y descubre con el otro, al tiempo que empiezan a valorar lo que cada uno tiene: Carter a su familia, y Cole a la solidaridad de su amigo.	En el final del ciclo de la vida es fundamental repasar los logros alcanzados y afianzar nuestra identidad. El ciclo final de la vida permite a los humanos valorar y encontrarle sentido a las cosas más simples de la vida.
El café al que Cole era gran aficionado estaba hecho de excremento de gato, información que éste descubre en el transcurso de la película.	En la vida, sobre todo en el final de la existencia humana, las cosas que más adquieren valor son las relacionadas con los lazos afectivos, con la solidaridad y la fidelidad.
Cole es capaz de reconciliarse con su hija, y conocer y besar a su nieta.	La reconciliación con los ideales de la vida puede producir un efecto transformador en la personalidad.
Durante veinte años, Cole sobrevive al cáncer de pulmón. Se reconcilia con su hija y da la herencia a su fiel asistente.	La psiconeuroinmunología defiende la importancia del altruismo y la paz interior en el curso de las enfermedades. La capacidad de cambio siempre está presente en los seres humanos, aun en aquellos casos extremos de narcisismo, (como el de Cole).
Cambio de Cole producto de su relación con Carter. Cole se transforma, recupera su identidad masculina y paterna, y reconoce su propia agresión, aceptando el odio y la destructividad que había “repartido” en su vida antes de que apareciera el cáncer.	Es posible el cambio psíquico. Las personas pueden recuperar identidades de las que se han alejado (por ejemplo, la paterna, como ocurre en la película). Se puede aceptar el odio y la agresión y hacernos cargo de nuestras tendencias más destructivas, aun en la etapa final de la existencia. Verdades eternas (como lo narcisista y caprichoso de Cole) pueden convertirse en verdades históricas y susceptibles de ser cambiadas. El proyecto de vida puede modificarse, incluso en la tercera edad. El narcisismo de las personas (como en el caso de Cole) puede transformarse en la adversidad de la enfermedad y en la proximidad de la muerte. Esto se explica a través del proceso de internalización <i>transmutadora</i> que ocurre en Cole, y que es frecuente que suceda en la mitad del ciclo de la vida.

Bibliografía

- Almendro, C., Suberviola, V., Collados, S. y Costa, A. (2006). Metodología de utilización del cine-forum como recurso docente en bioética. En *Cine y Medicina en el Final de la Vida*. Antonio Casado da Rocha y Wilson Astudillo Alarcon (editores). Sociedad Vasca de Cuidados Paliativos Ardua Paliatiboetarako Euskal Elkarte. Recuperado el 14 de enero de 2009 de: http://www.sovpal.org/capitulos/Cine_Medicina.pdf
- Andrade, J. (2003). Tecnologías y sistemas de información en la gestión de conocimiento en las organizaciones. *Revista Venezolana de Gerencia*, dic. 2003, vol.8, no.24, pp.558-574
- Cabrera, J. (2006). *Cine: 100 años de filosofía. Una introducción a la filosofía a través del análisis de las películas*. Barcelona, España: Gedisa
- Cross, A. (2003). *Convencer en clase. Argumentación y discurso docente*. Barcelona. Ariel Lingüística
- González, L. (1996). *Temas transversales y educación en valores*. Madrid: Alauda
- González, P. (2003). Cine y pedagogía. *Revista de Educación & Pensamiento*. Año 8 Número 10. Cali: Colegio Hispanoamericano, diciembre de 2003
- Papalia, D., Olds, S. y Feldman, R. (2005). *Desarrollo Humano*. México, México: McGraw Hill
- Pereira, C. (2005). *Los valores del cine de animación. Propuestas para padres y educadores*. Barcelona, España: PPU
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, October 2001, 9(5) NCB University Press
- Reiner, R. (Productor y Director). (2007). *Antes de Partir* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos de América: Wagner Gros Pictures
- Revans, R. (1978). Action learning and the nature of knowledge/learning. *Education and Training*, 19: pp. 8-11
- Shepard, D. y Brew, L. (2005). Teaching Theories of Couples Counseling. The use of popular movies. *The family Journal of Counseling and Therapy for Couples and Families*. Vol 13. No. 4 October 2005. pp. 406-415
- Taborda, A. (2008). El cine en la escuela y otras tecnologías. Recuperado el 13 de enero de 2009 del sitio Web *El portal educativo del Estado argentino*. <http://portal.educ.ar/debates/eid/docentes-hoy/debates/el-cine-y-las-tecnologias-en-l.php>
- Tarabay, F. y León, A. (2004). La argumentación en la clase magistral. *Revista de Teoría y Didáctica de las ciencias sociales*. Enero diciembre No. 009 pp. 35-47