



Os Traços Estéticos das HQs da Mafalda¹

Anielly Laena Azevedo DIAS²
Luiza Elayne Correa AZEVEDO³
Universidade Federal do Amazonas, Manaus, AM

RESUMO

A complexidade do mundo, através dos seus elementos – cores, formas, tamanhos, volumes e etc, é uma característica explorada por artistas em suas obras. Considerada como arte, as HQs utilizam esses elementos para transmitir informações; embora, o exagero nesses elementos possa gerar resultados negativos. Neste caso, a simplicidade nos traços facilita a compreensão do leitor. Diante dessa problemática, este artigo analisa cinco tiras da Mafalda, observando os traços artísticos sob olhar dos conceitos da estética (perspectiva, formas, espaço etc.). Com isso queremos mostrar que apesar da simplicidade dos traços de Quino (autor) as tiras possuem uma grande carga de valor, ou seja, as funções comunicativas (emissor-mensagem-recptor) estão presentes, gerando uma mensagem eficaz.

PALAVRAS-CHAVE: história em quadrinhos; estética; comunicação.

INTRODUÇÃO

“Uma imagem vale mais que mil palavras⁴”, esse é o conceito propagado pela mídia atual. Vivemos num período em que a imagem é venerada por todos; utilizada para vender, convencer, difundir uma ideia. Mangel (2001) afirma que a imagem contém várias informações, isto é, nosso mundo é composto por símbolos, sinais, mensagens.

Assim, a imagem ganha força quando a possibilidade de divulgação se torna real, neste caso, referimo-nos as histórias em quadrinhos (HQs) como meio de comunicação. Para Willians (1995), o século XX é marcado pela evolução tecnológica (cinema, tv, computador) que passou a alterar todo o processo de produção de arte (HQs) que antes era feito manualmente.

¹ Trabalho apresentado no GP Produção Editorial do IX Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda do Curso de Ciência da Comunicação da UFAM-AM, email: aladias@gmail.com.

³ Orientador do trabalho. Professora do Curso de Ciência da Comunicação da UFAM-AM, email: luindia@ufam.edu.br.

⁴ Kung Fu Tsé (Confúcio). Sábio Chinês. <http://www.filosofix.com.br/blogramiro/?p=111>. Acesso em 20 de novembro de 2008.



Nesse contexto, surgem os espetáculos (exagero) onde a imagem é reproduzida através dos meios tecnológicos de reprodução (NUNES, 2006). Essa transformação pode ser observada na relação da sociedade com as artes visuais. Embora a estética da arte permaneça inalterada, toda informação deve passar por uma rede de interpretação subjetiva, pois a expressão visual é complexa e abarca diversos significados.

Para compreendermos esses significados faz-se necessário um estudo dos elementos, técnicas e opções visuais, uma vez que a complexidade das composições visuais se baseia na natureza, na percepção e no comportamento dos indivíduos. Todavia, como afirma Dondis (1991), nem sempre conseguimos captar a informação contida em uma imagem.

Dentre todos os meios de comunicação humana, o visual é o único que não dispõe de um conjunto de normas e preceitos, de metodologia e de nem um único sistema com critérios definidos, tanto para a expressão quanto para o entendimento dos métodos visuais. Por que, exatamente quando o desejamos e dele tanto precisamos, o alfabetismo visual se torna tão esquivo? Não resta dúvida de que se torna imperativa uma nova abordagem que possa solucionar esse dilema (DONDIS, 1991, p18).

Composta principalmente por imagens, as HQs só serão entendidas (visualmente) após um exame aprofundado dos componentes do processo visual, ou seja, dos elementos básicos como: o ponto, a linha, a forma (círculo, quadrado, triângulo), direção, movimento, o tom e a textura.

Para melhor compreensão, faremos uma pequena explanação sobre o surgimento e linguagem das Histórias em Quadrinhos; a origem da Mafalda (como HQ), em seguida retomaremos aos aspectos estéticos da comunicação visual. E finalmente, aplicaremos tais conceitos na análise das tiras.

SURGIMENTO E LINGUAGENS DE HQS

É na Idade Média que se tem notícias das primeiras histórias em quadrinhos. Utilizavam-se painéis e iluminuras para justapor as imagens em seqüências (elementos pictóricos) relatando as passagens bíblicas. Assim, a primeira HQ ficou conhecida como Bíblia dos Pobres, pois permitia a compreensão dos conteúdos impressos na bíblia (SANTOS, 2009). Seu desenvolvimento se deu com o aperfeiçoamento das técnicas de impressão, como afirma Vergueiro (1998, p.124):



A produção impressa reunindo elementos pictóricos e lingüísticos apareceu justamente com a imprensa, o que permite afirmar que as histórias em quadrinhos (...) foram se formando aos poucos, acompanhando o crescimento da indústria editorial de entretenimento.

Max Gaines, publicitário norte-americano, foi quem criou a primeira revista de histórias em quadrinhos (os comic-books) em 1933. A revista foi editada com tiras já publicadas em jornais e distribuída como brinde de final de ano para os clientes de uma empresa. Aos poucos, a junção entre imagem e escrita permitiu as HQs desenvolverem uma linguagem própria, como afirma Carlo (1998) “o leitor participa da narrativa quadrinhística, completando o vácuo entre um quadro e outro”.

As HQs possuem algumas particularidades, pois estimulam mais a inteligência a imaginação e a abstração. Permite um número maior de combinações porque se podem combinar no espaço e em todas as direções, ao passo que as palavras só podem se suceder em uma linha depois da outra, uma palavra dita após a outra, uma frase dita após a outra (ANSELMO *apud* GAIARSA, 1975).

A estrutura básica da linguagem das HQs apresenta uma seqüência de representações visuais interligadas. Utilizam quadros, que delimitam o espaço bidimensional, que geralmente são emoldurados por linhas que recriam um requadro, que tem a função de criar uma linguagem não verbal. Assim, quando este (requadro) estiver traçado reto a idéia é que o fato (contido nesse espaço) esta no presente. Quando o mesmo for modificado, ele ganha uma nova conotação: passa a designar uma recordação, um sonho etc.

Para Eisner (1999) assim como no cinema e na fotografia, os quadros (takes) utilizados nas HQs são classificados como: plano geral, plano americano, plano médio, primeiro plano ou meio close, close e super close. Outro aspecto observado é angulação, ou seja, a posição em que o objeto é apresentado ao leitor; sendo elas: “normal”, “câmera alta” e “câmera baixa”.

Todos esses recursos são fundamentais para estruturar e emitir a mensagem através da história em quadrinho, um exemplo: em algumas tiras da “Mafalda” o quadrinhista apresenta a personagem enquadrando-o em “câmera baixa” (imagem de baixo para cima, onde o personagem aparece maior que os objetos em sua volta) valorizando a personagem em relação aos demais.



A junção de ícone – definido por Peirce (2003) como um signo que se refere ao objeto que denota apenas em virtude de seus caracteres próprios, caracteres que ele igualmente possui quer tal objeto realmente exista ou não – com a linguagem verbal em uma única mensagem gera a complexidade do gênero HQ.

Por não possuir o suporte acústico, os criadores das HQs desenvolveram algumas convenções que expressam significados diferentes, por exemplo: balão oval (fala do personagem); balão em forma de nuvem (pensamento ou sonho do personagem); balão com traço pontilhado (um diálogo em voz baixa); balão trêmulo (indica que o personagem está com medo); balões intercalados (a fala do mesmo personagem que foi emitida em intervalados de tempo); balões pontiagudos (fala do personagem com raiva).

De acordo com Santos (2002), todos os balões têm uma espécie de rabinho, que indica a qual personagem pertence àquela fala. As legendas também fazem parte dessa convenção, utilizada no canto superior esquerdo ou direito servem para ligar um capítulo ao outro. As HQs contam ainda com as representações gráficas, ou seja, as linhas cinéticas (os traços que expressam a movimentação dos personagens); as onomatopéias, etc.

Para Pereira (2008, p.3) “a comunicação é entendida como processo mediado por signos que conectam os participantes da comunicação (...) integrando-os em um ambiente comunicacional constituído de relações sgnicas e movido pelos sistemas de signos envolvidos na comunicação”. Esse processo pode ser observado no desenvolvimento da linguagem das HQs.

ORIGEM DA MAFALDA

Criada em 1962, pelo argentino Joaquín Salvador Lavado – conhecido por Quino, o *cartoon* da Mafalda tinha finalidade de ilustrar um anúncio publicitário no diário Clarín. Todavia, nunca foi publicado e por sugestão de Julián Delgado, na época o editor-chefe do hebdomadário Primera Plana, em 29 de Setembro de 1964 a Mafalda se tornou um *cartoon* de verdade.

O roteiro inicial composto por uma típica família da classe média argentina (pai, mãe e filha) foi sendo alterado ao longo dos anos. Assim, as histórias da Mafalda acontecem



no cenário de uma cidade argentina das décadas de 60 e 70. Vale ressaltar, que nesse período a Argentina vivia sob um regime ditador, denominado de Revolução Argentina. Por isso, o discurso empregado por Quino é uma manifestação ao momento político do seu país.

Para compreendermos melhor o contexto das tiras é necessário descrever sobre as características dos principais personagens:

- Mafalda (personagem principal) uma típica menina de seis anos, que odeia sopa e adora os Beatles e o desenho Pica-Pau. A visão humanista aguçada é o que desperta a atenção em relação dos demais personagens.

- Papá (Pelicarpo): é o pai e chefe de família. Trabalha em uma companhia de seguros e gosta cultivar plantas.

- Mamã (Raquel): dona de casa, não concluiu os estudos (por isso é vista como medíocre pela Mafalda), entra em conflitos com a filha quando prepara sopas e macarrão.

- Filipe (Felipe): um sonhador, odeia a escola, mas que freqüentemente trava intensas batalhas com sua consciência e seu senso nato de responsabilidade. O personagem foi inspirado no jornalista Jorge Timossi, amigo de Quino.

- Manolito (Manuel Goreiro "Manelito"): filho de um comerciante, muito preocupado com os negócios e dinheiro, não gosta dos Beatles e sempre tira notas baixas (menos em matemática, devido as contas que aprende no mercado do pai). Representa o conservadorismo capitalista na obra, apenas pensando no lucro do armazém. Também adora inflações dos preços, pois acredita que está lucrando.

- Susanita (Susana Beatriz Clotilde Chirusi): uma menina fútil. Tem como objetivo é encontrar um marido rico e de boa aparência, pensa em ter muitos filhos. É fofoqueira e egoísta, sempre encontra um jeito de falar sobre o vizinho, do irmão, da cunhada, de alguém.

- Guille "Gui" (Guillermo, "Guilherme"): o irmão caçula da Mafalda, esperto para sua idade, é retratado como uma criança que começa a perceber o mundo.



•Miguel ("Miguelito" Pitti): amigo de Mafalda, um pouco mais jovem do que os outros. Filho único, com uma personalidade única, mas com um coração enorme. Miguelito tem dificuldade de compreender o que Mafalda pensa, e sempre entende os conselhos de sua amiga de maneira literal. É um personagem egocêntrico, que parece achar que o mundo gira à sua volta.

•Liberdade (Libertad): uma minúscula menina. Todos fazem o comentário óbvio sobre seu nome. Gosta das coisas simples da vida, e seus pais são jovens idealistas (a mãe é tradutora e o pai trabalha em um "empreguinho"), por isso moram em um pequeno apartamento.

•Burocracia: É a tartaruginha dada por seu pai a Mafalda e Guile. Foi batizada por Mafalda por ser tão vagarosa, só aparece a partir do livro "as férias da Mafalda".

Observa-se que os personagens retratam a sociedade argentina naquela época, discutindo temas políticos, educacionais, mundiais (guerras, bomba atômica, globalização), desenvolvimento tecnológico (TV – comunicação de massa).

No campo das artes visuais (HQs) nas tiras da Mafalda, o autor utiliza-se de formas arredondadas, cores chapadas (ausência de degrade, sombras etc), linhas em movimento. Com isso, prende a atenção do leitor que se envolve na história. Assim, Quino transmite a mensagem, realizando todo o processo de comunicação.

AS HQS COMO FORMA DE EXPRESSÃO

Notamos que nas HQs (arte) as informações são distribuídas no espaço sensível da matéria. Os quadros são ordenados na sucessão da escrita ocidental (no nosso caso). Essa forma de apresentar a mensagem obedece a ordem lógica da mente. Assim a organização no espaço é característica, sobretudo das formas. O desenho é utilizado, com frequência, para o ordenamento das informações.

Além de se exercer como expressão as HQs conseguem instrumentalizar-se como meio de comunicação, isso ocorre através da sequência de elementos: transmissor (artista), receptor (intérprete), signo/HQ (significante), mensagem (expressão, ou significado). Por utilizar a imagem essa compreensão passa a ser universal.

Toda imagem é composta por elementos visuais que na maioria das vezes nem observamos. Entendidos como: o ponto, a linha, a forma, a direção, o tom, a cor, a textura, a dimensão, a escala e o movimento. Arnheim (2006) corrobora, quando diz que o tamanho, cor ou direção contribui para o equilíbrio visual do objeto (HQ).

Destacamos os conceitos de Dondis (1991) para explicar o processo existente dos objetos/imagens visuais. Assim, para que haja uma comunicação eficiente, precisamos levar em consideração toda a informação visual através das combinações seletivas desses elementos. O ponto é a unidade – de comunicação visual – mais simples. Os pontos se ligam e terminam por dirigir o olhar. Quando justapostos, criam a ilusão de tom ou cor. Vários pontos podem resultar em outro elemento visual: a linha

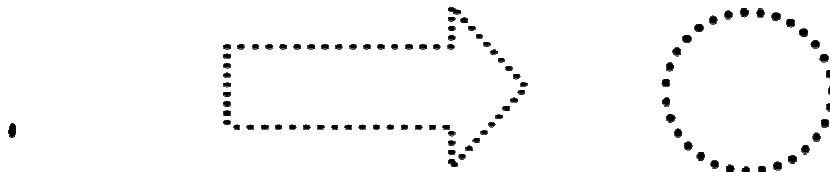


Figura 1: A ligação dos pontos
Fonte: Dondis (1991)

A linha nunca é estática, ou seja, é um elemento visual inquieto e inquiridor. É a configuração palpável daquilo que ainda não existe, a não ser na imaginação. Sua natureza linear e fluida reforça a liberdade e permite a experimentação. Embora, exista essa flexibilidade e liberdade, a linha não é vaga, ou seja, ela tem propósito e direção, vai para algum lugar.

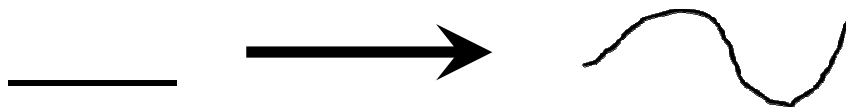


Figura 2: Diferentes formas de linha
Fonte: Dondis (1991)

A linha descreve uma forma. Neste caso, destaca-se: o quadrado (associação enfado, honestidade, retidão e esmero); o círculo (infinidade, calidez, proteção) e o triângulo (ação, conflito, tensão).

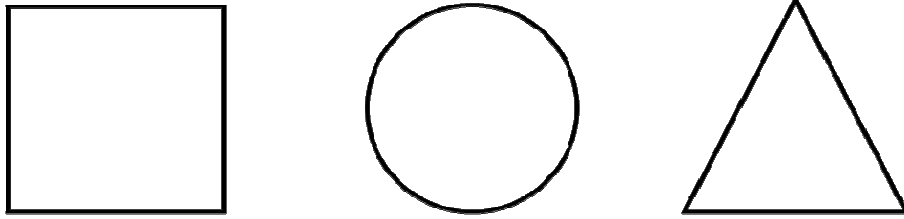


Figura 3: Formas derivadas de linhas
Fonte: Dondis (1991)

Dentro das formas, observamos ainda a direção (horizontal, vertical, diagonal, curva etc.). Assim, a forma é percebida através da diferença no campo visual, como por exemplo, o contraste (FILHO, 2008). Outro aspecto fundamental dentro da comunicação visual é cor. Define-se como fenômeno óptico provocado pela ação de um feixe de fótons sobre células da retina, que transmitem – através de informação pré-processada no nervo óptico – impressões para o sistema nervoso. Geralmente a cor está ligada com as emoções.



Figura 4: Cores e variações
Fonte: Dondis (1991)

A cor tem três dimensões que podem ser definidas e medidas, ou seja: Matiz ou croma (é a cor em si), existe em número superior a cem. A Saturação, que é a pureza relativa de uma cor, do matiz ao cinza; e a Luminosidade ou acromática, brilho relativo do claro ao escuro, das gradações tonais ou de valor. Farina, Perez e Bastos (2006) definem a cor como uma realidade sensorial, pois produz a sensação de movimento, dinâmica e compulsiva.

Outros aspectos também precisam ser levado em conta: textura (diferencia uma superfície da outra); dimensão (sensação de profundidade, distância obtidos por ilusão de ótica, através de luz e sombra); escala (reprodução de figuras de figuras menores com ilusão de serem grandes) e movimento (criado a partir de ilusão de ótica). Todos esses elementos agrupados compõem o processo da comunicação visual.

ANÁLISE DAS TIRAS DA MAFALDA

Entendido todo o processo e elementos existentes na comunicação visual. Partiremos para análises das HQs. Para o desenvolvimento deste artigo, escolhemos – aleatoriamente – cinco tiras, sendo duas da mesma edição e três retiradas da internet. Em seguida aplicaremos os conceitos abordados à cima na tentativa de compreendermos as mensagens (visuais) contidas em cada *corpus*.

Nas tiras da Mafalda, os fatos são contados (retratados, vivenciados) por uma garota de seis anos. Assim, observamos que as imagens apresentam traços infantis. Todavia, o discurso contestador (compreende-se fala/escrita) atrai principalmente o público adulto.

Na primeira tira (figura 5) observamos a predominância da cor bege como fundo. O que é possível concluir que a cena ocorre no ambiente interno da casa. Outros elementos como o *puff*, a cesta com objetos de costura, a roupa sobre o colo de Raquel (mãe da Mafalda) compõem o cenário. As formas arredondadas (tanto da fisionomia dos personagens como nos objetos e balões) geram uma sensação de proteção, como observamos nos estudos de Dondis (1991).



Figura 5: Mafalda e sua mãe (Fonte: <http://osimpublicaveis.wordpress.com>)

Na tira (figura 6), a cena se passa numa esquina. A expressão das personagens demonstra a existência de um conflito. As linhas (no chão) remete à uma direção, dando movimento a história.



Figura 6: Mafalda e seus amigos (Fonte: A volta da Mafalda, QUINO, 1999)

Já na tira (figura 7) o autor utiliza de poucos elementos. A predominância das cores azul (paredes) e tom de salmão (saturação do vermelho/rosa com o branco) criando um contraste, dando a ideia de outro cômodo da casa. Nesta cena, o destaque fica por conta dos balões (diálogos) que ocupa praticamente toda parte de cima das tiras.



Figura 7: Mafalda e sua mãe (Fonte: <http://i474.photobucket.com>)

Aqui, (figura 8) o autor já utiliza de outras cores, formas, linhas, volumes, enquadramentos. A cena acontece em uma praça (jardim). Talvez por esse motivo, essa tira – entre as analisadas – é a que apresenta mais elementos visuais. O contraste entre as personagens Mafalda e Susanita (sendo a primeira morena e gorda, enquanto a outra, loira, magra etc.). Apesar do fundo ser todo azul, nota-se através das linhas as siluetas de prédios, antena (de rádio e/ou de TV). O poste que compõe o cenário, retrata o período em que se passa a história.



Figura 8: Mafalda e Susanita (Fonte: A volta da Mafalda, QUINO, 1999)

Por último (figura 9) a cena acontece dentro de uma sala de aula. Apesar de vários elementos (formas, dimensões, linhas, pontos) e personagens, observa-se nessa tira a inexistência do contraste. O tom das paredes, pele (das personagens) roupa branca estão muito semelhantes.



Figura 9: Mafalda na escola (Fonte: <http://media.photobucket.com>)

Após essa breve observação, descreveremos os elementos principais (cores, formas, linhas e enquadramentos) contidos no *corpus*. Primeiramente vamos analisar a cor. Quando a cena é interna, o autor geralmente utiliza como fundo as cores bege – transmite calma e passividade, está associado à melancolia (figuras 5 e 9). Levando em consideração essas características, podemos observar que os discursos contidos nessas cenas remetem a uma melancolia, contestação etc.

Embora na cena entre Mafalda e Raquel (mãe) (figura 7) a casa é azul e um tom salmão; buscando o significado dessas cores notamos que azul significa sutileza (simplicidade da Mafalda em querer tranquilizar a mãe) e o salmão representa harmonia e felicidade (o primeiro aspecto inexistente na cena, embora a Mafalda demonstre estar feliz por achar que tranquilizou a mãe).



Já nas cenas externas a predominância é o azul (figura 6 e 8). Novamente, observa-se que o azul representa lealdade, fidelidade, personalidade e sutileza. Significa ainda ideal e sonhos. Nas cenas (figura 6 e 8) Susanita idealiza sua origem européia e sonha com homens bonitos e ricos.

Quando observamos as cores das roupas das personagens (em todas as tiras) nota-se Mafalda usa um vestido vermelho (paixão, sentimento, amor, desejo, orgulho, agressividade ou poder); Susanita de azul escuro (romântica, falta de coragem ou monotonia) e preto (luto, terror, mistério, fantasia); Raquel de laranja (movimento, espontaneidade); Felipe de verde (juventude, vigor, esperança e calma) e as professoras de branco (paz, calma, frio, inocência e pureza).

De acordo com Guimarães (2000, p.100) “temos observado que a cor depende muito mais da linguagem natural (verbal) e dos instrumentos de armazenamento e transmissão do que muitos outros códigos”.

Quanto a forma, notamos que as tiras da Mafalda apresentam formas arredondadas (círculo), de acordo com Dondis (1991), o círculo representa infinitude, calidez e proteção. A autora afirma que cada forma possui características específicas, sendo que cada uma (círculo, quadrado e triângulo) atribui significados, alguns por associação, outros por vinculação, ou pelas percepções psicológicas e fisiológicas. Todas as formas básicas das tiras da Mafalda são figuras planas e simples. São facilmente descritas e construídas, tanto visual quanto verbalmente.

Como descrito anteriormente, a linha nunca é estática; é, portanto, um elemento visual inquieto e inquiridor. Isto é comprovado principalmente na figura 6, onde as linhas que compõem a calçada nos direcionam e gera o movimento (ação) do diálogo.

Quando nos referimos ao enquadramento das tiras, observa-se que o autor utiliza de planos gerais (todas as figuras) e alguns planos americanos (nas figuras 7 e 8). Nessa forma, concluímos que Quino – pelo menos nas tiras analisadas – não destaca nenhuma personagem, dando igualdade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS



No campo discursivo o principal elemento das tiras da Mafalda é o discurso contestador. Essa característica tem sido tema de vários trabalhos. Assim, optamos por enfatizar os traços artísticos da obra, sem nos afastar da parte escrita, que compõem a HQ.

Artisticamente, os traços da Mafalda (compreende-se as tiras em si) são simples. Quando publicadas nos jornais a impressão era preto & branco. Alguns livros trazem as tiras coloridas – para nossa análise utilizamos as tiras coloridas – com a predominância do azul, vermelho, verde, preto e amarelo.

Notamos que os traços simples de Quino, nas tiras da Mafalda, são equilibrados pelo discurso da própria personagem. Apesar da simplicidade na escolha das cores, formas, enquadramentos etc. o autor cumpre com a função comunicativa das HQs (emissor, mensagem, receptor).

Vale ressaltar que as questões envolvendo o processo da comunicação visual das tiras da Mafalda não foram esgotadas. Assim, o presente trabalho é direcionado à todos que gostam do assunto e serve também para estimular novas pesquisas.

REFERÊNCIAS

- ANSELMO, Zilda Augusta. **Histórias em quadrinhos**. Rio de Janeiro: Vozes, 1975.
- ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual**: uma psicologia da visão criadora. Traduzido por Ivonne Terezinha de Faria. São Paulo: Cengage Learning, 2008.
- CARLO, Ivan. **O Roteiro nas Histórias em Quadrinhos**. Recife: GT-Humor e Quadrinhos, Intercom, 1998.
- CLUBE DA MAFALDA. <http://clubedamafalda.blogspot.com/> Acesso em 07 de julho de 2010.
- DONDIS, Donis A. **A sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. Traduzido por Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 3ª edição, 1999.
- FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 5ª edição. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.
- FILHO, João Gomes. **Gestalt do objeto**: sistema de leitura visual da forma. 8ª edição. São Paulo: Escrituras Editora, 2008.



FRANCO, Edgar Silveira. **HQtrônicas**: do suporte papel à rede internet. São Paulo: Annablume & Fapesp, 2004.

MAFALDA ON LINE. <http://www.mafalda.net/> Acesso em 05 de julho de 2010.

MANGUEL, Alberto. **Lendo imagens**: uma história de amor e ódio. Traduzido por Rubens Figueiredo, Rousara Eichenberg, Cláudia Strauch. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

NUNES, Benedito. **Introdução à filosofia da arte**. 5ª edição. São Paulo: Editora Ática, 2006.

OS IMPUBLICÁVEIS. <http://osimpublicaveis.wordpress.com/2009/06/09/tira-e-posta-6/> Acesso em 08 de julho de 2010.

PAPEANDO.NET http://www.papeando.net/2009_04_01_archive.html Acesso em 10 de julho de 2010.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva 3ª edição, 2003.

PEREIRA, Mirna Feitoza. **Ecologia da comunicação: uma compreensão semiótica**. IN: XVII Encontro da Compós, São Paulo, 2008. Disponível em http://compos.org.br/data/biblioteca_352.pdf Acesso em 28 de setembro de 2009.

PHOTOBUCKET. <http://media.photobucket.com/image/%252522tiras%20da%20mafalda%252522/danmougui/Toda%20Mafalda/010.jpg> Acesso em 08 de julho de 2010.

QUINO, **A volta da Mafalda**. Traduzido por Monica Stahel. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

SANTOS, Roberto Elísio dos. **Para reler os quadrinhos Disney**: linguagem, evolução e análise de HQs. São Paulo: Paulinas, 2002.

_____. **Mutações da Cultura Midiática**. São Paulo: Editora Paulinas, 2009.

SIGNIFICADO DAS CORES. http://olhandoacor.web.simplesnet.pt/significado_das_cores.htm Acesso em 09 de julho de 2010.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Histórias em quadrinhos**. IN: CAMPELLO, B. et al (orgs.). Formas de expressão do conhecimento; introdução às fontes de informação. Belo Horizonte: Escola de Biblioteconomia da UFMG, 1998.

WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. <http://pt.wikipedia.org/wiki/Mafalda> Acesso em 08 de julho de 2010.

WILLIAMS, Robin. **Design para quem não é design**: noções básicas de planejamento visual. São Paulo. Callis, 1995.