



## Hércules em A Saga do Herói<sup>1</sup>

Elisa KORMANN  
Maria Cecília S. MANOCHIO  
Stephanye LUCHTENBERG<sup>2</sup>  
Hans Peder BEHLING<sup>3</sup>  
Universidade do Vale do Itajaí, Itajaí, SC

### RESUMO

O presente artigo iniciou com uma pesquisa exploratória bibliográfica e partirá de uma análise da origem da mitologia e seus conceitos. Será abordada a presença da mitologia na Grécia Antiga e seus principais personagens, dando ênfase ao herói Hércules e sua história. Dentro desse contexto será analisada a ligação que a narrativa mitológica do desenho de Hércules, da *Disney*, tem com as doze etapas da estrutura encontradas em A Saga do Herói, de Joseph Campbell.

**PALAVRAS-CHAVE:** 1. Mitologia; 2. Herói; 3. Hércules.

### 1. INTRODUÇÃO

A ideia para a elaboração deste artigo surgiu de um trabalho de aula na disciplina Análise da Imagem do Curso de Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda da UNIVALI. O objetivo principal é fazer uma análise da narrativa mitológica do desenho de Hércules, da *Disney*, através das etapas encontradas em A Saga do Herói, proposta por Joseph Campbell.

O trabalho iniciou com uma pesquisa exploratória bibliográfica sobre mitologia e a obra de Campbell. A seguir foi escolhido o mito de Hércules (referente a mitologia grega) para em seguida promover a respectiva análise utilizando a teoria da Saga do herói de Campbell. Na primeira parte deste trabalho encontra-se a introdução, num segundo momento é apresentado o contexto histórico do mito, e então são escolhidas as imagens da animação da *Disney*, referentes a narrativa mitológica de Hércules para, a seguir, apresentar suas análises. Ao final do trabalho aparecem as considerações finais e referências bibliográficas.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado ao IJ08 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul.

<sup>2</sup> Estudantes de Graduação 5º semestre do Curso de Publicidade e Propaganda da UNIVALI, email: lisa\_kormann@hotmail.com, cecimanochio@hotmail.com e stephanye.luchtenberg@hotmail.com.

<sup>3</sup> Orientador do trabalho. Professor do Curso de Publicidade e Propaganda da UNIVALI, email: hanspeda@terra.com.br



## 2. MITOLOGIA E SEU CONTEXTO NA GRÉCIA ANTIGA

O termo mito é utilizado para definir uma narrativa de caráter simbólico, relacionada a uma dada cultura. Um dos objetivos do mito é explicar fatos que a ciência ainda não havia explicado, por meio de deuses, semideuses e heróis. Para John Fiske (1998) o mito é uma história, pela qual uma cultura explica ou compreende um dado aspecto da realidade ou da natureza. Para Fiske os mitos mistificam ou obscurecem as suas origens e conseqüentemente, a sua dimensão político-social. Ao disfarçar as suas origens históricas, universalizando-as e fazendo-as parecer não só imutáveis como justas, o mito faz com que estas pareçam servir de modo idêntico, os interesses dos homens e das mulheres, e, como tal, oculta o seu efeito político.

O mito frequentemente é utilizado na simbologia de forma errônea, para referir-se a uma história falsa, pois é usado em referência as crenças comuns sem fundamentos objetivos ou científicos. Sendo assim, enquanto alguns veem o mito como fábulas, outras têm como religião. Para Freud (FISKE, 1998) a análise do mito é o equivalente cultural da análise dos sonhos de um indivíduo. Os sonhos provêm de ansiedades e traumas por resolver, que foram reprimidos pelo subconsciente do indivíduo. Os mitos provêm de ansiedades reprimidas e de contradições por resolver, ocultas no consciente tribal ou cultural. Freud assume que o mito é uma metodologia estruturalista que engloba significações específicas das culturas.

A mitologia é o nome dado ao conjunto de religiões, crenças e mitos. São histórias baseadas em tradições e lendas feitas para explicar o universo, a criação do mundo ou fenômenos naturais. A maioria dos mitos envolvem uma força sobrenatural ou divindade. Ao longo do tempo, muitos filósofos tentam explicar como surgiu a mitologia, as verdades e as fantasias. Para tal explicação, Thomas Bulfinch (2002), em sua obra *O Livro de Ouro da Mitologia*, explica quatro teorias que apresentam fundamentos da origem de acontecimentos e de seres mitológicos. A primeira delas denomina-se teoria bíblica, também conhecida como teoria escritural. Tem como característica a origem em relatos dos textos sagrados, no qual os acontecimentos reais foram disfarçados e modificados posteriormente.

Teoria Bíblica — De acordo com esta teoria, todas as lendas mitológicas têm sua origem nas narrativas das Escrituras, embora os fatos tenham sido distorcidos e alterados. Assim, Deucalião é apenas outro nome de Noé, Hércules de Sansão, Árion de Jonas



etc. "Sir Walter Raleigh, em sua História do Mundo, diz: Jubal, Tubal e Tubal Caim são Mercúrio, Vulcano e Apolo, inventores do pastoreio, da fundição e da música. O Dragão que guarda os pomos de ouro era a serpente que enganou Eva. A torre de Nemrod foi a tentativa dos Gigantes contra o Céu." Há, sem dúvida, muitas coincidências curiosas como estas, mas a teoria não pode ser exagerada até o ponto de explicar a maior parte das lendas, sem se cair no contrassenso. (BULFINCH, 2002, p.352)

A segunda teoria descrita por Thomas Bulfinch (2002) refere-se a teoria histórica, que defende a tese de que todas as pessoas citadas na mitologia foram uma vez seres humanos pertencentes ao mundo real, e os mitos sobre elas são meras adições de épocas posteriores.

Teoria Histórica — Por essa teoria, todas as personagens mencionadas na mitologia foram seres humanos reais e as lendas e tradições fabulosas a elas relativas são apenas acréscimos e embelezamentos, surgidos em épocas posteriores. Assim, a história de Éolo, rei e deus dos ventos, teria surgido do fato de Éolo ser o governante de alguma ilha do Mar Tirreno, onde reinou com justiça e piedade e ensinou aos nativos o uso da navegação a vela e como predizer, pelos sinais atmosféricos, as mudanças do tempo e dos ventos. Cadmo, que, segundo a lenda, semeou a terra com dentes de dragão, dos quais nasceu uma safra de homens armados, foi, na realidade, um emigrante vindo da Fenícia, que levou à Grécia o conhecimento das letras do alfabeto, ensinando-o aos naturais daquele país. Desses conhecimentos rudimentares, nasceu a civilização, que os poetas se mostraram sempre inclinados a apresentar como a decadência do estado primitivo do homem, a Idade do Ouro, em que imperavam a inocência e a simplicidade. (BULFINCH, 2002, p.353)

Thomas Bulfinch (2002) afirma que a terceira teoria é a alegórica supõe que todos os mitos antigos eram alegóricos e simbólicos, embora tivessem em seu contexto determinada verdade moral, religiosa ou filosófica ou um fato histórico que, com o passar do tempo, passaram a ser admitidas como verdade.

Teoria Alegórica — Segundo essa teoria, todos os mitos da antiguidade eram alegóricos e simbólicos, contendo alguma verdade moral, religiosa ou filosófica, ou algum fato histórico, sob a forma de alegoria, mas que, com o decorrer do tempo, passaram a ser entendidos literalmente. Assim, Saturno, que devora os próprios filhos, é a mesma divindade que os gregos



chamavam de Cronos (Tempo), que, pode-se dizer, na verdade destrói tudo que ele próprio cria. A história de Io é interpretada de maneira semelhante. Io é a lua e Argos, o céu estrelado, que se mantém desperto para velar por ela. As fabulosas peregrinações de Io representam as contínuas revoluções da lua. (BULFINCH, 2002, p.353)

Thomas Bulfinch (2002) descreve a quarta teoria, chamada teoria física com a ideia de que os elementos como ar, fogo e água foram originalmente objetos de adoração religiosa, sendo que as principais divindades mitológicas passaram a ser personificações desses poderes da natureza.

Foi fácil a transição da personificação dos elementos para a ideia de seres sobrenaturais dirigindo e governando os diferentes objetos da natureza. Os gregos, cuja imaginação era muito viva, povoaram toda a natureza de seres invisíveis, e supuseram que todos os objetos, desde o sol e o mar até a menor fonte ou riacho, estavam entregues aos cuidados de alguma divindade particular. (BULFINCH, 2002, p.354)

Ao analisar as quatro teorias, percebe-se que todas possuem fundamentos e que, de certa forma, elas não se excluem, e sim se completam, pois onde uma teoria deixa a desejar em alguma explicação, a outra traz as informações necessárias que faltavam para sanar tal dúvida.

Na Grécia Antiga, a sociedade dava tanta relevância ao mito, a ponto de considerá-lo o coração da sociedade, como forma de entender os acontecimentos sem ações humanas e os fenômenos naturais. A mitologia grega<sup>4</sup> tem como base, principalmente, a Teogonia, de Hesíodo, na Ilíada e na Odisseia, de Homero, escritas no séc. VIII a.C. Os gregos, crentes nas narrativas dos poetas, estipulavam rituais e cultos fundamentados nessas lendas humanas, divinas e heroicas, pois consideravam o mito a mais pura verdade.

Os principais personagens da mitologia grega são: Zeus (Deus de todos os deuses, senhor do Céu), Afrodite (Deusa do amor, sexo, fertilidade, beleza), Poseidon (Deus dos mares), Hades (Deus das almas e dos mortos), Apolo (Deus da luz e das obras de arte), Ártemis (Deusa da caça e da vida selvagem), Atena (Deusa da sabedoria e protetora da cidade de Atenas), Hermes (mensageiro dos Deuses, que representa o comércio e as comunicações)<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Todas as informações com relação a mitologia grega foram retiradas do site - [www.brasilecola.com](http://www.brasilecola.com) – (com adaptações).



Há uma divisão na categoria de deuses: os deuses mais poderosos e deuses do Olimpo, este por sua vez se divide em várias classes. Dentre as classes dos deuses, está a classe A superior, encabeçada por Zeus. Numa classe inferior está Hades (irmão de Zeus e deus dos infernos). Os centauros tem corpo formado por uma metade de homem e outra de cavalo. As sereias são mulheres com metade do corpo de peixe, atraíam os marinheiros com seus cantos atraentes. As górgonas são mulheres, espécies de monstros, com cabelos de serpentes.

Os heróis possuem grande importância na mitologia grega. São seres mortais em sua maioria, filhos de deuses com seres humanos. Tais mitos tão antigos hoje geram diversão e conhecimento, através de filmes e desenhos onde são narradas as lendas, os mitos, os feitos dos grandes heróis, etc. Um bom exemplo é o mito de Hércules, pois sua narrativa gerou a criação de famosos filmes e desenhos que mantêm sua fama nos dias atuais.

### **3. HÉRCULES**

A história de Hércules segundo o filme de animação da *Disney*, lançado em 14 de junho de 1997<sup>5</sup> nos cinemas norte-americanos, conta que depois de Zeus ter derrotado e trancados os Titans na Terra, ele e sua esposa Hera tiveram um filho chamado Hércules. Todos os deuses comemoraram e presentearam o nascimento de Hércules, até mesmo Hades (seu tio Hades deseja dominar o Olimpo). Hades descobre que terá uma oportunidade de dominar, mas tem de se livrar do sobrinho Hércules, então manda Agonia e Pânico, seus servos, raptarem o bebê Hércules, dar a ele uma poção que tiraria a sua imortalidade e matá-lo. Enquanto dão a poção, são surpreendidos por um casal e Hércules não toma a última gota e acaba por manter a força divina. O casal acaba ficando com o bebê, cria Hércules, que torna-se desajeitado e forte. Um dia, o casal conta a Hércules que eles não são os seus pais verdadeiros. Hércules, aos 18 anos, parte em busca da sua verdadeira identidade. Chega ao templo de Zeus, encontra respostas e promete ao seu pai provar ser um grande herói, e assim recuperar a divindade. Para alcançar esse feito Hércules pede ajuda ao treinador de Heróis, Phil.

Os planetas demoraram 18 anos para se alinharem e assim revelarem a localização de onde os Titans estão presos. Com essa informação Hades pôde libertá-los e causar o caos. Hércules luta com os Titans e confronta Hades no submundo, oferecendo sua alma

---

<sup>5</sup> Informação retirada do site – [www.disneypedia.com.br/filmes/](http://www.disneypedia.com.br/filmes/).



para recuperar a de Meg. Hades aceita, mas o único jeito é nadar para buscar a alma no fundo do Rio Styx. Hércules mergulha em procura de Meg e enquanto nada, gradualmente perde sua força de vida. No entanto, sua vontade de salvar Meg, mesmo morrendo por ela, desperta o sentido de um verdadeiro herói e assim restaura a força de Hércules como um deus imortal. Hércules recupera a alma de Meg, sai do rio e dá um soco em Hades que cai e é arrastado para as profundezas de almas vingativas. Hércules é levado ao Olimpo onde é recebido pelos deuses, no entanto, Hércules não é capaz de viver sem seu amor e Zeus lhe permite permanecer na Terra para ficar com Meg.

Esse foi o primeiro filme da Disney a ser completamente inspirado pela mitologia. Existem algumas diferenças entre a animação da *Disney* e a mitologia grega. Entre as principais está o nascimento de Hércules no Olimpo como filho de Zeus e Hera, sendo que Hércules é um deus desde bebê. Já na mitologia grega, Hércules é filho de Alcmena (uma mortal) com Zeus, caracterizando-se herói. Em vez de Hades, quem queria matar Hércules era Hera, que quando Hércules nasceu mandou cobras para mata-lo, mas Hércules as matou. Outra diferença é que na animação Hércules luta com os Titans mas na mitologia grega isso não acontece, assim como os irmãos Zeus e Hades são bons amigos mas no filme parecem não se dar bem. Hércules conhece Mégara após salvá-la do guardião do Rio, é assim que ele conhece sua segunda esposa, Deianira, na mitologia. No final da animação Hércules vira deus por salvar a vida de uma mortal mas a mitologia conta que Hércules vira deus ao morrer. A mitologia enfatiza os 12 trabalhos de Hércules: (1) Estrangular um leão, de pele invulnerável, que aterrorizava o vale de Neméia; (2) Matar a hidra de Lerna, monstro de muitas cabeças; (3) Capturar viva a corça de Cerinéia, de chifres de ouro e pés de bronze; (4) Capturar vivo o javali de Erimanto; (5) Limpar os estábulos de três mil bois do rei Augias, da Élide, não cuidados durante trinta anos; (6) Matar com flechas envenenadas as aves antropófagas dos pântanos da Estinfália; (7) Capturar vivo o touro de Creta, que lançava chamas pelas narinas; (8) Capturar as éguas antropófagas de Diomedes; (9) Levar para Edmeta, filha de Euristeu, o cinturão de Hipólita, rainha das guerreiras amazonas; (10) Levar para o rei de Micenas o imenso rebanho de bois vermelhos de Gerião; (11) recuperou as três maçãs de ouro do jardim das Hespérides, por intermédio de Atlas, que sustentava o céu sobre os ombros e executou por ele esse trabalho, enquanto Hércules o substituiu; (12) Apoderar-se do cão Cérbero, guardião das portas do inferno, de três cabeças, cauda de dragão e pescoço de serpente. A animação é carregada de referências, não apenas da mitologia grega mas também de outros filmes e personagens marcantes da história. Os



12 trabalhos aparecem, resumidamente, narrados pelas divas durante uma canção. Abaixo são exemplificadas algumas referências presentes e facilmente identificadas.

**Figura 1: Toca de Phil**



**Fonte:** <http://www.youtube.com/watch?v=shvUbPIR2Vk>

Quando Phil e Hércules entram pela primeira vez na toca de Phil, Hércules bate a cabeça no que Phil diz ser o mastro de Argo. Na mitologia grega, o capitão do Argo, Jason, foi morto quando o mastro bateu em sua cabeça.

**Figura 2: Flores para Hera**



**Fonte:** <http://www.youtube.com/watch?v=shvUbPIR2Vk>

Quando Hermes envia as flores, diz que pediu a Orfeu para fazer o arranjo. Aparece o trocadilho da palavra “arranjo” – em “arranjo de flores” e “arranjo musical” pois Orfeu é conhecido na mitologia por ser o “pai das canções”.



#### 4. SAGA DO HERÓI

Joseph Campbell (1904 - 1987) foi um pensador, escritor, professor, tradutor e editor americano que criou uma teoria na qual afirma existir uma linha guia em todas as histórias, especialmente as mitológicas. Essa linha guia possui doze passos principais, e é chamada de Saga ou Jornada do Herói. Atualmente ela é também muito usada na criação de roteiros, porém muitos estudiosos, incluindo o próprio Campbell, admitem que nem sempre são identificados os doze passos.

Segundo Campbell, o herói é alguém que descobriu ou realizou algo além do nível normal de realizações, já que “não há proeza heroica sem um ato supremo de realização.” A proeza do herói pode ser tanto física, quando ele pratica algum ato de coragem ou salva uma vida, quanto espiritual, quando aprende a lidar com o nível superior da vida espiritual humana e retorna com uma mensagem. Existem vários tipos de herói, como Herói Telúrico, que atinge a mais alta iluminação e retorna, e o Herói Lendário, que é normalmente fundador de algo.

Todo herói parte em uma jornada, sendo que alguns escolhem fazer essa empreitada, e à alguns ela é imposta. A estrutura básica de toda narrativa heroica, o feito típico de todo herói é: partida – realização – retorno.

A façanha convencional é alguém (o herói) ser usurpado ou procurar algo além das experiências convencionais, partindo então em uma série de aventuras que ultrapassam o usual, recuperando o perdido ou fazendo descobertas e retornando ao ponto de partida após conquistado o objetivo. O herói tem também um confronto com o mal, uma descida as trevas, que pode aparecer na forma de luta e vitória ou de morte e ressurreição.

O motivo básico do périplo universal do herói é abandonar determinada condição e encontrar alguma fonte que o conduza a uma condição mais rica e madura. Seu objetivo moral é salvar um povo, uma pessoa ou uma ideia. O herói se sacrifica por algo. O objetivo final da jornada é a transformação da consciência, que só se dá através de provações e revelações.

As doze etapas da Saga do Herói são: (1) Mundo Comum - é contextualizada a vida do herói antes do início da jornada, para mostrar como a história chegou aquele ponto; (2) O Chamado da Aventura - a jornada é apresentada ao herói através de uma dificuldade ou promessa de aventura; (3) Reticência do Herói ou Recusa do Chamado - existe uma





dúvida por parte do herói quanto a aceitar a jornada, e muitas vezes chega a negá-la; (4) Encontro com o mentor ou Ajuda Sobrenatural - é introduzido na história um mentor, que geralmente faz o herói aceitar a jornada, além de treiná-lo e aconselhá-lo; (5) Cruzamento do Primeiro Portal - o mundo comum do herói é abandonado de vez quando ele passa por alguma experiência até então desconhecida que o leva a um mundo fantástico; (6) Provações, aliados e inimigos ou A Barriga da Baleia - aliados e inimigos são definidos, enquanto o herói enfrenta testes e aprende as regras do mundo fantástico; (7) Aproximação - o herói consegue a vitória em todas as provas, fazendo parecer que a jornada não será tão difícil; (8) Provação difícil ou traumática - grande provação da jornada leva a um momento de vida ou morte; (9) Recompensa - a morte é enfrentada, o medo é vencido e o herói ganha alguma recompensa; (10) O Caminho de Volta - momento da escolha do herói entre voltar ao mundo comum ou ficar no mundo fantástico; (11) Ressurreição do Herói - a maior provação da jornada, que leva o herói a outro momento de vida ou morte, no qual ele usa tudo o que foi aprendido durante a saga e sobrepuja a morte; (12) Regresso - o herói volta ao ponto inicial da jornada, trazendo consigo a recompensa.

## 5. ANÁLISE DE HÉRCULES

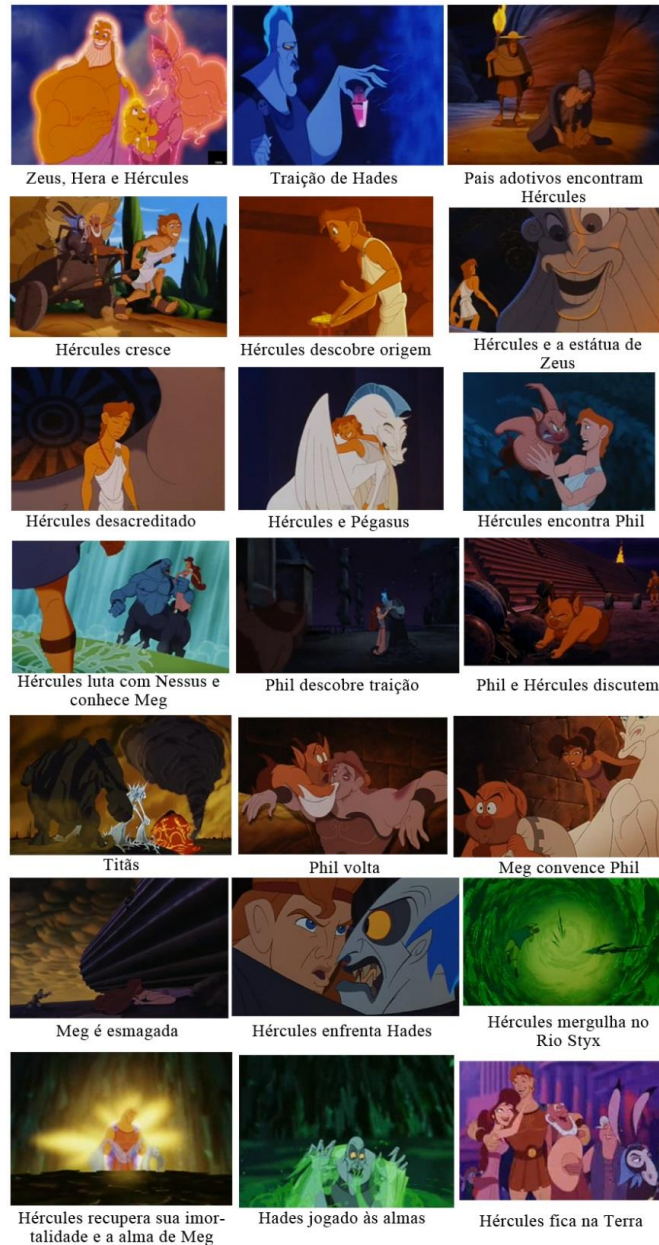
Nesta seção, vamos analisar a história de Hércules através das doze etapas segundo a teoria da Saga do Herói, de Joseph Campbell. As imagens escolhidas para representar a narrativa mitológica foram retiradas do desenho Hércules, da *Disney*.

Etapa (1) - Mundo Comum: Hércules é inicialmente um deus do Olimpo, filho de Zeus e Hera. É então apresentada a traição de Hades, que o transforma em mortal e o manda para Terra, onde é adotado ainda bebê por um casal de fazendeiros e cresce sem saber sua origem. (Zeus, Hera e Hércules; Traição de Hades; Pais adotivos encontram Hércules; Hércules cresce). Etapa (2) - Chamado da aventura: Hércules descobre sua origem divina, e é informado da possibilidade de reaver sua divindade se tornando um herói. (Hércules descobre origem; Hércules e estátua de Zeus). Passo (3) - Recusa do chamado: Ele se acha incapacitado para a tarefa, e só é convencido pela insistência de Zeus e pelo apoio de Pégasus. (Hércules desacreditado; Hércules e Pégasus). Passo 4 – Encontro com o Mentor: Hércules é enviado a toca de Phil, um treinador de heróis aposentado. Phil aceita treiná-lo por sentir algo especial no rapaz. (Hércules encontra Phil). Passo 5 – Cruzamento do primeiro portal: Hércules vence sua primeira batalha



com um ser mitológico, o centauro Nessus e salva Meg, por quem se apaixona. (Hércules luta com Nessus e conhece Meg).

### Quadro 01 – Imagens da narrativa de Hércules



**Fonte: Elaborado pelos autores**

Passo 6 – Provações, aliados e inimigos: Phil descobre que Meg é aliada de Hades e avisa o herói, que não acredita e é abandonado pelo treinador após uma discussão, seguindo somente com Meg e Pégasus. (Phil descobre traição; Phil e Hércules discutem). Passo 7 – Aproximação: Hércules continua vencendo todos os monstros que enfrenta e conquistando fama. Passo 8 – Provação difícil: Hércules enfrenta os Titãs



com a ajuda de Phil, que é convencido por Meg a voltar. (Titãs; Phil volta). Passo 9 – Recompensa: Hércules tem a prova do amor de Meg, ao descobrir que foi ela quem trouxe Phil de volta. (Meg convence Phil). Passo 10 – Caminho de volta: Hércules acredita ter completado sua missão de se tornar herói ao derrotar os Titãs, mas descobre que Meg foi atingida por uma coluna destruída na batalha e morreu. (Meg é esmagada). Passo 11 – Ressureição do herói: Hércules vai até o mundo dos mortos para salvar a alma de Meg e mergulha no Rio Styx atrás da alma da amada. Sobrevive, conseguindo resgatar a alma de Meg e recupera com isso sua imortalidade, recebendo o status de herói verdadeiro. Além disso, atira Hades no Rio, onde ele é consumido pelas almas vingativas. (Hércules enfrenta Hades; Hércules mergulha no Rio Styx; Hércules recupera sua imortalidade e a alma de Meg; Hades jogado às almas). Passo 12 – Regresso: Hércules tem a possibilidade de voltar ao Olimpo, mas decide abdicar da imortalidade para ficar com Meg e volta para junto dos pais adotivos. (Hércules fica na Terra).

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo principal deste trabalho foi fazer uma análise da narrativa mitológica de Hércules, da *Disney*, de acordo com a teoria encontrada em *A Saga do Herói*, de Joseph Campbell. Para isso foi utilizada uma pesquisa exploratória bibliográfica sobre mitologia e imagens referentes à narrativa de Hércules. Em seguida foi realizada então a análise das imagens quanto às doze etapas de *A Saga do Herói*.

Através da análise da narrativa mitológica de Hércules foi confirmada a teoria de Campbell ao passo que todas as etapas da *Saga do Herói* foram identificadas na narrativa.

As imagens foram escolhidas para representar cada parte da narrativa que se encaixa nas etapas da teoria. A principal constatação foi que mesmo a história sendo adaptada para um roteiro de cinema, as etapas continuam presentes.

Acredita-se que uma das principais limitações deste trabalho seja o fato de que inicialmente havia a proposta de focar em outras mitologias, como por exemplo a mitologia egípcia. Mas no decorrer do desenvolvimento houve um recorte metodológico que levou a mudança do foco para a mitologia grega devido a escolha do mito de Hércules para a análise.

Assim, sugere-se a realização de análises envolvendo outras mitologias com base na *Saga do Herói*, de Campbell, e recomendam-se também análises semióticas das imagens



retiradas do filme, explorando os signos nas nove categorias de Peirce, para obter conclusões mais detalhadas.

## REFERÊNCIAS

- CAMPBELL, Joseph; MOYERS, Bill. **O poder do mito**. São Paulo: 1ª Edição, 1990.
- FISKE, J. **Introdução ao estudo da comunicação**. Lisboa: Edições ASA, 1998.
- BULFINCH, Thomas. **O livro de ouro da mitologia**. Rio de Janeiro: Edição 26ª, 2002.
- Mitologia Grega**. Disponível em <<http://www.brasilecola.com/mitologia/mitologia-grega.htm>> Acessado em 11/12/2012.
- Hércules**. Disponível em <<http://www.brasilecola.com/mitologia/hercules.htm>> Acessado em 11/12/2012.
- Hércules**. Disponível em <<http://www.disneyedia.com.br/filmes/hercules/>> Acessado em 11/12/2012.
- Hércules - Completo (PORTUGUÊS BR)**. Disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=shvUbPIR2Vk>> Acessado em 10/12/2012.