

# Painéis semânticos e o *Atlas Mnemosyne*: Possíveis aproximações metodológicas

*Moodboards and the Atlas Mnemosyne:  
Possible methodological approaches*

*Pannelli semantici e l'Atlante Mnemosyne:  
Possibili approcci metodologici*

DOI: 10.5965/25944630932025e7490

**Giovanna Costa Araujo**

Universidade do Estado de Santa  
Catarina - UDESC  
ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-7469-8486>

**Luana Maribele Wedekin**

Universidade do Estado de Santa  
Catarina - UDESC  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2454-6134>



Licenciante: *Revista de Ensino em  
Artes, Moda e Design*, Florianópolis,  
Brasil.

Este trabalho está licenciado sob uma  
licença **Creative Commons  
Attribution 4.0 International  
License**.

Publicado pela Universidade do  
Estado de Santa Catarina

 **UDESC** UNIVERSIDADE DO ESTADO  
DE SANTA CATARINA

Copyright: © 2025 pelos autores.

Submetido em: 26/06/2025

Aprovado em: 02/09/2025

Publicado em: 01/10/2025

## Resumo

Durante o desenvolvimento do projeto de design, o painel semântico é apresentado como uma ferramenta criativa de inspiração visual, a qual possibilita a tradução de ideias e conceitos por meio de imagens. No entanto, há poucos estudos específicos sobre sua metodologia e construção. No campo da história da arte, Aby Warburg (1866-1929) investigou uma vasta documentação e reuniu mais de mil imagens organizadas em painéis visuais em sua obra *Atlas Mnemosyne* (1929). O artigo parte da hipótese de que é possível aproximar os painéis semânticos às pranchas do *Bilderatlas*. Propõe-se uma aproximação metodológica entre design e história da arte e, para isso, os painéis semânticos e as pranchas warburgianas foram apresentados, comparados, diferenciados e aproximados. Como resultados dessa análise, observou-se que diferentes fontes imagéticas, incluindo desde fontes primárias como imagens produzidas pelo próprio designer, assim como reproduções de obras acessadas em acervos de museus e coleções contribuem para resultados mais ricos e significativos. Outro aspecto revelado diz respeito à intencionalidade na organização das imagens no painel, as quais promovem múltiplas possibilidades de percursos de interpretação. Por fim, sugere-se que o painel não faça parte de somente uma etapa do processo de criação em design, mas que seja revisitado em diversos momentos do desenvolvimento do produto.

**Palavras-chave:** Design. História da Arte. Painéis Semânticos. Aby Warburg. *Atlas Mnemosyne*.

## Abstract

*While developing a design project, the moodboard is presented as a creative tool for visual inspiration, which enables the translation of ideas and concepts through images. However, there are only a few specific studies on its methodology and construction. In the field of art history, Aby Warburg (1866-1929) investigated a wide range of documentation and gathered more than a thousand images organized into visual panels in his work *Atlas Mnemosyne* (1929). The article starts from the hypothesis that it is possible to approximate moodboards to the plates of the *Bilderatlas*. A methodological approach between design and art history is proposed, and for this purpose, semantic panels and warburgian plates were presented, compared, differentiated, and approximated. As a result of this analysis, it was observed that different imagery sources, including primary sources such as images produced by the designer himself, as well as reproductions of works accessed from museum and collections archives, contribute to richer and more meaningful results. Another aspect revealed concerns the intentionality in organizing the images on the panel, which promotes multiple possibilities for interpretation. Finally, it is suggested that the panel should not be part of just one stage of the design creation process, but rather that it should be revisited at various stages of product development.*

**Keywords:** Design. Art history. Moodboards. Aby Warburg. *Atlas Mnemosyne*.

## Riepilogo

*Nel corso dello sviluppo del progetto di design, il pannello semantico viene presentato come uno strumento creativo di ispirazione visiva, che permette di tradurre idee e concetti attraverso le immagini. Tuttavia, esistono pochi studi specifici sulla sua metodologia e costruzione. Nel campo della storia dell'arte, Aby Warburg (1866-1929) ha esplorato una vasta documentazione e ha raccolto più di mille immagini organizzate in pannelli visivi nella sua opera *Atlante Mnemosyne* (1929). L'articolo parte dall'ipotesi che sia possibile avvicinare i pannelli semantici alle tavole del *Bilderatlas*. Viene proposta un'approssimazione metodologica tra design e storia dell'arte. A tal fine, i pannelli semantici e le tavole warburghiane sono stati presentati, confrontati, differenziati e avvicinati. Da questa analisi è emerso che diverse fonti di immagini,*

<sup>1</sup> Mestranda pesquisadora em Teoria e História das Artes Visuais, (PPGAV/UDESC); bolsista Capes. Bacharel em Design Industrial (2023/UDESC). Membro do grupo de estudo História da Arte: Imagem - Acontecimento (PPGAV/UDESC). Email: [giih.costa@hotmail.com](mailto:giih.costa@hotmail.com); Lattes: <http://lattes.cnpq.br/704000746789704> e Orcid: <https://orcid.org/0009-0001-7469-8486>.

<sup>2</sup> Doutora em Psicologia (UFSC, 2015); M.A. em História da Arte pelo The Courtauld Institute of Art (University of London, UK, 2013/2014); Professora Associada na graduação em Design (DDE/CEART/UDESC) e no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais (PPGAV/UDESC). Membro do CBHA, da ANPAP e da ABCA. Email: [wedekinluana@gmail.com](mailto:wedekinluana@gmail.com); Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5239304823588475> e Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-2454-6134>.

*tra cui fonti primarie come le immagini prodotte dal designer stesso e le riproduzioni di opere provenienti da collezioni museali, contribuiscono a risultati più ricchi e significativi. Un altro aspetto emerso riguarda l'intenzionalità nell'organizzazione delle immagini sul pannello, che favorisce molteplici possibilità interpretative. Infine, si suggerisce che il pannello non faccia parte di una sola fase del processo di creazione del design, ma che venga rivisitato in diversi momenti durante lo sviluppo del prodotto.*

**Parole chiave:** : Design. Storia dell'arte. Pannelli semantici. Aby Warburg. Atlas Mnemosyne.

## 1 Considerações iniciais

O presente artigo tem como foco o uso dos painéis semânticos em Design a partir das aproximações entre duas áreas do conhecimento: Design e História da Arte. A hipótese que fundamenta o trabalho baseia-se na analogia produtiva entre os painéis semânticos e as pranchas do *Atlas Mnemosyne* do historiador alemão Aby Warburg (1866-1929).

Apesar de a prática de construção de painéis semânticos no processo criativo de design ser altamente difundida e utilizada, notou-se a necessidade de mais pesquisas e abordagens que explorassem a ferramenta. Com base na pesquisa relativa à pertinência e importância do uso de painéis semânticos no projetar em design, Merino e Reis (2020) afirmam que a ferramenta imagética utilizada no decorrer do processo de definição do projeto tem por objetivo servir como referência estético-simbólica e alinhar conceitos semânticos entre os profissionais envolvidos. Já Baxter (2000, p. 190), referência basilar na formação de designers, defende que “os produtos devem ser projetados para transmitir certos sentimentos e emoções [...] isso pode ser conseguido construindo-se diversos painéis de imagens visuais”. A recomendação indica que os painéis devem ser elaborados no início do desenvolvimento criativo, na etapa de conceituação, em todos os projetos de design.

Campos (2015) introduz a ideia de que, no decorrer das últimas décadas, o amplo campo do design é atingido e passa por transformações culturais, sociais e tecnológicas que remodelaram o seu próprio fazer, na academia e no mercado, evidenciando que a ferramenta proposta por Baxter (2000) poderia passar por revisões por teóricos da área. Neste sentido, Merino e Reis (2020) pontuam o painel semântico como uma importante ferramenta no processo de definição estética dos projetos e que, inclusive, poderia ser mais explorada em diferentes formas e aplicações. Como os autores apresentam:

Ter ciência sobre as pesquisas relacionadas ao painel auxilia a compreender melhor as possibilidades que a ferramenta oferece, aplicações em que pode ser útil, e melhorias que estão sendo estudadas. [...] Como sugestão para futuras pesquisas, o painel semântico pode ser explorado com maior profundidade em suas características construtivas, estudando meios ou procedimentos que produzam painéis mais bem alinhados com a visão de determinado público-alvo, podendo envolvê-lo de maneira mais significativa. Neste sentido sugere-se a exploração de aspectos relacionados à protocolos de tarefas, como busca, seleção e posicionamento de imagens. (Merino; Reis, 2020, p. 187-188).

A construção e utilização de painéis semânticos no campo do design é reconhecida na comunicação de conceitos, valores e emoções, tanto no sentido designers-projetos quanto no sentido produtos-usuários. Por ser um tema pouco explorado, entende-se como positivo o desenvolvimento de pesquisas que abordem os painéis semânticos, aproximando-os de outras áreas do conhecimento e bases teóricas, como no caso da história da arte. Destacado nesse campo, Aby Warburg foi um historiador da arte e da cultura conhecido e reconhecido pela constituição de sua biblioteca multidisciplinar, a biblioteca *Mnemosyne*, posteriormente configurada no instituto de pesquisa nomeado Instituto Warburg, atualmente localizado em Londres. Destaca-se entre suas obras o inacabado *Atlas Mnemosyne* (1929), no qual o pesquisador reuniu mais de mil imagens organizadas em painéis visuais. No *Bilderatlas*, Warburg utilizou-se de uma vasta e heterogênea documentação em sua construção, composta de fotografias, pinturas, desenhos, gravuras, rascunhos e outros. Como apontado por Guerreiro (2002), o que Warburg propôs no *Atlas Mnemosyne* foi a elaboração de um mapa de imagens organizado de modo não-cronológico, no qual nada se situa antes ou depois, mas sim lado a lado, mais ou menos afastado. Tal processo de montagem mostra-se como um complexo processo de aproximação de formas representativas, no qual os símbolos visuais funcionam como um arquivo de conceitos e intenções justapostos.

Conforme observado pelo sociólogo Waizbort (2015), Warburg entendia as imagens tanto como objetos materiais quanto como formas de pensamento, modos de pensar, assimilar e formular um pensar com imagens, a partir delas. O mesmo raciocínio pode contribuir para melhor utilização de painéis semânticos no design, aproximando o pensar de Warburg e a construção desses. O artigo é organizado em quatro tópicos: o primeiro aborda a definição de painel semântico no projeto de design, o processo de seleção de imagens e os critérios de construção no decorrer da área projetual. O segundo apresenta uma aproximação ao pensamento do historiador alemão Aby Warburg e seu revolucionário trabalho no *Atlas Mnemosyne*, assim como o processo de montagem das pranchas imagéticas. Por fim, o terceiro transcorre sobre as aproximações entre o *Atlas Mnemosyne* e os painéis semânticos, assim como as possíveis contribuições warburgianas na metodologia de projeto de design.

## 2 O painel semântico como ferramenta projetual

O painel semântico é uma ferramenta metodológica utilizada no projeto de design. Seu principal objetivo é apresentar de maneira visual aspectos semânticos, simbólicos e funcionais do produto a ser desenvolvido, assim como o contexto e o público-alvo pretendido pelo projeto. Os painéis semânticos são construídos principalmente durante o desenvolvimento da concepção do produto, logo após as pesquisas de mercado, público-alvo, contexto, materiais e outras. Sua realização acontece um passo antes do desenvolvimento criativo da geração de alternativas.

Entre as possíveis definições de painel semântico, Garner e McDonagh-Philip (2001) apresentam-no como uma coleção de fotografias, imagens de revistas ou da internet, amostra de tecidos ou teste de cores, desenhos, objetos e experimentos gráficos agrupadas em pranchas. As imagens representam e materializam as emoções e, como tendem a ser resumidamente visuais, os painéis transcendem habituais barreiras linguísticas. O painel semântico é uma ferramenta útil para identificar problemas e oportunidades, assim como explorar os possíveis caminhos para resolução desses, além de promover inspirações no desenvolvimento de produtos adequados e inovadores. Ao apresentar de maneira visual as informações pertinentes ao projeto, desenvolvidas a partir de dados qualitativos reunidos, o designer consegue mapear, de maneira mais criativa e inovadora, as possíveis rotas de desenvolvimento do projeto. Para Cassidy:

Os elementos do design são essencialmente os alicerces da experiência visual: espaço, linha, forma, cor, textura e luz. Os elementos de design possuem qualidades visuais físicas que são vivenciadas através do envolvimento dos sentidos, que por sua vez criam efeitos psicológicos estimulando emoções e sentimentos que geram estados de espírito e podem nos levar a experimentar ilusões que afetam ainda mais a experiência estética. (Cassidy, 2009, p. 46-47, em tradução própria).

A utilização dos painéis semânticos é uma das práticas de desenvolvimento de projeto mais valiosas ao longo do processo, demonstra potencial acelerador e oferece insights criativos e inovadores para o produto resultante. Segundo Garner e McDonagh-Philip (2001), os painéis destacam-se por sua agilidade e capacidade de fornecer direcionamentos rápidos em estágios de design que normalmente consomem muito tempo e são fundamentais no processo. Dessa forma, a ferramenta posiciona-se como

um recurso potencializador de ideias, proporcionando tanto uma abordagem ágil na organização de conceitos e caminhos possíveis quanto uma compreensão ampliada das potencialidades específicas da área e de outras que a tangenciam. As pranchas semânticas, também, apresentam-se como recurso de comunicação com significativo potencial de influência no processo de design, o que resulta em sua crescente valorização em diversos setores industriais. A ferramenta pode ser considerada como parte integradora importante do processo de design ao facilitar o pensamento criativo, além de dar suporte às estratégias de busca de oportunidades de projeto, assim como de solução para estas. O painel funciona como um mapa visual das características pertinentes de interpretação do problema, assim como um mapeador de soluções possíveis.

Para Garner e McDonagh-Philip (2001), o uso de painéis semânticos no desenvolvimento do projeto permite ao profissional justapor ideias que ainda estão em elaboração e parcialmente formadas, proporcionando um espaço visual no qual é possível explorar, combinar e escolher materiais, processos produtivos, paleta de cores e mecanismos funcionais, entre outros. Sua elaboração envolve o reconhecimento do processo referente à criatividade, mas também sobre a metodologia do processo. Embora sua montagem possa ser tecnicamente simples, a complexidade empregada no painel semântico manifesta-se na efetividade em que a informação é percebida por quem experiencia sua leitura: as cores, os materiais e as formas, em conjunto, comunicam o conceito. Porém, é importante compreender que sua construção é parte de um diálogo criativo e analítico maior e mais abrangente. A contextualização social e cultural é fundamental para que o designer consiga despertar as reações desejadas pelo produto, já que imagens apresentam diferentes significados de acordo com a montagem em que são apresentadas, assim como quais outras figuras estão ao seu redor dentro de um arranjo. Tais métodos de disposição e relação entre imagens, resultado de pesquisa e habilidades criativas, guiam a leitura sobre o painel.

Entre as metodologias criativas de projeto utilizadas e ensinadas durante o curso superior de Design Industrial, a desenvolvida por Baxter (2000) é apresentada como a de maior influência. Seu método é bastante prático e direto, dividido em três categorias: painel do estilo de vida, painel da expressão do produto e painel do tema visual. O painel de estilo de vida representa a personalidade, valores pessoais e sociais

e produtos já utilizados pelo público-alvo, evitando retratar características ou sentimentos negativos. O painel também deve apresentar detalhes do contexto no qual o produto será utilizado, como o ambiente em que será empregado ou atividades relacionadas ao seu uso, para que durante sua leitura o consumidor se identifique com o que está sendo retratado (Baxter, 2000). O painel exemplo (Figura 1) pretende traduzir o estilo de vida dos pacientes de uma clínica de fisioterapia que se exercitam e possuem hábitos alimentares saudáveis, de diferentes faixas etárias.

Figura 1: Painel Semântico Estilo de Vida: Projeto de identidade visual



Fonte: Acervo da autora (2022).

O segundo painel, expressão do produto, é um compilado das reações e emoções que o produto deverá transmitir em um primeiro contato. As imagens escolhidas devem ser passíveis a interpretações, sem serem demasiadamente abstratas para não causar falha na comunicação. Afinal, o objetivo de seu desenvolvimento é que o sentimento despertado seja comunicado aos consumidores. Por exemplo, o painel do projeto “A Manézinha” (Figura 2) foi configurado para o desenvolvimento de uma mochila ecologicamente correta, para uso em praias, com apelo regional para a cidade de Florianópolis (Santa Catarina), e os sentimentos despertados pelo usuário deveriam ser: segurança e tranquilidade, com o fator ecológico relacionado. O painel expressão do produto é o único dos três que pode ser acompanhado por palavras-chave gatilho.

Figura 2: Painel Semântico Expressão do Produto: Projeto “A Manézinha”



Fonte: Acervo da autora (2020).

O terceiro painel é o painel do tema visual, no qual o conjunto de imagens de produtos não concorrentes, mas que estejam de acordo com as particularidades pretendidas pelo projeto, são dispostas. O objetivo é justapor referências de produtos de sucesso, provenientes de diversos nichos, setores e funções, em uma prancha rica em conteúdo, fonte inspiracional de formas visuais, materiais e tecnologias.

Um dos fatores essenciais que distingue o painel semântico como uma ferramenta qualitativa que apresenta dados visuais de qualidade, não apenas expositora de uma coleção de imagens sem fundamentação, é a profundidade da pesquisa realizada pelo designer. Como apresentado por Cassidy (2009, 2011), o processo de desenvolvimento de um *moodboard* é em parte subjetivo e em parte objetivo, originado de um processo de pesquisa amplo e profundo sobre a coleta, técnica, seleção e planejamento. Na metodologia desta autora, é indicado que a etapa inicial da pesquisa seja estimulante, motivacional, irrestrita, que incorpore pensamentos divergentes e suprima julgamentos para que a criatividade flua. A segunda etapa envolve o desenvolvimento e criação do painel semântico em si e deve, idealmente, incluir a coleta contínua de dados, que geralmente se torna mais refinada e focada ao longo do processo, explorando e desenvolvendo ideias o máximo possível. Nessa etapa são

utilizados processos de seleção e eliminação das imagens, é o momento no qual o designer pratica suas habilidades analíticas e intuitivas, de interpretação e avaliação, para escolher e posicionar as figuras que melhor representam o produto. O profissional utiliza essas habilidades para estabelecer uma conexão, ou múltiplas conexões, entre os dados que reforçam a ideia ou conceito do projeto.

Por fim, para Cassidy (2009, 2011), a maneira como os elementos são organizados e manipulados confere ainda mais complexidade ao significado psicológico para as desejadas respostas emocionais que podem ser criadas, conhecidas como princípios de design. O conteúdo e a aparência estética do quadro são, portanto, determinados pelo tipo, qualidade e quantidade dos dados de pesquisa coletados, como estão posicionados na prancha, o *layout* da prancha, suas possíveis interpretações e dependem do estado emocional do indivíduo no momento da criação, considerando que o painel semântico transmite o que lhe é aplicado.

### 3 O Bilderatlas de Warburg (*Atlas Mnemosyne*)

Aby Warburg foi um precursor dos métodos de estudos iconográficos e culturais por meio de imagens. O historiador e filósofo francês Georges Didi-Huberman (1953-) estudou Warburg em profundidade e chama a atenção para “seu método heurístico comum – o método experimental – quando baseado em uma montagem de imagens heterogêneas” (2010, p. 5).

Segundo Fernandes (2004, p. 159), Warburg propunha uma “história da arte sem fronteiras delimitadas, incluindo na análise das obras variados ramos do conhecimento humano”, o que se evidencia quando são analisadas suas obras e fontes bibliográficas. Já Bartholomeu (2009, p. 118) afirma que “o pioneirismo de Warburg pode ser considerado o primeiro exemplo de uma história visual da arte”, pioneirismo expresso tanto nas temáticas de suas pesquisas quanto em seu fluxo de trabalho. O uso de pranchas imagéticas, que serão explicadas a seguir, revolucionou o método de apresentação de seu pensamento.

O *Atlas Mnemosyne* é uma das mais significativas obras deixadas por Warburg. Foi concebido como ideia inicial em 1905, porém só começou a ser desenvolvido em 1924, permanecendo inacabado devido a morte repentina do autor em

1929. O *Bilderatlas*, com seu aporte imagético, pretende ser “um inventário das pré-formações de inspiração antiga que verificadamente influenciaram a representação da vida em movimento na época do Renascimento, contribuindo assim para a formação do estilo” (Warburg, 2015, p. 366), e estudá-lo é uma forma de buscar compreender o pensamento de Warburg e de seus colaboradores. A fim de reunir e comparar vários exemplos dessas pré-cunhagens, segundo Didi-Huberman (2016, p. 35), “Aby Warburg imaginou um atlas de imagens que chamou de *Mnemosyne*, derivado do nome da deusa grega da memória [...]”. Conforme Zöllner (2020), com os arranjos imagéticos, Warburg procurou elucidar certos motivos e suas conexões, colocando-os em um contexto abrangente relacionado à história das ideias. Na obra, estão reunidas mais de mil imagens organizadas em um conjunto de painéis visuais dedicados a assuntos relacionados à renovação de temas pagãos na arte do Renascimento Italiano, a fim de reunir o patrimônio hereditário da memória coletiva.

Warburg utilizava de uma vasta, plural e heterogênea coleção de fontes para seus estudos, explorando as possibilidades associativas dentro de suas pranchas imagéticas. A disposição em pranchas, além de inovadora, é uma categórica afirmação epistemológica ao apresentar os argumentos de forma, acima de tudo, visual<sup>3</sup>. Didi-Huberman (2016) explica como sucedia a construção das pranchas, iniciada com Warburg pendurando as imagens com pequenos prendedores em um tecido preto estendido sobre uma moldura, então o historiador, ou um colaborador, fotografava a configuração das imagens em uma possível prancha do *Bilderatlas*. Depois disso, ele a desmontava, destruindo o arranjo inicial para assim começar outro, e depois desmontá-lo mais uma vez, explorando a infinitude de possibilidades de associações imagéticas. Campos (2020, p. 53) reforça a importância desse movimento: “[...] a ideia era que cada uma daquelas imagens pudesse entrar e sair das pranchas e do próprio Atlas a qualquer momento”. As pranchas não resultavam em um produto finito do pensamento de Warburg, e sim uma possibilidade para sua interpretação. Segundo Zöllner (2020), inclusive, Warburg utilizava de uma manipulação de imagens ao variar as dimensões das fotografias ou objetos, identificando uma imagem-chave em cada caso.

Conforme apresentado por Guerreiro (2002), Warburg levou sua hipótese até

<sup>3</sup> Segundo Wedekin e Araujo (2024, p. 3).

as últimas consequências ao fazer o mapa das deslocções mnêmicas não de maneira cronológica, no qual as imagens se posicionam antes ou depois, mas sim lado a lado, mais ou menos próximas (Figura 3).

Figura 3: Aby Warburg. Prancha 37 do *Atlas Mnemosyne* (1929).



Fonte: Bilderatlas Mnemosyne: The Original (Warburg, 2020, p. 81).

A exposição do material gráfico é o precedente mais claro do processo de trabalho de Warburg no *Atlas Mnemosyne*, com a potente presença das imagens. É justo afirmar que seu objetivo é explicar, por meio de um vasto compilado de imagens, além de um repertório menor de palavras, o processo histórico da criação artística e a reaparição de algumas representações miméticas em obras no decorrer da história ocidental. Para Didi-Huberman (2018), o *Atlas Mnemosyne* é uma obra pensada como uma aposta, na qual as imagens, unidas de um certo modo, ofereceriam a possibilidade, ou o recurso inesgotável, de uma releitura do mundo. Para Ruiz e Garcia (2013, p. 229, em tradução própria), o *Atlas Mnemosyne* é “essencialmente incompleto, uma rede

aberta de relações cruzadas, nunca fechada ou definida, sempre extensível a acréscimos de novos dados ou à descoberta de territórios desconhecidos”.

Por fim, Didi-Huberman (2018, p. 284) apresenta primorosamente a obra como a ferramenta de apresentação da genialidade de Warburg, que consistia na capacidade de relacionar as imagens para além de suas “simples relações de causalidade”, aproximando similares e dissonantes. O *Bilderatlas*, sendo assim, confia à montagem a capacidade de produzir, por meio do encontro de imagens, o conhecimento dialético sempre renovado, numa exposição das multiplicidades.

## 4 Possíveis contribuições metodológicas para o design

O design e a história da arte são campos de conhecimento e fazeres profissionais conceitualmente distintos, com finalidades diferentes. Entretanto, o uso de imagens pode servir de ponte para analogias que tensionem ambos os campos. A imagem é utilizada como principal ferramenta no desenvolvimento de painéis semânticos, assim como personagem protagonista no *Atlas Mnemosyne*. Warburg organizava as imagens em seus painéis por outros critérios que não os formais, ao contrário, ele explicitamente rejeitava as “abordagens estetizantes”, aquelas baseadas nos estilos e na forma. Do paralelismo entre painéis semânticos e as pranchas do *Bilderatlas*, pode-se pensar que as imagens dialogam entre si, não para ilustrar uma ideia, mas para friccionar sentidos e promover diálogos em novos arranjos semânticos.

Apesar de seus usos singulares, as relações entre as imagens dentro de ambas as categorias de pranchas imagéticas também podem ser aproximadas, exploradas e exaltadas. Os painéis semânticos e o *Atlas Mnemosyne* podem ser classificados como quadros associativos de imagens, por mais que seus objetivos e contextos de uso sejam diferentes. Enquanto o *Bilderatlas* é apresentado como uma ferramenta mutável e dinâmica, no qual as posições e associações entre as imagens são de suma importância, o painel semântico objetiva uma configuração final, um arranjo de imagens estático e imutável. O *Bilderatlas* encontra sua interpretação no “durante”, na possibilidade de determinado arranjo, enquanto o painel semântico objetiva um ponto de chegada, a solução final e o arranjo ideal. O processo de Warburg destaca-se nas associações e vínculos entre imagens dentro de uma mesma prancha, possibilitando

diversos arranjos com diversas interpretações.

Segundo Campos (2015), a associação de imagens proposta por Warburg é evidenciada pelo seu caráter de renovação e inovação, características que podem ser aproveitadas positivamente no projeto de design, entendendo que esses arranjos produzem efeito sobre o conhecimento inteligível e as associações entre diferentes imagens produzem diferentes interpretações. A construção de painéis semânticos usualmente é marcada por três fases principais: (1) a conceituação inicial do produto, (2) a pesquisa e seleção de imagens e (3) o arranjo final do painel. As imagens, além de explorar as possibilidades de forma e estilo, servem também como meio de comunicação entre a equipe do projeto, internamente e com terceiros, semelhante ao trabalho warburguiano. As pranchas e painéis traduzem, principalmente por meio de imagens, o que palavras não comunicam de maneira efetiva.

A limitação prática imposta ao painel semântico é observada logo de início, quando é estabelecido que esse é estático, já que não pode ser revisitado por ser considerado um documento pertencente a uma única etapa do projeto de design. Caso, ao longo do projeto, o designer encontre outra imagem que se encaixe no painel proposto já entregue, ele provavelmente não a adiciona ao conjunto por entender que esse já está finalizado e validado, mesmo que a adição possa enriquecer de maneira considerável o projeto. Portanto, utilizar o caráter experimental warburguiano pode adicionar caráter inovador aos painéis semânticos.

Ainda sobre inovação, o design como área de estudo é essencialmente multidisciplinar e interdisciplinar, o que tende a renová-lo teórica e metodologicamente. Estudar o processo warburguiano na montagem de suas pranchas pode sofisticar a produção de painéis semânticos no design em diversos fatores, como: na busca por imagens em diversas fontes, o emprego do dinamismo ilimitado das pranchas, os diferentes arranjos e associações, a reflexão imagética, a criatividade, inovação e subjetividade por meio da flexibilidade da imagem e suas possíveis combinações.

Apesar de ser uma ferramenta metodológica amplamente utilizada por profissionais de diversas áreas, principalmente nas habilitações em design, para Campos (2020), a tímida bibliografia sobre o tema demonstra como a pesquisa visual não está sendo revisada e renovada no campo de conhecimento, sendo priorizada a rapidez da pesquisa visual. Partindo das provocações iniciais de pesquisa e das declarações dos

autores citados ao longo do artigo, são propostas três possíveis contribuições da aproximação com o pensamento de Warburg para a construção de painéis semânticos no projeto de design.

#### 4.1 Diferentes fontes de pesquisa

Um processo adequado de desenvolvimento de painéis semânticos apresenta como principal combustível o uso da criatividade, especialmente durante a busca e escolha das imagens utilizadas para representar os conceitos desejados. Para McDonagh-Philip e Storer (2004), o próprio processo de seleção e coleção de imagens na fase inicial da geração do conceito, no qual os painéis semânticos podem ser valiosos aliados para o projeto, é um ponto crucial no processo de design. É nesse momento em que a fonte de pesquisa das imagens influencia diretamente o resultado da prancha, podendo inclusive prejudicar o arranjo final caso não seja assertiva. Com isso, a necessidade de driblar certas representações genéricas — usualmente presentes em painéis pouco aprofundados — é evidenciada.

A pluralidade presente nas fontes utilizadas nas pranchas de Warburg destaca a complexidade composta nas relações entre as imagens, nas quais mesmo com origens distintas, em conjunto, comunicam algo. A busca por uma imagem “global” que apresente o conceito de maneira direta ao maior número de espectadores pode guiar o resultado do painel semântico para o caminho contrário da criatividade e, assim como exposto por Campos (2020, p.50), “[...] o fazer design também se constitui em um fazer imagens – sendo de extrema importância para esse profissional pensar e questionar tanto as imagens produzidas, quanto as suas imagens referenciais”. Ao estipular objetivos sensoriais e emocionais, figurativos e abstratos, o designer cria certa expectativa no usuário quanto a configuração estrutural, estética e funcional do produto. Compreendendo quais são os objetivos, tornam-se mais efetivas as ações e escolhas a serem tomadas no desenvolvimento do projeto.

Atualmente, as buscas e coletas de imagens são amplamente realizadas por meio de bibliotecas digitais e bancos de imagens. O designer utiliza palavras-chave para encontrar o que é desejado: caso queira representar felicidade, ele pode buscar pela palavra-chave “sorriso”, por exemplo, do mesmo modo que é possível representar o conceito de “amor” por meio de uma ilustração de um coração vermelho. No entanto,

quando são utilizadas somente as bibliotecas digitais para a pesquisa de imagens, as capacidades de criatividade e diferenciação podem ser consideravelmente limitadas, principalmente quando atreladas aos algoritmos que tendem a entregar imagens mais genéricas e diretas, de acordo com o interesse de terceiros. Algumas fontes mais universais, como os bancos de dados e plataformas, apresentam também certos problemas éticos quanto aos créditos das imagens — que muitas vezes não são apresentados — configurando uma apropriação indébita do trabalho criativo de artistas e criadores. Certas plataformas, ainda, sugerem imagens a partir de imagens ou projetos inspiracionais pesquisados, depois apresentam imagens relacionadas às imagens sugeridas e assim por diante, o que conduz o projetista a acessar fontes de segunda ou terceira mão, fato que pode resultar em uma superficialidade na configuração final do trabalho. Em comparação, a genialidade de Warburg era caracterizada pela incansável busca das fontes originais, o que conduziu o historiador à ideia de uma arte que expressa as emoções humanas, assim como os painéis semânticos, no design, buscam acessar as emoções do público desejado.

É possível observar a utilização de fontes originais e interpretações pessoais no desenvolvimento de projetos de design melhor conceituados, o que demanda maior tempo, cuidado e atenção às fontes utilizadas. Segundo Reis e Merino (2020, p.187), os estudos sobre os painéis semânticos apontam para a maior tendência de virtualização do processo e “[...] algoritmos para direcionar as escolhas por imagens com melhor aderência ao tema pesquisado”, pela facilidade e rapidez do processo. Entretanto, o que é proposto no presente artigo é um mergulho mais simbólico e significativo nas possíveis imagens utilizadas nas pranchas semânticas, utilizando diversas fontes imagéticas, bem como fontes próprias. De acordo com Garner e McDonagh-Philip (2001), os estudantes de design deveriam buscar projetar sobre um maior arranjo de referências visuais encontradas (bibliotecas digitais, revistas, livros, propagandas etc.) e referências próprias (fotografias, ilustrações etc.).

O primeiro desafio proposto no artigo é observar o mundo a sua volta como um grande catálogo de representações possíveis prontas para serem exploradas, utilizando desde imagens despretensiosas fotografadas no dia a dia até imagens provenientes da história da arte, por meio de museus, exposições de arte, livros e similares, afastando-se das representações genéricas retiradas de banco de imagens

digitais, quase que uniformemente apresentadas na academia. Wedepohl (2020), inclusive, afirma que Warburg reconhecia as fotografias como metodologicamente indispensáveis e, ao longo de seu trabalho, contratava fotógrafos para fotografar objetos para inspecionar e compará-los mais de perto. Essa prática fez com que o historiador reunisse uma vasta coleção de imagens, evocadas sempre que necessárias.

A criatividade na elaboração dos painéis estará presente na biblioteca de origem das imagens, assim como nas imagens propriamente ditas, resultando em uma maior probabilidade de as pranchas semânticas serem visualmente mais curiosas, instigantes e originais. A representação de “felicidade” que o designer procura em banco de imagens pode estar escondida em uma fotografia quase esquecida na galeria de seu próprio celular, de forma muito mais simbólica e criativa, assim como o “amor” pode ser apresentado de maneira mais sensível e única por meio dos rabiscos de uma criança ou um abraço entre mãe e filho, por exemplo. As possibilidades são infinitas. Por mais que as fotografias não sejam feitas originalmente com o intuito de serem justapostas, em conjunto essas podem funcionar como ferramenta de comunicação para o simbolismo pretendido, além de propiciar novas interpretações e possíveis inspirações para o projeto.

O afastamento de plataformas que não disponibilizam as fichas técnicas e autorias das imagens pode auxiliar o designer a desenvolver painéis semânticos mais ricos e originais, com imagens não saturadas pelo uso superficial, o que potencialmente destacará a produção do que usualmente é observado nos produtos. Uma maior aproximação com a história da arte pode ser caracterizada pela busca por referências em fontes visuais diversas, que apresentem materiais mais amplos e profundos, como sites de museus, museus propriamente ditos, exposições artísticas e plataformas que respeitem e apresentem os devidos créditos às imagens.

Com isso, arremata-se que o uso de acervos pessoais e fontes confiáveis de história da arte, mesmo que utilizados em conjunto com fotos de banco de imagens, possibilitam trajetos mais significativos e assertivos para o projeto, afastando-se de velhos caminhos já explorados diversas vezes.

## 4.2 Arranjo intencional

Após compreender a importância de boas e diversas fontes para as imagens

escolhidas, o próximo passo para a construção de um painel semântico com possível melhor qualidade se manifesta por meio do posicionamento das imagens dentro da prancha. Como apresentado por Cassidy (2011), designers utilizam de painéis semânticos para reunir dados visuais aparentemente incongruentes para assim criar laços entre eles, promovendo inspirações para o desenvolvimento de produtos mais adequados.

Dentro do desenvolvimento do projeto, a própria construção dos painéis semânticos pode ser considerada como parte da resolução do problema — ou oportunidade — de design. Os painéis semânticos fornecem um espaço para organizar e expor os elementos visuais coletados e, como apresentado por Cassidy (2011), quando o designer utiliza uma disposição intencional, com significado, o *layout* permite que o fluxo de pensamentos, inspirações e criatividade alcancem de maneira mais efetiva o resultado do projeto. Como afirmado por Campos (2020, p.54), "não será uma imagem sozinha que vai ajudar o profissional de design em sua atividade projetual, mas o conjunto delas" e, como apresentado através do pensamento warburgiano, cada arranjo diferente dentro de uma mesma prancha pode desencadear pensamentos e interpretações completamente diferentes. Segundo Campos (2015), a montagem das pranchas deve ser iniciada por base na semelhança entre as imagens, após essa primeira configuração mais intuitiva começam as experimentações mais individuais, diferentes, aproximando imagens não tão obviamente relacionáveis para assim experimentar, observar e explorar as multiplicidades e singularidades de cada arranjo.

Como citado por Campos (2015, 2020) e Cassidy (2011), a imagem por si só não comunica a mensagem a ser passada, faz-se necessário um conjunto de imagens em um *layout* que possibilite o fluxo da narrativa proposta pela prancha. O que o presente trabalho propõe em relação ao arranjo das imagens é a disposição intencional dessas em um propósito semântico específico, desenvolvendo uma história a ser desvendada pelo espectador que a observa.

Para desenvolver um arranjo intencional, primeiro delimita-se a intenção com a prancha, o que ele deseja comunicar e com quem a prancha se comunicará. Com esses parâmetros claros e definidos, a pesquisa por imagens que se relacionam de maneira mais intensa com o propósito desejado é facilitada e, a partir dessas "imagens-gatilho", cria-se uma teia de relações com as outras imagens, mais ou menos próximas,

que representam detalhes, intenções e significados e não são representações tão óbvias ao contexto apresentado. A não obviedade proporciona um espaço de contemplação e raciocínio para a descoberta de relações que, especificamente no contexto entre as imagens escolhidas, funcionam como o narrador da história a ser transmitida. O objetivo é a própria coleção de imagens, com seu arranjo organizado de maneira intencional e específica, manipular e direcionar a interpretação de quem a observa, sem precisar usar signos e representações óbvias para isso, enriquecendo assim o conjunto do projeto e o produto resultante.

Como forma de exemplificar o método proposto, foram construídos dois painéis semânticos partindo do mesmo *briefing* de projeto e contexto proposto: ambos deveriam representar a identidade visual de um perfume feminino adocicado, fresco, elegante e com custo de compra elevado. Nos exemplos, ao passo que o Painel Semântico A (Figura 4) apresenta imagens com representações mais óbvias, apenas expondo características de uma forma mais genérica sem ampliar as referências visuais e as alusões sensoriais, o Painel Semântico B (Figura 5) apresenta os pontos relevantes do *briefing* de maneira mais simbólica e curiosa.

Figura 4: Painel Semântico A

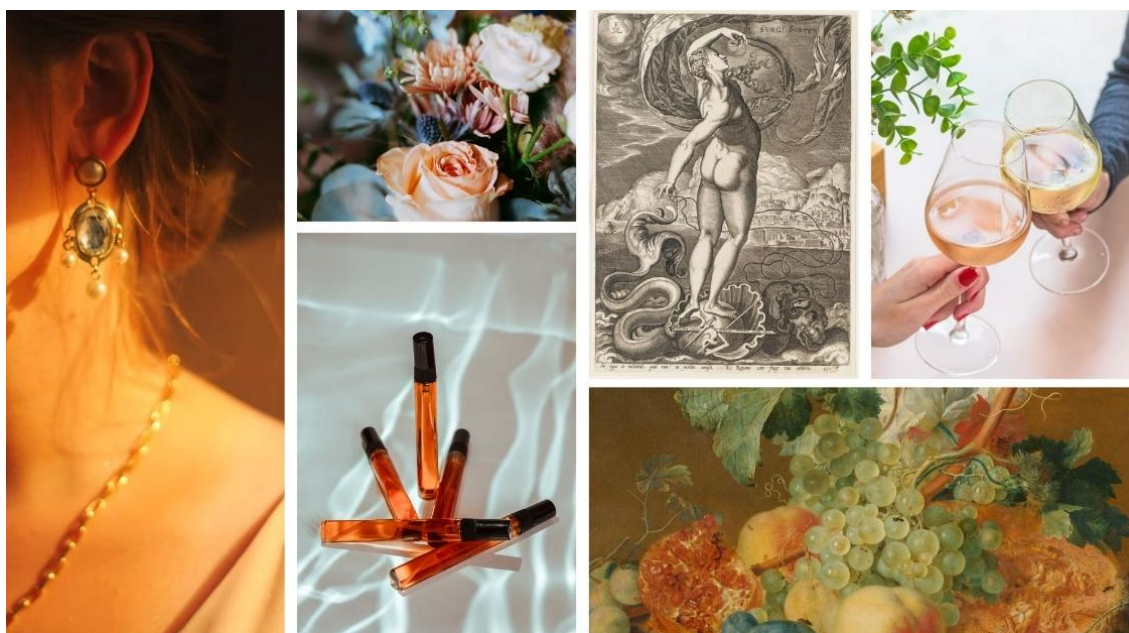


Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Um significativo diferencial do Painel Semântico B é o uso de obras de arte e

suas imagens vizinhas: a gravura "*La Fortune*" (1520-1580) do artista holandês Jacob Bos, por exemplo, está rodeada por imagens alusivas ao perfume das flores, o adocicado das frutas (detalhe da obra "*Still Life with Flowers and Fruit*" (1728), do artista Jan van Huysum) e um brinde com taças. A iconografia da deusa romana Fortuna carrega o significado homônimo de fortuna e prosperidade e poderia ser representada, também, por uma cornucópia — o que a relacionaria, mais uma vez, às frutas e flores. A figura feminina à esquerda é apresentada apenas por uma fração de seu pescoço, local onde usualmente perfumes são depositados.

Figura 5: Painel Semântico B



Fonte: Elaborado pela autora (2025).

Dessa forma, o Painel Semântico A comunica rapidamente o que considera importante, demandando de pouquíssima interpretação por parte do público já que apresenta duas imagens para doces e duas imagens com frascos de perfumes. Já o Painel Semântico B conduz mais interpretações, faz questionar a escolha das imagens e o que, em conjunto, essas comunicam. As diferentes interpretações, questionamentos e provocações apresentadas pelo Painel Semântico B também proporcionam uma maior gama criativa de possibilidades a serem seguidas pelo projeto, enquanto o Painel Semântico A não engatilha, ou faz muito pouco, o uso da imaginação para sua leitura.

O propósito do desenvolvimento de painéis semânticos é servir como

ferramenta criativa que de fato será utilizada para o desenvolvimento das próximas etapas do projeto, o que pode resultar em produtos diferenciados, úteis e assertivos, não apenas uma prancha imagética que resume, de maneira simplista, o que já foi desenvolvido e estudado anteriormente no projeto. O processo proposto indica que ter uma coleção de imagens selecionadas de maneira criteriosa, proveniente de diferentes fontes, posicionada em um arranjo intencional dentro de um painel imagético auxilia no desenvolvimento de um projeto que tende a ser mais plural e original, ao explorar a criatividade com gatilhos não óbvios. Por fim, defende-se que parte daquilo que não é possível comunicar com apenas uma imagem, dentro de um painel semântico, sua boa ou má vizinhança e os laços entre as representações comunicam — assim como observado nas pranchas de Warburg.

#### 4.3 Revisitar os painéis

O processo dinâmico de revisitar e refazer as pranchas imagéticas proposta por Warburg oferece ao desenvolvimento de painéis semânticos do design a oportunidade, conforme apresentado por Campos (2020), ao painel e ao produto se alimentarem mutuamente ao longo do desdobramento do projeto. Tal processo, possivelmente benéfico para o resultado dos projetos, possibilita o surgimento de infinitas novas relações entre conceitos e imagens, mesmo que em princípio não relacionáveis, propiciando ao projeto conceitos que não seriam observados ou concebidos após observado somente com o primeiro arranjo.

O argumento apresentado por Didi-Huberman (2018) no qual o *Atlas Mnemosyne* delega à montagem das pranchas a capacidade de produzir um conhecimento dialético, pelo encontro de imagens, assim como o dinamismo de construir, destruir e reconstruir arranjos, confere às pranchas um caráter de inesgotável aproveitamento e renovação. De acordo com o trabalho de Campos (2020), o tempo empregado no processo projetual de um produto de design pode ultrapassar o período de meses e até anos, a depender de diversos fatores, de tal forma que a coleta de imagens e a montagem de arranjos semânticos não deveriam ser limitados somente ao início do desenvolvimento projetual. Os painéis poderiam ser atualizados durante o progresso do projeto, a fim de propor novos caminhos criativos, beneficiando o produto.

Garner e McDonagh-Philip (2001) já apresentavam a ideia propositiva de que

os painéis poderiam ser construídos e utilizados no início do projeto, contudo, afirmavam também que seria interessante desenvolver outros painéis durante o restante do processo de design, como ferramenta de solução para problemas de projeto. Os autores, ainda, afirmam que há significativo valor em estudar os interativos ciclos do fazer, interpretar, discutir e refazer — afastando os painéis semânticos de um fim neles mesmos. Para que não sejam descartados como uma tarefa menos importante, é crucial evidenciar os painéis como ferramentas de design que conferem direcionamento e soluções criativas e inovadoras. A proposta é incluir o caráter dinâmico e flexível da montagem presente nas pranchas de Warburg no desenvolvimento dos painéis semânticos utilizados no projeto de design. Para Campos (2020, p.47), tais aproximações adicionariam “[...] caráter de mudança e renovação ao painel, que estaria mais aberto a alterações e aprimoramento durante toda a fase projetual”, possivelmente enriquecendo o resultado tanto do arranjo imagético quanto do produto em si, já que ambos seriam construídos simultaneamente, adicionando, removendo e movendo peças. Como apontado por Garner e McDonagh-Philip,

Se a coleção, construção, justaposição e apresentação de materiais relevantes é obtida — e integrada com períodos apropriados de reflexão, avaliação e documentação — então os painéis semânticos como ferramenta de design podem ser pivô de um processo de design de sucesso (Garner; McDonagh-Philip, 2001, p. 60, em tradução própria).

Em suma, o último tópico de aproximação entre os trabalhos imagéticos propõe que o designer utilize o dinamismo de Warburg na elaboração de painéis semânticos. Tal dinamismo prevê que o projetista revise as pranchas para readequá-las de acordo com os novos desdobramentos do projeto, assim como para propor novos caminhos, buscando sempre imprimir criatividade, renovação e diferenciação ao produto, características tão caras às duas áreas exploradas no presente trabalho: design e história da arte.

## 5 Considerações Finais

O objetivo central do artigo foi afirmar a analogia entre as duas categorias de pranchas imagéticas: os painéis semânticos, utilizados no design, e as pranchas do *Atlas Mnemosyne*, de Aby Warburg.

Apontada como ferramenta criativa para o projeto de design, o painel semântico pode estimular o desenvolvimento de produtos diferenciados, originais e coerentes. Usualmente constituídos por arranjos de imagens provenientes de um conceito preestabelecido na fase conceitual, esses também desempenham papel de comunicadores de conceitos entre membros da equipe de projeto ou terceiros. A partir da análise de categorias de painéis semânticos, difundidas e utilizadas durante a graduação em design, percebeu-se a vasta possibilidade de usos dos arranjos imagéticos para além do recorte em que normalmente são condicionados durante o projeto, ao perceber que estes podem conferir valiosas informações e gatilhos projetuais. A pesquisa possibilita um maior entendimento sobre as motivações por trás da construção e utilização dos painéis semânticos, que se configuram não somente como expositores imagéticos, mas como parte integrante do desenvolvimento do projeto.

A metodologia de construção e uso dos painéis imagéticos possui grande potencial de exploração por meio de pesquisas, assim como de aproximações com diversas outras áreas do conhecimento. Em seu trabalho, Warburg utilizava uma vasta e heterogênea coleção de fontes imagéticas, aproximando e afastando diferentes conceitos e representações, aprofundando-se nas aproximações e dessemelhanças provenientes da memória cultural, explorando possíveis relações entre as imagens. O processo warburguiano de construção das pranchas pode ser interpretado como mais experimental, investigativo e significativo, sem renunciar ao rigor na busca das fontes e no estabelecimento das relações entre as imagens, principalmente se comparado com os métodos de construção presentes no design.

Para além da ideia de revisitar os painéis em diversas fases do projeto, ressalta-se a seleção das fontes iconográficas que extrapolam as plataformas e banco de imagens, nas buscas de fontes primárias na história da arte, nos acervos de museus e nas fontes próprias de imagens registradas pelo próprio designer.

O que é proposto, a partir das aproximações entre painéis semânticos e pranchas warburguanas, é a possibilidade de contribuições metodológicas para o projeto de design por meio de um processo significativo de busca, arranjo intencional e rearranjo, caso benéfico, das imagens apresentadas nas pranchas semânticas. Com isso, os painéis semânticos se tornam ferramentas propriamente ditas que, quando executadas de maneira adequada, podem auxiliar de forma prática o desenvolvimento

de produtos inovadores e assertivos. O uso de banco de imagens, por exemplo, pode limitar a criatividade do designer na configuração dos painéis ao utilizar representações objetivas e genéricas, que algumas vezes não necessitam de muito esforço para serem interpretadas, o que facilita e agiliza a conclusão do uso da ferramenta. Contudo, o que esse trabalho objetiva não é a rapidez de conclusão do arranjo imagético, tão pouco seu abandono, e sim um processo significativo que experimente diferentes interpretações e possibilidades para o melhoramento do resultado projetual. Ao utilizar imagens de diversas fontes, inclusive próprias, o designer treina sua própria capacidade de representações de conceitos simbólicos e abstratos.

O uso de fontes da história da arte, pesquisadas em sites de museus ou em plataformas que creditem os autores e forneçam as fichas técnicas das obras, pode ser um importante aliado no desenvolvimento dos painéis. Interpretar a motivação do autor ou artista para a imagem-obra observada, assim como o contexto na qual foi produzida, pode influenciar, também, a escolha de sua possível “vizinhança” dentro do painel. O arranjo proposital do conjunto pode ser o fator que impulsiona o pensamento criativo e a inovação. Imagens mais ou menos próximas podem aguçar memórias e concepções adormecidas, fazendo o designer ou espectador seguir por enraizamentos conceituais que não seriam provocados sem a utilização do arranjo específico. A relação entre imagens proporciona o fluxo de interpretação sobre o contexto da prancha imagética e o arranjo desempenha papel fundamental de guia para a narrativa desejada.

Em conclusão, como provocação para novos trabalhos, propõe-se a investigação sobre possíveis outras áreas do conhecimento que podem ser relacionadas ao projeto de design, mais especificamente na construção, utilização e valorização dos painéis semânticos. Propõe-se, também, um estudo abarcando as possíveis utilizações de inteligências artificiais no desenvolvimento das pranchas imagéticas no design, que podem auxiliar, assim como empobrecer, a qualidade semântica e estética da ferramenta<sup>4</sup>.

<sup>4</sup> Revisão realizada por Ignes Regina A. Gonçalves, licenciada em Letras - Língua Portuguesa e Literaturas pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), 2024. E-mail: [ignesreg.goncalves@gmail.com](mailto:ignesreg.goncalves@gmail.com).

## Referências:

- BAXTER, Mike. **Projeto de produto**: guia prático para o design de novos produtos. 2. ed. São Paulo: Blucher, 2000.
- CASSIDY, Tracy Diane. Mood boards: Current practice in learning and teaching strategies and students' understanding of the process. **International Journal of Fashion Design, Technology and Education**, Manchester, p. 43–54, 2009. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/263775523\\_The\\_Mood\\_Board\\_Process\\_Modelled\\_and\\_Understood\\_as\\_a\\_Qualitative\\_Design\\_Research\\_Tool](https://www.researchgate.net/publication/263775523_The_Mood_Board_Process_Modelled_and_Understood_as_a_Qualitative_Design_Research_Tool). Acesso em: 14 mar. 2025.
- CASSIDY, Tracy Diane. The Mood Board Process Modeled and Understood as a Qualitative Design Research Tool. **Fashion Practice**, v. 3, n. 2, p. 225–252, 2011. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/263775523\\_The\\_Mood\\_Board\\_Process\\_Modelled\\_and\\_Understood\\_as\\_a\\_Qualitative\\_Design\\_Research\\_Tool](https://www.researchgate.net/publication/263775523_The_Mood_Board_Process_Modelled_and_Understood_as_a_Qualitative_Design_Research_Tool). Acesso em: 14 mar. 2025.
- CAMPOS, Daniela Queiróz. O Atlas como método para o Design: O uso do Atlas e dos conceitos de montagem como ferramenta metodológica para pesquisa visual. e-Revista **LOGO**, v.4, n.1, p. 91-104, 2015. Disponível em: <https://incubadora.periodicos.ufsc.br/index.php/erevistalogo/article/view/3478/4101>. Acesso em: 22 abr. 2025.
- CAMPOS, Daniela Queiróz. O Atlas Mnemosyne e o painel semântico. A história da arte em diálogo com a pesquisa visual em design. **Convergências**: Revista de Investigação e Ensino das Artes. Vol. XIII, nº 25, p. 47-56, 2020. Disponível em: <https://journals.opscidia.com/index.php/convergences/article/view/10/8>. Acesso em: 22 abr. 2025.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **Atlas**: como levar o mundo nas costas. Texto de apresentação da exposição homônima em cartaz no Museu Reina Sofia (Espanha). Sopro - Publicação quinzenal da editora Cultura e Barbárie, n. 41, p. 1-7, dez. 2010. Disponível em: <https://culturaebarbarie.org/sopro/n41.pdf>. Acesso em: 21 de jun. 2025.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **Atlas ou o Gaio Saber Inquieto**: O olho da história, III. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2018.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **Que emoção! Que emoção?** São Paulo: Editora 34, 2016.
- FERNANDES, Cássio da Silva. Aby Warburg entre a arte florentina do retrato e um retrato de Florença na época de Lorenzo de Medici. **História**: Questões & Debates, Curitiba, v. 41, n. 2, p. 131-165, 2004. Semestral.
- GARNER, Steve; MCDONAGH-PHILIP, Deana. Problem Interpretation and Resolution via Visual Stimuli: The Use of 'Mood Boards' in Design Education. **Journal of Art & Design Education**, Singapore, v. 20, n. 1, p. 57-64, 2001. Disponível em: [https://www.researchgate.org/publication/229611105\\_Problem\\_Interpretation\\_and\\_Resolution\\_via\\_Visual\\_Stimuli\\_The\\_Use\\_of\\_'Mood\\_Boards'\\_in\\_Design\\_Education](https://www.researchgate.org/publication/229611105_Problem_Interpretation_and_Resolution_via_Visual_Stimuli_The_Use_of_'Mood_Boards'_in_Design_Education). Acesso

em: 24 ago. 2023.

GUERREIRO, António. Aby Warburg e a História Como Memória. **Revista de História das Ideias**, Coimbra, v. 23, p. 389-407, 2002. Anual.

MCDONAGH-PHILIP, Deana; STORER, Ian. Mood Boards as a Design Catalyst and Resource: Researching an Under-Researched Area. **The Design Journal**, p. 16-31, 2004. Disponível em: [https://www.researchgate.org/publication/233713666\\_Mood\\_Boards\\_as\\_a\\_Design\\_Catalyst\\_and\\_Resource\\_Researching\\_an\\_Under-Researched\\_Area](https://www.researchgate.org/publication/233713666_Mood_Boards_as_a_Design_Catalyst_and_Resource_Researching_an_Under-Researched_Area). Acesso em: 18 ago. 2023.

REIS, Marcos; MERINO, Eugenio. Paineis semânticos: revisão sistemática da literatura sobre uma ferramenta imagética de projeto voltada à definição estético-simbólica do produto. **Estudos em Design**. Rio de Janeiro, v.28, n. 1, p. 178 – 190, 2020. Disponível em: <https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/893>. Acesso em: 12 jun. 2025.

RUIZ, Tartas; GARCIA, Rafael Guridi. Cartografías de la memoria, Aby Warburg y el Atlas Mnemosyne. **EGA: Revista de Expresión Gráfica Arquitectónica**, p. 226-235, 2013. Disponível em: [https://capes-primo.ezl.periodicos.capes.gov.br/primo-explore/fulldisplay?docid=TN\\_cdi\\_webofscience\\_primary\\_000343837800028CitationCount](https://capes-primo.ezl.periodicos.capes.gov.br/primo-explore/fulldisplay?docid=TN_cdi_webofscience_primary_000343837800028CitationCount). Acesso em: 25 abr. 2025.

WAIZBORT, Leopoldo. In: WARBURG, Aby. **Histórias de fantasma para gente grande**. São Paulo: Companhia das Letras, 2015. Tradução de: Lenin Bicudo Bárbara.

WARBURG, Aby. **Bilderatlas Mnemosyne**: The Original. Berlin: Hatje Cantz, 2020.

WARBURG, Aby. Mnemosyne. In: BARTHOLOMEU, Cezar. **Dossiê Warburg**. Arte & Ensaios, Rio de Janeiro, v. 19, n. 19, p. 118-143, 2009. Semestral. Disponível em: <https://revistas.ufjf.br/index.php/ae/article/view/50819>. Acesso em: 02 jun. 2025.

WARBURG, Aby. **Histórias de fantasma para gente grande**. São Paulo: Companhia das Letras, 2015. Tradução de: Lenin Bicudo Bárbara.

WEDEKIN, L. M.; ARAUJO, G. C. Pathosformel do rapto: um percurso pelas imagens de assédio feminino na arte ocidental. **Visualidades**, Goiânia, v. 21, 2024. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/VISUAL/article/view/78081>. Acesso em: 04 set. 2025.

WEDEPOHL, Claudia. The making of Warburg's Bilderatlas Mnemosyne. In: WARBURG, Aby. **Bilderatlas Mnemosyne**: The Original. Berlin: Hatje Cantz, 2020.

ZÖLLNER, Frank. Aby Warburg's 'Bilderatlas Mnemosyne': systems of knowledge and iconography. **The Burlington Magazine**, n. 162, p. 1186-1191, 2020. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/348943735\\_Aby\\_Warburg's\\_'Bilderatlas\\_Mnemosyne'\\_systems\\_of\\_knowledge\\_and\\_iconography\\_in\\_Burlington\\_magazine\\_162\\_2020\\_pp\\_1078-1083](https://www.researchgate.net/publication/348943735_Aby_Warburg's_'Bilderatlas_Mnemosyne'_systems_of_knowledge_and_iconography_in_Burlington_magazine_162_2020_pp_1078-1083). Acesso em: 06 ago. 2025.

## Agência de pesquisa financiadora da pesquisa

A pesquisa da mestranda Giovanna Costa Araujo é financiada pela CAPES



(Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior).

## **Declaração de conflito de Interesses**

As autoras declaram não ter conhecimento de conflitos de interesses financeiros ou relacionamentos pessoais que possam ter influenciado o trabalho relatado neste artigo.

## **Declaração de Contribuição dos Autores e Colaboradores (CRediT - Contributor Roles Taxonomy)**

Concepção do trabalho: Giovanna C. Araujo e Luana M. Wedekin.

Metodologia: Giovanna C. Araujo.

Validação: Luana M. Wedekin.

Redação – Rascunho Original: Giovanna C. Araujo e Luana M. Wedekin.

Redação – Revisão e Edição: Giovanna C. Araujo e Luana M. Wedekin.

## **Material suplementar**

Todos os dados necessários para reproduzir os resultados estão contidos no próprio artigo.

## **Agradecimentos**

Pelas revisões gramaticais em línguas estrangeiras, agradecemos à Eduarda Correa Flores da Silva, licenciada em Letras – Inglês pela UFSC (2025), pela revisão gramatical em língua inglesa, ao Luiz Paulo de Castro, licenciado em Letras – Italiano pela UFSC (2025), pela revisão gramatical em língua italiana.