

Design, memória coletiva e experiência urbana: articulações a partir do caminhar pela cidade

Design, collective memory, and urban experience: articulations through walking in the city

Allyneanhy Gade Nunes Alves Oliveira
Mariana Monteiro Xavier de Lima

Resumo: O caminhar atentamente pela cidade permite conectar os habitantes com os espaços. O design, nesse contexto, é uma ferramenta estratégica capaz de potencializar essa experiência urbana e ressignificar a memória por meio de artefatos, espaços e práticas cotidianas. Nesse âmbito, o artigo investiga como o design pode favorecer a ativação da memória coletiva por meio da experiência do caminhar pela cidade. A partir de uma abordagem qualitativa, fundamentada em revisão bibliográfica, o estudo articula aportes teóricos partindo da figura do flâneur de Walter Benjamin, do design e da memória coletiva. Além das reflexões geradas, como resultado, o artigo apresenta um framework conceitual que busca evidenciar como o design pode agir em quatro dimensões: emocional, estratégica, semântica e social. Conclui-se que o design é uma linguagem capaz de traduzir a memória coletiva, ao projetar artefatos e experiências que a valorize em meio aos detalhes e significados encontrados em vestígios urbanos.

Palavras-chaves: flâneur; design; memória coletiva; experiência; cidade.

Abstract: Walking attentively through the city allows inhabitants to connect with the spaces around them. In this context, design is a strategic tool capable of enhancing this urban experience and re-signifying memory through artifacts, spaces, and everyday practices. Within this scope, the article investigates how design can facilitate the activation of collective memory through the experience of walking in the city. Using a qualitative approach based on a literature review, the study articulates theoretical contributions grounded in Walter Benjamin's figure of the flâneur, as well as design and collective memory. Beyond the reflections generated, the article presents a conceptual framework that seeks to highlight how design can act across four dimensions: emotional, strategic, semantic, and social. It concludes that design is a language capable of translating collective memory by creating artifacts and experiences that value it amid the details and meanings found in urban traces.

Keywords: flâneur; design; collective memory; experience; city.

Introdução

As cidades são palcos de histórias e experiências que se entrelaçam no tempo e no espaço. A interseção entre diferentes tempos é perceptível em cada casa, rua e bairro. Entretanto, os vestígios que resistem ao tempo e às transformações tecnológicas, muitas vezes apagados pelo consumo acelerado, pela sobrecarga informacional e pela requalificação urbana, evidenciam a urgência de refletir sobre a resignificação das cidades e de suas memórias. O simples ato de caminhar pela cidade, à luz das reflexões de Walter Benjamin (1987), constitui uma prática que intensifica as experiências ao conectar os indivíduos com a memória e a identidade histórica.

Nesse contexto, o design, enquanto campo situado nos fenômenos sociais e cotidianos, encontra oportunidades ao se articular com as experiências do presente e os rastros do passado, buscando fortalecer o vínculo afetivo entre a memória dos cidadãos e o espaço que habitam.

Este artigo surgiu como parte de uma reflexão desenvolvida durante a revisão bibliográfica da tese de doutorado da autora, especialmente no que se refere à conceituação de memória e à interação do cidadão com a cidade. Na investigação acerca das contribuições do design, a pesquisa aprofundou-se na reconexão com a memória a partir da figura do *flâneur*¹, conforme delineado por Walter Benjamin. Diante disso, formula-se a seguinte pergunta: como os conceitos de design podem favorecer a ativação da memória coletiva por meio da experiência de caminhar pela cidade?

A relevância deste estudo se ancora em dois aspectos centrais das discussões contemporâneas: a valorização do design como campo estratégico na produção de experiências do usuário e a necessidade de desenvolver novas maneiras de vivenciar os espaços urbanos, em um momento de apagamento histórico de memórias. Em um cenário marcado pela gentrificação e pela ampliação recorrente de tecnologias, observar a cidade sob a perspectiva de Walter Benjamin, conectando com as abordagens do design, configura-se como uma estratégia de reconexão com as memórias individuais e coletivas.

Nesse sentido, o objetivo deste artigo é refletir sobre como o design pode favorecer a ativação da memória coletiva urbana a partir da experiência sensível do caminhar pela cidade. Trata-se, portanto, de uma abordagem que dialoga com movimentos emergentes que reposicionam o design como prática cultural, social e urbana.

O presente adota uma abordagem qualitativa, fundamentada em revisão bibliográfica crítica dos conceitos levantados por Walter Benjamin, bem como de autores centrais do campo de design como Ezio Manzini (2008), Rafael Cardoso (2012), Donald Norman (2008) e Klaus Krippendorff (2000; 2007). Além disso, incorpora o aporte teórico de Maurice Halbwachs (2013), Paul Ricoeur (2002; 2007), Joel Candau (2018), Pierre Nora (1984; 1993) e outros estudiosos relevantes na área, discutindo questões relacionadas à memória e à cidade. O estudo propõe o cruzamento desses referenciais para aprofundar a compreensão sobre o papel do design na mediação da memória coletiva em espaços urbanos.

1 O termo vem de “*flânerie*” que é o ato de passear. Foi popularizado por Charles Baudelaire no século XIX para se referir ao espectador moderno, alguém que vê tudo, unindo o passeio ocioso à observação estética e crítica da cidade.

Caminhando na cidade igual ao Walter Benjamin

Era uma noite de quinta-feira no centro histórico da cidade. Um antigo poste de luz, feito de ferro fundido, piscava constantemente. Destoava da modernidade ao redor, sendo um dos poucos postes arcaicos que ainda respiravam ali. Contudo, por sua persistência simbólica, seguia iluminando a praça, formando desenhos e texturas sobre o piso de pedra. Dois amigos pararam diante dele. Um perguntou: “Este poste é tão antigo; por que nunca trocaram?”. O outro respondeu que aquele artefato fazia parte da imagem do centro da cidade; retirá-lo seria apagar parte da memória local. A estrutura havia sido restaurada ao longo dos anos. Por vezes, substituíram cabos e refizeram pinturas, mas sua presença permanecia como um rastro silencioso de outros tempos. Mas, houve um tempo em que o poste, sob a luz amarelada, iluminara noites de dança e passeios românticos. O poste não falava, mas carregava histórias: pichações desbotadas, cartazes arrancados e manchas causadas pela insolação. Ao final da conversa, os amigos olharam o poste novamente, agora com uma nova perspectiva: a do *flâneur*. A partir dali, não passariam mais por ele apressadamente.

Os detalhes descritos ilustram a figura emblemática do *flâneur*. Esse tipo de experiência urbana foi amplamente explorado e compartilhado por Walter Benjamin, cuja inspiração vem das descrições de Charles Baudelaire: o sujeito que caminha, o observador errante da cidade. Em contraste com o transeunte apressado, esse sujeito é atento e meticuloso aos detalhes encontrados no espaço urbano. Em seu livro *Obras Escolhidas II*, Benjamin (1987) apresentou uma profunda conexão entre o sujeito e a experiência da vida urbana. Um de seus exemplos mais marcantes é sua leitura sensível de Paris, na qual revela de modo admirado, os fragmentos da cidade como o *habitat* natural do andarilho urbano. Ele observou vitrines, espelhos, fachadas, arcadas parisienses, que transformam a cidade em um espelho do cotidiano. Benjamin descreveu Paris como:

A cidade se espelha em milhares de olhos, em milhares de objetivas. Pois não apenas o céu e a atmosfera, nem apenas os anúncios luminosos nos bulevares noturnos fizeram de Paris a *Ville Lumière*. – Paris é a cidade dos espelhos: o espelhado do asfalto de suas ruas (Benjamin, 1987, p. 197).

A cidade, portanto, configura-se como um espaço de montagem: conjunto de fragmentos de tempos distintos, de sobreposições materiais e de narrativas em constante transformação. Os “milhares de olhos” que observam a cidade permitem captar esses fragmentos a partir de suas próprias perspectivas e compartilhá-los com outras pessoas, compondo um mosaico vibrante e dinâmico da vida urbana. Cada fragmento, seja materializado de modo visual, sonoro ou tátil, pode ser desmontado e remontado, dando origem a novas narrativas, tanto individuais quanto coletivas. Benjamin transforma o caminhar pela cidade em uma experiência de conexão, na qual o espaço é lido por meio dos detalhes.

Adotar o modo de caminhar benjaminiano pela cidade implica reconhecer que um simples poste de luz pode dizer tanto quanto um edifício monumental; assim como uma sombra pode carregar tanto significado quanto um memorial. Trata-se também de desvendar as cidades em suas camadas temporais, o que eram e o que são, compreendendo seu uso mediante os detalhes inscritos e das práticas dos habitantes. Este paradigma se reflete na maneira como as pessoas interagem com o ambiente urbano e se permitem mergulhar em suas experiências.

Por outro lado, Benjamin (1987) tece críticas à modernidade, marcada pela fragmentação do tempo em meio à comercialização da experiência. Ainda assim, reconhece nela as questões relevantes da memória. O *flâneur* enxerga a essência da cidade valendo-se de seus vestígios como os ruídos, as fachadas, os monumentos, as pessoas, os cartazes gráficos e os desgastes do chão. Assim, a cidade assume importância para além da dimensão funcional ou do aspecto físico, tornando-se um campo de experiência que emerge da memória e de seus rastros.

Velloso e Jacques (2023, p. 137), em *Enigma das Cidades*, afirmam, sob o olhar de Benjamin, que a cidade estimula a memória no indivíduo “[...] misturando esquecimento e lembrança, e permite-lhe a experiência”. Essa experiência, segundo as autoras, é importante para compreender o modo como o sujeito moderno se desloca pela cidade, muitas vezes sem absorver ou relevar o que se vivencia. Nesse cenário, a figura do caminhante-observador percorre a cidade em busca de rastros do cotidiano, capaz de captar fragmentos de histórias apagadas.

Ainda conforme Velloso e Jacques (2023), a cidade funciona como um campo fértil para a rememoração (*eingedenken*). A experiência urbana não se limita à percepção funcional dos espaços, mas resulta da intersecção entre a memória individual e a memória identificada no próprio lugar. De acordo com as autoras, a articulação entre lembrança pessoal e história constitui o que Benjamin chama de *erfahrung*, uma experiência plena que se realiza na apropriação sensível do espaço. Por isso, é a habilidade humana da “faculdade mimética”² que está no centro dessa experiência. Mesmo na contemporaneidade, ela se manifesta nas interações sutis com os objetos cotidianos e na relação atenta com a arquitetura urbana, que se estabelece não apenas pelo uso, mas também pelo afeto (Velloso; Jacques, 2023, p. 145-147).

Um ponto fundamental é a afirmação que Durán (2011, p. 140-141) faz sobre a figura do *flâneur*, tratando-o como um “cientista urbano”, capaz de observar, enxergar e contemplar aquilo que passa despercebido por estar naturalizado no cotidiano. Quando escolhe trajetos, ele apreende os detalhes da cidade “como uma máquina fotográfica”, captando aquilo que escapa à percepção ordinária. A partir dessa base, Gómez-Orjuela (2023) resgata o caminhar como prática investigativa e metodológica, ao definir o *flâneur* como “[...] uma atitude etnográfica, mobiliza o olhar e exige do corpo uma ampliação da experiência sensorial daqueles que investigam o lugar, a fim de encontrar grandes revelações a partir da vida cotidiana e dos detalhes minuciosos da cidade” (Gómez-Orjuela, 2023, p. 71, tradução nossa)³. Esse entendimento amplia a noção benjaminiana para o campo das metodologias urbanas contemporâneas.

A experiência do caminhante-observador, tal como elaborada por Walter Benjamin, pode ser aprofundada quando colocada em diálogo com a obra *As Cidades Invisíveis*, de Italo Calvino (1990). O autor concebe a ideia de cidade como um tecido de memórias, percepções e narrativas, aproximando-se da leitura benjaminiana ao sugerir que o espaço urbano é compreendido por meio de rastros sensíveis. Descrevendo a cidade de Zaíra, Calvino (1990) fala:

[...] Mas a cidade não conta o seu passado, ela o contém como as linhas da mão, escrito nos ângulos das ruas, nas grades das janelas, nos corrimãos das escadas, nas antenas

2 Relativo à mimese ou mimetismo, sendo a capacidade humana perceber semelhanças, imitar e reproduzir comportamentos, formas ou características de outro ser ou objeto.

3 *The flâneur, adopted by ethnography, as an ethnographic attitude, appeals to the gaze and demands from the body an expansion of the sensory experience of those who inspect the place, to find great revelations based on everyday life and minute details of the city.*

dos para-raios, nos mastros das bandeiras, cada segmento riscado por arranhões, serradelas, entalhes, esfoladuras [...] (Calvino, 1990, p. 14).

Portanto, a imagem inicial do poste de luz no centro histórico pode ser entendida por não explicitar sua história, mas por incorporar sua materialidade desgastada como inscrições da temporalidade, que são acessadas apenas a um olhar atento. Aqui, o *flâneur* aproxima-se da figura evocada por Calvino: percorrer a cidade como quem decifra um texto, ou seja, reconhecendo que o visível é atravessado por tempos e camadas invisíveis de memória.

Outro aspecto relevante nessa relação entre memória e caminhar pela cidade é a atenção aos símbolos que operam na experiência urbana. Na cidade de Tamara, Calvino (1990) descreve um espaço saturado de signos:

[...] Finalmente, a viagem conduz à cidade de Tamara. Penetra-se por ruas cheias de placas que pendem das paredes. Os olhos não veem coisas, mas figuras de coisas que significam outras coisas: a torquês indica a casa do tira-dentes; o jarro, a taberna; as alabardas, o corpo de guarda; a balança, a quitanda. Estátuas e escudos reproduzem imagens de leões delfins torres estrelas: símbolo de que alguma coisa — sabe-se lá o quê — tem como símbolo um leão ou delfim ou torre ou estrela (Calvino, 1990, p. 17).

Essa concepção se conecta com a de Benjamin ao considerar a cidade como superfície de leitura, composta por códigos culturais e signos visuais, onde vitrines, fachadas, cartazes e objetos cotidianos, por exemplo, orientam e condicionam a percepção do sujeito. Assim, exige-se um olhar interpretativo capaz de decifrar esses códigos.

Em reforço a esse panorama, os elementos da cidade propostos por Kevin Lynch oferecem um diálogo mais sistematizado da percepção urbana com a prática do caminhar. Segundo Lynch (1997), uma cidade torna-se legível quando seus elementos podem ser compreendidos e organizados de modo coerente, contribuindo para a composição de sua imagem. Esses elementos funcionam como signos estabilizados que auxiliam na orientação e na memória espacial, sendo conhecidos como: caminhos, limites, bairros, pontos nodais e marcos. Portanto, a legibilidade facilita não apenas no deslocamento, mas também impacta na interação e na experiência dos habitantes com a cidade, intensificando a relação com sua identidade. Com a sistematização desses signos, Lynch evidencia como a clareza estrutural contribui para a construção de uma cidade memorável.

Memória coletiva e identidade nos detalhes

A memória tem se consolidado como um tema importante nas reflexões contemporâneas das ciências humanas, articulando-se diretamente com a formação de identidades, tanto individuais quanto coletivas.

O antropólogo Joel Candau (2018) compreende a memória como um conjunto de relatos que evocam lembranças carregadas de significados emocionais e contextos históricos. Para ele, a memória se divide em três níveis, sendo estes: 1) protomemória (saberes práticos ou hábitos incorporados); 2) memória de alto nível (lembranças consistentes, como fatos e sensações) e; 3) metamemória (reflexão sobre a própria lembrança). Esses níveis são intensificados por meio da criação de experiências.

Por sua vez, Paul Ricoeur (2007) afirma que a memória está relacionada à capacidade humana de atribuir novos sentidos e representar momentos que podem ser reais ou imaginados, sendo transformados ao serem rememorados. Para o autor, a memória é o principal instrumento para afirmar que algo aconteceu, destacando que “[...] não temos nada melhor que a memória para significar que algo aconteceu, ocorreu” ou “[...] se passou antes que declarássemos nos lembrar dela” (Ricoeur, 2007, p. 40).

Segundo Halbwachs (2013), cada lembrança e experiência vivida individualmente constitui, na verdade, uma perspectiva situada da memória coletiva, sendo reconstruída a partir das interações sociais. O autor entende que o ato de lembrar não é um processo isolado, mas ocorre em contextos sociais que moldam e sustentam as lembranças, envolvendo linguagens, hábitos e lugares.

Assim, “[...] as lembranças permanecem coletivas e nos são lembradas por outros, ainda que trate de eventos em que somente nós estivemos envolvidos e objetos que somente nós vimos” (Halbwachs, 2013, p. 30). A coletividade se insere como base da memória, e por isso há sempre um grupo envolvido em qualquer processo de rememoração. De maneira semelhante, Pierre Nora (1993), entende que a memória existe na medida em que há grupos, em sua multiplicidade, coletividade e em constante transformação. O autor, contudo, distingue a memória e a história:

[...] A memória é um fenômeno sempre atual, um elo vivido no eterno presente; a história, uma representação do passado. Porque é afetiva e mágica, a memória não se acomoda a detalhes que a confortam; ela se alimenta de lembranças vagas, telescópicas, globais ou flutuantes, particulares ou simbólicas, sensível a todas as transferências, cenas, censura ou projeções. [...] (Nora, 1993, p. 9)

Nesse sentido, a memória caracteriza-se por seu caráter afetivo, não se restringindo à linearidade dos fatos históricos. Essa perspectiva é ampliada por Jan Assmann (2011), que não interpreta esse processo como desaparecimento da memória, mas como sua reconfiguração. Para a autora, as memórias tradicionais como a experiencial e a de aprendizagem entram em declínio, enquanto se expandem maneiras mediadas, como a memória cultural, sustentada por arquivos, monumentos e dispositivos técnicos (Assmann, 2011).

Estabelecendo uma ponte entre a noção de memória e o contexto contemporâneo, destaca-se que ela deixa de ser compreendida como um repositório estável do passado e passa a ser entendida como parte de disputas e reconstruções, especialmente no âmbito da cultura digital. A afirmação “nunca se falou tanto em memória como hoje em dia, e nunca foi tão difícil ter acesso ao nosso passado recente” (Beiguelman, 2014, p. 13) contribui para essa ideia. A autora desloca a compreensão da memória de uma perspectiva arquivística para uma condição marcada pela instabilidade, pela mediação tecnológica e por dinâmicas econômicas. Nesse cenário, as memórias (sejam pessoais ou coletivas) passam a constituir também um serviço e uma mercadoria, sendo mediada por infraestruturas privadas que condicionam tanto sua preservação quanto seu apagamento (Beiguelman, 2014).

Tal contexto contribui para o enfraquecimento da experiência histórica, substituída por formas de nostalgia e repetição que simulam o passado sem, contudo, preservá-lo criticamente. Diante disso, torna-se necessário repensar os modos de produção, conservação e acesso à memória, especialmente em contextos urbanos, nos quais as camadas simbólicas e materiais da cidade passam a ser atravessadas por fluxos digitais efêmeros (Beiguelman, 2014).

Nesse ponto, a prática de *flâneur* de Walter Benjamin, surge como chave interpretativa importante, uma vez que essa figura caminha pela cidade atenta aos estímulos visuais, físicos e materiais que favorecem a conexão com o passado. Ela também pode ser retomada como uma estratégia metodológica contemporânea, constituindo-se como um gesto crítico frente à efemeridade e à desmaterialização características da vida digital.

Como desdobramento no estudo da memória, Nora (1984) introduz o conceito de lugares de memória (*lieux de mémoire*), entendidos como espaços interligados à materialização da memória, sobretudo frente à perda de referências vivas no tempo presente. Enquanto a memória se apoia nesses lugares, a história se organiza a partir dos acontecimentos (Assumpção; Castral, 2022).

Baseando esse entendimento, Paul Ricoeur (2002, p. 44) afirma que “[...] a arquitetura seria para o espaço o que a narrativa é para o tempo”, sugerindo que, assim como as narrativas organizam e dão sentido às experiências temporais, a arquitetura estrutura o espaço, conferindo significado às vivências que nele ocorrem. Desse modo, a memória encontra seu lugar no espaço. Estes tornam-se portadores de memórias, identidades e símbolos culturais, funcionando como registros materiais da história e das escolhas de uma sociedade.

A partir dessas reflexões, observa-se que os modos de construção de pertencimento e reconhecimento coletivo também se modificam. Os grupos sociais se estruturam por meio de referências simbólicas e históricas compartilhadas, que orientam a forma como o passado é lembrado e significado. Assim, embora cada indivíduo possua experiências singulares, sua memória é construída em relação com o coletivo, sendo atravessada por narrativas, valores e tradições comuns.

Nesse sentido, a identidade constitui-se como um processo relacional, no qual o sujeito se reconhece a partir de vínculos de pertencimento. Essa relação entre memória e identidade é destacada por Barros (1999) que compreende a identidade cultural como fruto de um processo simbólico, no qual a “[...] memória é uma espécie de reservatório que aglutina os processos de identidade e identificação” (Barros, 1999, p. 34). Além disso, o autor ressalta que a memória é um instrumento fundamental de pertencimento e continuidade na formação das identidades culturais.

Além de dialogar com as concepções de Halbwachs, Jacques Le Goff (2003) reforça que “[...] a memória é um elemento essencial do que se costuma chamar identidade, individual ou coletiva, cuja busca é uma das atividades fundamentais dos indivíduos e das sociedades de hoje, na febre e na angústia” [...] (Le Goff, 2003, p. 469). Joel Candau (2018) também amplia essa discussão ao enfatizar a conexão entre as questões identitárias e memória, afirmando que ambas andam sempre ligadas. Para ele, enquanto a memória interliga passado e presente, a identidade se constrói com base em conhecimentos e experiências acumulados ao longo do tempo. Não obstante, a identidade pode ser compreendida como a memória em ação, uma vez que é por meio dela que se constroem narrativas de pertencimento (Alecrim, 2021).

Diante disso, nota-se que, embora a memória se inicie em instância individual, é um processo que continua como construção social e coletiva. O ato de lembrar é impulsionado por símbolos culturais, narrativas históricas e pelos grupos que habitam e moldam a cidade. A vivência nesses espaços pode, portanto, estimular e abrigar a produção de memórias coletivas.

A memória pode ser acessada por diferentes configurações nas cidades e o *flâneur* experimenta esse espaço como lugar de memória, onde a história não se manifesta apenas em edifícios, mas

também em frestas, margens e ritmos rotineiros. Essa rede de significados é essencial para a constituição de identidades e para a produção de sentido no presente. Além disso, o embate entre memória e história revela disputas sobre o que merece ser lembrado, como deve ser narrado e por quem deve ser rememorado.

O tempo deixa vestígios que estruturam a narrativa urbana. Nora (1993, p. 9) afirma que “[...] a memória se enraíza no concreto, no espaço, no gesto, na imagem, no objeto. A história só se liga às continuidades temporais, às evoluções e às relações das coisas”. Esses vestígios, deixados no espaço urbano, funcionam como suportes materializados da memória. Sua transformação ou apagamento pode comprometer experiências na continuidade simbólica de grupos sociais.

O design como mediador

Em cidades marcadas pelas transformações rápidas, o design emerge como um campo estratégico na produção de experiências que ativam o senso de pertencimento identitário e promovem o resgate da memória coletiva.

A compreensão do design como mediador nos espaços urbanos parte do reconhecimento de que a cidade contemporânea se configura como um sistema complexo de relações sociais, simbólicas e experienciais. Essa mediação pode ocorrer em diferentes escalas, como do objeto, do serviço e do território, nas quais o design estratégico contribui para operar de forma sistêmica e transdisciplinar. Machado *et al.* (2022) reforçam a importância de o design assumir o papel de articulação entre os diversos campos sociais. Em diálogo com o planejamento urbano, os autores defendem uma visão mais criativa, participativa e integrada da cidade.

Nesse ímpeto, foram selecionados conceitos-chaves e autores cujas contribuições permitem compreender o design como uma prática que aproxima potencialmente a memória e experiência em diferentes dimensões: emocional, estratégica, semântica e social.

Um dos conceitos centrais nessa discussão é o de “experiência do usuário” de Donald Norman (2008), que evidencia as conexões entre design e emoção, também conhecido como “design emocional”. O autor destaca como o design promove interações significativas a partir dos afetos que objetos ou sistemas despertam, indo além de aspectos puramente funcionais.

O modelo de design emocional de Norman (2008), estrutura-se em três níveis, sendo elas trabalhadas de modos diferentes na experiência: 1) visceral, a reação instintiva e a aparência do objeto/experiência 2) comportamental, refere-se à usabilidade e função do produto e; 3) reflexivo, reconhecido por sua complexidade, o usuário reflete sobre o produto/experiência a partir da construção do significado pessoal, da lembrança e da identidade. É nesse último nível que o design conecta memória e experiência em maior intensidade:

Os níveis visceral e comportamental se referem ao ‘agora’, seus sentimentos e experiências enquanto se está de fato vendo ou usando o produto. Mas o nível reflexivo se estende por muito mais tempo – por meio da reflexão você se lembra do passado e considera o futuro. O design reflexivo, portanto, tem a ver com relações de longo prazo, com os sentimentos de satisfação produzidos por ter, exibir e usar um produto (Norman, 2008, p. 58).

Como destaca Norman (2008), o design reflexivo não está centrado na rápida interação, porém nas relações de longo prazo que se estabelecem com o artefato ou espaço. Ele lida com a maneira como se lembra das experiências, com os significados atribuídos a elas e com os sentimentos que essas memórias evocam. À vista disso, esse nível permite que os artefatos e os espaços projetados sejam não apenas funcionais ou com grandeza estética, mas também capazes de ativar a memória e reforçar vínculos afetivos. Esse olhar é essencial para o contexto urbano. Em essência, o *flâneur* é a figura desse usuário no papel de nível reflexivo, sob a perspectiva de Don Norman (2008): cada memória presente no artefato ou espaço urbano encontrado pelo *flâneur* pode ser mediada pela geração de experiências afetivas e emocionais e produzidas por um design de sensibilidade reflexiva.

Por sua vez, Rafael Cardoso (2012) aborda sobre a relação entre a experiência e a memória. Para ele, a memória constitui uma das dimensões mais impactantes do alcance emocional e experiencial do ser humano. Nessa relação, o autor entende que a lembrança de algo que já viveu e conectá-lo com a atualidade é um caminho para preservar a identidade. Porém, ele alerta para a memória falha, misturada com vivências alheias de outros indivíduos. Por isso, a “[...] memória é a experiência deslocada do seu ponto de partida na vivência imediata [...] quase tudo que somos e pensamos depende da memória” (Cardoso, 2012, p. 39). Um artefato é capaz de ativar a memória e afetividade do indivíduo. No decorrer disso, ele ganha um papel relevante na rememoração por meio de signos sensoriais e simbólicos.

Por isso que, quando o foco é comercial ou publicitário, o design tem sido usado como ferramenta para articular os tempos por intermédio de um determinado artefato, seja analógico, físico ou digital. Normalmente se baseia em referências e memórias antigas para alcançar a emoção das pessoas. Entretanto, o design é um campo que deve ser visto para além da estética e funcionalidade de um artefato. Cardoso (2012) entende o design configurado como uma forma de linguagem capaz de lidar com as dinâmicas atuais do mundo complexo. Sua visão sobre o design permite integrá-lo à experiência urbana. Enxergando a cidade como algo complexo, Cardoso (2012) entende a complexidade como:

[...] um sistema composto de muitos elementos, camadas e estruturas, cujas inter-relações condicionam e redefinem continuamente o funcionamento do todo. Algo como uma metrópole, que constituída por diversos sistemas interligados e incontáveis elementos, numa relação intrincada de vaivém, sobe e desce, criação e destruição contínuas, sem que se saiba onde ela começa ou termina, e sem que ela venha se extinguir nunca (Cardoso, 2012, p. 25).

A proposta de Cardoso (2012) implica reconhecer o papel do design nessa complexidade para propor soluções eficazes. A cidade, enquanto espaço material e imaterial, comporta rastros que se revelam nos detalhes: fachadas, objetos urbanos, placas, ruínas, cheiros, sons e texturas. Caminhar pela cidade, permite interagir com esses detalhes e, que podem ser reforçados pelo poder evocativo e estratégico do design. Ou seja, o design pode traduzir a memória para os tempos contemporâneos, seja por meio de ícones, palavras, cores, formas ou funções, presentes em artefatos que ativam os signos sensoriais e afetivos.

A memória coletiva também pode se conectar com o design como ferramenta de inovação social proposto por Ezio Manzini (2008). O autor entende por meio do conceito, que o design pode ativar

redes, escutar comunidades e fomentar soluções sensíveis aos contextos locais. Portanto, “[...] os designers podem ser parte da solução, justamente por serem os atores sociais que, mais do que quaisquer outros, lidam com as interações cotidianas dos seres humanos com seus artefatos” (Manzini, 2008, p. 16). O caminhar pela cidade, nesse cenário, também pode ser catalisado por projetos de design que envolvam colaborativamente os próprios cidadãos na elaboração de percursos afetivos ou mapas colaborativos. Nesse sentido, a cidade se reforça como espaço relacional, onde os *flâneurs* co-criam e compartilham suas memórias.

Klaus Krippendorff (2000) e Krippendorff e Butter (2007) destacam o design como, fundamentalmente, uma prática de dar significado às coisas, por meio da semântica do artefato, nos quais os indivíduos concedem atributos emocionais, e são compreendidos e modificados ao serem usados. Além disso, Cardoso (2012, p. 33) ressalta que “[...] sem um sujeito capaz de atribuir significado, o objeto não quer dizer nada; ele apenas é”.

Para alcançar a experiência necessária, portanto, depende dos atributos que as pessoas dão aos seus artefatos. Isso contribui de tal modo para os designers projetarem considerando a essência do significado. Portanto, essa dimensão é onde “[...] a forma segue o significado” (Krippendorff, 1995). Nesse contexto, o autor propõe abordagens que consideram o ser humano nas soluções do design por meio do Design Centrado no Humano (DCH), em que os artefatos são sinônimos de significados. Krippendorff e Butter (2007) dividiram em quatro bases: 1) Entendimento de segunda ordem; 2) Significados; 3) Rede de *stakeholders*; 4) Interfaces. O maior interesse a ser destacado aqui é o segundo “Significados”, pois possui maior relação com a memória e o significado carregado pelo artefato quando projetado para determinado usuário, envolvido por narrativas ou questões pessoais. Por isso, a partir da experiência centrada nele, o *flâneur* atribui significados aos artefatos.

Compreender o design como prática semântica e centrada no humano permite reconhecer seu potencial em questões voltadas às experiências urbanas. O artefato inserido no espaço urbano, especialmente pensado através de seus significados, podem carregar identidades coletivas e emocionais.

No Quadro 1 a seguir, apresenta-se um *framework* conceitual que sintetiza os principais autores e suas contribuições por meio do design, organizados de modo a facilitar a visualização das singularidades de cada abordagem.

A partir do Quadro 1, é possível refletir sobre essa relação entre o design, memória coletiva e experiência urbana, especialmente considerando a figura do *flâneur*. Esse caminhante-observador cria uma experiência da cidade moderna, capturando a alma das ruas, muitas vezes imperceptíveis aos olhares apressados.

Quadro 1:
Framework
conceitual de design,
memória e caminhar
pela cidade.
Fonte: Autoria
Própria, com
base nos autores
elencados.

Autores	Conceito-Chave	Relação com a Memória	Design como	Aplicação ao caminhar pela cidade
Don Norman (2008)	Design emocional e experiência do usuário	Nível reflexivo conecta com lembranças, identidades e relações de longo prazo	Gerador de experiências afetivas	Objetos e espaços que evocam memórias por meio de suas formas e significados.
Rafael Cardoso (2012)	Complexidade, linguagem e memória evocativa	Memória como experiência deslocada, moldada por signos sensoriais e simbólicos	Linguagem crítica e estratégica que soluciona e media experiências	Soluções projetuais sensíveis às camadas da cidade, articulando memória e as dinâmicas dos sistemas urbanos complexos
Ezio Manzini (2008)	Design para a inovação social	Memória coletiva como construção social e colaborativa	Ferramenta de escuta e transformação coletiva, o design como ativador de redes locais	Caminhadas afetivas, mapeamentos comunitários, valorização de histórias locais
Klaus Krippendorff e Reinhart Butter (2007)	Design como produção de significados (semântica)	Artefato carrega significado dado pelo sujeito; memória como construção	Prática semântica e centrada no humano	Elementos urbanos que ganham sentido ao serem vivenciados e interpretados, ambientes que convidam à ressignificação

Assim, o design, em seu papel estratégico, reconstitui tramas de memórias coletivas que podem ser percebidas na experiência do *flâneur*. Quando incorpora elementos sensíveis, afetivos e narrativos advindos da memória, potencializa a experiência urbana e fortalece processos de identificação, pertencimento e reconhecimento no espaço público (Figura 1). O campo é a linguagem visual, tátil, simbólica e emocional que possibilita essa mediação. Ele é atento à experiência urbana e pode atenuar elementos como sons, texturas ou imagens, valorizando-os por meio de dispositivos visuais, sonoros ou interativos.

Para além do artefato, o design como processo pode abranger esses elementos e detalhes projetados que conectam o cidadão com a memória, se manifestando em diferentes exemplos: marcos urbanos, cartazes, aplicativos e plataformas, mobiliários urbanos, sinalizações, *walking tours*, mapas colaborativos, instalações artísticas, entre outros. Eles são capazes de catalisar memórias afetivas, podendo ser percebidos e sentidos intensamente por meio do caminhar. Diante disso, os vestígios transcendem o tempo e permitem a produção da própria identidade e a preservação simbólica da memória coletiva nos espaços da cidade.

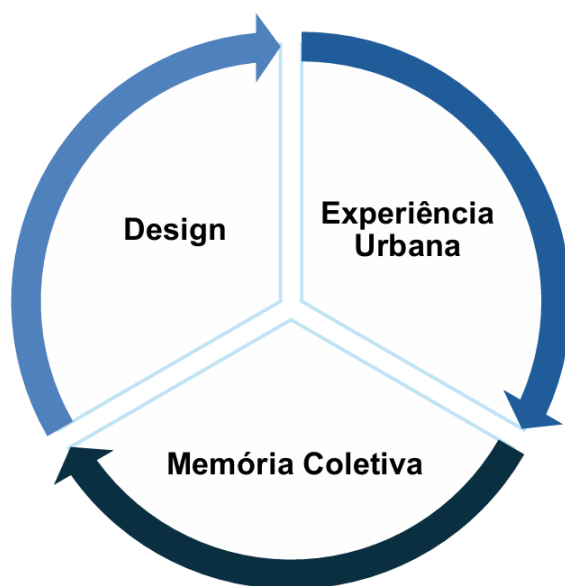


Figura 1: Esquema relacional entre design, experiência urbana e memória coletiva.
Fonte: Autoria Própria, com base nos autores elencados.

Considerações finais

O caminhar pela cidade transforma-se em um ato de conhecimento e de construção identitária, e o *flâneur*, em intérprete do espaço urbano. Embora essa prática seja, por vezes, associada ao turismo, é necessário desmistificar esse pensar e assumir o papel de habitante que observa e experimenta a própria cidade de modo sensível e crítico, mais do que qualquer um. O caminhar atento aos detalhes permite resgatar memórias que ainda resistem no presente.

A partir das reflexões apresentadas, destaca-se que o design desempenha um papel relevante na mediação das experiências urbanas e na ativação de memórias, fortalecendo a interação dos cidadãos com o espaço e contribuindo para os processos identitários. Seja por meio da criação de artefatos afetivos, do desenvolvimento de percursos colaborativos ou da produção de novos significados aos espaços, esse potencial deve ser cada vez mais considerado na construção e requalificação das cidades.

O *framework* conceitual elaborado sistematiza essa articulação, oferecendo uma base para futuros estudos e práticas projetuais voltadas à preservação simbólica da memória coletiva sobre uma cidade. Como desdobramento, sugere-se o aprofundamento prático e aplicado da experiência do caminhar como estratégia para a ativação de memórias, considerando os conceitos de design discutidos. Tal abordagem pode ampliar o debate sobre a formação da memória coletiva e evidenciar o potencial do design nesse cenário.

Referências

- ALECRIM, Thales Reis. A memória em ação: breves considerações sobre os conceitos de memória e identidade na obra de Joël Candau. **Signos do Consumo**, São Paulo, v. 13, n.2, jul./dez. p.1-5, 2021. Disponível em <https://www.revistas.usp.br/signosdoconsumo/article/view/193209/179377>. Acesso em: 27 abr. 2026.
- ASSMANN, Aleida. **Espaços da recordação**: formas e transformações da memória cultural. Trad. Paulo Soethe. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2011.
- ASSUMPÇÃO, Ana Laura; CASTRAL, Paulo César. Memória, identidade e cultura: condições de pertencimento aos espaços da cidade. **Revista memória em rede**, Pelotas, v. 14, n. 27, p. 6-32, 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/Memoria/article/view/23435>. Acesso em: 25 maio 2025.
- BARROS, José Márcio. Cultura, memória e identidade: contribuição ao debate. **Cadernos de história da PUC Minas**, Belo Horizonte, v. 4, n. 5, p. 31-36, 1999.
- BEIGUELMAN, Giselle. Reinventar a memória é preciso. In: **Futuros Possíveis**: Arte, Museus e Arquivos Digitais. 1. ed. São Paulo: Peirópolis/ Edusp, v.1, p. 12-33, 2014.
- BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas II**. Trad. Rubens Rodrigues Torres Filho. José Carlos Martins Barbosa. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- CALVINO, Italo. **As cidades invisíveis**. Trad. Diogo Mainardi. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.
- CANDAU, Joël. **Memória e identidade**. Trad. Maria Leticia Ferreira. São Paulo: Contexto, 2018.
- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.
- DURÁN, Luis. Miradas urbanas sobre el espacio público: El flâneur, la deriva y la etnografía de lo urbano. **Reflexiones**, Costa Rica, v. 90, n. 2, p. 137-144, 2011.
- GÓMEZ-ORJUELA, Laura Camila. Walking from the benjaminian flâneur to urban walk in the XXI Century. **Anekumene**, Bogotá, n. 25, p. 67-76, 2023.
- HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. Trad. Beatriz Sidou. 2. ed. São Paulo: Centauro, 2013.
- KRIPPENDORFF, Klaus. Design centrado no usuário: uma necessidade cultural. **Estudos em design**, Rio de Janeiro, v. 8, n. 3, p. 87-98, 2000.
- KRIPPENDORFF, Klaus; BUTTER, Reinhart. Semantics: Meanings and Contexts of Artifacts. In: SCHIFFERSTEIN, H.N.J.; HEKKERT, P. (Eds.). **Product experience**, New York: Elsevier, 2007.
- KRIPPENDORFF, Klaus. Redesigning design: an invitation to a responsible future. In: KAHKOKALLIO, Päivi.; VIHMA, Susann (eds.). **Design: pleasure ou responsibility**, Helsinki: University of Art and Design, 1995.
- LE GOFF, Jacques. **História e memória**. 5. ed. Campinas: UNICAMP, 2003.
- LYNCH, Kevin. **A imagem da cidade**. São Paulo: Martins Pontes, 1997.
- MACHADO, Tais Lagranha; COSTA, Filipe Campelo Xavier; TAROUÇO, Fabricio Farias. O design estratégico aplicado à transformação de experiências urbanas. **Revista Brasileiro de Planejamento e Desenvolvimento**, Curitiba, v. 11, n. 04, 2022.
- MANZINI, Ezio. **Design para a inovação social e sustentabilidade**: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Rio de Janeiro: E-papers, 2008.
- NORA, Pierre. Entre mémoire et histoire: la problématique des lieux. In: Pierre Nora (org). **Les lieux de mémoire**. Paris: Gallimard, 1984.
- NORA, Pierre. Entre memória e história: a problemática dos lugares. Tradução de Yara Aun Khoury. **Revista Projeto História**, São Paulo, v. 10, 1993.
- NORMAN, Donald Arthur. **Design emocional**: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.
- RICOEUR, Paul. **Arquitectura y narratividad**. Architectonics. Mind, Land & Society, Barcelona: Edicions UPC, 2002.

RICOEUR, Paul. **A memória, a história, o esquecimento**. Campinas: Editora da UNICAMP, 2007.

VELLOSO, Rita; JACQUES, Paola Berenstein. **Enigma das cidades**: ensaio de epistemologia urbana em Walter Benjamin. Belo Horizonte: Cosmópolis; Salvador: Edufba, 2023.

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001. O agradecimento se estende ao Laboratório de Experiências Digitais em Realidades Estendidas (LEDRx) e ao Laboratório de Design de Informação (LDI).

Sobre as autoras

Allyneanhy Gade Nunes Alves Oliveira é Doutoranda em Arquitetura e Urbanismo e Design pela Universidade Federal do Ceará (UFC), com bolsa da CAPES. Integrante do Laboratório de Experiências Digitais em Realidades Estendidas (LEDRx) e do Laboratório de Design de Informação (LDI). Possui mestrado em Comunicação e Culturas Contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia – UFBA (2024), especialização em Assistência Técnica, Habitação e Direito à Cidade (2020), pela UFBA (2022) e graduação em Design Gráfico e Produto pela UFC (2016). Seu interesse se concentra em projetos de produto e modelagem digital, realidades estendidas e mídias digitais, dataficação e inteligência artificial e espaços públicos e *smart cities*.

E-mail: neanhy@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1809184660507236>

Orcid: <https://orcid.org/0009-0004-5340-7944>

Mariana Monteiro Xavier de Lima é Doutora em Arquitetura, Tecnologia e Cidade pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp) e Professora no Instituto de Arquitetura e Urbanismo e Design da Universidade Federal do Ceará (IAUD/UFC), onde também atua no Programa de Pós-Graduação em Arquitetura, Urbanismo e Design. Sua pesquisa se concentra na linha de Modelagem e Design da Informação, com foco no uso de tecnologias digitais aplicadas ao desenvolvimento de projetos. Integra o Laboratório de Experiência Digital (LED), onde investiga métodos digitais de projeto, colaboração interdisciplinar e estratégias inovadoras de ensino-aprendizagem por meio do projeto.

E-mail: marimxl@iaud.ufc.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0171315849905520>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-6560-4070>