

EL VIAJE DEL HÉROE EN CLAVE DISNEY: *HÉRCULES* (1997), ENTRE EL MITO Y LA MODERNIDAD

Nuria Lon Roca

Universidad de Zaragoza, España

E-mail: nurialonroca@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0009-7743-7458>

RESUMEN

A través de un estudio de caso de la película *Hércules* (John Musker y Ron Clements, 1997) se examina cómo se ha adaptado la historia clásica de Heracles –Hércules siguiendo la mitología griega y la narrativa de la película– para ajustarse a las demandas del público moderno. En el artículo se exploran las alteraciones y omisiones realizadas tanto en los personajes como en la propia narrativa, abordando la coherencia interna de la trama y, en consecuencia, los cambios en elementos clave del mito original; como los roles de Zeus, Hera o Hades. Además, se ha evaluado la rigurosidad histórica en las representaciones mitológicas y culturales representadas en la película, y cómo estas decisiones contribuyen a una visión simplificada o transformada por parte del público.

PALABRAS CLAVE: Disney, mitología griega, animación, adaptación cinematográfica.

THE HERO'S JOURNEY IN DISNEY KEY: *HERCULES* (1997),
BETWEEN MYTH AND MODERNITY

ABSTRACT

Through a case study of the film *Hercules* (John Musker and Ron Clements, 1997) it examines how the classical story of Heracles –Hercules following Roman mythology and the film's narrative– has been adapted to suit the demands of modern audiences. The article explores the alterations and omissions made to both the characters and the narrative itself, addressing the internal cogency of the plot and, consequently, the changes to key elements of the original myth, such as the roles of Zeus, Hera and Hades. In addition, the historical rigorousness of the mythological and cultural representations depicted in the film has been evaluated, and how these decisions contribute to a simplified or transformed view by the audience.

KEYWORDS: Disney, Greek mythology, animation, film adaptation.

DOI: <https://doi.org/10.25145/j.latente.2025.23.07>

REVISTA LATENTE, 23; octubre 2025, pp. 167-190; ISSN: e-2386-8503

[Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional \(CC BY-NC-SA\)](#)



INTRODUCCIÓN

La representación de la historia ha variado a lo largo del tiempo en función de la fórmula escogida para la recuperación de un tiempo pasado (literatura, artes plásticas, cómic, teatro...) (Fernández Sebastián 1989, 33). La cultura clásica se encuentra presente en el mundo moderno a través de todos los campos de la creación artística, «ejerciendo un poder magnético sobre todas las generaciones posteriores por sus tres elementos constitutivos: tradicionalidad, pretensión de veracidad e improbabilidad de elementos verosímiles» (García Fuentes 1993, 301). *Quo animo?*, el tema histórico, especialmente aquel referente al mundo antiguo, ha contribuido a la producción de filmes –*Quo Vadis* (Marvyn LeRoy, 1951), *Los últimos días de Pompeya* (*Gli ultimi giorni di Pompei*, Mario Bonnard, 1959), *Ben-Hur* (William Wyler, 1959), *Salambó* (Sergio Griego, 1960), *Barrabás* (*Barrabba*, Richard Fleischer, 1961), *Antígona* (*Antigoni*, Yorgos Javellas, 1961), *Cleopatra* (Joseph Mankiewicz, 1963), *Las troyanas* (*The trojan women*, Mihalís Kakogiannis, 1971), *Sócrates* (*Socrate*, Roberto Rossellini, 1971), *Astérix y la sorpresa del César* (*Astérix et le surprise du Cesar*, Gaëtan Brizzi y Paul Brizz, 1985), *Titus* (Julie Taymor, 1999), *Gladiator* (Ridley Scott, 2000), *300* (Zack Snyder, 2006), *Ágora* (Alejandro Amenábar, 2009) y un largo etcétera inabarcable– que han sido objeto de interés de filólogos clásicos e historiadores. El cine fundamentado en la Antigüedad obtuvo un gran éxito en sus orígenes gracias a que «era una materia muy popular en los ámbitos teatrales, literarios y educativos a finales del siglo XIX; la Biblia era el núcleo fundamental de la educación y los textos latinos eran familiares no solo para la élite sino para una clase media en expansión» (Solomon 2002, 23).

Actualmente converge la tradicional historia escrita y oral con las ya habituales narraciones visuales que aprovechan los recursos narrativos anteriores para consolidar su relato. De esta manera, el cine se entiende y consagra como un medio de comunicación social total, definiéndolo como ‘séptimo arte’ por Canudo en *Manifiesto de las Siete Artes* (1923). Como afirma Rodríguez Pérez, la consolidación del cine como una fuente de producción de historias, además de «la eclosión de nuevos métodos y lenguajes» (2021, 90), favoreció que los textos clásicos se adaptasen a esta nueva forma de difusión y comprensión. En consecuencia, «pensamos que la adaptación correcta de un mito al cine consiste en tomar la esencia del mito, es decir, su contenido más significativo y al protagonista con su hondura psicológica para plasmar todo ello de la manera más fiel posible en un puro lenguaje fílmico» (García Fuentes 1993, 303) respondiendo a las demandas e intereses del público. Solomon considera que los retos a los que se enfrentan directores, productores y equipos al rodar películas ambientadas en el mundo antiguo «son mayores que los que pueden afrontar obras de otros géneros, sobre todo las que no son de época» (2002, 45) y, en especial, en los casos donde el protagonista es un personaje al que el espectador está familiarizado; como es el caso de Hércules, ya que, en estas ocasiones, «el film tiene que encontrar un delicado equilibrio entre la autenticidad histórica y el efecto dramático» (Solomon 2002, 47).

En el Hércules de Disney se reformula el concepto de héroe, que desde Odisseo hasta *El Señor de los Anillos* (2001), de Peter Jackson, ha sido clave en la men-



talidad occidental. El héroe ya no alcanza su estatus por la violencia, la fuerza o la gloria, sino por la autenticidad de su transformación personal y emocional. Este giro no es exclusivo de *Hércules* (1997), sino que se observa también en otras producciones contemporáneas de la compañía como *El Rey León* (1994), donde Simba debe reconciliarse con su pasado; *Mulan* (1998), en la que la protagonista redefine el heroísmo desde el honor y la astucia, no desde la guerra; o *Frozen* (2013), donde el acto heroico es un gesto de amor sororal y no un enfrentamiento épico.

La hipótesis de partida del presente estudio radica en el hecho de que la reinterpretación de los mitos clásicos del cine animado tiende a conservar el arquetipo heroico y adaptarlo a valores contemporáneos alterando la fuente primaria en favor de la lectura cinematográfica. De esta manera, se espera que al adaptar dichos personajes y relatos de la Antigüedad, las producciones animadas conserven los diversos aspectos arquetípicos de los héroes míticos —el viaje, la búsqueda personal, el enfrentamiento con adversidades—, transformando y adaptándose a los valores y demandas de la audiencia contemporánea. En este sentido, la película de *Hércules* ejemplifica, no solo la trayectoria vital del semidiós, sino también la adaptación de Disney que supuso una reescritura de la versión original, fundamentada en la mitología griega. Las producciones cinematográficas han convertido a los personajes mitológicos en iconos accesibles y cercanos para las audiencias, especialmente para los jóvenes, quienes perciben dichos relatos como aventuras entretenidas más que como narrativas moralizantes o grandes epopeyas; lo cual facilita la conexión e interpretación.

LA ANTIGÜEDAD (RE)IMAGINADA EN LA PANTALLA

Al hablar de cine histórico, la construcción social del imaginario colectivo nos remite a grandes hazañas y nombres propios del pasado apelando al ‘método prudentemente regresivo’ de Bloch. El cine, entendido como documento histórico (Caparrós 1997; Ferro 2003; Burke 2005; Valero 2018), no solo sirve para que los directores acerquen la autenticidad del pasado, sino que también «permite revelar cosas no dichas y mostrar el reverso de una sociedad, desempeñando tal suceso una función reveladora» (Ferro 2003, 10). Igualmente, hay que valorar el hecho de que no todas las películas con referencias hacia la Antigüedad concurren en ella. *La melodía de Broadway* (*The Broadway Melody*, Harry Beaumont, 1929), *Start Cheering* (Albert S. Rogell, 1938), *El Padrino. Parte II* (*The Godfather. Part II*, Francis Ford Coppola, 1974), *J.F.K.: caso Abierto* (*J.F.K.*, Oliver Stone, 1991), *La delgada línea roja* (*The thin red line*, Terrence Malick, 1998) son solo algunos de los ejemplos existentes en la historia del cine donde la Antigüedad está presente a través de referencias visuales conscientes, alusiones directas a la historia antigua o etimológicamente.

El binomio cine y Antigüedad ha sido trasladado a la gran pantalla con frecuencia configurando «la más sólida y popular imagen de los momentos fundamentales de la historia antigua para consumo masivo de la sociedad, hasta el punto de crear nuevos mitos sobre la antigüedad o incluso sustituir la realidad histórica por la propuesta ficcionada del cine» (Antela-Bernárdez y Sierra Martín 2013, 11). Teniendo en cuenta lo mencionado, y siguiendo los postulados de Casanova, a pesar





del interés por parte de los historiadores en el vínculo entre el pasado y el presente en relación con los relatos construidos en el imaginario social, «no podemos estar siempre juzgando los historiadores el cine con una mirada erudita, de verificación de la autenticidad, haciendo de jueces a ver si la autenticidad existe o no en la película» (Informativos 2020, 2 min. 45 seg.), ya que el entretenimiento es la premisa de este arte. No obstante, se debe tener en cuenta que el cine es visto como un medio, lo cual implica a la historia como materia básica de estudio (Quintana 1989) lo que hace que este sea «un objeto de estudio, solo a partir de la mediación de una disciplina se puede llegar a transformar en objeto de conocimiento» (Odin 1987, 24).

En *El oficio del historiador* Bloch pone en valor que el cambio es lo que el historiador busca comprender y únicamente puede reconstruirlo si desenrolla el carrete en el sentido opuesto en el que fueron tomadas las escenas (Bloch 2022). Si bien es cierto que presentar la historia a través del cine debe entenderse, en la amplia mayoría de los procesos, como un binomio entre ficción y realidad¹ desde el momento en el que se proyecta una visión deformada y carente, en ocasiones, de rigor histórico, hay que matizar que también el cine histórico de ficción puede entenderse como una «representación viva y eficaz de la historia, en especial de las realidades cotidianas en que transcurre la acción» (Montero 2015, 43). Igualmente, una de las ventajas de las imágenes frente al texto tradicional es la rapidez y claridad comunicativa del testimonio de las mismas (Burke 2005, 100), consolidando al cine como una suerte de mecanismo para «desmistificar y despertar la conciencia del público» (Burke 2005, 212) adaptándose también a la «nueva era de la enseñanza de la ciencia histórica» (Caparrós 1997, 32).

El cine péplum posibilitó la consolidación de una *neomitología* donde el discurso clásico se adapta a las demandas socioculturales del momento de su producción, es decir, aunque la historia se desarrolla en una era pretérita, toda la narrativa se fundamenta en el pensamiento de la época actual²; tal y como se había desarrollado anteriormente en *Los Picapiedra* (*The Filinstones*, William Hanna, Joseph Barbera y Charles Nichols, 1960), *Merlín el encantador* (*The sword in the stone*, Wolfgang Reitherman) o *Aladdin* (John Musker y Ron Clements). La producción de este cine se inicia en 1910, aunque su época dorada va de mediados de los años cincuenta a mediados de los sesenta, y está caracterizado

¹ El director estadounidense Stanley Kubrick sintetiza dicha afirmación a propósito de *Barry Lyndon* (Stanley Kubrick, 1975) al considerar que una película histórica es comparable a una de ciencia ficción debido a que se trata de crear algo que no existe (Ferro 2003, 14).

² En *Hércules*, al igual que en la mayoría de las películas de la compañía, las metáforas visuales son una constante en la narración. Por ejemplo, Philoctetes se presenta bajo la figura del entrenador personal de boxeo; Hércules como una celebridad hollywoodense que tiene su propia estrella de la fama; la ciudad de Tebas recuerda a las actuales, especialmente a Nueva York; ya que cuando llegan Philoctetes dice que es 'La Gran Aceituna' haciendo alusión a 'La Gran Manzana', nombre con el que se conoce a la ciudad estadounidense; el acortamiento de los nombres propios (Hércules-Herl; Megara-Meg; Philoctetes-Phil), que denota un carácter contemporáneo de la producción a pesar del tiempo histórico en el cual está ambientada.

por ciertas libertades y licencias verdaderamente singulares en donde la antigüedad grecolatina se mezcla y se acomoda a nuestro gusto gracias a la habilidad y al talento de unos artesanos que saben presentar la incongruencia, la fantasía y la exageración dentro de unos límites que colaboran en el éxito del film, por lo interesante de su contenido, la belleza de su expresión y por el mensaje de fantasía y realidad que contienen (García Fuentes 1993, 305).

Durante estos años «el cine italiano saqueará todo el rico acervo de los mitos griegos con diversa fortuna. Lo que más destaca en estas películas, por encima de sus mayores o menores virtudes estéticas, es el problema que plantea combinar historias absolutamente fantásticas con el naturalismo implícito a la imagen cinematográfica» (De España 2009, 19). La pluralidad de elementos que rodean al protagonista le acompañan y dotan de coherencia narrativa a las acciones arriesgadas que le acontecen. A través de héroes musculados que vencen cualquiera de las adversidades, restauran el orden social y se enfrentan a los enemigos públicos, consiguiendo el amor eterno de la mujer, se empiezan a delimitar las características que definirían al cine mitológico, en general, y al subgénero conocido como *muscleman film*, en particular (Pomeroy 2008, 3); donde la figura de Hércules se consagra como referencia. Tal y como los define García Fuentes,

estos héroes míticos son seres excepcionales y sobrenaturales que encarnan una serie de virtudes, como la justicia, la prudencia, sabiduría, dominio de sí mismo, equilibrio y ante todo gran fuerza física, que resultan dominadores a lo largo de todas sus aventuras, siendo incluso ejemplares en sus vicios y virtudes, y hasta en su desmesura (1993, 305).

La presencia de referencias a imágenes mitológicas en el neopéplum³ define el imaginario contemporáneo común cinematográfico de este género. En este sentido, a través del cine se pueden identificar figuras propias de la Antigüedad que fundamentan su personaje en la reinterpretación de arquetipos propios del pasado. Tal es el caso de la conocida película de Disney *Hércules* (*Hercules*, John Musker y Ron Clements, 1997)⁴, donde se presenta al hijo de Zeus y de Hera y cómo este vive en

³ El renacimiento de producciones ambientadas en la Antigüedad se puede explicar en torno a dos ingredientes propuestos por Solomon. En primer lugar, «el público ya no teme a las epopeyas 'antiguas', como a finales de los años sesenta, y los costes prohibitivos de un gran espectáculo han disminuido considerablemente gracias al uso de la animación por ordenador. Dicha técnica no solo permite los sobrecogedores efectos visuales y sonoros que esperan hoy las nuevas generaciones de espectadores, sino que cuesta mucho menos que construir decorados monumentales en otros países y pagar los seguros de las estrellas y miles de extras» (2002, 39).

⁴ A pesar de que la película no obtuvo los resultados económicos esperados en 1998, la compañía produjo al año siguiente la serie *Hércules: la serie animada* (Young Hercules, 1998), compuesta por un total de 65 capítulos donde se narra la formación del héroe a nivel físico con Philoctetes y académico en la 'Academia Prometeo', explorando el lado más humano del semidiós; de igual manera haría la compañía con *Kuzcco: un emperador en el cole* (*The emperor's new school*, Howy Parkins, David Knott, Tony Craig y Roberts Gannaway, 2006). El Hércules animado de Disney obtuvo 245 millones de dólares de





el mundo de los mortales hasta que regresa al Olimpo convertido en un ‘verdadero héroe’. En la película Disney presenta a Zeus y Hera como los progenitores de Hércules mientras que Alcmena y Anfitrión son los padres adoptivos que le encuentran en el mundo de los mortales tras ser secuestrado por los esbirros de Hades alejándose, de esta manera, de las fuentes que narran que Zeus y Alcmena son sus verdaderos padres, justificando que Hércules sea considerado un semidiós. La adaptación debía respetar los valores conservadores de la compañía y el perfil adúltero de Zeus o el asesinato de Megara por parte de Hércules eran cuestiones que se alejaban de dichos postulados.

Las referencias a la mitología griega son constantes a lo largo de la película de Disney buscando que el espectador, especialmente aquel perteneciente a las primeras etapas educativas, mantenga un primer contacto con la mitología de manera indirecta y amena⁵. De esta manera, el equipo de producción, tomando como referencia escenarios reales –las cariátides como musas, Zeus en el primer reencuentro con su hijo se asemeja a la escultura perdida del dios del templo de Olimpia, el fresco de la primavera en referencia a la pintura de Akrotiri...–, consagra la película como una herramienta educativa y didáctica. Si bien es cierto que no se requiere un conocimiento preciso o previo de la mitología griega para comprender la trama narrativa, sí que resulta recomendable una aproximación al mismo, ya que hay referencias constantes y directas que potencian el simbolismo argumental que domina en escena. En este punto se torna interesante que el espectador adquiera el rol de *espectador total*, es decir, que se involucre en la narrativa para complementar con sus conocimientos la intencionalidad del director.

De manera visual los personajes van caracterizados tal y como los describen las fuentes de la Antigüedad, posibilitando su fácil identificación por parte del público⁶. Además de las referencias mitológicas y de las divinidades⁷ explícitas a nivel visual, también se aporta información sobre el pensamiento y la cultura del momento por

taquilla, que en comparación con *Ben-Hur* (William Wyler, 1959) suponen un beneficio multiplicado por tres (90 millones de dólares), pero si se pone en relación con las películas coetáneas se reafirman los malos resultados económicos: *Titanic* (James Cameron, 1997) con 1843 millones de dólares, *El mundo perdido: Jurassic Park* (*The lost world: Jurassic Park*, Steven Spielberg, 1997) con 618 millones de dólares y *Los hombres de negro* (*Men in black*, Barry Sonnenfeld, 1997) y 589 millones de dólares.

⁵ Es habitual que las películas de Disney se fundamenten sobre mitos y leyendas populares: *Mulán* (Barry Cook y Tony Bancroft, 1998), inspirada en la mitología china; *Vaiana* (*Moana*, John Musker, Ron Clements, Don Hall y Chris Williams) se inspira en los mitos polinesios; *Onward* (Dan Scanlon, 2020), donde el viaje de los protagonistas sigue el discurso de la clásica epopeya; *Luca* (Enrico Casarosa, 2021) hace referencia a antiguos mitos y al folclore regional italiano, en los que se mencionan los monstruos marinos.

⁶ Por ejemplo, Hermes, el dios mensajero, aparece representado con el *kerykeion*, un caso y zapatillas aladas que le permiten recorrer grandes distancias en poco tiempo; Helios se muestra con el carro volador que da paso a la noche y el día; Orfeo se representa su lira característica y Narciso, admirando su propio reflejo.

⁷ La presentación de los diferentes dioses que componen el panteón griego responde a un sistema organizado «que implica relaciones definidas entre los dioses, es, en cierta manera, un lenguaje, un modo particular de comprensión y expresión simbólicas de la realidad» (Vernant 1982, 89).



Fig. 1. Escena de *Hércules*, 1997. Fuente: *The Art of Disney: Hércules* ©.

medio de los diálogos entre los personajes y la interacción entre ellos. Igualmente, las referencias al patrimonio material de la Antigüedad —cerámicas griegas de figuras negras (fig. 1) con varios estilos y temas, el disco como elemento propio de la histórica prueba de atletismo, el templo de Zeus en Olimpia, la casa de Philoctetes⁸ o la propia Venus de Milo— sirven para que el espectador se familiarice con el contexto histórico-cultural en el cual se desarrolla la película.

HÉRCULES EN LA GRAN PANTALLA: DIFERENTES TRATAMIENTOS, MISMA INTENCIONALIDAD

Atendiendo a la división en categorías del cine péplum establecida por Gonzalès (1990), la película *Hércules* habría que ubicarla dentro de aquellas producciones donde predomina el carácter mitológico, ya que se integra en la tendencia de mostrar la historia sobrehumana de los protagonistas, siendo este uno de los héroes más conocidos de la mitología de la Antigüedad.

⁸ Entendiendo esta referencia como una licencia artística, resulta especialmente interesante esta escena donde Hércules conoce a Philoctetes y este le invita al interior de su casa permitiendo al espectador observar todo tipo de objetos útiles para conocer la historia de la antigua Grecia. El propio sátiro hace referencia a grandes nombres propios de la mitología griega, como si él hubiera convivido con ellos, que sirven de pretexto para que el espectador se familiarice con ellos: Jasón, Odiseo, Perseo, Teseo, Aquiles.



Fig. 2. *Performance Les Hercules* de Eugène Pirou, 1897.
Fuente: Bibliothèque Nationale de France.

La presencia de Hércules como héroe cinematográfico ha sido una constante a lo largo de la historia del cine, iniciándose⁹ con *Cabiria* (*Cabiria, visione storica del terzo secolo a.C.*, Giovanni Pastrone, 1914) y el personaje de Maciste¹⁰. La pelí-

⁹ Debe tenerse en cuenta que la primera producción sobre el héroe de Grecia corresponde a un cortometraje animado al más puro estilo teatral, todavía muy sencillo técnicamente, de Émile Cohl, donde se presentan las misiones que debe cumplir: *Los doce trabajos de Hércules* (*Les douze travaux d'Hercule*, 1910). Si atendemos a los medios artísticos contemporáneos, Eugène Pirou en 1897, fruto de una *performance*, toma cuatro fotos donde el héroe de la Antigüedad es el tema central (fig. 2).

¹⁰ Es un personaje cinematográfico frecuente en el género péplum que representa una figura similar a la de Hércules al emplear su sobrehumana fuerza para alcanzar sus objetivos. Su figura fue recuperada en los años sesenta alejándose de los principios patrióticos que le antecedían, «simplemente



cula considerada como el primer debut directo de Hércules en la gran pantalla es *Los trabajos de Hércules* (*Le fatiche di Ercole*, Pietro Francisci, 1958), con su consiguiente secuela bajo el título *Hércules encadenado* (*Hércules y la reina de Lidia*) (*Ercole e la regina di Lidia*, Pietro Francisci, 1959). Mientras que en la primera de ellas se narra el viaje de los argonautas¹¹ según el testimonio de Apolonio de Rodas en las *Argonáuticas*, en la segunda película la trama se fundamenta en diversas leyendas y obras de teatro griegas; especialmente en *Los siete contra Tebas*, de Esquilo, y *Edipo en Colono*, de Sófocles. Francisci «recurre a una serie de anécdotas mitológicas más o menos sistematizadas pero las mezcla y tergiversa para hacer un guion lo más verosímil, entretenido e hilvanado posible: los elementos sobrenaturales quedan reducidos al mínimo, pero no se consigue romper totalmente el clima fantástico inherente al mito» (De España 2009, 173).

Con el alejamiento de Steve Reeves, el actor que encarnaba a Hércules, y Pietro Francisci de la figura de Hércules, surgen nuevas producciones que abordan la vida del héroe de manera renovada. *Los amores de Hércules* (*Gli amori di Ercole*, Carlo Ludovico Bragaglia, 1960), censurada su distribución por el franquismo en nuestro país, introduce el tono fantasioso y cómico que predominará en la década siguiente en torno al tratamiento del hijo de Zeus. Cottafavi aporta a la producción cinematográfica del mito de Hércules dos películas –*La venganza de Hércules* (*La vendetta di Ercole*, Vittorio Cottafavi, 1960) y *La conquista de la Atlántida* (*Ercole all' conquista di Atlantide*, Vittorio Cottafavi, 1961)–, que iniciarán la Época Dorada del cine péplum «con un tono irónico y *highbrow*» (De España 2009, 178). Con respeto a la primera película, De España destaca la forma en la cual el director plantea la relación entre Hércules y los dioses, quienes «le han enviado su maldición a raíz de los de Cerbero y le han dicho que los amores de su hijo Hilos con Thea, la hija de Creonte, van a traer la desgracia a toda su familia» (2009, 178). Anticipando la parodia que caracterizará a los siguientes audiovisuales, *La conquista de la Atlántida* «mezcla con loable sentido del humor no solo los inevitables ingredientes mitológicos sino también fantacientíficos y de sátira política [...]. No tiene el sabor mitológico

como una réplica de Hércules» (De España 2009, 172). El personaje de Maciste representa el estereotipo *muscleman* de la Antigüedad –*Maciste el invencible* (*Maciste, l'uomo più forte del mondo*, Antonio Leonviola, 1961), *Maciste, el coloso* (*Maciste nella terra dei ciclopi*, Antonio Leonviola), *Maciste en el infierno* (*Maciste all'inferno*, Riccardo Freda, 1962), *El Zorro contra Maciste* (*Zorro contro Maciste*, Umberto Lenzi, 1963), *Maciste, gladiador de Esparta* (*Maciste, gladiatore di Sparta*, Mario Caiano, 1964)...–. No todos los filmes tienen una ambientación antigua –*Puños de hierro* (*Maciste contro el vampiro*) (*Maciste contro il vampiro*, Sergio Corbucci y Giacomo Gentilomo, 1961) y *Maciste en el infierno* (*Maciste all'inferno*, Riccardo Freda, 1962)– ubicándose dentro del género de fantasía o de terror. Debido a la extensión de películas sobre Maciste, aquí solo podemos hacer una mínima selección de referencias. El criterio obedece libremente a nuestra discreción. Pedimos disculpas por las posibles ausencias.

¹¹ La leyenda de los argonautas se desarrolló en detalle en *Los gigantes de la Tessaglia* (*I giganti della Tessaglia*, Riccardo Freda, 1960) y en *Jasón y los argonautas* (*Jason and the argonauts*, Don Chaffey, 1963); desarrollado posteriormente en la miniserie *Jasón y los argonautas en busca del Vollocino de oro* (Nick Willing, 2000) y en la serie infantil *Los argonautas y la moneda de oro* (Alfonso Blanco y José Rubio, 2023).



de los primeros films de la serie, pero es la obra maestra de lo que podríamos llamar 'peplum fantástico'» (De España 2009, 179); categoría que compartiría con *Hércules en el centro de la Tierra* (*Ercole al centro della terra*, Mario Brava y Franco Prosperi).

Considerando las demás producciones más adocenadas, hay que destacar *Ulises contra Hércules* (*Ulisse contro Ercole*, Mario Caiano, 1962) y *Hércules contra Sansón* (*Ercole sfida Sansone*, Pietro Francisci, 1963). Estas dos películas constatan la seguridad económica que suponía introducir el nombre del hijo de Zeus en el título de la película independientemente del contenido narrativo, incluso si este llega a ser desproporcionado, como sucede en *Hércules contra los hijos del Sol* (*Ercole contro i figli del sole*, Osvaldo Civirani, 1964) o en *Hércules contra Moloch* (*Ercole contro Moloch*, Giorgio Ferroni, 1963). En *Hércules y los tiranos de Babilonia* (*Ercole contro i tiranni di Babilonia*, Domenico Paolella, 1964), a pesar de respetar los rasgos convencionales de Hércules, el espaciotemporal queda alterado, al igual que el rigor histórico ya que se presenta un triunvirato de reyes en Babilonia que no aparece en las fuentes creando un producto alejado de cualquier rigurosidad histórica; al igual que sucede en *Hércules contra Roma* (*Ercole contro Roma*, Piero Pierotti, 1964) o en *Hércules, el invencible* (*Ercole l'invincibile*, Alvaro Mancori, 1964). Asimismo, *El triunfo de Hércules* (*Il trionfo di Ercole*, Alberto De Martino, 1964) y *El desafío de los gigantes* (*La sfida dei giganti*, Maurizio Lucidi, 1965) representan de manera alterada las aventuras de nuestro héroe, que se verán exponencialmente enredadas en las consecutivas décadas.

Ello se vería alterado por el auge de la parodia y la ciencia ficción tal y como ejemplifican *Hércules en Nueva York* (*Hercules in New York*, Arthur Allan Seidelman, 1970)¹² y *El desafío de Hércules* (*Hércules*, Luigi Cozzi, 1983). En la década de los noventa, y continuando con la ficción que dominaba las producciones anteriores, la factoría Disney estrenó la versión animada del personaje sin respetar los preceptos de la historia original¹³.

La transformación de Hércules en personaje cómico corre pareja a la modificación que experimenta el aspecto externo del héroe, es decir, de sus intérpretes. Si, dadas

¹² «Más allá de la trama argumental, que sigue el patrón habitual de cualquier película de héroe de acción, *Hércules en Nueva York* es significativa por muchos aspectos que trascienden la modestia de su planteamiento. El más importante, y el que aquí nos interesa destacar, es la desmitificación del héroe a través de la convergencia de la parodia de las películas mitológicas con la comicidad que supone sacar al protagonista de su entorno habitual y trasladarlo a un escenario plagado de aparatos y costumbres que desconoce» (Magadán 2009, 211). La desmitificación de Hércules y el Olimpo es el recurso elemental de la película de Disney, consiguiéndolo a través del gag cómico, la parodia y la combinación los recursos narrativos y visuales para reforzar el carácter cercano, tanto a nivel sentimental como físico y terrenal, del héroe.

¹³ Al haberse alterado la genealogía de Hércules, los directores tenían que justificar la potencial muerte del hijo de Zeus a través del envenenamiento que Hades lleva a cabo con una pócima que lo tornara mortal y de esta manera poder acabar con él, recurso central en la película *El emperador y sus locuras* (*The emperor's new Groove*, Mark Dindal, 2000). No hay ningún mito que avale la posibilidad de matar a un dios sin su consentimiento, ya que únicamente se podía conseguir o bien que revivan o que renuncien a su inmortalidad.



Fig. 3. Hidra de *Hércules*, 1997. Fuente: *The Art of Disney: Hércules* ©.

las características del héroe siempre se había elegido a actores musculosos, decantándose después por atletas y culturistas, hasta mediados de la década de los 60 se había mantenido un equilibrio entre músculo y cerebro. [...] El siguiente siempre era más forzado que el anterior y menos capacitado como actor, hasta quedar reducido a un rostro inexpressivo y unos brazos descomunales capaces de arrojar enormes pedruscos y provocar la carcajada con su torpeza, pero incapaz de transmitir sentimiento alguno. [...] La caricaturización afectó también a los villanos y a los dioses, cuando intervenían, cuyo aire bufo recuerda el de las primeras incursiones del cine mudo en el tema. Paralelamente, las figuras femeninas fueron ganando en belleza, maldad y escote, lo que permitió a los productores utilizar el cine mitológico como campo de experimentación de lo que más adelante se convertiría en el llamado cine de destape (Magadán 2009, 209).

Los avances en el cine digital y los efectos especiales¹⁴ dieron como resultado películas como *Hércules en el laberinto del minotauro* (*Hercules in the maze of the*

¹⁴ En el *Hércules* de Disney, tal y como se había adelantado ese mismo año en *La Bella y la Bestia* (*Beauty and the beast*, Gary Trousdale y Krik Wise) con el empleo de CGI en el candelabro del baile final, el empleo de la animación por ordenador, liderado por Nik Ranieri, está presente en la batalla de *Hércules* contra la hidra por la propia idiosincrasia de la criatura (fig. 3 y fig. 4), en el pelo de Hades y en el tratamiento de la iluminación teatral de los personajes. Este recurso lumínico se aprecia en el momento en el cual *Hércules* vence a la hidra y se produce un cambio de iluminación total de la escena enfatizado a través de la claridad lumínica que convenientemente preside el momento de triunfo simbolizando un punto de inflexión en la trayectoria del héroe; recurso que retomará la película española *Klaus* (Sergio Pablos, 2019) debido a su gran efectividad.



Fig. 4. Hidra de *Hércules*, 1997. Fuente: *The Art of Disney: Hércules* ©.

minotaur, Josh Becker, 1994), *Hércules. El origen de la leyenda* (*The legend of Hercules*, Renny Harlin, 2014) o *Hércules* (*Hercules*, Brett Ratner, 2014), donde la espectacularidad y, ficción se combinan y anteponen al rigor histórico. Debido al origen e historia, «la noción de mito que hemos heredado de los griegos pertenece a una tradición de pensamiento que es propia de Occidente y en la que el mito se define por lo que no es, en una doble oposición a lo real, por una parte (el mito es ficción), y a lo racional, por otra (el mito es absurdo)» (Vernant 1982, 170).

La presencia de Hércules en el cine de animación no queda supeditada únicamente a Disney, ya que *Popeye conoce a Hércules* (*Popeye meets Hercules*, Bill Tytla, 1948), *Mitología griega* (*Greek mirthology*, Isadore Klein, 1954), *Poderoso Hércules* (*The mighty Hercules*, 1963), *Hércules & Xena: la batalla por el Monte Olimpo* (*Hercules and Xena – The animated movie: the battle for Mount Olympus*, Lynne Naylor, 1998), de manera directa, y *Super Little Fanta héroes* (Peter Choi, 1988) y *The mighty Thor* (Shamus Culhane, 1966), *Jasón y los argonautas* (*Jason and the argonauts*, Nick Willing, 2000), *Academia de titanes* (*Class of the titans*, Chris Bartleman y Michael Lahay, 2005), de manera indirecta, ponen de manifiesto cómo el héroe de la Antigüedad no quedaba reservado a un público especializado y más adulto.

Al margen del tono que propone cada versión, esta aproximación al recorrido filmográfico de Hércules en la gran pantalla permite afirmar que a pesar de mantenerse una pervivencia por los mitos del pasado, en este caso en torno a la figura de Hércules, se produce, especialmente a partir de la década de los setenta, una descontextualización de su figura con respecto a la rigurosidad histórica. Igualmente, la prolífica producción cinematográfica evidencia que Hércules fue uno de los más

grandes héroes del momento y su arquetipo será modelo a lo largo de la historia del cine. En este sentido, la descripción que lleva a cabo García Fuentes sobre el perfil del héroe mitológico (1993, 308-311) es retomada en el cine contemporáneo con títulos como *Flash Gordon* (Mike Hodges, 1980), *Superman* (*Superman: the movie*, Richard Donner, 1978), *Tarzán*, *Percy Jackson y el ladrón del rayo* (*Percy Jackson and the Olympians: the lightning thief*, Chris Columbus, 2010) o *Eternals* (Chloé Zhao, 2021) evidenciando la popularidad de Hércules.

Centrando la atención en la producción de 1997 de Disney¹⁵ hay que tener en cuenta que la película, destinada a un público marcadamente infantil como la mayor parte de la producción de la compañía, se aleja, tal y como se analiza a continuación, del mito original presentando como trama central el conflicto entre Hércules Olímpico y Hades personificado en la figura de Hércules. El Hércules de Disney es la culminación al *boom* cinematográfico que se había gestado en los años noventa, siendo la segunda edad de oro del péplum, de manera general, y del personaje, de forma particular.

PERVIVENCIA Y SUPERACIÓN DE LA MITOLOGÍA GRIEGA: ANÁLISIS DE CASO DE *HÉRCULES* (JOHN MUSKER Y RON CLEMENTS, 1997)¹⁶

La película se inicia siguiendo los postulados ya desarrollados con anterioridad en *La Bella Durmiente* (*Disney's Sleeping Beauty*, Clyde Geromini, 1959)¹⁷: mientras se celebra la fiesta de cumpleaños de Hércules, Hades aparece desde el inframundo, un lugar que «es un aborrecimiento para los dioses» (*Iliada* 20,65),

¹⁵ Anteriormente la compañía estadounidense ya había abordado el tema de la mitología de la Antigüedad a través de un pequeño fragmento de la película *Fantasia* (*Fantasia*, James Algar, 1940) (1h. 14 min. 11 seg. – 1h. 36 min. 08 seg.) donde aparecen, bajo la melodía *Sinfonía pastoral*, centauros, unicornios, caballos alados, ninfas, el dios del vino Dioniso, Zeus, el dios Hefesto forjando los rayos de Zeus, el dios Eolo, la diosa Iris, el dios Helios, la diosa Nix y la diosa Artemisa.

¹⁶ Siguiendo el título de la película original y las referencias de esta, a lo largo del estudio se va a hacer referencia al protagonista como Hércules y no en su forma griega Heracles; fórmula que sí que mantienen el resto de los nombres propios de la película.

¹⁷ En ambas películas los villanos buscan acabar con los protagonistas. Mientras que en el caso de *La Bella Durmiente* Maléfica espera hasta los 18 años de la princesa para instaurar su plan –que la joven se pinche con una rueca que le producirá un sueño eterno–, Hades no puede esperar hasta esa edad, ya que es cuando, según las Moiras, debe actuar en contra de Zeus y que Hércules no se interponga en sus planes. Todavía siendo un bebé, Pena y Pánico, los esbirros de Hades que en la mitología griega harían referencia a Fobos y Deimos, le secuestran y le dan «un poquito de fórmula griega» 11 min. 58 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures), la cual «debe tomarse hasta la última gota» 12 min. 01 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures) para, de esta manera, poder matarle. Como el biberón no se vacía por completo, Hércules no se convierte en mortal, sino en un semidiós, manteniendo, por tanto, su sobrenatural fuerza tal y como se muestra instantes después cuando los esbirros, convertidos en serpiente, haciendo alusión a las que envió Hera para acabar con el hijo de Zeus





para entregarle su regalo y manifestar por primera vez en la película la fuerza sobrenatural del protagonista¹⁸ —«¡Vaya! Sí que tiene fuerza el enano»—¹⁹ antes de irse malhumorado por el comentario de Zeus —«Deberías relajarte. El trabajo te matará»²⁰— que nos introduce, a través de la canción de las musas²¹, a las pretensiones de poder que este tenía. La preocupación porque su plan se truncara le hace recurrir a la figura mitológica de las Moiras, tres hermanas, Cloto, Láquesis y Átropos, quienes, según las fuentes griegas, son responsables del destino de los mortales desde su nacimiento a través del hilo vital. Ellos le cuentan que en dieciocho años los planetas se alinearán posibilitando que Hades gobierne el mundo siempre y cuando Hércules no entre en lucha²².

Cuando Hércules vive su anagnórisis con Zeus con el fin de encontrar respuesta a sus incógnitas²³, el dios del Olimpo le confía a su hijo la necesidad de convertirse en un ‘héroe verdadero’ en el mundo de los mortales para poder acceder al Olimpo como un dios.

y Alcmena, tratan de atacarle y el todavía bebé los lanza con fuerza y sin esfuerzo ante la mirada de sorpresa de sus padres adoptivos.

¹⁸ Los héroes, y superhéroes, bien pueden tener características humanas que desarrollan de manera superlativa como Hawkeye, John Wick, Robin Hood, Flash o Flecha Verde o pueden tener poderes ultrahumanos, es decir, características que superan el mundo terrenal como Superman, Thor, Wonder Woman o Hulk.

¹⁹ 5 min. 56 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures).

²⁰ 6 min. 14 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures).

²¹ «Si hay un dios al que no hay que calentar ese es Hades, pues tenía un malévolo plan.../ El inframundo gris servía Hades, dios sin virtud/ Cree que era cruel e infame, tan cierto como tú/ Tenía un plan de destrucción, tan cierto como tú». 6 min. 40 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures). La interrupción que llevan a cabo al narrador no solo establece cuál será el tono —distendido, fantástico y cómico— con el cual Disney abordará la historia del héroe griego, del mismo modo que haría cuatro años después *Shrek* (Andrew Adamson y Vicky Jensen, 2001) cuando el ogro arranca la página del código, sino que debe relacionarse con la invocación que se hacía en la antigua Grecia a las musas antes de las narraciones épicas. A pesar de que normalmente eran un total de nueve musas, en la película únicamente aparecen cinco —Calíope, Clío, Talía, Terpsícore y Melpómene— representadas como cariátides.

²² «Dentro de dieciocho años exactamente los planetas se alinearán muy lindamente/ Habrá llegado la hora de actuar y entonces a tu banda de Titanes deberás soltar/ Entonces, el muy orgulloso Zeus caerá y tú, Hades, sobre todos gobernarás». Ante la euforia de Hades, una de las Moiras aconseja cautela en la historia, ya que «Si Hércules lucha, tú no tendrás gloria» 9 min. 47 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures). La profecía en el cual se basan para argumentar una posible destrucción hace referencia al mito de la Gigantomachía, donde Porfirión era el verdadero enemigo de Hércules y no Hades caracterizado en demonio como sucede en la película.

²³ Lo cual se debe vincular con el concepto de ‘inadaptado social’ que Disney estaba experimentando en la época de los noventa con películas como *La Bella y la Bestia*, *El jorobado de Notre Dame* (*The hunchback of Notre Dame*, Gary Trousdale y Kirk Wise, 1996), *Mulan* (*Mulan*, Barry Cook y Tony Bancroft, 1998), *Tarzán* (*Tarzan*, Kevin Lima y Chris Buck, 1999).



Apoyándose en la comicidad, libertad y creatividad que permite el cine de animación, el equipo artístico liderado por Andy Gaskill retrata al héroe verdadero desde la contemporaneidad: Hércules tienen fans que lo idolatran, *merchandising* y producción en masa de artículos con su figura que se venden en 'The Hercules store' con la 'Grecian Express', importantes ganancias, el culto a la personalidad... A pesar de haberse convertido en un héroe en términos de admiración por parte de sus coetáneos, para lograr su objetivo principal debe convertirse en un héroe verdadero, tal y como le recuerda Zeus. Ello no excluye que en la película se necesiten salvar doncellas o luchar contra monstruos para convertirse en un héroe propiamente dicho.

Esta es la versión que se presenta en la película de Disney, pero hay que tener en cuenta que la mitología griega hace alusión a que los 12 trabajos son resultado de la penitencia que Euristeo le impone a Hércules como consecuencia de haber asesinado a todos sus hijos (Apolodoro, *Biblioteca*, II, 4, 12) y, en algunas fuentes, también a su mujer como fruto del ataque de locura que Hera, quien estaba celosa por haber yacido Zeus con Alcmena y ser Hércules el claro candidato a convertirse en el rey de Micenas. La única representación del tema 'La locura de Hércules' es la de una crátera de Paestum del siglo IV de Asteas donde se ve a Hércules en el momento de «estrellar a un niño contra el suelo entre los escombros de muebles quemados, mientras Megara huye hacia la derecha por una puerta» (Carpenter 2001, 119).

Este argumento es una invención de Disney, ya que al Olimpo podían entrar los mortales siempre y cuando fueran invitados por los dioses tal y como lo constata la propia mitología al presentar a muchos de los hijos de Zeus como fruto de una relación con una mujer mortal o la presencia del propio Hércules siendo todavía un bebé para crear la Vía Láctea. Es posible que la compañía estadounidense introdujera esta premisa para que el público comprendiera de manera total que la existencia de los dioses está separada de la del hombre, acentuándose con las barreras espaciales entre ambos grupos, ya que, según Vernant, «los dioses forman parte del mismo universo que los hombres, pero de un universo jerarquizado, de un mundo escalonado en el que no se puede pasar de un escalón a otro» (1982, 97), ocupando los *theoi* la cima de la jerarquía.

A pesar de que uno de los mensajes de la película es criticar a quienes rechazan al diferente, «lo que hace diferente a Hércules es su fuerza y este atributo es considerado como algo positivo que solo necesita ser controlado» (Digón 2006, 168). Para que Hércules pueda regresar al mundo al que pertenece por origen natural debe encontrar en primer lugar a Philoctetes, el sátiro entrenador de héroes que en la primera escena aparece persiguiendo a las ninfas, tal y como es frecuente ver en las representaciones de la Antigüedad. Aunque el nombre de Philoctetes²⁴ en la mito-

²⁴ La elección de este nombre para representar al entrenador de héroes podría deberse a dos particularidades. En primer lugar el hecho de que Philoctetes se pueda acortar a Phil dotándole de un carácter más contemporáneo que Quiron no posibilitaba y, en segundo lugar, siguiendo con lo establecido en *Aladdin*, donde se adapta en el genio la figura, personalidad y carisma de Robin Williams, trasladar a los rasgos de Danny DeVito al sátiro. Igualmente Philoctetes adquiere rasgos referentes a la personalidad de Grumpy de *Blancanieves* y los siete enanitos y de Bacchus de *Fantasia*.

logía clásica está relacionado con el hijo de Zeus, ya que es quien le ayuda a encender su pira funeraria recibiendo su arco y flechas, en la versión animada de Disney este personaje respondería más a Quiron, quien, según las fuentes mitológicas, sería el centauro, no sátiro, tutor de muchos de los héroes griegos legendarios como los mencionados Aquiles y Jasón.

La película emplea como pretexto la necesidad que tiene Hércules de consagrarse como un héroe verdadero para presentar los trabajos a los que se debe enfrentar como castigo impuesto por el rey Euristeo²⁵, según la mitología, y para alcanzar su deseo acorde a la narrativa del film. Los *dodekthlos*²⁶ a los que se tuvo que enfrentar fueron los siguientes:

1. Matar al león de Nemea (50 min. 14 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures)).
2. Matar a la hidra de Lerna (44 min. 40 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures)).
3. Capturar a la cierva de Cerinea (no aparece referencia en la película).
4. Capturar vivo al jabalí de Erimanto (49 min. 43 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures)).
5. Limpiar los establos de Augías (mencionado por Philoctetes como algo programado (55 min. 43 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures)).
6. Expulsar a las aves del Estínfalo (mostradas en forma de harpía en la película; 50 min. 35 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures)).
7. Domar al toro de Creta (no aparece en la película aunque sí referencia al minotauro, su hijo; 55 min. 43 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures)).
8. Robar las yeguas de Diomenes (no aparece referencia en la película).
9. Robar el cinturón de Hipóclita (mencionado por Philoctetes como algo programado; 55 min. 49 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures)).

²⁵ En la película no se menciona el nombre del primo de Hércules, quien había recibido ayuda de Hera para convertirse en el rey de Tirinto al haber nacido antes que el protagonista y, de esta manera, ostentar la primogenitura

²⁶ Las primeras representaciones artísticas de los trabajos canónicos de Hércules se localizan en las metopas del interior del Templo de Zeus en Olimpia del siglo V, donde se llevan a cabo los reencuentros entre Zeus y Hércules; el primero de ellos en búsqueda de respuestas por parte de Hércules (21 min. 00 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures) y el segundo tras haberse consagrado como un héroe popular entre la población pero no verdadero 54 min. 02 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures). Además de los doce trabajos canónicos Hércules lleva a cabo *parerga*, misiones secundarias, que le acompañan en su misión y que en la película también se reflejan con el *ceto* que Hércules derrota –50 min. 39 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures)– ante la impotencia de Hades.



Fig. 5. Neso de *Hércules*, 1997. Fuente: *The Art of Disney: Hércules* ©.

10. Robar el ganado de Gerión (no aparece referencia en la película).
11. Robar las manzanas doradas del jardín de las Hespérides (no aparece en la película).
12. Raptar al perro de Hades Cerbero (1 h. 20 min. 45 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures)).

Una vez que Philoctetes considera que Hércules está preparado para labrarse una reputación, emprenden el camino hacia Tebas. El camino se ve alterado por el grito de auxilio de Megara, quien está siendo atacada por Neso (fig. 5), el guardián del río, quien conocerá a Deyanira, una de sus esposas, de la misma manera que lo representado en la pantalla. La figura de Megara se puede interpretar como una incipiente figura femenina disonante en el universo Disney por la autonomía²⁷

²⁷ Los estereotipos asociados a la mujer todavía están presentes en *Hércules*, ya que son ellas las que cuidan a la familia –Alcmena es la que cocina, Hera es quien cuida del Hércules cuando todavía es niño– mientras que ellos son los que trabajan y se divierten con los hijos. Asimismo, la mujer sigue estando representada como un objeto de deseo –las ninfas o la propia Megara– dominado por sus emociones. Entre los estereotipos que se representan de la mujer hay que destacar preocupación de Megara por su físico –cuando es atacada por Neso se arregla el pelo–, la inocencia con la que se le representa –mientras Megara representa el papel *malvada* al trabajar para Hades se muestra asertiva e independiente mientras que cuando quiere conquistar a Hércules su personalidad es delicada, dulce y sensible– o el comportamiento histérico, entendido como estereotipo perpetuado a lo largo de la historia para definir a las mujeres, de las admiradoras de Hércules. Ello se contrapone con la visión de ‘héroe hecho a sí mismo’, carismático y con dotes de liderazgo –siguiendo los postulados del ‘gran héroe americano’– con la que Hércules es retratado.

que muestra su personalidad con respecto al mundo de las princesas precedente²⁸, ya que es un personaje que inicialmente está motivado por sus propios intereses²⁹, dejar de ser esclava de Hades y recuperar su autonomía, configurando sus pretensiones a través del estereotipo de *femme fatale*³⁰. A pesar de ello no se debe obviar el tono todavía conservador de la compañía al presentarla como una damisela en apuros que cumple con la función de ser salvada por el príncipe, constante habitual en las producciones anteriores³¹.

MEGARA [tras ser salvada por Hércules]: ¿Ese fortachón es auténtico?

PHILOCTETES: ¡Menuda pregunta! Claro que es auténtico... y por cierto, princesa, yo también lo soy [...].

HÉRCULES [aparentemente nervioso]: ¿Se encuentra bien.... señorita...?

MEGARA: Megara. Mis amigos me llaman Meg, o eso harían si los tuviera. Bueno, ¿te pusieron algún nombre además de todos esos ondulantes pectorales?

HÉRCULES (más nervioso y titubeando): Yo, yo, yo...

MEGARA: ¿Siempre eres tan elocuente?

HÉRCULES: ¡Hércules! Me llamo Hércules.

MEGARA: Hércules..., creo que prefiero fortachón.

Como consecuencia se genera una de las relaciones más equilibradas de la filmografía de Disney, donde la fórmula de 'el amor está por encima de todas las cosas' no está tan romantizada como sucede en las producciones coetáneas, ya que se presenta de manera más humana. Aunque Megara no es la protagonista del filme, hace más atractivo el tema heroico, ya que «desempeña un papel insustituible por su belleza, tortura, animosidad, colaboración, entrega y amor, para lograr un éxito total

²⁸ Hay que tener en cuenta que en este momento mujeres como Jasmin de *Aladdin*, Mulán o Bella supondrían el punto de inflexión que define a las mujeres independientes del actual Disney: Elsa –*Frozen. El reino del hielo* (Frozen, Chris Buck y Jennifer Lee, 2013)– Mérida –*Brave (Indomable)*, de Mark Andrews, Brenda Chapman y Steve Purcell– o Raya – *Raya y el último dragón* (Raya and the last dragon, Don Hall, Carlos López Estrada, Paul Briggs y John Ripa, 2021). Se debe considerar a Megara como un temprano punto de inflexión ya que todavía representa el papel clásico de conseguir el amor del hombre.

²⁹ MEGARA: Yo ya he cumplido con mi parte haz que tus diablillos...

HADES: Ni siendo bebé le vencieron. Necesito a alguien que sepa... tratarle como un hombre

MEGARA: ¡No quiero trato con los hombres! ¿Entiendes?

HADES: Pues eso está bien porque fue lo primero que te puso en este aprieto, ¿cierto? Me vendiste tu alma para salvar la vida de tu novio ¿Y cómo te lo agradeció ese cretino? Fugándose con una muñeca. Sí, te hizo mucho daño, ¿verdad Meg?

MEGARA: Oye, ya he aprendido la lección, ¿vale?

HADES: Por eso precisamente pienso que vas a saltar con mi nueva oferta. Tú me das la clave para vencer a Aliento Prodigioso y yo te devuelvo aquello que más ansías en todo el cosmos... tu libertad. 52 min. 32 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures).

³⁰ Acentuado con la representación de Megara con un marcado contrapposto (fig. 6).

³¹ *Blancanieves y los siete enanitos* (Snow White and the seven dwarfs, David Hand, 1937), *La Cenicienta* (Cinderella, Clyde Geromini, 1950), *La Sirenita* (The Little Mermaid, John Musker y Ron Clements, 1989) o *La Bella Durmiente*.

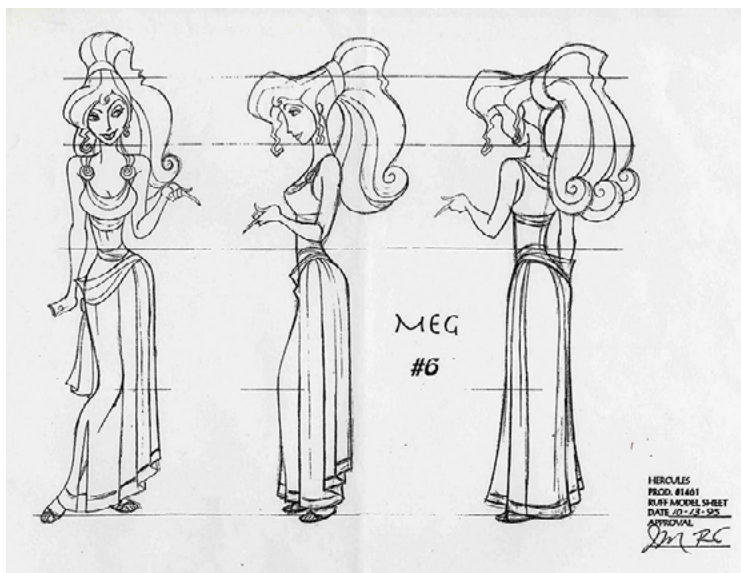


Fig. 6. Megara de *Hércules*, 1997. Fuente: *The Art of Disney: Hércules* ©.

ante el espectador» (García Fuentes 1993, 305); lo cual a su vez pone de manifiesto el todavía papel secundario de la mujer.

«Me parece que lo que ustedes necesitan es un héroe»³², afirma Hércules a modo de presentación a un grupo de ciudadanos de Tebas agotados por la precariedad de sus vidas, retratadas bajo un estilo marcadamente influido por las circunstancias de la Antigüedad³³. Ante dicha afirmación ellos llevan a cabo una aproximación al ideal de héroe que debía imperar en la Antigüedad: alguien que salve una ciudad o sea capaz de frenar un desastre natural. La respuesta a la pregunta «¿cómo voy a

³² 41 min. 07 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures).

³³ Personaje 1: «Fue una tragedia, lo perdimos todo en el incendio».

Personaje 2: «Todo, excepto al pequeño Bola de Nieve».

Personaje 3: «¿Los incendios fueron antes o después del terremoto?».

Personaje 4: «Fueron después del terremoto, lo recuerdo».

Personaje 1: «Pero antes de las inundaciones».

Personaje 5: «No me hagáis hablar del índice de criminalidad».

Personaje 1: «Desde luego, Tebas se ha ido al traste en poco tiempo».

Personaje 5: «Cuéntamelo a mí. Como si cada vez que me volviera hubiera un nuevo monstruo sembrando el terror...».

Personaje 2: «Ya solo nos falta una plaga de langostas».

40 min. 15 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures).



poder demostrar que soy un héroe si no me dan una oportunidad?»³⁴ se la da Megara cuando le pide ayuda para salvar a dos niños atrapados en un barranco a las afueras de la ciudad. Con el rescate se produce un punto de inflexión en la narrativa, ya que esta se centra en desarrollar los doce trabajos de Hércules, en este caso, y en primer lugar, aquel que ocupaba la segunda posición: matar a la hidra de Lerna. A medida que Hércules le corta la cabeza a la hidra esta multiplica su número, reproduciendo el pensamiento de Diodoro de considerarla invencible por requerir siempre un esfuerzo mayor para acabar con ella. En una nueva secuencia de adaptación de la mitología al sentido narrativo de la película, Hércules derrota a la hidra con ingenio y sin que su sobrino Yolao o las emblemáticas flechas³⁵ entren en escena.

A través de la canción *De cero a héroe* las musas introducen no solo el fenómeno fan contemporáneo que rodea a Hércules, sino que también se presenta el resto de los trabajos que el héroe desarrollará a continuación³⁶. A pesar de haber cumplido con un amplio número de misiones, Zeus le recuerda que todavía no ha demostrado ser un héroe verdadero a pesar de ser la persona más famosa de toda Grecia, tener su propio muñeco de acción o contar con una estrella de la fama que lo acredita como una verdadera celebridad del Hollywood de la época debido a que «ser famoso no es lo mismo que ser un héroe verdadero»³⁷ y a que «a un héroe verdadero no se le mide por la magnitud de su fuerza, sino por la fuerza de su corazón»³⁸.

Viendo como todos sus planes se han visto truncados, Hades emplea a Megara como moneda de cambio con Hércules: salvar a *su* doncella a cambio de renunciar a la súperfuerza durante las próximas 24 horas. De esta manera, el dios de la muerte libera a los Titanes del Tártaro (*Iliada* 14, 203, 278; 8, 479), sustituyendo a los gigantes y la leyenda de la Gigantomaquia, para atacar el Olimpo. Ante la voz de alarma de Hermes, todos los dioses del Olimpo se preparan para enfrentarse al ataque de los Titanes (Teogonía, 617-664), quienes acaban haciéndose con el control hasta la llegada de Hércules, el aliado mortal que debía luchar junto con los dioses para poder vencer. El clímax de júbilo por la victoria se interrumpe por la decisión de las Moiras de acabar con la vida de Megara³⁹, iniciándose el viaje de Hércules al Hades,

³⁴ 42 min. 15 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures).

³⁵ El tiempo cinematográfico se impone al tiempo mitológico, ya que las flechas con las que según la mitología Hércules hace salir del refugio a la hidra serían las mismas que, una vez mojadas en la sangre de la criatura, emplearía para matar a Neso, con quien se ha enfrentado en la escena anterior.

³⁶ De manera explícita en la película se muestra a Hades como el responsable de enviar a Hércules los peligros a los que tiene que hacer frente pero, de nuevo, se trata de una licencia artística de Disney para justificar el papel del dios del inframundo como antagonista, ya que la responsable de ello fue, atendiendo a las fuentes mitológicas, Hera.

³⁷ 54 min. 49 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures)

³⁸ 1 h. 24 min. 51 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures)

³⁹ Philoctetes le recuerda que hay cosas que no puede cambiar –1h. 20 min. 20 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures)–, ya que ellas [Moiras]

donde se omite que Hermes acompañara a Hércules en su función de *psychompomp* en el momento en el cual debía de agarrar al Cerbero (*Odisea* 11, 626; Apolo-doro 2,5, 12; *Iliada* 8, 368). Después de recuperar el alma de Megara⁴⁰ del Río de la Muerte⁴¹ y que esta revive emprenden juntos el camino hacia el mundo celestial.

La vuelta a casa⁴² le conduce al reencuentro con sus padres, retornar al ansiado Olimpo y la aceptación por parte del resto de dioses, pero, en contrapartida, debería renunciar a su vida con Megara, ya que es una mortal y, según la adaptación de Disney, estos no pueden acceder al reino de Zeus. Conocedor de las consecuencias que ello le reportaría, Hércules verbaliza lo vacía que resultaría su vida si no la pudiera compartir con Megara, por lo que expresa su deseo de seguir en la Tierra con ella, siendo consciente de que este será su destino final.

Hércules muestra al espectador a través de conflictos externos las debilidades internas que afectan al héroe dotando a la película de un doble sentido: por un lado permite acercarse a la mitología de la Antigüedad y, por otro lado, sirve de recurso educativo en valores para los más jóvenes. De esta manera, Hércules se convierte en un héroe no porque estuviera predestinado por los dioses a hacerlo o porque su

decidían sobre el destino sin que ni los dioses pudieran interferir. Sin embargo, cuando van a cortar el hilo de la vida de Hércules este se vuelve duro imposibilitando acabar con su vida: Hades (confundido): Eso es... eso es imposible. ¡No puedes estar vivo! Deberías ser un...

Pena y Pánico (unísono): ¡Un dios?

De esta manera queda reflejada la virtud de inmortalidad reservada únicamente a las divinidades; diferenciándolos de los seres humanos. Dicha inmortalidad, que no eternidad, los define en contraste con la vida condicionada de los hombres efímeros, ya que no cuentan con el *aión* que les otorga vitalidad inagotable.

⁴⁰ La fórmula de ‘por amor siempre se hacen grandes locuras’ se retomará en *Frozen* resignificado en el amor fraternal, alejándose, de esta manera, de los postulados del amor eterno que sí están presentes en *Hércules*. Hera: «Estabas dispuesto a entregar tu vida por la de esa joven» 1h. 24min. 44 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures) mostrando los valores del héroe de la franquicia Disney.

⁴¹ «Esta fiel imagen del muerto permanecía misteriosamente unida al cuerpo mientras estuviera intacto, pudiendo asustar o consolar a los deudos por su apariencia. [...] En época homérica el pensamiento original de que los muertos fuesen sombras impotentes pasó a ser el centro de toda creencia en la muerte. Lo que queda del muerto no debe ser realmente otra cosa que un suave hálito en forma humana al cual está negada la voluntad y fuerza para actuar. Un inmenso abismo debe separarlo del mundo donde reinan la conciencia, voluntad y acción, y mantener para siempre su tenebrosa existencia en el antiquísimo dominio de la noche. [...] La sombras –del muerto– que allá abajo, en el averno, ya no puede actuar ni posee conciencia caminando sin objeto o acción por la eterna noche, es la forma de lo que ha sido. [...] La pervivencia de los muertos ya no es imitación de la vida; han perdido una vez la sustancia esencial» (Walter 1970, 120-121).

⁴² Se produce sobre una nube y no sobre Pegaso porque Hércules ahora se ha convertido en un dios y estos no montaban a caballo, siempre y cuando lo pudieran evitar, ya que durante la Antigüedad estaba considerado como algo ridículo e incómodo. La forma noble que tenían de viajar eran los carros, tal y como se representa en la película cuando los dioses, una vez liberados por Hércules, persiguen a los Titanes que emprenden la huida del Olimpo. 1 h. 12 min. 35 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures). Sin embargo, cuando Hércules ha renunciado a vivir en el Olimpo para poder seguir compartiendo su vida junto con Megara sí que desciende al mundo terrenal montado en Pegaso, ya que ha perdido su condición de dios.



superfuerza se lo permitiera, sino porque quiere lograr el objetivo de encontrar el lugar al que pertenece en el mundo. Los directores logran trasladar dichos preceptos empleando recursos contemporáneos que equiparan al héroe griego con el héroe americano actual definido por el éxito, la defensa de la sociedad o la fama/poder.

CONCLUSIONES

Si bien es cierto que la representación de Hércules se fundamenta en la figura del héroe, dicho ajuste no se lleva a cabo de manera literal, ya que la trama cinematográfica permite incorporar fundamentos propios e innovadores que posibilitan trasladar a la gran pantalla patrones mitológicos adaptados al protagonista. La adaptación de la figura mitológica en la película de Disney supone, por tanto, una reformulación del mito clásico, es decir, transforma al héroe trágico y complejo propio de la tradición grecorromana en un modelo de virtud individual que responde a los valores contemporáneos y a la lógica del entretenimiento audiovisual familiar.

La compañía norteamericana reutiliza los elementos mitológicos clásicos en favor del paradigma del *self-made* estadounidense para construir una narrativa accesible en la cual encuadrar el viaje del héroe. Dicha relectura suaviza radicalmente los aspectos más oscuros del mito original, como el asesinato de su familia, su expiación mediante los trabajos o la ambigüedad moral de sus acciones. Al convertirlo en un personaje ingenuo, noble y torpemente heroico, Disney domestica la figura mítica y la adapta a los valores morales del cine comercial de animación.



REFERENCIAS

- ANTELA-BERNÁRDEZ, Borja y SIERRA MARTÍN, César (coords.). 2013. *La historia antigua a través del cine. Arqueología, Historia Antigua y Tradición Clásica*. Barcelona: Editorial UOC.
- BLOCH, Marc. 2022. *El oficio del historiador*. Madrid: Fondo de Cultura Económica de España.
- BURKE, Peter. 2005. *Visto y no visto*. Barcelona: Crítica.
- CANOVAS BELCHÍ, Joaquín. 2024. «El Audiovisual como patrimonio. Evolución histórica y situación actual del patrimonio cinematográfico y audiovisual español». *Latente. Revista de Historia y Estética del Cine, Fotografía y Cultura Visual* (22): 55-68.
- CARPENTER, Thomas. 2001. *Arte y mito en la Grecia Antigua*. Barcelona: Ediciones Destino.
- DE ESPAÑA, Rafael. 2009. *La pantalla épica. Los héroes de la Antigüedad vistos por el cine*. Madrid: T&B Editores.
- DIGÓN, Patricia. 2006. «El caduco mundo de Disney: propuesta de análisis crítico en la escuela» *Comunicar* (26): 163-169.
- FERNÁNDEZ SEBASTIÁN, Javier. 1989. *Cine e Historia en el aula*. Madrid: Akal.
- FERRO, Marc. 2013. *El cine, una visión de la historia*. Madrid: Akal.
- GARCÍA FUENTES, María Cruz. 1993. «Filmografía mítica en el *peplum*». *Cuadernos de Filología Clásica. Estudios latinos* (3): 301-350.
- GONZALÈS, Antonio. 1990. «La Fresque et l'Imposture. Le péplum: un genre cinématographique qui se débat entre Histoire et Imaginaire». *Annales littéraires de l'Université de Besançon* (429), 133-160, 301-311.
- INFORMATIVOS «Conferencia Julián Casanova: Cine, ficción, historia: 7 películas para viajar al pasado». Vídeo de YouTube, 35 min. 28 seg. Publicado 23 de abril del 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=yJJ-1YKNT8w>.
- MAGADÁN, Teresa. 2009. «Desmitificar a través de la comicidad: la figura de Hércules en el cine». *El humor (y los humores) en el cine antiguo*, editado por María José García Soler, 203-223. Londres: A.M. Hakkert Publishing.
- MONTERO, Julio. 2015. «Nuevas formas de hacer historia. Los formatos históricos audiovisuales». *Historia y cine. La construcción del pasado a través de la ficción*, editado por Mónica Bolufer, Juan Gomis y Telesforo M- Hernández, 41-63. Zaragoza: Institución Fernando el Católico.
- ODIN, Roger. 1987. «Rêverie pédagogique». *L'École cinéma. Hors Cadre* (5), 12-30.
- OTTO, Walter. 1970. *Los dioses de Grecia. La imagen de lo divino a la luz del espíritu griego*. Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires.
- POMEROY, Arthur. 2008. *Then it was destroyed by the Volcano: The Ancient World in film and on television*. Bristol: Bristol Classical Press.
- QUINTANA, Àngel. 1989. «Los dilemas de la historia del cine frente a la historia del Arte». *El Archivos de la filmoteca* (35): 178-197.
- RODRÍGUEZ PÉREZ, Joana. 2021. «El espejo deformante. Heracles en el cine del siglo XXI». *Revista Latente* (19): 89-122.
- SOLOMON, Jon. 2002. *Peplum. El mundo antiguo en el cine*. Madrid: Alianza Editorial.
- VALERO, Tomás. 2018. *El Mundo Actual a través del cine. 25 historias de película*. Madrid: Alianza editorial.



VERNANT, Jean-Pierre. 1982. *Mito y sociedad en la Grecia antigua*. Madrid: Siglo veintiuno de España Editores.

