

## LA COMICIDAD DE LO POSIBLE PISTAS SOBRE LA CONFIGURACIÓN DEL HÉROE EN EL CINE DE “DAGO” GARCÍA

Carlos Andrés Arango Lopera<sup>1</sup>  
Yennifer Uribe Alzate<sup>2</sup>

### Resumen

Mientras las teorías de lo heroico buscan asiento en las mitologías clásicas, no parece haber acuerdo entre los pensadores de la moral contemporánea sobre cómo el cine, la televisión y el video influyen o no en la configuración de las referencias éticas (y estéticas) desde las cuales las personas definen su propia manera de vivir. Este artículo asume la tarea de explorar cómo se configuran en la pantalla esos proyectos de vida, significaciones codificadas por las estructuras narrativas y que, en buena medida, ayudan a moldear los estilos de vida de las personas y – a través de esos microcosmos – la identidad de un país. Dicha labor se asume desde el acercamiento a uno de los directores, guionistas y productores de cine colombiano más polémicos de los últimos años, a quien se le ha atacado por su decidida participación en un cine de entretenimiento, con la explícita intención de alcanzar éxitos de taquilla, pero con un denunciado detrimento de los atributos fílmicos. En medio de la polémica por la calidad de ese cine versus su continuado éxito comercial, este artículo revisa algunas de las películas más resonadas de Dago García para rastrear en ellas pistas sobre la configuración de lo heroico y, de paso, adelantar algunas cuestiones sobre la comicidad de lo posible en un país latinoamericano rodeado de imposibles.

### Palabras clave

Cine colombiano, Héroe, Estilos de vida, Comedia, Imaginarios, Identidad

### Abstract

Theories about the heroes are based on classical mythology. However, the thinkers of the film, television and video are not in agreement about the influence that these media have on the ethics of the people. This article examines how lifestyles that appear on the screen can propose meanings in people's daily life. Also, how these lifestyles imaginary configure the identity of a country. An exploration of the work of one of the directors, screenwriters and film producers in Colombia most controversial in recent years: "Dago" Garcia. While critics accused him of making movies with low quality film, his films are the most-watched national cinema for ten years. In the films of "Dago" let's analyze what about the heroic performances, how they propose alternatives to the Colombian identity: how those comedy heroes find their way possible in Colombia.

### Keywords

Colombian cinema, Life styles, Hero, Comedy, Imaginaries, Identity

## Introducción

Los héroes, no importa si reales o ficticios, han vivido desde siempre en los relatos. Las historias que nos hemos contado desde que la humanidad es humanidad, han sido en muy buena medida historias de héroes. Desde los relatos más antiguos hasta las películas que hoy se producen industrialmente en Hollywood, el arte narrativo conserva una estrecha relación con la experiencia humana de estar vivo y -por ello- surge como respuesta a preguntas vitales. Ante esas preguntas el ingenio humano ha contrapuesto héroes, en cuya carne y acciones hemos dado vida a las respuestas. La incertidumbre del vivir, la lucha por conseguir las metas individuales y colectivas, cobran cuerpo en su figura; en él los conglomerados humanos han depositado la esperanza convertida en relato. Por esta razón, en cada historia subyacen inquietudes éticas y estéticas: los héroes nos proponen caminos posibles para convertir en orden el caos y en certezas la confusión.

Pero la respuesta no siempre está rodeada de caminos seguros. La figura misma del héroe se encuentra fundada sobre una contradicción, pues su naturaleza es tanto humana como divina, en tanto que hijo de una deidad y un humano. Y esa doble naturaleza ha permitido expresar a muchos pueblos la necesidad y la posibilidad de superar las condiciones adversas. Por eso, a los héroes se los ha usado permanentemente en estrategias políticas, pues su condición de ser que supera obstáculos ha sido bastante utilizada a lo largo y ancho del territorio humano para fijar metas posibles en el camino de lo imposible. Ésa es una de sus principales características: inspirar divinidad al ser humano. Mas esta condición tiene un correlato: el héroe es, también, un dios corporeizado; un ser divino que ha perdido muchas de sus capacidades celestes vía la carne de que está hecho su cuerpo. Dicho con otras palabras, el héroe es (también) un dios humanizado, venido a menos.

Resulta extensa la historia de cómo la evolución humana devino un cambio en los modos de narrar. En este trabajo nos interesa de manera particular la transformación de las cosmogonías heroicas y su traducción en las estructuras narrativas del cine cómico. Si el canon clásico estructuró los dos arquetipos básicos de la narración (tragedia y epopeya) a partir de la figura del héroe, este mismo canon dio lugar al hombre común en una forma narrativa que devino comedia (Cano, 2002). Mientras los dos primeros

hablaban de sucesos extraordinarios, relacionados con los dioses y los hombres, las comedias empezaron a reflejar la vida cotidiana de quienes no tenían ningún vínculo en su sangre con dios alguno. La comedia permitió que existiera, en los relatos, el hombre común. En ese sentido, la comedia es un acto narrativo de justicia.

Mas hablar de héroes en el cine es, de cierta manera, hablar de la historia misma del arte cinematográfico, pues en él, las estructuras clásicas de la narración, influidas por el teatro isabelino, la ópera y novela modernas, se hacen imagen (Ranciere, 2001). La relación entre la historia del siglo XX y el cine con el que éste fue explicado, criticado, comentado, estetizado, dilapidado... es también amplia; lo suficiente para sugerirlo como uno más de los lenguajes responsables de que a éste se le denomine “el siglo de la imagen”. La imagen cinematográfica, vehículo de tantos avatares individuales y sociales, fue epicentro de la atención teórica desde su aparición. Pero mientras las primeras inquietudes teóricas giraban en torno a su influencia negativa, actualmente la reflexión gira en torno a los asuntos de la identidad.

En Colombia, los caminos del cine han sido enrevesados. Casi cada década desde 1960 hasta el presente, se producía un nuevo cambio que detonaba las bases sobre las que estaba construido el esquema de producción y exhibición. Como resultado, el país vio desperdiciadas no pocas oportunidades de consolidar en la producción cinematográfica un importante espacio de reflexión sobre lo que pueda significar ser colombiano. Y también se ha popularizado el imaginario de que el cine colombiano es malo (técnica y narrativamente). En medio de todo, sin embargo, gracias a la Ley de Cine del año 2003 la dinámica de la producción fílmica ha alcanzado un ritmo más continuo. Allí, el nombre de Dago García aparece como el director que ha logrado a lo largo de una década producir largometrajes de una decidida intención comercial, cuya calidad casi toda la crítica ha puesto en duda, pero que, a pesar de ello, logra que muchos espectadores vayan a ver películas “a pesar” de que sean colombianas.

Preguntarse por el manejo de lo heroico que existe en estas películas, es indagar, no sólo por la influencia que haya podido tener en el imaginario de país varios de los productos cinematográficos de más exhibición, sino atreverse a preguntar cómo en un país lleno de imposibles, con una colorida y paradójica realidad traducida en literatura como “realismo mágico”, se construyen caminos hacia lo posible.

Las reflexiones que siguen a continuación, surgen de una revisión de seis filmes de Dago García, escogidos por la variedad temática tratada en ellos. Se trata de *Pena máxima* (2000, guionista), *Te busco* (2002, guionista), *Las cartas del gordo* (2006, Director, guionista), *Ni te cases ni te embarques* (2008, co-guionista), *In fraganti* (2009, co-guionista), *El paseo* (2010, guionista). Se indaga en ellas por los imaginarios heroicos que surgen y cómo estos contribuyen a moldear la identidad de los colombianos.

### **Ver para reír (reír para vivir)**

Mientras las estructuras clásicas de la tragedia y la epopeya determinaban los cánones clásicos de la narración, los héroes existieron para ser el ejemplo humano de la manera como la virtud configuraba los caminos para alcanzar lo imposible. Los héroes transitan entre la incertidumbre, con la misión de realizar hazañas que reviertan el equilibrio del mundo; su misión es convertir el caos en orden (Bauzá, 2007). Sin embargo, los estudios de mitología de Campbell (1953) demostraron que las estructuras profundas sobre las cuales están contados los relatos míticos de muchos pueblos son recurrentemente las mismas. De esta manera, los estudios de Propp (1928) sobre el cuento ruso, donde se encontraban 31 funciones repetitivas en estos relatos, fueron reelaborados por los aportes de Campbell al ampliar el rango de cobertura de estas estructuras, en el sentido de que no eran propias del cuento ruso exclusivamente, sino de los relatos humanos. Como apunta Enrique Gil Calvo (2006), estos relatos se pueden explicar en tres momentos diferentes: iniciación, aventura o distanciamiento y regreso. Con este sencillo esquema, variadas civilizaciones han organizado la experiencia humana del vivir. Así que el héroe encarna en su aventura ese cierto viaje que implica vivir: el héroe es una metáfora del ser humano (de lo que éste puede llegar a ser); el relato es una metáfora de la vida. Como lo explican los citados teóricos, los relatos suelen comenzar con una descripción del mundo normal, ante el cual llega una situación o un personaje que cambia las condiciones normales. Por lo general el héroe rechaza el llamado que siente o que recibe de apoderarse de la situación. Sin embargo, cuando acepta -por alguna o muchas razones- la aventura, suele incurrir en una serie de pruebas que poco a poco irán formando su carácter.

Para Vogler (2002), analista de guiones de Hollywood, esos momentos se pueden sintetizar en 12 momentos que van desde “El mundo normal”, hasta “El retorno con el elixir”, pasando por “El calvario”. Así mismo, este autor sugiere una serie de siete arquetipos (roles) en los que suele estructurarse narrativamente los relatos de héroes: Héroe, mentor, heraldo, sombra, figura cambiante, guardián del umbral, embaucadores. Para los efectos didácticos que tiene este texto, baste decir que tanto las partes del ciclo heroico como los arquetipos son constantes en los relatos cinematográficos, si bien su aparición puede presentarse de muchas variadas formas y estrategias. También vale anotar que el análisis que elaboramos parte de estos momentos y estos arquetipos, para lograr una comprensión de las películas donde pudiéramos ver cuál es el tipo de experiencias que suelen vivir los héroes de las películas firmadas por Dago García, así como mirar cuál suele ser la distribución de roles dentro de ellas.

Estas ideas, sin embargo, deben ser revisadas con un matiz. Si bien la tragedia y la epopeya narran situaciones vividas por hombres grandes, importantes, la comedia, desde su concepción original, enfoca su mirada al hombre común. Por esta razón, las películas cómicas en general, y las de Dago García en particular, deberán ser analizadas con la idea clara de que se trata de relatos de aventuras vividas por hombres comunes; y aquí comunes implica cotidianos, miserables y llenos de defectos. De hecho, como género cinematográfico, la comedia ocupa un lugar dentro de los seis géneros consagrados como canónicos del celuloide: de un lado, tragedia, comedia y drama (con marcado carácter realista); del otro, melodrama, tragicomedia y farsa (de carácter no realista). Tradicionalmente, dentro de éstos se han considerado tres variables: lo “probable” entendido como lo verosímil, lo racionalmente prudente, que puede verificarse; lo “posible” asumido como lo que puede ser o suceder; y lo imposible, es decir, lo ilógico, lo sumamente difícil, lo absurdo.

En este sentido, una comedia cinematográfica es una película que intenta provocar risa en los espectadores pues -como género realista- el protagonista no controla lo que sucede; disfruta, de alguna manera, con las imperfecciones e intenta evitar el sufrimiento reconciliándose con los demás. Por lo general, el derrotero del personaje responde a dos posibilidades: o agrade a la sociedad y ésta de alguna manera lo sanciona, con lo cual deviene un personaje insolente, arribista, vanidoso, cobarde,

hipócrita, tacaño, atrevido; o -por otro- el personaje agrade a la sociedad y la pone en ridículo, con lo cual surge como honesto, tímido, idealista, astuto. En cualquiera de los dos casos, la película cómica suele responder al esquema: orden- caos- orden, donde se obtiene una conclusión ética que le apunta al “así debe ser” o “así no debe ser”. (Kuzmanich, 2008, p. 58).

### **La comedia de lo (im)posible: los caminos del héroe o cómo desvirtuar la virtud**

Por lo visto hasta aquí, el héroe es una figura en la que toman forma material las virtudes; él busca los caminos que un grupo social debería considerar como ejemplo para conseguir el bien colectivo. Hablar entonces de las figuras heroicas de una cinematografía es indagar por los imaginarios éticos y estéticos que la pantalla gigante tiene por proponerle a los ciudadanos. En ese sentido, en el cine de Dago García, los héroes son seres anodinos, en quienes la vida cotidiana ejerce un peso irresoluble. La cotidianidad, de alguna manera ahoga a estos personajes, quienes no pueden salir del mundo en el que se encuentran. Así, funcionarios públicos condenados a no ascender en el Ministerio para el cual sirven, músicos fracasados y pobres, oficinistas con trabajos mediocres, son el rostro de lo común en este cine. Las historias se basan en el planteamiento de una situación inusual que rompe esa cotidianidad; en esta situación, a menudo, hay mentiras o intentos de engaño siempre presentes.

*La pena máxima*, por ejemplo, relata la historia de Mariano Concha, funcionario público quien no tiene cómo ofrecerle a su mujer una casa propia, y como una vía alternativa (milagrosa, fácil) para conseguir la cuota inicial realiza -sin el consentimiento de su mujer- una apuesta doble (con el jefe y con el tío dueño de la casa en que vive). Para ganar la apuesta necesita que la Selección Colombia venza al seleccionado de argentina en el partido de vuelta que se realizará en Bogotá, y del cual depende la clasificación de Colombia al mundial. Los resultados del seleccionado no son los que esperaba Mariano, y por eso pierde la apuesta, el trabajo y su relación amorosa. En *Te busco*, la situación es semejante: Gustavo, músico fracasado, emprende la tarea de armar nuevamente una orquesta, para llamar la atención de Jazmín, bella cantante de quien se siente enamorado. En *El paseo*, la aventura del héroe es la realización de un paseo a Cartagena, luego de 12 años de no tener unas vacaciones junto a su familia. Así como

en éstas, en todas las películas analizadas vemos seres humanos aplastados por la cotidianidad (del trabajo, de la rutina familiar, de la pobreza), quienes emprenden una aventura.

Una circunstancia general es que en dicha aventura siempre hay una mentira que detona la situación. La apuesta de Mariano en *Pena máxima* lo es. También la aventura de *In Fraganti*, cuando tres parejas se dirigen la tarde del 24 de diciembre, a un motel céntrico de la capital colombiana. Allí, una pareja adolescente que intenta suicidarse, una actriz famosa y su amante, así como una campesina humilde, maquilladora de cadáveres, junto con Joaquín su libidinoso anfitrión en la ciudad, terminan retenidos por un hombre armado en busca de una persona misteriosa. Las modalidades y los objetivos con los cuales cada una de estas parejas llega hasta allí son un completo engaño, pues cada uno ha debido mentir ante sus familias, para explicar su misteriosa salida de casa justo en el día de navidad.

En *Ni te cases ni te embarques* Rubén, el héroe no tiene dinero para mantener a su hija ni para comprometerse en matrimonio con su novia Isa porque le huye al compromiso, a la responsabilidad, por eso recurre a un robo para conseguir el dinero que necesita; argumentado en la “busqueda de la estabilidad emocional suya, de su hija y de su novia”, dice que el robo tiene una causa noble y benéfica, pero sus amigos piden respeto y honestidad, los mismos que terminan aceptando el plan de la estafa propuesta por la hija de Rubén, finalmente se arrepienten y devuelven el dinero obtenido en la estafa.

El código que establecen estas películas con el espectador rescata elementos de la vida de las personas comunes. En ese mundo común (común con el espectador), la acción se desata por una circunstancia que se precipita sobre el protagonista, quien en su camino suele encontrarse la oposición de algún personaje más poderoso. Por esto mismo, se establece una asimetría clara en cada filme que opone a las personas cotidianas, del común, contra los poderosos: en cada película hay personajes que desde el deporte, la farándula o la política, hacen el contrapeso al protagonista: el protagonista, ser común, más bien miserable, se opone contra sujetos de su propio entorno, o de esferas alejadas, que ejercen un peso contra la meta del héroe. Sumados, lo que pesa la cotidianidad más lo que pesa la acción de contraposición que elaboran estos personajes destacados en alguna esfera humana o social, componen eso a lo que el héroe debe superar. Sin

embargo, la superación, punto crucial en el camino hacia el heroísmo, no siempre se consigue.

Este esquema protagonista contra vida cotidiana, en el escenario de una lucha de clases, es parte del ADN de este cine. En *Te busco*, el protagonista requiere de la ayuda de un viejo usurero para financiar su orquesta; la apuesta de Mariano Concha es con su Jefe en el Ministerio para el cual trabaja, y al tiempo con el tío en cuya casa cohabita como inquilino; ambos, seres de una esfera diferente (superior) a la del protagonista. En *El paseo*, el jefe de Alex Peinado, no sólo aprovecha cada ocasión para pisotearlo, sino que, durante el viaje por carretera, luego de que se encontraran por casualidad, lo obliga a que cambie la llanta averiada de su vehículo. Así, según lo representado en este cine, el poder sirve, esencialmente, para hacer imposible la vida de los demás. Los políticos, jefes o estrellas de la farándula que se muestran en estos filmes, a menudo personas que se han encumbrado (no siempre con buenos métodos) en la escala social; clasistas, falsos, corruptos o, cuando menos, mentirosos.

Un caso especial resultan las estrellas del deporte (*Pena máxima* y *Las cartas del gordo*), donde las únicas vías de acceso a la fama que parecen tener las personas comunes. En ambos casos, el futbolista estrella (la Fiera Zambrano y El Flaco) han saltado a la fama gracias a su talento futbolístico. En este sentido, pareciera que el mensaje es claro: la única forma de alcanzar el reconocimiento social que tienen las personas cotidianas, no nacidas en clases poderosas, es el deporte cuyo éxito no depende tanto de pertenecer a las élites, sino del aspectos individuales.

Ante esta situación de ahogo, con vidas cotidianas llenas de carencias, y luchas contra personajes hostiles, las armas contra las que el protagonista en estas películas es el amor y la terquedad. Hablamos del amor que le tiene Alex Peinado a su familia, a pesar de la indiferencia de sus hijos y su falta de entusiasmo sobre el viaje a Cartagena; es el amor de la esposa de El Gordo, quien siempre lo acompaña en sus vivencias; es la ilusión que incita a Gustavo a conformar la orquesta para cautivar la atención de Jazmín. En ese sentido, en el lado de los embaucadores o guardianes del umbral (arquetipos que según Vogler tienen la misión de oponerse a la meta del héroe), se suelen encontrar personas con poder económico, político o reconocimiento social, mientras que del lado de la sombra (arquetipo que habla del acompañamiento

incondicional al héroe), encontramos personas amorosas, principalmente las parejas afectivas de los protagonistas, como en el caso de Alex y Hortensia, El Gordo e Inés, Mariano y Luz Dary, parejas de *El paseo*, *Las cartas del Gordo* y *Pena máxima*, respectivamente.

La otra arma con la que el héroe se enfrenta a las dificultades es la terquedad. Ésta, realmente, no parece ser la más virtuosa de las vías, y de hecho a menudo a los personajes que rodean a los protagonistas de estos filmes le reclaman su terquedad; no tanto porque persistir sea malo, sino por esa cierta falta de fundamento con la cual los héroes de estos filmes se obstinan. Es el “A Cartagena llegamos porque llegamos” de Alex Peinado, o el diálogo de la última escena de *Pena máxima*, donde, ya sin mujer, sin trabajo y sin casa, Mariano Concha recobra las esperanzas sobre la clasificación de la selección colombiana de fútbol al próximo mundial. Este rasgo está muy relacionado con una notable falta de principio de realidad, entendido éste como la capacidad de evaluar objetivamente el estados de cosas que compone la situación propia, la cual lleva a los protagonistas a asumir ciertos asuntos de la vida como si se tratara de un juego. Vemos la espontánea irresponsabilidad de Gustavo al conformar una orquesta que no tenía cómo sostener, la ligereza con que Mariano apuesta la cuota inicial de su apartamento, la arbitrariedad de Alex al decidir que la familia Peinado realizaría un viaje por vía terrestre hasta Cartagena como forma de recuperar la unión de sus miembros.

Con todo, el héroe colombiano propuesto en las películas de Dago García trata de dar significado a su vida a partir de la inmersión en una aventura insólita con unas metodologías también insólitas. La aventura es la vivencia de una situación que lo saca del peso de los días. La aventura amorosa es lo que permite a Gustavo reparar un poco su fracaso musical en *Te busco*; a Mariano Concha, es la apuesta lo que lo lleva a olvidar por un momento la tensión que siente bajo su jefe en el Ministerio; a los rehenes de *In Fraganti*, volarse a un motel es escaparse de sus vidas, de sus matrimonios, para tener una aventura (no sólo sexual) con otro; las cartas al amigo futbolista son las que sacan a El Gordo de la rutina diaria que vive en su peluquería de barrio. Si bien la configuración de lo heroico en estos personajes no se ciñe a los caminos de la virtud, es decir la excelencia en el actuar humano, pareciera más importante el carácter de ruptura con la cotidianidad que presentan las vivencias de estos protagonistas. Hacer la

inmersión en estas aventuras, vía la terquedad y la mentira, el amor y la fe, irrumpe el peso de la vida diaria con una serie de sucesos e insucesos que, más allá de lo exitoso o fracasado en que terminen, los hacen sentir vivos.

### **Conclusiones (provocaciones)**

Leído en este orden de ideas, pareciera que los mayores enemigos del colombiano son la monotonía del trabajo, la opresión por vía de las clases poderosas (desde el poder político, económico o el reconocimiento social), así como la falta de dinero. En estas películas, contrario a lo que sucede en un filme muy representativo de la cinematografía colombiana como *La estrategia del caracol* (Sergio Cabrera, 1993), la causa colectiva no es una acción por la reivindicación de la dignidad. De hecho, la condición moral de las personas no parece ser una preocupación en los filmes analizados. Que los otros sean corruptos, mentirosos, clasistas, hipócritas, y que con ello atenten contra la dignidad de los personajes, no parece ser un problema sobre el cual trabajar. Eso se da por hecho, pues todos los ricos (o políticos, o estrellas de la farándula) son iguales; así, se establece como un código no explícito en el cual no se cuestiona la manera en que el otro vulnera la propia condición humana. La meta siempre está relacionada con salir del lío o de la situación particular que se está viviendo, mas no en mejorar para el futuro las condiciones humanas. Como contrapartida de esta falta de lucha por la dignidad, el colombiano se muestra dócil, conforme, soñador, iluso y, tal vez por eso mismo, persistente y paciente.

Estas características de los héroes colombianos sugieren la comedia como forma de lo real. Lo cómico se da en cada película a través de la manera como los personajes asumen sus problemas, las situaciones y las soluciones que plantean para resolverlas. Hay absurdos, paradojas, contradicciones, engaños, mentiras, exageraciones, ridiculizaciones. La estrategia narrativa es volver muy dramático o trágico situaciones que en principio no parecieran serlo tanto; pero ese drama o esa tragedia es contada en un tono cómico donde los personajes, rodeados de lugares comunes, son ellos mismos clichés, porque más que arquetipos surgen y se mantienen como estereotipos, visiones simplificadas y predecibles de la realidad. Los personajes más que simbolizar, parecen contruidos con base en imaginarios “comúnmente” aceptados como la esposa dócil, los

amigos vagos, los músicos sin futuro, la mujer “buenona” inalcanzable, el carrito destartado que se vara en la calle justo en el momento que más se necesita, la pasión irreflexiva por el fútbol, el señor usurero y mezquino que presta dinero con altos intereses y que recurre a la violencia y a la amenaza para cobrar, y un etcétera bastante limitado. El universo humano de estos personajes es restringido; además, su transformación es limitada. Puede que al final logren o no su meta, pero siguen siendo los mismos que al principio. El caso más claro es el del Mariano Concha; no sólo pierde la casa, la pareja y el trabajo por apostar dinero a la Selección Colombia, sino que, ya arruinado y solo, se reanima al pensar que para el próximo mundial “fijo, fijo”, la selección clasifica; “Además, el domingo hay clásico”, añade. Así, lo cómico está apalancado en la manera como el protagonista se hace diferente a su entorno, al encarar una lucha personal contra las circunstancias.

Los valores que persigue el héroe colombiano, es decir, justo aquello que lo hace alejarse del canon clásico de héroe, son valores individualistas y/o egoístas. El dinero es, en todos los casos, la limitante principal entre el héroe y su meta. Pero el hecho mismo de que el dinero no sea más que un medio, lleva a superar la idea de que el héroe colombiano sólo busca dinero. No es así. De hecho, en *Te busco*, *La pena máxima* y *Ni te cases ni te embarques*, el dinero es uno de los obstáculos para obtener la meta. Ante la dificultad que se opone al héroe, la consigna parece ser “Luchar hasta el final para lograr lo que se desea”. Los argumentos de la lucha, sin embargo, no son técnicos ni referidos a la habilidad, sino más por la terquedad y la fe.

Conviene entonces preguntarse por la manera como estamos representando el camino hacia la posibilidad. ¿Sólo el dinero y los pertenecientes a clases sociales diferentes son la meta a vencer? Esa pareciera ser la respuesta, pues la incursión del héroe en las diversas aventuras corresponde en la mayoría de los casos a un encuentro con la casualidad y el capricho. Las causas por las que se pelean no son, en ningún caso, colectivas; responden más a los impulsos egoístas e individualistas del protagonista, quien por esta misma razón no podría denominarse héroe; esta palabra implicaría un alto grado de sacrificio por las causas colectivas, por el bien común; las aventuras heroicas según el canon clásico implicarían que al finalizarse la historia, o al menos el relato, las condiciones de vida han mejorado tanto para el héroe como para su grupo social; incluso, a veces sólo para el grupo social y no para el héroe, en el sentido de que

el sacrificio personal en bien del progreso general, es una de las condiciones fundamentales del ser héroe.

No parece que este cine ofreciera una imagen ideal de lo que queremos como país. Sin embargo, conviene ver en él un espejo de la realidad; un documento en el cual los colombianos aparecemos reflejados como hombres mediocres caprichosos, o mujeres que si no son dóciles y manipulables, son arpías manipuladoras. No hay opciones intermedias entre estas dos alternativas. No al menos en estas películas que tratan de reflejar nuestra realidad. Así las cosas, la reflexión académica propositiva aparece como una alternativa para ampliar el alcance de la pregunta que nos motivó a escribir este texto: ¿estamos haciendo un cine que refleja la comedia de la realidad, o uno que se aprovecha de la realidad para hacer comedia fácil?

### **Bibliografía**

- Agel, H. (1996). Manual de iniciación al arte cinematográfico. Madrid, España: RIALP.
- Aristóteles (2004). Poética. Madrid, España: Alianza.
- Bauzá, H. (2007). El mito del héroe: morfología y semántica de la figura heroica. Avellaneda: FCE.
- Campbell, J. (1953). El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito. México: FCE.
- Cano, P. (2002). De Aristóteles a Woody Allen: Poética y Retórica para cine y televisión. España: Gedisa.
- Farré, L. (1967). Categorías estéticas. Madrid, España: Aguilar.
- Gil, E. (2006). Máscaras masculinas: héroe, patriarca y monstruo. Barcelona: Alianza
- Kuzmanich, D. (2008). Cartilla de narrativa audiovisual. Bogotá: Ministerio de Cultura.
- Propp, V. (1971) Morfología del cuento. Madrid: Fundamentos.
- Vogler, C. (2002). El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas. Barcelona, España: Manontropo

---

<sup>1</sup> Carlos Andrés Arango. Comunicador y Relacionista Corporativo de la Universidad de Medellín. Especialista en Ética y Magíster en Filosofía de la Universidad Pontificia Bolivariana. Docente investigador Facultad de Comunicación, Universidad de Medellín. Lidera la línea de investigación Comunicación Publicitaria, perteneciente al grupo COP (Comunicación, Organización y Política). Sus temas de interés: música, cine y consumo, sobre los cuales ha publicado diversos artículos en periódicos y revistas de Colombia y el exterior. E-mail: [caarango@udem.edu.co](mailto:caarango@udem.edu.co).

<sup>2</sup> Yennifer Uribe Alzate. Comunicadora en lenguajes audiovisuales de la Universidad de Medellín, estudiante de la Maestría en Comunicación de la misma universidad. Ha sido auxiliar en proyectos de investigación en las líneas Narrativas audiovisuales y Comunicación e identidad del grupo de investigación Comunicación, Organización y Política. Actualmente es co-investigadora del proyecto-convenio entre la Universidad de Medellín y la Secretaría de Cultura ciudadana de Medellín para realizar un proceso de formación y asesoría en investigación cualitativa a jóvenes de la comuna 16. E-mail: [yenniferuribe5@gmail.com](mailto:yenniferuribe5@gmail.com)