

**UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO**  
**FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL**  
**MENCIÓN: ARTES AUDIOVISUALES**  
**TRABAJO DE GRADO**

## **HÉRCULES: EL MUSICAL**

### **Tesistas**

IZQUIERDO, Gisvel

MUJICA, Verónica

SEVERINO, Verónica

### **Tutor**

CENTENO, Yasmín

**Caracas, Abril 2016**

*Para todos aquellos que creen que los sueños se hacen realidad.*

## AGRADECIMIENTOS

En primer lugar agradezco a Dios, quién me dio la vida y quién cada día me muestra su amor y misericordia. Por ser mi sustento y mi gran apoyo, porque ha sido mi fe lo que me ha sostenido en todo momento.

Agradezco a mis padres por hacerme quién soy. Por darme todo lo que tengo y, aun así, por enseñarme a no tenerlo todo. A mamá por meterme en todas esas clases de música y apoyarme en el canto, una de mis grandes pasiones. Por regañarme, por los trasnochos, por el amor, por los sacrificios. Por enseñarme a echar “pa'lante”. A papá por estar presente, por consentirme, por mostrarme la madera con la que estaba hecha, por los vídeos clips caseros que me hacía, por los programas de radio que hacíamos juntos, por el papel para imprimir mi periódico familiar, por sembrar la semilla en mi inmenso amor por Dios.

A toda mi familia. Primos, tíos, hermanos, abuelos e incluso amigos. Porque no pude tener más bendición que estar rodeada de gente que se preocupaba por mi bienestar y crecimiento. Porque riera y también porque llorara, aunque fuera un poquito.

Agradezco a la vida por retarme, por las caídas y por los tropiezos. Porque sin ellos no serían quién soy hoy y no estaría tan orgullosa de lo que he logrado.

A la UCAB por abrirme los brazos y ser mi tercer hogar. A sus pasillos donde estudié, comí y hasta dormí. Por formarme y por hacerme crecer.

A cada uno de los profesores. A los que me rasparon y a los que me instaron a seguir. Por formarme, instruirme y hacerme amar mi carrera: GRACIAS.

A mis modelos y ejemplos de vida, Yasmin Centeno, nuestro autoproclamada tutora, Raquel Cartaya y Astrid Pérez porque, definitivamente, cuando sea grande quiero ser como ustedes.

A mi abuelo Inmacolato, mi eterno carpintero, a Paoly Toledo, Barbara Suzzarinni, Orelsi Rivas, Alejandra Quintana, Mariana Morales, Jhoamy Manrique, Mauricio Sandoval, Daniela Morales, Isabel García, Andreina Harry, Oliver Noguera, Néstor Mollegas, Bárbara Guevara.

A mis compañeras de carrera, de días, semanas, meses, de sueños. A Verónica por compartir nombre, por acompañarme en la decisión de hacer un musical, por cantar canciones de Disney en el carro en camino a su casa, por las locuras, por los ejercicios que nunca terminamos de hacer. A ti, Gisvel, por mudarte a mi casa, por tener todo listo antes de que lo pidiera, por resolver, por poder chismear hasta la madrugada, pero sobre todo por los momentos juntas aunque no hablemos el mismo idioma. Porque la amistad, el respeto y el amor creció. No puedo tener mejores hermanas de vida que ustedes.

A todos mis niños de Hércules porque sin ustedes esto no hubiera tenido ni pies ni cabeza. Porque un guion no es nada sin el elenco. Porque un director no es nada sin sus actores. Gracias por la entrega, por el trabajo y por las sugerencias. Gracias por enseñarme y a aprender conmigo.

**Verónica Severino**

A mi querida madre, por ser esa guía y fuerza que me acompaña todos los días. Porque siempre hace de mí una persona fuerte. Por quitarme los miedos y confiar en mí y en las locuras que hago. Sin ella estos cinco años no hubiesen sido lo mismo, gracias a ella estoy aquí. Gracias por ser mi luz de todos los días. A mi padre, por siempre querer que diera lo mejor de mí. Por estar presente, porque que cada regaño es una lección. Gracias por estar siempre. Sin ustedes no sería la persona que soy hoy, gracias por inculcarme sus valores y enseñanzas.

A mis tíos, primos, abuelos, madrina, y vecinas queridas, por estar siempre pendiente, por aguantarme cada grito o queja después de preguntarme “¿y cómo va la tesis?, ¿tienen todo listo?”. En especial a mi abuela Aura, mi “Yeya”, a mi Tita y a mi tía Carmen por brindarme su amor y apoyo durante este proceso.

A Dios por ser esa piedra en la cual construí mi hogar. Gracias por darme la vida, por las lecciones de vida y por cada persona que durante mucho o poco tiempo ha tocado mi vida. Por cada día de vida, por cada lágrima, por cada experiencia. Por enseñarme lo que puedo llegar a lograr, porque de cada desventura viene una enseñanza. Gracias, gracias, gracias.

A Sebastián Cova, Néstor Mollegas, Amira Saim, María Soledad, Humberto Valdivieso, Elisa Martínez, Arturo Serrano, Leticia Marius, Víctor Rodríguez, Mercedes Pulido, Miguel Arias, Marinés Carrero. A cada profesor, sin ellos la universidad no hubiese sido la misma. Gracias por la presión, por el estrés, por los ceros, por enseñarnos que podemos dar más de lo que creemos. Profe Astrid, gracias por sus ayudas milagrosas y buenas vibras para con este proyecto. Profe Raquel, gracias por aportarnos su sabiduría y conocimientos, sin ti estuviéramos perdidas: GRACIAS.

A mi querida Yas, profesora, tutora y madrina, gracias por enseñarme que desde el amor y no el odio podemos lograr grandes cosas, por confiar en nosotras, por ofrecerte a ser nuestro rayito de luz, sin tu yo voy a ser la tutora y su musa no hubiésemos podido empezar este hermoso proyecto.

A la familia Severino, por prestarnos tanta ayuda. A mi amiga Bárbara Suzzarini, gracias por decir sí y meterte en esta locura, sin ti nuestras voces no serían lo que son ahora, por tu talento y paciencia, profesorcita, gracias. A Tomás García, porque sin tener una amistad de años aceptaste y creaste las notas que acompañan a nuestra obra en todo momento. A Álvaro Rojas por tus recomendaciones y guía, por tu música, gracias. A Teffi, por tus guías y recomendaciones, por estar siempre atenta a pesar de la distancia. A Margarita, por ser mi biblioteca andante, gracias por tanto conocimiento, por ser parte de mi familia musical. A Jocsan por su oído absoluto, sin ti los arreglos musicales no serían lo mismo. A Oliver Noguera por brindarnos su ayuda incondicional, gracias.

A Andrea, Rossmar, Marianna, Joaquín y Fernando, mis amigos de toda una vida, gracias por el apoyo que siempre me dan.

A mis profes de música, Sergio Colmenares, José Alberto Gómez, Elizabeth Garaicoechea, Gaspar Colón, Nelson Anzola, Angel Fernández, Lozano, Lilian, gracias por enseñarme constancia, por el apoyo, por creer en mí.

A cada integrante de Hércules: El musical, por creer en nosotras, por creer en la magia de las tablas, porque sin uds no hubiese sido lo mismo. A Jhon Scarso, Isabel García, Luisany Dávila, Luz Colina, Juancho, Paola Huamán, Mariana Morales, Alexandra Quintero, TUCAB y todas aquellas personas que nos prestaron su apoyo: GRACIAS.

Y Finalmente, a mis compañeras de tesis, gracias por tanto. A vero, gracias por atreverte a seguir esta locura que empezó con El Rey León, por todo tu ímpetu y carácter. Giviri, gracias por estos 10 años de amistad, por acompañarme todo este tiempo. Ambas, gracias por aguantar tantos voice y quejaderas, por cada karaoke en los carros. La niña en custodia les agradecerá hasta el infinito siempre.

**Verónica Mujica**

Dios, mi señor, gracias infinitas por todo.

A esas personas que aunque no les diga a menudo que los amo, deben saber que son el pilar de mi vida porque me han dado amor, paciencia, compañía y apoyo incondicional. Gracias a mis padres porque sin ellos, no sería lo que soy a mis 23 años. Rosa y Gustavo de verdad son lo más grande que Dios me dio.

Gracias a toda mi familia. A los que están físicamente y a los que ya se fueron, a los que suelo ver seguido y a los que solo veo de vez en cuando, a los cercanos y a los no tanto. Sé que bajo cualquier circunstancia puedo contar con ustedes, mi familia. En especial a mi tía Lourdes, por todo su apoyo, a mi abuelo Pedro, por ser ese pedacito de cielo que tengo presente en mi vida y a todos aquellos que también considero como mis tíos, primos, hermanos y padres: las familias: Pérez, Briñez y Barrios.

Para todas aquellas personas que forman parte de mi vida desde hace muchos años y que el amor por la música nos unió. Ana Julia Hernández, mi media naranja que siempre aparece cuando más la necesito. Fernando Sánchez, por ser ese amigo que me da palabras de aliento y me apoya todo el tiempo. Andrea Chacón, por escucharme y estar pendiente de mí. Margarita Rondinel, por ser la persona que te dice las cosas de frente y es más cruel que tú. Estefanía Hernández por ser esa amiga que te aconseja y te dice cómo prepararte para iniciar tu carrera. Los que nos unió el colegio o los hermanos y siguen formando parte de mi vida aunque en ocasiones duremos temporadas sin hablar: Rossmar, Marianna y Simón.

Gracias a todos mis amigos que conocí en la universidad, en especial a: Gabriela, mi compañera de clases y payasadas desde morfotaxis. Jeannariana, mi nefasta y confidente. Alejandra, la amiga que me cuida, protege y se preocupa por mí. Maira, por nunca dejar a un lado esta amistad y decirme siempre que mi felicidad es lo primero. Alejandro, por las locuras y ganas de querer hacer siempre los mejores trabajos. Walo

(Walin), eres lo máximo y siempre fuiste tremendo amigo. Luisany, la señorita que cuida los secretos que le cuento y que siempre está cuando la necesito. Valeska, la amiga más tranquila y dulce que conocí. A todos aquellos que compartieron conmigo mucho o poco durante estos cinco años en la carrera les digo por las experiencias, momentos, trabajos, peleas y muchas cosas más, GRACIAS. A las personas que no se quedan solo en la etiqueta de amigos, sino que también nos tendieron una mano para realizar este proyecto: Oliver, Paoly, Bárbara, Tomás, Jocsan, Mauricio, Willians, Juancho. Sin ustedes, esto no hubiese sido posible.

Gracias a los profesores, porque fueron mi guía en todo momento. Desde los exámenes con ceros como las enseñanzas académicas y personales. Destacado a: Milagros, Pili, Carmen y José, mis profesores del colegio y bachillerato que me ayudaron a descubrir que me gustaba el periodismo. Leticia Marius, Alfredo Polli, Sebastián Cova, Arturo Serrano, Elisa Martínez, Yasmin Centeno, Raquel Cartaya, Leonardo Van Schermbeek, Mercedes Pulido, Rafael Briceño, Amira Saim, Miguel Arias y Néstor Mollegas quienes influyeron de forma significativa en mi formación universitaria.

Elenco de Hércules: Muchísimas gracias. No me imagino a ninguna otra persona en cada uno de sus personajes. Son fantásticos en lo que hacen y llegarán lejos porque talento es lo que les sobra.

Y por último pero no menos importante, quiero agradecer a las mejores compañeras de tesis que alguien puede tener. Para diferenciarlas tengo que nombrarlas con nombre y apellido: Verónica Mujica, diez años de amistad y los que faltan. Más que una amiga, una hermana con la que peleas y te contentas a diario. Verónica Severino, eres una amiga increíble que está para ayudarme cada vez que lo necesito. Seguirás en mi vida durante muchos años celebrando nuestros cumpleaños juntas. Después de todo, es imposible arrepentirse de haber tenido la oportunidad de hacer la tesis con ustedes porque Gisvel y las Verónicas ¡Rocks!

**Gisvel Izquierdo**

# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	xii
MARCO REFERENCIAL	13
CAPÍTULO I: DE CERO A HÉROE: EL MUSICAL	14
1.1 MITOLOGÍA	15
1.1.1 Origen y niñez de Hércules	16
1.1.2. Primeras aventuras y su matrimonio con Megara	18
1.1.3 La locura de Hércules y sus doce trabajos	18
1.1.3.1 Los doce trabajos	19
1.1.4 Hazañas secundarias	24
1.1.4.1 Neso y el falso filtro de amor	24
1.1.5 Después de los doce trabajos	25
1.1.6 Muerte y glorificación de Hércules	27
1.2 “HÉRCULES”: LA PELÍCULA	28
1.2.1 Película de Disney	28
1.2.2 Comparación con la mitología	29
1.2.3 Alcance de la película	34
1.2.3.1 El estreno	34
1.2.3.2 Recaudación	35
1.2.3.3 Premios	36
CAPÍTULO II: El Musical	37
2.1 El musical	38
2.1.1 Definición	38
2.2 Antecedentes e historia	39

2.2.1 Teatro	39
2.2.2 El cine musical	40
2.2.3 Del teatro al cine	42
2.2.4 Del cine al teatro	43
2.2.5 Teatro musical	44
2.2.6 El musical en Venezuela	47
2.3 El Gospel	48
2.3.1 Historia	49
2.3.2 Antecedentes del góspel	51
<b>CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO</b>	<b>55</b>
3.1 EL PROBLEMA	56
3.1.1 Descripción del problema	56
3.1.2 Objetivos	57
3.1.3 Justificación	57
3.1.4 Delimitación	58
<b>CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO</b>	<b>59</b>
4.1 LA HISTORIA	60
4.1.1 Cronograma	60
4.1.2 Sinopsis	61
4.1.3 Tratamiento	61
4.1.4 Perfil de personajes	64
4.1.4.1 Personajes principales	64
4.1.4.2 Personajes secundarios	69
4.1.4.3 Figurantes	71

4.2 GUIÓN	75
4.3 PLANILLA DE CASTING	129
4.4 PROPUESTA DE ARTE	146
4.4.1 Ambientación y atmósfera	148
4.4.2 Escenografía	150
4.4.3 Utilería y atrezzo	151
4.4.4 Vestimenta de la antigua Grecia	152
4.4.5 Calzado de la antigua Grecia	154
4.4.6. Vestuario de los personajes	155
4.4.7 Maquillaje y peinado	161
4.4.7.1 Maquillaje y peinado de personajes	161
4.5 PROPUESTA ESCENOGRÁFICA	166
4.5.1 Ubicación escenográfica	166
4.5.2 Ubicación de personajes	167
4.6 PROPUESTA DE ILUMINACIÓN	169
4.7 PROPUESTA MUSICAL	176
4.7.1 Temas	177
4.8 LISTA DE NECESIDADES	189
4.9 PRESUPUESTO	196
4.9.1 Análisis de costos	197
4.9.2 Contactos	199
CAPÍTULO 5: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	202
FUENTES	208
ANEXOS	212

## INTRODUCCIÓN

Hércules es una película producida por Walt Disney Pictures, estrenada el 27 de junio de 1997, considerada la 38° película dentro de los clásicos de esta compañía y nominada a los premios Oscar y al Globo de Oro como mejor canción original, ambas en el mismo año de estreno.

Este largometraje animado relata la historia de un joven llamado Hércules, hijo del dios Zeus, que fue robado del Olimpo por los secuaces de Hades, Pena y Pánico, que tienen la misión de quitarle la inmortalidad y ultimarlos. En el proceso, éstos fallan y no logran matarlo, pero le quitaron su inmortalidad dejándolo con su fuerza sobrehumana. Así pues, Hércules crece en un mundo de mortales hasta que le llega la hora de regresar al Olimpo al convertirse en un héroe verdadero.

En esta versión de Disney, se refleja la lealtad, sacrificio, valentía, entrega, amistad, confianza, compromiso, superación, amor, al igual que, a pesar del rechazo, siempre se consigue el camino para poder realizar tus sueños. Todos estos elementos se representarán en un musical basado en el largometraje “Hércules”, apto para todo público, pero especialmente dirigido a un público infantil.

A pesar de que se cuenta con antecedente de obras musicales, no se ha realizado uno basado en la historia del hijo de Zeus. Partiendo de esto, surge la idea de realizar un musical de dicha filmografía, considerando que el proyecto puede demostrar la formación profesional de cada integrante de esta tesis en la carrera de Comunicación Social mención audiovisual, en cuanto a la construcción de un contenido que será producido y dirigido. Además sirviendo de apoyo sus estudios en el ámbito musical.

## **MARCO REFERENCIAL**

## **CAPÍTULO I**

### **DE CERO A HÉROE: EL MUSICAL**

# I. DE CERO A HÉROE: HÉRCULES

## 1.1 *Mitología*

Del griego *mythos* (fábula) y *logos* (tratado), la palabra mitología se entiende por aquellas historias que el hombre utiliza para darle sentido a algo que no puede explicar. Por lo general, suele tratarse de una historia sagrada donde han intervenido seres sobrenaturales. Según Elíade (citado por Galán Fajardo, s.f.), "El mito relata un acontecimiento que ha tenido lugar en el tiempo primordial, el tiempo fabuloso de los 'comienzos' y en él, al tratarse de una historia sagrada, han intervenido seres sobrenaturales". Alonso Quijano [Página web en línea].

Carlos García Gual (1981) plantea otra definición afirmando que a pesar de la actuación de los seres sobrenaturales en estas fábulas, existen otras donde los héroes son más importantes que los propios dioses. "Entendemos por mito un relato tradicional que cuenta la actuación memorable de unos personajes extraordinarios en un tiempo prestigioso y lejano" (p.13).

La mitología helénica es una de las concepciones más geniales que haya creado la humanidad. Amantes del orden, los griegos instauraron una categoría intermedia precisa para los semidioses y héroes. La mitología griega presenta como una representación de la vida en zonas ideales (Civita, 1973).

A continuación, se exponen las hazañas y la vida de Heracles (personaje de la mitología clásica griega mejor conocido por su nombre latino Hércules), para que más adelante se pueda reconocer y establecer qué aspectos de su historia han sido utilizados para la realización de la película animada de Walt Disney Pictures.

### 1.1.1 *Origen y niñez de Hércules*

La historia del mito de Heracles comienza cuando Zeus, padre de los dioses y los hombres, cautivado por la belleza humana de Alcmena, decide hacerse pasar por su esposo, Anfitrión. Para poder llevar a cabo su cometido, el dios se valió de la ausencia de Anfitrión, que se encontraba luchando con Pterelao y los tafios para vengar la muerte de sus cuñados, ya que Alcmena había jurado no entregarse a él hasta que sus hermanos estuviesen vengados. Esta venganza fue durante largo tiempo el deseo de ella puesto que, anteriormente, él había matado a su padre, Electrión, en una riña, voluntariamente según Hesíodo en “El Escudo de Heracles” o por accidente según Apolodoro en su “Biblioteca Mitológica”.

Según Civita (1973), arrepentida de su petición, Alcmena yace en su cuarto cuando una figura aparece. Alcmena grita, pero pronto logra ver el rostro de la persona, es Anfitrión que vuelve de su combate. Al primer instante, ella no confía en él, pero éste para confirmarlo le cuenta sus historias de guerra y muestra el vaso del vencido Pterelao.

Ante tal prueba, Alcmena olvida su desconfianza y se entrega a su marido. Pero más tarde se daría cuenta que aquel sentimiento provenía del hecho de que el visitante no era realmente su esposo, sino Zeus, que, enamorado de la mortal, había tomado la apariencia de él.

Insaciable, el dios de los dioses hizo durar la noche tres días completos, ordenando a Helios, dios del Sol, a que no se levantase durante el tiempo que estuviera con ella. Es así, de esta unión entre Zeus y Alcmena, que nace Hércules.

Desde su nacimiento, el destino de Hércules estuvo influenciado por las acciones de Hera (reina de los dioses, diosa del matrimonio, protectora de la fecundidad y de las mujeres), esposa de Zeus. Según el autor, este último se caracterizaba por su fama de mujeriego, ya que, en muchas ocasiones, tuvo relaciones a escondidas de Hera. En este caso, ella se enteró de todo lo ocurrido y, celosa de ello, comenzó a tramar su venganza perjudicando a Hércules para castigar a su esposo. Primero convenció a Zeus para que

proclamase que el niño que naciera esa noche en Tebas, de una mortal descendiente de la familia de Perseo, se convertiría en rey de Micenas. Luego, influenció a su hija Ilitía, diosa de los partos, para retardar el nacimiento de Hércules y adelantar el de su primo Euristeo, quien se convertiría, por consiguiente, en rey.

Para esto la hija de Hera, junto con la ayuda de las mensajeras del Destino, las Moiras, estuvo sentada de brazos y piernas cruzadas en el umbral de la puerta durante nueve días y nueve noches seguidas. Galintia, sierva de Alcmena decide engañarlas al ver a las emisarias de Hera. Para esto salió de la habitación corriendo y gritando de felicidad que el niño había nacido. Acto siguiente, estas deciden irse del lugar y así se pudo lograr que Hércules pudiera salir del vientre de su madre.

Según Civita (1973), Alcmena decide alejarse de su hijo para que el odio de la diosa no cayera sobre él. Así que decide abandonarlo en un campo abierto. Luego de esto, se aproximan dos mujeres, Hera y Atenea, la diosa de la sabiduría. La primera no reconoce al hijo de Zeus, pero Atenea si sabe quién es él, y decide no contárselo a su compañera, puesto que si Hera llegase a amamantar a Hércules, este se haría inmortal. Ella lo intenta, pero él la muerde, por lo que la diosa furiosa decide irse al Olimpo. Atenea toma al niño y decide dárselo a Alcmena y le explica que Hera lo perseguirá toda la vida, pero Zeus lo tendrá bajo su protección. En la versión de Eratóstenes, fue Hermes quien lo llevó ante Hera y aprovechó que esta dormía, para hacer que Hércules bebiese leche de su seno porque era la condición para que el niño alcanzase, en su momento, la inmortalidad. (Del Canto Nieto, s.f./1992)

Por su lado, Hera tramaba acabar con Hércules enviando unas serpientes a su cuna. Pero Hércules, con su fuerza sobrehumana, heredada de su padre, las estranguló.

Durante su infancia, Hércules demostraba más interés en las clases donde había que emplear la fuerza que en el resto. En la clase de música no tenía tanto rendimiento. Un día, lleno de ira tras una disputa con el profesor Lino, le dio un golpe en la cabeza con la lira produciéndole la muerte. Después de este hecho, es juzgado, pero consigue salir impune, porque alega el derecho a protegerse ante una acción injusta (legítima

defensa). Al salir, su padre mortal decide enviarlo a la montaña para que cuide de su ganado y, así, alejarlo para que no volviera a ocurrir lo mismo. (Civita, 1973).

### *1.1.2 Primeras aventuras y su matrimonio con Megara*

El primer enfrentamiento de Heracles fue contra el león de Citerón que arrasaba los ganados de Anfitríon y de Tespio. Según Apolodoro, es con la piel de esta fiera con la que se cubrirá Hércules en sus futuros trabajos, "cuando hubo cazado al león del Citerón, se cubrió con la piel y usó las fauces como casco" (II, 4.10).

Después de esta proeza, Hércules, de camino a Tebas, se encontró con los mensajeros del rey de Orcómeno, que cada año tenían por misión recoger cien bueyes de Tebas a modo de tributo. Ante tal injusticia, Hércules decidió hacerles frente cortándoles la nariz y las orejas, y mandándolos a que regresasen con su rey con el mensaje de que ese era el único tributo que iba a obtener. Cuando el rey de Orcómeno, Ergino, se enteró de la ofensa, decidió atacar la ciudad de Tebas, pero Hércules luchó contra ellos y consiguió matar al rey. De esta forma, defendió a los ciudadanos de Tebas y se les impuso un tributo doble a los micenos. Como agradecimiento por su ayuda, fue recompensado por el rey Creón de Tebas, con la mano de su hija Megara. Ambos tuvieron tres hijos: Terímaco, Creontiades y Deicoonte.

### *1.1.3 La locura de Hércules y sus doce trabajos*

Después de un tiempo de tranquilidad, Hera vuelve a reanudar su venganza y hace caer a Hércules en un estado de locura que le lleva a cometer el asesinato de sus propios hijos. Según Eurípides en "Heracles", también mata a su mujer Megara y por su lado, Apolodoro dice a dos de sus sobrinos.

Después del combate contra los minias, Hera, celosa, lo enloqueció, y Heracles arrojó al fuego a sus hijos habidos con Mégara [...] por ello se condenó a sí mismo al exilio y marchó a Delfos y preguntó al dios dónde debería vivir. La pitia [...] le dijo que habitara en Tirinto sirviendo a Euristeo doce años y que realizara los diez trabajos que le impondrían y que, una vez terminados, sería inmortal. (Apolodoro II,4.11).

El semidiós no sabía qué hacer, le aconsejaron que le preguntase al oráculo de Delfos de qué manera podía enmendar sus pecados. La pitonisa le aconsejó ponerse al servicio de Euristeo, quien se encargaría de imponerle doce trabajos, cada uno de ellos imposibles de realizar.

### 1.1.3.1 *Los doce trabajos*

Según Apolodoro, en su Biblioteca Mitológica, Hércules realizó las labores de Euristeo en el siguiente orden:

#### 1. *El león de Nemea*

Este primer monstruo, al que debía enfrentarse, se caracterizaba por tener una piel impenetrable; así que la solución que se le ocurrió a Hércules, fue la de estrangularlo con sus propios brazos. Al realizar su cometido, decide quitarle la valiosa piel del animal como le había ordenado Euristeo.

#### 2. *La hidra de Lerna:*

Esta criatura causaba numerosos desastres entre la población que habitaba cerca de ella. Hércules se armó de coraje y se enfrentó a ella utilizando una espada para cortar sus cabezas, hasta que se dio cuenta de que cada vez que cortaba una, del mismo tronco salían dos. Tras pensar en una solución, con la ayuda de su sobrino Yolao, decidieron encender una hoguera para quemar unos palos y utilizar el fuego cada vez que Hércules cortaba una cabeza; de esta forma, al quemar el cuello, no volvían a salir. Para finalizar con la cabeza inmortal, la aplastó con una enorme roca.

Según otras versiones, se enfrentó a ella con una maza:

[...] Como segundo trabajo le ordenó matar a la hidra de Lerna. Ésta, criada en el pantano de Lerna, [...] tenía un cuerpo enorme con nueve cabezas, ocho mortales y la del centro inmortal. Heracles, montado en un carro que guiaba Yolao, llegó a Lerna y [...] la obligó a salir arrojándole flechas encendidas, y una vez fuera, la apresó [...] de nada servía golpear las cabezas con la maza, pues cuando aplastaba una, surgían dos. Un enorme cangrejo favorecía a la hidra mordiendo el pie de Heracles. Él lo mató y luego pidió ayuda a Yolao quien [...] quemó los cuellos de las cabezas e impidió que resurgieran [...] abrió el cuerpo de la hidra y sumergió las flechas en su bilis. (Apolodoro II, 5.2)

### 3. *La cierva de Cerinea*

Las características poco comunes de esta cierva, regalo ofrecido a Atenea, eran sus patas de cobre, su cornamenta de oro y su rapidez. Capturarla fue una difícil tarea para Hércules, puesto que tuvo que estar persiguiéndola durante un año hasta que la cierva no encontró más camino por el que huir. Fue entonces cuando Hércules aprovechó para cortarle el paso y herirla, de manera leve, y así poder llevarla ante Euristeo.

### 4. *El jabalí de Erimanto*

Este animal se caracterizaba por su enorme tamaño y por ser muy feroz, desolaba todo a su paso. Hércules lo persiguió hasta cansarlo para acorralarlo y capturarlo. Luego, lo llevó ante Euristeo quien, demostrando su cobardía, se escondió en una vasija para no ver a la bestia. Este le pidió que lo dejase libre.

### 5. *Establos de Augías*

El rey Augías, hijo de Helios, tenía en su posesión un enorme ganado, ya que, por regalo de los dioses, su ganado no podía sufrir enfermedades; sin embargo, no se preocupada, desde hacía mucho tiempo, en mandar a alguien a que limpiase los establos, por lo que la suciedad se había acumulado y era imposible limpiarlo todo. La labor que tenía que llevar a cabo Hércules era limpiar esos establos en un solo día. El rey Augías estaba convencido de que Hércules no lograría realizar la tarea, así que le prometió una parte de su ganado si lo conseguía. Hércules puso en marcha su ingenio

para resolver el problema, y se le ocurrió emplear su fuerza para desviar la corriente del río Alteo que pasaba cerca de los establos, haciéndolo pasar a través de ellos, arrastrando de este modo toda la suciedad a su paso.

Al enterarse Augías de que esto se había realizado por orden de Euristeo, no quiso pagar lo estipulado, y además negó haberlo prometido, y se manifestó dispuesto a comparecer en juicio por ello. Cuando los jueces ocuparon sus asientos, Fileo, citado por Heracles, testificó contra su padre, afirmando que éste había accedido a recompensarlo. Augías, colérico, antes de que se emitiera el fallo desterró de Élida a Fileo y a Heracles. Fileo se dirigió a Duliquio y allí habitó; Heracles se presentó en Oleno ante Dexámeno, cuando éste se veía forzado a entregar en matrimonio su hija Mnesímaca al centauro Euritión; al requerir su ayuda Dexámeno, mató a Euritión, que iba en busca de su prometida. Mas Euristeo tampoco aceptó el trabajo entre los diez, alegando que se había hecho por salario. (Rodríguez de Sepúlveda, 1985)

#### *6. Los pájaros de Estinfalia*

Estas aves tenían tanto en sus picos, como en sus patas y zarpas cobre, y atacaban a los humanos y a los animales con sus plumas, a modo de flechas, para luego comérselos. Atenea aconsejó a Hércules que primero hiciese salir a los pájaros de su escondite, haciendo mucho ruido con unos platillos o castañuelas, forjados por Hefesto. Luego, una vez fuera, las fue atacando con su arco y las flechas que, anteriormente, tras el segundo trabajo, había untado con la sangre de la Hidra.

#### *7. El toro de Creta*

Imponente toro negro, creado por Poseidón y entregado a Minos, rey de Creta, con el fin de ser sacrificado en honor al dios. Al no cumplirse el objetivo para el que fue creado, Poseidón decidió, como castigo, hacer que el toro se convirtiese en una fiera feroz que destruyera todo a su paso. Hércules, lo capturó y lo cargó a sus espaldas hasta llevarlo ante Euristeo.

### 8. *Las yeguas de Diomedes*

Estos animales se alimentaban de carne humana que les daba su dueño Diomedes, rey de Tracia. Euristeo lo mandó a que los capturase. Hércules mató a Diomedes y dio de comer sus restos a las yeguas. Luego, las domó y las llevó amarradas ante Euristeo quien, finalmente, las dejó en libertad.

### 9. *Cinturón de Hipólita*

Este trabajo de Hércules fue un capricho de la hija de Euristeo, Admeta, que quería poseer el cinturón que Ares había regalado a Hipólita, la reina de las amazonas. Estas eran una tribu de mujeres guerreras que descendían de Ares y que vivían en Asia. Hércules fue hasta el reino de las amazonas y habló con Hipólita, a la que convenció para que le diese el cinturón. Pero, Hera en aras de su venganza, con la apariencia de una amazona, convenció a las amazonas que la intención de Hércules era capturar a Hipólita. Esto produjo que él debiera enfrentarse a las amazonas para conseguir el cinturón. Lo logra, pero sólo después de haber matado a Hipólita.

### 10. *Los bueyes de Gerión*

El monstruoso Gerión, era un hombre de tres cabezas, o tres cuerpos de cintura hacia arriba. Según Hesíodo en “Teogonía”, en el Ponto Euxino hay una ciudad llamada Trescabezas. Gerión era un hombre renombrado entre la gente de entonces, pues figuraba por su riqueza y por todo lo demás. Tenía también un rebaño de vacas asombroso, en pos del cual llegó Heracles, quien mató a Gerión cuando éste se le resistió. (pp. 287-294, 982-983)

Su rebaño era cuidado por el pastor Eurición y por el perro de dos cabezas, Ortos (hermano de Cerbero y de la Hidra de Lerna) y se situaban en lo más alejado de Occidente, en la isla Eritrea. Para llegar allí, Hércules tuvo que atravesar Libia y, luego, cruzar por el mar en la copa dorada de Helios. Hércules mató primero al pastor y al perro, y, posteriormente, se encargó de Gerión.

Las personas que veía cómo arreaba con las vacas se admiraban, pues eran pequeñas de tamaño, pero su lomo, de la cabeza hacia la parte posterior, era alargado y abombado, no tenían cuernos pero sí una osamenta grande y ancha. Los había que decían a quienes preguntaban por ellas: «Heracles se llevó estas vacas, que eran de Geriones, el de Trescabezas». Algunos supusieron, a partir de lo dicho, que él tenía tres cabezas. (Torres Guerra, 2009, p.36).

### 11. *Las manzanas de oro*

En este trabajo, Hércules debía llegar hasta el jardín de las Hespérides (Egle, Eritia y Hesperia Aretusa), hijas de Atlante y Hespéride, donde crecían unos árboles que daban manzanas de oro. La Tierra le dio estas manzanas a Hera por su matrimonio con Zeus, que al plantarlas allí hacían crecer estos árboles. Las manzanas estaban custodiadas por un dragón de cien cabezas llamado Ladón, según Apolodoro, y se encontraban en el monte Atlas, en el país de los Hiperbóreos. Para conocer la localización de este jardín, Hércules acudió a las ninfas del río Erídano, quienes le dijeron que debía preguntarle a Nereo, cuya cualidad era la visión profética. Este lo ayudaría con la condición de que consiguiese atraparlo, después de que él cambiase constantemente de forma; así que a Hércules no le quedó otra opción que sacarle la información por la fuerza. Nereo le dijo que quien podía saber la localización era Prometeo, quien se encontraba en el Cáucaso.

Una vez allí, Hércules vio el tormento al que estaba sometido Prometeo (encadenado a una roca, un águila le roía el hígado, que se regeneraba durante la noche para que a la mañana siguiente, se repitiese el castigo) y decidió liberarlo de sus cadenas, después de matar al águila, para que le contase lo que quería saber. Prometeo, agradecido, le contó dónde se encontraba el jardín de las Hespérides y le aconsejó que hiciese que Atlante, padre de las Hespérides, cogiese las manzanas en su lugar.

Hércules se fue en busca de Atlante, que se encontraba en el país de los Hiperbóreos sufriendo la condena de sostener el cielo, por haberse rebelado contra Zeus. Hércules le pidió su ayuda para completar el trabajo, y Atlante aceptó con mucho gusto, ya que eso suponía que Hércules debía ocupar su puesto, mientras él volvía con las manzanas. Cuando regresó con las manzanas, estaba decidido a llevárselas él mismo a Euristeo,

pero Hércules le engañó diciéndole que antes de irse quería que aguantase un momento el cielo, en lo que aprovechó Hércules para salir corriendo con las manzanas. Cuando se las llevó a Euristeo, este se las devolvió y Hércules se las dio a Atenea que, a su vez, las llevó a su lugar de origen.

Según Eratóstenes, una vez que Hércules ejecutó este trabajo, Zeus lo consideró digno de recuerdo, por lo que se le regaló un puesto entre las estrellas. Lo que conocemos hoy en día como la constelación de Hércules. (Guzmán Guerra, s.f./1999)

## 12. *Cerbero*

Este monstruoso perro del inframundo, de tres cabezas y gran tamaño, se encargaba de custodiar la entrada del mundo subterráneo.

[...] Como duodécimo trabajo se le ordenó traer del Hades a Cerbero. Éste tenía tres cabezas de perro, cola de dragón y en el dorso cabezas de toda clase de serpientes. [...] Al llegar a Ténaro, en Laconia, donde estaba la entrada del Hades, bajó por ella. Las almas, al verlo, huyeron [...] cuando Heracles pidió el Cerbero a Plutón, éste le concedió llevárselo si lo dominaba sin hacer uso de las armas. Heracles [...] lo encontró a las puertas del Aqueronte rodeó con sus brazos la cabeza, y aunque lo mordió la serpiente de la cola, no lo soltó, oprimiéndolo y ahogándolo hasta que se hubo rendido. (Apolodoro II,5.12).

Hércules lo llevó ante Euristeo quien, aterrado al verlo, le dijo que lo devolviese al mundo subterráneo. Con este trabajo el semidiós ya había cumplido con su purificación y era, al fin, libre.

### 1.1.4 *Hazañas secundarias*

#### 1.1.4.1 *Neso y el falso filtro de amor*

El río Eveno esta negro y sucio, el centauro Neso vive a los márgenes de él. Feo, violento, desagradable, nunca llegó a encontrar el amor. Su trabajo era transportar a los viajeros de una orilla otra orilla del Eveno. Un día aparece la mujer que logra arrebatarse el corazón a Neso, llamada Deyanira (la última esposa de Hércules). Con la

furia que lo caracteriza, él intenta poseerla. Ella grita, Hércules la escucha, corre y con su arco logra dispararle al pecho de Neso. (Civita, 1973).

Antes de morir, Neso le pide a Deyanira que recoja su sangre, diciéndole que es un filtro de amor. Ella lo cree y se lleva la venganza del centauro junto con ella.

### 1.1.5 *Después de los doce trabajos*

El autor cuenta que tras haber acabado los doce trabajos y recuperado su libertad, se dirigió a Tebas para que Yolao, su sobrino, se casase con Megara, primera esposa de Hércules, ya que no podía seguir con ella después de lo ocurrido.

Posteriormente, Hércules viajó a Ecalia donde el rey Éurito había prometido la mano de su hija Iole a quien lograrse vencerle a él y a sus hijos en el tiro con arco. Hércules quiso participar en la prueba, deseoso de tener a Iole, pero tras realizar algunos tiros, Éurito, que había sido el profesor de Hércules en el tiro con arco, se dio cuenta de que podía ganar la competición, y decidió no dejarle continuar. La razón para ello, era que Éurito conocía el pasado de Heracles, de cómo había matado a sus hijos.

Un día, los bueyes de Éurito fueron robados y, en un principio, acusaron a Hércules, pero Ifito, hijo del rey, lo defendió. El verdadero ladrón fue Autólico, hijo de Hermes y de Quíone, que tenía la habilidad de su padre de transformar lo que le rodeaba. Ambos fueron en búsqueda de las reses robadas, pero cuando llegaron a Tirinto, Hércules volvió a sumergirse en un estado de locura, empujando a Ifito desde un muro, y causándole la muerte.

Tras lo ocurrido, Hércules decide ir ante Neleo, hijo de Poseidón, y fundador de Pilos para saber cómo expiar el asesinato de Ifito, pero este se niega a darle una respuesta. Luego, fue ante Deifobos quien lo purificó, pero se seguía sintiendo culpable, así que fue ante la sacerdotisa de Delfos. No quedó satisfecho con sus respuestas y se llevó el trípode de la sacerdotisa. Apolo se enteró de lo ocurrido y acudió enseguida para hacer

que Hércules devolviese el trípode. Se creó una disputa entre ambos y Zeus tuvo que intervenir para separarlos.

Finalmente, el oráculo le dijo a Hércules que debía ser vendido como esclavo, sirviendo durante tres años a su dueño, así como pagar lo que recibiese por su compra, a modo de compensación, al padre de Ifito. Hércules fue vendido a Ónfale, reina de Lidia. Durante su esclavitud, se dice que tuvo que hacer cosas humillantes, impuestas por la reina, como vestirse de mujer y hacer las mismas labores que las mujeres, mientras que ella vestía su piel de león y usaba sus armas.

Años después de su liberación, Hércules pasa por Tegea, donde sedujo a Auge la hija del rey Aleo, y la dejó embarazada. Esta dejó al niño en un altar de Atenea, y luego Aleo lo dejó en el monte Partenio. El bebé, finalmente, fue salvado por los dioses, que enviaron a una cierva para que lo amamantase; el bebé se llamó Télefo.

Una vez en Calidón, Hércules trata de conseguir la mano de Deyanira. Ante el rey Eneo, padre de Deyanira, este le prometió que le daría la mano de su hija si antes vencía a Aqueloo, río que arrasaba los cultivos de Calidón con sus dos cauces. Hércules consigue derrotar a Aqueloo, después de que este se transformase en distintos monstruos, logrando como premio la mano de Deyanira.

Según Apolodoro (s.f.), después de casarse con Deyanira, tuvo que partir para ayudar a los calidonios en la guerra de los tesprotos; tomaron la ciudad de Efira donde reinaba el rey Filante con cuya hija Astioque o Astioquía, Hércules engendró a Tlepólemo. Allí se quedó durante un tiempo y envió a siete de sus hijos a Tespio, tres a Tebas y a los cuatro restantes a la isla Cerdeña.

Hércules atravesó con Deyanira el país de los dríopes; como le faltaban provisiones y un pastor, Tiodamante, pasó por allí con un ganado, aprovechó para coger un toro, matarlo y comérselo. Luego, llegó a Traquis donde fue hospedado por Ceis, y se enfrentó a los dríopes.

Más tarde, en Ormenio, el rey Amintor no le permitió atravesar sus tierras, por lo que Hércules lo mató. Luego, llegó a Ecalia y con la ayuda de un ejército fue a enfrentarse con Éurito por haber roto su promesa de entregarle la mano de Iole. A Iole se la lleva como prisionera. Posteriormente, llegó a Cenea y levantó un altar en honor a Zeus, y, cuando iba a celebrar la ceremonia, envió a Licas a Traquis para que le trajese un vestido.

### 1.1.6 *Muerte y glorificación de Hércules*

Según Civita (1973), cuando Licas llegó a Traquis, le contó a Deyanira lo sucedido, y esta, temerosa de que Iole pudiese seducir a Hércules, decidió utilizar la sangre que le dio Neso. De esta forma, Deyanira envió la prenda junto con Licas para que se la diese a Hércules. Al llegar Licas al monte Eta, donde se encontraba Hércules, le dio la capa, y Hércules la utilizó durante la ceremonia.

Cuando la sangre entró en contacto con su piel, comenzó a sentir un ardor intenso que le iba penetrando en las venas. Desesperado por el dolor, intentaba arrancársela, buscó a Licas que estaba escondido, lo agarró de una pierna y lo lanzó con todas sus fuerzas, culpándolo por haberle traído la capa.

Finalmente, construye una fogata con los árboles del Eta para quemarse en ella y acabar con su sufrimiento. Su arco y sus flechas se las dejó al hijo de Peante, Filoctetes, quien se encargó de encender la llama. Al observar esto, Zeus habló a los otros dioses, diciéndoles que Hércules no estaba derrotado, puesto que sólo su parte mortal perecería, mientras que la parte inmortal, heredada de su padre, ascendería al cielo. Cuando Deyanira se dio cuenta de lo que había hecho se suicidó.

Hércules ascendió al Olimpo, subido en el carro de Zeus, y allí se casó con Hebe, hija de Hera, y tuvieron dos hijos: Alexiara y Aniceto. Hércules, antes de morir, le dijo a su hijo Hilas que cuando fuese adulto se casase con Iole. Su hijo cumplió su promesa y tuvieron un hijo y tres hijas.

## 1.2 “Hércules”: La película

### 1.2.1 Película de Disney

Una de las compañías que lidera los puestos de películas animadas, es Walt Disney Pictures. Este trabajo ha sido reconocido a nivel mundial y se evidencia con la extensión de la empresa que ha llegado a convertirse en una franquicia.

Muchas de las historias presentadas en las películas de Disney son adaptaciones de cuentos conocidos los cuales dan un giro de 180° al ser adaptados en versiones infantiles, la mayoría musicales, que atrapan tanto a niños como a adultos. Estas películas han sido traducidas y versionadas en diferentes países.

Hércules es una película producida por Walt Disney Pictures, estrenada el 27 de junio de 1997, considerada la 38° película dentro de los clásicos de esta compañía. Este largometraje animado relata la historia de un joven llamado Hércules, hijo del dios Zeus, que fue robado del Olimpo por los secuaces de Hades, Pena y Pánico, que tienen la misión de quitarle la inmortalidad y ultimarlos.

Como evidencia la sinopsis de la película:

Nacido con una fuerza sobre humana, un joven llamado Hércules debe probar su condición de héroe frente a los ojos de su padre, el gran dios Zeus. Con la ayuda de sus amigos Pegaso, el caballo alado, y Fil, su entrenador personal, Hércules luchará contra el perverso y malvado Hades, quien planea una conspiración para conquistar el Monte Olimpo, la morada de los dioses. Hércules deberá elegir entre convertirse en un dios o salvar a su verdadero amor, una bella griega llamada Meg. Sólo aprendiendo que la verdadera fuerza no es la física sino la del corazón, Hércules podrá salvar el Monte Olimpo y proclamarse un héroe verdadero. (1997) Hércules [Película en DVD]. Disponible: Walt Disney Pictures.

Esta sería la primera película de la franquicia que narra la historia de un héroe basado en la mitología y no en fábulas. A pesar de esto, ya se habían incluido elementos mitológicos, como los centauros, en la película Fantasía en 1940.

Un elemento diferenciador de esta película es la música. Hércules cuenta con un estilo musical diferente a los antecedentes de Disney, el *gospel*. Su compositor, Alan Menken (1997), comentaba en el *Making off* de la misma que cada película tiene su propia historia y que al estar Hércules ambientada en la Antigua Grecia la mejor opción era usar el *gospel*, sobre todo, porque se apoyaba en un grupo de cinco musas que narrarían la historia.

El uso del trazado para los dibujos y el uso de los colores también destacaron en esta película. En ella observamos trazados rectos apoyados en el canon griego de belleza, como lo especifica Umberto Eco, en “La Historia de la Belleza”. Además de agregar el uso de la herramienta 3D, una novedad para la época, en la batalla contra la Hydra. Sin dejar de lado que se llevó 3 años terminar la animación de esta película.

Sin lugar a dudas, Hércules no solo fue un héroe y líder famoso en la antigua Grecia, sino que también fue venerado. Siglos atrás fue merecedor de escrituras en su nombre y hasta ahora se han escrito libros, hecho diferentes clases de películas e incluso es utilizado en los libros de autoayuda.

### 1.2.2 Comparación con la mitología

Entre la película animada de Walt Disney Picture y la mitología de Hércules existen diferencias y variaciones. Estos cambios se sustentan bajo la premisa de que es una película dirigida a un público infantil y que temas como el incesto, el asesinato, la locura o las relaciones extramaritales no estaban, ni están, dentro de los principios que promueve Disney en sus películas.

Las historias tienen que fluir entre la simplicidad y la claridad necesarias para ser comprendidas por niños, y a la vez necesitan mantener la atención de los adultos a lo largo de toda la extensión de la película. La solución empleada para satisfacer estas necesidades está en lo que Richard Schickel llamo la “Disneyficación” (Disnetfication, en inglés). Muchas películas animadas de la compañía recuentan historias de la literatura infantil tradicional ya conocidas como Pinocho, Cenicienta, Peter Pan o Blanca Nieves, entre otras. Para adaptar estos cuentos con propósitos comerciales Disney impone una serie de cambios en el material previo. Se tratan tópicos comunes dentro de la sociedad

norteamericana (o al menos, se tienen como comunes). Se tratan asuntos como la mentira (Pinocho), los celos (Blanca Nieves), y las diferencias fisiológicas. Estos mensajes son obviamente pedagógicos y dramáticamente subrayados. Schickel, 1968. (citado por Jellman, 1992).

En el largometraje se mantiene la estructura del viaje del héroe lo que varía es lo que se presenta en pantalla “no para que fuera más infantil, sino para que fuera más aceptable y políticamente correcto.” (Cartaya, Comunicación Personal, Mayo 14, 2015).

La película de Disney comienza presentando el lugar donde toda la historia está contenida, un museo. En este lugar un narrador empieza a introducir el tema de la película cuando es interrumpido por los dibujos de las musas que cobran vida. Estas cinco mujeres se presentan como las diosas de las artes y a partir de ese momento se convertirán en las narradoras de la historia.

En la mitología griega “Las musas están emparentadas con las ninfas, otra vez así como formas divinas, las que sólo pudieron brillar en la luz del espíritu griego; podrían estar emparentadas con espíritus muy antiguos de la naturaleza, en el origen de las primitivas creencias populares griegas” (Otto, 1981, p.50).

Estas musas, por medio de una canción, cuentan como la tierra era devastada por titanes que rondaban en ella y como Zeus tomó el control capturándolos y apresándolos. Esto representa un abre bocas para la historia de Hércules al relatar el origen de su padre y de lo que se desarrollaría, más adelante, como un conflicto a resolver al tener que enfrentarse el mismo ante estas mismas figuras destructoras.

De esta manera se resume lo que fue conocido en la mitología como la Guerra de los Titanes, en la que Zeus comandó la lucha junto con otro de sus hermanos en contra de la antigua generación de dioses, los titanes. Tal como se narra en el poema de Hesíodo, Teogonía, la batalla terminó con Zeus atrapando a los Titanes en la región más profunda del inframundo, el Tártaro.

Seguidamente, se muestra el Olimpo como una versión utópica del cielo en la que los todos los dioses están reunidos para festejar el nacimiento del hijo de Zeus, el padre de los dioses, y Hera, reina de los dioses. Contrastado con la mitología, Hércules es hijo de Zeus con Alcmena, luego de que el Rey del Olimpo se enamorara de la humana y la visitara en medio de la noche haciéndose pasar por su esposo. Hera al enterarse del suceso se enfadó hasta el punto de intentar matar al niño, a diferencia de la película en la que se muestra como una madre amorosa y dulce.

A Zeus se le presenta como un padre jovial y bonachón lo que se puede apoyar en la idea que sustenta diferentes escritos acerca de que Zeus era el padre de los dioses y lo trataban como tal.

Los griegos imaginaban a los dioses como bellos e inmortales, pero semejantes a los hombres en cuanto a pasiones y debilidades; prontos, pues, a la ira y a la venganza, pero también a la alegría; tomaban partido de luchas terrestres y tenían aventuras amorosas con los humanos. (Enciclopedia Combi Visual, 1981, p.36)

Esto se asemeja a que se consideraba que los dioses se dejaban llevar por pasiones humanas a pesar de la divinidad que los diferenciaba de los mortales. “El hombre antiguo griego no existe la idea, propiamente dicha, de una responsabilidad o del pecado, sino que los hombres hacen lo que hacen llevado por la influencia de los Dioses.” (Santaella, Comunicación Personal, Mayo 14, 2015).

A lo largo de la película se muestra la presencia de diferentes dioses como Afrodita, Morfeo, Hermes entre otros, e incluso se usan figuras relacionadas a la mitología pero que no eran considerados dioses como la alusión a Narciso, quien en realidad fue un joven del que se enamora la ninfa Eco. De esta misma manera se presenta a Hércules como un dios cuando su verdadera condición, asentada en la historia griega, era la de un semidiós.

Disney vende la idea de un Olimpo en el que todos sus habitantes convivían en armonía salvo aquel que había sido destinado a otro trabajo, Hades. El Señor de los muertos se presenta a esta fiesta de celebración y es recibido con incomodidad por los que serían

sus hermanos. Esto permite marcar desde su primera aparición su rol de villano en la película.

Los personajes humanos animados presentan más problemas que los animales. Lo más importante es que hay que hacerlos interesantes. Sin embargo, los personajes humanos más importantes han sido los secundarios. El Capitán Garfio, Smee, los siete enanos y las brujas son caricaturizables de tal manera que se muestran de manera distinta que los principales. Alizo y Ginsberg (1994), *Bibidi Babidi Bú: Estudio de los valores de los largometrajes de dibujos animados clásicos de Walt Disney*, Universidad Católica Andrés Bello. [Página Web en línea]

De esta manera se presenta a Hades como un dios malvado que está frustrado al estar encargado del Inframundo en vez de poder habitar con los otros dioses en el Olimpo. Tanto él como sus secuaces, Pena y Pánico, son personajes caricaturescos desde sus personalidades hasta en la apariencia.

Será Hades el encargado de ocasionar el conflicto externo de Hércules, al mandar a Pena y Pánico a secuestrar al infante y quitarle la inmortalidad tras recibir una profecía de parte de las Moiras en la que el joven dios lo derrotaría. En este sentido, es Hades quien pone los obstáculos y quien atenta contra la vida de Hércules a diferencia de lo que narra la historia al describir a una Hera furiosa por la infidelidad de Zeus.

A pesar de que en la película no se manejen temas grotescos mencionados en la mitología de este legendario personaje si se plantean una serie de eventos donde el elemento que sustenta dichas escenas es el miedo.

Hay una cantidad considerable de crueldad en los filmes de Disney. Walt creía un poco lo mismo que Bettelheim exponía: que es bueno para los niños estar asustados porque así disfrutará las alegrías posteriores (alegrías elevadas) (...) Bettelheim no se interesaba en el final feliz de los cuentos, sino en la representación simbólica de las dificultades y las peligrosas contradicciones psicológicas. El miedo resultante de esas historias era saludable, mucho más que los temores potenciales de la vida diaria. Alizo y Ginsberg (1994), *Bibidi Babidi Bú: Estudio de los valores de los largometrajes de dibujos animados clásicos de Walt Disney*, Universidad Católica Andrés Bello. [Página Web en línea] (p19)

En cuanto al personaje de Hércules la versión audiovisual de Disney lo construye como un dios que perdió la inmortalidad, aunque no del todo, y debe luchar para convertirse en un héroe verdadero y así poder recuperar su lugar en el Olimpo.

Normalmente, se presenta al hombre griego como una mente abierta que puede ser sometida a la influencia de entes externos, en este caso los dioses, para provocar en ellos la belleza, la locura (...) eso es, evidentemente, muy complicado que lo entienda un niño y se matiza bajo los patrones contemporáneos. (Santaella, Comunicación Personal, Mayo 14, 2015).

Disney presenta a los dioses como seres con buenas intenciones, al igual que nos presentan al joven protagonista de la historia. La lucha de Hércules en este largometraje es poder regresar al lugar al que pertenece mostrando una gran ingenuidad y buen corazón al superar cada uno de los obstáculos que se le presentan.

La protagonista femenina de esta historia es la hermosa Megara, quien trabaja para Hades tras haberle vendido su alma para salvar a un antiguo pretendiente por lo cual, la joven Meg, odia a los hombres. Para la antigua Grecia, Megara era la hija del Rey Creontes quien fue entregada a Hércules como un premio. Ella sería su primera esposa, a la que luego por culpa de la locura a la que lo llevo Hera, la mataría.

Al serle asignado los 12 trabajos al Hércules de la Grecia antigua, se le fue encomendado un viaje en el que tendría que sortear el solo los obstáculos. Disney decidió incluir el arquetipo del mentor utilizando la figura de un sátiro que había sido entrenador de grandes héroes como Aquiles. Es junto a Filoctetes, su entrenador, que Hércules emprenderá su camino hasta convertirse en un héroe verdadero.

En la película se manejan, como ya se ha explicado, temas semejantes a lo que relata la historia griega aunque, en algunos casos, aplicado de diferentes maneras. Pero también se manejan códigos que crean una conexión con la época actual a fin de conseguir afinidad con el público y, en muchos casos, provocar la risa. Ejemplo de esto es una escena de la película: “Pena: ¿Recuerdas que hace algún tiempo todos los niños

se llamaban Jason y todas las niñas Britney?” Goldthwait, (Actor). (1997). *Hércules* [Película en DVD] Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

### 1.2.3 *Alcance de la película*

#### 1.2.3.1 *El estreno*

La trigésima octava película de la franquicia cinematográfica Disney, inspirada en el héroe griego Hércules, llega a las salas de cine estadounidenses por primera vez el 27 de junio de 1997, recaudando más de 90 millones de dólares. Lo que regodeaba el lanzamiento de esta cinta era la historia atípica a los otros trabajos de la industria animada y que buscaba superar el éxito de tramas previas como *Aladdín* (1992) y *El jorobado de Notre Dame* (1997).

Como se explica en *Textos Disney*, (1997), *El Mundo de España*, [Página web en línea]:

Hércules, quiere mostrar que no se trata de la típica producción de Disney blanda, amable y azucarada, sino que nos ofrece mucho más: humor irreverente, diálogos ágiles, dinamismo vertiginoso, música de gospel, un megavillano memorable, hilarantes anacronismos, autocrítica consumista y, sobre todo, la colaboración artística de un genio singular: el caricaturista británico Gerald Scarfe, cuyos estilizados y angulosos trazos identifican indeleblemente la película.

Beatrice Sartori (1997), [Página web en línea] comenta que, para la realización y estreno de esta cinta animada, se necesitaron setenta creativos, 85 millones de dólares y la última tecnología creada por el departamento de Apple encargado en generar imágenes por computadora.

La productora Walt Disney Pictures, inició el lanzamiento de la película infantil por Europa el siete de octubre de 1997 en la ciudad de Atenas (Grecia), específicamente en la Acrópolis. El diario norteamericano *Usa Today* (1997), manifestó una semana antes

del estreno que, algunos de los historiadores del Consejo Central Arqueológico de Grecia no permitieron que la película fuera proyectada en las afueras del recinto arqueológico por la falta de exactitud a la leyenda original que maneja el largometraje animado. Un representante de Disney en Grecia matizó que "Disney nunca dijo que ésta es la auténtica historia de Hércules. Sólo que está inspirada en el mito clásico (...) El permiso que hemos pedido es para la Colina de Las Musas de la Acrópolis por entrevistas televisivas" (Disney, 1997), [Página web en línea].

Hércules, llega a España el 21 de noviembre del mismo año y se convierte en otro clásico de Disney. Como lo afirma Beatrice Sartori, (1997), [Página web en línea]. "Hércules, muy distinto en la forma y el fondo de anteriores producciones, será quizá mejor entendido por el público europeo, más familiarizado con los clásicos, que el americano".

De igual manera, el periodista Gregorio Belinchón, (1997), [Página web en línea] del diario español El País, menciona que "La crítica la acusó de insípida, pero es una revisión fascinante del mito".

El estreno de Hércules se basa en un héroe clásico (...) y cabe señalar que se trata de un protagonista masculino y no femenino al que sus propios creativos, Lisa Keene y Dave Goetz, definen como 'un tipo con grandes ojos azules y una toga cortita que le permite lucir unas piernas estupendas'.(Anabel Sáiz Ripoll, 2015), [Página web en línea]

### 1.2.3.2 *Recaudación*

La recaudación de una película se basa en el éxito que ésta tiene en cartelera. Con los diversos estrenos de largometrajes, la productora Disney se ha posicionado en los primeros lugares en obtener ganancias que superan los gastos de la cinta a gran escala. De acuerdo a esto, con los distintos estrenos a nivel mundial que se dieron por el largometraje animado inspirado en la mitología de Hércules, Disney, logra recaudar

más del doble de lo que invirtió (85 millones de dólares). Tan solo en Estados Unidos alcanzó la suma de 90 millones de dólares y, a nivel mundial, un total de más de 250 millones de dólares en sus semanas en cartelera. Publicaciones, (2006), Cine Noticias Dot, [Página web en línea].

### 1.2.3.3. *Premios*

Desde su estreno, la cinta infantil Hércules fue nominada y ganadora de múltiples galardones a nivel mundial. Los premios y nominaciones más destacadas según Film Affinity, [Página web en línea], son:

#### Ganadores

- ANNIE (1997) U.S.A.  
Mejor animación de personajes.  
Dirección.  
Efectos de animación.  
Producción.
- LAFCA (1997) U.S.A.  
Mejor animación.
- GOLDEN REEL (1998) Canadá  
Mejor edición de sonido.  
Mejor animación.

#### Nominaciones

- OSCAR (1997) U.S.A.  
Mejor canción.
- GLOBO DE ORO (1998) U.S.A.  
Mejor canción original.

## **CAPÍTULO II**

### **EL MUSICAL**

## II. EL MUSICAL

### 2.1 *El musical*

#### 2.1.1 *Definición*

El estilo que combina partes habladas y cantadas para contar una historia en un espectáculo artístico y de entretenimiento es comúnmente conocido como musical. Para la Real Academia Española, RAE, el musical se considera como un perteneciente o relativo a la música. “Género teatral o cinematográfico de origen angloamericano, en que la acción se desarrolla con partes cantadas y bailadas” (2014).

“En el musical, se intenta evitar los patrones de la Opereta y se concede más peso a la acción dramática” (Enciclopedia Combivisual, 1971). Consiste en dramatizar parte de la historia por medio de canciones y bailes entre los personajes puestos en escena.

Historia del teatro musical, (2001), MTY, [Página web en línea]. Las características fundamentales que se tienen que tomar en cuenta para la realización de una pieza considerada como musical, así sea presentada en pantalla o en escena, son tres:

“Cerebro: inteligencia y estilo. Corazón: emoción genuina y credibilidad. Valor: el poder hacer algo creativo y emocionante”.

Los musicales son una manera tradicional de representar situaciones reales o ficticias en un espectáculo. Desde sus inicios, se situó como un género para todo público.

Un ‘musical’ es un género típico de la cultura anglosajona que combina música, canción, interpretación y baile. Suelen ser representados en grandes escenarios, como los Teatros de *West End* en Londres o en *Broadway* en Nueva York. Fue con la irrupción del cine sonoro y el avance de las técnicas de filmación y grabación de sonido, cuando pudo ser posible el nacimiento de este nuevo género. Los musicales se ha exportado y adaptado a países del todo el mundo, como Alemania, Austria, Francia, Canadá, Japón, Australia, o España, donde la tradición del teatro lírico ya existía en forma de zarzuela y ópera. Muy recientemente países como España o Argentina han empezado a

crear sus musicales propios, sin partir de adaptaciones de musicales de Londres o Nueva York. Musicales de Broadway, (2008), Musicales de Broadway, [Página web en línea].

## 2.2 Antecedentes e historia

### 2.2.1 Teatro

El musical, específicamente el ‘teatro musical’, remonta sus orígenes a varias fuentes teatrales antiguas del siglo XIX. En él, se nota la influencia que diversos géneros como la opereta, la ópera cómica, la pantomima, el minstrel show, el vodevil y el género burlesco marcaron la estética y estilo de esta manera de entretenimiento. Esta producción teatral y coral, es la manera más dramática para dramatizar una historia. Lo que surgió en Europa como un desprendimiento de la ópera, (en Inglaterra se establece la ópera cómica y el *music hall*, seguidamente se expande a Francia, Alemania, en España como género chico o zarzuela), se desarrolla en Estados Unidos, durante la primera mitad del siglo XX y se convierte en uno de los principales espectáculos de toda la historia. Teatro musical expresión, 2010, [Página web en línea].

En el siglo XX, en 1920, aparece el término ‘musical’ como un género con signo de desmesura y lujo, haciendo hincapié en la canción, el baile y la comedia fácil. Sin embargo, el teatro musical aparece desde que el teatro mismo surgió. Los inicios del teatro musical son confusos, sin embargo, se piensa que empezó en la antigua Babilonia, y en las antiguas Grecia y Roma, donde se producía algo muy parecido a lo que hoy llamamos musicales, con historias de dramas y tragedias compuestas por canciones y sus sátiras. *Mia bella matrona* y *Júpiter Pluvius Superstellas* son algunas de esas obras que, incluso tienen relación con títulos de obras populares como *Mi Bella Dama* o *Jesucristo Superestrella*. Capítulo uno, Catarina, [Página web en línea]

Después de crearse el teatro musical, este realizó un cambio en cuanto al espacio. Ahora, se realiza en un ambiente de cuatro paredes, techo, proscenio y orquesta. Para el siglo XVIII, e incluso hasta los inicios del XIX, lo que el público conocía como teatro musical, se divide en dos corrientes distintas. La primera, se basa en obras cómicas, sencillas y románticas que van acompañadas de melodías populares y a las

que los franceses llaman *Vaudevilles* o *Pasticcio burlesque*. La segunda clase de teatro musical, es considerada como ambiciosa (artísticamente hablando) que la primera, ya que la música que utiliza es compuesta para la obra y sus argumentos narran historias de marquesas, criadas y conflictos maritales. Los compositores de estas obras fueron grandes músicos franceses como Philidor, Grétru, Adam o Auber. Capítulo uno, Catarina, [Página web en línea].

### 2.2.2 *El cine musical*

La música ha acompañado al hombre por siglos, tanto como una forma de entretenimiento como una ocupación. De la misma manera la música ha acompañado al cine de diferentes maneras. A pesar de que en sus principios el cine contó con acompañamiento musical en vivo, fue en 1900 cuando aparece el cine sonoro. Solo será 27 años después, cuando se proyecta por primera vez un filme con un sonido completamente sincronizado. Desde el momento en que el sonido y la imagen se dieron la mano la música en el cine evolucionó.

En los principios, la música en el cine parece que sirvió a los productores y exhibidores para prestigiar un espectáculo considerado género popular y para atraer a espectadores con más ingresos, los pertenecientes a las clases burguesa y aristócrata. De hecho, la asimilación de la música cinematográfica a las fórmulas, estructuras y efectos de la ópera podría interpretarse como una estrategia de captación de estos sectores. (Sedeño, 2004, p.156)

El nacimiento del género musical dentro del mundo cinematográfico modificó los patrones hasta entonces utilizados en los films. Este método no solo incluía música para ambientar una escena sino también para narrar la historia. Usando fragmentos a lo largo de la historia en los que el dialogo entre los personajes son cantados y son acompañados de coreografías es parte de la formula básica de este género.

Sánchez Noriega (citado en Torras, 2013) define el musical como “toda película que otorga importancia al espectáculo de la música a través de canciones, bailes o coreografías”. De la misma manera Fernández – Tubau (citado en Torras, 2013)

menciona al musical, un “subgénero del cine narrativo de ficción que se caracteriza por contener un gran número de contenidos musicales como parte integral de la acción o por incluir número de canto y/o baile, habitualmente como forma narrativa complementaria”.

“El Cantante de Jazz” (*The Jazz Singer*, 1927) de Alan Crosland es la primera película musical y resultó ganadora de un galardón especial de la *Academy of Motion Picture Arts and Sciences*. Esta contó con canciones de artistas importantes como Irving Berlin y Jimmy Monaco. Desde ese momento el cine dio un cambio rotundo, las salas de cine se llenaron y las distintas compañías productoras se esforzaron por satisfacer la demanda del público.

Películas como “La melodía de Broadway” (*The Broadway Melody*, 1929), de Harry Beaumont, y “El desfile del amor” (*The Love Parade*, 1929), de Ernst Lubitsch fueron unas de las tantas que forman parte del antecedente del cine musical. “Estos musicales suelen ajustarse a la fórmula de la comedia romántica con elementos melodramáticos. Los cantantes protagonistas interpretan a personajes que ejercen su misma profesión y que a veces pueden sufrir una crisis vital.” (Sanchez, 2010, p.4)

En la década de los 30 el género alcanzó su auge y junto al cine negro se posicionó como el favorito del público. En los 40 el cine musical se posicionó al Drama y al Western con la aparición de Gene Kelly, actor y director, quién elevó al género a su máxima expresión. Grandes artistas participaron en los diferentes largometrajes de este género figuraban los nombres de Elvis Presley, Frank Sinatra y Bing Crosby.

A partir de los 50 y 60 el musicales como “Cantando Bajo la Lluvia” (*Singing in the Rain*, 1952) “Amor sin Barreras” (*West Side Story*, 1961), “La Novicia Rebelde” (*The Sound of Music*, 1965) y “Willy Wonka y la Fábrica de Chocolates” (1971) destacaron. Es entonces que, sumado al movimiento musical de la época, se alternaron producciones influidas por estilos como el pop y el rock.

Este género no solo cautivo al público adulto sino que también se empezó a utilizar en dibujos animados lo que permitió también enganchar a los más pequeños con esta nueva ola fílmica. La compañía Walt Disney Pictures fue, y aún lo es, una de las productoras que más confió en este movimiento y se evidencia en cada una de sus películas, desde “Blanca Nieves y los Siete Enanitos” (*Snow White and the Seven Dwarfs* , 1937) hasta En el Bosque (*Into the Woods*, 2014).

La suma de imagen más la música no se mantuvo únicamente dentro de los estándares sino que este método mutó para convertir a este género en algo común de ver en las pantallas de televisión y, en 1970, en los videoclips.

Desde entonces, el cine, las vanguardias, la música popular y la tecnología electrónica proporcionaron los elementos lingüísticos, expresivos y técnicos para la construcción y evolución del lenguaje de la música visual, que culminará con el surgimiento de los videoclips o videos musicales a mediados de los setenta. (Sedeño, 2004,p.7).

De esa manera la incorporación musical al medio visual constituyó una evolución de los proyectos presentados en la gran pantalla e incluso en la tv. La música es ahora un elemento fundamental en las piezas audiovisuales.

Moreno (Citado en Torras, 2013) presenta el musical cinematográfico como un “espectáculo absoluto” o total. La idea de esta valoración superlativa la explica el autor al comentar que el cine encuentra la oportunidad con el musical de intentar una “síntesis dinámica de drama, pintura, música y danza, potenciados al máximo en un lenguaje lleno de recursos expresivos”.

### 2.2.3 *Del teatro al cine*

La primera vez que se grabó una pieza visual utilizando elementos y lenguajes teatrales fue en 1902 con “Viaje a la Luna” de George Mélié. Aunque en ella todavía se manejaban planos únicos, la escenografía, la forma de narrar la historia y las

actuaciones ya no eran meras representaciones de la realidad común sino que había un trasfondo de puesta en escena. Pudovkin, (1929) “El montaje es la fuerza creadora de la realidad filmica” (p.16).

Con el paso del tiempo y el desarrollo del género muchas de las puestas teatrales que usaban el género musical llegaron a la pantalla. Entre ellas se encontraban “My Fair Lady” (1956), “West Side Story”(1957), “Grase” (1971), “Jesucristo Superstar” (1971), “Cabaret” (1972), “Mamma Mía!” (1999), “Chicago” (2002), “Sweeney Todd” (2007) y otras tantas.

De esta manera el musical también se aprovechó de la adaptación para llevar en un lenguaje diferente piezas teatrales a las que el público estaba acostumbrado. “En resumen, aparte del ritmo interno compuesto de baile, música y diálogos, los números musicales también conducen a un nuevo ritmo basado en la transición entre espectáculo e historia contada, entre realismo argumental e inverosimilitud espectacular”. (Torras, 2013, p.7)

#### 2.2.4 *Del cine al teatro*

Fueron muchos los éxitos de Broadway que Hollywood adaptó a la gran pantalla, pero también muchas de las grandes producciones audiovisuales fueron adaptadas para las tablas.

Entre ellas se encuentran *Viktor and Viktoria* (1933), la cual fue dirigida en 1995 por quien fue su director en pantalla, Blake Edwards. Está contaba con la participación de Julie Andrews y ha tenido un éxito rotundo siendo representada en diversos países. “La Calle 42” (*42nd Street*, 1980) la cual fue ganadora de varios premios Tony. También se encuentran entre estas “El Mago de Oz” (*The Wizard of Oz*, 1939) la cual con el paso del tiempo se ha representado y adaptado de múltiples maneras. La clásica *Mary Poppins* (1968) e incluso películas actuales como “Legalmente Rubia” (*Legally Blonde*, 2001)

Las películas animadas que en su tiempo cautivaron al público infantil también fueron llevadas a las tablas luego de que fueran un éxito en la gran pantalla. La primera a ser adaptada para las tablas fue “La Bella y la Bestia” (*The Beauty and the Beast*, 1991), a ella siguió una larga lista que incluía títulos como “El Jorobado de Notre Dame”, “La Sirenita”, “Pocahontas”, “Aladdin” y “El Rey León”.

### 2.2.5 *Teatro musical*

El musical se desarrolla por etapas, desde 1927 con la obra “El barco-espectáculo”, hasta 1930 con las “Fantasías de Jazz”. Luego, con dramáticos con “Oklahoma” en 1943, “Carousel” en 1945 y “South Pacific” en 1949. Los musicales, se caracterizan por entretener a la audiencia con múltiples canciones y bailes mientras se relata una historia. De igual manera, existe otra manera de realizar una obra musical, como por ejemplo proliferar canciones de grupos famosos (obra teatral de *Mamma Mia!* y las canciones del grupo ABBA), que si bien no son musicales debido a que las canciones no se han compuesto para la obra sino a la inversa, es decir, de las canciones ya constituidas, si funcionan para crear una nueva historia para una obra de teatro. (Teatro musical expresión, 2010), [Página web en línea].

Los musicales más importantes de la historia anglosajona realizados en obras de teatro (principalmente en Broadway) para Bloque cuatro, Recursos CNICE, [Página web en línea] son:

- El violinista en el tejado (1971).
- Cabaret (1972).
- El hombre de La Mancha (1972).
- El fantasma del Paraíso (1974).
- Chicago (1975).
- Grease (1978).
- Los Miserables (1985).
- El fantasma de la ópera (1986).

El Rey León (1997).

Wicked (2003)

En las décadas del cincuenta y sesenta, el musical evoluciona a pasos agigantados. “Cabaret” cambió toda la perspectiva que se tenía en el pasado. Luego, entre los años sesenta y setenta, se desarrolló el llamado musical conceptual. Sus figuras más emblemáticas serían Harold Prince, Jerome Robbins, Stephen Sondheim, John Kander y Fredd Ebb. La concientización del colaboracionismo del género era aquello que lo distinguía. La trama responde a un concepto que encuentra su resultado en la labor entre productor, director, músico, autores, coreógrafo, diseñadores de escenografía y vestuario. Gorlero, (2012), La Nación [Página web en línea].

Estados Unidos, no es el único país que se caracteriza por la diversidad de musicales que crea día a día. Más bien, otros países han empezado a desempeñarse en este ámbito con un lienzo en blanco, es decir, sin necesidad de realizar adaptaciones. Un ejemplo claro e importante es España, que por contar con compositores españoles muy afamados como Fernando Arbex y José Luis Morpan, han realizado piezas musicales teatrales importantes como “Mar y Cielo”, “Sancho Panza el Musical”, “La Maja de Goya”, entre otras.

En Latinoamérica, Brasil, cuenta con un repertorio envidiado en lo que se refiere a teatro musical, los cuales se destacan, “La Ópera del Malandro” y “Vida y Muerte Severina” de Joao Cabral, con la música de Chico Buarque. A su vez, otros países como Chile, México y Cuba cuentan con una tradición de teatro musical muy imponente con obras como “Bésame Mucho” (México), “Amalia Batista” (Cuba) y “La Pérgola de las Flores” de Isidora Aguirre (Chile). Teatro musical expresión, 2010, [Página web en línea].

Los musicales empiezan a multiplicarse cuando la tecnología, la música y el teatro se fusionan. El público aparta género por género y hace de éste uno de sus favoritos. Poco

a poco, los musicales se vuelven cada vez más ambiciosos y populares. Así como menciona Lacasa, (2009), El pop y el cine [Página web en línea].

En realidad la cultura popular y los musicales ya no han dejado de darse la mano, como demuestra por ejemplo la interesante *Moulin Rouge* (2001) de Baz Luhrmann. Pero las fronteras se harán cada vez más pequeñas, dando lugar a un nuevo estilo y ocupando, casi absolutamente en nuestros días, al musical en sentido clásico.

El teatro musical se considera como un subgénero de la comedia, ya que sus argumentos se basan en adaptaciones de textos en prosa o de películas que permiten alternar canciones y bailes con los diálogos de los personajes en la puesta en escena. Los finales son comúnmente amables y positivos ya que utilizan escenarios y vestuarios majestuosos y ricos en lenguaje visual. Román, (2010). Teatro Musical [Página web en línea].

Es un género complejo, sin características absolutas y en permanente evolución. Hay diferentes estilos, formatos, subgéneros, cruces, por lo tanto, aún hoy debe tomarse en cuenta que se trata de un género que todavía está en proceso de formación. Ha ido creciendo, asimilando, evolucionando y cambiando sus formas. Los veteranos establecen reglas, los jóvenes las rompen, y muchos se empeñan en restarle valor artístico por tratarse, en su generalización, de una obra de entretenimiento; como si el arte, a través del placer estético, sensitivo o intelectual, no pudiera entretener. Gorlero, (2012), La Nación [Página web en línea]

A diferencia del teatro tradicional, el teatro musical utiliza la presencia de música como un elemento dramático que marca parte de la narración. Es la principal diferencia de aquellos otros espectáculos teatrales que también hacen uso de la música. En el musical, los personajes en escena, cantan injustificadamente, lo cual le genera dramatismo a la obra, aunque al mismo tiempo, va eliminando el naturalismo propio del teatro clásico. Por ello, el musical (sin importar su temática) es un surrealismo, un mundo creado en y para la escena, fuera de la realidad en la que puede vivir el espectador. (Castellanos, 2013) [Página web en línea]. A su vez, el mismo autor explica:

La música tiene una intención dramática más profunda y se vuelve un elemento de significación primordial dentro del musical. Su estructura está armada a través de la música y la historia se narra a través de lo cantado y no de los

parlamentos. Es decir, en términos de Saussure ‘La música en el teatro musical es el lenguaje, el sistema de elementos, reglas y convenciones sobre los cuales opera este género, en vez de ser vista como simples eventos discursivos’.

Los números musicales (comúnmente llamadas arias) son las bases en la que se construye la estructura del musical, y los momentos hablados, (llamados pasajes) son momentos de transición que ligan un aria con la otra. Estas dos partes de las piezas teatrales, suelen dividirse en dos actos escénicos (equivalentes a tres actos literarios: introducción, desarrollo y conclusión). Estos actos se separan por el intermedio, que es precedido por una pieza instrumental, llamada obertura y entreacto, respectivamente. (Castellanos, 2013) [Página web en línea].

El musical es una forma de arte que se encuentra viva y en evolución estética y, poco a poco, está entrando a sociedades diferentes a la norteamericana. Se puede ver que el musical tiene un futuro delante que crece día a día y como escribiría Irvin Berlín para una de sus más recordadas canciones: "*There's no business like show business*". (Castellanos, 2013)

### 2.2.6 *El musical en Venezuela*

En Venezuela, el género de teatro musical tiene raíces cortas ya que inició para representar piezas norteamericanas muy exitosas en nuestro país. Calcaño (citado por Ramírez, 2012) afirma que la historia del musical en Venezuela, tiene sus inicios en el año 1919, historia que aún se desarrolla desde entonces. Al llegar previamente al país ideas artísticas de Europa (año 1600), comienzan a desarrollarse los nuevos géneros musicales que comprenden toda nuestra cultura. En la época de los aborígenes, se realizaban espectáculos para entretener a los españoles, principalmente con temática religiosa y de estilo barroco.

La empresa pionera del musical en Venezuela lleva por nombre Palo de Agua. Es una compañía muy reconocida en el campo teatral fundada en el año 2003 por el director artístico Michel Hausmann y su compañero, el productor ejecutivo Yair Rosemberg. Piezas importantes y famosas como *El violinista sobre el Tejado* y *Jesucristo Superestrella* son producciones

realizadas por esta casa productora que lograron alcanzar una cifra récord de más de 170.000 espectadores. Otros proyectos que Palo de Agua realiza en el país tienen material social como la Escuela de Teatro Musical en Petare, el barrio más grande de Latinoamérica. (Centeno, Felce, Fernández, 2009), *Cómo saber si es amor. El musical*, Universidad Católica Andrés Bello [Página web en línea].

El musical en Venezuela ha crecido desde sus inicios. Una prueba de esto es que otras empresas productoras han querido incursionar en este género teatral. Tal es el caso de Lazo Producciones que lleva más de 25 años de experiencia con una trayectoria que supera la cantidad de 12.000 eventos bajo su tutela. La obra más importante de esta compañía es *Chicago*, una adaptación de la obra original de Broadway que hizo su debut en el año 1975 llevando a cabo más de 936 funciones. *Chicago*, estuvo a cargo en cuanto a producción, por la famosa actriz, Mimí Lazo y dirigida por su esposo, el también actor, Luis Fernández. Lazo Producciones presenta, (2013), *Tal Cual*, [Página web en línea]. Poco a poco, el musical en Venezuela ha dejado de ser un estilo de obra que pocos usan para llegar a convertirse en un género teatral que toda la industria respeta y admira.

### *2.3 El Gospel*

El hilo musical conductor de la película animada de Walt Disney Pictures, *Hercules*, es representada por el género Gospel.

La música *gospel* o música espiritual, es la música religiosa que surgió de las iglesias afroamericanas en el siglo XVIII y que se hizo popular durante la década de 1930. Es un género musical caracterizado por el uso dominante de coros con un uso excelente de la armonía. Entre los subgéneros se incluyen el Gospel Tradicional, Reggae Gospel, Black Gospel y el New Gospel. La mayoría de las formas contemporáneas del Gospel usa percusión, guitarras y bajos eléctricos.

### 2.3.1 *Historia*

El término *gospel* empezó a utilizarse para designar un nuevo tipo de cánticos a finales del siglo XIX en los encuentros que se organizaban en las ciudades dentro del marco de reuniones de renovación. El canto se acentúa con la animada participación de los oyentes (exhortaciones, palmas, baile improvisado). Poco a poco la música eclesiástica blanca, europea, estéril a oídos de estos nuevos conversos– se transforma, y nacen los llamados “espirituales negros”. (Martin, 2001, p.56).

La palabra original es *Godspell*, que en castellano se traduce como “llamada de Dios” o “palabra de Dios”. A esta forma de cantar se le denominó así ya que era un canto evangélico, para invitar a las personas hacia Dios, para referirse a un repertorio afroamericano de composiciones originales en las que se combinan la himnodia evangelista blanca, la práctica del canto comunitario y los prestamos tomados de las músicas profanas negras, blues y jazz.

Sin embargo, este origen no debería hacernos olvidar que el canto religioso es, en primer lugar, una respuesta en escena, que el góspel negro, es una cuestión de interpretación, de hallazgos colectivos dentro del canto solista o a varias voces; y que es también un divertimento en el contexto de esa atmósfera de alegría y espiritualidad que aúna periódicamente el sentimiento humano”. Young, 1997 (citado por Martin, 2001).

Durante la década de 1910, la participación de los Estados Unidos en la Primera Guerra Mundial y la crisis económica que padece el Sur, producen los movimientos migratorios: desde 1910 a 1920, se instalan en el noreste o en el *Middle West*. Los soldados negros que han combatido en Europa por la democracia y la libertad, apenas pueden disfrutar de ellas cuando regresan. Al estallar la gran crisis en 1929, los afroamericanos serán los primeros en verse afectados. Frente a la decepción y el desarraigo acumulado, muchos buscan refugio y consuelo en las iglesias.

En las ciudades norteñas descubren además sindicalismos, las agrupaciones políticas, una prensa dinámica y la diversión mediatizada por la radio y el

disco. Frente al racismo y a las agresiones del *Ku Klux Klan*, surgen las revueltas y se emprenden batallas jurídicas y políticas que obligarán a los poderes ejecutivo y judicial a condenar en un principio la segregación, si no abolirla en realidad. Al mismo tiempo, la cultura negra no deja de consolidarse y las creaciones musicales suceden sin interrupción: grandes orquestas de swing, pequeños conjuntos más experimentales, solistas. Todo ellos se afanan en una tarde de modernización del jazz, que desembocará, en los cuarenta, en la complejidad armónica y rítmica del be-bop. (Sothorn, 2001, p.55)

Desde sus comienzos, el góspel mantenía su vibrante atracción, pero se fue haciendo más sofisticado al evolucionar en un entorno urbano. Se considera a Chicago el lugar de nacimiento del góspel negro, pues de sus templos salieron los autores y cantantes más famosos que arraigaron las tradiciones más duraderas de este género. La década de los veinte inicia la época del *gospel* en Chicago, cuya figura principal es Thomas Dorsey, conocido como el padre de este género musical.

En las décadas de 1920-1930, viene la consolidación de varias tradiciones del *gospel* que contribuyen a definirlo como género diferenciado. En primer lugar, se le daba un tratamiento de música litúrgica pensada para su interpretación en oficios de todo tipo, formales e informales. Segundo, los intérpretes eran los miembros de la iglesia. Las actividades relacionadas con la iglesia podían también requerir la interpretación de música góspel como los conciertos de música sacra, oficios de devoción durante la semana, diversiones del domingo por la tarde o ceremonias de renovación espiritual. (Sothorn, 2001, p.481)

Al término de este periodo, se habían consolidado dos tipos de grupos de: por una parte el “cuarteto de gospel” masculino, que consistía en cuatro o cinco cantantes que se visten de traje formal, cantan *a capella* y añaden efectos de percusión a su canto chasqueando los dedos y palmeando sus muslos en la tradición del “juba pateado”. Por otra parte, el “coro gospel” estaba compuesto de mujeres vestidas de túnica de coro, que cantaban acompañadas por el piano y acentuaban los esquemas rítmicos de la música batiendo palmas. La música que interpretaban estos dos grupos, en el estilo que hemos comentado anteriormente, se llamaba “canto de cuarteto” en un caso y “canto de gospel” en el otro.

En los primeros años, el acompañamiento del coro *gospel* podía consistir solamente en un piano y una pequeña percusión. Durante la década de los cincuenta, el órgano eléctrico, guitarras amplificadas y la percusión se unieron al conjunto y las agrupaciones de los años setenta incorporaban con frecuencia cuerdas metales y pequeña percusión además de bongos.

### 2.3.2 Antecedentes del *gospel*

El *gospel* reconoce a un gran antecedente: el negro *spiritual* (inspiraciones negras), una música arraigada en el sufrimiento de generaciones de esclavos africanos que fueron arrancados de su tierra y deportados a los países de América, que refleja el ritmo de trabajo en las plantaciones, donde los esclavos eran obligados a cantar mientras trabajaban. Los *spirituals* tienen cadencias lentas o rápidas pero siempre intensas y melancólicas. En las letras, basadas en el Antiguo Testamento, mezclan su fe, su pensar, su estado de ánimo, y también mensajes cifrados de escapes y motines de su agobiante estado de esclavos.

Aunque las culturas musicales del oeste de África durante el periodo de la trata de esclavos variaban de nación a nación, compartían bastantes rasgos comunes como para construir un patrimonio reconocible para los africanos del Nuevo Mundo. A partir de los relatos de los exploradores y comerciantes, a los que se pueden añadir los datos extraídos de las tradiciones orales modernas, podemos tener una idea clara de la importancia de la música en la vida cotidiana y sus formas de interpretación, además de sus características y principales instrumentos musicales. (Sothorn, 2001, p.31)

La actividad musical era colectiva y admitía la interacción de solistas o directores con el grupo como coro. La música no solo servía para fines convencionales como realizar los rituales de culto, sino que ofrecía, un canal de comunicación y un medio de compartir experiencias colectivas. Por último, la integración de la música con los bailes y/o los elementos dramáticos era características de esas culturas. (Sothorn, 2001, p.31)

Las “inspiraciones negras” son producto de las primeras generaciones de esclavos. Son canciones religiosas originarias del sur americano. Derivan de experiencias en comunidades de esclavos en las plantaciones y reflejan las duras condiciones de esa época. Reconocen como punto de origen, los himnos de las iglesias protestantes de los blancos.

Se desconoce el número exacto de africanos transportados al nuevo mundo mediante el tráfico de esclavos en la llamada “travesía central” (por el Océano Atlántico); algunos lo han calculado en diez millones, otros en quince millones o más. Aunque los negros llegaron al nuevo mundo en fecha temprana (1501 aproximadamente), con los primeros exploradores, y la esclavitud se institucionalizó en las Antillas durante la segunda década del siglo (XVI), hasta el siglo XVII, no se importaron africanos a las colonias del continente.

Los primeros africanos que llegaron a las colonias tenían la condición de sirvientes contratados a largo plazo, como les ocurría a muchos blancos y nativos americanos de esa época. Durante la mitad del siglo XVII, la importación de africanos a la colonia aumentó. Cada vez se contrataban a más cautivos negros en condiciones que los convertían en “sirvientes de por vida” en lugar de “sirvientes por un tiempo”. Acabaron por no recibir ningún tipo de contrato. (Sothorn, 2001, p.32).

Fue durante este período que se institucionalizó la esclavitud negra, al principio por costumbre, después por ley.

Nunca habrá esclavitud, servidumbre o cautividad entre nosotros, a menos que se trate de cautivos legalmente tomados en guerras justas y de extranjeros que se vendan voluntariamente a sí mismos o no sean vendidos. Y estos tendrán todas las libertades y tratos cristianos que la ley de Dios, establecida en Israel respecto a esas personas, exige moralmente. Esto no exime de la servidumbre a aquellos que sean calificados por la autoridad. (Chicago Encyclopedia Britannica, 1976, p.167).

Los esclavos del norte, empleados principalmente en servicios domésticos o comerciales, vivían con sus dueños y se integraron pronto en el uso de la lengua inglesa,

y en los principios religiosos de sus amos (el cristianismo). Muchos consiguieron la libertad y llevaron una vida parecida a la de los blancos. La integración generó el olvido.

Pero los del sur, que eran la mayoría, ni aprendieron la lengua ni fueron instruidos. Estas canciones creadas colectiva o individualmente, eran un recurso valioso para mantener y recuperar la memoria de su cultura, del continente perdido y sus sueños vivos.

Con el tiempo surgió la llamada “Sociedad de Negros”. “Nuestro propósito será reunirnos por la tarde, después del oficio religioso y rezar juntos por turnos, uno para comenzar y otro para terminar la reunión; y entre los dos rezos se cantará un salmo y se repetirá un sermón”. (Boston, 1922, p 29)

Durante muchos años algunas iglesias blancas reclutaban a aquellos afroamericanos que por distintos motivos lograban la libertad de la esclavitud. Muchas de estas iglesias o misiones cumplían un doble rol de educar y “evangelizar” a los ex-esclavos. Algunos negros que habían logrado aprender a leer, descubren como su historia era similar a la del Antiguo Testamento y hacen suya la interpretación y adoración del sacro libro.

Hacia finales del siglo XVIII, un movimiento cuyo objetivo era la fundación de congregaciones negras separadas, fue poco a poco ganando impulso, animado sobre todo por la creciente incomodidad de los fieles negros ante la discriminación que sufrían en las iglesias blancas.

La canción/himno era un elemento central de las ceremonias protestantes de blancos y negros, donde estos asistían a servicios religiosos promovidos o tolerados por los blancos según los casos, o celebrados clandestinamente, donde la tradición musical de los himnos protestantes se empiezan a llenar de otras armonías, basadas en ritmos, golpes de palmas o de pies en el piso, gritos e improvisaciones, se utiliza el cuerpo para crear sonidos como cajas de resonancia, moviéndose aunque con moderación. Así

comienza la africanización de los servicios (*camp meetings* o encuentros de campo). Los negros comienzan a cantar a su forma los himnos.

El primer esclavo autorizado a predicar en una iglesia fue George Leile (1774). En 1780 se autorizó por primera vez la existencia de parroquias africanas autónomas. Más de 20 años después, los africanos consiguieron su primer obispo negro (Richard Allen, 1816).

En el transcurso de las ceremonias religiosas ya más espontáneas y más de acuerdo a su fusión cultural, aparecieron los “cantos inspirados”. “La mayoría de las letras se basan en personajes del Antiguo Testamento y en la esperanza de consolidación de los avatares presentes en la otra vida”. (Sothorn, 2001, p.45)

A partir del siglo XX los cantos “inspirados” o Spirituals fueron cambiando lentamente de intención religiosa y de letra. Se centraron en textos del Nuevo Testamento y establecían un diálogo más directo con Jesús, a quien agradecían las bendiciones recibidas, se le pedía la intervención para la solución de sus problemas e incluso se le dirigían quejas por la situación actual. A estos cantos se los llamó *gospel songs* no por ser propiedad de una religión en particular sino porque estaban inspirados y/o literalmente sacados de los evangelios, a diferencia de los *spirituals*, más emparentados con un canto personal sin por ello establecer necesariamente una relación con la biblia.

A partir de los años cuarenta, y un poco por el devenir de la música comercial en general, quedó establecido el *negro spiritual* como la forma de la música más folclórica y tradicional; y el *gospel*, como la más contemporánea, aun cuando se cantara repertorio de una u otra corriente y manteniendo en común el contenido, que estaba impregnado de la esperanza de vivir en la plenitud de la fe.

## **MARCO METODOLÓGICO**

## MARCO METODOLÓGICO

### 3.1 *El problema*

#### 3.1.1 *Descripción del problema*

¿Es posible realizar un Musical basado en la película “Hércules” de Walt Disney Pictures?

Hércules es una película producida por Walt Disney Pictures, estrenada el 27 de junio de 1997, considerada la 38° película dentro de los clásicos de esta compañía y nominada a los premios Oscar y al Globo de Oro como mejor canción original.

Este largometraje animado relata la historia de un joven llamado Hércules, hijo de Zeus, que fue robado del Olimpo por los secuaces de Hades, Pena y Pánico, que tienen la misión de quitarle la inmortalidad y ultimarlos. En el proceso, estos fallan y no logran matarlo, pero le quitaron su inmortalidad, dejándolo con su fuerza sobrehumana. Así pues, Hércules crece en un mundo de morales hasta que le llega la hora de regresar al Olimpo al convertirse en un héroe verdadero.

A pesar de que se cuenta con antecedente de obras musicales, en Venezuela, no se ha realizado uno basado en la historia del hijo de Zeus. Partiendo de esto, surge la idea de realizar un musical de dicha filmografía, considerando que el proyecto puede demostrar la formación profesional de cada integrante en la carrera de Comunicación Social mención Artes Audiovisuales, en cuanto a la construcción de un contenido que será producido y dirigido. Además sirviendo de apoyo sus estudios en el ámbito musical. Es por esto que la realización de un musical como propuesta de Trabajo de Grado es pertinente para poner en práctica lo aprendido y crear referencias de futuros proyectos.

Muchas otras películas de Disney han pasado por la misma transformación al convertirse en musicales e incluso, unas cuantas, llevadas a Broadway. Contando con estos antecedentes se pueden tomar valores de producción, dirección y montaje para su realización.

Esta tesis está realizada por tres personas, tesistas, que ocupan los cargos de dirección, producción y dirección musical. De esta manera se cubren los cargos prioritarios para sustentar el montaje que, además, cuenta con un equipo técnico y creativo. Esta modalidad cuenta con el factor musical que permite a las integrantes, que están relacionadas con este ámbito, su exitosa elaboración.

### 3.1.2 *Objetivos*

#### Objetivo General:

Realizar un musical teatral basado en la historia de la película “Hércules” de Walt Disney Pictures.

#### Objetivos Específicos:

- Determinar los aspectos básicos de los musicales teatrales.
- Establecer los elementos más relevantes de la película “Hércules” de Walt Disney Pictures.
- Conocer los recursos teatrales para el montaje de la pieza desde el mundo cinematográfico al teatral.

### 3.1.3 *Justificación*

El teatro es un arte universal que permite la contemplación en directo de cualquier idea que se quiere expresar. En estos momentos, el movimiento teatral venezolano es considerado como uno de los más importantes e influyentes del continente latinoamericano ya que, en Venezuela, el teatro se ha convertido en una ola de propuestas multifacéticas muy importantes y reconocidas, en especial si hablamos del teatro musical.

La Universidad Católica Andrés Bello, no ha sido ajena a este fenómeno y si bien, en el pasado se han realizado diferentes proyectos de este tipo, no se ha hecho una historia inspirada en uno de los clásicos de Disney: Hércules. Es por esto que puede resultar interesante y atractivo ver como se juega con las piezas para crear una puesta original que logre proyectar los diferentes campos que la carrera abarca sin dejar de lado la estética original.

La historia de Hércules aporta valores de perseverancia y superación personal para alcanzar los sueños, encontrarse a sí mismo y lograr su destino. Es una enseñanza para valorar lo que la persona puede llegar a ser si cree en ella y con esto alcanzar sus metas a pesar de los obstáculos que se puedan presentar. Al final, tú creas tu propio destino. Son mensajes que esta pieza teatral infantil quiere destacar a través de un espectáculo y así, mejorar la sociedad.

El teatro es uno de los medios audiovisuales más desafiantes de realizar ya que todo se desarrolla en un mismo lugar y en vivo. Partiendo de esto, el subgénero llamado teatro musical, es un valor añadido que le aporta dinamismo y fuerza a esta obra teatral que busca entretener a cualquier persona, desde los más pequeños hasta los que ya están familiarizados con esta heroica historia.

#### *3.1.4 Delimitación*

El proyecto se desarrollará desde el primer trimestre del 2015 hasta el primer trimestre del 2016 en la ciudad de Caracas, Venezuela. A lo largo del periodo transcurrido se podrá evaluar la preproducción y montaje de la adaptación teatral de la película de Disney, Hércules.

El musical estará dirigido a todo público, cuyo target específico está comprendido entre personas de 8 a 14 años de edad, así como también a los amantes de Disney.

# **LIBRO DE PRODUCCIÓN**

# LIBRO DE PRODUCCIÓN

## 4.1 La historia

### 4.1.1 Cronograma

AÑO	2 0 1 5												2 0 1 6																
MES	Marzo		Mayo		Junio		Julio		Agosto		Septiembre		Octubre		Noviembre		Diciembre		Enero		Febrero		Marzo		Abril		Mayo		
Quincena	1º	2º	1º	2º	1º	2º	1º	2º	1º	2º	1º	2º	1º	2º	1º	2º	1º	2º	1º	2º	1º	2º	1º	2º	1º	2º	1º	2º	
A																													
B																													
C																													
D																													
E																													
F																													
G																													
H																													
I																													
J																													
K																													
L																													
M																													
N																													
O																													
P																													
Q																													
R																													
S																													
T																													

### ACTIVIDADES

- A. Investigación y revisión de material bibliográfico.
- B. Adaptación del guión
- C. Casting
- D. Elaboración de propuestas
- E. Conformación de equipo de trabajo
- F. Ensayos exploratorios
- G. Ensayos de construcción de personaje
- H. Ensayos de canto
- I. Ensayos musicales
- J. Montaje
- K. Ensayos coreográficos
- L. Búsqueda y elaboración de vestuario
- M. Búsqueda y elaboración de escenografía

- N. Compra de materiales para vestuario, escenografía y maquillaje
- O. Pruebas de maquillaje
- P. Ensamblaje de trabajo de grado
- Q. Contratación de iluminación y sonido
- R. Ensayos generales
- S. Ensayos en el teatro
- T. Presentación Musical

#### 4.1.2 *Sinopsis*

En un fallido intento de los secuaces de Hades, Pena y Pánico, por quitarle la inmortalidad al hijo del gran dios Zeus; Hércules, es criado en un mundo de mortales. Y, para volver a casa, deberá probar su condición de héroe frente a los ojos de su padre. Con una fuerza sobre humana y la ayuda de su mentor y entrenador personal, Phil, luchará contra el perverso y malvado Hades, quien planea una conspiración para conquistar el Olimpo. Hércules deberá elegir entre convertirse en un dios o salvar a su verdadero amor, Megara.

Amor, sacrificio, lealtad y compromiso; sólo aprendiendo que la verdadera fuerza no es la física sino la del corazón, podrá salvar el Monte Olimpo y proclamarse un héroe verdadero.

#### 4.1.3 *Tratamiento*

Hércules: el musical, es una pieza teatral que está inspirada en el largometraje infantil de Disney estrenada en el año 1997. Narra la historia del hijo de Zeus, Hércules, que fue raptado y abandonado en la ciudad de Tebas por los secuaces de su tío Hades, Dios del inframundo. Para este joven, lo más importante, es probar que es el héroe verdadero que necesita su ciudad para lograr regresar a su hogar junto a sus padres en el Olimpo. Sin embargo, a medida que avanza la historia, el joven se enamora de Megara, una

señorita que vendió su alma. Ahora, Hércules tendrá que tomar la decisión más importante de su vida: escoger entre el amor verdadero o lograr convertirse en un héroe y regresar a su hogar, como siempre soñó.

La pieza animada cinematográfica se transforma para llegar a las tablas sin dejar a un lado la esencia de la historia original, la superación. Es un proyecto audiovisual que abarca todos los campos que la carrera de comunicación social, mención artes audiovisuales ofrece. Por esta razón, la historia del hijo de Zeus es llamativa para realizarla en otro formato audiovisual como lo es el teatro. Esta pieza, requiere una ardua preproducción para su creación y así narrar la historia de una manera coherente y atractiva como ya es conocido en el teatro musical.

Hércules, fue raptado y abandonado por los secuaces de Hades, dios del Inframundo. Años después, con una fuerza sobre humana, Hércules intenta ser aceptado utilizando su enorme fortaleza para ayudar, sin embargo hace un gran destrozo en un mercado. Triste por lo ocurrido y sin poder comprender su pasado, sus padres adoptivos le cuentan que lo encontraron abandonado y que tenía el medallón de los dioses. Confundido y con la esperanza de encontrar una respuesta, Hércules se dirige hacia el templo de Zeus a quien le pide respuestas sobre su pasado. El dios del Olimpo le confiesa que él es su padre y que lo raptaron de pequeño, pero que debe convertirse en un héroe para volver al monte Olimpo. Para esto ha de obtener la ayuda de Phil, un sátiro entrenador de héroes.

El sueño de Phil es entrenar al mayor de los héroes, pero todos sus intentos fracasaron. Tras rogarle insistentemente, Hércules es finalmente aceptado por Phil y éste se convierte en su entrenador. Al terminar el entrenamiento, Phil y Hércules viajan a Tebas, una de las ciudades más problemáticas y perfectas para convertirse en un héroe verdadero. En medio del recorrido a la ciudad, Hércules oye el grito de una damisela en apuros a la que decide ayudar, su nombre es Megara.

En Tebas, Hércules se convierte en uno de los héroes más aclamados, sin embargo Zeus le dice que aún no es un héroe verdadero. Por otro lado, Meg, quien trabaja para Hades, continúa con su misión de seducir a Hércules para descubrir su punto de débil, y este,

encantado por ella, le convence para tomar un paseo. Al final del mismo, Hércules le dice que no tiene ninguno y deja entrever que siente algo por ella, pero justo antes de poder besarse, Phil los descubre y se lo lleva a entrenar, dejando a Meg sola.

Ella comienza a darse cuenta de que siente algo por el semidiós, pero se muestra reservada. Con la ayuda de las musas, admite sus sentimientos, pero justo en ese momento aparece Hades y se da cuenta de que Meg es su debilidad. Phil descubre los planes de Hades e informa a Hércules que Meg lo engañaba, discuten y Phil se va decepcionado a su casa. Hades usa a Meg para que Hércules pierda sus poderes durante un día, tiempo suficiente para que Hades destruya el Olimpo y conquiste la tierra. Hércules acepta con la condición de que Meg no sufra ningún daño.

Hades libera a los titanes para que ataquen el monte Olimpo y a Cíclope para matar a Hércules. Zeus se ve superado en fuerza y es atrapado. Al mismo tiempo, Hércules se enfrenta a Cíclope, quemándole el ojo del cíclope, luego le ata los pies con una cuerda, lo que hace que éste caiga y provoque un temblor que hace que una columna del templo se derrumbe sobre Hércules. Meg, interponiéndose, lo salva, pero le provoca graves lesiones. Esto último hace que el contrato con Hades se rompa y Hércules recupere su fuerza. Este consigue destruir los planes de Hades, pero Meg muere. Hércules hace un trato con Hades ofreciéndole su alma para salvar la vida de Meg, y este acepta. Su acto de amor le convierte en un héroe verdadero, y por tanto, recupera su inmortalidad. Una vez convertido en dios, asciende al Olimpo, donde Zeus le espera, pero él prefiere permanecer en la Tierra para poder vivir una vida junto a su amada Meg.

#### 4.1.4 *Perfil de Personajes*

##### 4.1.4.1 *Principales*

- HÉRCULES

Según la mitología Heracles, o Hércules, era conocido como el hijo de Alcmena y Zeus; un héroe griego con fuerza, coraje y orgullo. Disney crea un Hércules joven e inocente de gran corazón que no sabía cuál era su verdadero hogar. Para la construcción del perfil de este personaje se tomará de ambos, tanto de la mitología como de Disney.

Hércules es un dios hijo de Zeus y Hera el cual fue arrebatado de los brazos de estos por los secuaces de Hades, dios del inframundo, en un intento de convertirlo en mortal. Tras el intento fallido, el ahora semidiós, es acogido por una pareja mayor quienes lo cuidarían como si fuera su propio hijo. Hércules, vive en un seno familiar lleno de todo el amor que Alcmena y Anfitrión le puede dar, pero en su interior desea más. Sabe que hay algo que no lo hace ser completamente iguales a los demás, además de la increíble fuerza que demuestra tener. Luego de un tiempo sus padres terrenales le revelan la verdad y esto hace que Hércules decida emprender una búsqueda de su verdadero origen.

Estando en el templo de los dioses, orándole al gran Zeus, para que intercediera por él, este se presenta ante el joven dejándole sorprendido y explicándole la verdad acerca de todo lo que había sucedido. Es en este momento que el semidiós adquiere su objetivo principal y es convertirse en un héroe verdadero para poder entrar al Olimpo y por recomendación de su padre va en busca del entrenador de héroes para lograr esto.

Encontrar a Philoctetes no fue lo difícil, sino, convencerlo de que lo entrenara cosa que logró gracias a la intervención de su padre. Algún tiempo después veríamos a un Hércules físicamente diferente al joven que había emprendido el viaje pero con la misma inocencia que nunca fue profanada. Hades al descubrir que Herc no había muerto empieza poner obstáculos con el fin de sacarlo de su camino sin lograrlo así que decide usar un arma que lo atacaría directamente, Megara. En el momento en que

Herc conoció a esta joven quedó prendado de ella y en ningún momento llegó a sospechar que ella sería parte de un juego para quitarlo del medio.

A pesar de haber logrado grandes victorias, Hércules tuvo que aprender que un héroe verdadero no está hecho solo de victorias sino también de sacrificios altruista. Es en esta secuencia de aprendizaje, en la que el personaje decide pasar por alto todos las cicatrices, físicas y emocionales, causadas por la batallas y entregarse de lleno a ser un verdadero héroe. Es de esta manera que logra conseguir su inmortalidad y tener acceso al Olimpo donde creyó pertenecer, pero se da cuenta que su lugar está con la mujer que ama, en la tierra a la que ella pertenece. Vuelve a hacer un sacrificio entregando su inmortalidad y regresando a la tierra para vivir como un verdadero héroe.

Objetivo: Encontrar el lugar al que pertenece.

Obstáculos: Todos los que le pone Hades.

Máscara: Fama.

Descripción Psicológica: Su compasión y amabilidad, equilibra el hecho de que no es tan listo. Tiene un corazón sensible a las necesidades de los demás y, sin lugar a dudas, su rasgo predominante es la inocencia.

Descripción Física: En primera instancia, se presenta un Hércules joven, delgado y desgravado el cual, a pesar de esto, posee una fuerza extraordinaria. Luego de su entrenamiento, Hércules, obtiene un cuerpo fornido y se presenta con una vestimenta que denota estar siempre listo para la guerra.

- HADES

Hades es conocido como el dios del inframundo, de esta manera es fácil asociarlo con la muerte, el desorden y la suciedad pero hay mucho más detrás de este personaje. Para la mitología el “Hades” es el inframundo como tal, el cual, está conformado por diferentes niveles a los cuales se envían las almas dependiendo su condición. Disney presenta al dios de este infierno como un personaje notablemente caricaturesco, de

alguna manera, tratando de menguar el poderío malvado que lleva este personaje que tras ser encargado por su hermano Zeus a tomar las riendas del oscuro mundo se convirtió en una especie de dios rechazado.

Viviendo bajo la sombra del grandioso Zeus, Hades, encuentra la oportunidad de ser obtener el poder que siempre ha deseado luego de que unas arpías profeticen su victoria tras liberar a los titanes en un día específico. Su meta, entonces, a lo largo de esta historia es lograr que sacar a Hércules del camino lograr su cometido. Será él quien enviará toda clase de oponentes contra el semidiós con el fin de derrotarlo, incluso, teniendo que exponer todas sus cartas sobre la mesa. El solo quiere vencer sin importar que tenga que hacer.

Objetivo: Gobernar el Olimpo.

Obstáculo: Hércules.

Máscara: Sarcasmo.

Descripción psicológica: Para el perfil de Hades se establecerá una conducta caricaturesca que tenga el mismo grado de humor y oscuridad. Este será un personaje que no oculta nada de sí, si está molesto lo hará constar, si está alegre, todo el mundo lo sabrá. Es un ser agobiado por el constante odio y deseo de venganza que tiene por su hermano, el cual lo confinó al inframundo.

Descripción física: Al ser un personaje que representa la oscuridad tanto su piel con su vestuario denotarán el mundo al que pertenece. Con una piel grisácea, áspera y con un rostro de facciones marcadas y grotescas será un personaje que denote desastres y que cause miedo. A la par, tendrá una sonrisa tenebrosa marcada por dientes afilados y podridos, haciendo referencia a su propia condición. Su rasgo más peculiar es su cabello en forma de llama azulada, recordatorio constante de su carácter iracundo.

- PHILOCTETES

Es un sátiro mitad hombre mitad cabra quién se encarga de entrenar a héroes. No ha tenido éxito con ninguno de sus anteriores tutelados y ya perdió la fe en seguir con su trabajo por lo que decidió jubilarse. Su más grande sueño es entrenar al más grande de los héroes y ser reconocido por ello. Cuando conoce a Hércules solo ve en él a otro de los tantos que entrenó. Si, podía confiar en que haría bien su trabajo con él y lograría conseguir lo que quería pero acostumbrado a que todos los anteriores fallaran de una vez dio por sentado que no entrenaría a Hércules.

Enterarse de que el joven era hijo del dios Zeus hizo salir su personalidad sátira quintándole importancia al hecho de que él fuera cierto. Pero cuando se da cuenta de que es verdad decide, de mala gana, entrenarlo. Es a medida que trabaja con Hércules que se da cuenta que puede volver a depositar su confianza en alguien. Hércules nos es como los demás hombres que ha entrenado y es eso lo que lo mantiene constante hasta el final. Incluso cuando se distancian a causa de un tercero y el vínculo mentor-amigo se rompe Phil tiene claro en quién confió en un primer momento y está dispuesto a creer en Hércules incluso cuando el mismo pierde su horizonte.

Objetivo: Ser reconocido como entrenador.

Obstáculos: El orgullo o fallas de las personas que entrena.

Máscara: Regañón

Descripción Psicológica: Es un ser gruñón. Perdió la fe en las personas al ser una y otra vez traicionado. Él tiene un único sueño, el ser reconocido, y todas sus acciones y palabras están determinadas por esto. Dada su condición, es un personaje que suele ser bastante agresivo con sus palabras incluso llegando a burlarse para dejar claro su punto. La agresividad podría ser una de sus características más peculiares.

Descripción Física: Al ser un sátiro, el cual tiene pata por piernas, su postura está siempre encorvada. Sumando a esto su edad y enfado lo que le confiera un aura hostil. Es más mucho bajo que Hércules lo que genera un juego de personalidades dado que él es más rudo, con más carácter y experiencia que el joven.

- MEGARA

Meg es una mujer habitante de Tebas que vendió su alma para salvar a su novio de la muerte y, luego de ser abandonada por este, se convirtió en un alma en pena que obedecía en todo a su dueño, Hades. Tras años de ser instrumento de Hades para diversos fines, esta mujer levantó una muralla contra el mundo y teniendo una visión de él completamente distorsionada. Bajo la coacción de Hades, se ve en la obligación de engañar a Hércules para encontrar su punto débil y así obtener la libertad de su alma. Al conocer a este noble joven poco a poco, empieza a bajar esas barreras de defensa y decide aceptar nuevamente el amor en su vida.

Decide enfrentar a su dueño y negarse a contribuir con el fin de su amado pero Hades la utiliza al descubrir que ella es la debilidad más grande del héroe. De esta manera Herc comienza desconfiar de ella y de sí mismo al ser despojado de sus poderes y de todo lo que consideraba verdadero. Es gracias a que Meg sacrifica su vida que Herc recupera su fuerza entiende que es solo con su propio sacrificio que logrará recuperarla.

Objetivo: Obtener su libertad.

Obstáculo: Hércules.

Máscara: Orgullo y soberbia.

Descripción psicológica: Megara es una mujer orgullosa y de palabras certeras. No se deja asustar por nada ni por nadie. Aunque esta actitud es una simple barrera que construyó a su alrededor para no volver a ser herida. Bajo todas esas capas de rencor existe una mujer dulce y amable.

Descripción física: De contextura delgada y delicada, la verdadera fortaleza de esta mujer no se evidencia en su físico. Su expresivo y hermoso rostro es una de las cosas que más llaman la atención en ella.

#### 4.1.4.2 *Secundarios*

- MUSAS

Son las diosas de las artes y las narradoras de la historia. Debido a su condición de narradoras les es permitido estar en los tres mundos sin ningún código que las diferencie.

##### Calíope

Diosa de la Épica y líder de las musas. Esta diosa destila elegancia y madurez. Es su comportamiento el que hace que se intuya que es la que lleva el mando el grupo de musas.

##### Talía

La diosa de la comedia se presenta como una diosa alegre, coqueta y jovial. Su punto fuerte es el humor y se evidencia tanto en su actuar como en su hablar.

##### Melpómene

Diosa de la tragedia. Dedicada a conocer y narrar las más grandes historias de la época. Su personalidad introspectiva y callada le confiere un aura misteriosa.

##### Terpsícore

Esta alegre y peculiar musa es la diosa de la danza. Ágil, animada y jovial son palabras que la definen muy bien.

## Clío

La diosa de la historia se presenta como una mujer instruida, sabia y de comportamiento no tan alegre como sus otras cuatro hermanas.

- ZEUS

Padre de Hércules, Zeus, se presenta como un dios bonachón, jocosos, amistoso pero con todo el carácter que el rey de los dioses debería tener. Ser de autoridad y poder, este es un dios que está construido sobre una base principal, un padre amoroso. Zeus en todo momento de muestra el amor por su hijo siendo de guía, de apoyo e inspirador. Es un personaje esperanzador y jovial pero poner a valer su autoridad cuando es necesario.

- HERA

Disney, en su largometraje animado, cambia la historia original de esta diosa griega y la convierte en la madre de Hércules. Hera, es una mujer de pocas palabras pero todas las que dice son certeras, precisas y con mucho amor. La mujer amorosa que Zeus tiene el privilegio de tener a su lado como esposa y la madre que ama a su único hijo, Hércules. El amor por los demás guía su vida y lo que más desea es tener a su hijo de vuelta. Hera es la madre natural de Hércules, por lo que a pesar de no manejar un papel crucial en la historia, sí es muy importante su presencia ya que representa el amor maternal que la mujer tiene por su hijo y el dolor de perderlo desde pequeño.

- PENA Y PÁNICO

Estos dos personajes son inseparables por un lazo de creación. Estos dos demonios forman parte del gran Inframundo que Hades gobierna y son sus fieles secuaces. Todo lo que el dios oscuro les ordene ellos obedecen sin dudar.

A lo largo de la historia son influenciados por una ciega fidelidad hacia, el que ellos consideran, su padre. El uno sin el otro no sería nada.

### Pena

Como su nombre lo indica este personaje no solo inspira a sentir pena sino también hace que los demás la vivan. Este demonio es un regordete que le encanta mostrarse más rudo y malvado de lo que realmente es pero, al final del día, siempre resulta un acto patético al no alcanzar a la verdadera maldad como la que posee Hades.

### Pánico

Este caricaturesco amigo es un ser nervioso y ansioso. Su cuerpo delgado y su voz aguda nos dan a entender que este personaje suele ser el sumiso y dominado. Suele estar siempre detrás de Pena quien es el que lleva las riendas entre ellos dos.

#### 4.1.4.3 *Figurantes*

- MOIRAS

Como fieles hijas de su madre, vinieron al mundo por la necesidad de existir, Las Moiras heredaron la inevitabilidad el destino. Como si fueran una sola mujer comparten la historia de cada humano en el planeta.

Vinieron al mundo antes que los dioses, como formas abstractas que debían tejer el destino de todo lo que se creaba en el universo. Pasaron milenios viendo al resto de los dioses ampliar sus familias, flotaban en el mundo como titanes mientras tejían cada uno de los destinos de animales, plantas, dioses y humanos.

Con el tiempo fueron adquiriendo la forma de tres mujeres hermosas, pero la inamovilidad del tiempo las hizo demacrarse y mientras más seres poblaban la tierra más decrepitas se volvían.

### Cloto

Representa al pasado, era la encargada de tejer el hilo de la vida de cada ser en su rueca, solía estar representada por una doncella, como símbolo del nacimiento y el comienzo de la vida pero de tanto estar sobre su rueca tejiendo y tener que aguantar el peso del pasado y sus destinos en su espalda poco a poco comenzó a ponerse encorvada y con dificultades en la cadera para caminar.

### Láquesis

Es quien se encarga de medir el hilo de la vida y así decidir cuánto tiempo vivirá cada persona. Se presenta como una Moira que siempre se encuentra con la espalda en extrema rectitud dado a que todo su cuerpo es una vara con la que mide la longitud del hilo de la vida y sus faldas son largos pergaminos en los cuales está escrito el destino de los humanos razón por la que representa al presente.

### Átropos

Como todo inicia, todo tiene un final y de eso se encarga esta Moira. En apoyo al trabajo que realizan sus hermanas, Átropos, se encarga cortar el hilo de la vida y ponerle fin a ella con sus tijeras. Es por esta razón que se le toma como la Moira que conoce el futuro de cada persona.

- PUEBLO

Desde el siglo I, el pueblo griego es poseedor de una tradición cultural que se conoce de manera universal. Su arte, arquitectura y filosofía, son ejemplo para otras civilizaciones. En la cinta cinematográfica Hércules, el pueblo está representado por personas cuyo oficio varía entre ser agricultores, pensadores y comerciantes. Al principio de la historia, las personas sienten poca empatía hacia Hércules que solo desea convertirse en el héroe verdadero que ellos necesitan debido a que este joven con una fuerza sobrenatural, es muy torpe y daña todo lo que toca. Sin embargo, a medida que la película avanza, el pueblo se ve en crisis por los continuos monstruos y poco a poco,

empiezan a aceptar a Hércules para que los salve de cualquier desgracia que se les presente.

Son personas humildes pero trabajadoras. Su vestimenta refleja a jóvenes y adultos pueblerinos que se desempeñan en trabajos laboriosos como en la parte comercial y agricultura. Son decentes, honestas y se muestran ansiosas por encontrar a un héroe que los salve de los peligros.

- ALMAS

Estos personajes son parte del inframundo. Representan al alma de todas aquellas personas que murieron y ahora deben ir a morar tanto en el Hades e incluso en el Tártaro. Tienen una aparición clave en el momento que Hércules decide sacrificar su vida por la de su amada Megara, quién se había convertido de un alma, y estas intentan detener a Hércules robándole su vitalidad.

Hércules logra liberarse de ellas al convertirse en inmortal, debido a su sacrificio, para luego empujar a Hades quién no logra librarse de las almas que forman parte de su mismo reino.

Estas almas se presentan con un aspecto desgravado, en sus rostros se evidencia la pena y el dolor. Son de tonalidad gris que van en consonancia con su falta de vitalidad.

- TITÁNES

Según la teogonía (origen de los dioses) el dios del cielo, Uranus, junto a su madre la diosa de la tierra, Gaia, engendraron a doce titanes que destronaron y mutilaron a su padre. Durante muchos años, se dice que fueron los dueños supremos de todo el universo. De esos doce titanes que se conocen en la mitología griega, Hércules solo destaca a cuatro que representan los elementos naturales (tornado, hielo, fuego, roca) y a cíclope. Son importantes en la historia narrada en la película ya que son los que ayudan a Hades, cuando éste los libera, para atacar el Olimpo y vengarse de Hércules y Zeus. Están presentes en el clímax de la historia.

Son fenómenos gigantes que Zeus mandó a encarcelar y que Hades libera para cumplir la profecía y quedarse con el Olimpo. Cada uno de ellos es físicamente similar al elemento que representa, es decir, el titán del hielo es un monstruo gigante de hielo; el titán del fuego está repleto de lava; el titán tornado es un remolino gigante y el titán de roca, es un cuerpo mediante rocas unidas. Cíclope, por otra parte, es un torpe gigante que tiene un solo ojo en la frente. Son fenómenos que aparecen en la historia para representar los desastres naturales.

## 4.2 Guion literario

### ACTO I

#### Escena 1: LA HISTORIA

*Escenario oscuro. Se escucha la voz del narrador. Las luces se encienden progresivamente y se observan unas estatuas de mujeres al rededor del lugar. Una se encuentra al final de las escaleras, dos en cada punta de la "H" y las otras dos en el escenario.*

NARRADOR.-

Hace mucho tiempo, en la bella y remota antigua Grecia, hubo una época dorada de dioses poderosos y héroes extraordinarios. Y el más grande y más fuerte de todos ellos fue el poderoso Hércules. ¿Pero qué es un héroe verdadero? Ah, eso es lo que nuestra historia les va a contar.

*Las mujeres cobran vida e interrumpen a la voz del narrador. Talía, Terpsícore y Calíope (que es encontraban en la parte superior del teatro) comienzan a acercarse hacia el medio de la "H".*

MUSA TALÍA.-

¿Ya lo escucharon? Hace que la historia parezca una tragedia griega.

MUSA TERPSÍCORE.-

Tranquilo, abuelo.

MUSA CALÍOPE.-

Déjanos contar la historia, ¿si?

NARRADOR.-

Pues cuéntala ya.

Talía, Terpsícore y Calíope siguen la coreografía marcada estando en la "H" y bajarán las escaleras cuando inicie la sección cantada. Melpómene y Clío, quienes estaban en el escenario, siguen la coreografía.

INICIA CANCIÓN "LA VIRTUD I".

MUSA CALÍOPE.-

Somos las musas, diosas de las artes que proclaman a los héroes.

MUSA TERPSÍCORE.-

Héroes como Hércules.

MUSA TALÍA.-

Querrás decir, Muscules. ¡Ooh! Me encantaría poder hacer un poco de música con su...

(CONTINUED)

CONTINUED:

2.

MUSA CALÍOPE.-  
Nuestra historia comienza en realidad mucho antes que  
él, hace muchas eras...

INICIA SECCIÓN CANTADA.

*La acción va determinada por la coreografía.*

MUSA TALÍA.-  
Después de la creación  
La tierra era un caos total.  
Repleta de titanes con afán de hacer el mal

MUSA CALÍOPE.-  
Lugar inmundo fue  
Desorden en cualquier dirección.

MUSA TERPSÍCORE.-  
Con terremotos y volcanes siempre en acción.

MUSA TALÍA.-  
Uuuh, ni que lo digas.

TODAS.-  
Y entonces vino Zeus.

MUSA CALÍOPE.-  
Su rayo les lanzó.

TODAS.-  
Ahí.

CALÍOPE, TERPSÍCORE, TALÍA:  
A los malos encerró.

TODAS.-  
Y así con este caos vino a terminar.  
El tuvo gran virtud.

CALÍOPE, TERPSÍCORE, TALÍA.-  
Fuerza triple A fue sin dudar.

MUSA TERPSÍCORE.-  
El plato fuerte fue.

MUSA TALÍA.-  
Si, nena.

CALÍOPE, TERPSÍCORE, TALÍA.-  
Se impuso al mundo en su juventud.

TODAS.-  
En el Olimpo se vivió la paz y la virtud.  
Y aunque parece imposible has de creerlo tú.  
En el Olimpo se vivió la paz y la virtud.

FINALIZA SEGMENTO CANTADO.

(CONTINUED)

CONTINUED:

3.

*Las musas quedan señalando hacia la parte superior del teatro haciendo una reverencia y es por donde entrán Zeus y Hera, quienes bajan las escaleras hasta estar en la "H". En ese momento las Musas suben por las patas de la "H" y se quedan a lo largo de ellas.*

FINALIZA CANCIÓN "LA VIRTUD I".

ESCENA 2: LA PROFECÍA

*Hera tiene a Hércules bebé en brazos y Zeus la abraza mientras mira a su hijo.*

ZEUS.-

Míralo, que tierno es... Hola. Hola. Es muy fuerte, como su padre.

HERA.-

Sostenlo, querido.

*Hera pone en los brazos de Zeus al bebé.*

ZEUS.-

Es tan delicado. Mi pequeño, mi niño, Hércules.

*Zeus juguetea con su hijo y se da cuenta que hay gente a su alrededor viéndolo. Sonríe y se dirige al público.*

ZEUS.-

¡Bienvenidos todos! En nombre de mi hijo, quiero agradecerles por venir. Es un honor que estén hoy con nosotros.

*Entra Hades a escena aplaudiendo con desgana y se apoya en una de las columnas que están en el escenario. Zeus entrega el bebé a Hera.*

HADES.-

Que conmovedor. No he sentido este nudo en la garganta desde que comiendo un cóctel se me atoró un camarón. ¿Eh? (espera por las risas) ¿Qué es esto? ¿Una fiesta o un entierro? (Sube las escaleras y señala entre el público) Bajaste de peso cachetón. Ah, lindo vestido, preciosa.

*Cuando está en los últimos escalones, antes de llegar a la "H", Zeus lo sujeta por un brazo y lo sube hasta que está a su altura y le da un abrazo.*

ZEUS.-

¡Hades! ¡Pudiste venir! ¿Cómo está el Inframundo, hermanito?

(CONTINUED)

CONTINUED:

4.

HADES.-

¡Ah, bueno! Bien... no sé. Oscuro, lúgubre y todo lleno de muertos para variar.

*Ve al bebé en los brazos de Hera y se interpone entre Zeus y su esposa pero los une con un abrazo.*

HADES.-

Ah, aquí está el pequeño eclipse. Cosita chiquita...

*Hades lo toca varias veces con sus largas uñas hasta que el bebe aprieta el dedo con fuerza. Hades grita y se aleja molesto mientras Hera sale de escena por la parte superior con el niño en brazos.*

ZEUS.-

¡Vamos, Hades! No seas aguafiestas... ¡Únete a la celebración!

HADES.-

No puedo, viejo. Porque mientras ustedes están celebrando por aquí yo desgraciadamente tengo una pesada tarea que tú, por cierto, me asignaste alegremente, Zeus. Así que no, lo siento, pero no.

*Hades baja las escaleras mientras que Zeus las sube.*

ZEUS.-

Hermano, te ves agotado. Ese trabajo te va a matar. (Se da cuenta de su chiste y ríe) ¡JÁ! Ese trabajo te va a matar. ¡Me muero de la risa!

HADES.-

Je.Je.Je... Qué simpático. Muérete de la risa.

INICIA CANCIÓN "LA VIRTUD II"

*Las musas se desplazan y Talía camina hacia el centro de la "H", una luz cenital la ilumina a medida que Hades continúa su descenso y las Almas empiezan a bajar por las rampas hacia el escenario.*

MUSA CALÍOPE.-

Si hay un dios al que nunca debes hacer enojar, ese es Hades. Porque tiene un plan malévolo.

INICIA SEGMENTO CANTADO "LA VIRTUD II"

*Las almas salen de la parte de atrás de las columnas y de la parte superior del teatro e inician la coreografía.*

*Las acciones irán determinadas por la coreografía.*

(CONTINUED)

CONTINUED:

5.

MUSA TALÍA.-  
Del inframundo el rey.  
Siempre mostró malvada actitud.  
Fue muy perverso y también cruel.  
Has de creerlo tú.  
Tenía un plan de gran destrucción.  
Viviendo sin virtud.

FINALIZA SEGMENTO CANTADO.

*Hades queda en la mitad del escenario y mira a  
ambos lados buscando a sus secuaces.*

HADES.-  
¡Pena! ¡Pánico!  
*Pena sale por una de las patas de la H y Pánico  
por la otra. Corren hacia Hades tropezándose en  
el camino.*

PENA.-  
¡Ya voy, lúgubre nefastad!

PÁNICO.-  
¡Ya voy, Señor! Lo siento, lo siento...

*Hades se lamenta por la incompetencia de sus  
servidores. Pena y Pánico se colocan delante de  
él y hacen un saludo militar.*

PENA.-  
¡Pena, Señor!

PÁNICO.-  
¡Pánico!

AMBOS:  
¡Reportándose, Señor!

HADES.-  
Sí, si...ya. Sólo avisenme en cuanto lleguen las  
Moiras.

PÁNICO.-  
¡Oh! ¡Ya están aquí!

HADES.-  
¿Qué?  
*Hades explota molesto. Pena y Pánico se intentan  
esconder uno detrás del otro.*

HADES.-  
¿Las Moiras llegaron y no me lo dijeron?

*Pena y Pánico se lanzan al suelo y hacen  
reverencias.*

(CONTINUED)

CONTINUED:

6.

AMBOS.-

¡Somos gusanos, gusanos inmundos!

*Hades le quita importancia con un gesto.*

HADES.-

Si, si. Recuérdense que los mutile después de mi junta.

*Hades comienza a caminar hacia una de las patas cercana a las columnas donde están las Moiras cortando un hilo. Se escucha un grito y estas festejan.*

MOIRA PRESENTE.-

Otra alma en camino...

HADES.-

¡Señoras! Lamento llegar...

MOIRAS.-

¡Tarde!

MOIRA PASADO.-

Ya lo sabíamos.

MOIRA PRESENTE.-

Porque lo sabemos todo.

MOIRA PASADO.-

Pasado.

MOIRA PRESENTE.-

Presente.

MOIRA FUTURO.-

y Futuro. (se voltea a Pánico) Se de buena fuente que va a existir el wifi.

HADES.-

Si, en fin, señoras, Fui a una fiesta y perdí la noción del tiempo.

MOIRAS.-

¡Lo sabemos!

HADES.-

(Explota enfadado) ¡Sí! ¡Yo sé que saben! Bueno, este es el asunto: Zeus, el todopoderoso. El señor "Oye, bájate de mi nube", ahora tiene un vigoroso bebé...

MOIRAS.-

Bello, bobo, bebé...

MOIRA PRESENTE.-

¡Lo sabemos!

(CONTINUED)

CONTINUED:

7.

HADES.-

¡Ya sé que saben! ¡Ya lo sé! ¡Ya entendí el concepto!  
Ahora, yo quería preguntarles: ¿Este mocoso va a impedir que me quedé con el poder, o ¿qué? ¿Qué dicen?

*Las Moiras se miran entre si y se mantienen calladas. Hades las incita a hablar con un gesto.*

MOIRA PASADO.-

¡Oh, no! No se nos permite revelar el futuro.

HADES.-

¡Oh espera, un momento! Tiempo, tiempo, tiempo.  
¿Puedo hacerle una pregunta? (A Futuro) ¿Se cortó el cabello o qué? Es que luce fabulosa. Luce mejor que la muerte.

*Futuro ríe. Presente le golpea y se le cae el ojo de las manos.*

PÁNICO.-

¡Oh que asco!

*Hades se inclina y recoge el enorme ojo, levanta un poco de su túnica y lo limpia.*

HADES.-

Por favor, se los suplico. Señoras, mi suerte está en sus bellas manos.

*Futuro ríe nuevamente mientras toma el ojo y ve a sus compañeras de manera cómplice. Presente cede y se cruza de brazos.*

MOIRA PRESENTE.-

Está bien, está bien...

MOIRA FUTURO.-

En 18 años los planetas estarán alineados...

HADES.-

Ah, ya está verso.

MOIRA PRESENTE.-

...será entonces el momento de actuar. Libera a los titanes, no hay nadie que los pueda parar.

MOIRA PASADO.-

Y el orgulloso Zeus será al fin vencido y tú, Hades, lograrás tu cometido.

HADES.-

¡Sí! ¡Tendré el control de todo!

*Pena y pánico sacan, de repente, unos pitos y gorritos de fiesta para festejar.*

(CONTINUED)

CONTINUED:

8.

MOIRAS.-  
Pero tenemos una advertencia...

HADES.-  
¿Cómo?

*Pena y Pánico dejan de vestejar al ver la mirada de furia de Hades.*

MOIRA FUTURO.-  
Si Hércules pelea, será tu fin...

*Las Moiras ríen y sacudiendo sus capas se tapan y dan la vuelta para salir por la pata.*

HADES.-  
¿Qué? (explota) ¿Cómo es posible? Está bien.  
Tranquilo, tranquilo. Piensa, piensa. (Se da golpes en la cabeza y sonríe maliciosamente) Pena. Pánico.  
Tengo un pequeño acertijo. ¿Cómo se mata a un dios?

PÁNICO.-  
¡Señor, no lo sé!

PENA.-  
No se puede, Señor. ¡Son inmortales!

PÁNICO.-  
Bien dicho, Bicho.

HADES.-  
¡Correcto! Son inmortales (saca un frasco de una de las columnas) Entonces, primero, le daremos esta poción y así convertiremos al pequeño eclipse en mortal.

*Los tres ríen. Las luces bajan de intensidad y ellos salen de escena.*

### ESCENA 3: UN MORTAL

*Las musas giran las columnas y Melpómene sale por el centro de las cuatro comenzando a cantar.*

INICIA CANCIÓN "LA VIRTUD III"

*La acción está determinada por la coreografía.*

MUSA CLÍO.-  
Hubo un rapto. Fue trágico. Los dioses buscaron a Hércules por todas partes pero cuando encontraron al bebé ya era tarde.

INICIA SEGMENTO CANTADO.

(CONTINUED)

CONTINUED:

9.

MUSA TALÍA.-

Ahora es un mortal.  
Más como él no todo bebió.  
Divina fuerza conservó  
las gracias hay que dar.  
Lloraron Hera y Zeus.  
Su hijo no podía volver.  
Miraron a su niño criarse lejos de su hogar.  
Y a pesar del plan  
Tramando con toda su fuerza y su luz  
más fuerte se volvió al crecer  
y fue su gran virtud.

TODAS.-

Su gran virtud...

FINALIZA SEGMENTO CANTADO.

FINALIZA CANCIÓN "LA VIRTUD III"

*Hércules y Anfitrión entran en escena desde la parte superior del teatro y bajan hacia el escenario.*

ANFRITRIÓN.-

¡Hércules, no tan rápido! ¡Cuidado!

HÉRCULES.-

Lo siento, padre.

ANFITRIÓN.-

Tengo que ir a hablar con el mercader. Ahora,  
Hércules, esta vez, por los dioses, simplemente...

HÉRCULES.-

Ya sé, ya sé. No me meteré en problemas.

ANFITRIÓN.-

Ese es mi muchacho.

*Anfitrión sale por una de las patas y entran unos jóvenes jugando con un frisbee el cual cae delante Hércules quien lo levanta.*

HÉRCULES.-

¡Oye! ¿Necesitan otro jugador?

CHICO 1.-

Eh... Lo siento, Herc. Es que ya somos tres y tiene que ser un número par.

HÉRCULES.-

(Herc cuenta con los dedos y luego reacciona) Oye, pero tres no es un número par.

*El Chico 1 le arranca el frisbee de las manos y se aleja.*

(CONTINUED)

CONTINUED:

10.

CHICO 1.-  
¡Adiós! Es un tonto.

CHICO 2.-  
El destructochico.

CHICO 1.-  
Tal vez deberíamos llamarlo Tontules

*Hércules se aleja deprimido y al ver a un hombre con jarrón entrar se acerca a ayudarlo.*

HÉRCULES.-  
¿Le ayudo?

VENDEDOR.-  
¡Oh! ¡Hércules! ¡Eres tú!

HÉRCULES.-  
Déjeme ayudarlo.

VENDEDOR.-  
No, no. Ya lo tengo. Te agradezco tu intención.

HÉRCULES.-  
¿Seguro?

VENDEDOR.-  
Seguro. Absolutamente.

*El vendedor se aleja por la pata contraria de la que salieron los chicos. Hércules se sienta solo y ve el frisbee pasar hacia la pata donde salió el hombre con el jarrón. Los chicos salen detrás de frisbee pero Herc se les adelanta.*

HÉRCULES.-  
¡Lo tengo! ¡Lo tengo!

CHICOS.-  
¡Cuidado!

*Herc tropieza y cae por la pata. Suenan jarrones rotos y sale Herc apenado con el frisbee en la mano, tras él, sale el Vendedor con trozos del jarrón en su cabeza. Todos lo miran enojados.*

CHICO 2.-  
Bien hecho, Tontules.

VENDEDOR.-  
¡Esto ha llegado muy lejos!

*Anfitrión sale y abraza a su hijo.*

(CONTINUED)

CONTINUED:

11.

CHICO 3.-

Es una amenaza.

VENDEDOR.-

Es muy peligroso para que conviva con gente normal.

ANFITRIÓN.-

No tiene malas intenciones. Solo es un niño.

VENDEDOR.-

Te lo advierto. No quiero que ese...ese fenómeno se acerque aquí.

*Se alejan los chicos y el vendedor murmurando dejando a Herc solo.*

ANFITRIÓN.-

Hijo, no puedes hacer caso a todo lo que te dicen.

HÉRCULES.-

Tienen razón, soy un fenómeno. ¡Mirame! Soy más alto que los demás chicos... Intento ser normal, lo intento, pero es que no puedo. Muchas veces siento que este no es el lugar correcto, que debería estar en otra parte.

ANFITRIÓN.-

Hércules, hijo...

HÉRCULES.-

No, no tiene caso.

ANFITRIÓN.-

Hércules... hay algo que tu madre y yo te hemos querido decir. No somos tus verdaderos padres, te encontramos cuando eras solo un bebé. Le rogamos tanto a los dioses por un bebé que fuiste un regalo para nosotros.

HÉRCULES.-

Pero si me encontraron...¿Quiénes son mis padres?  
¿Por qué me dejaron?

ANFITRIÓN.-

No lo sé, hijo. Pero tenías esto cuando te encontramos. (Le entrega un medalla que lleva colgado y oculto dentro de sus ropas). Hemos querido decírtelo desde hace mucho...

*Hércules toma el medalla en sus manos.*

HÉRCULES.-

Es el símbolo de los dioses. ¡Eso es! ¿No lo ves? Tal vez ellos sepan la verdad. Voy a ir al templo de Zeus y... Papá, ustedes son los mejores padres del mundo pero...Tengo que hacerlo.

(CONTINUED)

CONTINUED:

12.

*Anfitrión besa en la frente a su hijo y se aleja de él.*

ESCENA 4: LA META

INICIA CANCIÓN "LLEGARÉ A MI META"

*La acción va determinada por la coreografía.*

INICIA SEGMENTO CANTADO.

HÉRCULES.-

Llegó un sueño a mí  
En algún lugar  
Con un gran aplauso  
Aclamado me vi  
Alegría sin fin  
Había al yo llegar  
Una voz insiste  
Que yo pertenezco allí  
Por mi senda iré  
Llegaré a mi meta  
Un día triunfaré  
Y mío será el honor  
Cada paso a dar  
Más me acercarán  
Buscaré bien por doquier  
Sin miedo y con valor.  
Por mi senda voy  
Llegaré a mi meta  
Si lejana está  
Fuerte seré yo  
Cada paso a dar  
Más me acercará  
Por cualquier lugar iré  
Sin miedo y con valor

FINALIZA SEGMENTO CANTADO.

*Hércules se arrodilla en el inicio de las escaleras.*

HÉRCULES.-

¡Oh, poderoso Zeus! Escucha y responde a mis súplicas. Debo saber quién soy yo, a dónde pertenezco.

*Una luz ilumina la "H" con una cenital y se acompaña con humo. Se escucha el sonido de un trueno.*

ZEUS.-

¡Mi pequeño! ¡Mi hijo! ¡Hércules! (Hércules se levanta asustado) ¡Oye, calma, hijo! ¿Por qué tan deprisa? Después de todos estos años. ¿Así saludas a tu padre?

(CONTINUED)

CONTINUED:

13.

HÉRCULES.-  
¿Padre?

ZEUS.-  
¿No sabías que tu padre era famoso? ¿Verdad?  
(Jugueteón) ¡Sorpresa! Mira como has crecido. Tienes  
los hermosos ojos de tu madre y mi fuerte barbilla.

HÉRCULES.-  
Es que no entiendo. Si tú eres mi padre, eso me haría  
un...

ZEUS.-  
Te hace un dios...

HÉRCULES.-  
¿Dios? (Sorprendido) ¡Un dios!

ZEUS.-  
Oye, querías respuestas, y por Zeus, ya tienes edad  
para saber la verdad, hijo.

HÉRCULES.-  
¿Y por qué me dejaste aquí? ¿No me amabas?

ZEUS.-  
Por supuesto que sí. Tu madre y yo te amábamos con  
todo el corazón, pero un malvado te secuestro y te  
convirtió mortal, y sólo los dioses pueden vivir en  
el Olimpo.

HÉRCULES.-  
¿Y no hay nada que puedas hacer?

ZEUS.-  
Yo no puedo, Hércules, pero tú sí. Si demuestras ser  
un héroe verdadero, volverás a ser un dios.

HÉRCULES.-  
¿Claro! Un héroe...y...¿cómo me hago un héroe  
verdadero?

ZEUS.-  
Primero, debes buscar a Philoctetes, el entrenador de  
héroes.

HÉRCULES.-  
Buscar a Philoctetes...¡Si! ¡Buscaré a Philoctetes!  
¡Seré un héroe verdadero! No te fallaré, padre.

ZEUS.-  
Así me gusta. ¡Suerte, hijo!

*Se apaga la luz cenital.*

INICIA SEGMENTO CANTADO PARTE II.

(CONTINUED)

CONTINUED:

14.

*Las acciones van determinadas por la  
coreografía.*

HÉRCULES.-

Todo venceré  
Llegaré a mi meta  
Todo enfrentaré  
Fuerte y sin temor  
Por los dioses se  
Que llegaré a mi meta  
Como héroe viviré  
Y mi lugar tendré

FINALIZA SEGMENTO CANTADO.

FINALIZA CANCIÓN "LLEGARÉ A MI META"

ACTO II  
ESCENA 5: EL ENTRENADOR

*Hércules entra y ve las patas traseras de un sátiro quien está escondido detrás de una columna. Se supone que está mirando a las musas. Herc confunde a Phil con una cabra y lo hala por las patas para sacarlo.*

HÉRCULES.-

¿Qué te pasa amiguito? ¿Necesitas ayuda?

*Phil sale molesto.*

PHIL.-

¡WHO! Oye, vete de aquí entrometido. ¿Qué te pasa?

¿Nunca habías visto un sátiro?

HÉRCULES.-

Eh...no. ¿Puedes ayudarme? Estoy buscando a un sujeto llamado Philo...tete.

PHIL.-

Dime Phil.

HÉRCULES.-

¡Phil! No sabemos como me alegro que seas tu. Yo soy Hércules. Necesito tu ayuda. Quiero ser un héroe, un héroe verdadero.

PHIL.-

Lo siento, niño, no puedo. Dos palabras: Ya estoy jubilado.

*Hércules cuenta con los dedos y sigue a Phil que se alejaba de él buscando algo detrás de las columnas.*

HÉRCULES.-

Oye, pero esto es crucial. ¿Nunca has tenido un sueño, algo por lo que harías cualquier cosa?

PHIL.-

Hijo, déjame contarte algo... (con resignación) Yo entrené a todos los grandes héroes de la historia. Odiseo, Perseo, Teseo... y otros "seos". Todos y cada uno de esos vagos me fallaron, me dejaron en la calle y ninguno pudo llegar a la meta... y entonces, apareció Aquiles, ese si que lo tenía todo. La fuerza, la habilidad... ¡pero ese maldito talón! Con el rasguño de una mosca se acabó. Es historia. (Suspira) Si, si tuve un sueño. Soñé con entrenar al héroe más grande que haya existido. Tan grande que los dioses harían una constelación en su nombre y el pueblo diría "¿quién lo entreno?" Fue Phil. Pero ya me harté de los novatos.

HÉRCULES.-

Pero yo soy diferente a los demás, Phil. ¡Te lo prometo! Además, si no me convierto en héroe jamás podre regresar al Olimpo con mi padre, Zeus.

PHIL.-

Espera, espera... Es decir, que Zeus es tu papi. (Se ríe) ¿¡Zeus!? El gran jefe y su hijito. (se burla). El señor de los rayos. Lánzame un rayo papi. ¡Tú...! A bubu-bubu-tata.

HÉRCULES.-

¡Te lo juro!

INICIA CANCIÓN "MI ÚLTIMA ESPERANZA"

INICIA SEGMENTO CANTADO.

*La acción va determinada por la coreografía.*

PHIL.-

Pues tú quieres ser un héroe,  
niño, yupi-du  
Muchos otros mentecatos  
He tenido como tú  
Todos fueron buenos para nada  
Y, ay, para eso no hay pomada  
Basta ya de excusas,  
pues no tengo dudas  
Si me lo pidió el hijo de Zeus  
Responderé dos palabras: está bien.

FINALIZA SEGMENTO CANTADO.

HÉRCULES.-

¿Entonces aceptas?

PHIL.-

Tu ganas...

HÉRCULES.-

¡Eso! ¡No te arrepentirás! ¿Cuándo empezamos? ¿Ya?

INICIA SEGMENTO CANTADO.

PHIL.-

Creí que jamás tendría a un campeón  
Que haga sonar campanas y no el gong  
Que gane batallas, trofeos y medallas  
Con algo de agallas  
Mas no, un novato.

Estoy jubilado, amigo, y sin ambición  
El césped cortar me gusta de sol a sol  
Te hace falta un maestro muy listo y dispuesto  
Un buen comerciante y ¡whao!  
Ahí va mi úlcera.

Mi última esperanza resultas tú  
 Aunque no has caído del cielo azul  
 Bastantes fracasos han sido mi cruz  
 Ya no tengo opción, sólo quedas tú.

Frente a fuerza superior los semidioses correrán  
 Las leyendas que tú lees no tienen nada de verdad  
 Ser héroe es un arte, es cosa de vocación  
 Lo mismo que al pintar, se usa el corazón  
 No basta ser fuerte ni es cosa de suerte  
 Hay que superarse y crecer.  
 ¡Así se hace!  
 Llegó mi última oportunidad  
 Antes que algún malvado me deje atrás  
 Contigo mis sueños se harán realidad  
 Muestra tu poder, haz siempre un buen papel  
 Mi última esperanza sigues siendo tú. ¡Sí!

FINALIZA SEGMENTO CANTADO.

FINALIZA CANCIÓN "MI ÚLTIMA ESPERANZA"

*Hércules enseña sus músculos.*

HÉRCULES.-

¿Viste eso? ¡Allá voy Olimpo!

PHIL.-

Oye, oye...tranquilo, campeón.

HÉRCULES.-

Estoy listo, yo quiero salir de esta isla. Quiero batallas y monstruos. Rescatar damiselas. Ya sabes, algo heroico.

PHIL.-

De acuerdo, de acuerdo. ¿Quieres un reto? ¡Prepárate, vamos a Tebas!

HÉRCULES.-

¡Sí! Pero... ¿Qué hay en Tebas?

PHIL.-

Muchos problemas. Es un lugar grandísimo. Ideal para empezar tu reputación. (Escuchan gritos). Eso suena a un D.E.P ¡Damisela en peligro!

#### ESCENA 6: EL PANTANO

*Ambos corren hacia el escenario en donde sale por una pata corriendo Megara y más atrás Nessus quién la agarra.*

NESSUS.-

No tan rápido, dulzura.

CONTINUED:

18.

MEGARA.-

¡Que asco! Suélteme o te golpearé.

NÉSSUS.-

(Riendo) Me gusta que seas ruda.

*Hércules intenta llegar hasta ellos pero Phil lo detiene.*

PHIL.-

Ahora recuérdalo bien. Primero, analiza la situación. No intervengas sin meditarlo...

*Hércules se acerca a ellos y saca su espada poniéndose en una pose heroica.*

HÉRCULES.-

¡Alto!

PHIL.-

¡Te reprobaré por esto!

*Hércules corre hacia donde están Néssus y Megara.*

NÉSSUS.-

¡Fuera de aquí, enano!

HÉRCULES.-

Perdóneme, buen, eh... Señor. Le sugiero que suelte a esa señorita...

MEGARA.-

Esfúmate, niño...

HÉRCULES.-

¿Señorita? Pero... ¿no eres tú la dama en peligro?

MEGARA.-

Soy una dama, estoy en peligro y no te necesito. Esfúmate.

HÉRCULES.-

Eh, ejem, mire, temo que no está evaluando la situación porque...

*Nessus suelta a Megara cansado para golpear a Herc y la espada de este sale volando. Phil permanece en la "H" observando todo.*

PHIL.-

¿¡Qué estás haciendo!? ¡Busca tu espada! Regla # 15: Un héroe no es nada sin su arma.

*Hércules se levanta con dificultad y gatea pero no logra alcanzarla y Nessus lo agarra por el pie y lo voltea.*

PHIL.-  
 ¡Vamos, hijo! ¡Concéntrate! ¡Usa la cabeza!

*Hércules se queda pensando un momento y luego golpea a Néssus con la cabeza. Este cae lejos y Hércules lo toma por el cabello noqueándolo.*

PHIL.-  
 ¡Muy bien hecho, galán! No era eso lo que tenía en mente. Pero no estuvo mal.  
*Megara que se había mantenido alejada se acerca.*

MEGARA.-  
 ¿Y ese fortachón es real?

PHIL.-  
 ¡Claro que es real! ¡Whoa! Por cierto, lindura, yo también soy real.

*Megara lo empuja para alejarlo y Phil se aleja molesta.*

HÉRCULES.-  
 ¿Cómo lo hice Phil?

PHIL.-  
 ¡La próxima vez no bajes la guardia por un par de ojos coquetos! Como siempre te lo he dicho, tienes que concentrarte y no perder el norte...

*Hércules se aleja de Phil sin prestarle atención y se encuentra con Megara.*

HÉRCULES.-  
 ¿Se encuentra bien, señorita...?

MEGARA.-  
 Megara. Mis amigos me llaman, Meg. Bueno, lo harían si los tuviera. ¿Y tú? ¿Tienes un nombre además de esos pectorales? (Herc se apena) ¿Siempre eres tan elocuente?

HÉRCULES.-  
 Hércules. Mi nombre es Hércules.

MEGARA.-  
 Prefiero Fortachón.

HÉRCULES.-  
 Oye, y, eh ¿Cómo te involucraste con...?

MEGARA.-  
 ¿Con ese "Señor"? Oh, los hombres creen que "no" significa "sí" y un "vete" que "soy toda tuya". Aff, dile al enanito que te lo explique. (Phil gruñe)  
 Gracias por todo, Herc. Fue una delicia.

CONTINUED:

20.

*Megara se aleja de ellos subiendo por las escaleras y Herc la sigue.*

HÉRCULES.-

¡Oye! ¿Quieres que te acompañe?

MEGARA.-

Uh, no creo que a tu cabra le guste la idea.

HÉRCULES.-

¿Phil? Oh, no, pero qué dices. Sería un placer. Estaría encantado. (Phil bufa enfadado)

MEGARA.-

Estaré bien. Soy una chica fuerte. Me ato las sandalias yo solita. Hasta la vista, fortachón.

*Meg termina de subir las escaleras y Hércules se queda mirando mientras Phil se acerca a Herc.*

HÉRCULES.-

Vaya... es hermosa. ¿Verdad Phil?

PHIL.-

Si, oh, si, si. ¡Esa mujer es un hígado! ¡Oye! ¿Qué te pasa? (Lo sujeta y hace que se agache para golpearle la cabeza como a una puerta) ¡Toc-toc! ¿Hola? ¡Tierra llamando a Herc! Tenemos cosas que hacer, ¿recuerdas? Tebas nos espera.

*Hércules y Phil bajan las escaleras y salen por una de las patas. Megara observa salir a Hércules y a Phil y regresa a la "H" mirando pensativa. Pena y Pánico entran por las rampas de la "H".*

MEGARA.-

Oh, que monada. ¿Quién lo diría? Un par de roedores en busca de un parque temático.

PENA.-

¿A quién llamas roedor, hermana? ¡Soy un conejito! ¡¿Ves?! ¡Tengo una cola esponjosa y regordeta!

PÁNICO.-

¡Y yo su fiel compañero!

*Ambos se quitan el disfraz.*

AMBOS.-

¡Ta dah!

MEGARA.-

Sabía que había demonio encerrado.

*Hades sale por detrás de una de las columnas del escenario y se apoya en una de ellas.*

HADES.-

Meg...Meg.. querida.

*Hades le hace una seña a Meg para que se acerque.*

MEGARA.-

Hablando del diablo.

HADES.-

Meg, mi florecita, mi pajarito, mi pequeña nuez moscada. ¿Qué ocurrió exactamente aquí? Pensé que ibas a convencer al guardián del río para unirse a mi equipo en la rebelión, y aquí estoy, sin guardián y sin río.

MEGARA.-

Empleé mis mejores artes, pero me hizo una proposición que tuve que rechazar.

HADES.-

Muy bien. Entonces, en lugar de restar dos años de tu pena, oye, mira, voy a añadir otros dos y tampoco los puedes rechazar.

MEGARA.-

¡No fue mi culpa! Fue ese fortachón, Hércules.

*Pena y Pánico que se acercaban a ellos se quedan en la mitad del camino. Hades se aleja de la columna con lentitud y se acerca peligrosamente a Megara.*

PÁNICO.-

¿Hércules? Ese nombre me suena...

PENA.-

A mi no... tal vez es un superhéroe... ¿Le debemos dinero?

HADES.-

¿Cual era su nombre, querida?

MEGARA.-

Hércules. Con su circo de ser un gran héroe pero lo puse en su lugar de inmediato.

PENA.-

Espera un momento. ¿No era Hércules el nombre de ese chico que se suponía que...?

PÁNICO.-

¡Oh por los dioses!

HADES.-

Con que se deshicieron de él, ¿no?

*Hades trueno los dedos y aprieta los puños como si estuviera ahorcando a alguien acción que se verá reflejada en Pena y Pánico quiénes bajarán las escaleras como si los estuvieran halando.*

HADES.-  
¡Muerto como una mosca! ¿No fueron esas sus palabras?

PENA.-  
Podría ser otro Hércules.

PÁNICO.-  
Sí, porque Hércules es un nombre muy popular en estos días.

PENA.-  
Recuerdas que hace unos años todos los varones se llamaban fulanos y las niñas menganas.

HADES.-  
Estoy a punto de reorganizar el cosmos... y el único pelmazo que puede vencerme está jugueteando en el bosque.

PENA.-  
Espere, jefe. Creo que aún nos queda una salida.

PÁNICO.-  
¡Lo hicimos mortal! Eso es bueno, ¿no?.

HADES.-  
Por suerte para los cuatro aún hay tiempo para corregir su atroz equivocación. Solo que esta vez... no fallen.

*Se va a negro y todos salen de escena.*

#### ESCENA 7: TEBAS

*Hércules y Phil entran por la parte superior del teatro. En el escenario se encuentra el pueblo.*

HÉRCULES.-  
¿Todo eso es una ciudad?

PHIL.-  
Una ciudad con muchos problemas, la inigualable Tebas. Si triunfas aquí, triunfarás en todas partes. No te separes de mí, esta ciudad es muy peligrosa. Solo camina y no los mires a los ojos. Están locos porque viven en una ciudad muy agitada. Créeme, llegas como caído del cielo.

MUJER 1.-  
Es una tragedia, lo perdimos todo en el incendio.

CONTINUED:

23.

HOMBRE 1.-

Todo, menos el gato blanco de angora.

HOMBRE 2.-

¿El incendio fue antes o después del terremoto?

MUJER 2.-

Después del terremoto. Lo recuerdo bien.

MUJER 1.-

Pero antes de la inundación.

HOMBRE 1.-

Por su puesto, sin mencionar la delincuencia.

MUJER 1.-

Tebas se está cayendo a pedazos en un pozo sin fondo.

*Hércules y Phil que estaban cerca escucharon la conversación y deciden acercarseles.*

HOMBRE 2.-

Díganmelo a mi, cada vez que volteamos un nuevo monstruo aparece atacando.

HÉRCULES.-

Disculpe. (tose) Me parece que lo que ustedes necesitan es... ¡Un héroe!

*Hércules se pone en pose heroica y el pueblo lo observa en silencio.*

MUJER 2.-

Si... y ¿quién eres tu?

HÉRCULES.-

Soy Hércules y, casualmente, soy un héroe.

*El pueblo lo observa serio antes de estallar en carcajadas.*

HOMBRE 2.-

Entonces... ¿alguna vez has salvado a un pueblo?

HÉRCULES.-

Ah... no. Exactamente, no.

MUJER 1.-

¿Acaso has evitado algún desastre natural?

HÉRCULES.-

Pues...ah...no.

HOMBRE 1.-

Nah... escúchenlo. Solo es otro cazador de fortunas. ¡Olvidenlo!

CONTINUED:

24.

PHIL.-  
¿¡Acaso no comprenden!? Este chico es un héroe verdadero.

MUJER 2.-  
Oigan, no es el enano que entrenó a Aquiles.

HOMBRE 2.-  
El enanito, sí. Hiciste un gran trabajo con el talón de Aquiles.

PHIL.-  
Aquí tienes tu talón...

*Phil se le va a lanzar encima molesto pero Herc lo sujeta y Phil queda golpeando el aire.*

MUJER 1.-  
Jovencito, necesitamos un héroe profesional no un aficionado.

HÉRCULES.-  
Oigan, esperen. Aff. ¿Cómo voy a demostrar que soy un héroe si no me dan la oportunidad?

PHIL.-  
¡Ya la tendrás! Lo que necesitas es una catástrofe, un desastre...

*Megara entra por la parte superior del teatro.*

MEGARA.-  
¡Auxilio! ¡Alguien que me ayude! Ha habido un terrible accidente.

HÉRCULES.-  
¡Meg!

PHIL.-  
Porque tuve que hablar...

*Meg se lanza a brazos de Herc.*

MEGARA.-  
Fortachón...¡Hércules! ¡Gracias a los dioses!

HÉRCULES.-  
¿Que ocurrió?

MEGARA.-  
En las afueras... (agitada) Dos niños estaban jugando en el cañón, hubo un derrumbe y están atrapados.

HÉRCULES.-  
¿Niños? ¿Atrapados? (abrazo a Phil) ¡Phil!  
¡Excelente!

CONTINUED:

25.

MEGARA.-  
Preocúpate... no te alegres.

HERC.-  
¡Vamos!

*Todos corren y salen de escena por una pata. Se escuchan unas voces.*

NIÑO 1.- OFF  
¡Auxilio!

NIÑOS 2.- OFF  
¡Nos asfixiamos!

NIÑO 1.- OFF  
¡Alguien que llame a los bomberos!

HÉRCULES.- OFF  
Tranquilos... voy a sacarlos.

NIÑO 2.- OFF  
No resistiremos mucho tiempo, sáquenos o moriremos aplastados.

*Se escucha el movimiento de una gran roca al moverse. Lora liberar a los niños y baja con ellos hasta el escenario con el pueblo que los observa con interés.*

HÉRCULES.-  
¿Cómo están ahora?

NIÑO 1.-  
¡Estamos muy bien ahora!

NIÑOS 2.-  
¡Cielos, señor, usted es muy fuerte!

HÉRCULES.-  
¡Gracias! Tengan más cuidado la próxima vez. ¿De acuerdo?

NIÑOS.-  
Claro que si, señor.  
*Se escucha un grito bestial y todos dirigen su mirada hacia la entrada del escenario.*

HOMBRE 2.-  
¿Qué es eso?

MUJER 2.-  
¡Un moustro!

*Hércules se prepara para luchar sacando su espada pero su semblante decae e intenta mirar con detenimiento.*

CONTINUED:

26.

NIÑO 2.-  
Pero... ¿no es muy pequeño?

*Pena, disfrazado de Niño 1 se acerca a él molesto.*

NIÑO 1.-  
No es pequeño. ¡Es la perspectiva!

*En ese momento las Hydras aparecen y se separan por cabezas bajando por las patas de la "H". El pueblo huye y Hércules las enfrenta logrando vencerlas.*

ESCENA 8: DE CERO A HÉROE

INICIA CANCIÓN DE "DE CERO A HÉROE"

*La acción estará determinada por la coreografía.*

*Montaje con: Musas. Hércules. Megara. Phil. Pueblo.*

MUSA CALÍOPE.-  
Desde aquel día nuestro amigo Hércules se hizo famoso. Era muy conocido. Él lo tenía todo...

INICIA SEGMENTO CANTADO.

MUSA CALÍOPE.-  
Bendición,  
Hércules triunfo.

MUSA TALÍA.-  
Siempre popular en las  
encuestas de opinión.

MUSA TERPSÍCORE.-  
¡Que bombón!

MUSA CALÍOPE.-  
El detiene el show  
Ponlo frente a un monstruo  
y se llena la función.

MUSA TALÍA.-  
Era un don nadie

MUSA TERPSÍCORE Y CLÍO.-  
Cero, cero

MUSA CALÍOPE.-  
Ahora es un héroe

TODAS.-  
Verdadero

CONTINUED:

27.

MUSA.-  
El nunca ha dado un paso atrás

TODAS.-  
De cero a héroe, sin demorar  
ahora es un héroe

MUSA CALÍOPE.-  
En un tris-tras.

TODAS.-  
Su sonrisa las hacía suspirar.

MUSA TALÍA.-  
Y en donde estés su rostro vez.

MUSA CLÍO.-  
Su linda tez.

TODAS.-  
Honorarios y ganancias mil  
Reunió y podrá quemar  
Famoso es y su perfil.

MUSA CALÍOPE.-  
En cada urna griega está.

TODAS.-  
Di amén.

MUSA MELPÓMENE.-  
Véanlo otra vez.

MUSA.-  
Dulce

MUSA.-  
Y victorioso

MUSA MELPÓMENE.-  
y en todo saca un diez.

TODAS.-  
Multitud sólo para ver.

MUSA TALÍA.-  
Su perfecto cuerpo, esos músculos mover.

TODAS.-  
Hércules viene, ve y vence  
Toda la gente se enloquece  
Tiene talento y gran valor  
De cero a héroe

MUSA TALÍA.-  
Un ganador

CONTINUED:

28.

TODAS.-

Ahora es un héroe

MUSA CALÍOPE.-

Un gran señor

MUSA CALÍOPE.-

¿Quién inventó a los gladiadores?

TODAS.-

Hércules

MUSA TALÍA.-

¿Quién es un líder con honores?

TODAS.-

Hércules

MUSA MELPÓMENE.-

De gran valor

TODOS.-

Poderoso

MUSA TERPSICORÉ.-

Y su sabor

TODAS.-

El más sabroso

Hércules x6

Bendición, Hércules triunfó, siempre invicto

Ejemplar,

MUSA CALÍOPE.-

Y Que lindo es

TODAS.-

No engreído

Era un don nadie,

Un cero, cero

Ahora es un héroe verdadero

Todas las marcas ya rompió

Ahora es un héroe

él es un héroe

Nuestro héroe

MUSA CALÍOPE.-

Así es él

FINALIZA SEGMENTO CANTADO.

FINALIZA CANCIÓN "DE CERO A HÉROE"

ESCENA 9: CURVAS PELIGROSAS

*Desde la parte superior del teatro se escucha el grito de furia de Hades quien entra fúrico hasta la "H". Detrás de él lo sigue Megara.*

HADES.-

Es que no puedo creerlo. Usé todo mi repertorio y ni siquiera le...

*Por una de las patas comienza a bajar Pena quien es bastante ruidoso. Hades se queda petrificado y se voltea a verlo.*

HADES.-

¿Qué...traes...puesto?

PENA.-

Argh... ¿Le gustan mis sandalias?... son aerodinámicas.

*Hades se acerca a él de manera intimidante.*

HADES.-

Tengo 24 horas para eliminar a ese payaso o el plan que llevo ideando durante 18 años se esfuma... y tu... estás usando... su...;Mercancía!

*Hades explota y toma el cuello de pena cuando se escuchan un sorbidos detrás de ellos. Pánico se encuentra en la otra pata con un envase de refresco en sus manos.*

PÁNICO.-

¿Quiere?

*Hades corre hacia él pero Megara corta el paso y empieza a bajar las escaleras hacia el escenario.*

MEGARA.-

Se acabo el juego el fortachón batea todas las curvas que le mandas. (Riendo)

*Hades sigue a Meg. Pena y Pánico continuan terminan de bajar por las patas de la "H".*

HADES.-

¡Ohh! ¡Sii! (Ríe) Creo que todavía no le he mandado buenas curvas, mi dulce Meg...

MEGARA.-

¡Agh! Ni se te ocurra.

HADES.-

Si, debe tener alguna debilidad porque todos tienen una debilidad. Por ejemplo la de pandora era una

(MORE)

(CONTINUED)

- HADES.- (cont'd)  
 cajita, los troyanos se equivocaron de caballo.  
 ¿Entiendes? Y averiguar la del fortachón es tu tarea.
- MEGARA.-  
 Yo ya cumplí. Manda a tus secuaces...
- HADES.-  
 No pudieron con el de bebé, encárgate de él ahora que es hombre.
- MEGARA.-  
 Yo ya no puedo con los hombres.
- HADES.-  
 ¡Oye, que bueno que te das cuenta! Porque es lo que te metió en este problema. ¿No es cierto? Me vendiste tu alma para salvar la vida de tu novio. ¿Cómo te lo agradeció este patán? Dejándote por un bombón. Hirió tus sentimientos, ¿no, Meg?
- MEGARA.-  
 Mira, ya entendí, no sigas.
- HADES.-  
 Y es justo por eso que creo que aceptarás mi nueva oferta. Tu dame la clave para acabar con el súper sopénco y yo te daré aquello que anhelas más que otra cosa en todo el cosmos... Tu libertad.

ESCENA 10: LA LECCIÓN

*Hércules entra corriendo emocionado por una de las patas a medida que Herc habla y actúa la situación y se sitúa delante de la escalera. Se enciende la luz cenital en la "H" y aparece el humo.*

- HÉRCULES.-  
 ¡Padre! ¡Padre! Debiste verlo padre. Sometí al minotauro, luché contra la gorgola... como Phil me dijo. Analicé de la situación, controlé mi fuerza y ataque. ¡La gente se volvía loca!
- ZEUS.-  
 ¡Lo lograrás hijo! ¡Estoy orgulloso de ti!
- HÉRCULES.-  
 Me da mucho gusto escucharlo, padre. He estado esperando este día...
- ZEUS.-  
 Uhm... ¿y qué día es ese?
- HÉRCULES.-  
 El día de unirme a los dioses.

(CONTINUED)

ZEUS.-  
Lo has hecho muy bien...Estupendo, hijo mío. Pero te falta un poco más. Aún no demuestras que eres un héroe verdadero.

HÉRCULES.-  
Pero padre, he vencido a todo monstruo al que me he enfrentado. Soy la persona más famosa de toda Grecia. Soy... un juguete de acción.

ZEUS.-  
Temo que ser famoso no es lo mismo que ser un héroe verdadero.

HÉRCULES.-  
¿Pero, entonces, qué debo hacer?

ZEUS.-  
Eso es lo que tienes que descubrir tu mismo. Ya verás... Lo encontrarás en tu corazón.

*Las luces de Zeus se apagan y Hércules se lanza al suelo y descarga su furia con un grito. Las luces relampaguean y se va a negro.*

ESCENA 11: LA CITA

**Entran unas chicas por la parte superior del teatro y van cuchicheando entre ellas mientras se escuchan a un guía.**

GUÍA.-

A la izquierda se encuentran las estatuas de las batallas de el gran Hércules. A la derecha se encuentra sus aposentos. Pararemos por la tienda de regalos donde podrán comprar el vídeo de ejercicios del héroe "glúteos de acero".

*Se enciende la luz en escenario y se ve a Hércules ejercitando sobre un taburete.*

PHIL.-

A la 1, cita con el rey Augías, tiene problemas con sus establos. No laves tus sandalias nuevas.

HÉRCULES.-

Phil...

PHIL.-

Después tenemos una cita para discutir sobre la revolución griega.

HÉRCULES.-

Phil...

PHIL.-

A las tres, tienes una sesión de pintura con las amazonas.

HÉRCULES.-

¡Phil! ¡No tiene caso!

PHIL.-

¿Cómo que no tiene caso? ¿Quieres ir al Olimpo? ¿No?

HÉRCULES.-

Sí, pero no creo que estás cosas me lleven a ninguna parte.

PHIL.-

No te des por vencido. ¡Estoy contando contigo!

HÉRCULES.-

Ya di todo lo que tenía.

PHIL.-

Escucha hijo, lo he visto todo. Lo juro por tu papi Zeus. Tienes algo que nunca había visto. No existe nada que no puedas hacer.

*Desde el centro de la "H" salen 3 chicas gritando para lanzarse encima de Herc.*

PHIL.-  
 ¡Eh, Eh! ¡Cuidado que me lo estropean!

HÉRCULES.-  
 ¡Phil! ¡Ayúdame!

*Phil corre a una de las patas toca una flauta, Herc aprovecha la distracción para esconderse detrás de una de las columnas.*

PHIL.-  
 ¡Allá va! ¡Se fue por la terraza!

*Las mujeres salen corriendo detrás de Phil y luego de un momento Meg entra mirando hacia donde salieron los demás. Camina por el lugar y ve la capa de Herc salir por detrás de una de las columnas.*

MEGARA.-  
 Mmmm...(Pensativa) ¿Qué habrá detrás de la columna número 1?

*Meg se asoma detrás de la columna de donde sale Herc asustado y arreglándose la ropa.*

HÉRCULES.-  
 ¡Meg! (Sorprendido)

MEGARA.-  
 Tranquilízate, el mar de hormonas se calmó.

HÉRCULES.-  
 Caray, que gusto verte. (Tímido)

MEGARA.-  
 Así que esto es lo que hace un héroe en su día libre.

HÉRCULES.-  
 Ah, no soy un héroe.

MEGARA.-  
 Si lo eres. Todos en Grecia comentan que tu eres mejor que el pan integral.

HÉRCULES.-  
 Lo sé, es una locura. Donde quiera que voy me acosan.

MEGARA.-  
 Necesitas descansar. Crees que tu niño se enfada si te escapabas por un rato.

HÉRCULES.-  
 Bueno, no lo sé. (Dubitativo) Phil tiene llena la agenda del día.

MEGARA.-

Olvidate de ese enano. Solo sígueme daremos una vuelta, lanzarás unos golpes y hasta luego...

*Meg toma la mano de Herc y lo hala comenzando a subir las escaleras.*

HÉRCULES.-

Phil podría molestarse...

*Se detienen en la "H" y Meg se voltea resignada.*

MEGARA.-

¡Vamos! ¿Acaso nunca has cometido una locura?

*Se miran por un momento para luego correr hacia la parte superior del escenario entre risas. Cuando ellos salen vuelven a entrar las chicas mirando hacia todos lados.*

CHICA 1.-

¿Lo ven?

CHICA 2.-

Estoy segura de que oí su voz.

PHIL.-

Chicas, chicas. No se preocupen... me tienen a mi.

*Las chicas se ven entre ellas, ven a Phil y se van haciendo muecas de disgusto. Phil se va molesto.*

PHIL.-

¡Bah! ¡Mujeres!

*Las luces bajan de intensidad y Herc y Meg salen de la parte superior del teatro. Comienzan a hablar desde la "H".*

HÉRCULES.-

¡Qué día! Primero el restaurante de la bahía, luego esa obra... esa cosa de Edipo. ¡Él sí que tiene problemas!

*Por detrás de una de las columnas salen Pena y Pánico con unas alas y unos picos como si fueran aves. Aprovechando que Herc no los está viendo hablan con Megara.*

PÁNICO.-

Deja los jueguitos.

PENA.-

Al grano, niña.

*Herc voltea y Pena y Pánico intenta no hacerse notar comiendo granos del suelo.*

HÉRCULES.-

No sabía que fugarse fuera tan divertido. Gracias,  
Meg.

MEGARA.-

Si, claro. Aún no me lo agradezcas.

*Meg intenta alejarse de Pena y Pánico justo cuando Herc se les queda viendo confundido por lo que ella finge que se tropieza. Herc la sostiene agilmente. Pena y Pánico salen de escena por detrás de una de las columnas.*

HÉRCULES.-

¡Cuidado!

MEGARA.-

Tobillos frágiles.

HÉRCULES.-

Entonces descansa un momento.

*Herc la carga con cuidado y la lleva a la silla ubicada entre dos columnas. La coloca con cuidado antes de sentarse a su lado.*

MEGARA.-

Y tu... ¿tienes algún problema con cosas como está?  
Tobillos frágiles.

*Meg levanta a la altura de la cara de Herc su pierna. Herc titubea le sostiene la pierna y la baja.*

HÉRCULES.-

Eh no... En realidad.

*Meg se acerca un poco a él y Herc retrocede todo lo que el asiento le permite.*

MEGARA.-

¿No tienes...(seductora) ninguna debilidad? En la rodilla o en otro...lugar.

*Herc tartamudea y se levanta apresurado.*

HÉRCULES.-

¡No! Creo que estoy en... excelente forma.

MEGARA.-

Ay, fortachón. (suspira)Eres único. Eres perfecto.

HÉRCULES.-

Gracias. (ríe apenado)

*Herc intenta apoyarse en una de las columnas pero tropieza con ellas torpemente. Ambos se ríen.*

HÉRCULES.-

¿Sabes? Cuando era un niño hubiera dado lo que fuera por ser como los demás.

MEGARA.-

Miserable y deshonesto.

*Meg se levanta y camina hacia el inicio de las escaleras. Herc se acerca a ella.*

HÉRCULES.-

No todos son así... Tú no lo eres.

MEGARA.-

¿Como sabes que no soy así?

HÉRCULES.-

Solo sé que eres la mujer más fascinante con... con tobillos frágiles. (Ambos se miran y ríen enamorados) Meg, a tu lado, ya no me siento solo.

MEGARA.-

A veces es mejor estar solo así nadie te hace daño.

HÉRCULES.-

Meg, yo jamás...jamás. te haría daño.

MEGARA.-

Ni yo quiero herirte así es que hagámonos un favor paremos esto.

*Ambos se acercan mirándose a los ojos con la intención de besarse pero un grito los detiene. Phil baja apresurado por las escaleras con una megáfono en mano.*

PHIL.-

Con que aquí estás. Te busque por toda la ciudad. ¡Basta ya! ¡Se acabó la fiesta, niño!

MEGARA.-

Tranquilízate, enanito, fue culpa mía.

PHIL.-

Ya estas en mi lista negra así que no lo empeores. (Camina hacia Herc y lo toma del brazo llevandolo hacia la escalera) Y en cuanto a ti, vago, iremos al gimnasio ahora y entrenarás allí hasta que estalles.

HÉRCULES.-

Si, si... lo que digas. (hacia Meg) No te preocupes, ya se le pasará.

*Herc se acerca a uno de los arbustos y lo levanta hasta que se ven las raíces y corta una flor y lo vuelve a dejar en su lugar. Le da la flor a Meg y le da un beso en la mejilla. Phil*

*lo presiona para que se apure y Herc sube las escaleras y ambos se van por la parte superior del teatro. Meg se queda contemplando la flor y se sienta en la banco nuevamente.*

INICIA CANCIÓN "NO HABLARÉ DE MI AMOR".

MEGARA.-

Qué me está pasando...Es que no lo entiendo...

INICIA SEGMENTO CANTADO.

*Los movimientos van determinados por la coreografía.*

MEGARA.-

Si a los engaños dieran premios  
hubiera varios ya ganado,  
No me interesa tener novios  
eso es historia ya lo se todo.

MUSAS.-

A quien crees que engañas  
él es lo que tu mas quieres  
ocultarlo tratas  
es hermoso lo que sientes  
no lo disimules  
bien sabemos donde esta tu corazón.

MEGARA.-

No van a oír que lo diga. No, no.

MUSAS.-

Tu sueño es no lo niegues. Uh Oh.

MEGARA.-

Jamas lo haré no hablare de mi amor.  
Creía ya haber aprendido  
siempre el inicio es hermoso  
mi mente dice ten cuidado  
porque no todo es

TODAS.-

Maravilloso.

MUSAS.-

Claramente vemos que lo quieres y lo extrañas  
no lo aceptaremos date cuenta que lo amas  
trata de admitirlo, tienes que aceptarlo  
muy enamorada estás

MEGARA.-

No van a oír que lo diga. No, no.

MUSAS.-

Ya rindete.

MUSA ALGO.-  
Tu sonrisa es de amor.

MEGARA.-  
No insistan más no diré que es amor.

MUSAS.-  
Quieras o no te atrapó el amor.

MEGARA.-  
No pidan mas que lo diga.

MUSAS.-  
No dirá jamás.

MEGARA.-  
No harán jamás que lo diga.

MUSAS.-  
Su orgullo no deja que hable de amor.

MEGARA.-  
Nadie sabrá. No hablaré de mi amor.

FINALIZA SEGMENTO CANTADO.

FINALIZA CANCIÓN "NO HABLARÉ DE MI AMOR".

ESCENA 12: RENUNCIA

*Megara está sentada en la silla contemplado la flor cuando detrás de una de las columnas aparece Hades.*

HADES.-  
¡Hey! ¿Qué hay de nuevo, Meg? ¿Cuál es el punto débil del fortachón?

MEGARA.-  
Consiguete otra, yo no lo hago.

HADES.-  
Perdón, perdón... podrías repetirlo. Es que creo que tenía algo de azufre en la oreja, querida...

MEGARA.-  
¡Entonces lee mis labios: yo no lo haré!

HADES.-  
Meg, Meg... Mi dulce e iluso caramelo. No olvidas que hay un detalle que es pequeño, pequeñito, pero que es muy muy importito. ¡SOY TU DUEÑO!

*Al explotar Hades, Meg cae al suelo asustada. Phil entra por la parte superior del escenario como si buscara algo.*

(CONTINUED)

PHIL.-

Phil, ve para allá... Phil... ven para acá. Ya no se si soy entrenador o niñera.

*Phil se detiene en la "H" al ver a Hades inclinarse para levantar a Meg y permanece como espectador.*

HADES.-

Tu trabajas para mi... Si yo digo "salta" tu dices "desde dónde". Si yo digo "canta" tu dices "en que tono". Si yo digo "quiero la cabeza de Tontules en un plato" tu dices...

MEGARA.-

Con pimienta o con sal.

HADES.-

¡Bravo!

PHIL.-

Siempre sospeché de ella... le va a romper el corazón.

*Phil se va corriendo a contárselo a Herc.*

HADES.-

¡Que felicidad! ¿Escuchas eso? Es el sonido de tu libertad volando por la ventana para siempre.

MEGARA.-

¡No lo haré! No te ayudaré a hacerle daño.

HADES.-

Meg, por favor, como puedes desquiciarte tanto por un tonto.

MEGARA.-

El es diferente. Es honesto, tierno y jamás se atrevería a hacerme daño.

HADES.-

¡Es un tonto!

MEGARA.-

Además, su Alteza, no puedes vencerlo el no tiene debilidades es como un...

*Meg se da la vuelta y encuentra a Hades muy cerca de ella.*

HADES.-

Yo creo que las tiene, Meg. En verdad creo que si...

*Se va a negro.*

ESCENA 13: EL TRATO

*Por la parte superior entra Phil quién se ve fatigado por haber estado corriendo. Herc está en el escenario haciendo ejercicio enérgicamente con una pesa.*

HÉRCULES.-

¡Phil! ¡Regresaste pronto!

PHIL.-

Hijo, tenemos que hablar.

*Herc toma a Phil de los brazos y gira con él.*

HÉRCULES.-

¡Phil! ¡Hoy fue el mejor día de mi vida! No dejo de pensar en Meg. Es fabulosa.

PHIL.-

¡Oye! Necesito decirte algo...¿puedes parar y escuchar?

HÉRCULES.-

Para que hablar... ¡si estoy en las nubes!

PHIL.-

Si, muy lindo. Lo que te quiero decir es que...

HÉRCULES.-

¡Gracias, Phil! Si no fuera por ti no la hubiera conocido.

PHIL.-

Niño, tienes que escucharme... ella es...

HÉRCULES.-

¿La mujer ideal?

PHIL.-

¡No!... ella es...

HÉRCULES.-

¿Más bella que afrodita?

PHIL.-

¡Ella es un fraude!

HÉRCULES.-

Ah, vamos... No juegues con eso.

PHIL.-

¡Ella es la que esta jugando contigo!

HÉRCULES.-

Estás enfadado por lo de hoy pero no es para tanto.

(CONTINUED)

PHIL.-  
Es que no lo entiendes. No es más que una inmunda...

HÉRCULES.-  
¡Ya basta! (amenazador)

PHIL.-  
...falsa...mentirosa...¡Víbora!

HÉRCULES.-  
¡Cállate!

*Herc golpea a Phil quien permanece en el suelo sorprendido. Ambos se miran y Herc se arrepiente de lo que hizo. Phil se levanta y comienza a caminar hacia las escaleras.*

HÉRCULES.-  
Phil...(tartamudea). Lo lamento.

PHIL.-  
De acuerdo, yo te entiendo. Tu eres el que no quiere entender.

*Phil sube las escaleras sin mirar de nuevo a Herc. Herc lo sigue hasta la "H"*

HÉRCULES.-  
¡Phil! ¿A dónde vas?

PHIL.-  
Me voy a casa...

HÉRCULES.-  
¡Bien! (Molesto) ¡Adiós! No te necesito.

PHIL.-  
Quería hacerte el rey de los campeones... No el rey de los payasos.  
*Phil sale de escena y Herc regresa al escenario de donde sale Hades de detrás de una de las columnas y se acerca a el poco a poco.*

HADES.-  
El enanito tiene su carácter. ¿eh? ¡Voilà! Mi nombre es Hades, dios de la muerte. ¡Hola! ¿Qué tal?

HÉRCULES.-  
Ahora no...

HADES.-  
Oye solo te pido unos cuantos segundos, además, hablo rápido. Tengo un negocio importante de binas raíces y, Herc, diablillo. Puedo decirte Herc ¿verdad?. Te apareces constantemente en mi camino.

(CONTINUED)

CONTINUED:

42.

HÉRCULES.-

Me confundes con otro.

*Herc se aleja de Hades, pero el lo toma por la  
capa de manera brusca y luego se calma.*

HADES.-

Óyeme pedazo de...de... muchacho...Te estaré eternamente agradecido si te tomas unas vacaciones de este asunto de ser el héroe. Los monstruos y los desastres pueden esperar un día. ¿No crees?

HÉRCULES.-

Estás demente.

*Nuevamente Herc intenta irse y Hades lo vuelve a sujetar.*

HADES.-

No, no te vayas. Porque tengo un as bajo la manga y quisiera mostrártelo.

*Hades truena los dedos y Meg aparece bajando las escaleras. Hades hace un movimiento con la mano como si la atrajera así si y Meg camina hasta la "H".*

HÉRCULES.-

¡Meg!

MEGARA.-

¡No le creas!

*Hades vuelve a tronar los dedos y Meg queda paralizada cayendo al suelo. Herc se voltea furioso hacia Hades.*

HÉRCULES.-

¡Déjala ir!

HADES.-

Este es el trato. Tu renuncia a tu fuerza por solo 24 horas. Digamos, las siguientes 24 horas y Meg queda libre sana y salva. Reímos, bailamos, nos abrazamos y todos contentos nos vamos. ¿Te parece?

HÉRCULES.-

Muchos saldrán lastimados ¿verdad?

HADES.-

Nah...Bueno, lo reconozco es una posibilidad como todo en la guerra. Pero bueno, no importa. ¿Qué importa la gente?( sube a la mitad de las escaleras y señala a Meg) ¿No es Meg, tu dulzura bonita, lo que más te importa?

(CONTINUED)

HÉRCULES.-

¡Ya basta! ¡Tienes que jurar que estará a salvo de todo daño!

HADES.-

Bien. De acuerdo. Meg a salvo o tu recuperas toda tu fuerza. Clausula quinta del contrato. Blah, blah, blah... ¿Qué dices? ¿Cierras el trato?

*Hades extiende su mano pero Herc duda.*

HADES.-

¡Oye! No tengo tiempo para esto. Tengo planes para Junio. ¡A la una! ¡A las dos!

HÉRCULES.-

¡Lo haré!

HADES.-

¡Bien! ¡Dame esos cinco!

*Al darse la mano Herc empieza a caer al suelo sin fuerzas.*

HADES.-

Te sentirás algo débil pero es normal. Porque mejor no te sientas. (empuja a Herc quien cae al suelo) Ahora ya sabes lo que se siente ser como todos los demás. ¿No es algo peculiar? Oh, y esto te va a encantar. Meg, bombón, ya está eres libre.

*Hades truena los dedos y Meg vuelve a tener movimiento. Se levanta con torpeza y Hades la toma de un brazo y la hace bajar al escenario bruscamente.*

HADES.-

Por cierto...¿no crees que esta lindura es una gran actriz? Me refiero a que... tu bizcochito trabajó para mi todos este tiempo.

HÉRCULES.-

No... ¡no es cierto!

HADES.-

Bueno, yo me retiro. Hay todo un cosmos esperándome y el título está a mi nombre. ¡Basta de preliminares! ¡Vamos al evento principal!

*Hades sale por una de las patas. Aparecen Pena y Pánico y lo toman por los brazos.*

PENA.-

¡Wow! Señor, usted es muy fuerte.

(CONTINUED)

CONTINUED:

44.

PÁNICO.-

¡Auxilio, auxilio! ¡Se lo creyó todo!

*Herc se aleja de ellos. Meg se intenta acercar a él pero Herc se aleja.*

MEGARA.-

No, no fue así. No quería...Es que yo... Perdóname.

*Se va a negro.*

ESCENA 14: TRIUNFO DEL INFRAMUNDO

INICIA CANCIÓN "HADES".

*Las luces van encendiendo paulatinamente. Aparecen los Titánes acostados en el suelo del escenario. Aunque intentan levantarse algo los mantiene pegados al suelo. Hades entra por la parte superior del escenario y se coloca en la "H".*

INICIA SEGMENTO CANTADO.

HADES.-

En el inicio desplazado fui  
Y rodeado de muertos me vi  
Un pasado oscuro y un futuro ruin  
En eso me convertí.

Deseando fama poder  
El control por fin poseer  
Ser grande y famoso, seré  
El Dios de la maldad.

Por milenios lo intenté  
Pero a Zeus no lograba vencer  
Un despiste a mi favor y Hércules nació  
Mi oportunidad llegó.

PENA.-

algo.algo.algo.

PÁNICO.-

algo algo. algo.

HADES.-

¿Puede dejar de hablar de él?  
Esta es mi canción.  
¿Zeus? ¿Hermanito, puedes oírme?  
El dios de la maldad  
El dios de la maldad  
El dios de la maldad

(CONTINUED)

CONTINUED:

45.

PENA Y PÁNICO.-  
El dios de la maldad

FINALIZA SEGMENTO CANTADO.

HADES.-  
¡Hermanos! ¡Titanes! ¡Como sufren en su prisión!  
¿Quién los encerró ahí?

TITÁNES.-  
Zeus. Fue Zeus.

HADES.-  
Entonces yo los libero! y ahora ¿Qué es lo primero  
que van a hacer?

TITÁNES.-  
Destruirlo.

HADES.-  
Así se dice.  
*Los titanes comienzan a caminar hacia una de las  
patas y Hades los detiene.*

HADES.-  
Eh. Disculpen. (Tose) El Olimpo queda para allá.  
*Los titanes se le quedan viendo y caminan en la  
dirección señalada. Hades le hace una seña a  
Cíclope.*

HADES.-  
Gordinflón, espera. Tengo un plan especial para ti.  
*Tomandolo del hombro lo agacha para poder  
susurrarle al oído.*

FINALIZA CANCIÓN "HADES".

ESCENA 14: QUINTA CLÁUSULA

*Se encuentran las personas del pueblo trabajando  
cuando entra Cíclope gritando inmediatamente  
todos entran en pánico.*

CÍCLOPE:  
Hércules...¿Dónde estás?

MUJER 2.-  
¿Y ahora que hacemos?

HOMBRE 1.-  
¿Dónde está Hércules?

(CONTINUED)

HOMBRE 2.-

¡Si, el nos salvará!

CÍCLOPE.-

¡Hércules! Pelea... ¡Enfrentame!

*Herc y Meg aparecen en la parte superior del escenario observando la ciudad. Bajan hasta la "H" y Meg se coloca en medio de Herc.*

MEGARA.-

¿Qué estás haciendo? Sin tu fuerza te va a matar.

*Herc la aparta y sigue bajando las escaleras justo entonces Cíclope lo ve y camina hacia él.*

HÉRCULES.-

Hay cosas peores.

MEGARA.-

¡Espera! ¡No! (Se debate entre seguirlo o no) ¡Phil!  
Meg sale por la parte superior corriendo.

(cont'd)

¡Miren allá! ¡Es Hércules! ¡Estamos salvados!

CÍCLOPE.-

Así que tu eres Hércules.

*Cíclope se acerca a él, le da una vuelta observándolo y ríe antes de darle un golpe y hacer que Herc caiga al suelo. Al ver esto los pueblerinos huyen asustados. Por la parte superior del escenario aparecen Meg quien trae a rastras a Phil.*

MEGARA.-

¡Phil! Por favor, Hércules te necesita.

PHIL.-

Para que me necesita a mi si tiene amigos como tú.

MEGARA.-

Hice mal y lo reconozco pero no es por mi, es por él... si no lo ayudas ahora morirá.

*Phil se le queda viendo y corre por la H hasta llegar al escenario dejando atrás a Meg.*

PHIL.-

¡Hércules! ¡Vamos, hijo, levántate!

HÉRCULES.-

¡Phil! ¡No tiene caso!

(CONTINUED)

PHIL.-  
¡Pelea! Es una bola de celulitis. Solo es un fanfarrón. ¡Míralo!

HÉRCULES.-  
Tenías razón, Phil, de nada sirve soñar.

PHIL.-  
No, hijo, no hay que rendirse. Yo volví contigo porque no me he rendido. ¡Puedo hacer grandes cosas! ¿y tú?

*Cíclope se acerca y lo toma por un pie alandolo hacia si, Herc saca su espada y lo hiere haciendo que este caiga al suelo.*

PHIL.-  
¡Ese es mi muchacho!

*Cíclope se intenta levantar con dificultad y Herc toma una tela que cargaba alguien del pueblo y la utiliza para hacer caer al titán enredándola en sus piernas. Con ella lo sujeta y Cíclope pierde el equilibrio chocando con Herc que cae al suelo. Aprovechándose de eso Cíclope levanta el puño para golpearlo y Megara se interpone empujandolo.*

MEGARA.-  
¡Hércules! ¡Cuidado!

HÉRCULES.-  
¡Meg! ¡No!  
*Herc reacciona golpeando a Cíclope que cae por una de las patas y corre hacia Meg y se da cuenta que va recuperando la fuerza.*

HÉRCULES.-  
¿Qué me pasa?

MEGARA.-  
El hechizo se rompió (Adolorida)... prometió que no me pasaría nada.

HÉRCULES.-  
Meg, no tenías que...Porque lo hiciste (lamentándose)

MEGARA.-  
Nunca has cometido una locura... A veces, se hace locuras por amor.

HÉRCULES.-  
Meg... yo...eh...Meg...

(CONTINUED)

MEGARA.-

Siempre eres tan elocuente. No te queda mucho tiempo aún puedes detener a Hades.

PHIL.-

Yo cuidaré de ella, hijo.

HÉRCULES.-

Te pondrás bien Meg. Es una promesa.

*Herc corre por las escaleras. Se va a negro.*

ESCENA 15: CAÍDA DEL INFRAMUNDO

*Las luces se encienden y se ve a Hades rodeando a un Zeus que está sujeto de una masa que lo mantiene inmovilizado. Los titanes se encuentran en las rampas y en el escenario.*

ZEUS.-

Te juro, Hades, que cuando salga de esto.

HADES.-

Shh... Ahora soy yo quien da las ordenes, barbón, y creo que me va a gustar.

*Entra por el escenario.*

HÉRCULES.-

No te relajés tanto, Hades.

HADES.-

¡Hércules! ¡Atrápenlo!

*Los titanes corren hacia el y tras una pelea evita uno por uno cada uno hasta llegar a la "H". Herc se acerca hasta su padre y lo libera.*

ZEUS.-

Ahora si vas a ver a tu padre en acción.

*Los titanes al ver Zeus en libertad se asustan y empiezan a huir. Pero padre e hijo empiezan a luchar contra ellos.*

HADES.-

¡Oigan! Usen su fuerza titánicos para derrotarlos.

*Zeus y Herc logran someter a los titanes y festejan. Hades observa la situación y comienza a bajar las escaleras apresurado.*

HADES.-

*¡Te felicito, fortachón! Pero todavía tengo un premio de consolación. A tu amiga que se muere por verme...*

(CONTINUED)

CONTINUED:

49.

HÉRCULES.-  
¡Meg!

*Herc mira a su padre quien asiente con la cabeza y corre hacia el escenario desapareciendo por una de las patas. Las luces bajan de intensidad y por una de las patas aparecen las Arpías con unas tijeras y un hilo en las manos. En el otro extremo se encuentran Phil y Meg.*

ARPÍA FUTURO.-  
Tensalo, querida.

*Pasado Presente tensa el hilo y Futuro lo corta. Al otro extremo la mano de Meg, que sujetaba Phil, cae sin peso. Phil se lamenta al ver a Meg muerta. Herc entra corriendo por la parte superior del escenario se detiene en la "H" y las Arpías desaparecen.*

HÉRCULES.-  
¿Meg?

*Phil lo mira y niega con la cabeza.*

HÉRCULES.-  
¡Meg! ¡No!

*Herc se acerca hasta ellos y sostiene a Meg entre sus brazos.*

PHIL.-  
Muchacho, hay cosas que no se pueden cambiar.

HÉRCULES.-  
¡Si las hay!

*Herc se levanta y sale por una de las patas. Se va a negro.*

ESCENA 16: HÉROE VERDADERO

*Aparece Hades en el centro del escenario con Pena y Pánico correteando a su alrededor.*

HADES.-  
¡Estuvimos tan cerca! ¡Tan cerca! y tropezamos al final ¿Por qué? Porque nuestra joven dama quiso hacerla de buena...

*Herc aparece por la parte superior del teatro y se detiene en la "H". Hades camina poco a poco hasta él. Pena y Pánico se esconden.*

HÉRCULES.-  
¿Dónde está Meg?

(CONTINUED)

HADES.-  
Miren quién llegó.

*Herc lo toma por la bata y lo acerca hacia si.*

HÉRCULES.-  
Te lo advierto...

*Hades se libera y se sacude la bata y lo empuja. Ambos se colocan en una de las patas de la H y bajan por allí hasta el escenario.*

HADES.-  
Ven, ven... te muestro. Que pequeño es el inframundo.  
¿No te parece?

*En el escenario empiezan a aparecer las almas quienes siguen una coreografía. Se pasan entre ellos una tela. Herc reconoce a Meg e intenta ir por ella pero Hades lo toma por la capa.*

HADES.-  
Ah, no, no, no. No tocar. ¿Sabes? Meg anda rondando con amigos nuevos y no son muy animados.

HÉRCULES.-  
Te propongo algo, Hades. Yo a cambio de Meg.

HADES.-  
Mmmm...(pensativo) El hijo de mi gran rival atrapado en el río de la muerte...

HÉRCULES.-  
¡A la una! ¡A las dos!

HADES.-  
¡Está bien! ¡está bien! De acuerdo!. Tu la sacas, ella sale, tu te quedas.  
*Herc no espera más y salta hacia el escenario. Sigue la coreografía con las almas. Riendose, Hades comienza a subir hacia la "H" sentándose en el último escalón.*

HADES.-  
¡Ah! Lo olvidaba, morirás antes de llegar hasta ella.

*Después de realizar la coreografía, Herc logra agarrar la tela que representa a Meg y se acerca al inicio de las escaleras.*

HADES.-  
¡No puede ser! ¡No puedes estar vivo! Eso significaría que eres...

(CONTINUED)

CONTINUED:

51.

PENA Y PÁNICO.-  
¡Un dios!

*Herc sube las escaleras y Hades intenta detenerlo.*

HADES.-  
Herc, Herc... tu padre es un viejo buena gente. ¿Por qué no hablas con él para que arreglemos este mal entendido? ¿Por qué no le preguntamos a Meg que opina? Convencelo, por favor.

*Herc se enfurece y golpea a Hades haciendo que caiga en el río de la muerte donde las almas lo atrapan. Herc se va por la parte superior del teatro. Pena y Pánico observaban desde las rampas.*

PÁNICO.-  
¿Por qué le teníamos miedo, si somos más altos que él?

PENA.-  
No somos más altos. Es la perspectiva.

PÁNICO.-  
¡Oh, si! ¡Ay, pero nos va a matar cuando salga!

PENA.-  
Querrás decir, si es que sale.

PÁNICO.-  
Si... Bien dicho, Bicho.  
*Ambos se ríen y salen por una de las patas. La coreografía termina y se va a negro.*

ESCENA 17: HOGAR

*Herc aparece por la parte superior del teatro cargando la tela y baja hasta el escenario donde se encuentran Phil y el cuerpo de Meg. Coloca la tela sobre Meg y está reacciona. Herc la ayuda a levantarse.*

MEGARA.-  
Mi amor, no tenías que...

MEGARA.-  
A veces, se hacen locuras por amor, Meg.

*Se abrazan y cuando están por besarse las luces parpadean y aparecen Zeus y Hera en la "H". Herc camina hacia ellos.*

(CONTINUED)

HERA.-  
Oh, Hércules, estamos orgullosos de ti.

ZEUS.-  
¡Muchacho, lo lograste! Eres un héroe verdadero.

HERA.-  
Ofreciste tu propia vida, por salvar a esa joven.

ZEUS.-  
Un verdadero héroe no lo es por el tamaño de sus músculos, sino por el de su corazón. Ahora al fin, mi hijo, puede volver a casa.

*Herc sube hasta la "H" y los abraza. Meg que observaba desde el escenario se aleja de ellos.  
Herc la ve y corre tras ella.*

HÉRCULES.-  
¡Meg!

MEGARA.-  
¡Felicidades fortachón serás un gran dios!

*Herc la observa y se enfrenta a su padre.*

HÉRCULES.-  
Padre, este es el momento que siempre soñé. Pero la vida sin mi amada Meg, incluso la vida inmortal, estaría vacía sin ella. ¡Quiero volver a la tierra con ella! ¡Encontré el lugar a donde pertenezco!

*Zeus y Hera se miran y asienten a su hijo. Herc corre con Meg. Se abrazan y salen las musas de detrás de las columnas.*

INICIA CANCIÓN "NACIÓ UN CAMPEÓN"

INICIA SEGMENTO CANTADO.

*Las acciones van determinadas por la coreografía.*

MUSAS.-  
Ooohh...

MUSA CALÍOPE.-  
De la cima vamos a exclamar.

TODAS.-  
Nació un campeón.

MUSA TALÍA .-  
Es momento para celebrar.

(CONTINUED)

TODAS.-

Nació un campeón.

MUSA CLÍO-TERPSÍCOPERE.-

Escuchemos fuerte un Aleluya.

MUSA CLÍO-TERPSÍCOPERE.-

Brillando él llegó

MUSA.-

Ven a cantar  
Que se oiga ya

MUSAS.-

Nació un campeón.

CORO.-

Si. Nació un campeón.

MUSAS.-

De los héroes, el más popular  
Nació un campeón  
Todos juntos vamos a gritar  
Nació un campeón  
Y recuerda que la adversidad  
Con corazón vencerás  
Podrás también un héroe ser  
Siempre mantén la fe en ti  
Sigue tu ideal hasta el final  
Cada noche llega  
Una nueva estrella  
A brillar un gran campeón  
Como faro en la oscuridad  
Nació un campeón  
Destruyendo toda la maldad  
Nació un campeón  
Justo cuando todo estaba peor  
El chico lo remedió  
Y sin dudar él va a brillar  
Su signo Capricornio es  
Supo ser un gran campeón  
Vimos que nació un campeón  
De los héroes, el más popular  
Nació un campeón  
Todos fuerte vamos a gritar  
Nació un campeón  
Y recuerda cuando triste estés  
Dentro de ti está el poder  
Para también un héroe ser  
mantén la fe siempre en ti  
Sigue tu ideal hasta el final  
Cada noche llega  
Una nueva estrella  
A brillar un gran campeón

FINALIZA SEGMENTO CANTADO.

(CONTINUED)

CONTINUED:

54.

FINALIZA CANCIÓN "NACIÓ UN CAMPEÓN".

*La coreografía termina con todos detenidos y se va a negro.*

### 4.3 Planilla de casting

## FICHA ARTÍSTICA



Nombre y apellido: Mateo Antonio Cestari Hernández

Edad: 27 años

Teléfono: 0416-9063152

Correo: mach\_rhcp@hotmail.com

Personaje: Hércules

## DATOS ACADEMICOS / LABORALES

Ingeniero Civil. Egresado UCAB (2013). Actor de teatro y de comedia musical. Actualmente productor teatral, actor y cantante independiente.

## BIOGRAFIA ARTISTICA

Con 7 años de experiencia, participación en casi 20 montajes escénicos y más de 100 representaciones como Actor y Cantante. Egresado de La Escuela de Teatro Musical de Caracas. Ha participado en talleres de formación teatral con los maestros Luigi Sciamanna, Armando Álvarez, Jericó Montilla, entre otros. Actualmente se entrena en el Gimnasio de Actores, dirigido por Matilda Corral. Su formación en el teatro musical le ha permitido formarse y trabajar con maestros de la talla de Domingo Balducci, Natalia Martínez, Brixio Bell, Roy Lorenzo y Luz Urdaneta. Su formación como cantante en la Academia de Delia Dorta (7 años), sumado a la sensibilidad que le ha inculcado el arte escénico, le ha llevado a incursionar como escritor de canciones para teatro musical y más recientemente como dramaturgo.

## FICHA ARTÍSTICA



Nombre y apellido: Jhoamy Manrique

Edad: 26

Teléfono: 04148426828

Correo: jhoamyk@gmail.com

Personaje: Megara

## DATOS ACADEMICOS / LABORALES

Comunicadora Social Mención Corporativa egresada de la USM (Núcleo Oriente). Ha laborado como coordinadora Soc. de Corretaje Seguros Universitas

## BIOGRAFIA ARTÍSTICA

Artista integral, como bailarina ha estado en el Grupo de Danzas Usemistas (G.E.D.U) Universidad Santa María. Núcleo Oriente (2003-2008). Danza Integral. Danza Nacionalista. Ritmos tropicales. En la Academia A&A de lechería. Estado Anzoátegui (2008-2011) se destacó en Salsa Casino, logrando el 1er y 2do lugar respectivamente en la Competencia Nacional “Casino en Escena”. Ha cursado estudios de Tango Argentino en el Centro Uruguayo Venezolano.

En el área teatral, es egresada de la Escuela de Teatro Musical de Caracas. Donde vio clases con los profesores de danza: Brixio Bell (ballet), Luz Urdaneta (danza contemporánea), Roy Lorenzo (Tap); canto: Delia Dorta y Domingo Balducci; y actuación: Luigi Sciamanna.

Entre los proyectos que ha participado, se destacan: “Una Historia que aprender” (infantil 2012), “Dos Tontas Astutas” (2013), “¿Dónde está Clara?”(2014), Cortometrajes: “Otro Balaón” (2010), “Ser Venezolano”, “Te Toca” (2013), “Mía” (2012), “Condenado Despertar” (2014) (*Premio Mejor Actriz Principal Festival de Cine Comunitario (FECOM). Nominación a mejor actriz en Festival de Cine video Secuencia.*), “Encuentro” (2015), “Es-3” (2015). *Premio Mejor Actriz de Reparto. Festival Nacional de Cine de Video Secuencias (FESCIVE)*. Musical “En busca de los Sueños” (Delia Dorta, Dirección: Armando Álvarez).

Actualmente cursa estudios en el Gimnasio de Actores con Matilda Corral.

## FICHA ARTÍSTICA



Nombre y apellido: Carlos Julián Martínez

Edad: 21

Teléfono: 04142422224

Correo: carlosjulianmartinez@gmail.com

Personaje: Phil

## DATOS ACADÉMICOS / LABORALES

Estudiante de Comunicación Social en la UCAB. Músico y actor de teatro y televisión. Actualmente, vocalista en la orquesta SKP.

## BIOGRAFIA ARTÍSTICA

Ha desempeñado los personajes de “Tomasito” en la novela Arroz Con Leche, de Venevisión. Y como “Peter” en la serie Amor Urbano, de la misma televisora. Actualmente, trabaja como vocalista en la orquesta SKP.

## FICHA ARTÍSTICA



Nombre y apellido: Cristhyan Martinez

Edad: 19

Teléfono: 0414 398 55 03

Correo: cristhyanmartinez01@hotmail.com

Personaje: Hades

### DATOS ACADEMICOS / LABORALES

Estudiante de Comunicación Social en la Universidad Católica Andrés Bello.

### BIOGRAFIA ARTÍSTICA

Ha actuado en diferentes obras teatrales, como: Leo Galán en la Obra " El Rey León y La Princesa Pantera" en el teatro Escena 8, director José Manuel Ascensado; Narrador en la obra "Los Amores de Mayita la Estrellita" en el grupo retazos, por el director Juan De Dios Sánchez; Diantre Padre en la obra "Jacques Y su Amo", dirigida por Juan de Dios Sánchez y José "Pepe" Arceo; El Capataz en la obra "Los Mágicos no Comen Pizza", producción colectiva de TUCAB

Actualmente desempeña el rol de Iván en la serie web "Mucha M", dirigida por Klisver Infante y Angélica Morillo.

## FICHA ARTÍSTICA



Nombre y apellido: M. Teodora Melo

Edad: 19 Años.

Teléfono: 04242066354

Correo: Mariateodoora@gmail.com

Personaje: Clío - Musa.

## DATOS ACADEMICOS / LABORALES

Estudiante en Educación para las artes Mención: Música en UNEARTE. Participó en el curso de improvisación en Teatro como Herramienta para la Escena avalado por la UNEARTE (Julio 2014). Asistió al Director Coral en Coro infantil de Santa Lucia del Tuy (2015). Ese mismo año fue profesora de kinder musical en Núcleo de Santa Lucia del Tuy.

Actualmente cursa estudios de Canto Lírico en el Conservatorio Simón Bolívar en la cátedra del Maestro: Cláudio Muskus.

## BIOGRAFIA ARTÍSTICA

Participó como la “Sra. Adriana” en la obra teatral Alcanzando sueños en septiembre de 2015. Actualmente, es soprano en El Coro Sinfónico Juvenil Metropolitano de Caracas. Actualmente.

## FICHA ARTÍSTICA



Nombre y apellido: Deborah Briceño Burgos

Edad: 23 Años.

Teléfono: 04242830337

Correo: debiibri@gmail.com

Personaje: Melpómene - Musa.

## DATOS ACADEMICOS / LABORALES

Cantante. Estudiante en Comunicación Social y Estudios Internacionales.

## BIOGRAFIA ARTÍSTICA

Coralista en la Coral Nacional Juvenil de Venezuela Simón Bolívar, miembro de Fundamusical, El Sistema. Integrante, vocalista, de la Orquesta de Rock Sinfónico Simón Bolívar, Conservatorio de Música Simón Bolívar.

## FICHA ARTÍSTICA



Nombre y apellido: Érika Jimenez

Edad: 24

Teléfono: 04141175438

Correo: erikanajibo@hotmail.com

Personaje: Musa

## DATOS ACADEMICOS / LABORALES

Licenciada en Comunicación Social. Cantante profesional. Estudió cinco años en la Escuela Superior de Musica Jose Angel Lamas

## BIOGRAFIA ARTÍSTICA

Bailarina, se presentó en el Miss Venezuela 2009 en el performance de Chino y Nacho y Franco y Oscarcito; y en el opening del Mundial de Softball femenino 2010.

Cantante en diferentes agrupaciones bailables como Odysea, Wavaberry, Tartara, 7ma tribu, Drumba, entre otros. Actualmente es cantante en proyecto personal artístico Najibo Musical Show.

## FICHA ARTÍSTICA



Nombre y apellido: Michelle Ortega Castellanos

Edad: 19 años

Teléfono: 04242008253

Correo: Michelleortegacastellanos@gmail.com

Personaje: Terpsécore - Musa

## DATOS ACADEMICOS / LABORALES

Cursando estudios universitarios de Comunicación Social en la UCAB. Trabaja de Community Manager en Agencia de Publicidad Digital Sociappeal.

## BIOGRAFIA ARTÍSTICA

Ha actuado como "Siobhan" en El Curioso Incidente del Perro a Medianoche. - E.N.A.E César Rengifo; "Martina" en De eso no se habla. - Grupo Fábula; "Esmeralda" en Federico. - Festival Internacional de Teatro de Caracas 2015.

Actualmente es miembro de Teatro UCAB.

## FICHA ARTÍSTICA



Nombre y apellido: Raxel Andara

Edad: 19

Teléfono: 0424-228-8430

Correo: raxel96@hotmail.com

Personaje: Pánico

## DATOS ACADEMICOS / LABORALES

Estudiante de Comunicación Social en la UCAB.

## BIOGRAFIA ARTISTICA

Ha desempeñado numerosos papeles en teatro, entre ellos como “Alfredo” en la obra El arte de sonreír; “Mauricio” en la obra Los árboles mueren de pie; “Tomás” en la obra La rebelión de las magdalenas; Personaje “Mickey” en la obra Los mágicos no comen pizza; y, “Militar” en la obra Ruido. También ha musicalizado obras de teatro como Boni & Kin en TUCAB.

## FICHA ARTÍSTICA



Nombre y apellido: Marialaura Rodriguez

Edad: 21

Teléfono: 0414-4369111

Correo: malalarg26@gmail.com

Personaje: Moira - Presente

## DATOS ACADEMICOS / LABORALES

Cursando el 4to año de Derecho en la UCAB. Trabaja como Beca-Trabajo en la UCAB, en la Direccion General de Postgrado.

## BIOGRAFIA ARTISTICA

Bailarina de Flamenco desde los 6 años en la Academia de Flamenco Marielba Alvarado en Valencia, 15 años participando en presentaciones de la academia. 8 años actuando en la Gala de la Danza organizada por Pro-Danza Carabobo.

## FICHA ARTÍSTICA



Dayana Sánchez

Edad: 20 años

Número: 04263482191

Correo: dayasanz.1995@hotmail.com

Personaje: Moira Futuro

### DATOS ACADÉMICOS/LABORALES

Estudiante de Comunicación Social, mención Mercadeo en la UCAB. Actualmente cursa Ilustración a lápiz de figurines en Academia Showroom.

### BIOGRAFÍA ARTÍSTICA

Actriz de teatro en Los mágicos no comen pizza (obra de teatro de TUCAB), Don Quijote de la Mancha (pieza de teatro infantil de TUCAB). Instructora en talleres de teatro de la fundación Medatia, en comunidades de Caracas y en el Páramo merideño.

Actualmente trabaja como la Reina Roja en la obra teatral: Alicia a través de las Sombras (tesis).

## FICHA ARTISTICA



Nombre y apellido: Paoly Enríquez

Edad: 22

Teléfono: 04120907140

Correo: paolydet94@gmail.com

Personaje: Moira Pasado (Cloto)

### DATOS ACADEMICOS / LABORALES

Estudiante de 10mo semestre de Comunicación Social en la UCAB. Actualmente trabaja en la Oficina de Mercadeo Institucional de la Universidad Católica Andrés Bello como Embajadora UCAB dando charlas en colegios para atraer nuevos estudiantes y Diseñadora del departamento.

### BIOGRAFIA ARTÍSTICA

Actriz en la obra de Teatro “La cadena de Steiner” como actividad de 5to semestre en la universidad. Y ha contado con diversas apariciones en videos promocionales del Canal Spam.

## FICHA ARTÍSTICA



Nombre y apellido: Mariángel Castellanos Ramos

Edad: 22 años

Teléfono: 0424-208-8110

Correo: Mariangel0121@gmail.com

Personaje: Mujer del Pueblo

### DATOS ACADEMICOS / LABORALES

Comunicadora Social, Mención Artes Audiovisuales, egresada de la UCAB. Productora de Protagonistas en [www.TNORadio.com](http://www.TNORadio.com), Productora del periodista Isnardo Bravo y del Dr. Roberto León Parilli en [www.TNORadio.com](http://www.TNORadio.com). Redactora de noticias en [www.caraotadigital.com](http://www.caraotadigital.com)

### BIOGRAFIA ARTÍSTICA

Directora, actriz y guionista de “La Magia de Soñar” tesis UCAB. Actriz en “la importancia de llamarse Ernesto” UCAB.

## FICHA ARTÍSTICA



Nombre y apellido: María Eugenia Montilla Fernández

Edad: 18

Teléfono: 04129312148

Correo: marujitamonfer@gmail.com

Personaje: Mujer del pueblo.

## DATOS ACADEMICOS / LABORALES

Estudiante de Comunicación Social en la Universidad Católica Andrés Bello.

## BIOGRAFIA ARTISTICA

Actriz formada en el Taller Integral en el 1er Nivel: Actuación, Pasarela I, Baile, Expresión Corporal, Canto, Timidez y Miedo escénico en la Academia Integral de Baile T&P Salsa Casino y Liyor Productions C.A., Taller de Iniciación a la Actuación a través de Personajes Característicos en la Universidad Nacional Experimental de las Artes, Clase Magistral con Levy Rossell en el Teatro Teresa Carreño.

Actuó en la Adaptación de la película de Tim Burton “Edward Manos de Tijeras” a teatro, “Soy Edward” como Helen.

Ha cursado estudios de maquillaje en el Taller de Maquillaje para Efectos Especiales en Universidad Nacional Experimental de las Artes. Fue maquilladora de efectos especiales del elenco de la Adaptación de la película de Tim Burton “Edward Manos de Tijeras” a Obra de Teatro: “Soy Edward”.

## FICHA ARTÍSTICA



Nombre y apellido: Marcos Julio Pérez Rodríguez

Edad: 20

Teléfono: 02129930575

Correo: Perezmarcos95@hotmail.com

Personaje: Chico Freesbie (Mefistófeles)

## DATOS ACADEMICOS / LABORALES

Estudios básicos en el Columbia International College (Canadá). Cursando estudios universitarios en Comunicación Social - UCAB.

## BIOGRAFIA ARTÍSTICA

Actor de Teatro como Marcia en Los Mágico No Comen Pizza; Jim en tesis Edward Manos de Tijera; Militar en Ruido; Asistente de escenas en Bony y Kin (4 extras); Cura, Basilio, Duque y Don Gaiferos en Don Quijote; Jesse en Antes Del Amanecer.

Fue Instructor de salsa casino en el Columbia International College y Host de eventos en el Columbia International College.

## FICHA ARTÍSTICA



Nombre y apellido: Christian Bastelli

Edad: 29

Teléfono: 0424-8290865

Correo: cjesus851@gmail.com

Personaje: Titán

## DATOS ACADÉMICOS / LABORALES

Ingeniero en Mantenimiento Industrial- UGMA. Master en Ciencias Gerenciales- Caribbean International

## BIOGRAFIA ARTÍSTICA

Participación en Publicidad CocaCola 21k – 2013; Publicidad Interna Empresas Polar – 2013; Publicidad para Cyberlux – 2016. Participación en Producción venezolana “Nacer Contigo”, “Amor Secreto”.

Ha sido modelo en videoclip musical de Aran (2014); de Sergio André (2016). Actor de reparto en cine venezolano: “Golpe Duro” – Estreno: 2016

Incursionó en el teatro como el Sr. Martin en la obra: “La Cantante Calva (2016). Actualmente se está preparando para el estreno de la obra “José” como personaje secundario en octubre de 2016

## FICHA ARTÍSTICA



Nombre y apellido: Andrea M Chacón B

Edad: 22

Teléfono: 0424-223-52-25

Correo: andreitachacon14@hotmail.com

Personaje: Alma

### DATOS ACADEMICOS / LABORALES

Estudiante de Psicología en la UCV y Técnico superior universitario en Turismo en el IUTIRLA. Trabaja como protocolo en eventos con Makevents

### BIOGRAFIA ARTÍSTICA

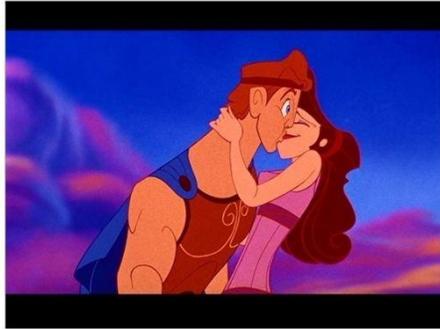
Participó en competencias deportivas (natación, gimnasia rítmica y artística). Desde temprana edad estuvo en el coro juvenil de la Escuela de Música Pedro Nolasco Colón.

#### *4.4 Propuesta de arte*

Tomando como referencia la película de Disney, Hércules, cada ambiente y espacio poseen características particulares que, sumándolas como un todo, permite interpretar la historia de una manera sencilla y coherente. La atmósfera empleada en cada escenario refleja los sentimientos y emociones de los personajes. A su vez, las paletas de colores seleccionadas permiten narrar la historia de una manera específica y así la audiencia se logre sentir más identificada.

Un personaje tiene paletas de colores y características específicas que lo representan durante toda la obra, película, escenario. Sin embargo, esto también se ve relacionado con la trama que se desarrolle en un momento específico de la historia. Es decir, todo está compuesto por la acción de los personajes. Tomando como ejemplo, puede ser la relación entre Hércules y Megara, ya que esta pareja entre un semidiós que se caracteriza por ser valiente y noble, con una mujer desdichada que vendió su alma para salvar a otro hombre, es un amor diferente y que logra superar todos los obstáculos hasta el final.

# PALETA DE COLORES - ESCENAS



- SW 4795 MAJOR BLUE
- SW 6965 HYPER BLUE
- SW 6979 VERVE VIOLET
- SW 4851 HIBISCUS
- SW 4879 DARING



- SW 6793 BLUEBELL
- SW 6510 LOYAL BLUE
- SW 6559 CONCORD GRAPE
- SW 6982 AFRICAN VIOLET
- SW 6975 LAVISH LAVENDER



- SW 2838 HOYCRIFT COPPER RED
- SW 4882 DAREDEVIL
- SW 6890 FORCEFUL ORANGE
- SW 6899 SOCIAL BUTTERFLY
- SW 6878 DRAMA VIOLET



- SW 6579 GALA PINK
- SW 6039 REJUVENATE
- SW 6882 DAREDEVIL
- SW 6898 SOCIAL BUTTERFLY
- SW 0034 COLONIAL YELLOW



- SW 6966 BLUEBLOOD
- SW 6001 REGALE BLUE
- SW 6977 QUEENLY
- SW 6975 LAVISH LAVENDER
- SW 6841 DYNAMO



- SW 6510 LOYAL BLUE
- SW 6782 CRUISING
- SW 6952 BLUE CLICK
- SW 6641 OUTGOING ORANGE
- SW 4882 DAREDEVIL



- SW 6659 CAPTIVATING CREAM
- SW 6346 FAME ORANGE
- SW 6650 MARQUIS ORANGE
- SW 6300 BURGUNDY
- SW 6510 LOYAL BLUE



- SW 6596 BELLA PINK
- SW 4879 DARING
- SW 7660 BOLERO
- SW 0064 BLUE PEACOCK
- SW 6712 LUSAU GREEN

#### 4.4.1 Ambientación y atmósfera

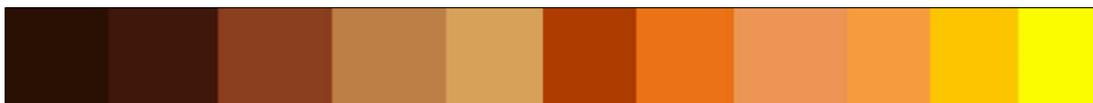
La cinta cinematográfica animada e infantil, *Hércules*, se desarrolla en la época de la antigua Grecia, donde el rasgo más importante y predominante de esta cultura, en lo que a nivel estético se refiere, es la simetría, principalmente, en la arquitectura del espacio y los personajes. La antigua Grecia es sinónimo de dioses, del mundo celestial. Es una época reconocida por sus creencias en seres mitológicos como Zeus (dios del cielo), Poseidón (dios del mar), Atenea (diosa de la sabiduría), entre otros.

A pesar de ser un período antiguo y con una amplia gama de escenarios que se pueden utilizar de referencia, la adaptación de este largometraje a las tablas, se narra de una manera clara y sencilla por los tres únicos ambientes en dónde se desarrolla la historia de manera puntual. Es decir, a lo largo de *Hércules* (la película), todas las situaciones que éste semidiós tiene que enfrentar para convertirse en un “héroe verdadero” solo ocurren en Tebas, el Olimpo y el Inframundo. Al describir cada uno de los ambientes, se distinguen las particularidades y diferencias de los ambientes a pesar de que los tres escenarios juntos, narran toda la historia como un todo.

##### Tebas

Ramificando los ambientes, se distingue el escenario de Tebas por ser la ciudad en donde *Hércules* creció y vivió (aunque éste no sienta ese estado de pertenencia, de hogar desde un principio). Posee una estética clásica, tenue y siempre, simétrica. La ciudad de Tebas representa lo terrenal del mundo de este héroe verdadero. Con colores cálidos, específicamente centrados en la gama de amarillos, terracotas y marrones, acentúan las emociones y experiencias de este protagonista (amor, naturaleza, realidad).

Paleta de color



### Inframundo

El Inframundo, es la parte oscura y perversa de esta cinta. Normalmente, al visualizarlo en otras películas, en esta atmósfera siempre se emplean colores fuertes y cálidos como el rojo y naranja, sin embargo, en la película de Disney, Hércules, son los tonos fríos como el azul, gris y tonos violetas (Megara) que representan la maldad y lo diferencian del mundo terrenal y celestial. Los colores fríos reflejan el vacío, la soledad y la distancia, por lo que también, caracteriza profundamente la personalidad de Hades, el villano de la historia. Es un mundo lleno de almas malignas y ajeno al que se conoce en la Tierra. Maldad en todo su apogeo.

Paleta de color



### Olimpo

Por su parte, el Olimpo es la parte divina de la vida del joven Hércules. Es el lugar dónde los dioses pertenecen, incluyendo a Hércules que, al ser secuestrado, no logra experimentar la vida que estaba destinada a tener. Es celestial y representa riqueza, no económica sino de valores individuales. Las tonalidades en amarillo y azul cielo le dan esa calidez, pertenencia y paz interior que el protagonista desea alcanzar a lo largo de su viaje.

Paleta de color



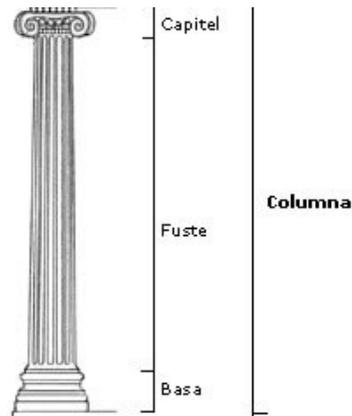
#### 4.4.2 Escenografía

Para la presentación teatral inspirada en el largometraje infantil, la implementación de columnas que representen cada uno de los escenarios de la película es primordial, ya que el espectador puede identificar a lo largo de la puesta en escena, cada ambiente de la trama para entender de manera sencilla y puntual cada puesta en escena. A pesar de ser tres ambientes distintos, cada una se asemeja y complementa con la otra por el estilo griego y simétrico que identifica la narración de este cuento.

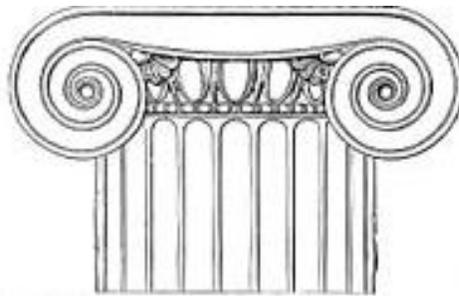
Hércules: el musical dispone de cuatro columnas distribuidas a lo largo del escenario únicamente para los ambientes de Tebas e Inframundo (parte inferior del escenario) y para describir el Olimpo, se toma el centro del teatro (comúnmente llamado “H”) para acentuar de mejor manera la diferencia entre lo terrenal y malvado (abajo) con lo celestial (superior), sin necesidad de emplear algún otro elemento dentro de la escenografía. La iluminación del Olimpo es el punto clave para la creación de su atmósfera y no las columnas.

No hay un escenario más importante que otro en esta historia sobre héroes y dioses griegos. Toda la narrativa se desarrolla entre lo real (Tebas) y lo celestial (sea bueno como el Olimpo o maligno como el Inframundo) así, de modo sutil, la audiencia logra apreciar el intercambio entre los mundos y lo sencillo de su interpretación en el ámbito teatral.

Cada columna tiene dos caras distintas. En un lado, se representa el inframundo con un fondo en azul rey y negro con elementos decorativos como calaveras y esqueletos a lo largo de la columna. Para el lado que representa Tebas, se hace referencia al estilo griego llamado “Jónico” característico de la antigua Grecia. “Jónico: las columnas son más delgadas y más altas, con base, fuste acanalado y capitel en forma de espiral con dos volutas que se enroscan hacia abajo” Claudio, (2014), Historia y biografías [Página web en línea]. La columna representativa de Tebas emplea colores como el amarillo, mostaza y marrón.



**Figura 1.** Descripción de columna estilo “Jónico”.

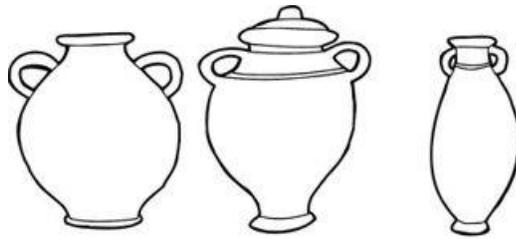


**Figura 2.** Parte superior de columna estilo “Jónico”.

#### 4.4.3 Utilería y attrezzo

Todas las columnas están acompañadas por utilería y attrezzo en cada ambiente. La utilería empleada en la puesta en escena es para darle un valor agregado a las coreografías y puntos dramáticos que se manejan a lo largo de la historia. Tomando como ejemplo, puede ser la canción “De cero a héroe” interpretada por las narradoras de la historia, las musas. Esta canción, es uno de los puntos de giro del cuento y permite el uso de utilería como carteles con el nombre del protagonista para magnificar la evolución del personaje principal que ya llega a su meta final. Entre otros de los elementos más prominentes se encuentran los jarrones con estilos de la época y, figuras

de acción de Hércules con la que algunos personajes interactúan. Sin embargo, se requieren de otros elementos como la iluminación en la puesta en escena para crear una atmósfera adecuada y así la audiencia (todo público) logre sentirse atraída por la historia en todo momento.



**Figura 3.** Estilos de jarrones de la antigua Grecia.



**Figura 4.** Carteles de la película “Hércules”.

#### 4.4.4 *Vestimenta de la antigua Grecia*

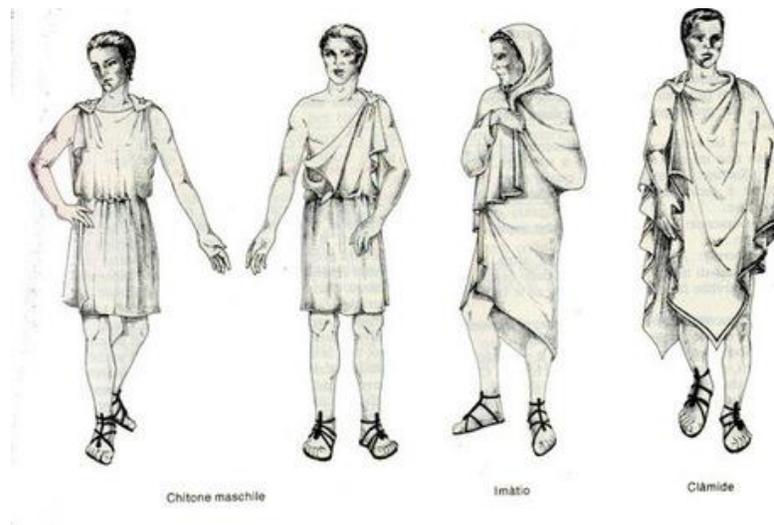
La vestimenta de la antigua Grecia se distingue por sus prendas holgadas, rectangulares y con accesorios de un solo hombro. La tela llamada “chitón” era el material de las prendas de los griegos. En el pasado, los roles estaban invertidos en cuanto al largo de la ropa se refiere. Es decir, las mujeres utilizaban prendas que le llegaban hasta los tobillos, mientras que los hombres, era hasta las rodillas. Encima del chitón, las mujeres utilizaban una tela que servía para cubrirles la cabeza y les colgaba del hombro hasta la cintura. Se le denominaba “peplo”. Para abrigarse, se colocaban el “clámide”, un

manto de lana rectangular que tenía pesos en las puntas para evitar que el viento lo levantara. Había una prenda unisex llamada “himation”, una pieza pequeña que solo cubría el hombro.

La vestimenta griega al ser holgada, carece de forma ya que no se encuentra ceñida al cuerpo. Además, son piezas puras, simples y sencillas que huyen de cualquier ornamento de fantasía. Van de acuerdo al clima que caracteriza a Grecia.



**Figuras 5 y 6.** Vestimenta de mujer en la antigua Grecia.



**Figura 7.** Vestimenta de hombre en la antigua Grecia.

Por otro lado, Los guerreros griegos, llamaban mucho la atención de cualquiera. Iban a las batallas con armaduras de bronce o de lino en el cuerpo. El casco tenía un acabado de espejo o a veces, se encontraba pintado con colores brillantes y cubierto de pelo de caballo. Debajo de su armadura, el guerrero tenía una túnica de colores azul o rojo. Los guerreros se caracterizaban por ofrecer un espectáculo impresionante al marcharse hacia la batalla.



**Figura 8.** Vestimenta de guerrero en la antigua Grecia.

#### 4.4.5 *Calzado de la antigua Grecia*

Los griegos desde la antigüedad, se caracterizan por la utilización de formas y líneas elementales en todos sus ornamentos. El calzado de la época tiene un diseño básico y cómodo para cualquier persona. Los estilos que Grecia maneja están conformados por dos tipos: “Solea” es una suela de madera con delgadas tiras de piel que se atan al tobillo de manera entrelazada y son utilizadas tanto por hombres como por mujeres. Otro diseño creado es el “Coturno” que eran calzado exclusivo para actores de teatro y se caracteriza por tener una suela de madera bastante gruesa para generar altura en el escenario y que cada espectador lograra disfrutar del espectáculo.



**Figura 9.** Estilos de calzado utilizados en la antigua Grecia.

#### 4.4.6 Vestuario de los personajes

##### Hércules joven

Bondadoso y de buen corazón, es un muchacho que viste una toga ancha con un largo que llega hasta las rodillas como el resto de los jóvenes del pueblo. Blanca como la pureza, la calma y tranquilidad.

Paleta de colores



##### Hércules adulto

Guerrero y con un propósito en la vida, Hércules viste de capa y espada su armadura de héroe verdadero. Colores cálidos que predominan como el marrón, crema en combinación con colores fríos como el azul permiten que Hércules pueda pertenecer a los dos mundos sin menospreciar al otro.

Paleta de colores

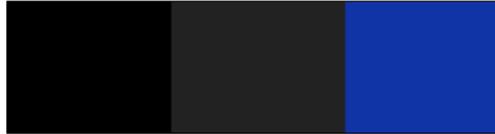


##### Hades

Dios del Inframundo. Es oscuro y temible. Hades, viste un manto negro con gris que le cubre todo el cuerpo y solo deja a la vista tres cuartos de los brazos. Negra como la oscuridad, las almas perdidas y la soledad. Su color de piel es azul que refleja la frialdad

y desinterés en su personalidad hacia el resto de las personas. Caprichoso y efervescente, es un Dios con grandes uñas, dietes filosos y cabello de fuego.

Paleta de colores



### Phil

Es un sátiro (mitad cabra y mitad hombre), barrigón y de patas cortas. Tiene pelos regados por todo su cuerpo. Es de color marrón oscuro y marrón claro con accesorios en rojo (bufanda) que representan lo terrenal por lo cálido de su piel. Hace que su pupilo, Hércules, mantenga los pies en la tierra, sea firme en lograr su objetivo: ser un héroe verdadero. Le mantiene la pasión en cumplir metas.

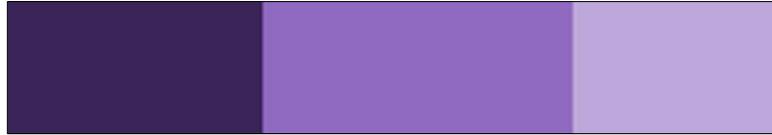
Paleta de colores



### Megara

Es la “damisela en peligro”. Vendió su alma a Hades por lo que ahora le pertenece. Su vestido combina con la paleta de colores manejada en el Inframundo ya que es morado (al igual que Pena) y refleja la sensualidad y atracción de la mujer. Es otra esclava de Hades. Es sexy y coqueta con un vestuario un poco más ceñido al cuerpo que lo habitual en las mujeres de Grecia pero sin dejar a un lado el estilo holgado que caracteriza a la vestimenta de ese país.

### Paleta de colores



### Pena

Es uno de los esclavos del Dios del Inframundo, Hades. Él junto a su amigo Pánico, pueden convertirse en cualquier persona u objeto y así lograr realizar las más temibles travesuras que su amo, Hades, les obliga a realizar. Es inteligente y abusador. De color morado, gordinflón y pequeño, Pena siempre tiene una gran sonrisa malévola y graciosa. Su cuerpo es del mismo color de Megara pero con tonalidades más oscuras que combinan con la paleta de colores que se trabaja en el inframundo y reflejan esa venganza y horror que caracteriza a ese mundo.

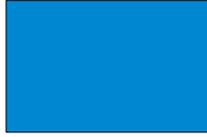
### Paleta de colores



### Pánico

Es el segundo esclavo de Hades. A diferencia de su compañero de travesuras, Pánico es flaco y alto de color aguamarina. Es un diablillo que es inquieto y como su nombre lo indica, excesivamente miedoso. Ambos “esclavos” de Hades tienen colores fríos y característicos del mundo oscuro donde habitan. Malicia, inmadurez y miedo hacia su amo se pueden reflejar en el color que se emplea en su vestuario.

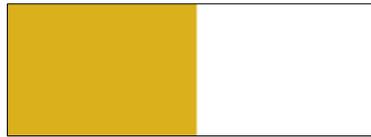
Paleta de colores



### Musas

Son Diosas que narran la historia. Se caracterizan por reflejar la divinidad y lo celestial. Son cinco musas con vestidos en color blanco y una capa dorada. Cada musa representa un arte. Por esto, los vestidos son diferentes y así se permite resaltar y compaginar las personalidades que poseen cada una de ellas. Vestidos holgados con detalles en la cintura y muñeca que las hacen ver más imponentes en el escenario.

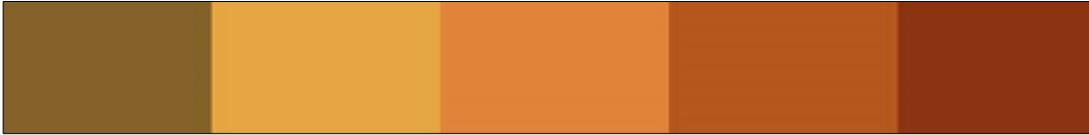
Paleta de colores



### Pueblo

Son personas humildes y trabajadoras en la ciudad de Tebas. Campesinos que trabajan vendiendo alimentos, cosas para el hogar, etc. Desde jóvenes hasta los más grandes van de color verde como la naturaleza, marrón como la tierra que representan esa vida de “Hércules” en el espacio terrenal y que antes rechazaba. Colores cálidos donde también figura el amarillo (mostaza) le da un aporte de vistosidad y calma a un pueblo que puede estar en peligro en cualquier momento.

### Paleta de colores



### Moiras y almas

Son espíritus malignos que se encuentran en el inframundo. El color negro representa ese sentimiento de muerte, maldad, oscuridad y venganza que caracteriza a cada ser que allí se encuentra. Las Moiras, por ser los personajes que controlan el tiempo, tienen una capa negra que les cubre la cara y así generar intriga. Las almas, van de negro con trozos de tela de diferentes colores que representan esa diversidad entre almas buenas (cielo) y malas (inframundo).

### Paleta de colores



### Nesus

Es el monstruo que pelea con Hércules para salvar a su querida Megara. Es musculoso con gran tamaño y de colores azul con negro. Tonalidades frías que reflejan la soledad, maldad y fuerza bruta de este personaje.

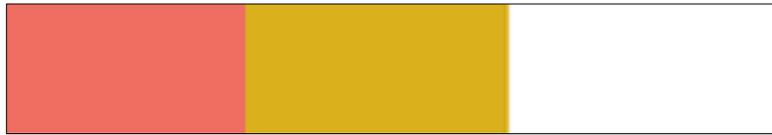
### Paleta de colores



### Hera y Zeus

Son los dioses más importantes del Olimpo y los padres de Hércules. Majestuosidad e imponente son sinónimos de estos dioses. Colores pasteles y puros que muestren la sencillez y ternura de estos padres hacia su hijo. Al mismo tiempo, colores como el dorado que representen esa riqueza espiritual y divina. Dioses en todo el sentido de la palabra.

Paleta de colores



### Titanes

Son cinco dioses de la antigua Grecia que fueron encarcelados por Zeus y están comandados por Hades para destruir el Olimpo. Son personajes que representan diversos fenómenos de la naturaleza en la película. En la obra, visten de negro ya que son tramoyas y a la vez, como representación de titanes, su sello distintivo es un gorro que muestra cada característica particular de ellos (hielo, volcán, roca, tornado). El otro titán, Cíclope tiene un solo ojo y tiene un cuerpo más obeso y torpe. No va de negro porque es aquel con el que Hércules pelea y tiene mayor protagonismo que los otros cuatro titanes.

Paleta de colores



#### 4.4.7 *Maquillaje y peinado*

La antigua Grecia se caracteriza por emplear simetría en todos sus aspectos, por lo que el estilo del maquillaje y peluquería no queda absuelto eso. Es por esto que, *Hércules: el musical*, es un proyecto inspirado en la película infantil producida por Disney y sus personajes están basados en la mitología griega pero con un estilo más geométrico y surreal. El maquillaje y peinado que acompaña a cada personaje, está inspirado en mantener las mismas características de la cinta cinematográfica y así poder caracterizar de mejor manera la historia.

##### 4.4.7.1 *Maquillaje y peinado de personajes*

- HÉRCULES

Rostro contorneado destacando los rasgos de masculinidad y simetría. Estilo griego natural. Contorno en piernas y brazos al igual que el uso de crema bronceadora para dar la sensación de músculos grandes. Cabello corto y suelto pero bien arreglado.



- MEGARA

Maquillaje que defina rasgos seductores y delicados del personaje. Cejas amplias y bien delineadas, sombras en tonos morados buscando intensidad con la utilización de pestañas largas. Rostro bien contorneado con labios de color intenso que vayan a tono con el resto del maquillaje.

El peinado será el cabello recogido alto con algo de cabello cayendo sobre la frente. El peinado debe permitir ver el cuello de la actriz al mismo tiempo que debe lograr ser seductor y desenfadado.



- MUSAS

El maquillaje de las musas debe asemejar el de unas diosas, es decir, su maquillaje es en tonos cobre y dorado que resalten su carácter de deidad. Los rostros deben ser expresivos y muy atractivos. Es posible que el tono del color varíe de una musa a otra buscando que este vaya de acuerdo con la personalidad de cada una. Sin embargo, la paleta de colores será la misma para todas. Por ejemplo: El maquillaje de la musa de la tragedia va a ser más intenso y oscuro que el de la musa de la comedia, pero ambos serán en colores y tonos similares.

Cada musa representa un arte, por lo que cada uno de los peinados sugeridos está referido para resaltar las personalidades tan distintas que cada musa posee.

HISTORIA



TRAGEDIA



MÚSICA



DANZA



COMEDIA



- HADES

Rostro con líneas de expresión bien definidas. El maquillaje busca caracterizar las emociones tan bipolares del personaje. Hades es azul con iluminaciones que definan la mirada sombría. La sonrisa debe ser oscura, grande y expresiva. Los dientes manchados y un poco oscuros.

El peinado que caracteriza a Hades es una cresta alta de color azul eléctrico que denota frialdad y maldad.



- PENA Y PÁNICO

Maquillajes de caracterización en color morado para Pena y azul para Pánico. La intención es que no sean rostros planos de monstruo sino que expresen maldad sin dejar de ser graciosos. El cabello debe ir algo despeinado y pintado del mismo color del cuerpo.



- PHIL

Maquillaje caracterizado en color marrón claro con tonos oscuros en partes específicas como el mentón (barba). Ojos pronunciados con el cabello despeinado por los lados. Nariz roja.



- ZEUS Y HERA

Maquillaje de dioses, deben tener un aura de fantasía sin dejar de ser creíbles. El maquillaje de Zeus consistirá en remarcar sus líneas de expresión para conseguir la edad deseada (mayor pero cuidando su apariencia). También se debe lograr que la piel se vea con un halo ocre como de deidad, es decir, que haga recordar a un personaje celestial pero creíble. Los brazos deben ser contorneados también. El cabello debe ser blanqueado y el peinado debe tener volumen.

En el mismo estilo debe ser el maquillaje de Hera pero en otros tonos más rosa la coloración de la piel. Ella debe parecer femenina, maternal y delicada. El cabello también debe llevar volumen y debe ser rizado.



- PUEBLO

Maquillaje sencillo de personas humildes y trabajadoras. Sin tanto retoque porque es simple y básico. El peinado para las mujeres es el cabello recogido y para los hombres el cabello corto algo desaliñado.



- ALMAS

Maquillaje demacrado. Rostro blanco, contorneado oscuro para resaltar facciones estilo calaveras. Cabello suelto y despeinado.



- NESUS

Maquillaje corporal azul con contorno de ojos oscuros. Las cejas bien contorneadas y la nariz roja. Cabello suelto.



## 4.5 Propuesta escenográfica

### 4.5.1 Ubicación escenográfica

La ubicación de la escenografía para esta obra está diseñada tomando en cuenta la distribución del escenario de Teatro UCAB. Este teatro cuenta con un escenario y un espacio que se usará para el movimiento escenográfico denominado “H”, el cual rodea los asientos en donde está el público.

Apoyando la propuesta escenográfica, se usarán cuatro columnas ubicadas horizontalmente en el escenario, cercanas a las patas, marcadas por las cortinas, por donde entrarán y saldrán los personajes. Las columnas estarán diseñadas para girar sobre su propio eje por lo que no ocuparán mayor espacio que el ya establecido.

Las patas estarán del lado izquierdo y derecho cercano a la parte delantera del escenario y serán las principales. En la parte trasera se ubicarán dos patas más, a ambos lados del escenario, para crear un acceso de emergencia en caso de ser necesario entrar, o salir, de escena.

En este ámbito no se usará más escenografía que las columnas que serán las que contextualizarán a la par de la iluminación y la utilería. Solo en 3 casos se colocará delante de las columnas unos arbustos para diferenciar la columna que representará lo terrenal y ubicarla en la ciudad.

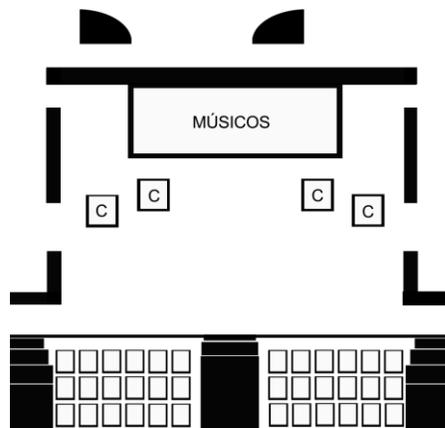


Fig 10. Referencia del escenario del Teatro de la UCAB

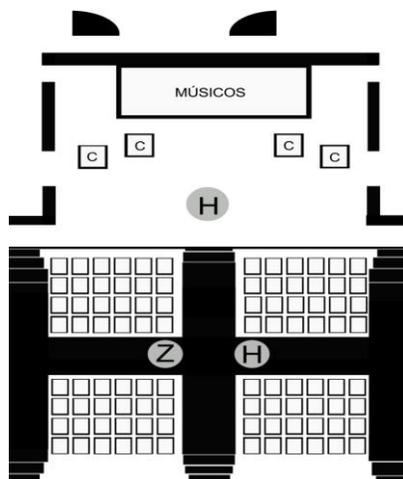
#### 4.5.2 *Ubicación de personajes*

Para la distribución de personajes de esta historia se utilizaron códigos para la distinción de los escenarios. Ya que los puntos importantes son el Olimpo, el Inframundo y el Terrenal dependiendo al mundo al que pertenezcan los personajes allí se moverán.

##### Olimpo

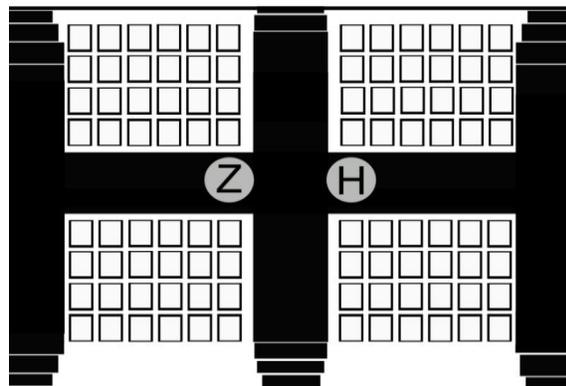
Escenográficamente el Olimpo se ubicará en la H de Teatro UCAB y se acompañará con el código de una luz cenital y humo. Cada vez que este código se presente el público sabrá que el mundo que se representa es el Olimpo y solo los dioses pueden entrar en él, como lo dice Zeus en uno de sus parlamentos.

Tanto Zeus como Hera se mueven únicamente en la H por ser el mundo al que pertenecen. Mientras el código marque que este es el Olimpo ningún personaje que pertenezca a la tierra podrá usar la H es por esto que al comunicarse con su padre Hércules siempre permanecerá en el escenario.



**Fig.11** Ubicación de Zeus y Hera en el Olimpo y Hércules en la tierra.

Hades, aunque no pertenece al Olimpo, es un dios y como tal puede moverse libremente cada vez que el código determine que la H es el hogar de los dioses. La diferencia vendrá en que Hades siempre entrará al Olimpo, la H, desde la parte inferior, es decir, desde el escenario. De esta manera se reafirman dos códigos, el primero, es que el Olimpo se encuentra en las alturas, en el cielo, mientras que el inframundo en las profundidades de la tierra; y el segundo, que Hades al ser un ser menor ante el gran Zeus siempre tendrá que entrar mirando hacia arriba para poder ver a su hermano.

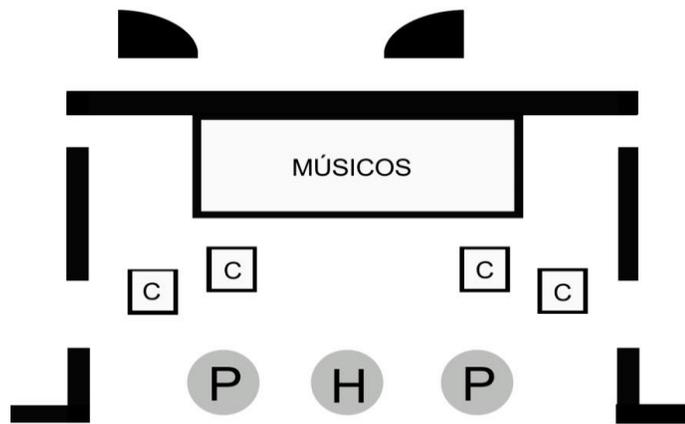


**Fig. 12** Ubicación de Zeus y Hades en el Olimpo.

### Inframundo

Como se determinó que el Olimpo estará en la parte superior del teatro, en consecuencia, el Inframundo estará en la parte inferior, en el escenario. Este es el hogar de Hades por lo que todas las criaturas ligadas a él se moverán por el mismo mundo.

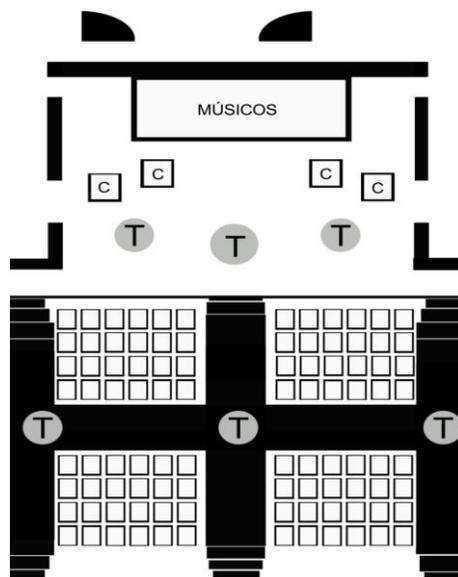
Como en el Olimpo, en el Inframundo también está prohibida la entrada de mortales, para eso en la entrada se encuentra Cerbero. En el momento en que Hades sale del Olimpo para ir a su hogar, en el que las almas llegan al inframundo o cuando, al final, Hércules decide ir a rescatar a Megara, estos personajes vendrán siempre desde la parte superior hacia el escenario.



**Fig.13** Ubicación de Zeus y Hades en el Olimpo

### Terrenal

Este es el mundo en el cual se desenvuelven tanto los humanos como los dioses, los demonios e incluso las almas. En este mundo no hay limitación, todo el teatro servirá como espacio escenográfico para los personajes. Las columnas y la iluminación determinarán tanto que estamos en el mundo terrenal como la hora del día en el que se desenvuelve la escena.



**Fig.14** Ubicación del pueblo.

#### 4.6 Propuesta de iluminación

La historia de Hércules refleja el crecimiento del joven semidiós a lo largo de 18 años y, para este montaje, está delimitada por una serie de escenarios, escenas y canciones que llevarán una iluminación que destaque el momento.

En primera instancia se debe definir los escenarios, dado que en consonancia con la propuesta de arte, la iluminación realzará los elementos seleccionados para dar vida a estos espacios. En este caso, son cuatro columnas que tendrán dos caras de dos mundos, tanto el terrenal como el del inframundo. En el caso del Olimpo, el cual se desarrollará en la “H”, y no constar con escenografía, dependerá únicamente de un valor visual dado por la iluminación y el ambiente creado para enmarcar y destacar su funcionalidad.

##### Inframundo

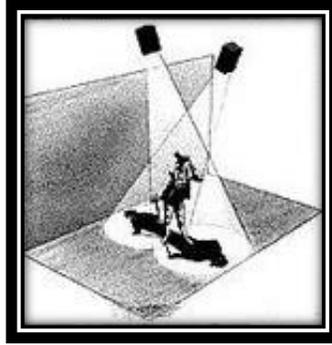
Este escenario está diseñado para realizarse en el escenario del teatro conjunto a las columnas que decoran, la iluminación, debe realzar las características de este mundo siniestro.

Desorden, miseria y ahogamiento son los sentimientos que se deben manifestar a través de la iluminación de este ambiente. Contrastando de manera absoluta con su contraparte, el Olimpo.

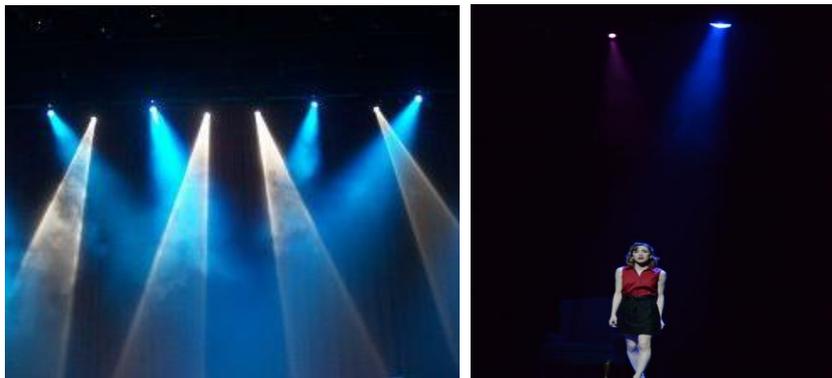


**Figura 15.** Ejemplo de iluminación para el inframundo (Película).

En este sentido, el inframundo, vendría a ser un espacio donde predomine más la oscuridad que la luz. Un buen ejemplo de esto, es la oportunidad de trabajar con un contraluz que contornee la silueta tanto de la escenografía como de los personajes y una luz alta frontal que ilumine a los personajes desde el frente.



**Figura 16.** Ejemplo de la iluminación propuesta.



**Figura 17.** Ejemplo de atmosfera a crear.

Con el fin de obtener sombras en los rostros de los personajes que pertenezcan o interactúen en este mundo, la propuesta anterior, es sustentable. Sin dejar de lado el uso de luces laterales o en caso de que los personajes.

Para completar el ambiente se colocará luces en la parte inferior de cada columna y de manera que iluminen su estructura y de una aspecto tenebroso, sumado, al hecho de que la posición de las luces darán un ilusión de prolongación.



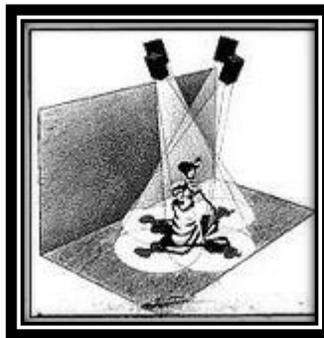
**Figura 18.** Iluminación para columnas.

### Mundo Terrenal

Las ciudades en las que se desarrolla la historia representan tanto las concepciones de las creencias como los acontecimientos de aquella época. Es por esto que para el pueblo de la juventud de Hércules se usará una iluminación que cuente con CTO y difusores para que el aspecto amarillento le confiera un aura de antigüedad.



**Figura 19.** Ejemplo de atmosfera para el pueblo.



**Figura 20.** Ejemplo de ubicación de luces para el pueblo.

Un espacio que también es terrenal pero debe diferenciarse del pueblo anterior, es las escenas en la ciudad de Tebas. En primera instancia, debido que se debe crear un ambiente en donde el desorden y atoniamiento sean lo más notorio en este sentido se usarán el mismo esquema de luces anterior, pero más saturadas.

Más adelante cuando, según la historia, Hércules haya luchado y vencido como héroe de la ciudad la iluminación será más tenue de manera que visualizarlo de más tranquilidad.



**Figura 21.** Ejemplo para la atmosfera de Tebas (Película).

### Olimpo

Este escenario, no solo debe representar la divinidad del lugar sino, que la iluminación, debe de ser la que cree el ambiente ya que esta no contará con escenografía. El único código que determinará que la “H” se convierte en Olimpo en cuando se encienda la luz cenital de la “H” y luces laterales en las rampas. Sumado a esto se usará el elemento del humo para la reflejar la luz.



**Figura 22.** Ejemplo de atmosfera para el Olimpo.



**Figura 23.** Propuesta de iluminación.

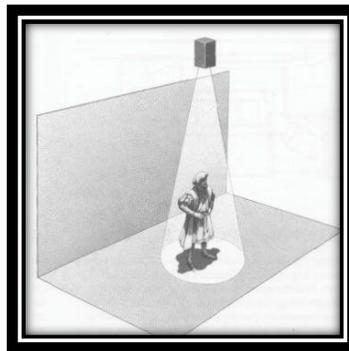
### Templo

Un escenario que, de alguna manera es mixto, será en el que se desarrollen las escenas del templo. Este ambiente es en el cual dos mundos, tanto el Olimpo como el terrenal, se conectan. De esta forma las propuestas de iluminación de ambas deben combinarse para crear la unión.

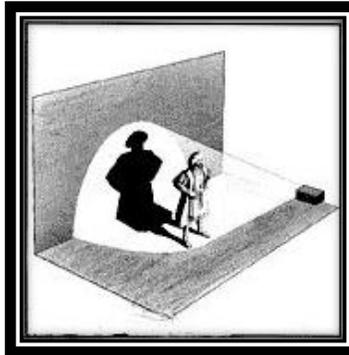
Esto se logrará con una luz cenital de en “H”, que además, representará la figura divina de Zeus. Además se usará una luz frontal directa para resaltar la figura de Hércules.



**Figura 24.** Ejemplo de iluminación para el templo de Zeus (Película).



**Figura 25.** Iluminación cenital.



**Figura 26.** Iluminación frontal directa.

Además de estas iluminaciones bases se debe manejar una subdivisión según la escena ya que ella es la que relatará en cual hora del día se está desarrollando o si hay algún momento importante para el personaje. Por su parte, los diálogos importantes no tendrán ningún énfasis específico desde el área de iluminación.

#### *4.7 Propuesta musical*

Hércules: El Musical utilizará la misma banda sonora de la película animada de Disney, piezas que apoyan a la historia como elemento narrativo, que reiteran las acciones y emociones de los personajes principales. En “Hércules” usan el góspel como hilo conductor de la película, lo que le da un tono distintivo con respecto a otras animaciones de la misma compañía.

Para esto se harán los arreglos musicales para una agrupación de 13 músicos, un coro a cuatro voces, y las melodías de las voces principales (Hércules, Megara, Phil, y las Musas) para las canciones: La Virtud I, La Virtud II, La Virtud III, Llegaré a mi Meta, La Última Esperanza, De Cero a Héroe, No Hablaré, y Nació Un Campeón.

Por otro lado, en trabajo con la puesta en escena de la obra se jugará con el score de la película, principalmente “Cortando El Hilo”, para los momentos en que las almas del Inframundo aparezcan en escena.

Como elemento inédito de este musical, se integrará una canción original para Hades, siendo uno de los villanos de Disney que no tiene una escena cantada por el mismo, se hizo una canción para representar el clímax y la cúspide de su personaje. Representará el momento en el que logra su cometido de liberar a los Titanes.

Esta canción tiene como referencia “Influencias en el Mas Allá” de La Princesa y El Sapo y, “La canción de Oogie Boogie” de El Extraño Mundo de Jack. Aparte de las referencias de películas Disney, canciones que son en su gran parte recitadas y que cuentan con la misma fórmula de Alan Menken, se buscó que tuviera influencia del jazz y funk, con una presencia marcada del góspel en los arreglos vocales del coro, inspirándonos en el género principal que conduce la historia y caracteriza a la banda sonora de la película Disney.

#### 4.7.1 *Temas*

- Dios de la Maldad

Letra: Verónica Severino

Música: Álvaro Rojas

En el inicio desplazado fui  
Y rodeado de muertos me vi  
Un pasado oscuro y un futuro ruin  
En eso me convertí

Deseando fama poder  
El control por fin poseer  
Ser grande y famoso, seré  
El Dios de la maldad

Por milenios lo intenté  
Pero a Zeus no lograba vencer  
Un despiste a mi favor y Hércules nació  
Mi oportunidad llegó

Pena: Te confirmo el sábado que lo hable con ellos que dirían exactamente.  
Pánico: Sería hablado y no importa que sea tiene que dar los tiempos para que  
entre lo siguiente.

Hades: ¿Puede dejar de hablar de él?  
Esta es mi canción.

Hablado: ¿Zeus? ¿Hermanito, puedes oírme?

Cantado:

El dios de la maldad  
El dios de la maldad  
El dios de la maldad

Pena y pánico: El dios de la maldad

Hablado:

Hades: ¡Hermanos! ¡Titanes! ¡Como sufren en su prisión! ¿Quién los encerró  
ahí?

Titanes: Zeus, Zeus. Fue Zeus.  
Hades: ¡Entonces yo los libero! Y ahora ¿Qué es lo primero que van a hacer?  
Titanes: ¡Destruirlo!  
Hades: ¡Bien dicho!

- La Virtud I

Letra: David Zippel

Música: Alan Menken

Después de la creación,  
la tierra era un caos total.  
Repleta de titanes con  
afán de hacer el mal.

Lugar inmundo fue.  
Desorden en cualquier dirección.  
Con terremotos y volcanes  
siempre en acción.

Entonces vino Zeus.  
Su rayo les lanzó, ahí.  
A los malos encerró, y así  
con ese caos vino a terminar.  
Él tuvo gran virtud,  
fuerza triple "A" fue sin dudar.

El plato fuerte fue.  
Sí, nena.  
Se impuso al mundo en su juventud.  
En el Olimpo se vivió la

paz y la virtud.

Aunque parezca imposible,  
has de creerlo tú.  
En el Olimpo se vivió la  
paz y la virtud.

- La Virtud II

Letra: David Zippel

Música: Alan Menken

Del inframundo el rey.  
Siempre mostro malvada actitud.  
Fue muy perverso  
y también cruel,  
has de creerlo tú.  
  
Tenía un plan de gran  
destrucción.  
Viviendo sin virtud.

- La Virtud III

Letra: David Zippel

Muscia: Alan Menken

Ahora es un mortal,  
mas como el no todo bebió.  
Divina fuerza conservó,  
las gracias hay que dar.  
  
¡Vamos, nena!

Lloraron Hera y Zeus.  
Su hijo no podía volver.  
Miraron a su niño criarse  
lejos de su hogar.

Y a pesar del plan,  
tramado con su fuerza  
y su luz.  
Más fuerte se volvió  
al crecer,  
y fue su gran virtud.  
Su gran virtud.

- Llegaré a mi Meta

Letra: David Zippel

Musica Alan Menken

Llegó un sueño a mí,  
en algún lugar,  
con un gran aplauso,  
aclamado me vi.

Alegría sin fin,  
había al yo llegar.  
Una voz insiste,  
que yo pertenezco ahí.

Por mi senda iré,  
llegaré a mi meta.  
Un día triunfaré y,

mío será el honor.  
Cada paso a dar,  
más me acercará.  
Buscaré bien por doquier,  
sin miedo y con valor.

Por mi senda voy,  
llegaré a mi meta.  
Si lejana esta,  
fuerte seré yo.  
Cada paso a dar,  
más me acercara.  
Por cualquier lugar iré,  
sin miedo y con valor.

- Mi Última Esperanza

Letra: David Zippel

Música: Alan Menken

Pues tú quieres ser un héroe, niño, yupi-du.  
Muchos otros mentecatos  
he tenido como tú.

Todos fueron buenos para nada.  
Y, ay, para eso no hay pomada.  
Basta ya de excusas, pues no tengo dudas  
si me lo pidió el hijo de Zeus.  
Responderé dos palabras:  
está bien.

Tú ganas, oh dios, cuando quieras.

Creí que jamás tendría a un campeón.  
Que haga sonar campanas y no el gong.  
Que gane batallas, trofeos y medallas,  
con algo de agallas.  
Más no, un novato.

Estoy jubilado, amigo, y sin ambición  
El césped cortar me gusta de sol a sol.  
Te hace falta un maestro muy listo y dispuesto.  
Un buen comerciante y ¡whoa!  
Ahí va mi úlcera.

Mi última esperanza resultas tú.  
Aunque no has caído del cielo azul.  
Bastantes fracasos han sido mi cruz.  
Ya no tengo opción, sólo quedas tú.

Frente a fuerza superior los semidioses correrán.  
Las leyendas que tú lees no tienen nada de verdad.  
Ser héroe es un arte, es cosa de vocación.  
Lo mismo que al pintar, se usa el corazón.

No basta ser fuerte ni es cosa de suerte.  
Hay que superarse y crecer.  
Así se hace.

Llegó mi última oportunidad.  
Antes que algún malvado me deje atrás.

Contigo mis sueños se harán realidad  
Muestra tu poder, haz siempre un buen papel.  
Mi última esperanza sigues siendo tú.

- De Cero a Héroe

Letra: David Zippel

Música: Alan Menken

Oh yeah.  
Bendición, Hércules triunfó.  
Siempre popular en las encuestas de opinión.  
Qué bombón, él detiene el show.  
Ponlo frente al monstruo y se llena la función.

Era un don nadie, un cero, cero.  
Ahora es un héroe verdadero.  
Él nunca ha dado un paso atrás,  
de cero a héroe sin demorar.  
Ahora es un héroe en un tris tras.

Su sonrisa las hacía suspirar.  
Y donde estés su rostro ves  
su linda tez.

Honorarios y ganancias mil  
reunió y podrá quemar.  
Famoso es y su perfil  
en cada urna griega está.  
Di amén, véanlo otra vez.

Dulce y victorioso y en todo saca un diez.  
Multitud sólo para ver  
su perfecto cuerpo, esos músculos mover.

Hércules viene, ve y vence.  
Toda la gente se enloquece.  
Tiene talento y gran valor.  
De cero a héroe, un ganador.  
Ahora es un héroe, un gran señor.

¿Quién inventó a los gladiadores?

Hércules.

¿Quién es un líder con honores?

Hércules.

De gran valor, poderoso.

¿Y su sabor? El más sabroso.

Hércules (x6)

Bendición, Hércules triunfó, siempre invicto,  
ejemplar, y qué lindo es, no engreído.

Era un don nadie, un cero, cero.  
Ahora es un héroe verdadero.  
Todas las marcas ya rompió.  
Ahora es un héroe, él es un héroe.  
Nuestro héroe, así es él.

- No hablaré

Letra: David Zippel

Música: Alan Menken

Si a los engaños dieran premios  
hubiera varios ya ganado.  
No me interesa tener novio,  
eso es historia ya lo se todo.

A quien crees que engañas  
él es lo que tu más quieres.  
Ocultarlo tratas,  
es hermoso lo que sientes.  
No lo disimules,  
bien sabemos donde está tu corazón.

No van a oír que lo diga, no, no.  
Tu sueño es no lo niegues uhoo.  
Jamás lo hare no hablare de mi amor.

Creía ya haber aprendido,  
siempre el inicio es hermoso.  
Mi mente dice ten cuidado  
porque no todo es maravilloso.

Ya lo entendemos que lo quieres y lo extrañas.  
No lo aceptaremos date cuenta que lo amas.  
Trata de admitirlo, tienes que aceptarlo muy  
enamorada estas.

No van a oír que lo diga, no, no.  
Ya admite que  
tu sonrisa es de amor.  
No insistan más, no diré que es amor.  
Quieras o no lucha por el amor.  
No pidan más que lo diga.  
No harán jamás que lo diga.  
Su orgullo no deja que hable de amor.

Nadie sabrá.  
No hablare de mi amor.

- Nació un Campeón

Letra: David Zippel

Música: Alan Menken

De la cima vamos a exclamar:  
Nació un campeón.  
Es momento para celebrar.  
Nació un campeón.

Escuchemos fuerte un aleluya.  
Brillando él llegó.  
Ven a cantar, que se oiga ya.  
Nació un campeón.  
Sí, nació un campeón.

De los héroes, el más popular.  
Nació un campeón.  
Todos juntos vamos a gritar

nació un campeón.

Y recuerda que la adversidad  
con corazón vencerás.  
Podrás también un héroe ser.  
Siempre mantén la fe en ti.  
Sigue tu ideal hasta el final.

Cada noche llega  
una nueva estrella,  
a brillar un gran campeón.

Como faro en la oscuridad.  
Nació un campeón.  
Destruyendo toda la maldad.  
Nació un campeón.  
Justo cuando todo estaba peor,  
el chico lo remedió.  
Y sin dudar él va a brillar.

Su signo Capricornio es.  
Supo ser un gran campeón.  
Vimos que nació un campeón.  
De los héroes, el más popular.  
Nació un campeón.  
Todos, fuerte vamos a gritar:  
Nació un campeón.

Y recuerda cuando triste estés  
dentro de ti está el poder

para también un héroe ser.  
Mantén la fe siempre en ti.  
Sigue tu ideal hasta el final.  
Cada noche llega,  
una nueva estrella  
a brillar un gran campeón.

#### 4.8 *Lista de necesidades*

La puesta en escena de *Hércules*: el musical se basa como punto focal en el apoyo escenográfico de cuatro columnas giratorias que representan en sus diferentes caras, los diversos ambientes que se utilizan en el largometraje infantil para contar la historia (Tebas, Inframundo y Olimpo) sin dejar a un lado otros elementos como arbustos y atrezzo que manejan los personajes a lo largo de la presentación.

La película animada *Hércules*, cuenta con tres escenarios que, al traspasarlos a un lenguaje teatral, visualmente se puede crear un hilo conductor entre cada ambiente ya que está diseñado para que desde los más pequeños hasta los grandes, puedan identificar el lugar dónde se está desarrollando la historia. A pesar de ser tres escenografías distintas, cada una se asemeja y complementa con la otra por el estilo griego y simétrico que identifica la narración de este cuento.

La utilería empleada en la puesta en escena es para darle un valor agregado a las coreografías y puntos dramáticos que se manejan a lo largo de la historia. Tomando como ejemplo, puede ser la canción “De cero a héroe” interpretada por las narradoras de la historia, las musas. Esta canción, es uno de los puntos de giro del cuento y permite el uso de utilería como carteles con el nombre del protagonista para magnificar la evolución del personaje principal que ya llega a su meta final.

No hay un escenario más importante que otro en esta historia sobre héroes y dioses griegos. Toda la narrativa se desarrolla entre lo real (Tebas) y lo celestial (sea bueno como el Olimpo o maligno como el Inframundo) así, de modo sutil, la audiencia logra apreciar el intercambio entre los mundos y lo sencillo de su interpretación en el ámbito teatral.

### Escenografía

<b>TEBAS</b>	<b>INFRAMUNDO</b>
4 Columnas giratorias.	4 Columnas giratorias.

### Utilería

<b>TEBAS</b>	<b>INFRAMUNDO</b>	<b>OLIMPO</b>
5 Jarrones de diferentes tamaños. 2 Cestas. 3 Discos fresbee. 1 Discos de fresbee. 1 Silbato. 1 Rosa. 5 Carteles. 1 Letrero. 1 Banco de jardín.	1 Muñeco Hades. 1 Muñeco Hércules. 1 Termo Hércules. 1 Tela morada. 1 Ojo grande. 1 Tijera grande. 1 Hilo blanco. 1 Hilo dorado.	1 Bebé Hércules.

### Sonido

<b>INSTRUMENTOS</b>	<b>EQUIPOS</b>
3 Trombones.	9 Lavalier o Headset.

2 Trompetas.	2 Micrófonos condensadores para coro.
1 Teclado.	1 Micrófono de cuerdas.
1 Bajo.	9 Micrófonos de viento.
1 Violín.	5 Micrófonos para batería.
3 Flautas.	2 Micrófonos para congas.
1 Guitarra eléctrica.	1 Micrófono SFX.
1 Saxofón.	3 Cajas directas.
1 Batería.	4 Cornetas.
1 Campana.	2 Parales de cornetas.
1 Pandereta.	29 Cables XLR o Canon (mínimo 10 metros).
1 Conga.	4 Cables Spick up (mínimo 30 metros).
1 Chismosa.	6 Cables Plus.
	9 Cables Jacor 3.5 o Canon Plus mini.
	2 Cables Plus mono.
	2 Extensiones.
	3 Consolas.
	2 Powers.
	6 Atriles.
	6 Linternas.
	13 Sillas negras.

Materiales

<b>ESCENOGRAFÍA / UTILERÍA</b>	<b>MAQUILLAJE / PEINADO</b>	<b>VESTUARIO</b>
Bombas.	Base.	Tela Diopobello.
Cintas de tela.	Camuflaje.	Tela Popelina.
Cartón grueso.	Bronceador.	Tela Muselina.
Cartón delgado.	Rubor.	Tela Scuba.
Periódico.	Sombra para cejas.	Tela Licra.
Pega.	Sombra para ojos.	Tela estilo peluche.
Pinceles.	Delineadores.	Pasamanerías.
Silicón.	Rímel.	Cierres invisibles.
Fieltro.	Pestañas postizas.	
Foamy.	Pega para pestañas.	
Pintura al frío.	Labiales colores oscuros.	
Espray.	Labiales colores claros.	
Tirro.	Pasta de agua.	
Peluche.	Colorante vegetal.	
Madera.	Maicena.	
Clavos.	Cintas.	
Tornillos.	Ganchos.	
Tubos.	Laca.	
Colores.	Gelatina.	

<b>PERSONAJE</b>	<b>VESTUARIO</b>	<b>ACCESORIOS</b>	<b>PEINADO</b>	<b>MAQUILLAJE</b>
<b>HÉCULES</b> (Joven)	Bata blanca. Sandalias griegas.	Cinturón marrón. Medalla.	Cabello suelto despeinado.	Maquillaje simple destacando facciones.
<b>HÉRCULES</b> (Adulto)	Bata blanca. Sandalias gladiador.	Armadura. Falda. Espada. Capa.	Peinado hacia atrás con una cinta marrón.	Maquillaje simple destacando facciones y músculos.
<b>PHIL</b>	Body medio cuerpo y pantalón tipo peluche. Descalzo.	Cuernos. Cola.	Cabello despeinado.	Maquillaje caracterizado en color marrón. Nariz roja y cabello despeinado.
<b>MEGARA</b>	Vestido morado. Sandalias Griegas.	Cinturón.	Cola alta sostenida con una cinta. Flequillo.	Rostro contorneado con labios de color intenso y énfasis en los ojos.
<b>MUSA CALÍOPE</b>	Vestido largo. Sandalias sencillas.	Capa larga.	Peinado alto.	Maquillaje ahumado destacando rasgos.
<b>MUSA MELPÓMENE</b>	Vestido largo. Sandalias sencillas.	Capa larga.	Cabello suelto ondulado en las puntas.	Maquillaje ahumado destacando rasgos.
<b>MUSA TALÍA</b>	Vestido largo. Sandalias sencillas.	Capa larga.	Colitas chinas.	Maquillaje ahumado destacando rasgos.

<b>MUSA TERPSÍCOPE RE</b>	Vestido largo. Sandalias sencillas.	Capa corta.	Moño hacia atrás.	Maquillaje ahumado destacando rasgos.
<b>MUSA CLÍO</b>	Vestido largo. Sandalias sencillas.	Capa corta.	Trenzas.	Maquillaje ahumado destacando rasgos.
<b>ZEUS</b>	Bata larga. Himatión. Descalzo	Cinturón. Cetro.	Corte sencillo.	Sencillo.
<b>HERA</b>	Vestido largo. Chiton. Descalza.	Diadema.	Moño alto.	Sencillo con énfasis en los ojos.
<b>HADES</b>	Bata larga. Himatión. Descalzo.	<b>X</b>	Cresta alta pintada en color azul.	Líneas de expresión definidas. Cuerpo azul. Dientes negros.
<b>PENA</b>	Body cuerpo completo. Descalzo.	Cachos. Alas. Cola.	Retiro central que divida el cabello en dos. Bien peinado.	Maquillaje caracterizado en color morado.
<b>PÁNICO</b>	Body cuerpo completo. Descalzo.	Cachos. Alas. Cola.	Cabello desordenad o pintado de azul.	Maquillaje caracterizado en color azul.
<b>PUEBLO</b>	Batas cortas. Chiton. Clámide. Himatión.	Cintas. Cinturones.	Mujeres: Recogido. Hombres: Sencillo.	Sencillo
<b>MOIRAS</b>	Capas con capucha. Medias negras.	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>

	Sandalias sencillas.			
<b>NÉSUS</b>	Body medio cuerpo. Pantalón gris. Descalzo.	X	Estirado con gelatina.	Contorneo caricaturesco.
<b>CÍCLOPE</b>	Body completo manga larga. Falda. Descalzo.	X	Despeinado	Maquillaje caracterizado en color carne.
<b>ALMAS</b>	Ropa negra. Descalzo.	Retazos de tela guindando.	Despeinado	Demacrado.
<b>TITANES</b>	Body completo negro. Zapatos negros.	Sombreros característicos de sus personajes.	X	X

## 4.9 Presupuesto

<b>FECHA:</b>	Mayo 2016
<b>NOMBRE PROYECTO:</b>	Hércules: el Musical
<b>CATEGORÍA:</b>	Musical familiar
<b>DURACIÓN:</b>	90 minutos
<b>LOCACIÓN:</b>	Teatro UCAB
<b>PRODUCTORA :</b>	Gisvel Izquierdo
<b>DIRECTORA:</b>	Verónica Severino
<b>DIRECTORA MUSICAL:</b>	Verónica Mujica

Código	Rubro	Total
<b>1</b>		<b>HONORARIOS</b>
1.1	DIRECCIÓN	0.00
1.2	PRODUCCIÓN	0.00
1.3	GUIÓN	0.00
1.4	REPARTO - ELENCO	0.00
1.5	SONIDO - ILUMINACIÓN	0.00
1.6	DIRECCIÓN DE ARTE	0.00
1.7	DIRECCIÓN MUSICAL	0.00
1.8	DIRECCIÓN COREOGRÁFICA	0.00
1.9	DISEÑADORES	20.000,00
1.10	MÚSICOS	0.00
<b>1</b>	<b>SUBTOTAL</b>	<b>20.000.00</b>
<b>2</b>		<b>GASTOS ADMINISTRATIVOS</b>
2.1	GASTOS JURÍDICOS	0.00
2.2	IMPRESIÓN DE GUIÓN	0.00
2.3	IMPRESIÓN DE PARTITURAS	2.000,00
2.4	IMPRESIÓN DE LISTAS	0.00
2.5	IMPRESIÓN DE FOLLETOS	5.300,00
<b>2</b>	<b>SUBTOTAL</b>	<b>7.300,00</b>
<b>3</b>		<b>ALIMENTACIÓN - TRANSPORTE</b>
3.1	TRANSPORTE TERRESTRE	0.00
3.2	ALIMENTACIÓN	30.000,00
<b>3</b>	<b>SUBTOTAL</b>	<b>30.000,00</b>
<b>4</b>		<b>PREPRODUCCIÓN</b>
4.1	ENSAYOS	0.00
4.2	MÚSICA	0.00
<b>4</b>	<b>SUBTOTAL</b>	<b>0.00</b>
<b>5</b>		<b>DIRECCIÓN DE ARTE</b>
5.1	ESCENOGRAFÍA	60.000.00
5.2	AMBIENTACIÓN	0.00
5.3	UTILERÍA	30.000,00
5.4	TELAS DE VESTUARIO	130.000,00
5.5	MAQUILLAJE Y PEINADO	15.000,00
<b>5</b>	<b>SUBTOTAL</b>	<b>235.000,00</b>

<b>6</b>		<b>PRODUCCIÓN</b>
6.1	TEATRO	0.00
6.2	ILUMINACIÓN	0.00
6.3	SONIDO	6.000,00
6.4	MICROFONÍA	20.000,00
<b>6</b>	<b>SUBTOTAL</b>	<b>20.000,00</b>
<b>GRAN TOTAL</b>		<b>312.300,00</b>

#### 4.9.1 Análisis de costos

El teatro venezolano es un campo laboral que no tiene un gremio que regule las cotizaciones de sus trabajadores. Los honorarios que se entregan están influenciados por la carrera artística que lleva la persona, es decir, dependiendo de la trayectoria que tenga el director, productor, actores, entre otros es que se le realiza la cotización de los honorarios que le corresponden por el proyecto.

A su vez, dependiendo de qué tan comercial sea la producción se puede realizar un pago por venta de taquilla. En Venezuela, todo depende de cómo se le pueda vender el proyecto a la audiencia. Es un estimado de los montos reales que circulan en el mercado por cada producción realizada.

<b>FECHA:</b>	<i>Mayo 2016</i>
<b>NOMBRE PROYECTO:</b>	<i>Hércules: el Musical</i>
<b>CATEGORÍA:</b>	<i>Musical familiar</i>
<b>DURACIÓN:</b>	<i>90 minutos</i>
<b>LOCACIÓN:</b>	<i>Teatro UCAB</i>
<b>PRODUCTORA :</b>	<i>Gisvel Izquierdo</i>
<b>DIRECTORA:</b>	<i>Verónica Severino</i>
<b>DIRECTORA MUSICAL:</b>	<i>Verónica Mujica</i>

<b>Código</b>	<b>Rubro</b>	<b>Total</b>
<b>1</b>		<b>HONORARIOS</b>
1.1	DIRECCIÓN	0,00
1.2	PRODUCCIÓN	0.00
1.3	GUIÓN	0.00
1.4	REPARTO - ELENCO	0.00
1.5	SONIDO - ILUMINACIÓN	10.000,00
1.6	DIRECCIÓN DE ARTE	0.00
1.7	DIRECCIÓN MUSICAL	0.00

1.8	DIRECCIÓN COREOGRÁFICA	0.00
1.9	DISEÑADORES	30.000,00
1.10	MÚSICOS	50.000,00
<b>1</b>	<b>SUBTOTAL</b>	<b>90.000,00</b>
<b>2</b>		<b>GASTOS ADMINISTRATIVOS</b>
2.1	GASTOS JURÍDICOS	0.00
2.2	IMPRESIÓN DE GUIÓN	3.000,00
2.3	IMPRESIÓN DE PARTITURAS	2.000,00
2.4	IMPRESIÓN DE LISTAS	1.000,00
2.5	IMPRESIÓN DE FOLLETOS	6.000,00
<b>2</b>	<b>SUBTOTAL</b>	<b>12.000,00</b>
<b>3</b>		<b>ALIMENTACIÓN - TRANSPORTE</b>
3.1	TRANSPORTE TERRESTRE	10.000,00
3.2	ALIMENTACIÓN	40.000,00
<b>3</b>	<b>SUBTOTAL</b>	<b>50.000,00</b>
<b>4</b>		<b>PREPRODUCCIÓN</b>
4.1	ENSAYOS	0.00
4.2	MÚSICA	0.00
<b>4</b>	<b>SUBTOTAL</b>	<b>0.00</b>
<b>5</b>		<b>DIRECCIÓN DE ARTE</b>
5.1	ESCENOGRAFÍA	100.000,00
5.2	AMBIENTACIÓN	30.000,00
5.3	UTILERÍA	70.000,00
5.4	TELAS PARA VESTUARIO	170.000,00
5.5	CONFECCIÓN DE VESTUARIO	50.000,00
5.6	MAQUILLAJE Y PEINADO	30.000,00
<b>5</b>	<b>SUBTOTAL</b>	<b>450.000,00</b>
<b>6</b>		<b>PRODUCCIÓN</b>
6.1	TEATRO	0.00
6.2	ILUMINACIÓN	30.000,00
6.3	SONIDO	80.000,00
6.4	MICROFONÍA	30.000,00
<b>6</b>	<b>SUBTOTAL</b>	<b>140.000,00</b>
<b>GRAN TOTAL</b>		<b>742.000,00</b>

#### 4.9.2 Contactos

**Raquel Cartaya**

Profesora de teatro

0412-633-2672

**Bárbara Suzzarini**

Arreglista vocal y directora vocal

0416-810-5882

**Bernardino Severino**

Escenógrafo

0416-631-1451

**Tomás García**

Arreglista orquestal, Flautista y Saxofonista

0416-806-5922

**Inmacolato Severino**

Carpintero

0416-808-5320

**Jocsan Mendoza**

Arreglista vocal

0412-308-3961

**Orelsi Rivas**

Diseñadora de moda

0414-226-2551

**Ulises García**

Flautista y Guitarrista

0416-802-6128

**Paoly Toledo**

Dibujante

0412-090-7140

**Cesi Tuesta**

Violinista

0424-333-3106

**Jhoamy Manrique**

Coreógrafa

0414-842-6828

**Khenmanuel Araujo**

Trombón

0424-102-7883

**Daniela Morales**

Diseñadora de iluminación

0424-126-3360

**Brayler Álvarez**

Trombón bajo

0424-290-6882

**Astrid Pérez**

Asesora en producción teatral

0424-269-8770

**Oliver Noguera**

Técnico de audio

0412-270-1984

**Rosa Casique**

Transporte

0424-125-9724

**Bárbara Guevara**

Maquilladora

04123715983

**Luz Colina**

Dir. Escuela de Música Pedro

Nolasco Colón

0424-225-9529

**Luis Danielrne**

Trompetista

04268161495

**Gerardo Ubaralt**

Trompetista

0412-021-3431

**Edgardo Rojas**

Bajista

0412-550-1086

**Jose Luís Estrada Castro**

Percusionista

0416-896-0080

**Julio Iglesia**

Encargado de equipos de sonido

0412-828-32

## **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

## V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

El trabajo de creación, planificación y montaje de una pieza teatral representa el vínculo entre el arte, el audio y lo visual que todo licenciado en esta mención (audiovisual) debería manejar. Esto representa la organización de un evento en vivo con departamentos asociados como arte, audio, producción y dirección que van de la mano para crear un producto teatral.

Actualmente el teatro musical ha cobrado una gran cantidad de seguidores y realizadores quienes se han concentrado en esta variante para hacer de la actuación y la música un vínculo inseparable. Antes, esto era algo que parecía ser exclusivo de Broadway o de las películas pero el auge que ha obtenido el musical en la lengua hispana supera las expectativas. Incluso en Venezuela, donde la iniciativa Broadway en Español ha llevado a las tablas clásicos de musicales.

La literatura, artículos o fuentes primarias en este campo han aumentado a medida que el género se hace más popular por lo que se contaba con información pertinente para la redacción del tomo. Incluso con el vínculo entre la mitología y la película de Disney con lo cual se pudo contar con análisis que ya se habían realizado. Sin embargo, aún sigue siendo complicado conseguir información acerca del musical en Venezuela ya que el auge de este género teatral es relativamente reciente, lo cual dificulta la obtención de información para el marco teórico. Por otro lado, siendo la década de las nuevas tecnologías se cuenta con la suficiente referencia audiovisual para el montaje de un musical.

### *Desde la producción*

Tomando en cuenta la situación país la producción de este proyecto se planteó desde un principio para ser realizada de manera en que todas nuestros talentos pudieran servir

de incentivo y base. Es por esto que los conocimientos, clases y estudios de música dieron un soporte a la hora de decidir hacer una pieza musical, la facilidad en cuanto a las manualidades a la hora de crear la escenografía y el contacto, familiar o de amistad, con ingenieros, diseñadores, actores, directores, profesores, carpinteros o costureros completó el círculo.

Además, para facilitar el montaje y producción, el hecho de usar códigos teatrales es determinante para el desarrollo de este proyecto. Simples decisiones como el hecho de una buena construcción de ambiente determinó un relevante avance para la escenografía la cual fue reducida de manera significativa. Simplificando así la necesidad de tener estructuras para cada uno de los espacios.

Fue de esta manera que producción, arte y dirección se dieron la mano para crear una propuesta visual apoyada por el montaje de manera que la pieza no pierde coherencia en la distribución espacio-tiempo. La labor del productor en cualquier pieza audiovisual se basa en obtener, conseguir y buscar las cosas necesarias para poder plasmar con la mayor precisión posible la idea del director. Es crear a partir de la imaginación, un proyecto palpable y a la vista de todos. Es decir, hacer magia a partir de la nada y así lograr que esa idea se convierta en realidad.

Todo proyecto tiene pros y contras, pero crear un musical en la situación país que atraviesa Venezuela en estos momentos es todo un reto. Contamos con la participación de actores no reconocidos, pero con experiencia en las tablas que estaban emocionados de tan solo participar en el proyecto.

Al realizar el casting, se obtuvo un cuórum de más de 120 personas de los cuales quedaron solo 29 para interpretar a los personajes principales de la obra. Entre músicos, actores y bailarines, Hércules: El musical cuenta con un elenco de 58 personas en escena donde la disciplina, el trabajo en equipo y la pasión hacia el proyecto son los pilares fundamentales de este trabajo grupal.

Muchas personas brindaron apoyo a este proyecto detrás del telón, por decirlo de alguna manera. Desde pegar papel periódico y crear la escenografía hasta apoyarnos con equipos de sonido e iluminación para que el presupuesto no se saliera de lo estimado. Un trabajo de hormiga que contó con la ayuda de compañeros, colegas y familiares.

Realizar horarios fijos de ensayos con todos los actores, estar pendiente de buscar todo lo necesario para realizar la obra, transporte, mantenimiento y catering del elenco forman parte de esas tareas que producción llevaba a cabo para la creación y formación de esta pieza musical.

La creación de un correo único para mandar la información pertinente, un grupo de Facebook y grupos en Whatsapp permitió la comunicación permanente con todo el equipo de trabajo.

Un año de arduo trabajo para realizar este proyecto que, se convirtió en un proyecto de superación académica y personal ya que las dificultades y las tareas realizadas, dejaron una huella de compromiso, responsabilidad y disciplina para llevar a cabo futuros proyectos en la carrera que está comenzando para estas tres tesistas.

### *Desde la dirección de arte*

El trabajo artístico de esta pieza musical lleva mucho detalle y precisión por estar inspirada en una película de Disney que tiene una época muy marcada en la historia (Antigua Grecia). A partir de allí, se crean tres ambientes en escena para desarrollar toda la trama. Elementos sencillos de escenografía como las columnas giratorias permiten que la audiencia logre entender de mejor manera cada ambiente en donde se realiza la historia.

Al principio, el objetivo fundamental es transmitir la idea del director en cuanto a visión artística se refiere. A partir de esto, se logra crear una paleta de colores y una propuesta que vayan de la mano con la trama y puesta en escena.

En cuanto a vestuario, lo primero que se hizo fue encontrar mucha documentación sobre la vestimenta que se llevaba en la época de la antigua Grecia para combinarla con los diseños plasmados en el largometraje infantil. La mezcla de estos dos estilos permitió la creación de vestuario original para esta pieza musical. Reuniones, presupuestos y pruebas de vestuario fueron parte importante de este proceso para que cada personaje tuviera el vestuario adecuado.

El maquillaje del proyecto varía de personaje a personaje. Algunos son caracterizados por ser “de otro mundo”. El resto de los personajes, es sencillo pero destacando los rasgos geométricos del rostro y cuerpo ya que las líneas son las formas más características que representan ese estilo griego con el que se trabaja en la pieza.

El arte es lo que la audiencia ve en el espacio y acompaña a los personajes. Cada detalle tiene que estar perfectamente cuidado y pensado para que la historia se represente de la mejor manera posible.

### *Desde la dirección*

Al ser una película que cuenta con tantos personajes y con una hora y media de duración la primera acción al momento de selección fue pasar por un proceso de depuración. De manera que escenas, situaciones, diálogos e incluso personajes pudieron mezclarse, evolucionar y acoplarse para el óptimo desarrollo de la historia.

La realización de ensayos de exploración se consideraría un ejercicio necesario el proceso de creación de personaje. Cada ensayo tenía un fin específico para trabajar la expresión corporal, el mundo al que pertenecía el personaje, la interacción con otros y la construcción de cada uno por separado. Sumado a esto las lecturas de guion apoyaron la interacción entre personajes, marcar intenciones en los diálogos y construir escenas.

Ensayos individuales para la construcción del personaje incentivaron a que el actor tuviera un trasfondo con un perfil que fue evaluado por cada cara para que tuviera una

base sólida sobre la que el intérprete pudiera entenderlo y meterse en la piel de un personaje que conociera a fondo. Análisis de diálogos, ejercicios introspectivos e incluso realización de actividades como la creación de un diario del personaje fueron parte de las estrategias establecidas.

El uso de videos tutoriales para enseñar la coreografía a los grupos pertinentes de las canciones a ser bailadas, además de cantadas, facilitó el avance del trabajo. Complementado con los ensayos de baile para afianzar y ensamblar lo ensayado en privado.

Para una obra con un elenco de más de 50 personas es un reto repartir la atención a cada uno, por lo cual, se dividieron los ensayos, contacto y trabajo en 6 grupos. Musas, Inframundo, Terrenal, Olimpo, Músicos y Coro. Ello permitió el trabajo por conjunto de escenas, coreografías, canciones y todo el trabajo que conllevó la creación de este musical.

Tomado en cuenta que el montaje de la obra ya estaba establecido desde el momento de la creación del guion, plasmado en diseños de plantas de movimientos y, además, entradas y salidas del escenario facilitó el montaje de la pieza. Con la división, antes planteada, se montaron todas las escenas por grupo y luego que combinaron para darle continuidad a la historia.

A pesar de que contar con tantos personajes y quienes los llevaban a la vida podía significar que el trabajo se duplicaba, en realidad, contar con personas comprometidas y de increíble nivel artístico permitió que sus ideas frescas, atractivas y un poco diferentes daban un soplo de aliento al ofrecer propuestas actorales novedosas las cuales dieron vida, y sentido, a muchas de las escenas.

La creación del guion técnico conllevó la ejemplificación de lo planteado en las propuestas de arte, iluminación y sonido. Estos rubros ya se tenían contemplados incluso antes de los ensayos, cuando apenas se estaba reescribiendo el guion y la historia cobró vida.

### *Desde la dirección musical*

Desde el punto de vista musical, una obra de este tipo representa un gran reto, pues parte del mensaje es transmitido por letras y música. Contando con la música original de la película, lo primero que se buscan son los arreglos que se puedan realizar si se desea hacer música en vivo.

Para este musical se hizo un arreglo de 13 músicos y un coro a cuatro voces. Por otro lado, puesto que la mayoría de los actores contaban con un entrenamiento previo o con una buena voz, se contó con la participación de una directora coral la cual desde un principio ayudó junto con las armonías vocales a montar cada pieza, que a pesar de ser góspel (un género más improvisado) no se podía salir de lo establecido por Disney, puesto que la mayor referencia que tiene el público con respecto a la película es la música.

El elemento inédito de este musical que se buscó desde el comienzo fue la creación de una canción original (“El dios de la maldad”) para Hades, ya que es uno de los villanos de la famosa compañía de Walt Disney que no cuenta con un tema propio. Para esto se tuvo la participación del compositor y los arreglistas donde se plasmó la visión de las testistas para que no se rompiera con la estética de Hércules.

Los ensayos se dividieron entre voces e instrumentos. Primero, se comenzó con las voces ya que es el trabajo más arduo. Los instrumentos, al contar con músicos ya profesionales, no hubo tanta dificultad en esa área.

Al ser un elenco de este tamaño (aproximadamente 40 personas en tarima), lo más difícil en el área musical es la constancia en cuanto a la asistencia de los participantes a los ensayos ya que puede representar un adelanto o retraso en cuanto al montaje o resultado final.

Todo lo anterior expuesto, producción, arte, dirección y música, significó un reto y una meta que poco a poco se convirtió en realidad: la creación de nuestro sueño, Hércules: El musical.

## FUENTES

### FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

PINSKY, M. (2004). *The Gospel according to Disney: Faith, trust, and pixie dust*. (Primera Edición). Estados Unidos: Westminster John Knox Press.

SOUTHERN, E. (2001). *Historia de la música negra norteamericana*. (Tercera edición). España: Ediciones AKAL, S.A.

MARTIN, D. (2001). *El góspel afroamericano. De los espirituales al rap religioso*. España: Ediciones AKAL, S.A.

ERASTÓSTENES. (1999). *Mitología del firmamento (Catasterismo)*. Introducción, traducción y notas de Antonio Guzmán Guerra. España: Alianza Editorial, S.A.

NIETO, J. (1994). *El escudo atribuido a Hesíodo y la tradición épica*. España: Universidad de León.

PALÉFATO, HERÁCLITO, ANÓNIMO VATICANO, ESRATÓSTENES, CORNUTO. (2009). *Mitógrafos griegos. Con Introducción, traducción y notas de José B. Torres Guerra*. España: Editorial Gredos, S.A.U.

CIVITA, V. (1973). *Enciclopedia Mitología*. Brasil: S.A.

LUND, A. (1981). *Las musas: El origen divino del canto y del mito*. España: Editorial Universal de Buenos Aires.

SCHICKEL, R. (1968). *La versión de Disney*. Estados Unidos: Simon & Schuster.

OTTO, W. (1971). *Enciclopedia Combi Visual*. Alemania: Grupo Internacional, Inc.

APOLODORO (2004). *Biblioteca Mitológica*. España: Alianza Editorial.

ADORNO, T. (1982) *Estudios musicales IV*.

## TESIS DE GRADO

Centeno, Y., Felse, A., Fernández, M. (2009). *¿Cómo saber si es amor?: El musical*. Trabajo de grado de Licenciatura no publicado. Universidad Católica Andrés Bello, Caracas, Venezuela.

Jassir, Y., Rodríguez, V. (2011). *Maestra vida*. Trabajo de grado de Licenciatura no publicado. Universidad Católica Andrés Bello, Caracas, Venezuela.

Dopazo, C., Ibarra, M., Prin, K. (2010). *Las medias de los Flamencos. Adaptación del cuento de Horacio Quiroga a Musical flamenco*. Tesis 2010. Trabajo de grado de Licenciatura no publicado. Universidad Católica Andrés Bello, Caracas, Venezuela.

Alizo, E., Ginsberg, D. (1994). *Bididi Babidi Bu. Estudio de los valores de los largometrajes de dibujos animados clásicos de Walt Disney*. Trabajo de grado de Licenciatura no publicado. Universidad Católica Andrés Bello, Caracas, Venezuela.

Sánchez, L., Martínez, D., Devis, A. (2011). *Cabaret: Divina decadencia. Adaptación teatral de bajo presupuesto basada en la película Cabaret de Bob Fosse*. Trabajo de grado de Licenciatura no publicado. Universidad Católica Andrés Bello, Caracas, Venezuela.

Medina, G., Natasí, C., Patiño, J. (2013). *Swenney Tood. Un musical en clave de esperpento*. Trabajo de grado de Licenciatura no publicado. Universidad Católica Andrés Bello, Caracas, Venezuela.

Santana, M. (2014). *Hércules en la cultura popular contemporánea: una guía de cine, televisión, literatura de masas e internet (1900-2012), y su aprovechamiento en la clase de Español LE/L2*. Tesis doctoral de Programa de Doctorado Español y su cultura: investigación, desarrollo e innovación. Universidad de las Palmas de Gran Canaria.

## FUENTES ELECTRÓNICAS

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2015). Musical. <http://dle.rae.es/?id=Q9E5jP9>

EL MUNDO (s.f.). El héroe más clásico de Disney.

<http://www.elmundo.es/larevista/num109/textos/disne.html>

SAÍZ, A. (Copyright 2000-2016). Walt Disney.

<http://www.islabahia.com/Culturalia/04literatura/WaltDisney.asp>

FILMAFFINITY. (s.f.). Hércules. <http://www.filmaffinity.com/es/film783584.html>

SILVA, M., TRUJILLO, N. (2012). Análisis de obras musicales venezolanas y europeas de los siglos XVIII, XIX y XX referentes al reino animal.

<http://conhisremi.iuttol.edu.ve/pdf/ARTI000154.pdf>

EL TALLER DE ATENEA. (2013). La moda en la antigua Grecia.

<http://talleratenea.blogspot.com/2013/03/la-moda-en-la-antigua-grecia.html>

BERARDI, M. (2013). La antigua Grecia.

<http://fashionmisteries.blogspot.com/2013/04/la-antigua-grecia.html>

CHAVEZ, F. (s.f). Ropa y peinados de la antigua Grecia.

[http://www.ehowenespanol.com/ropa-peinados-antigua-grecia-lista\\_318259/](http://www.ehowenespanol.com/ropa-peinados-antigua-grecia-lista_318259/)

CLAUDIO. (2014). El arte griego Ordenes Jonico Dorico Corintio Grecia antigua.

[http://historiaybiografias.com/arte\\_griego/](http://historiaybiografias.com/arte_griego/)

CABALLERO, F. (s.f). La Mitología contada a los niños e historia de los grandes hombres de Grecia. <http://www.e-torredebabel.com/Mitologia/mitos-heroes-griegos/Hercules-heroes-FC1.htm>

GALÁN, E. (s.f.). *Mitología y cine. Las fuentes de la imaginación.*

<http://www.alonsoquijano.org/esferas/marco1/paginas%20word/newpon.htm>

## FILMOGRAFÍA

CLEMENTS, R., MUSKER, J. (1997). *Hercules*. [Película de cine] EEUU. Disney.

## ENTREVISTAS

Santaella, F. (14 de mayo de 2015) Caracas, Venezuela.

Cartaya, R. (14 de mayo de 2015) Caracas, Venezuela.

## ARTÍCULOS

DIGÓN, B. (2006). *El caduco mundo de Disney: propuesta de análisis crítico en la escuela*. Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación. 26, 163-169.

SEDEÑO, A. (2002). *Música e imagen: Aproximación a la historia del video musical*. Área Abierta. 2 (3).

BLANCO, L. (2005). *El musical en los años setenta. Parte I*. Área Abierta. 11 (3).

PÉREZ, C. (2010). *Retrato del doble: Sobre los lenguajes del cine y el teatro*. ARBOR: Ciencia, Pensamiento y Cultura. 186 (741), 59-68.

TORRAS, D. (2013). *Los spots musicales. Diferencias con el Género cinematográfico musical*. Zer. 18(35), 215-232.

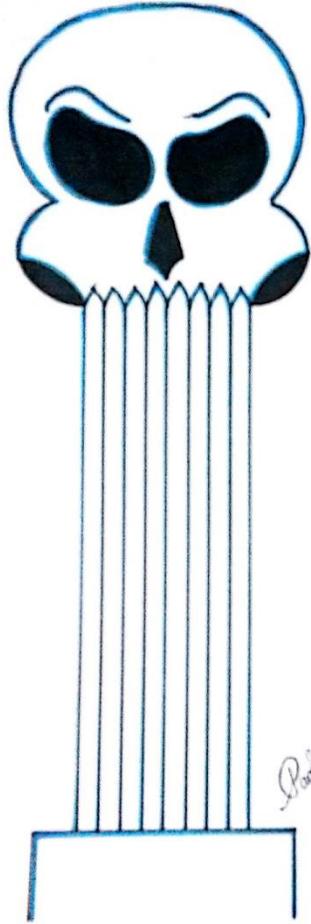
NEVES, J. (2013). *Elvis Presley y la tradición del cine musical de Hollywood*. Ámbitos, Revista de Estudio de Ciencias Sociales. 107 (30), 107-112.

DEL PORTILLO, A. (2012). *Timeline y música audiovisual: Arquitectura musical de las construcciones cinematográficas*. Icono14. 10 (1).

## ANEXOS

- *Diseños para la Escenografía. Autor: Paoly Enriquez*





*Poly Sengulay  
2011*



*Poly Sengulay  
2011*

- Diseños para las Redes Sociales

CASTING



# HÉRCULES

---

## EL MUSICAL

MARTES  
5, 12 Y 19 DE MAYO  
DE 11:00 A 2:00PM

VIERNES  
8, 15 Y 22 DE MAYO  
DE 8:00AM A 2:00PM

MÓDULO 6, PB  
SALÓN DE CINE  
UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO

# CASTING



## HÉRCULES EL MUSICAL

MARTES

5, 12 Y 19 DE MAYO  
DE 11:00 A 2:00PM

VIERNES

8, 15 Y 22 DE MAYO  
DE 8:00AM A 2:00PM

MÓDULO 6, PB  
SALÓN DE CINE  
UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO

# CASTING



## HERCULES EL MUSICAL

VIERNES 22 DE MAYO  
08:00 A 02:00PM

# CASTING

## CÓMO PARTICIPAR:

SI TIENES ENTRE 17 Y 40 AÑOS,  
CANTAS Y TE GUSTA ACTUAR  
ACERCATE AL SALON DE CINE DE  
LA UCAB.

\*NO TODOS LOS PERSONAJES CANTAN

# HÉRCULES: EL MUSICAL



@ H\_ ElMusical



@HerculesElMusical



/herculesElMusicalUCAB

Hercules.tesisucab2016@gmail.com

- Partituras Canción Original (Voz y Lead Sheet). Autor: Álvaro Rojas.

SCORE

# HADES

ALVARO ROJAS  
ARRANGER

4/4

1 2 3 4

5 9 13 18 22 26 30 35 39 44

**GUITAR SOLO!**

Chord symbols: F#MIN, A, D, C#, BMIN, F#MIN, BMIN, CDIM, C#

HARD ROCK: ♩=150

49

F#MIN A BMIN F#MIN A BMIN

53

F#MIN A BMIN C# BMIN F#MIN

58

C# BMIN F#MIN F#MIN

63

C# BMIN F#MIN

♩=89 SWING 8's

2 VUELTAS DE GUITARRA O PIANO SOLO

67

F#MIN F#MIN/F F#MIN/E B7/D#

2 VUELTAS CON LOS DEMAS INSTRUMENTOS

71

F#MIN F#MIN/F F#MIN/E B7/D#

75

B7/D# D C#7

79

81

SCORE

# HADES (VOCALS)

ALVARO ROJAS  
ARRANGER

**F#MIN A D**

**C# F#MIN BMIN F#MIN**

**BMIN F#MIN BMIN F#MIN**

**BMIN C DIM C#**

**F#MIN A D C#**

**F#MIN BMIN F#MIN BMIN F#MIN**

**BMIN F#MIN BMIN C DIM C#**

5

9

13

18

23

28

- Parte de las partituras originales de la película. Autor: Alan Menken.

# THE GOSPEL TRUTH I

5

Music by ALAN MENKEN  
Lyrics by DAVID ZIPPEL

Mysteriously (straight eighth feel)

The musical score is written for piano and voice. It begins with a key signature of B-flat major and a 4/4 time signature. The tempo/mood is 'Mysteriously (straight eighth feel)'. The piano part features a steady eighth-note bass line in the left hand and sustained chords in the right hand. The vocal line consists of a series of notes, some with lyrics. The score includes dynamic markings such as 'mp' and '8va' (octave up). The lyrics are: 'Solo Muse 4: Hmm', 'Muse 4 & 5: hoo', and 'Muse 4, 5 & 2: hoo'. The score is divided into four systems, each with a grand staff (treble and bass clefs).

Bbm7 F

Ah, ee ah. —

Bb

*Solo Muse 1:* Back when the world was new the plan - et Earth was

Eb7 Gb7

down on its luck and ev - 'ry - where gi - gan - tic brutes called Ti -

F7sus F7

tans ran a - mok. *Solo Muse 4:* It was a nas - ty

Bb Eb7

place. There was a mess wher - ev - er you stepped,

Gb7

*Solo Muse 1:* where cha - os reigned and earth - quakes and vol - ca - noes nev - er slept.

Db Ab7

*Muse 2 & 3:* And then a - long came Zeus. *Solo Muse 1:* He hurled - his

Db

*Solo Muse 4:* thun - der - bolt. *All:* He zapped. Locked those suck - ers in a vault. *All:* They're trapped.



Chords: Gb7, F7sus, Bb

*Muse 2, 3 & 5:*  
 seem im - poss - 'ble that's the gos - pel — truth.

*f*

Chords: Gb7, F7sus

*Solo Muse 1:* On Mount O - lym - pus life — was neat and smooth — as sweet — ver - mouth.

Chords: Bb, Gb7

*All:* Oh ———— though, hon - ey, it may seem — im - poss - 'ble

Chords: F7#5, Bb

that's the gos - pel truth.

*rit.*





The Gospel Truth I

12

Fl.

T. Sx.

12

B♭ Tpt. 1

B♭ Tpt. 2

Tbn. 1

Tbn. 2

B. Tbn.

12

D. S.

12

Perc.

12

E. Gtr.

E. B.

12

Pno.

12

Vln.

The musical score for page 3 of "The Gospel Truth I" features a variety of instruments. The woodwinds (Flute and Saxophone) and brass (Trumpets and Trombones) parts are mostly silent, with some activity starting at measure 12. The percussion section, including Drums and Percussion, provides a rhythmic foundation. The electric guitar and electric bass play melodic lines, while the piano provides harmonic support with chords and arpeggios. The violin part is also present, contributing to the overall texture of the music.

The Gospel Truth I

This musical score is for the piece "The Gospel Truth I" and is marked with the number 4. It features a variety of instruments and a vocal line. The instruments listed are Flute (Fl.), Trombone (T. Sx.), Trumpet 1 (B♭ Tpt. 1), Trumpet 2 (B♭ Tpt. 2), Trombone 1 (Tbn. 1), Trombone 2 (Tbn. 2), Bass Trombone (B. Tbn.), Double Bass (D. S.), Percussion (Perc.), Electric Guitar (E. Gtr.), Electric Bass (E. B.), Piano (Pno.), and Violin (Vln.). The score begins at measure 18, indicated by a "18" above the first staff. The key signature is one sharp (F#), and the time signature is 4/4. The vocal line (D. S.) starts with a melody in the first measure. The electric guitar (E. Gtr.) and electric bass (E. B.) play a rhythmic accompaniment. The piano (Pno.) provides harmonic support with chords and arpeggios. The brass instruments (Fl., T. Sx., B♭ Tpt. 1, B♭ Tpt. 2, Tbn. 1, Tbn. 2, B. Tbn.) and the violin (Vln.) are currently silent, indicated by rests in their staves.

The Gospel Truth I

23

Fl.

T. Sx.

B $\flat$  Tpt. 1

B $\flat$  Tpt. 2

Tbn. 1

Tbn. 2

B. Tbn.

D. S.

Perc.

E. Gtr.

E. B.

Pno.

Vln.

Detailed description: This page of a musical score, titled 'The Gospel Truth I' and numbered '5', contains measures 23 through 27. The score is arranged for a large ensemble. The instruments listed on the left are Flute (Fl.), Tenor Saxophone (T. Sx.), B $\flat$  Trumpet 1 (B $\flat$  Tpt. 1), B $\flat$  Trumpet 2 (B $\flat$  Tpt. 2), Trombone 1 (Tbn. 1), Trombone 2 (Tbn. 2), Baritone Trombone (B. Tbn.), Drums (D. S.), Percussion (Perc.), Electric Guitar (E. Gtr.), Electric Bass (E. B.), Piano (Pno.), and Violin (Vln.). The score is written in a key signature of one sharp (F#) and a common time signature (C). The Flute, Tenor Saxophone, B $\flat$  Trumpet 1, B $\flat$  Trumpet 2, Trombone 1, and Violin parts begin with a melodic line in measure 23. The Trombone 2 and Baritone Trombone parts have a different melodic line. The Drums and Percussion parts provide a rhythmic accompaniment. The Electric Guitar and Electric Bass parts provide harmonic support. The Piano part features a complex accompaniment with chords and arpeggios. The score ends in measure 27 with a final chord in the Piano and Violin parts.

Musical score for "The Gospel Truth I" starting at measure 28. The score includes staves for Flute (Fl.), Saxophone (T. Sx.), Trumpets 1 & 2 (B. Tpt. 1, B. Tpt. 2), Trombones 1, 2, & Bass (Tbn. 1, Tbn. 2, B. Tbn.), Drums (D. S.), Percussion (Perc.), Electric Guitar (E.Gtr.), Electric Bass (E.B.), Piano (Pno.), and Violin (Vln.).

The score is written in a key signature of one sharp (F#) and a common time signature (C). The music begins at measure 28. The Flute, Saxophone, and Trumpets 1 & 2 parts are mostly silent (indicated by a horizontal line with a bar). The Trombone 1, 2, and Bass parts are also silent. The Drums part shows a simple rhythmic pattern with quarter notes and rests. The Percussion part is silent. The Electric Guitar part features a melodic line with various chords and a solo section. The Electric Bass part provides a steady bass line with eighth and quarter notes. The Piano part features a complex accompaniment with chords and arpeggios. The Violin part is silent.

The Gospel Truth I

34

Fl.

T. Sax.

B $\flat$  Tpt. 1

B $\flat$  Tpt. 2

Tbn. 1

Tbn. 2

B. Tbn.

D. S.

Perc.

E. Gtr.

E. B.

Pno.

Vln.

Detailed description: This is a page of a musical score for a piece titled "The Gospel Truth I". The page is numbered 7. The score is arranged in a standard orchestral layout with multiple staves. The instruments included are Flute (Fl.), Tenor Saxophone (T. Sax.), two B-flat Trumpets (B $\flat$  Tpt. 1 and B $\flat$  Tpt. 2), two Trombones (Tbn. 1 and Tbn. 2), a Bass Trombone (B. Tbn.), Double Bass (D. S.), Percussion (Perc.), Electric Guitar (E. Gtr.), Electric Bass (E. B.), Piano (Pno.), and Violin (Vln.). The music is written in a key signature of one flat (B-flat major or D minor) and a 4/4 time signature. The score begins at measure 34. The Flute and Violin parts play a melodic line consisting of eighth notes. The Tenor Saxophone and B-flat Trumpets play a similar melodic line. The Trombones and Bass Trombone provide harmonic support with chords and moving lines. The Double Bass and Electric Bass play a steady eighth-note bass line. The Electric Guitar plays chords and single notes. The Piano provides a harmonic accompaniment with chords and moving lines. The Percussion part is currently silent. The score is written in a clear, professional style with standard musical notation.

The Gospel Truth I

This musical score is for the piece "The Gospel Truth I" and is marked with the number 8. It features a variety of instruments and parts, all starting at measure 39. The instruments and their parts are:

- Fl. (Flute):** Plays a melodic line in the upper register.
- T. Sax. (Tenor Saxophone):** Provides harmonic support with chords and a melodic line.
- B♭ Tpt. 1 (Trumpet 1):** Plays a rhythmic, eighth-note pattern.
- B♭ Tpt. 2 (Trumpet 2):** Plays a similar rhythmic pattern to the first trumpet.
- Tbn. 1 (Trombone 1):** Plays a melodic line in the lower register.
- Tbn. 2 (Trombone 2):** Plays a melodic line in the lower register.
- B. Tbn. (Baritone Trombone):** Plays a melodic line in the lower register.
- D. S. (Double Bass):** Plays a rhythmic pattern with eighth notes.
- Perc. (Percussion):** Plays a rhythmic pattern with eighth notes.
- E. Gtr. (Electric Guitar):** Plays a melodic line in the upper register.
- E. B. (Electric Bass):** Plays a melodic line in the lower register.
- Pno. (Piano):** Provides harmonic support with chords and a melodic line.
- Vln. (Violin):** Plays a melodic line in the upper register.

The Gospel Truth I

Musical score for measures 44-49. The score includes parts for Flute (Fl.), Trombone (T. Sx.), Trumpets 1 and 2 (B♭ Tpt. 1, B♭ Tpt. 2), Trombones 1 and 2 (Tbn. 1, Tbn. 2), Baritone Trombone (B. Tbn.), Drums (D. S.), Percussion (Perc.), Electric Guitar (E. Gtr.), Electric Bass (E. B.), Piano (Pno.), and Violin (Vln.).

Measures 44-49 are marked with a double bar line and the number 44 at the beginning of each staff. The Flute, Trombone, and Violin parts are mostly rests. The Trumpets and Trombones play a rhythmic pattern of eighth notes. The Drums play a consistent pattern of eighth notes. The Percussion part is mostly rests. The Electric Guitar and Electric Bass parts play a rhythmic pattern of eighth notes. The Piano part plays a rhythmic pattern of eighth notes. The Violin part is mostly rests.

The Gospel Truth I

This musical score is for the piece "The Gospel Truth I" and is marked with the number 10. It features a variety of instruments and parts, including:

- Fl. (Flute):** Part 1, starting at measure 50.
- T. Sx. (Tenor Saxophone):** Part 1, starting at measure 50.
- B<sup>b</sup> Tpt. 1 (B-flat Trumpet 1):** Part 1, starting at measure 50.
- B<sup>b</sup> Tpt. 2 (B-flat Trumpet 2):** Part 1, starting at measure 50.
- Tbn. 1 (Trombone 1):** Part 1, starting at measure 50.
- Tbn. 2 (Trombone 2):** Part 1, starting at measure 50.
- B. Tbn. (Baritone Trombone):** Part 1, starting at measure 50.
- D. S. (Drum Set):** Part 1, starting at measure 50.
- Perc. (Percussion):** Part 1, starting at measure 50.
- E. Gtr. (Electric Guitar):** Part 1, starting at measure 50.
- E. B. (Electric Bass):** Part 1, starting at measure 50.
- Pno. (Piano):** Part 1, starting at measure 50.
- Vln. (Violin):** Part 1, starting at measure 50.

The score is written in a key signature of one sharp (F#) and a common time signature (C). It consists of 12 measures, with the first measure of each instrument part starting at measure 50 of the overall piece. The notation includes various rhythmic values, accidentals, and dynamic markings.

The Gospel Truth I

56

Fl.

T. Sx.

56

B $\flat$  Tpt. 1

B $\flat$  Tpt. 2

Tbn. 1

Tbn. 2

B. Tbn.

56

D. S.

56

Perc.

56

E. Gtr.

E. B.

56

Pno.

56

Vln.

Detailed description: This is a page of a musical score for the piece 'The Gospel Truth I', page 11. The score is arranged for a large ensemble. It begins at measure 56. The instruments listed on the left are Flute (Fl.), Tenor Saxophone (T. Sx.), B $\flat$  Trumpet 1 (B $\flat$  Tpt. 1), B $\flat$  Trumpet 2 (B $\flat$  Tpt. 2), Trombone 1 (Tbn. 1), Trombone 2 (Tbn. 2), Bass Trombone (B. Tbn.), Double Bass (D. S.), Percussion (Perc.), Electric Guitar (E. Gtr.), Electric Bass (E. B.), Piano (Pno.), and Violin (Vln.). The Flute and Tenor Saxophone parts are in treble clef with a key signature of one sharp (F#). The B $\flat$  Trumpets and Trombones are in treble clef with a key signature of one sharp (F#). The Trombone 1, Trombone 2, and Bass Trombone parts are in bass clef with a key signature of one sharp (F#). The Double Bass part is in bass clef with a key signature of one sharp (F#). The Percussion part is in bass clef with a key signature of one sharp (F#). The Electric Guitar part is in treble clef with a key signature of one sharp (F#). The Electric Bass part is in bass clef with a key signature of one sharp (F#). The Piano part is in bass clef with a key signature of one sharp (F#). The Violin part is in treble clef with a key signature of one sharp (F#). The score shows various musical notations including rests, notes, and chords across the measures.

The Gospel Truth I

63

Fl.

T. Sx.

63

B♭ Tpt. 1

B♭ Tpt. 2

Tbn. 1

Tbn. 2

B. Tbn.

63

D. S.

63

Perc.

63

E. Gtr.

E. B.

63

Pno.

63

Vln.

Detailed description: This is a page of a musical score for the piece 'The Gospel Truth I', page 12. The score is arranged for a large ensemble. The instruments listed on the left are Flute (Fl.), Tenor Saxophone (T. Sx.), two B♭ Trumpets (B♭ Tpt. 1 and B♭ Tpt. 2), three Trombones (Tbn. 1, Tbn. 2, and B. Tbn.), Drums (D. S.), Percussion (Perc.), Electric Guitar (E. Gtr.), Electric Bass (E. B.), Piano (Pno.), and Violin (Vln.). The score is divided into measures by vertical bar lines. The Flute, Tenor Saxophone, and both Trumpets parts are mostly silent, indicated by horizontal lines. The Trombone parts are also mostly silent. The Drums part features a consistent rhythmic pattern of eighth notes with 'x' marks above them, suggesting cymbal or snare work. The Percussion part is silent. The Electric Bass part plays a steady eighth-note line. The Piano part has a few chords, including a prominent one in the fifth measure marked with a flat and a double bar line. The Violin part is silent.

The Gospel Truth I

Musical score for measures 70-73 of 'The Gospel Truth I'. The score includes parts for Flute (Fl.), Trumpet in C (T. Sx.), Trumpets 1 and 2 (B♭ Tpt. 1, B♭ Tpt. 2), Trombones 1 and 2 (Tbn. 1, Tbn. 2), Baritone Trombone (B. Tbn.), Drums (D. S.), Percussion (Perc.), Electric Guitar (E. Gtr.), Electric Bass (E. B.), Piano (Pno.), and Violin (Vln.).

Measure 70: Flute (Fl.) has a whole rest. Trumpet in C (T. Sx.) has a quarter rest followed by a quarter note G4. Trumpets 1 and 2 (B♭ Tpt. 1, B♭ Tpt. 2) have whole rests. Trombones 1 and 2 (Tbn. 1, Tbn. 2) and Baritone Trombone (B. Tbn.) have quarter notes G2, F2, E2, D2. Drums (D. S.) has a snare drum on the first beat. Percussion (Perc.) has a whole rest. Electric Guitar (E. Gtr.) has a quarter rest followed by a quarter note G4. Electric Bass (E. B.) has a quarter note G2. Piano (Pno.) has a whole rest. Violin (Vln.) has a whole rest.

Measure 71: Flute (Fl.) has a whole note G4. Trumpet in C (T. Sx.) has a quarter note G4. Trumpets 1 and 2 (B♭ Tpt. 1, B♭ Tpt. 2) have whole rests. Trombones 1 and 2 (Tbn. 1, Tbn. 2) and Baritone Trombone (B. Tbn.) have quarter notes G2, F2, E2, D2. Drums (D. S.) has a snare drum on the first beat. Percussion (Perc.) has a whole rest. Electric Guitar (E. Gtr.) has a quarter note G4. Electric Bass (E. B.) has a quarter note G2. Piano (Pno.) has a whole rest. Violin (Vln.) has a whole note G4.

Measure 72: Flute (Fl.) has a whole note G4. Trumpet in C (T. Sx.) has a quarter note G4. Trumpets 1 and 2 (B♭ Tpt. 1, B♭ Tpt. 2) have whole rests. Trombones 1 and 2 (Tbn. 1, Tbn. 2) and Baritone Trombone (B. Tbn.) have quarter notes G2, F2, E2, D2. Drums (D. S.) has a snare drum on the first beat. Percussion (Perc.) has a whole rest. Electric Guitar (E. Gtr.) has a quarter note G4. Electric Bass (E. B.) has a quarter note G2. Piano (Pno.) has a whole rest. Violin (Vln.) has a whole note G4.

Measure 73: Flute (Fl.) has a whole note G4. Trumpet in C (T. Sx.) has a quarter note G4. Trumpets 1 and 2 (B♭ Tpt. 1, B♭ Tpt. 2) have whole rests. Trombones 1 and 2 (Tbn. 1, Tbn. 2) and Baritone Trombone (B. Tbn.) have quarter notes G2, F2, E2, D2. Drums (D. S.) has a snare drum on the first beat. Percussion (Perc.) has a whole rest. Electric Guitar (E. Gtr.) has a quarter note G4. Electric Bass (E. B.) has a quarter note G2. Piano (Pno.) has a whole rest. Violin (Vln.) has a whole note G4.

The Gospel Truth I

This musical score is for the piece "The Gospel Truth I" and is marked with the number 14. It features a variety of instruments and parts:

- Fl. (Flute):** Starts with a melodic line at measure 74, then plays sustained notes.
- T. Sx. (Tenor Saxophone):** Remains silent throughout the section.
- B♭ Tpt. 1 & 2 (Trumpets):** Play sustained notes in the first two measures.
- Tbn. 1 & 2 (Trombones):** Play a rhythmic pattern starting in measure 74.
- B. Tbn. (Baritone Trombone):** Remains silent.
- D. S. (Double Bass):** Plays a simple bass line.
- Perc. (Percussion):** Remains silent.
- E. Gtr. (Electric Guitar):** Plays chords in the first two measures.
- E. B. (Electric Bass):** Plays a simple bass line.
- Pno. (Piano):** Plays chords in the first two measures.
- Vln. (Violin):** Plays a fast, rhythmic line in the first two measures.



- Parte de los Arreglos Vocales. Autor: Bárbara Suzzarini

## La Virtud I

Música: Alan Menken

Arreglo y adaptación: Jocsán Mendoza

Letra: David Zippel

Edición: Bárbara Suzzarini

Teodora-Clío

Michelle/Alicia-Terp

Shancara-Talía

Erika-Callíope

Deborah-Melpómene

T

M/A

S

E

D

La Virtud I

2  
11

T

M/A

S

E

D

re-ple-ta de ti - ta-nes con a - fan - deha - cer el mal

lu - gar in - mun - do

16

T

M/A

S

E

D

fue de - sor - den en cual - quier di - rec - ción

con te - rre - mo - tos

La Virtud I

3

20

T  
- - - - - en-ton-ces vi - no

M/A  
- - - - - en-ton-ces vi - no

S  
- - - - - en-ton-ces vi - no

E  
y vol - ca - nes siem - pre\_ en ac - ción\_

D  
oh, y que lo digas! en-ton-ces vi - no

24

T  
Zeus a - hí ya - sí

M/A  
Zeus a - hí ya - sí

S  
Zeus a - hí ya - sí

E  
su ra - yo les lan-zó

D  
Zeus a los ma-los en ce - rró

La Virtud I

T  
con es-te ca - os vi - noa ter - mi - nar \_\_\_\_ él tu - vo gran vir - tud

M/A  
con es-te ca - os vi - noa ter - mi - nar \_\_\_\_ él tu - vo gran vir - tud

S  
con es-te ca - os vi - noa ter - mi - nar \_\_\_\_ él tu - vo gran - vir - tud

E  
con es-te ca - os vi - noa ter - mi - nar \_\_\_\_ fu - er - za tri - ple A

D  
con es-te ca - os vi - noa ter - mi - nar \_\_\_\_ fu - er - za tri - ple A

33

T  
du - dar \_\_\_\_ seim - pu - soal mun - doen

M/A  
du - dar \_\_\_\_ el pla - to fuer - te fue

S  
du - dar \_\_\_\_

E  
\_\_ fue sin du - dar \_\_\_\_ seim - pu - soal mun - doen

D  
\_\_ fue sin du - dar \_\_\_\_ si nena

La Virtud I

38

T  
su ju-ven-tud en el o-lim-po se vi-vió la paz y la ir-tud\_\_

M/A  
en el o-lim-po se vi-vió la paz y la vir-tud\_\_

S  
en el o-lim-po se vi-vió la paz y la vir-tud\_\_

E  
su ju-ven-tud en el o-lim-po se vi-vió la paz y la vir-tud\_\_

D  
en el o-lim-po se vi-vió la paz y la vir-tud\_\_

43

T  
aun-que pa-rez-ca im-po-si-blehas de cre-er-lo tu\_\_

M/A  
aun-que pa-rez-ca im-po-si-blehas de cre-er-lo tu

S  
aun-que pa-rez-ca im-po-si-blehas de cre-er-lo tu\_\_

E  
aun-que pa-rez-ca im-po-si-blehas de cre-er-lo tu

D  
aun-que pa-rez-ca im-po-si-blehas de cre-er-lo tu

La Virtud I

6  
46

T  
oh en el o - lim - po se vi - vió la

M/A  
oh en el o - lim - po se vi - vió la

S  
oh en el o - lim - po se vi - vió la

E  
oh en el o - lim - po se vi - vió la

D  
oh en el o - lim - po se vi - vió la

49

T  
paz y la vir - tud

M/A  
paz y la vir - tud

S  
paz y la vir - tud

E  
paz y la vir - tud

D  
paz y la vir - tud

- Facturas

- Facturas de Utilería / Escenografía

**PREDESPACHO Nro.** 00301410  
**CLIENTE** - VERONICA SEVERINO  
**RIF ó C.I. Nro** 20646045  
**DIRECCION** LOS NARANJOS  
**TELEFONO** 04142485540      **CONDICIONES DE PAGO :** CONTADO  
**FECHA** 17/03/2016  
**N.E./O.C. :**  
**VENCE :** 0 Dias

CANTIDAD	UNI	DESCRIPCION	PRECIO	IMPORTE
2	Lam	MDF 244 x 183 x 15 mm	11.740,40	23.480,80
1	Caj	Tornillos Drywall 6 x 2"	2.154,14	2.154,14

**FORMA DE PAGO :** (x)Efectivo ( )Tarjeta ( )Cheque ( )Deposito  
**NUMERO DE RENGLONES :** 2

**Sub Total BsF.** 25.634,94  
**Exento IVA BsF.** 0,00  
**IVA 12 %** 3.076,19  
**Total BsF.** 28.711,13

\* #RETIRE TODOS LOS PRODUCTOS Y SOLICITE LA ####FACTURA FISCAL####  
 #### SIN EXCEPCION NO HAY CAMBIOS DE PRODUCTOS QUIMICOS####

**SENIAT**  
 FERRETOTAL CARACAS, C.A.  
 R.T.F.: J-00325717-B  
 CALLE TIUNA CON AV. PRAL. BOLEITA NORTE  
 EDIF. FERRETOTAL PISO 1 OF. CENTRAL  
 URB. BOLEITA NORTE, CARACAS  
**SUCURSAL TRINIDAD**  
 Avenida Trinidad-La Sobera Desarrollo  
 Urbanístico Granjitas de la Trinidad  
 Etapa Fin de Paseo Sector H Baruta  
 TLF. 943.28.88 / 945.48.01

**FACTURA**  
 Número: 0066753  
 Fecha: 02-04-2016 Hora: 08:13

Razón social:  
 SEVERINO VERONICA  
 RIF/CI: 20646045

COD: 0523053  
 BLAN-COL 1/4 GALON 5265,90  
 Subtot. 5265,90

Alícuota IVA	BI	IVA
6 (12,00%)	5265,90	631,91
Subtot.	5265,90	631,91

**TOTAL BsF 5897,81**  
 \*Transaccion Numero 140124922  
 RAZON SOCIAL : SEVERINO VERONICA

Bienes nuevos. Los que tienen Certificado de Garantía se anexa. Devoluciones 7 días desde la compra presentando este ticket. Mercancía debe acompañar empaque original e instrucciones, sin dano por mal uso.  
 #4 4NA403577 V: 02.2016

**SENIAT**  
 FERRETOTAL CARACAS, C.A.  
 R.T.F.: J-00325717-B  
 CALLE TIUNA CON AV. PRAL. BOLEITA NORTE  
 EDIF. FERRETOTAL PISO 1 OF. CENTRAL  
 URB. BOLEITA NORTE, CARACAS  
**SUCURSAL MACARACUAY**  
 AV. LUIS CAMPOS, CENTRO DE CONVICIENCIAS  
 APRESA, LOCAL C-06, URB. BOULEVARD LA JOLLA, MACARACUAY  
 TELF.: 317.58.32 / 58.34 FAX: 317.58.34

**FACTURA**  
 Número: 0066753  
 Fecha: 31-03-2016 Hora: 08:13

Razón social:  
 SEVERINO VERONICA  
 RIF/CI: 20646045

COD: 0523053  
 BLAN-COL 1/4 GALON 5265,90  
 Subtot. 5265,90

Alícuota IVA	BI	IVA
6 (12,00%)	5265,90	631,91
Subtot.	5265,90	631,91

**TOTAL BsF 5897,81**  
 \*Transaccion Numero 140069509  
 RAZON SOCIAL : SEVERINO VERONICA

Bienes nuevos. Los que tienen Certificado de Garantía se anexa. Devoluciones 7 días desde la compra presentando este ticket. Mercancía debe acompañar empaque original e instrucciones, sin dano por mal uso.  
 #4 4NA4036792 V: 02.167



- Correos a Teatros

 **hercules.tesisucab2016@gmail.com** 15 ene. ☆  

para espaciosurban ▾

Buenas tardes

>

> Mi nombre es Gisvel Izquierdo y soy estudiante de comunicación social, mención artes audiovisuales en la Universidad Católica Andrés Bello (UCAB).

>

> Les escribo de mi parte y mis dos compañeras, muy especialmente a la señorita Malala Dubuc, gerente general de sus espacios, con el fin de solicitarle una sala de teatro para la defensa de mi tesis llamada "Hércules: el musical". La fecha tentativa sería para mediados de mayo de este año 2016. Por lo mismo, quisiera saber qué posibilidades hay de hacer esto posible y cuándo podríamos pautar una reunión para explicarles mejor nuestro proyecto y así llegar a un acuerdo favorable para todos.

>

> Espero su pronta y positiva respuesta al requerimiento.

>

> Gracias de antemano y muy buen día.

>

> Gisvel Izquierdo

> 04242538545

 **hercules.tesisucab2016@gmail.com** 15 ene. ☆  

para robertcalcurian ▾

Buenas tardes

Mi nombre es Gisvel Izquierdo y soy estudiante de comunicación social, mención artes audiovisuales en la Universidad Católica Andrés Bello (UCAB).

Les escribo de mi parte y mis dos compañeras, muy especialmente al gerente de teatro, el señor Robert Calcurian, con el fin de solicitarle una sala de teatro para la defensa de mi tesis llamada "Hércules: el musical". La fecha tentativa sería para mediados de mayo de este año 2016. Por lo mismo, quisiera saber qué posibilidades hay de hacer esto posible y cuándo podríamos pautar una reunión para explicarles mejor nuestro proyecto y así llegar a un acuerdo favorable para todos. Mis compañeras y yo fuimos al teatro y su personal, nos dio su correo para comunicarnos y hablar mejor de la pieza teatral con usted.

...

Espero su pronta y positiva respuesta al requerimiento.

Gracias de antemano y muy buen día.

Gisvel Izquierdo

04242538545

 **hercules.tesisucab2016@gmail.com** 15 ene. ☆  

para cculturalchacao ▾

Buenas tardes

Mi nombre es Gisvel Izquierdo y soy estudiante de comunicación social, mención artes audiovisuales en la Universidad Católica Andrés Bello (UCAB).

Les escribo de mi parte y mis dos compañeras, muy especialmente a la directora de programación, la señora Betsy Cáceres, con el fin de solicitarle una sala de teatro para la defensa de mi tesis llamada "Hércules: el musical". La fecha tentativa sería para mediados de mayo de este año 2016. Por lo mismo, quisiera saber qué posibilidades hay de hacer esto posible y cuándo podríamos pautar una reunión para explicarles mejor nuestro proyecto y así llegar a un acuerdo favorable para todos. Mis compañeras y yo fuimos al teatro y su personal, nos dio su correo para comunicarnos y hablar mejor de la pieza teatral con usted.

Espero su pronta y positiva respuesta al requerimiento.

Gracias de antemano y muy buen día.

Gisvel Izquierdo  
04242538545

Gisvel Izquierdo  
Enviado

 **hercules.tesisucab2016@gmail.com** 15 ene. ☆  

para archivotucab ▾

Buenas tardes

Mi nombre es Gisvel Izquierdo y soy una de las integrantes de la tesis "Hércules: el musical". Es para solicitarles el teatro para la defensa de la obra el día viernes 20 de mayo de 2016. Realizo la petición de esta fecha en particular ya que al hablar en persona con el profesor Nicolás, me propuso este día para la presentación.

Espero su pronta y positiva respuesta al requerimiento.

Gracias de antemano y buen día.

Gisvel Izquierdo  
04242538545

 **hercules.tesisucab2016@gmail.com** 15 ene. ☆ ↶ ▾  
para archivotucab ▾

Buenas tardes

Mi nombre es Gisvel Izquierdo y soy una de las integrantes de la tesis "Hércules: el musical". Es para solicitarles el teatro para la defensa de la obra el día viernes 20 de mayo de 2016. Realizo la petición de esta fecha en particular ya que al hablar en persona con el profesor Nicolás, me propuso este día para la presentación.

Espero su pronta y positiva respuesta al requerimiento.

Gracias de antemano y buen día.

Gisvel Izquierdo  
04242538545

 **Teatro Ucab** <archivotucab@gmail.com> 25 ene. ☆ ↶ ▾  
para mí ▾

Buenas tardes Gisvel, esperamos te encuentres muy bien. Tal como te mencionó el profesor Nicolás pudimos definir las fechas de ensayos y defensa en la sala quedando de la siguiente manera:

18 de mayo (Montaje y ensayo técnico)  
19 de mayo (Ensayo general)  
20 de mayo (Presentación/Defensa)

Es importante que iniciando el mes de mayo te acerques al teatro para conversar sobre los requerimientos técnicos que tenga la pieza.

Quedamos atentos a cualquier interrogante. Saludos

 **Alumnas Tesis** <hercules.tesisucab2016@gmail.com> 26 ene. ☆ ↶ ▾  
para Centro ▾

Buenas tardes

Mi nombre es Gisvel Izquierdo y soy estudiante de comunicación social, mención artes audiovisuales en la Universidad Católica Andrés Bello (UCAB).

La semana pasada envié un correo a esta misma dirección de mi parte y mis dos compañeras, muy especialmente a la directora de programación, la señora Betsy Cáceres, con el fin de solicitarle una sala de teatro para la defensa de mi tesis llamada "Hércules: el musical". La fecha tentativa sería para mediados de mayo de este año 2016. Por lo mismo, quisiera saber qué posibilidades hay de hacer esto posible y cuándo podríamos pautar una reunión para explicarles mejor nuestro proyecto y así llegar a un acuerdo favorable para todos. Mis compañeras y yo fuimos al teatro y su personal, nos dio su correo para comunicarnos y hablar mejor de la pieza teatral con usted.

...

 **Espacios Urban** <espaciosurban@hotmail.com> 26 ene. ☆ ↶ ▾  
para mí ▾

Hola Gisvel

No tenemos fechas disponibles, lo siento mucho porque nos gusta apoyar todas estas iniciativas.  
Saludos y gracias por su preferencia.

-----  
**Malala Dubuc**

Gerente General  
Tlf: (0212) 959.11.64  
Espacios Urban Cupl??  
Av. La Estancia, CCCT - Nivel C2 - Chuao