

## ***Atlas Mnemosyne: inspirações de Aby Warburg para as práticas do design e da sustentabilidade***

### ***Atlas Mnemosyne: Aby Warburg's inspirations for design and sustainability practices***

**Carlo Franzato, doutor, PUC-Rio**

[carlofranzato@puc-rio.br](mailto:carlofranzato@puc-rio.br)

#### **Resumo**

Este artigo apresenta o processo de construção de cenários, situando-o no design para a sustentabilidade. Serve-se dos conceitos de utopia/distopia e heterotopia, elaborando o conceito de ecotopias. Relata experiências de pesquisa e projeto de caráter cenarístico que, de acordo com a lição de Aby Warburg, interpreta como atlas projetuais e ecotópicos. Logo, apresenta o *Atlas Mnemosyne* de Warburg como inspiração para elaborar painéis semânticos e atlas no campo do projeto. Finalmente, ressalta a importância da elaboração de atlas para alimentar o discurso da sustentabilidade.

**Palavras-chave:** Design para a Sustentabilidade; Cenários; Ecotopias; Atlas; Aby Warburg.

#### ***Abstract***

*This paper presents the process of scenario building, situating it within the context of design for sustainability. It draws upon the concepts of utopia/dystopia and heterotopia, elaborating on the concept of ecotopias. It reports on research and project experiences with a scenaristic character, which, following Aby Warburg's lesson, are interpreted as design and ecotopic atlases. Thus, it presents Warburg's Mnemosyne Atlas as inspiration for developing semantic panels and atlases in the field of design. Finally, it emphasizes the importance of creating atlases to enrich the discourse of sustainability.*

**Keywords:** *Design for Sustainability; Scenarios; Ecotopias; Atlas; Aby Warburg.*

## 1. Introdução: cenários de sustentabilidade e ecotopias

Ao longo de sua evolução, o discurso da sustentabilidade tornou-se cada vez mais cenarístico, especialmente a partir do aperfeiçoamento das modelações matemáticas e estatísticas da climatologia, que permitiram prospectar com precisão a evolução dos fenômenos relacionados ao aquecimento global. Nessa direção, o exemplo mais famoso é a elaboração da Agenda 2030 e o estabelecimento dos 17 objetivos de desenvolvimento sustentável das Nações Unidas [1].

Nessa trajetória, no final do século XX, o design para a sustentabilidade começou a organizar propostas metodológicas para a construção e a representação de cenários [2] [3] [4]. Desde então, tem sido uma das abordagens projetuais que mais contribuem para essas elaborações, pois o objetivo último do design para a sustentabilidade é alcançar uma organização da sociedade que seja sustentável, a qual deve ser procurada, imaginada, discutida e construída. Certamente, a humanidade está distante desse objetivo e talvez esteja caminhando em direção oposta a ele.

Eis, então, a necessidade de elaborar visões de futuros alternativos, precursoras de cenários de sustentabilidade. Aludimos a utopias ecológicas ou “ecotopias”, título do romance de Ernest Callenbach [5], que descreve uma sociedade organizada de acordo com os princípios da ecologia, e que serviu de inspiração para o movimento ambientalista. No conceito de ecotopias, porém, gostar-se-ia de compreender, não apenas visões ideais de futuros desejáveis, certamente tensionadoras das ações humanas, mas, finalmente, inalcançáveis. Gostar-se-ia de compreender também heterotopias ecológicas, ou seja, de acordo com a lição foucaultiana [6], propostas identificadas no cotidiano das pessoas ou elaboradas designers e outros criativos, que proponham leves deslocamentos em relação ao que nos é familiar, causando um estranhamento na mesma intensidade, mas suficiente para começar a enxergar o outro mundo que antecipam. Assim, sugere-se que os processos de construção de cenários de sustentabilidade ou ecotopias, certamente possam trabalhar com o par utopia/distopia e produzir resultados hiperbólicos, mas também de maneira heterotópica, ressaltando as alternativas já à disposição, ou, ainda, provocar deslocamentos, estranhamentos e antecipações. Talvez, o que mais importa é que, finalmente, os cenários elaborados despertem e mobilizem para a causa ecológica. Ecotopias, então, são elaborações cenarísticas que permitem explorar, imaginar, socializar e ensaiar maneiras alternativas de existir, de estar com os outros e de estar no mundo, convocando para a ação ecológica.

A partir dessas premissas, o artigo procede apresentando algumas experiências cenarísticas desenvolvidas no campo do design para a sustentabilidade ou, de forma mais abrangente, no campo da criatividade. São elas: *Sustainable Everyday. Scenarios of Urban Life* [7]; *Creative Communities. People Inventing Sustainable Ways of Living* [8]; *CreaTures. Creative Practices for Transformational Futures* [9]; e *Feral Atlas: The More-Than-Human Anthropocene* [10]. Logo, o artigo identifica na montagem de atlas uma oportunidade metodológica para desenvolver pesquisas em design de caráter reflexivo, imaginativo e especulativo, que possam alimentar o discurso da sustentabilidade. Tal oportunidade é explorada por meio do trabalho pioneiro de Aby Warburg, que valoriza o potencial das imagens.

## 2. Experiências cenarísticas

Na trajetória do design para a sustentabilidade, destaca-se a importância do projeto *Sustainable Everyday. Scenarios of Urban Life* para a consolidação de metodologias para a construção de cenários próprios do campo do design. Liderado por Ezio Manzini e François Jégou [7], o projeto convocou diversas universidades do mundo para imaginar alternativas sustentáveis de viver o cotidiano urbano. Constituiu-se uma rede interuniversitária que foi precursora das redes LeNS (Learning Network on Design for Sustainability) e DESIS (Design for Social Innovation and Sustainability). Sinaliza-se que o Brasil estava representado por Freddy Van Camp e sua equipe da ESDI/UERJ.

Trata-se de um processo arquetípico de construção de cenários que resultou em uma exposição projetual na Triennale di Milano. No livro-catálogo, Manzini e Jégou recolheram diversos insumos teórico-metodológicos para a construção de cenários, além dos mesmos resultados desta experiência em que pesquisa e projeto se articulam. Na figura 1, é ilustrado o projeto *The Urban Vegetable Garden*, que retrata uma horta urbana com estufa. Mesmo que hoje as hortas urbanas sejam bastante difusas, vinte anos atrás não eram, pelo menos não no discurso do design.



**Figura 1:** Projeto *The Urban Vegetable Garden*. Trata-se de um projeto de horta urbana, ilustrado com a técnica da colagem, muito usada na representação de cenários. [7, p. 210-211].

A experiência inspirou outros projetos, como *Creative Communities. People Inventing Sustainable Ways of Living*, elaborado com a liderança de Anna Meroni [8], cujo objetivo foi explorar o potencial do design difuso e da inovação social, que é expressado pelas comunidades criativas.

Pode ser relacionado a *Sustainable Everyday* e *Creative Communities*, o projeto *CreaTures. Creative Practices for Transformational Futures*, cujos resultados do projeto foram recolhidos em um livro organizado por Markéta Dolejšová [9]. Apesar da organização metodológica desta experiência ser similar as anteriores, *CreaTures* difere por ter uma vocação mais artística, experimental e performática.

Finalmente, cita-se o projeto *Feral Atlas: The More-Than-Human Anthropocene*, elaborado por Anna Tsing, Jennifer Deger, Alder Keleman Saxena e Feifei Zhou [10]. Neste caso, trata-se de um trabalho interdisciplinar, cuja ênfase cai no campo das artes e das humanidades. *Feral Atlas* oferece um referencial textual e imagético que pode inspirar o design para a sustentabilidade, tendo em vista a necessidade de sua atualização.

Nas referências, foram incluídos os links para as quatro experiências citadas e convida-se o leitor a acessá-las para explorar seu trabalho imagético e o potencial evocativo derivado. É através da imagem que essas experiências propõem visões de futuros alternativos, cenários de sustentabilidade e ecotopias, apontando caminhos ecológicos e sugerindo a ação.

### 3. *Atlas Mnemosyne*

*Creative Communities*, *Sustainable Everyday*, *CreaTures* e *Feral Atlas* têm diversos aspectos em comum, como a atitude investigativa e criativa, o caráter cenáristico, o escopo ecológico, a coleção e a organização de projetos relevantes, a valorização das visualidades, ou a vocação para a socialização de seus resultados.

Nessa direção, o nome do último projeto, *Feral Atlas*, parece fornecer uma chave interpretativa dessas produções para o campo do design. Os projetos apresentados podem ser considerados como atlas projetuais e ecotópicos, que podem ser consultados para a montagem de painéis semânticos para informar os processos de pesquisa e projeto, e auxiliar suas práticas metodológicas. Faz-se referências ao *Atlas Mnemosyne*, a última obra de Aby Warburg [11, p. 283-306] [12], à qual o autor se dedicou de 1924 até sua morte, em 1929. Trata-se de um dos mais importantes trabalhos da história da arte, do momento que atravessa uma tradição historiográfica eminentemente textual, e começa outra fundada nas imagens e que procede pelo trabalho imagético, fomentando um pensamento antes visual do que verbal [13] [14].

Em Hamburgo, Warburg mantinha uma biblioteca muito extensa, denominada Biblioteca Warburg das Ciências da Cultura (Kulturwissenschaftliche Bibliothek Warburg), à entrada da qual havia a inscrição *Mnemosyne*, em letras gregas, para evocar a titânide grega que personificava a memória. Na sala de leitura da biblioteca, de base elíptica, Warburg começou a instalação de seu último trabalho, o *Atlas Mnemosyne*, que compreende uma série aberta de grandes painéis de madeira, cobertos com tecido preto, sobre as quais são postas reproduções imagéticas, predominantemente fotografias em preto e branco. À morte do autor, estavam montados 79 painéis, que organizavam cerca de 900 imagens.

Cada painel enfrenta e relata uma questão de investigação de Warburg, servindo como base para seus ensaios e conferências. O painel 55 (figura 2, página seguinte), por exemplo, permitiu a elaboração do ensaio *Le déjeuner sur l'herbe* [15].



**Figura 2:** “Painel 55: *Julgamento de Paris* sem ascensão. Depois do sarcófago: Peruzzi e Marcantonio. Ascensão e descida. Narcisismo. *Plein air* como substituição do Olimpo. Empréstimo de Manet do Carracci. Casal passeando”. Fonte: [12, p. 116-117, tradução do autor].

Por meio do painel 55, Warburg desenvolve uma intuição de Gustav Pauli, o qual havia identificado os nexos formais e simbólicos que conectam um relevo em um sarcófago romano à controversa pintura *Le déjeuner sur l'herbe* de Edouard Manet, passando pelo *Julgamento de Paris* de Rafael ou, melhor, pela cópia realizada por Marcantonio Raimondi, pois o original perdeu-se há muito tempo. Trata-se de obras diversíssimas, distantes no tempo, elaboradas com técnicas diferentes, mas que, mesmo assim, estão intimamente relacionadas.

Os painéis eram dispostos nas margens da sala de leitura elíptica, de forma a permitir outros percursos interpretativos entre eles, especialmente ao redor das duas principais vertentes investigativas de Warburg, “as vicissitudes dos deuses olímpicos na tradição astrológica e o papel das antigas fórmulas de *pathos* na arte e na civilização pós-medieval” [11, p. 283, tradução do autor].

Assim, vinha se compondo o *Atlas Mnemosyne*, e se reformulando, pois, as reproduções eram penduradas e não coladas nos painéis. Os mesmos painéis eram móveis. Dessa forma, eram auxiliadas as operações metodológica de montagens, desmontagens e remontagens, para a constante reelaboração e atualização das formulações do autor.

O nome do atlas, *Mnemosyne*, oferece a chave de leitura para compreender o princípio metodológico que orienta tais operações, ou seja, a memória, a qual, de acordo com Warburg, cria um espaço entre a imaginação e a racionalidade, ampliando o intervalo de ida e volta do pensamento entre elas, e assim favorecendo a criatividade.

Nessa direção, deve-se concordar com Georges Didi-Huberman quando afirma que “a obra warburguiana pode ser lida como um texto profético e, mais exatamente, como a profecia de um *saber por vir*” [14], o que pode causar certo estranhamento, considerando que, inicialmente, o trabalho de Warburg foi situado no campo da história da arte. De fato, seu trabalho foi incubado nesse campo, mas o extrapola, tornando-se especialmente interessante para todas as disciplinas que trabalham com imagens, inclusive para o design.

#### **4. Considerações finais: da oportunidade de elaborar atlas projetuais para alimentar o discurso da sustentabilidade**

Já existem trabalhos que aprofundam as contribuições de Warburg para o design e é recomendável que a sequência continue. Daniela Queiroz Campos [16], por exemplo, evidenciou como o trabalho de Warburg fundamenta e pode expandir a pesquisa visual para o projeto e a elaboração de painéis semânticos ou *moodboards*, uma técnica muito usada nos diversos campos do design, inclusive nas abordagens projetuais que integram a construção de cenários. As operações de montagem, desmontagem e remontagem, por sinal, são características da construção de cenários [17].

Campos evidencia que, nos processos de design que procedem a partir do par problema/solução e por etapas sequenciais, os painéis semânticos são elaborados nas etapas iniciais, para fixar um referencial projetual para as etapas subsequentes. A maneira de operar de Warburg, porém, sugere a possibilidade de manter os painéis abertos para mudanças contínuas, durante todo o processo projetual. Dessa forma, não haveria separação e sequencialidade entre atividades de pesquisas visual, concepção, desenvolvimento e avaliação, detalhamento e comunicação, etc. Assim, permitir-se-ia que o trabalho imagético continuasse a fornecer sua contribuição reflexiva, imaginativa e especulativa, no decorrer do projeto.

Operativamente, de acordo com Campos:

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 [16, p. 58]

Ora, Warburg montava, desmontava e remontava suas preciosas reproduções fotográficas, em pesadas pranchas de madeira de 150cm x 200cm, cobertas com tecidos pretos. O registro dos painéis ocorria por meio de fotografias que deviam ser reveladas. Os painéis semânticos dos processos relatados por Campos eram elaborados e registrados por meio de softwares de edição de imagens, ilustração, apresentação ou de processamento de texto. Nos dois casos, havia uma base instrumental que permitia uma flexibilidade notável, a qual, porém, não chega perto das possibilidades habilitadas pelas plataformas de colaboração online ou pelas redes sociais, e hoje praticadas cotidianamente nos processos criativos. Tornou-se possível achar materiais audiovisuais por meio de motores de busca poderosos, vasculhando a imensidade da rede internet, recolher as referências em pastas ou pendurá-las em painéis, online, individualmente ou em grupo, organizá-las e, finalmente, registrá-las com extrema facilidade. Considere-se, então, como o método proposto por Warburg potencializou-se ao longo das últimas décadas, e como difundiu-se massivamente, sem que quem o pratica tenha conhecimento de sua obra.

Apesar do progressivo afastamento das imagens, registrável nos trabalhos acadêmicos, pelo menos nos últimos níveis educacionais, defende-se a ideia que, no campo do design, todos os trabalhos de conclusão de curso de graduação, dissertações de mestrado, teses de doutorado, relatórios de pesquisa e demais produções acadêmicas poderiam operar sobre painéis e constituir atlas projetuais.

*Creative Communities, Sustainable Everyday e CreaTures* demonstram que é possível desenvolver experiências de pesquisa e projeto em design pelo trabalho imagético, recolhendo casos de projetos relevantes, organizando-os de acordo com as lógicas de pesquisa emergente, e socializando o trabalho online, em acesso aberto. O processo não se limita aos casos, mas continua com as elaborações teóricas, que são apresentadas por meio de esquematizações e diagramas, e com os projetos decorrentes das experiências, processados e apresentados de forma similar aos casos. Finalmente, as experiências relatadas não resultam apenas em relatórios, mas em atlas projetuais e ecotópicos que permitem a continuação da investigação aos pesquisadores-projetistas e a quem mais os consultam e exploram. Dessa forma, experiências sucessivas são qualificadas.

Finalmente, retoma-se as premissas apresentadas na primeira seção do artigo para ressaltar a importância desse tipo de trabalho, especialmente no design para a sustentabilidade. Ao longo das últimas décadas, o discurso da sustentabilidade vem se difundindo e ganhando ressonância cultural. Apesar disso, porém, a sociedade não parece estar conseguindo vislumbrar e praticar alternativas. O trabalho imagético e cenarístico vai justamente nessa direção. A construção de atlas projetuais e ecotópicos pode potencializar os métodos que subtendem a tal trabalho.

## Agradecimentos

O autor conta com o apoio da bolsa de Produtividade em Pesquisa do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq, processo 314437/2023-1). Também conta com o financiamento da Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro (FAPERJ), no escopo do Programa de Apoio a Projetos Temáticos no Estado do Rio de Janeiro (projeto Gávea Lab, processo número SEI-260003/001198/2023 – APQ1).

## Referências

- [1] ONU. **Objetivo do desenvolvimento sustentável 11: cidades e comunidades sustentáveis**. 2015. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/11>. Acesso em: 5 jul. 2022.
- [2] MANZINI, E. **Artefatti**. Verso una nuova ecologia dell'ambiente artificiale. Milano: Domus Academy, 1990.
- [3] BERGONZI, F. Il design e il destino del mondo. Il prodotto filosofale. In: MAURI, F. (org.). **Progettare progettando strategia: il design del sistema prodotto**. Milano: Dunod, 1996. p. 155-232.
- [3] MANZINI, M. Scenarios of Sustainable Wellbeing. **Design Philosophy Papers**, v. 1, n. 1, p. 5-21, 2003. Disponível em: <https://doi.org/10.2752/144871303X13965299301434>. Acesso em: 5 jul. 2022.
- [5] CALLENBACH, E. **Ecotopia: The Notebooks and Reports of William Weston**. Berkeley: Banyan Tree Books, 1975.
- [6] FOUCAULT, M. **Estética: literatura e pintura, música e cinema**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.
- [7] MANZINI, E.; JÉGOU, F. (orgs.) **Sustainable Everyday**. Scenarios of urban life. Milano: Edizioni Ambiente, 2003. Disponível em: <https://www.strategicdesignscenarios.net/sustainable-everyday-book/>. Acesso em: 5 jul. 2022.
- [8] MERONI, A. **Creative communities**. People inventing sustainable ways of living. Milano: Polidesign, 2007. Disponível em: <https://www.strategicdesignscenarios.net/creative-communities-book/>. Acesso em: 26 ago. 2018.
- [9] DOLEJŠOVÁ, M. (org.). **CreaTures Co-Laboratory Catalogue**. Experiences and outcomes of 20 experimental productions from the CreaTures research project. Espoo: Aalto PrintLab, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.5281/zenodo.7525506>. Acesso em: 1 ago. 2023.
- [10] TSING, A. *et al.* **Feral Atlas: The More-Than-Human Anthropocene**. Stanford: Stanford University Press, 2021. Disponível em: <http://doi.org/10.21627/2020fa>. Acesso em: 20 mar. 2024.
- [11] GOMBRICH, E. **Aby Warburg**. An Intellectual Biography. London: The Warburg Institute – University of London, 1970.
- [12] OHRT, R.; HEIL, A. (org.). **Bilderatlas Mnemosyne – The Original**. London, Berlin: HKW, The Warburg Institute, Hatje Cantz, 2020.



- [13] WARBURG, A. Mnemosyne. *In*: BARTHOLOMEU, C. (org.) Dossiê Warburg. **Artes e ensaios**, v. 19, n. 19, p. 118-143, 2009. Disponível em: <https://doi.org/10.60001/ae.n19.p118%20-%20143>. Acesso em: 20 mar. 2024.
- [14] DIDI-HUBERMAN, G. **A imagem sobrevivente**. História da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.
- [15] WARBURG, A. O *Déjeuner sur l'herbe* de Manet. **História de fantasma para gente grande**. Escritos, esboços e conferências. São Paulo: Companhia Das Letras. p. 349-362, 2015.
- [16] CAMPOS, D. Q. Atlas Mnemosyne – uma nova proposta para a pesquisa visual. **Educação Gráfica**, v. 19, n. 2, 2015. Disponível em: <https://rb.gy/gprj3o>. Acesso em: 1 ago. 2023.
- [17] SILVA, C. P. **Cenários panorâmicos**. Uma metodologia para projeção em design estratégico. São Paulo: Blucher, 2021. Disponível em: [https://www.blucher.com.br/cenarios-panoramaticos\\_9786555500905](https://www.blucher.com.br/cenarios-panoramaticos_9786555500905). Acesso em: 20 mar. 2024.