

Design de livros para infância de Andrés Sandoval nos modos de concepção visual dual e integrado: experimentações e deslocamentos recursivos

*Visual design modes of books for Andrés Sandoval's childhood:
recursive experiments and displacements*

ALMEIDA, Simone Cavalcante de; Doutora; Universidade Anhembi Morumbi
simonecavalcantee@gmail.com

CAMPOS, Gisela Belluzzo de; Doutora; Universidade Anhembi Morumbi
camposbelluzzo@gmail.com

Resumo

Os livros para infância *Limeriques das causas e efeitos* (2008), *Os pontos cardeais acrobatas* (2013), *Desenho livre* (2016) e *Dobras* (2017) resultam dos processos de criação de design gráfico e ilustração de Andrés Sandoval, executados nos modos de concepção visual dual e integrado. Ao acumular as tarefas gráfico-visuais na projetação desses trabalhos, o ilustrador emprega uma variedade de recursos a partir de procedimentos interdisciplinares de linguagem visual. Partindo de fontes de referência do design gráfico e das artes visuais, assim como da pesquisa bibliográfica em materiais já publicados, identificam-se, nessas obras, traços pertinentes a diferentes representações visuais e artísticas. Ao retomá-las, o objetivo é demonstrar a intensificação de práticas e recursos técnicos de design gráfico ampliado e experimental no contexto atual de produção do segmento.

Palavras-chave: Design gráfico; Experimentação de linguagens; Livros para infância.

Abstract

The childhood's books Limeriques das Causas e Efeitos (2008), Os pontos cardeais acrobatas (2013), Desenho livre (2016) and Dobras (2017) are the result of Andrés Sandoval's graphic design and illustration creation processes, executed in the design modes visual dual and integrated. By accumulating the graphic-visual tasks in the design of these works, the illustrator employs a variety of resources from interdisciplinary procedures of visual language. Starting from reference sources from graphic design and visual arts, as well as from bibliographic research in previously published materials, traces relevant to different visual and artistic representations are identified in these works. By resuming them, the objective is to demonstrate the intensification of practices and technical resources of expanded and experimental graphic design in the current context of production of the segment.

Keywords: Graphic design; Language experimentation; Childhood's book.

1 Introdução

Algumas produções para infância do ilustrador Andrés Sandoval, que nasceu no Chile em 1973 e mora no Brasil há mais de 40 anos, sinalizam a ocorrência de uma noção ampliada de design, na qual o desvio, a experimentação de recursos e a contaminação de linguagens, contrapõem-se a certos padrões estabelecidos com rigor. Esses indícios, em boa parte estimulados por fatores que alteraram os procedimentos de criação visual, elastecem as obras, fazendo-as ultrapassar os parâmetros convencionais do design gráfico, lugar onde normalmente está inserido o visual desse segmento de livro. Entendê-las a partir das categorias livros ilustrados, livros-imagem ou livros de artista, considerá-las como uma concepção limitada à forma e função do design, não abarca o alargamento de suas fronteiras. As produções de Sandoval estão a falar de mares ainda por navegar e, neste sentido, o que se busca é fazer um exercício de “escuta” ampliada do campo do design gráfico e dos livros.

A trajetória desse ilustrador abarca dezenas de obras, em que se sobressaem seus exercícios de ilustração e de design gráfico. Assim como reúne fanzines, desenhos, rótulos de embalagem, estampas, muralismos e publicações em baixa tiragem. Na elaboração de seus livros para infância, Sandoval projeta e desenvolve o design gráfico, ao tempo em que constrói as ilustrações, atuando, principalmente, ora no modo de concepção visual dual, ora no modo de concepção visual integrado¹. Projetar o design comprehende a ordenação e combinação num todo, de texto diagramado, elementos tipográficos, imagens, grafismos, com a finalidade de reprodução bidimensional a partir de processos gráficos (VILLAS-BOAS, 2007), bem como a reunião desses elementos em espaços quadridimensionais, como os websites, as plataformas de livro digital, chamados de interface gráfica (CAMPOS, 2011). Nesse caso específico, suas criações para infância ficam restritas a processos de impressão convencionais.

Ao longo desse tempo, Sandoval vem acumulando diversas premiações concedidas por instituições brasileiras e estrangeiras, em reconhecimento à qualidade de seu trabalho. Suas publicações *O mundo de cabeça para baixo* (2003), *O pavão misterioso* (2005 e 2018), *Histórias para ler sem pressa* (2009) e *Viagens para lugares que eu nunca fui* (2009) receberam o Prêmio Altamente Recomendável, da Fundação Nacional do Livro Infantil e Juvenil (FNLIJ), representante no Brasil da organização *International Board on Books for Young People* (IBBY). Por sua vez, *Desenho livre* (2016) foi contemplada com uma das mais importantes distinções internacionais, o *White Ravens Book Award 2018*, que é uma lista de seleção da Biblioteca de Munique, na Alemanha.

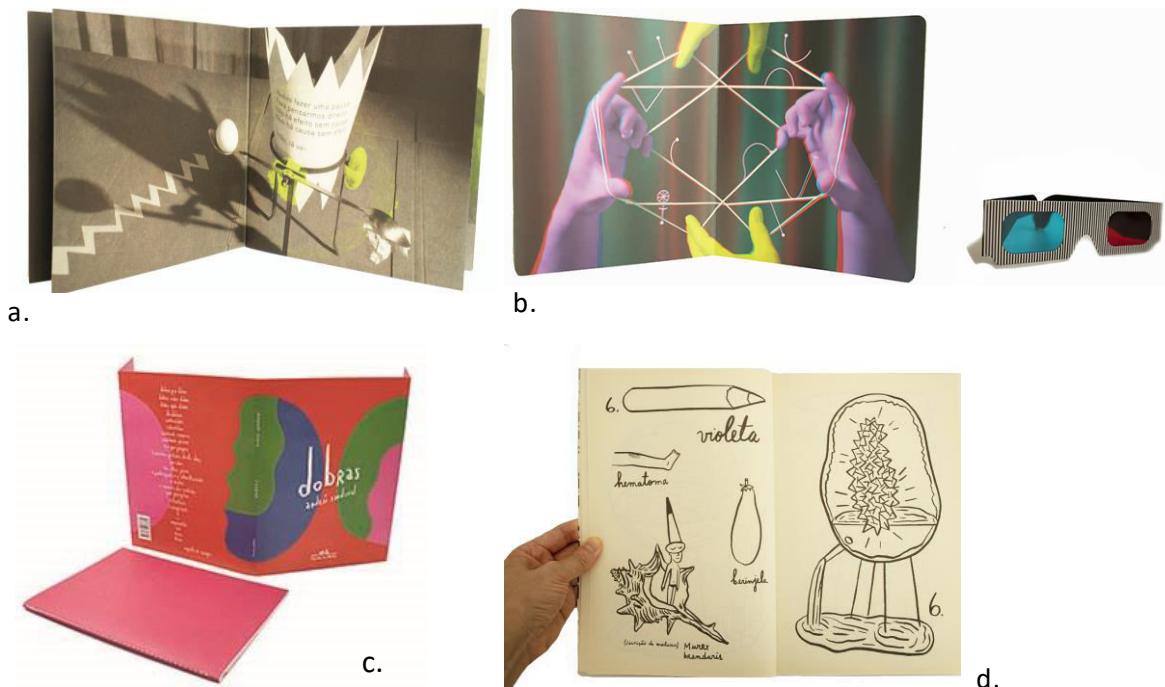
Embora legitimados no meio editorial, seus livros para infância continuam pouco abordados pelos estudos acadêmicos sobre design. Partindo dessa lacuna, são revisitadas algumas de suas produções nas quais se identificam traços das confluências dos campos do design e das artes.

O processo de construção da obra *Limeriques das causas e efeitos* (2008), com poesias de Tatiana Belinky, utilizou-se da noção de cenografia para criar cenários em miniatura, enquanto *Os pontos cardeais acrobatas* (2013) se apropriou da técnica do

¹ Esses termos são conceituados e defendidos na tese *Projetando o livro para infância – processos, métodos e modos de concepção de design gráfico e ilustração*, de Simone Cavalcante de Almeida, orientada pela professora Gisela Belluzzo de Campos, e defendida em 4 de março de 2022.

3D para construção de um livro de narrativa visual, que consiste numa narrativa contada por imagens que combina aspectos de diferentes linguagens – TV, cinema, quadrinhos – e se aproxima dos elementos de composição da narrativa literária, como enredo, cenário e personagem (CAGNETI, 2013). Ambos os processos tridimensionais foram depois fotografados para a composição final das ilustrações que podem ser experenciadas pelo leitorado com o uso dos óculos 3D. Em *Desenho livre* (2016), a narrativa se conta por meio das formas dos desenhos que evocam a visualização de cores e os sentidos do som e do olfato, numa perspectiva sinestésica, enquanto os textos praticamente ilustram as imagens. As formas inorgânicas de *Dobras* (2017) remetem a pinturas abstratas em processo contínuo de mutação. O projeto gráfico desse livro é estruturado por uma sobrecapa que pode ser desprendida de um miolo produzido artesanalmente com costura singer (Figura 1).

Figura 1 – Obras revisitadas de Andrés Sandoval



Fonte: *Limeriques das causas e efeitos*, Sandoval (2008) (a). *Os pontos cardeais acrobatas*, Sandoval (2013) (b). *Dobras*, Sandoval (2017) (c). *Desenho livre*, Sandoval (2016) (d). Fotos das autoras

Para percorrer os caminhos de construção dessas obras, adotou-se como estratégia metodológica a pesquisa bibliográfica, com a leitura, sistematização e discussão de matérias, entrevistas e produções em vídeo com a ideia de reconstituir alguns procedimentos de seu processo de criação. O intercruzamento de passagens desse referencial com fontes teóricas do design e das artes visuais busca problematizar se o trabalho de Sandoval se insere no campo do design, na sua perspectiva ampliada, aproximando-se do universo das artes em geral e, em particular, dos preceitos da arte contemporânea. A exploração do objeto com ênfase nas escolhas, soluções e desvios do processo de criação segue um percurso pouco usual, considerando que grande parte dos

trabalhos produzidos na área priorizam apenas temas ligados à linguagem visual, receptividade ou memória gráfica das publicações.

A retomada da produção de Sandoval demonstra como as transformações nos modos de concepção visual garantiram um espaço de maior autonomia para os criadores visuais e estimularam uma expansão no uso de recursos – materiais, técnicas e ferramentas – e de organização espacial do livro, de maneira a intensificar as práticas de experimentação e deslocamentos de linguagens no contexto atual de produção. A linguagem visual é vista, neste sentido, como uma construção que se estrutura de maneira complexa para a transmissão de diferentes mensagens e formas de pensar, a partir da composição de determinados elementos plásticos (CAMPOS, 2009).

Tanto os procedimentos de elaboração das imagens como a disposição gráfica dessas obras ultrapassam os limites de uma ilustração convencional em vários aspectos. A utilização de recursos tomados de empréstimo de outras áreas, tais como a cenografia, a fotografia e o cinema, caracteriza seu trabalho como interdisciplinar, plural, de natureza intersemiótica, no qual a narrativa se completa pela interação entre diversas linguagens, configurando uma sintaxe não tradicional.

Em parte, esse caráter expandido e interdisciplinar do design dos livros elaborados por Sandoval vem como desdobramento de algumas transformações do campo de criação na linha do tempo da produção editorial brasileira. Entre as ocorrências pontuais, o álbum de folhas soltas *Fantoches da meia meia-noite* (1921), de Di Cavalcanti, experiência pioneira do que se chama hoje de *livro de artista* (MELO; RAMOS, 2011), sinaliza essa tendência pela ruptura entre linguagens. Anos depois, despontam outros projetos inovadores, como as obras *Memórias de boi Serapião* (1955) e *Aniki Bobó* (1958), ilustrados por Aloísio Magalhães, e reproduzidos coletivamente por ele e outros designers integrantes do projeto Gráfico Amador (*ibidem*).

Mas foram principalmente as mudanças ocorridas no projeto gráfico brasileiro do final dos anos 1960 em diante, impulsionadas pelos “movimentos de arte, publicidade, quadrinhos, cinema e linguagem gráfica dos periódicos” (LIMA, 1999), que proporcionaram ao segmento um grau acentuado e permanente de experimentação e [re]invenção técnica. Os livros *Flicts* (1969), de Ziraldo, *Ida e volta* (1976), de Juarez Machado, e *Cenas de rua* (1994), de Angela-Lago, confirmam essa mudança de perspectiva na testagem, manipulação de recursos e organização espacial do livro. Antes delas, havia uma predominância de leiautes submetidos à ditadura dos *grids*, preponderantemente retangulares, e aos alinhamentos convenientes às limitações do processo de impressão (MELO, 2003), como também aos formatos pequenos, aproximadamente entre 13x18,5cm, e às tipografias pertencentes a classes muito familiares, requisitos herdados do período em que o design ainda não possuía um campo institucionalizado (CARDOSO, 2005).

O livro *Flicts* (1969) quebra com essa repetição formal e se torna um divisor de águas, ao elevar um dos elementos da sintaxe visual, a cor, à condição de protagonista, operando por meio da técnica da colagem uma quebra na conceituação e disposição gráfica do livro para infância. *Ida e volta* (1976) e *Cena de rua* (1994), categorizados como livros de narrativa visual, asseguram à imagem um lugar de preponderância. O livro se torna uma espécie de tela na qual as imagens expostas estão elas mesmas a evocar uma multiplicidade de sentidos. Em *Cena de rua*, tomam-se alguns recursos da linguagem

cinematográfica, como a montagem, para intensificar a carga dramática das personagens. Essas obras se apropriam da espacialidade da página para realizar um jogo intersemiótico, impulsionando o design do livro para infância brasileiro a uma regularidade de experimentações conceituais ocorridas tempos depois.

Os exercícios projetuais de Sandoval, ao mesclar diferentes procedimentos, das artes visuais, do design, do desenho, da fotografia, da cenografia e até mesmo de campos externos às artes, tanto levam adiante essa trajetória de experiências do design nacional como contribuem para ampliar o alcance comunicativo das produções e expandir a concepção do design. Essa possibilidade de composição, em que recursos de linguagens estranhas ao universo bidimensional são tomados de empréstimo para elaboração das ilustrações, coloca sua obra na continuidade também de pesquisa de realizadores relevantes na história das artes gráficas do Brasil, que priorizaram as contaminações e hibridismos de linguagens em detrimento das especificidades de linguagens e das categorias estanques.

O design comprehende um campo ampliado em diálogo com áreas afins e até mesmo mais distantes, podendo o profissional de designer ser artista, artesão ou pertencer a qualquer outro campo de atuação (CARDOSO, 2016). O valor do design é considerado, na atualidade, “precisamente em sua capacidade de construir pontes e forjar relações num mundo cada vez mais esfacelado pela especialização e fragmentação de saberes” (*ibidem*, p. 234). Por sua vez, há quem acredite que os desdobramentos nas transformações estéticas da prática do design gráfico e das artes visuais vem da “relatividade e variedade de estilos das manifestações visuais contemporâneas” que, na sua visão, “ironizam e rejeitam razões, prioridades e premissas supostamente universais dos modernistas” (CAUDURO, 2000, p. 127).

A delimitação de fronteiras entre design gráfico, ilustração e arte no livro para infância mostra-se ainda um campo minado de interpretações divergentes. De um lado, uma tendência arraigada em princípios defendidos por correntes predominantes nos anos 1950 e 1960 distancia os processos de design de exercícios como *intuição, criatividade e habilidade*, substituindo-os por métodos altamente controlados (MAGALHÃES; SOUZA, 2014); o que afasta o design das possibilidades abertas pelo fazer artístico, notadamente no aspecto experimental que este fazer apresenta, e submete a ilustração aos desígnios do exercício projetual mais afeito a procedimentos sistemáticos e rigorosos. De outro, uma leva de experiências vem buscando romper com as convenções estabelecidas, identificando-se com uma visão interdisciplinar que se abre a novas perspectivas de construção visual, sem a rigidez da primeira.

As produções de Sandoval mantêm uma relação de afinidade com projetos nos quais as fronteiras do design e das artes se tornam intercambiáveis e se voltam para o desvio, o acaso e a improvisação. Nas suas obras, a intersemiose dos elementos gráficos se dá por meio da utilização do livro impresso como objeto de condução de mensagens visuais, com sua possibilidade de ser materializado projetualmente em escala e circular para um leitorado massivo. A arquitetura do livro serve, assim, como um espaço para as inter-relações entre diferentes linguagens.

2 Livros para infância de Andrés Sandoval situados nos modos de concepção visual

As concepções gráfico-visuais de Andrés Sandoval no segmento do livro para infância são produzidas após a mudança de contexto da *era da fotografia* (meados do século XX aos anos 1980) para a chamada *era da tecnologia gráfica digital* (anos 1990 em diante), marcada pela incorporação do computador pessoal nos processos de criação de design (MELO; RAMOS, 2011). Mesmo com a influência das tecnologias da informática, seus trabalhos continuam sendo executados na modalidade do livro impresso, com o emprego de procedimentos analógicos associados às facilidades das ferramentas digitais. A noção de proceder envolve diferentes classes de atividades – experimentos, documentos de registro de criação, testagens, imagens e composições gráficas – que, depois de combinadas, visam atender a uma determinada finalidade (NACIF, 2022).

Nas etapas de conceituação, desenvolvimento e materialização projetual de suas produções, ele acessa os modos de concepção visual, que é a maneira como os processos de criação de ilustradores/as e designers se organizam entre eles e estabelecem relações com as possibilidades de escrita do livro (ALMEIDA, 2022). Os modos de concepção visual segmentado, dual e integrado do livro impresso para infância são conduzidos hoje por atuadores/as com formação e bagagem cultural em variadas áreas, linguagens e influências artísticas, como acontece com a trajetória profissional de Sandoval.

A atuação no modo de concepção visual segmentado se dá a partir de uma separação na realização dos procedimentos de trabalho de design gráfico e ilustração, que se concentram nas mãos de diferentes profissionais. Nesta modalidade, o texto escrito, que costuma ser de responsabilidade do escritor/a, pode ser elaborado também pelo designer ou pelo ilustrador, que passam a assumir as funções de designer-escritor e ilustrador-escritor (*Ibidem*).

No modo de concepção visual dual, os processos de concepção de design gráfico e de ilustração são desenvolvidos por um único atuador; enquanto o trajeto de criação da escrita fica sob a responsabilidade de outro profissional. O designer-ilustrador, neste caso, cria dentro de um único processo de concepção as propostas das imagens e dos arranjos gráficos do livro. Ele estrutura a organização gráfica do livro, articulando os conteúdos visuais resultantes da etapa de conceituação e desenvolvimento de seu trabalho aos conteúdos verbais desenvolvidos pelos métodos de criação do escritor (*Ibidem*).

Nessa modalidade, os criadores visuais assumem uma influência parcial no conjunto de decisões do fluxo de desenvolvimento do livro. Eles podem elaborar o projeto gráfico da obra primeiro e criar as imagens após a produção do texto verbal; ou conceituar e desenvolver o design gráfico e a ilustração de maneira paralela tendo como base um texto concluído; e, além disso, gerar inicialmente as imagens que servem de base para a criação do texto verbal, para em seguida organizar esses conteúdos a partir dos itens do projeto gráfico definidos para o livro (*Ibidem*).

Por sua vez, no modo de concepção visual integrado, os processos de criação de design gráfico, ilustração e de escrita ou roteirização de ideias (no caso dos livros-imagem e de narrativa visual) se organizam em apenas um trajeto de criação, sem envolver distintos profissionais com seus trajetos criadores. As tarefas da concepção dos textos visual e verbal e as decisões dos requisitos que dão materialidade ao livro ficam a cargo do

designer-ilustrador-escritor ou do designer-ilustrador-roteirista de ideias, que pode atuar solitariamente ou em parceria (*Ibidem*).

Nas últimas décadas, percebe-se uma grande incidência na produção de livros impressos para infância de projetos em que as tarefas de design gráfico e ilustração passam a ser executadas por um mesmo profissional, no modo de concepção visual dual ou integrado. Com isso, os atuadores/as vêm conquistando uma maior autonomia e flexibilidade nas escolhas tomadas em seus procedimentos de trabalho, que se reflete na busca de novos patamares para o papel desempenhado pelas imagens e os arranjos gráficos na espacialidade do livro; e, principalmente, no aumento expressivo de recursos do segmento, para além do desenho, pintura, gravura e fotografia.

Hoje ao lado dessas técnicas, somam-se diferentes habilidades com a arte urbana, o papel, as texturas diversas, os fazeres e ofícios artesanais, as técnicas digitais e um crescimento exponencial de técnicas mistas, capazes de intensificar as trocas de experimentação de linguagens, de interdisciplinaridade entre os campos do design e das artes (Figura 2). Além do lápis, giz, lápis de cor, *crayons*, aquarelas também empregados nos ambientes de criação das artes (FUENTES, 2006), os/as atuadores/as se valem de uma infinidade de materiais vindos de outros campos de concepção criativa e até mesmo das situações cotidianas.

Figura 2 – Técnicas empregadas no contexto atual de produção do livro para infância

TÉCNICAS DE ARTES E ARTESANIAS	TÉCNICAS DIGITAIS	TÉCNICAS MISTAS
DESENHO Caneta de ponta e afins carvão, giz e sanguínea esferográfica, lápis	FOTOGRAFIA Fotografia, fotomontagem	PINTURA DIGITAL Camada, máscara de camada, fotomontagem chanfrô e entalhe, colorização digital
PINTURA Aguada, aquarela, bico-de-pena guache, lápis de cor ou de cera, lápis aquarelado, marcador e hidrográfica, óleo, pastel, sumiê, têmpera, tinta acrílica, tinta nanquim	ARTE URBANA Aerografia, adesivo, grafite, estêncil, lambe-lambe	DESENHO DIGITAL Cartum, linha, cor e tonalidade, malha e distorção, pincel, tracejado
GRAVURA Carimbo, isogravura, linoleogravura, metal piografura, serigrafia, xilogravura, monótipia	PAPEL Colagem, dobradura, corte de papel, corte a laser, papel machê	TEXTURAS DIVERSAS Areia, grão, pó de café
	DE FAZERES E OFÍCIOS Bordado, costura de tecido, costura de tecido retalhado, enrolação de fios, renda, tecelagem, modelagem em argila, massa de modelar, montagem manual de peças	MODELAGEM EM 3D
		Técnica mista de pintura Colagem analógica e digital Colagem com objetos e materiais tridimensionais e fotografia
		Montagem cenográfica de materiais coletados da natureza, e/ou pré-fabricados, fotografia e intervenção digital
		Montagem cenográfica de materiais coletados da natureza, objetos de função adaptada e fotografia
		Montagem cenográfica de materiais coletados, objetos de função adaptada, fotografia e intervenção digital
		Montagem cenográfica de materiais coletados da natureza e/ou objetos pré-fabricados e fotografia
		Outras combinações de técnicas de artes e artesanas e digitais

Fonte: Elaborado pelas autoras (2022), a partir de Oliveira, 2008; Caplin e Banks, 2012; Scheinberg, 2019

Em grande parte das produções elaboradas para o segmento do livro para infância, Sandoval concentra as tarefas de ilustração e design gráfico num único esquema de concepção, intercruzando o design e as artes por meio de uma diversidade de técnicas, algumas delas com grau acentuado de testagem e experimentação.

No livro *Limeriques das causas e efeitos*, os escritos de Tatiana Belinky, na forma poética de limeriques, descrevem objetos ou acontecimentos bem-humorados em cinco versos, nos quais a primeira, a segunda e a quinta linha sempre aparecem rimadas. Para ilustrá-los no modo de concepção visual dual, Sandoval transforma seu ateliê numa espécie de palco

de teatro em miniatura, buscando construir uma atmosfera cênica para os poemas. Ele monta cortinas, paredes e espelhos, sobre os quais dispõe um varal que serve para movimentar as peças dos cenários, fazendo uso da técnica mista da montagem cenográfica de objetos de função adaptada, materiais coletados e fotografia.

Os objetos e materiais empregados na criação das ilustrações abrangem espremedor, ralador, colher, espiral, clipe, prendedor de roupa, mola, lanterna de papel, ovo, régua de metal, retirados de sua própria casa e combinados de maneira casual e improvisada na construção dos cenários: “Ah vamos usar o espelho do banheiro – desparafusa o espelho do banheiro, leva e monta”, era essa a diversão “encontrar objetos e montar o cenário” (SANDOVAL, 2019).

O artista gráfico movimenta esses materiais numa base que simula um palco, testando as possibilidades de emotividade das personagens, de efeitos de luz e sombra, da multiplicação das imagens com o uso de espelhos, dos deslocamentos em cena (Figura 3). Para executar esses exercícios de criação, ele conta com a colaboração de duas profissionais, Isabel Falleiros, nos papéis de diretora e contra-regra, e Helena Rios, na fotografia e iluminação (SANDOVAL, 2008).

Figura 3 – Bastidores da criação das imagens do livro *Limeriques das causas e efeitos*

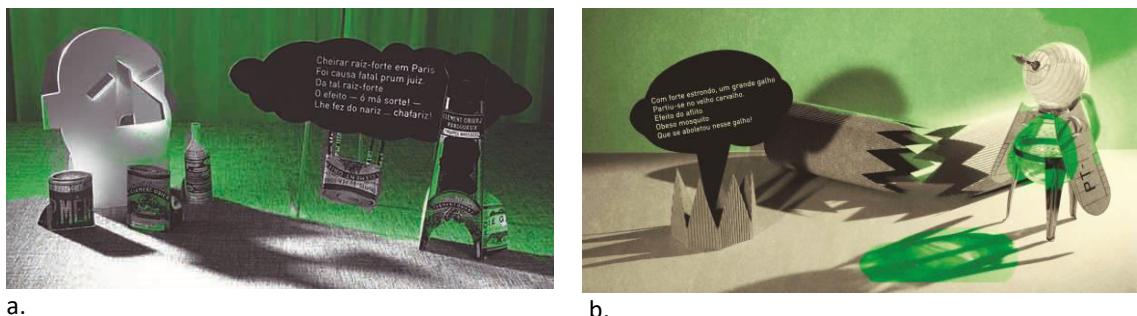


Fonte: Sandoval (2008). Fotos: Helena Rios

Uma parte considerável do projeto gráfico se concretiza nessa etapa de criação das imagens. Com a organização do texto conjuntiva, não há uma separação entre elementos tipográficos e imagens. Os fragmentos de texto construídos a partir de papéis aparecem em formato de balões, que lembram as histórias em quadrinhos (HQ), ou presos, suspensos ou fixados em outros objetos cenográficos. Esses componentes de design se

integram num só *corpo*, com os mesmos efeitos de iluminação e cores, gerando um sentido de narração, embora o livro seja escrito como poesia. Em uma noite de trabalho, são captadas as imagens na sessão de fotografias dos cenários que depois sofrem alguns ajustes no valor de luminosidade da cor por meio dos programas de tratamento de imagem do computador (Figura 4).

Figura 4 – Cenários das ilustrações de *Limeriques*



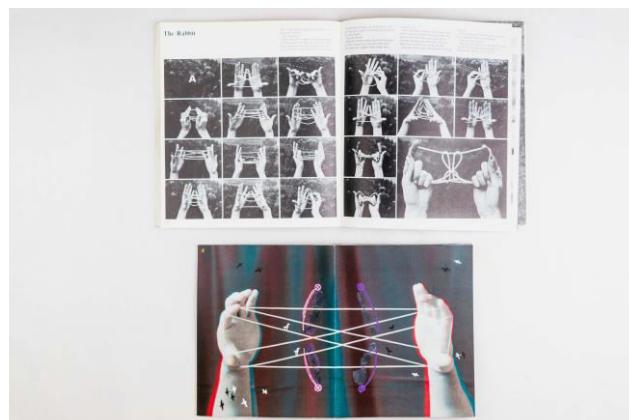
a.

b.

Fonte: Sandoval (2008) (a e b). Fotos: Helena Rios

No livro *Os pontos cardeais acrobatas*, produzido com a parceria no projeto gráfico da designer Flávia Castanheira, Sandoval atua no modo de concepção visual integrado e realiza uma extensa pesquisa sobre a cama de gato que inclui a leitura do livro *Cat's Cradles and other string figures* (1970), de Joost Elffers e Michael Schuyt; assim como aprende com um pescador, durante um passeio, como se opera o jogo, até alcançar o domínio no entrelaçamento dos fios (Figura 5). Nas imagens criadas, quatro pontos cardeais em forma de letras do alfabeto interagem, movendo-se em zigue-zague no jogo da cama de gato, no qual duas mãos surgem como se fossem um par de narradores-participantes. Os pontos cardeais parecem estar numa cena de acrobacia, enquanto as mãos se movimentam continuamente, entrelaçando os fios. Primeiro surge o norte, “montado” num monociclo tentando se equilibrar. Depois vem o sul e pega carona no norte, seguido do oeste e do leste. Na sequência, as letras desenhadas transformam-se em variadas linhas e formas abstratas.

Figura 5 – Apropriação do jogo da cama de gato em *Acrobatas*

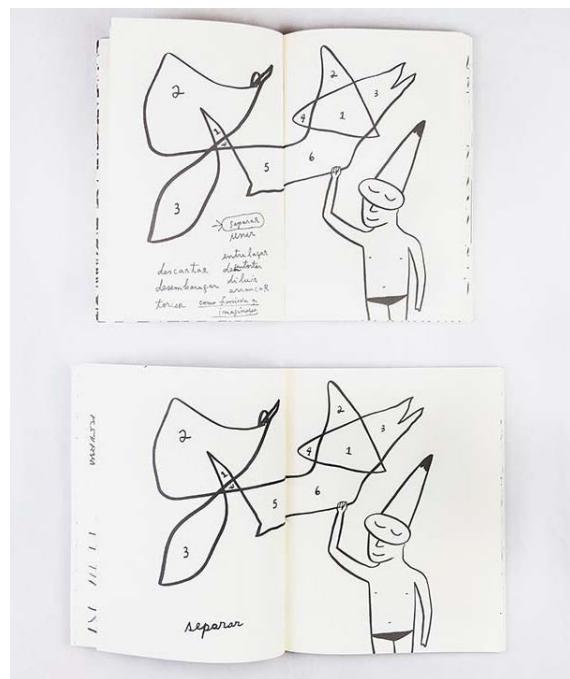


Fonte: Livro *Cat's Cradles and other string figures* e boneco do livro do acervo de Sandoval (2022). Foto: Dayane Abdala

Nas demais obras, também concebidas no modo de concepção visual integrado, Sandoval se dedica ao trabalho individual de elaborar desenhos, deixando de lado o processo de criação colaborativo e a montagem de cenografias. Em *Desenho livre*, um garoto com chapéu de lápis na cabeça faz uma travessia por alguns inventários de cores, plantas e objetos, que remete à classificação da taxonomia das ciências biológicas; é como “se tudo que ele pensasse virasse desenho. Ele pensa desenhando. E não é só com a cabeça que faz o traço, é com o corpo todo” (SANDOVAL, 2016a).

As imagens, elaboradas num jogo de contornos e fundos pretos impressos em papel pôlen, sugerem uma sequência numerada de cores, indo do preto ao branco, passando pelo vermelho, laranja, amarelo, verde, azul, até chegar no violeta. Cada cor corresponde a um número e cada uma se relaciona com objetos reais que a remetem. A ideia do artista gráfico consiste em imaginar as cores como matéria: “É a ideia da cor ligada à sensação e ao objeto. Imaginei essas cores como substâncias que vêm a partir de coisas que têm o corpo daquela cor. Inclusive do preto” (SANDOVAL, 2016b). Esses inventários de cores são criados e [des]fragmentados pelos exercícios imaginativos da personagem, conforme registra o caderno de esboço do artista gráfico (Figura 6).

Figura 6 – Exercícios de criação em *Desenho livre*



Fonte: Sandoval (2016). Caderno de esboço e livro impresso. Foto: Dayane Abdala

Em *Dobras*, os desenhos aparecem num estado permanente de movimento, como se dançassem ao som de uma música imperceptível. As formas inorgânicas vão adquirindo novas simbologias, à medida em que ocupam diferentes posições ou se repetem na página. Nesses tipos de representações abstratas “cada estado diferente indica algo novo sobre as formas ao observador, adicionando significado” (SAMARA, 2010, p. 21). Em várias passagens, uma linha corta longitudinal ou perpendicularmente as imagens,

sinalizando a possibilidade de a página ser dobrada ou desdobrada, resultando em novas combinações de cores e significações (Figura 7).

Figura 7 – Jogos derivativos nas construções de *Dobras*



Fonte: Sandoval (2017). Fotos das autoras

Sob vários aspectos, os procedimentos utilizados nessas produções se diferenciam do fluxo convencional do modelo de desenvolvimento do livro, no qual a mediação do editor ou editora articula diferentes profissionais – ilustrador/a, escritor/a e designer gráfico/a – que trabalham, em muitas situações, sem estabelecer nenhuma interlocução. Para executá-los, Andrés Sandoval aglutina as atividades de design e ilustração, muitas vezes respondendo por decisões que caberiam ser tomadas pela mediação editorial e a direção de arte; como também se move com liberdade para o desvio, incorporando o acaso no seu processo de criação.

No entanto, vale lembrar, essa autonomia para exploração das possibilidades estéticas convive com a necessidade funcional do design e o controle do cliente nas decisões (NEWARK, 2009). Diferente do artista que tem liberdade total para criar obras ambíguas e conotativas, o designer, mesmo quando se permite utilizar alguns recursos da expressão, está sempre dependente de uma intenção alheia, bem como atrelado a necessidade de projetar sua criação direcionada [muitas vezes] a uma produção mecânica, em grande ou pequena escala (*ibidem*). O desenvolvimento do projeto de design visa, assim, ao alcance de determinados objetivos e depende também de um olhar multidirecional do atuador, além da necessidade de um conjunto de documentos, maneiras de proceder e valores objetivos, que vão sendo disponibilizados a outros operadores envolvidos no processo (MUNARI, 2018). Nessa lógica de atuação, o designer busca compreender as necessidades da concepção e colocar em xeque suas variáveis, além de pensar certas estratégias comunicativas em torno do tema do trabalho, sem perder de vista a organização dos recursos de produção (FRASCARA, 2006).

Como resultado desse entrelaçamento entre os exercícios projetuais de design gráfico com arte, cenografia, desenho geométrico, fotografia, as criações de Sandoval tomam lugar no conjunto de produções do livro para infância que exigem uma maior participação e interação do leitorado na completude de seus significados.

Os pontos cardeais acrobatas e *Dobras* escapam de uma sequência pré-definida, abrindo-se para uma leitura transversal, que é, ao mesmo tempo, um convite a um mergulho nas lembranças do jogo da cama de gato e ao contato sinestésico para olhar, tatear e dobrar

as cores, dando a elas novas formas de materialidade. Sandoval reconhece essa inquietude, quando revela a motivação de refletir o desenho, vendo o livro como objeto capaz de oferecer todas as possibilidades de “espaço circular”, a serem exploradas pelas imagens. “A ilustração me dá a oportunidade de aplicar estes conceitos, geralmente vinculados à arquitetura, nos livros” (SANDOVAL, 2017a). Em *Limeriques das causas e efeitos* e *Desenho livre*, outros movimentos operam no espaço-tempo do livro, proporcionando novas possibilidades de inter-relações entre texto escrito e imagens.

As obras de Sandoval parecem, desta maneira, não se enquadrarem em limites rígidos, daí a necessidade de pensá-las com suas fronteiras alargadas. O próprio criador admite ser um “artista gráfico” e, talvez, essa menção sinalize o fato de sua produção para infância estar mesmo em diálogo com formas e linguagens comuns às práticas artísticas também na contemporaneidade.

3 Experimentações e alargamentos de fronteiras com a contemporaneidade da arte

O design das obras *Limeriques das causas e efeitos*, *Os pontos cardeais acrobatas*, *Dobras* e *Desenho livre*, por resultar de uma variedade de tipos de linguagens e técnicas e de atributos diferenciais na sua conceituação e organização formal, ocupa um lugar duplo no campo dos livros para infância e da arte.

De um lado, essas obras circulam como livros ilustrados da atualidade, também chamados de livros-álbum, que apresentam um espaço maior para as imagens e seriam comparados a *galerias de arte* (SALISBURY; STYLES, 2013), como também a “pequenos museus para a palavra e as imagens” (PACOVSKA, 2013, tradução nossa). Esse tipo de livro apresenta uma variedade de *formatos*, não segue uma *cronologia linear* e nem possui uma *linha de tempo* organizada. Seus conteúdos estão sempre abertos a *intertextualidade*, aglutinando diferentes textos nos mais variados gêneros. O leitorado é convidado a interagir como se fizesse parte de um *jogo*, como num *quebra-cabeça*, do qual resulta numa *multiplicidade de significados* e caminhos para atravessar a obra. Neles há também uma quebra de fronteiras entre *cultura popular e alta* (RAMOS, 2011).

Nas obras de Sandoval estão presentes todos esses aspectos, principalmente, a ênfase no “abandono da cronologia linear”, o “jogo” e a “multiplicidade de significados”. Então, é certo afirmar que o artista gráfico mantém uma relação com o tempo presente do meio editorial, estando sua produção de livro ilustrado ou livro-álbum inserida no cenário brasileiro da atualidade.

Por outro lado, sua produção tem intenso trânsito conceitual e recursivo com os preceitos da arte, facilitados em grande parte pela sua atuação nos modos de concepção visual dual e integrado que proporciona o direcionamento de seus repertórios culturais, referências, tendências e procedimentos técnicos pelo sentido da experimentação e do alargamento de fronteiras entre as linguagens. Hoje, na verdade, torna-se uma tarefa complexa determinar os limites da criação de designer e ilustrador, do artista plástico e artista visual, porque elas se apresentam muito tênues (DERDYK, 2011). E essa dificuldade cresce à medida em que o profissional encontra mais espaço de autonomia e flexibilidade para desempenhar as tarefas de design, ilustração e/ou de escrita, em sintonia fina com outros campos de criação.

Os trabalhos gráfico-visuais de Sandoval não só mantêm proximidade com procedimentos convencionais das artes, a exemplo da pintura e da gravura, como também dialoga com algumas questões da chamada *arte contemporânea*. Ao desenvolver seus trabalhos nessa vertente, os/as artistas abordam questões do dia a dia, empregando, para isso, uma infinidade de materiais. As criações passam a incorporar no seu processo diferentes meios, recursos e dispositivos (CANTON, 2009). Nos seus livros para infância, identificam-se alguns aspectos presentes na arte contemporânea, como *o uso de materiais, técnicas e linguagens em livres associações, a presença do leitor-participante na efetivação da existência da obra e a dissolução do sentido tradicional de autoria* (Ibidem).

Um dos temas marcantes da arte contemporânea está na sua capacidade de *contar narrativas sem linearidade*. “No lugar do começo-meio-fim tradicional, elas se compõem a partir de tempos fragmentados, sobreposições, repetições, deslocamentos” (CANTON, 2009, p. 15). Essas narrativas abertas e não lineares começam a ser incorporadas na produção artística estrangeira e brasileira, a partir da metade dos anos 1990. Nesse tipo de obra ou texto, a narrativa conta uma história, mas sua estrutura de signos está aberta a diferentes incursões de leitura, que negam, por sua vez, a arte como representação do real (ibidem).

Isso remete às ideias do filósofo Vilém Flusser sobre a importância da leitura da linguagem visual em detrimento da linguagem verbal. Ele acentua o caráter histórico e linear da linguagem escrita e todas as influências na formação perceptiva criada por esta prática. Pode-se ver e ler uma imagem de modo linear tal é a força do paradigma da escrita ocidental calcada no livro impresso, no código, e que foi o paradigma predominante de leitura até bem recentemente. Atualmente, diz o filósofo, as imagens ou superfícies nos desafiam a novos modos de ler, pois se tornam mais complexas do que os textos escritos, a ponto de criarem um novo *paradigma perceptivo* (FLUSSER, 2013).

Em *Dobras*, os desenhos abstratos são delineados e pintados aleatoriamente, apresentam falhas nos acabamentos, não se encaixam perfeitamente uns nos outros e sugerem que sejam dobrados em vez de lidos linearmente. Como admite o próprio artista gráfico, o livro se organiza num *jogo aleatório e derivativo de imagens*. Há nele um diálogo com as obras de Lygia Clark, Mira Schendel, Julio Plaza e Augusto de Campos. “São todos trabalhos que fizeram parte da minha formação de arquiteto” (SANDOVAL, 2017b). Essa obra, como objeto mutável, depende da construção de novos significados pelo leitorado e encontra nessa relação uma nova forma de autoria.

Os pontos cardeais acrobatas, Limeriques das causas e efeitos e Desenho Livre partilham dessas mesmas necessidades e sugerem, respectivamente, o uso de óculos 3D para ser expandida, da função intelectual para ser ressignificada e da imaginação para ser completada. Elas também empregam linguagens, técnicas e procedimentos diferenciados – montagem cênica, fotografia, efeitos de cinema 3D, manipulação digital, desenho figurativo –, jogando com linhas e formas básicas, interpolações, bem como apropriando-se da linguagem científica da taxonomia.

A respeito da conexão entre artista, obra e cotidiano, importa contextualizar como esses elementos se interligam. Para o professor e crítico de arte, Agnaldo Farias, a relação objeto e cotidiano chega com atraso no meio artístico brasileiro, na década de 1960, quando o país, já preponderantemente urbano, atravessa uma ditadura militar. A aproximação entre esses elementos surge como resistência à linearidade da história da

arte e como atitude contra a hegemonia dos materiais e procedimentos da pintura e escultura. Nossa produção artística revelou-se particularmente fecunda na sua relação com o objeto, sobretudo nos anos 1990, quando ele já estava plenamente integrado ao cotidiano da arte (FARIAS, 2022).

As obras *Os pontos cardeais acrobatas* e *Limeriques das causas e efeitos* estão afinadas com essa exploração do objeto. Na primeira, o emprego de linhas de uso artesanal colabora para a formação dos cenários acrobáticos da narrativa visual. O artista gráfico apropria-se da cama de gato, uma brincadeira antiga da memória popular para criar esse ambiente em que o acaso gera sensações de inusitado, espanto e encantamento. Esse jogo passa a ser uma forma de resistência à “captura”, à “armadilha”, numa invenção contínua de novos entrelaçamentos. “É fazer com que a linha atinja seu limite próprio e exprima aquela relação de forças que se estabelece entre singularidades obtidas ao acaso” (CARNEIRO, 2010, p. 29). Já em *Limeriques*, as personagens e os elementos de cena são construídos, como visto, tomando de empréstimo objetos e utensílios do cotidiano da cozinha, escritório e ateliê de Sandoval.

O aspecto da construção de narrativas não lineares, sinalizado por Canton (2009), está muito presente em *Os pontos cardeais acrobatas*. No processo de criação desse livro, Sandoval leva um maior tempo de pesquisa e desenvolvimento de sua concepção gráfico-visual. Vários acontecimentos contribuem com seu processo de criação. Primeiro, ele estabelece contato com uma revista japonesa que continha uma máquina 3D e um fanzine produzido em serigrafia que estimulam seu olhar para novas experiências no uso das imagens. De início, ele resolve criar um fanzine com uma sequência de imagens em três dimensões, a partir de um passeio a pé pelo Minhocão.

Depois, ele fotografa as nuvens do céu de Brasília e dispõe essas imagens em jogos de figura-fundo, em colagens digitais, com o recurso do anáglifo, imagem ou vídeo com duas camadas de cor sobrepostas, processadas de modo a provocar efeitos tridimensionais estereoscópicos visualizados com óculos de duas cores. Em outro trabalho, a partir de um *software* 3D, ele realiza desenhos de linhas num espaço em branco, como estudo para as figuras tridimensionais.

Em seguida, ele recebe o convite para desenvolver as ilustrações e o projeto gráfico do livro *O invisível* (2011), escrito por Alcides Vilaça, que contém no seu miolo algumas transparências de filme 3D. Por meio delas, parte das personagens e cenários aparecem e desaparecem, num jogo de esconde e mostra que torna a leitura da narrativa completamente enviesada.

Torna-se, portanto, uma marca de seus métodos de concepção dos livros para infância o procedimento de fragmentar as etapas de trabalho:

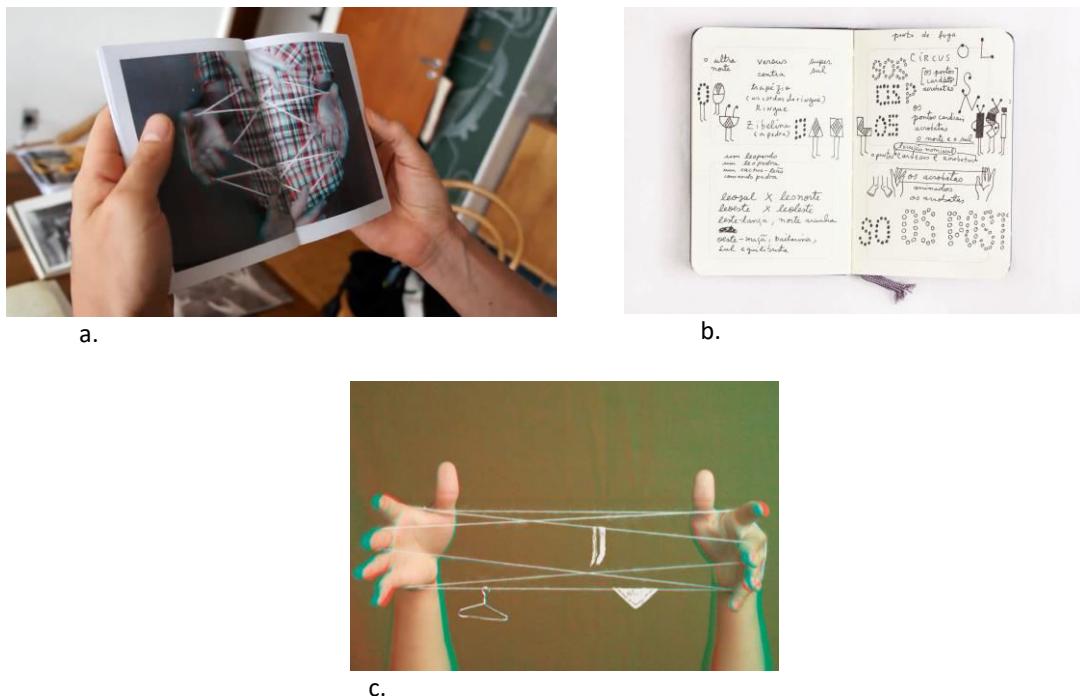
O meu procedimento um pouco é trabalhar por fragmentos, por pedaços. Lidar com ideias incompletas, anotações que vão crescendo assim fragmentadamente. E isso vai se organizando, volta. Eu separo livros na biblioteca, são separados por assuntos, na verdade, assuntos que eu quero investigar. Então, tem um assunto que é caligrafia. E pode ser que tem coisas que nem são claramente caligrafia, mas pra mim é. Então são coisas meio íntimas, ou, enfim, do próprio trabalho que eu vou agregando e formando esses lugares (SANDOVAL, 2017c).

Só depois de atravessar todas essas possibilidades de pesquisa, testagem e experimentação com os recursos do anáglifo, ele se depara com o convite da Cosac Naify para desenvolver o primeiro livro em 3D de seu catálogo. A par do número de páginas fornecido pela editora, Sandoval soma as descobertas sobre os efeitos tridimensionais a uma extensa pesquisa sobre a cama de gato. Como ele mesmo revela:

Eu me apropriei da cama de gato, que é esse jogo tradicional das crianças (e tal) que eu mal sabia jogar, sabia talvez quatro ou cinco sequências. E comecei a pensar que um livro 3D desse jogo com uma mão numa página, a outra mão na outra página, e essas linhas como que flutuando no objeto. Quando você abrisse o livro, essas linhas saem da mão, isso era uma figura que eu tava perseguido nos desenhos (SANDOVAL, 2013).

Essa etapa de levantamento de dados e conceituação do projeto do livro gera vários *documentos de processo*, que são registros analógicos e digitais capazes de *transportar* materialmente a *forma física* do pensamento (SALLES, 2011). Os registros abrangem desde um zine com movimentos do jogo da cama de gato, cadernos de esboços com desenhos das personagens, boneco da obra em papel cartonado, até experimentações de teste de cor com esboços digitais (Figura 8).

Figura 8 – Documentos de processo das experimentações técnicas

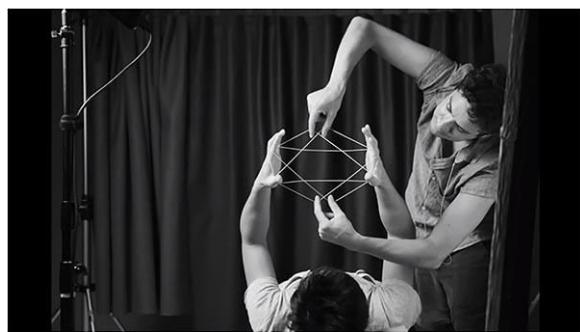


Fonte: Sandoval (2013). Frame vídeo (a); esboço do acervo do ilustrador (2022) (b). Foto: Dayane Abdala; esboço digital de teste de cor do acervo do ilustrador (2022) (c)

Em seguida, vem a fase de captação dos movimentos do jogo da cama de gato em quatro sessões no estúdio do fotógrafo André Brandão, tendo a assistência de Erick Fugii. O cenário

montado tem como fundo uma cortina e à frente dela, o assistente gesticula o jogo com as mãos, enquanto duas câmeras paralelas captam seus movimentos (Figura 9).

Figura 9 – Sessão de fotos dos movimentos da cama de gato para composição das ilustrações



Fonte: Sandoval (2013)

A presença da cortina cria um “clima de circo” e acentua a profundidade da cena. Por último as imagens são manipuladas digitalmente, com a inserção dos desenhos, criando uma narrativa, que pode ser lida em várias direções, sem começo, meio e fim, mesmo quando a disposição da capa sugere um certo sentido de leitura.

Por meio da apropriação da brincadeira popular da cama de gato, as conceituações de design do livro se afastam da realidade do jogo, os cenários produzidos a partir delas também se afastam da ideia de um circo real, com lona e picadeiro. Nessa nova atmosfera, até mesmo as mãos de verdade perdem sua ligação com a materialidade física ao interagir com os efeitos em 3D e com os desenhos vetorizados do computador.

A narrativa visual resultante dessas operações reproduz em sua organização interna a própria fragmentação da maneira de trabalhar do artista gráfico. Essa narrativa não se apresenta linearmente, contando uma história com começo, meio e fim, mas sugere diferentes caminhos de exploração. Assim, a obra ocupa um espaço no contexto das narrativas enviesadas contemporâneas: “elas narram, porém não necessariamente resolvem as próprias tramas” (CANTON, 2009, p. 15).

4 Ponderações finais

A travessia pelos processos de criação dos arranjos gráfico-visuais de *Limeriques das causas e efeitos*, *Os pontos cardeais acrobatas*, *Desenho livre* e *Dobras* revela um grau intenso de aproximação desses livros com uma gama de linguagens de procedências distintas, entre as quais a da arte contemporânea.

Embora situadas na categoria genérica de livros ilustrados da atualidade, essas obras têm suas fronteiras expandidas, trazendo para seu campo projetual temas e procedimentos do universo das artes. Lida pelo ponto de vista da exploração e hibridização de linguagens, de narrativas não lineares, de construções a partir de fragmentos, caberia afirmar que a obra de Sandoval está imersa num território movediço de experimentações de linguagem, no qual as fronteiras entre design gráfico e arte não se apresentam muito demarcadas.

Tornou-se evidente como, no seu processo de trabalho, o procedimento da fragmentação contamina as narrativas de um caráter não linear, enviesado. As narrativas não se constroem de maneira acabada, com uma expectativa única de leitura, e para efetivarem sua existência dependem da subjetividade, da capacidade intelectual e imaginativa do leitor-participante. Isso enriquece as obras pela abertura que oferecem a novas interpretações, pelo convite à releitura das histórias por meio de imagens e composições visuais, contando para isso com um novo paradigma de percepção.

No design gráfico dos livros para infância, as imagens, o projeto gráfico e o texto escrito podem estabelecer diferentes graus de aproximação. Constitui um desafio para o designer colaborar para seu agenciamento de modo a tirar o melhor partido de cada elemento. Quem dirá então, usar referências e recursos de outras linguagens para criar narrativas visuais, como faz Sandoval em suas produções, desenvolvidas nos modos de concepção visual dual e integrado.

Neste sentido, sua obra tanto enriquece o escopo do design, na sua perspectiva ampliada, afirmindo a importância de alargar o exercício projetual para as trocas simbólicas com outras áreas, para os desvios e deslocamentos dos signos gráficos; como expande as possibilidades de materialização de certos procedimentos artísticos para além de seus contextos convencionais de criação.

5 Referências

- ALMEIDA, Simone Cavalcante de. **Projetando o livro para infância:** processos, métodos e modos de concepção de design gráfico e ilustração. 2022. 352f. Tese (Doutorado em Design – PPG Design) – Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2022.
- CAGNETI, Sueli de Souza. **Leituras em contraponto:** novos jeitos de ler. São Paulo: Paulinas, 2013.
- CAMPOS, Gisela Belluzzo de. Arte, Design e Linguagem Visual. In: **Faces do design 2:** ensaios sobre arte, cultura visual, design gráfico e novas mídias. São Paulo: Edições Rosari, 2009.
- CAMPOS, Gisela Belluzzo de. Novos enfoques para o design gráfico. In: CAMPOS, Gisela Belluzzo de; LEDESMA, Maria (org.). In: **Novas fronteiras do design gráfico.** São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2011.p. 27-40.
- CANTON, Kátia. **Narrativas enviesadas.** São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009.
- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo.** São Paulo: Ubu, 2016.
- CARDOSO, Rafael. O início do design de livros no Brasil. In: CARDOSO, Rafael (org.). **O design brasileiro antes do design:** aspectos da história gráfica, 1870-1960. São Paulo: Cosac Naify, 2005. p. 160-196.
- CARNEIRO, Fernando Morais Monteiro. **Cama-de-gato.** Dissertação (Pós-graduação em Artes) – Escola de Comunicação e Artes. Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.
- CAUDURO, Flávio Vinicius. Design gráfico & pós-modernidade. **Revista Famecos**, n. 13, 2000, p 127.
- DERDYK, Edith. Trânsitos, aproximações e deslocamentos. **Revista Emilia**, 2 de dez. 2011. Disponível em: emilia.org.br/transitos-aproximacoes-e-deslocamentos. Acesso em: 2 fev. 2022.

FARIAS, Agnaldo. **Texto para a exposição O Objeto Anos 60/90.** Disponível em: www.itaucultural.org.br. Acesso em: 17 de fev. 2022.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado:** por uma filosofia da comunicação. São Paulo: Cosac Naif, 2013.

FRASCARA, Jorge. **El diseño de comunicación.** Edición corregida y extendida de Diseño gráfico y comunicación. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2006.

FUENTES, Rodolfo. **Fundamentos do design gráfico:** uma metodologia criativa. Tradução de Osvaldo Antonio Rosiano. São Paulo: Rosari, 2006.

LIMA, Graça. **O design gráfico do livro infantil no Brasil na década de 70:** Ziraldo, Eliardo e Gian Calvi. Dissertação (Mestrado em Design) – Artes e Design. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 1999.

MAGALHÃES, Mayara Soares de; SOUZA, Rosângela Vieira de. Um olhar sobre as metodologias projetuais de design gráfico. In: **Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design (P&D), 11.,** Gramado, 2014. p. 1-12.

MELO, Chico Homem de; RAMOS, Elaine. **Linha do tempo do design gráfico no Brasil.** São Paulo: Cosac Naify, 2011.

MELO, Chico Homem de. **Os desafios do designer & outros textos sobre design gráfico.** São Paulo: Edições Rosari, 2003. (Coleção TextosDesign).

MUNARI, Bruno. **Artista e designer.** Tradução de Maria Luísa Jacquinet. Lisboa: Edições 70, 2018.

NACIF, Nora E. **Métodos de diseño.** Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño – Universidad Nacional de San Juan, s/d. Disponível em: studylib.es/doc/4555948/m%C3%A9todos-y-estrategias-de-dise%C3%B1o--faud. Acesso em: 10 de fevereiro de 2022.

NEWARK, Quentin. **O que é design gráfico?** Tradução Edson Furmarkiewicz. Porto Alegre: Bookman, 2009.

PACOVSKA, Kveta. **Kveta Pacovska, un museo al alcance de la mano.** Javier Sobrino – Palabras de espuma, 8 de maio 2013. Disponível em: sobrinojavier.blogspot.com. Acesso em: 5 fev. 2022.

RAMOS, Graça. **A imagem nos livros infantis:** caminhos para ler o texto visual. Belo Horizonte: Autêntica, 2011.

SALISBURY, Martin; STYLES, Morag. **Livro infantil ilustrado:** a arte da narrativa visual. São Paulo: Rosari, 2013.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado:** o processo de criação artística. 5ed. rev. amp. São Paulo: Intermeios, 2011.

SAMARA, Timothy. **Evolução do design:** da teoria à prática. Tradução de Edson Furmarkiewicz. Porto Alegre: Bookman, 2010.

SANDOVAL, Andrés. **Limeriques das causas e efeitos.** São Paulo: Ed. 34, 2008.

SANDOVAL, Andrés. **Os pontos cardeais acrobatas.** São Paulo: Cosac Naify, 2013.

SANDOVAL, Andrés. **Desenho livre.** São Paulo: Companhia das Letras, 2016.



14º Congresso Brasileiro de Design
ESDI Escola Superior de Desenho Industrial
ESPM Escola Superior de Propaganda e Marketing

SANDOVAL, Andrés. **Dobras.** São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2017.

SANDOVAL, Andrés. **O inventário de cores de Andrés Sandoval.** Blog da Letrinhas, 8 de nov. 2016a. Disponível em: www.blogdaletrinhas.com.br. Acesso em: 20 de maio 2022.

SANDOVAL, Andrés. **Desenho livre.** Vídeo de 5min 38, cor, HD, 16:9, estéreo, 2016b. Disponível em: www.youtube.com. Acesso em: 14 de março 2022.

SANDOVAL, Andrés. **Andrés Sandoval, ilustrador:** Me gustan todos los colores, incluso aquellos que no conozco. Fundación La Fuente, 20 nov. 2017a. Disponível em: www.fundacionlafuente.cl Acesso em: 15 de fev. 2022.

SANDOVAL, Andrés. **Como me tornei artista gráfico e ilustrador.** E a vida entre desenhos. Nexo, 27, março 2017b. Disponível em: www.nexojornal.com.br. Acesso em: 20 de maio 2022.

SANDOVAL, Andrés. **Andrés Sandoval em Linhas de Histórias:** O livro ilustrado em 7 autores. Vídeo de 15min 17s, cor, HD, 16:9, estéreo, 2017c. Disponível em: www.youtube.com. Acesso em: 15 de nov. 2022.

SANDOVAL, Andrés. **Os pontos cardeais acrobatas.** Vídeo de 15min 14s, cor, HD, 16:9, estéreo, 2013. Disponível em: www.youtube.com. Acesso em: 16 de fev. 2022.

SANDOVAL, Andrés. **Projetando o livro para infância:** Andrés Sandoval: inédito. São Paulo, [s.n.], 6. ago. 2019. 1 arquivo digital de vídeo. Entrevista concedida a Simone Cavalcante de Almeida

VILLAS-BOAS, André. **O que é [e o que nunca foi] design gráfico.** 6. ed. rev. ampl. Rio de Janeiro: 2AB, 2007.