

ATLAS MNEMOSYNE – UMA NOVA PROPOSTA PARA A PESQUISA VISUAL

ATLAS MNEMOSYNE – NEW POSPOSAL FOR VISUAL SEARCH

Daniela Queiroz Campos¹

Resumo

Este artigo apresenta a proposta em desenvolvimento de pesquisa pós-doutoral que envolve métodos visuais para o design. Mais especificamente, esta proposta lida com o painel semântico, o qual é amplamente utilizado por designer de diversas habilitações. Sendo assim, é reconhecível sua valia para a estimulação e inspiração nas diversas etapas projetuais. A proposta para pesquisa visual, com ênfase na aplicabilidade em painéis semânticos, baseia-se no quadro associativo de imagens proposto por Aby Warburg e intitulado *Atlas Mnemosyne*. O *Atlas* seria, assim, aplicado como ferramenta auxiliar a prática projetual, como aprimoramento do painel semântico – uma vez que considera-se que há semelhanças entre as duas propostas. Todavia, o *Atlas* agrega aspectos relevantes ao painel semântico, principalmente a considerar-se o aspecto de flexibilidade e renovação. A bibliografia geral que embasa a construção e utilização do painel semântico na área do design estabelece a manutenção de uma única versão do painel semântico durante todo o projeto. De modo oposto, o *Atlas* constitui ferramenta aberta, alterável e flexível, de modo a possibilitar e estimular a alteração e o aprimoramento do painel de referências visuais. Deste modo, o *Atlas* deliberadamente aceita a inserção de novas referências para atender atualizações e/ou alterações concernentes aos requisitos de projeto durante seu desenvolvimento.

Palavras-chave: design, pesquisa visual, imagem, Atlas, *Mnemosyne*.

Abstract

This paper presents an ongoing proposal of a post-doctoral research that involve visual methods for design. More specifically, this proposal deals with the semantic panel – moodboard -, which is widely used by designers of different areas. Thus, its value is highly recognized regarding inspiration and stimulation during the various stages of designing. The visual research proposal – with emphasis on its applicability on moodboards – is grounded on the associative image boards proposed by Aby Warburg and entitled *Atlas Mnemosyne*. The *Atlas* would be applied as auxiliary tool in the field of design as an upgrade of the moodboard, since there are identifiable similarities in both proposals. However, the *Atlas* aggregates relevant aspects to the semantic panel (moodboard), mostly related to the flexibility and renovation. The general field literature that sustains the creation and use of the moodboard considers an unique and

¹ Pós-doutoranda, École des Hautes Études en Sciences Sociales (EHESS – Paris), camposdanielaqueiroz@gmail.com

immutable board throughout the whole project. On the other hand, the *Atlas* is an open, alterable and flexible tool, which allows and stimulates the alteration and enhancement of the visual reference panel. Consequently, the *Atlas* deliberately accepts the insert of new references to address the actualization or alteration concerning the project requirements during its development.

Keywords: design, visual research, image, Atlas, *Mnemosyne*.

1. Design e Pesquisa Visual

O presente estudo propõe nova ferramenta metodológica – esta, tal qual o painel semântico, também seria utilizada como subsídio às escolhas e pesquisas imagéticas no campo do design. A ferramenta metodológica proposta se alia às correntes teóricas e epistemológicas mais contemporâneas nas áreas de filosofia, antropologia, artes, letras, comunicação e propõe a renovação urgente da ainda tradicional abordagem imagética no design.

As contribuições sociais do design enquanto campo de conhecimento estão voltadas à configuração e à estruturação de interfaces de artefatos, sejam eles materiais ou visuais-semióticos e digitais (Bonsiepe, 2011). Vem paulatinamente se tornando imperativo no desenvolvimento de produtos de design, o trabalhar com imagens, com os pela área chamados métodos visuais (Gusmão, 2012). Os métodos de pesquisa utilizados tanto pelos pesquisadores e professores quanto pelos profissionais da área para a realização dos projetos em design são distintos. Entre os muitos métodos de pesquisa utilizados, aqui destaco e sublinho o método de pesquisa visual.

Os métodos de pesquisa em design podem ser definidos tanto como modos de aproximação de problemas de design, quanto como investigação de contextos para a atividade (Noble, Bestley, 2011). Estes métodos podem auxiliar o designer a fazer uso mais eficiente de suas descobertas e a trabalhar de maneira mais prática e criativa em um contexto cultural amplificado. Dentro deste vasto escopo metodológico projetual do design, figuram-se os métodos visuais. O painel semântico é utilizado sobremaneira como ferramenta de pesquisa específica na pesquisa metodológica visual do design, sendo utilizado como técnica metodológica na concepção projetual. O principal questionamento do presente estudo é que no contexto da atividade projetual de design, o painel semântico não tem sido consistentemente revisado pelos teóricos da área. No decorrer das últimas décadas, o campo do design vem sido atingido por transformações culturais, sociais e tecnológicas que remodelaram o próprio *fazer design*. De tal feita, uma revisão teórico-metodológica da pesquisa visual na atividade projetual do design faz-se de suma importância.

2. Um Atlas Imagético

Atlas *Mnemosyne* fora o nome dado pelo seu próprio mentor, Aby Warburg, ao seu último e inacabado projeto. O renomado historiador da arte alemão Aby Warburg propôs no início do século XX um *Atlas* que deveria contar uma história da arte a partir de imagens. Warburg, historiador da arte do final do século XIX e do início do século XX, propôs uma composição, uma montagem de imagens a partir de relações associativas (Didi-Huberman, 2013a). Essas associações imagéticas são propostas como um processo sempre em movimento; ou seja, as associações das imagens não

são fixas, rijas, imóveis, tal como ocorre com o painel semântico. A associação de imagens, como proposta por Aby Warburg, marca-se pelo seu caráter de renovação, inovação; caráter esse tão caro à atividade projetual do design. Entre a vasta contribuição do historiador da arte alemão, o *Atlas Mnemosyne* se destaca sobremaneira na atualidade. Nenhum dos muitos comentadores de Warburg deixou de tecer análise sobre esse, o considerado último grande trabalho do estúdio.

São vários os estudiosos que na atualidade debruçam-se sobre os trabalhos de Aby Warburg como Carlo Ginzburg, José Emílio Burucua, Giorgio Agamben, Georges Didi-Huberman. Sendo o último filósofo e historiador da arte de renome, ele obtém destaque na área de antropologia visual, já tendo publicado mais de 50 livros, cujas temáticas abordam a imagem. O atual mestre de conferências da École des Hautes Etudes en Sciences Sociales² aborda a imagem na sua amplitude, tanto na concepção da sua criação, quanto na concepção da sua recepção. Para Georges Didi-Huberman, o *Atlas* é um método fecundo e fundamental para lidar com a problemática imagética.

3. Painéis Imagéticos

A palavra grega *ἄτλας* significa aquele que sustenta a abóbada celeste (Brandão, 2008). Bem antes de referir-se a uma espécie de compilação de imagens, a palavra designava o nome de um titã. De acordo com a mitologia grega, *Atlas*, juntamente a seu irmão Prometeu, pretendia enfrentar os deuses do Olimpo. Ao enfrentar tais deuses, eles almejavam assimilar seus poderes para, então, dá-los aos homens. Como tal investida fracassou, os irmãos foram condenados na mesma medida de sua fraqueza. *Atlas* foi condenado a carregar em suas costas o peso do mundo. Mais tarde, no século XVI, o termo foi utilizado para a designação de um códice composto por uma espécie de organização e compilação de conhecimentos geográficos e astronômicos (Buchloh, 1999).

O nome *Atlas* estaria estreitamente relacionado com a coleção de mapas de um mercador do final do XVI. Apenas no final do século XVIII e no início XIX o termo teve sua utilização ampliada para designar apresentações tabelares de conhecimento sistemático. O *Atlas* cumprira então com a sentença que lhe fora dada – ele carregava o mundo nas costas. O *Atlas* aqui proposto como ferramenta da metodologia da pesquisa visual em design pretende apresentar e organizar de forma sistemática as imagens como referenciais coletados, os quais auxiliam na prática do design.

² A *École des Hautes Études en Sciences Sociales* (Escola de Estudos Avançados em Ciências Sociais) ou EHESS é uma instituição francesa ensino superior e pesquisa em ciências sociais do tipo grand établissement ("grande estabelecimento"), isto é, um estabelecimento público de caráter científico, cultural e profissional voltado para o ensino superior (essencialmente de pós-graduação) e a pesquisa. É um dos mais prestigiosos estabelecimentos de ensino superior e pesquisa em ciências sociais, oferecendo as seguintes áreas de especialização: história, linguística, filosofia, filologia, sociologia, antropologia, economia, ciência cognitiva, demografia, geografia, arqueologia, psicologia, direito e matemática - embora a prioridade da instituição seja a pesquisa interdisciplinar nesses campos.

4. Um Fazer Design, um Fazer Imagem

O fazer design, é de certa forma, um fazer projetual (Lobach). No decorrer desse processo projetual, os profissionais envolvidos percorrem diversas etapas; dentre elas, a etapa de criação. O uso do painel semântico visa organizar as imagens referenciais coletadas no início da elaboração do projeto criativo – na etapa de conceituação. Neste painel são colocadas variadas imagens que abarcam ou que traduzem uma linguagem verbal. Isto é o conceito do projeto, que muitas vezes é metafórico ou abstrato, é transformado em imagens referenciais (Gusmão, 2012). De tal feita, ele pode ser considerado um agente de criação e mediação no âmbito projetual. Diversos aspectos do projeto são divididos em grupos e organizados visualmente em alguns painéis; cada um contemplando um destes grupos em questão. A divisão costumeiramente dá-se em: objetos, pessoas e ambientes.

Esses painéis repletos de imagens referenciais do projeto são utilizados em inúmeras fases de criação. Dos painéis são retirados conceitos subjetivos e elementos imagéticos com subsídios inspiradores para o desenvolvimento do projeto. O público alvo do produto também está nele expresso, através de elementos mais subjetivos, como em metáforas, símbolos, estilos de vida, e de elementos mais pontuais, como formas, cores, texturas e tipografias (Facca, 2012).

Segundo a literatura da área, o painel semântico pode ser desenvolvido em etapas. Jacques e Santos (2009) postulam seu desenvolvimento em cinco. A primeira delas consiste na (1) compreensão do problema do projeto, a segunda objetiva a (2) transformação do problema em conceitos verbais, cunhando o termo *brainwriting*. Em seguida, a terceira etapa implica na (3) transformação da linguagem escrita em imagem, a quarta etapa propõe a (4) montagem do painel e a quinta e última etapa intenta (5) definir uma cartela de cores, formas e texturas direcionadas a aplicação em produto.

A principal crítica levantada às cinco etapas propostas pelos autores é que o painel semântico se limita apenas às terceira e quarta etapas, as quais consistem na seleção e na montagem das imagens em um painel visual. As demais etapas têm relação com o painel semântico, conquanto não consistem na construção do mesmo, consistindo em processos anteriores e posteriores à sua elaboração.

Já Edward, Fadzli e Setchi (2009) elaboram um diagrama que contém as etapas do processo de criação do painel semântico, sendo elas: (1) a coleta de imagem, (2) seleção de imagens, (3) organização das imagens e (4) período de reflexão. O diagrama proposto pelos estudiosos apresenta a criação do painel como processo cíclico; contudo uma vez elaborado, o painel semântico não poderia sofrer alterações. Sendo assim, mesmo o processo sendo cíclico, seu resultado final é fechado, inalterável.

O fechamento conclusivo de painel impossibilita a inserção de novas imagens, ideias e conceitos no decorrer do processo projetual. Por exemplo, no caso do designer deparar-se com uma imagem relevante ao projeto após o fechamento do painel, ele não poderia incluí-la na composição como referência. Um outro exemplo seria em projetos de longa duração, contexto no qual as tendências de mercado e as capacidades tecnológicas são velozmente renovadas e poderão – irão – influir nos resultados.

Edward, Fadzli e Setchi ainda pontuam as subjetividades como prejudiciais ao processo, apresentando as diferenças educacionais e culturais do sujeito como um ponto negativo da técnica em pesquisa visual. “A experiência pessoal e a inspiração do criador do painel semântico levanta uma questão relacionada com a abstração extrema, o que poderia afetar a eficácia do painel semântico” (EDWARD, FADZLI, SETCHI, 2009, p.6).

Em favor dos autores, a objetividade do processo provavelmente o torna mais eficiente, pois minimizaria a margem de erro na seleção arbitrária de imagens. Contudo, o mais eficiente não necessariamente garante a eficácia dos resultados. Em projetos para inovação é mais interessante a utilização de referências poucos convencionais, como postula Raymond (2010) em favor das *anomalias*. Para o pesquisador inglês, as ideias inovadoras surgem às margens. À margem faz a interface entre o que é interno e externo à cultura. A margem é parte de dentro, mas conecta-se com o que é de fora. Traz referências externas aos limites do escopo de projeto, que por sua vez podem ser assimiladas pela cultura interna e reconhecidas positivamente por seu caráter de novidade. São novidades que se transformam em inovação, uma vez que geram valor ao projeto.

5. Atlas

Para Giorgio Agamben (2008), Warburg modificou todo o trabalhar e o pensar com imagens. O alemão transformou o modo de compreender as imagens, já que incorporou questões radicalmente novas para sua compreensão. O *Atlas Mnemosyne* foi o último grande projeto desenvolvido pelo renomado historiador da arte alemão (Michaud, 2013). Ele era composto por diversos painéis - na época, telas de madeira cobertas por tecido preto. Sobre tais tecidos eram fixadas imagens e textos, cópias de quadros, reproduções fotográficas, pedaços de periódicos, organizados a partir de eixos temáticos. A multiplicidade da natureza das fontes utilizadas no *Atlas* e nas pesquisas é questão latente da obra de Warburg.

Os painéis móveis que compunham o *Atlas* foram montados em outra obra empreendida por Warburg: a Biblioteca de Ciência da Cultura – *Kulturwissenschaftliche Bibliothek Warburg*. Ainda durante a vida do historiador, a Biblioteca de transformou-se em um instituto – o Instituto Warburg; inicialmente construído na cidade alemã de Hamburgo e por razões das políticas nazistas transladado para a cidade de Londres. Aby Warburg deixou como legado suas obras, sua biblioteca, seu instituto e principalmente muitos nomes que continuaram a trabalhar a partir de sua perspectiva. Para Carlo Ginzburg (2007) e José Emílio Burúcuca (2010), o espólio de Warburg ultrapassa o recém mencionado, ele inaugura um método (Ginzburg, 2007). Já para Giorgio Agamben, o legado de Warburg consiste em uma ciência.

A Figura 1 apresenta uma fotografia de algumas pranchas do *Atlas* instalado na sala de leitura do Instituto Warburg no ano de 1926. As imagens fixadas nos tecidos pretos nunca foram coladas, apenas presas. As pranchas do famoso *Atlas* foram perdidas durante a transladação da Biblioteca para a cidade de Londres. As fotografias das 79 pranchas dos *Atlas* hoje encontram-se no Instituto Warburg. No ano de 2003, foi editado o livro *Der Bilderatlas Mnemosyne* contendo em suas páginas um pequeno texto

escrito pelo próprio Warburg sobre o *Atlas* e as 79 pranchas com suas respectivas legendas. O livro encontra-se hoje traduzido para diversas línguas; como o espanhol, francês, inglês. A imagem da Figura 2 apresenta a prancha de número 77, na qual o historiador da arte alemão ensaiara a montagem de publicidade, selos, folhetos de revistas, obras de arte, gravuras, moedas.

Cabe ressaltar que as imagens apresentadas são referentes a esse primeiro *Atlas*, ainda da segunda década do século XX. O que se pretende destacar são suas fortes referências teóricas e metodológicas deste método é altamente reconhecido na contemporaneidade. Para o filósofo francês Georges Didi-Huberman, uma das principais inovações do *Atlas* é a subjetividade implicada na montagem das imagens propostas. Se para Edward as experiências individuais do criador são negativas para a técnica, para Didi-Huberman ela traria a própria potência e criatividade ao método.

O termo montagem é utilizado por Georges Didi-Huberman ao escrever sobre o *Atlas*. As pranchas do próprio *Atlas* devem ser construídas em uma montagem de imagens com base nas semelhanças. A *doutrina da semelhança* de Walter Benjamin é usada pelo filósofo francês como aparato. Esta considera que as semelhanças possibilitam realizar montagens de imagens distintas, mas que se tocam. Tal montagem nos permite perceber multiplicidades e singularidades nas e através das imagens.

Figura 1: Vista da sala de leitura com os painéis da exposição sobre Rembrandt, 1926



Fonte: <http://www.mediaartnet.org/works/mnemosyne/>

Aby Warburg, na elaboração de seu *Atlas Mnemosyne*, teria alcançado este conhecimento sobre a montagem ao organizar em 79 pranchas imagens dos mais diferentes tipos que foram montadas e encaixadas mediante escolhas. Fotografias de Roma, afrescos de Rafael, xilogravuras anti-semitas, imagens esportivas. O embaralhar de cartas, este jogo de associações, estes dados contingentes (Didi-Huberman, 2012).

Estas articulações montadas produzem efeito sobre nosso conhecimento inteligível. As aproximações de diferentes tipos de imagens, de algum modo, produzem modificações. Uma espécie de abertura em nosso olhar (Didi-Huberman, 2011) que podem contribuir para o surgimento do novo.

Figura 2: Prancha número 77 Atlas Mnemosyne



Fonte: WARBURG, A. Atlas Mnemosyne. Madrid: Impresos Cofás S.A. 2010.

Montagens sensíveis nos colocam diante de uma nova inteligibilidade, novas obras, novos ritmos, nova visibilidade, novas imagens, novas montagens. Didi-Huberman entende o *Atlas* como forma visual de conhecimento³. O que o historiador da arte alemão propunha era uma nova maneira de pensar através de um método de montagem de imagens.

O trabalho de montagem elaborado por Aby Warburg em seu *Atlas Mnemosyne* pode ser aproximado ao *Livro das Passagens* escrito por Walter Benjamin (2002). Neste, onde Benjamin estabelece seus pensamentos em trechos, também existe uma certa forma de montagem. São escritos sobre uma diversidade de temáticas que aludem à Modernidade. Excertos fragmentados que, todavia, compõem uma grande imagem.

³ DIDI-HUBERMAN. *L'image survivante. Histoire de l'art et temps des fantômes selon Aby Warburg*. Paris: Minuit, 2002.

Uma montagem que constrói conhecimento. Este “conhecimento-montagem”, estabelecido por Aby Warburg e ensaiado por Walter Benjamin em seu *Livro das Passagens*, inaugura uma nova forma de apresentar imagens. Uma multiplicidade de coisas reunidas por afinidades eletivas seria o amálgama de ambos os trabalhos. As imagens montadas por Warburg em seu *Atlas* e os textos escritos montados por Benjamin em suas *Passagens*. Esta multiplicidade, fruto das montagens, tem sido explorada por pesquisadores e artistas. Ela pode, semelhantemente, contribuir como método ou como ferramenta metodológica para outras áreas do conhecimento.

6. Uma Nova Ferramenta Metodológica para o Design

O *Atlas Mnemosyne*, de Aby Warburg, está aqui sendo proposto como uma ferramenta metodológica que auxilia o projeto de design⁴. A presente proposta consiste em pós-doutoramento que vem sendo realizado no Centro de História e de Teoria da Arte e das Imagens na *École des Hautes Études en Sciences Sociales* de Paris (França).

Atlas que já fora intensamente trabalhado e analisado por várias áreas de conhecimento, pode ser proposto para o âmbito projetual de design dada suas características de criatividade e de inovação através dos critérios da subjetividade e da flexibilidade da imagem. O *Atlas* convida profissionais e estudantes de design a pensar através de imagens, uma vez que ele não se trata de um “resumo de imagens”, mas de um próprio pensamento por imagens. Cabe ao designer ver no *Atlas* uma estrutura visual de todo o seu pensamento.

Um dos principais pontos de divergência do painel semântico com o *Atlas* é que esse último possibilita e vislumbra mudança ao longo do projeto. O *Atlas* contribui para a eficiência em inovação almejada. Ele tem como principal característica o movimento; permissão de movimento dada às suas imagens e a possibilidade destas entrarem e saírem de suas pranchas. As imagens postas como elementos do *Atlas* não têm posição fixa, podem movimentar-se na superfície de cada prancha bem como sair ou entrar nela. O *Atlas* não consiste em um único painel, mas num coletivo de pranchas, cada qual contendo um número indeterminado de imagens. Cada prancha tem uma organização imagética temática que se conecta ou não com as demais pranchas. A ideia de Warburg com o *Atlas* era estabelecer elos imagéticos jamais fixos (Didi-Huberman, 2014).

O *Atlas* era, antes de qualquer coisa, uma disposição fotográfica. Num primeiro momento, essas impressões fotográficas foram agrupadas por temas, coladas em grandes de papelão e agrupadas em um espaço elíptico em umas das salas da *Kulturwissenschaftliche Bibliothek Warburg*. Contudo, fixar as imagens com cola em papel as tirava o movimento e o caráter de mudança. De tal feita, Warburg começou a manipular tais imagens de forma diferente. Foram montadas grandes placas de tecido negro em formato retangular de um metro por dois metros e meio. Nessas placas, a imagens não eram mais coladas, mas fixadas através de prendedores.

⁴ O presente trabalho faz parte de um pós-doutorado realizado no CETHA (Centro de história e teoria da arte e das imagens) da EHESS (École des Hautes Études en Sciences Sociales) de Paris sob a supervisão do Professor Georges Didi-Huberman e contemplado com uma bolsa pelo programa de financiamento Ciências Sem Fronteiras do CNPq.

O método visual propõe imagens nunca fixas, já que Warburg renuncia fixar imagens. “Warburg havia compreendido que devia *renunciar a fixar imagens*, assim como um filósofo precisa saber renunciar a fixar suas opiniões” (DIDI-HUBERMAN, 2013. p.389). Propôs-se um pensamento em seu caráter de mudança. A cola fora abandonada em função do grampo – que sempre pode permutar, sempre pode prender algo diferente; possibilita um jogo que nunca tem um fim, mas várias etapas. Cada uma das composições imagéticas feitas por Warburg em cada uma dessas pranchas eram registradas fotograficamente.

Esse protocolo experimental é bastante interessante para a atividade projetual do design. Obviamente não venho propor que o designer passe a prender imagens com grampos e uma prancha coberta por tecido negro. Sugiro a composição de painéis, seguindo uma forma de comparação e de montagem que não fosse fechada ou imutável ao longo de todo o trabalho projetual. A composição do *Atlas* funcionaria através da montagem de pranchas, painéis, que acomodariam imagens que referenciassem público alvo, estilos de vida, cartelas de cores, texturas, tipografias, formas, etc. Essas pranchas seriam montadas através de associações imagéticas.

O *Atlas* poderia, assim, ser desenvolvido em quatro etapas: (1) pensar imagens, (2) montar pranchas, (3) registrar pranchas e (4) remontar pranchas. O *Atlas* aplicado por designers seria composto por essas pranchas que ao longo de todo o processo projetual poderiam e deveriam sofrer modificações. Cada uma das etapas desses painéis seria registrada e, no final do processo, as diferentes etapas seriam comparadas, analisadas e discutidas. Os painéis seriam experimentados no mesmo processo projetual do produto.

É relevante levar em consideração que um dos valores mais importantes do *Atlas Mnemosyne* é o caráter aberto e experimental que não reduz a diversidade à uma unidade. Ele foi e é proposto como ferramenta, mas de modo semelhante como um método de desdobramento. A experimentalidade do *Atlas* possibilita e estimula a inovação, uma vez que estimula a inserção e a conexão de referências pouco convencionais no escopo metodológico-projetual da área do design. Aqui, as chamadas anomalias de Raymond (2010), provém das artes e de sua história. São oriundas de um historiador da arte que modificou de modo revolucionário todo um modelo paradigmático de trabalhar e pensar as imagens, o qual cada vez mais vem sendo retomado como referência por pensadores da contemporaneidade.

7. Considerações Finais

Este artigo teve como objetivo apresentar uma revisão na ferramenta painel semântico no escopo metodológico das diversas habilitações em design. O exercício de design envolve, sobretudo, a configuração e estruturação de interfaces. Para este fazer-design é imperativo trabalhar com imagens e métodos visuais. Os métodos visuais no escopo do design podem ser utilizados na abordagem de problemas, bem como na pesquisa de contextos no qual a atividade se insere. Dentre os diversos métodos visuais, o painel semântico é o mais aplicado por designers durante o processo de ideação e utilizado como referência imagética nos campos acadêmico e profissional.

As mudanças ocorridas principalmente nas últimas duas décadas alteraram de modo significativo a atividade de designers. Todavia, os teóricos da área pouco

ou nada revisaram a confecção e a aplicabilidade do painel semântico. Sendo assim, o presente artigo apresentou uma proposta embasamento teórico para a renovação desta ferramenta. Para tal, foi utilizado-se correntes atuais nas áreas de filosofia, antropologia, arte, história da arte, letras e comunicação.

O Atlas Mnemosyne de Aby Warburg é escolhido como principal referência, uma vez que propõe-se como montagem de imagens por associações em processo. A ideia de continuidade conferida por Warburg ao Atlas o confere possibilidade de acompanhamento às mudanças e, como reação, sua renovação. Sendo a inovação um dos aspectos mais recentes na atividade de design, parece haver diálogos possíveis entre o Painel Semântico e o Atlas, dadas as devidas proporções, aplicado ao campo do design.

Referências

- BESTLEY, R; NOBLE, Ian. **Introdução às metodologias de pesquisa em design gráfico**. Porto Alegre: Bookman, 2013.
- BONSIEPE, G. **Design, Cultura e Sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.
- BUCHLOH, B. Gerhard Richter's Atlas: the anomic archive. In: **Photography and painting in the work of Gerhard Richt**. Barcelona: LibresRecerca Arte 6, 1999.11-30.
- BURDEK, B. E. **Design: The History, Theory and Practice of Product Design**. Basel: Birkhauser, 2005.
- BURUCÚA, J. E. **História, arte, cultura: De Aby Warburg a Carlo Ginzburg**. Buenos Aires: Fondo de Cultura Econômica, 2007.
- COELHO, L. A. L. (org). **Design Método**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-RIO; Teresopolis: Novas Ideias, 2006.
- DIDI-HUBERMAN, G. **A imagem sobrevivente**. História da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg. Editora Contraponto, 2013.
- _____. **Ante la imagen**. Pregunta formulada a los fines de una historia del arte. Madrid: Ediciones Cedeac, 2010.
- _____. **A pintura encarnada e Honoré Balzac**. A obra-prima desconhecida. Tradução de Osvaldo Fontes e Leila de Aguiar Costa. São Paulo: Escuta, 2012.
- _____. **Atlas: como levar el mundo a cuestras?** Texto de apresentação escrito por Georges Didi-Huberman no folder da exposição homônima realizada no Museu Reina Sofia, Madri, Março de 2011.
- _____. **Blancs soucis**. Paris: Minuit, 2013.
- _____. Cascas. **Revista Serrote, São Paulo**, n.13 p.99-131. 2013.
- _____. **Devant l'image**. Question posée aux fins d'histoire de l'art. Paris: Minuit, 1990.
- _____. **Imagens pense a todo: memoria visual del Holocausto**. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 2004.

_____. **La pintura encarnada.** Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2007.

_____. **La ressermblance par contact.** Archéologie, anachronisme et modernité de l’empreinte. Paris : Les Éditions Minuit, 2008.

_____. Las condition des images par Didi-Huberman. IN: AUGÉ, Marc; DIDI-HUBERMAN, Georges; ECO, Umberto. **L’expérience des images.** Paris: L’eu editions, 2011.

_____. **L’empreinte.** Paris: Éditions Du Centre Georges Pompidou, 1997.

_____. **L’image survivante.** Histoire de l’art rt temps des fantômes selon Aby Warburg. Paris: Minuit, 2002.

_____. **Lo que vemos, lo que nos mira.** Buenos Aires: Ediciones Manantial, 2006.

_____. **Ninfa Moderna.** Essai sur le drapé tombé. Paris: Gallimard, 2008.

_____. **Ouvrir Venus. Nudité, rêve, cruauté.** Paris: Éditions Gallimard, 1999.

_____. **O que vemos, o que nos olha.** São Paulo: Editora 34, 2010.

_____. **Sobrevivência dos vaga-lumes.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011. P.119.

_____. **Venus rajada.** Buenos Aires: Editorial Losada, 2005.

EDWARD, A.; FADZLI, S.; SETCHI, R. Comparative study of developing physical and digital mood boards. **Anais...5th International Conference on Innovative Production Machines and Systems.** Cariff, UK, 2009.

FACCA, C. **O designer como pesquisador:** uma abordagem metodológica da pesquisa aplicada ao design de produtos. Dissertação de Mestrado. Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2008.

MELENDI, M. A. A solidez do arquivo: Entre pedras soterradas e fotografias esquecidas. IN: FLORES, Bernardete Ramos e VILELA, Ana Lúcia (orgs.). **Encantos da Imagem:** Estâncias para a prática historiográfica entre história e arte. Blumenau: Letras Contemporâneas, 2010.

GINZBURG, C. De Warburg a E. H. Gombrich: notas de um problema de método. In: **Mitos, Emblemas, Sinais:** Morfologia e História. São Paulo: Companhia das Letras,

JACQUES, J. J.; SANTOS, R. F. do. O Pannel Semântico como Ferramenta no Desenvolvimento de Produtos. **Anais V CIPED,** Bauru, p.531-538, 2009. Disponível em: http://www.academia.edu/3507288/Painel_Sem%C3%A2ntico_como_t%C3%A9cnica_metodol%C3%B3gica_no_ensino_da_pr%C3%A1tica_projetual_em_design

WARBURG, A. **Atlas Mnemosyne.** Madrid: Impresos Cofás S.A. 2010.

_____. **A renovação da Antiguidade pagã.** Contribuições científico-culturais para a história do Renascimento europeu. Rio de Janeiro: Editora Contraponto, 2013.

_____. *Imagens da região dos índios pueblos na América o Norte*. IN:
Revista Concinnitas: artes, cultura e pensamento. Rio de Janeiro, a. 6, v. 1, n. 8, p. 110,
130. 2005.

_____. **El Renacimiento del paganismo**. Aportaciones a la historia cultural
del Renacimiento europeo. Madrid: Alianza Editorial, 2005.