

# - a feira de Campina Grande

## ENTRE A TRADIÇÃO E A CONTEMPORANEIDADE

A Feira de Campina Grande é um recorte da autêntica expressão cultural e artística popular paraibana. O seu acervo envolve tradições e costumes preservados há gerações e o seu entorno urbano e arquitetônico, com destaque para o conjunto de edifícios de inestimável valor histórico e social como o Cassino, o Mercado e o edifício do Pau do Meio.

Se, por um lado Campina Grande conserva suas tradições vivas, por outro lado, figura entre as três cidades das cidades mais inovadoras do Brasil, de acordo com o Índice de Cidades Empreendedoras (ICE) 2023.

## EMPATIA

Intervir nesse contexto urbano requer uma imersão na rotina dos atores que vivenciam a feira, compreendendo suas apropriações, percepções e significações atribuídas ao local. Os comerciantes enfrentam uma rotina intensa, que envolve estacionamento de veículos, carga e descarga de mercadorias e organização dos produtos em suas bancas ou lonas. Os carroceiros posicionam-se estrategicamente próximo às bancas da feira para fornecer apoio aos comerciantes e aos clientes em suas compras. Os clientes, em geral, têm uma conexão afetiva com a feira, motivados pela diversidade de produtos e preços acessíveis. Os artistas populares encontram na feira um espaço para expressar e viver da sua arte, contribuindo para o patrimônio imaterial do lugar com suas manifestações e costumes próprios. Um dos maiores desafios da feira é atrair um novo perfil de consumidor, cujas preferências de consumo são influenciadas pela tecnologia, conveniência e experiência, o que pode impactar a manutenção das tradições vivas nesse contexto.

## DIRETRIZES

O objetivo desta proposta é contribuir para qualificar os espaços da Feira de Campina Grande, tornando a experiência de todos os atores mais significativa, agradável, conveniente e segura. Todos os equipamentos e ambientes que compõem o entorno urbano devem reforçar o conjunto identitário da Feira e torná-la ainda mais amigável aos frequentadores habituais e atrair as novas gerações e estimulá-las a desenvolverem locais afetivos com o lugar. Neste sentido iremos contemplar no projeto as diretrizes ao lado:

## 01. Desempenho Morfológico dos lugares

Segundo Kohlisdorf & Kohlisdorf, 2017, o espaço deve ser o suporte para a construção de um lugar significante. Para isso, é preciso compreender e implementar no projeto os atributos espaciais que correspondem às necessidades, aspirações e expectativas sociais dos usuários. Esses atributos podem ser agrupados em seis dimensões morfológicas:

**Biolimáticas:** associadas à qualidade do ar, conforto térmico, acústico e luminoso.

**Copresenciais:** envolvendo a possibilidade de encontros espontâneos e trocas sociais.

**Econômico-financeiras:** referente aos custos de infra e superestrutura, produção e implantação, conservação e substituição.

**Expressivo-simbólicas:** remetendo à construção de pertencimento, identidade, significação e afeto.

**Funcionais:** associadas à eficiência operacional, ergonomia e compatibilidade de usos.

**Topoceptivas:** envolvendo a legibilidade e inteligibilidade do espaço, a identificação do lugar e a orientação espacial.

## 02. Economia da experiência

Ao longo da história, passamos por várias revoluções econômicas, desde a economia agrária, baseada na produção de commodities, passando pela economia industrial, centrada em produtos, pela economia de serviços, focada na entrega, até chegarmos à economia da experiência. O termo, definido por Pine e Gilmore, 1998, se refere à forma como as empresas utilizam os sentidos e a experiência para envolver os clientes, fortalecer a identidade da marca, criar lealdade e aumentar a receita através da personalização e da emoção.

Os autores classificaram a experiência em quatro categorias:

**Entretimento:** quando as pessoas absorvem passivamente as experiências por meio dos sentidos, como assistir a uma apresentação, ouvir música ou ler por prazer. É importante ressaltar que criar experiências não é apenas entreter os clientes, mas sim envolvê-los.

**Educativo:** quando o usuário absorve os eventos que se desenrolam à sua frente. No entanto, diferentemente do entretenimento, a educação envolve a participação ativa do indivíduo. Informar verdadeiramente uma pessoa e ampliar seu conhecimento e/ou habilidades requer a ativação da mente e/ou do corpo.

**Escapismo:** quando há uma imersão muito maior do que as experiências de entretenimento ou educação. O usuário de uma experiência de escapismo participa ativamente de um ambiente imersivo.

**Estética:** quando o indivíduo mergulha em um evento ou ambiente que promove inspiração, autenticidade e novidade, mas ele próprios tem pouco ou nenhum controle sobre o ambiente, deixando-o intoxicado.

Segundo Daniel Kahneman, nós tomamos decisões sobre o futuro nos baseando em experiências vividas no passado.

## 03. Primeira Infância

Dotar os espaços da feira e seu entorno urbano imediato dotado de equipamentos amigáveis, agradáveis, seguros e inclusivos para Bebês, Crianças mais novas e Cuidadores (BCCs).

## 04. Sustentabilidade

Distribuição de lixeiras para coleta seletiva, em parceria com cooperativas de reciclagem; Reaproveitamento dos resíduos orgânicos para produção de adubo; Captação e reuso das águas para uso em banheiros, lavagem dos pátios e irrigação de jardins e sementeiras; Conforto passivo e eficiência energética, por meio de soluções arquitetônicas que valorizem a proteção solar e a ventilação cruzada; Eficiência energética, com a implementação de placas fotovoltaicas para captação de energia solar.

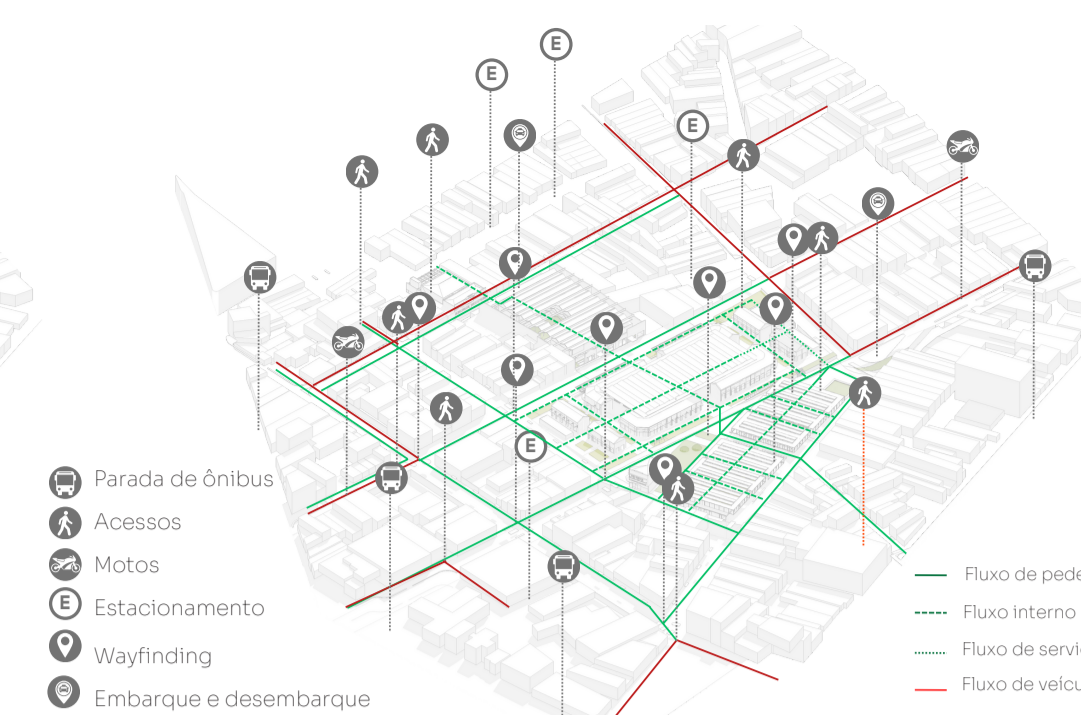
## 05. Inovação

Implementação de espaço para produção de Agricultura Urbana, em parceria com as universidades de Campina Grande; Uso de redes de Wi-Fi e Big Data para utilizar os dados de navegação dos usuários, respeitando a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD), para entender melhor os clientes da feira e ofertar produtos e serviços por meio de anúncios online; Implementação de espaço de Tecnologia da Informação, em parceria com as universidades de Campina Grande, para o desenvolvimento de aplicativos e sites que facilitem a compra e a entrega de produtos.

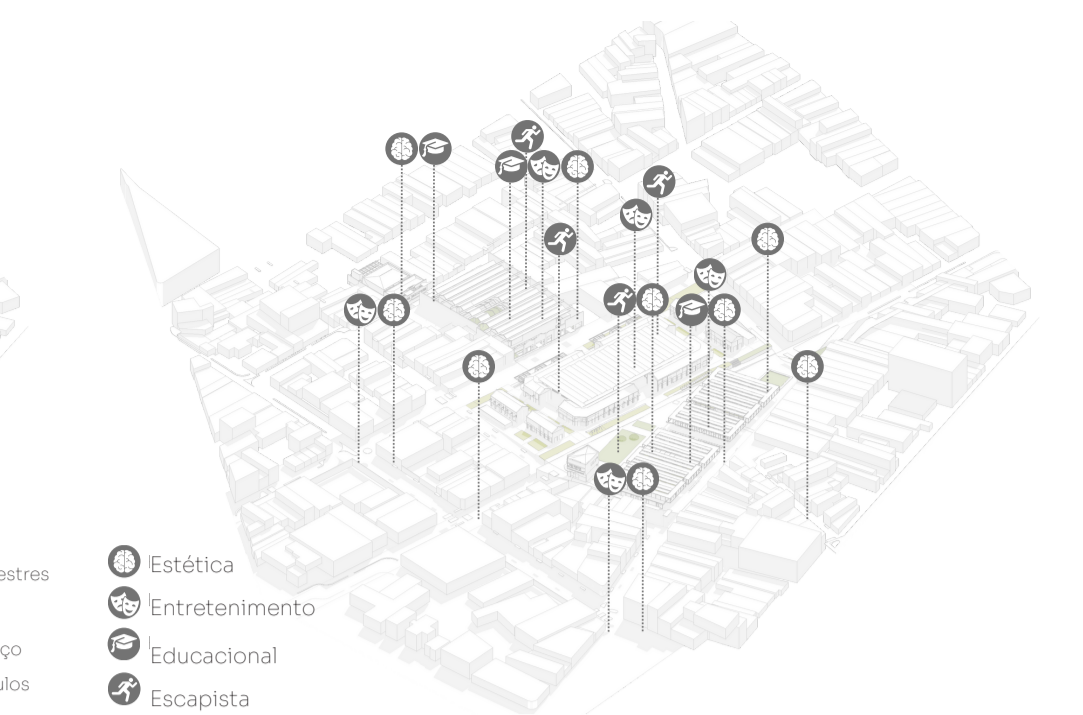
## - diagrama copresencial



## - diagrama topoceptivo



## - diagrama experiencial



O diagrama da dimensão copresencial representa os elementos da configuração espacial, que corrobora a interação entre grupos de pessoas, a forma e a frequência com que elas interagem e trocam informações. Esse diagrama tem por objetivo projetar a possibilidade de encontros espontâneos, consolidar as trocas sociais, e consequentemente, a apropriação do espaço.

A dimensão topoceptiva envolve a orientação, identificação e localização espacial, reforçando a noção de lugar, especialmente evidenciada em situações em que as pessoas se encontram em lugares desconhecidos. A necessidade de orientação configura uma expectativa humana de evitar a incerteza, a segurança emocional e o conforto psíquico.

O diagrama da experiência representa os atributos e/ou as atividades do lugar, que estimulam a percepção sensorial e a cognição, criando memórias significativas nos usuários.

As quatro categorias de experiência definidas por Pine e Gilmore: **Entretimento:** quando as pessoas absorvem passivamente as experiências por meio dos sentidos. **Educativo:** quando o usuário absorve os eventos que se desenrolam à sua frente. No entanto, diferentemente do entretenimento, a educação envolve a participação ativa do indivíduo. **Escapismo:** o usuário de uma experiência de escapismo participa ativamente de um ambiente imersivo. **Estética:** quando o indivíduo mergulha em um evento ou ambiente que promove inspiração, autenticidade e novidade, mas ele próprios tem pouco ou nenhum controle sobre o ambiente, deixando-o intoxicado.



- LEGENDA**
- 01. Rua Antônio de Sá
  - 02. Rua Cristóvão Colombo
  - 03. Rua Pedro Álvares Cabral
  - 04. Rua Manoel Pereira de Araújo
  - 05. Rua Deputado José Tavares
  - 06. Rua Marçílio Dias
  - 07. Rua Manoel Farias Leite
  - 08. Rua Doutor Carlos Acria
  - 09. Largo do Pau do Meio
  - 10. Mercado Central
  - 11. Armazém
  - 12. Cassino Eldorado
  - 13. Edifício do Pau do Meio

IMPLANTAÇÃO GERAL  
ESCALA 1:1250

