

A NARRATIVA HISTÓRICA NO MUSEU DIGITAL DE CAMPINA GRANDE:

Reflexões sobre tecnologias, memórias e identidades

Thuca Kércia Morais de Lima¹

Artigo recebido em: 25/05/2024

Artigo aceito em: 11/10/2024

RESUMO:

O Museu Digital de Campina Grande, ligado ao Departamento de Regional do Serviço Social da Indústria (SESI/PB), é constituído por recursos midiáticos com curadoria histórica. O presente texto discute como a narrativa histórica é apresentada tendo como recorte a inserção do museu dentro de uma cultura digital possibilitada pela popularização das Tecnologias da Informação e Comunicação. O museu sendo (re)produtor de dada identidade campinense, suscita a crítica a respeito das memórias impostas como hegemônicas e que constituem o substrato do imaginário da cidade que gira em torno da ideia de grandeza. A observação do espaço se deu de forma empírica e sua problematização entrelaçou-se a pressupostos teóricos-metodológicos da História Cultural na interface entre memórias, museus, cidades e identidades.

PALAVRAS-CHAVE: Museu Digital, Campina Grande, Memórias, Identidades.

THE HISTORICAL NARRATIVE IN THE DIGITAL MUSEUM OF CAMPINA GRANDE:

Reflections on technologies, memories, and identities

ABSTRACT:

The Digital Museum of Campina Grande, affiliated with the Regional Department of the Social Service of Industry (SESI/PB), comprises media resources with historical curation. This text discusses how the historical narrative is presented, focusing on the inclusion of the museum within a digital culture made possible by the popularization of Information and Communication Technologies. The museum, as a (re)producer of a specific Campina Grande identity, prompts a critique of the memories imposed as hegemonic, which form the substrate of the city's imagination centered around the idea of grandeur. The observation of the space was conducted empirically, and its problematization was intertwined with the theoretical-methodological assumptions of Cultural History at the interface between memories, museums, cities, and identities.

¹ Licenciada em História pela Universidade Estadual da Paraíba (UEPB). Mestra em História pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). Doutoranda em História pela Universidade Rural de Pernambuco (UFRPE). Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8374549972436229>. E-mail: thuca.kercia@ufrpe.br.

KEYWORDS: Digital Museum, Campina Grande, Memories, Identities.

1. Introdução

O Museu Digital de Campina Grande, ativo desde 2017, é um empreendimento do Departamento Regional do Serviço Social da Indústria (SESI/PB), ligado a Federação das Indústrias do Estado da Paraíba (FIEP). Situa-se no centro da cidade, mais precisamente às margens do Açude Velho². Campina Grande, cidade do interior paraibano, tem atualmente cerca de 400 mil habitantes e localiza-se a 126 quilômetros da capital João Pessoa, é conhecida mundialmente por suas festividades juninas³.

O Museu Digital, surge dentro da coleção monumental campinense para ocupar o espaço do prédio construído em homenagem ao Sesquicentenário da cidade, ocorrido no ano de 2014⁴. Sendo a mais nova iniciativa nesse sentido, compõe um circuito monumental formado em torno do Açude Velho, ao lado do *Museu de Arte Popular da Paraíba* (Museu dos Três Pandeiros), do *Monumento Farra de Bodega* (que homenageia Jackson do Pandeiro e Luiz Gonzaga), do *Monumento aos Pioneiros de Campina Grande*, entre outros.⁵

² O Açude Velho está localizado no centro da cidade, foi construído em 1830 com a finalidade do abastecimento hídrico da cidade, com o tempo, se desvirtua dessa função e passa a compor no imaginário campinense um reduto de memória, posto que, em seu entorno localiza-se vários museus, memoriais e monumentos alusivos a história de Campina Grande.

³ O Maior São João do Mundo é uma festividade tradicional da cidade de Campina Grande desde meados da década de 1980, quando da construção do Parque do Povo, o espaço privilegiado do evento e do estabelecimento de um conjunto de comemorações que dura aproximadamente 30 dias.

⁴ A cidade de Campina Grande teve sua emancipação política em 11 de outubro de 1964. No ano em que celebrava 150 anos dessa data, o então prefeito Romero Rodrigues construiu um prédio como marco de sua gestão, projetado pelo arquiteto Argemiro Franca e teve sua construção comandada pelo engenheiro Yale Tadeu Medeiros, possui a forma de uma cápsula suspensa de onde emerge de sua parte posterior uma tropa de burros e tropeiros, a estátua de aproximadamente 80 toneladas é obra do artista pernambucano Alexandre Azedo.

⁵ O *Museu de Arte Popular da Paraíba* (conhecido como Museu dos Três Pandeiros), é administrado pela Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), foi projetado por Oscar Niemeyer e inaugurado em 2012, ao longo desses anos tem sido ocupado por exposições de arte que privilegiam a cultura local nos eixos de música, teatro, artes visuais, artesanato popular, literatura de cordel entre outros. Em frente ao Museu dos Três Pandeiros encontra-se o Monumento Farra de Bodega, que tem sua inauguração datada do ano de 2003, foi elaborado pelo artista Joás Passos e homenageia Jackson do Pandeiro e Luiz Gonzaga enquanto importantes percursos da música nordestina. Já o Monumento aos Pioneiros da Borborema é mais antigo, datado de 1964 (centenário de emancipação política da cidade), é uma obra de Corbiniano Lins, nela são retratadas três figuras: o

A exposição museal, que permanece sem mudanças significativas desde sua inauguração, foi cuidadosamente elaborada por uma equipe multidisciplinar, tendo à frente Katarina Leite, que na época era gerente de cultura do SESI/PB e que comandou as equipes compostas por três eixos: História, Tecnologia e Arte. A consultoria histórica foi realizada pelo historiador e escritor Bruno Gaudêncio, a consultoria tecnológica pelo especialista em mídias digitais e comunicação Reinaldo Toscano e a consultoria de arte pelo cineasta e produtor Carlos Mosca.⁶

A exposição foi elaborada tendo como foco conciliar a história que se queria contar sobre a cidade com o que havia de mais moderno nas tecnologias da informação, desse modo especialistas em história, computação, telecomunicações, arte e mídia, elaboraram o que veio a ser uma história “agradável” os idealizadores do projeto – o Serviço Social da Indústria (SESI/PB) e a Federação das Indústrias do Estado da Paraíba (FIEP), com o apoio do Conselho Nacional do SESI, e da Confederação Nacional das Indústrias (CNI).

A proposta desse artigo é discutir a forma como a narrativa histórica sobre Campina Grande é abordada no Museu Digital, observando como o espaço se dá de forma empírica e sua problematização entrelaçando-se a pressupostos teóricos-metodológicos da História Cultural na interface entre a discussão de memórias, museus, identidades, imaginários (Chartier, 1990; Pesavento, 2005).

tropeiro, a catadora de algodão e o nativo ariús, esses elementos estão estreitamente ligados ao mito de origem da cidade.

⁶ Bruno Rafael de Albuquerque Gaudêncio é professor, historiador, jornalista e escritor campinense, é doutor em História Social pela Universidade de São Paulo, autor de vários livros nas áreas de História e Literatura, atuou como curador de História no Museu, por sua experiência em memória na instituição, como a elaboração do Memorial da Indústria. Reinaldo Toscano dos Santos Junior é Mestre em Computação, Comunicação e Artes pela Universidade Federal da Paraíba - UFPB. Especialista em Mídias Digitais, Comunicação e Mercado e Bacharel em Arte e Mídia pela Universidade Federal de Campina Grande. Pesquisador em Arte Computacional, tem ampla experiência em Projetos de Sistemas Audiovisuais e em Produção de eventos artístico-culturais. Carlos Mosca cineasta pernambucano radicado em Campina Grande, formado em Design, como ator e diretor de arte iniciou sua formação na Universidade Federal de Campina Grande, carrega em seu currículo a direção de arte de mais de vinte filmes da cena audiovisual do seu estado.

Optamos por fazer um recorte no que concerne a análise do museu, primeiro inserindo-o dentro de uma cultura digital fruto do advento da consagração e popularização das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's), em seguida compreendendo o museu como (re)produtor de dada identidade campinense que tende a ver a cidade com lentes megalomaniacas, para tanto se faz necessário a crítica a respeito das memórias impostas como hegemônicas e que constituem o substrato do imaginário da cidade que gira em torno da ideia de grandeza e pioneirismo da mesma. E por fim, pensaremos as perdas e ganhos gerados por essa nova configuração museológica, de um lado vê-se a democratização do acesso ao conhecimento e, por outro, questiona-se a espetacularização de uma história que oculte a percepção acerca dos diversos problemas sociais existentes na cidade.

2. O museu na Era Digital

O conteúdo exposto no museu tem como suporte as mais diversas Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's), como *videowall*, *tablets*, realidade virtual, projeções cinematográficas. Desse modo, o museu justifica-se como sendo digital e não virtual, posto que possui um espaço físico, mas seu acervo é digitalizado e disposto por meio desses dispositivos. No espaço em questão, pode-se afirmar, que os processos de construção de uma história aparecem marcados por novas formas e sentidos – sentidos estes que fogem do conceito tradicional de museu.

Ao adentrar no espaço da exposição o visitante caminha entre as imagens de um filme chamado *Tropel*, que é transmitido nas duas paredes que se opõem, o que permite a visibilidade de ângulos diferenciados da trama, utiliza-se aí a tecnologia de *videowall*, em que várias telas se reúnem para projeção integral de uma imagem. A produção audiovisual, do cineasta campinense Helton Paulino⁷, mostra o cotidiano dos trabalhadores viajantes conhecidos como tropeiro, essas figuras

⁷ Helton Luís Paulino da Costa, possui graduação em Arte & Mídia pela Universidade Federal de Campina Grande e em Direito pela Universidade Estadual da Paraíba. Possui especialização em Metodologia do Ensino das Artes pela Faculdade Internacional de Curitiba. Atualmente é professor titular da Universidade Federal de Campina Grande. Tem experiência na área de Artes, com ênfase em Roteiro e Direção Cinematográficos, atuando principalmente nos seguintes temas: cinema, vídeo e educação.

adquirem centralidade no imaginário campinense como uma espécie de percussores do progresso oriundo das atividades comerciais do município com cidades e estados vizinhos. Essa obra tem a potencialidade de produzir efeito de imersão, tanto pelo fato de distanciar/aproximar as cenas do expectador, quanto pelo som que acompanha o visitante por toda a exposição.

Na sala seguinte, formado por uma série de equipamentos e seções, o visitante encontrará em destaque uma seção chamada *Signos do Moderno*, constituída por tablets resguardam um verdadeiro arquivo da memória e da história campinense, reproduzindo vídeos, fotografias, recortes jornalísticos, depoimentos sobre determinados temas ligados a modernização urbana de Campina Grande. Aqui são reunidas fontes que remontam a história das comunicações, do abastecimento hídrico e elétrico, dos transportes, do cinema, entre outros aspectos da modernização urbana campinense.

Figura 1. Painel Signos do Moderno, cada tela é um arquivo digital



Fonte: acervo pessoal

O percurso conta com a tecnologia da realidade virtual para reprodução de elementos referentes a festividade junina campinense. Jogos digitais convidam o público à diversão e ao conhecimento sobre os ciclos socioeconômicos da cidade. Um mapa digital projetado no piso é acionado pelo próprio corpo do visitante e discorre sobre os principais pontos turísticos e históricos do centro urbano em uma

tela frontal, utilizando-se de dinâmicas produções audiovisuais produzidas através das mais variadas fontes históricas.

Há ainda cabines de *karaokê* com um amplo cardápio de músicas que falam de Campina Grande, algumas já consagradas no imaginário popular nas vozes de artistas conhecidos no gênero forró como Jackson do Pandeiro e Marinês. E, por fim, uma sala de cinema com capacidade para vinte pessoas, equipada com uma tela de nove metros que reproduz o curta-metragem *Campina Grande: Cidade da Grandeza*, obra do cineasta paraibano Otto Cabral⁸ que faz um passeio pela cidade do amanhecer ao final da noite ressaltando aspectos físicos, culturais e simbólicos da cidade.

Os museus digitais utilizando-se de tecnologias são ambientes interativos e acima de tudo imersivos, não encontramos no Museu Digital, por exemplo, artefatos da cultura material com valor histórico, cultural, patrimonial, mas, aquilo que pode ser digitalizado e disposto dentro de uma narrativa. Em outras palavras, o *Museu Digital* salvaguarda memórias para as gerações presentes e para as futuras, mas isso não o faz, de modo algum, ser menos importante na difusão de conhecimentos do que os convencionais modelos de museus, amparados na cultura material, que estamos habituados a conhecer.

Para essa discussão amparamo-nos numa relevante definição de Museu Digital elaborada pelos museólogos brasileiros Rubens Ramos Ferreira e Luisa Maria Rocha (2018):

O termo Museu Digital é usualmente empregado para qualificar processos museológicos mediados pela linguagem digital, fazendo referência às iniciativas desenvolvidas no decorrer da década de 1990 que, em sua maioria, eram constituídas por reproduções digitais de obras de arte, armazenadas em suportes ópticos que apresentavam uma interface gráfica de acesso *offline*, com conteúdos que não dependiam necessariamente da internet para serem visualizados (Ferreira; Rocha, 2018, p. 7)

⁸ Otto Cabral é produtor audiovisual paraibano, dedica-se a propaganda e marketing, nas artes tem diversos filmes premiados, como o mais recente *Animais na Pista* (2021)

Desse modo, entendemos que o museu se insere dentro de uma cultura que visa a digitalização dos acervos como forma de democratização do acesso, da acessibilidade das leituras a partir da disposição criativa dos conteúdos históricos, como ocorreu com tantos museus brasileiros nas últimas décadas, podemos citar a título de exemplo o *Museu do Amanhã* (Rio de Janeiro-RJ), *Museu Cais do Sertão* (Recife-PE), *Museu do Homem Sergipano* (Aracaju-SE).

Os supracitados autores, nos orientam ainda no sentido de entender que

o modelo de Museu Digital não se insere na dinâmica do fluxo de dados e interações sociais que sustentam o Ciberespaço, a hipertextualidade do protocolo Web e, por conseguinte, a infraestrutura operacional da internet (Ferreira; Rocha, 2018, p. 8)

Tal pressuposto os diferencia automaticamente daquilo que conhecemos como museus virtuais, que são criados e funcionam através de plataformas da internet, e que são, caracterizados, sobretudo por seu caráter interativo e colaborativo.

Com o advento da Era Digital e a propagação das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's), foi possível visualizarmos uma verdadeira revolução das instituições museais, entre as transformações mais relevantes podemos citar a descentralização dos objetos antes vistos como cerne dos museus, na medida em que o investimento em representação ou pelo menos reproduções artificiais dos vestígios históricos passam a compor estes ambientes. O que se ganha e o que se perde com essa nova configuração do museu tem sido investigado por pesquisadores de diversas áreas do conhecimento, ainda mais da História.

Ao abraçar as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's) enquanto instrumentos de disseminação de narrativas históricas, cabe ao historiador, seja curador ou mediador da exposição, criar estratégias para que a imersão naquele simulacro vá além da contemplação e deleite. Mas atinja níveis de reflexão, questionamento e inquietação, é este movimento, que se faz nessa pesquisa, buscando entender como aquela história é forjada, o que há por trás da tessitura, fazendo das TIC's um veículo dessa investigação, na medida que elas estão lá para tornar nosso acesso a história mais fluido, mais dinâmico, mais prazeroso.

Não se pode entender essa tipologia de museu sem relacioná-la com os estudos recentes da *cibermuseologia*, que em muito se cruzam com as demais ciências da informação. Porém, o intuito do presente artigo é explorar a instituição em questão enquanto um museu histórico, tendo em vista que esta análise parte do campo da História, ela utiliza-se das lentes teóricas e dos pressupostos metodológicos dessa disciplina.

A interatividade, a imersão, a produção de simulacros, são elementos dessa nova configuração de museu que se mostra promissora nos processos de produção, manutenção e propagação de narrativas históricas, a partir da utilização de novas linguagens tecnológicas e sua ação na educação não formal, e sobretudo, naquilo que denominamos de história pública, ou seja, aquela que tem referentes na produção histórica acadêmica, mas deve estar dispostas em espaços abertos aos mais diversos públicos de forma que possa ser consumida e compreendida. Dentro dessa percepção concordamos com Mário Chagas (2011) quando afirma que

a ‘linguagem museal’ (...) não está restrita às coisas, mas antes lança mão das coisas e de outras tantas linguagens e de outros tantos recursos: táteis, visuais, olfativos, gustativos, auditivos, afetivos, cognitivos e intuitivos (Chagas, 2011, p. 94)

3. O museu e a identidade campinense

O Museu Digital, é, pois, um equipamento cidadão, feito para cidade e partir dela, seja por sua função monumental-comemorativa, seja, simplesmente, pelo fato de que se insere dentro do espaço urbano. Concebemos então, a cidade de Campina Grande a partir do conceito de lugar, e no que se refere a essa ideia, nós entendemos que ele vai além da localização geográfica, ele envolve a dimensão social e cultural, seu significado depende dos sujeitos que a vivencia, depende das memórias e dos valores compartilhados.

Muito nos interessa aqui, o esforço empreendido pelo geógrafo e filósofo Yi-Fu Tuan, quando nos lega o conceito de topofilia, que consiste na ligação emocional/afetiva das pessoas com os lugares, na etimologia a palavra oriunda do grego, “topos” quer dizer lugar e “philia” significa amor/afinidade (Tuan, 1980, p.

107). Assim como outras cidades, Campina Grande, possibilitou tais memórias e valores partilhados, geralmente marcadas por uma topofilia emocional demarcada pela exaltação. Dessa forma, a topofilia seria o entrelaçamento do indivíduo com o espaço quando lhe atribui valores, significados, esta sofre influência de vários fatores: a cultura, a memória, a história, as experiências.

Aprendemos ainda com Yi-Fu Tuan a partir dos seus esforços de definir o lugar pelo viés da experiência (Tuan, 1983), naquilo que ele chama de “identificação simbólica”, onde os sujeitos tendem a conectar-se com os lugares, desenvolvendo uma relação de apego emocional, acreditamos então ser a essa afeição responsável por desenvolver sentimento de pertencimento, material de que é composta a identidade local.

Quando pensamos em Campina Grande o conceito é totalmente aplicável, Tuan nos diz em *Espaço e Lugar: a expectativa da experiência*: “a cidade é um lugar, um centro de significados por excelência [...] mais ainda, a própria cidade é um símbolo” (Tuan, 1983, p. 191). Essa leitura nos orienta a pensar na produção desse lugar em consonância com a produção das identidades, posto que, a cidade preza por preservar determinados fatos, objetos, memórias daquilo que lhe causa afeição, daquilo que produz sentido.

Na História Cultural, damos aos lugares a condição de território, que, ao nosso ver em tanto se aproxima e se relaciona com a ideia de lugar, proposta pelo geógrafo. Vejamos o que diz Pesavento:

Estes espaços dotados de significado fazem de cada cidade, um território urbano qualificado a integrar essa comunidade simbólica de sentidos, a que se dá o nome de imaginário. Mais do que espaços, ou seja, extensão de superfície, eles são territórios, porque apropriados pelo social (Pesavento, 2007, p. 3)

O sentimento de pertencimento a um lugar, é transpassado pelo conceito de identidade, representada como aquilo que permanece semelhante a si mesmo no tempo (Candau, 2014, p. 201). Enxergamos o Museu Digital como um espaço de possíveis encontros com aquilo que é semelhante, que une os campinenses, mas também de desencontro, na medida em que: “A identidade deve apresentar um

capital simbólico de valoração positiva, deve atrair adesão, ir ao encontro das necessidades mais intrínsecas do ser humano de adaptar-se e ser reconhecido socialmente” (Pesavento, 2005, p. 91).

O museu corresponde as aspirações de uma pequena parcela da sociedade campinense, daqueles que compartilham determinado capital que lhes confere unicidade, e conseqüentemente lhes lega o lugar de decidir sobre o que representa bem a cidade, sobre qual seria a identidade local, e sobre o que se deve contar publicamente da própria história. Como nos ensina Candau:

Pode existir um núcleo memorial, um fundo ou um substrato cultural, ou ainda o que Ernest Gellner chama de “capital cognitivo fixo” compartilhado por uma maioria dos membros de um grupo e que confere a este uma identidade dotada de uma certa essência. (Candau, 2014, p. 26)

Esse capital cognitivo fixo, se tratando do Museu Digital, não é compartilhado pela maioria dos cidadãos que vivem na cidade, mas é uma aspiração dessa parcela da sociedade que se detém o poder de participação nas instituições que interferem nos rumos sociais, políticos, culturais e econômicos da cidade. O Museu nasceu como um projeto que visava construir uma narrativa histórica de Campina Grande com base nas memórias construídas por sujeitos e instituições ao longo do tempo e que tivessem respaldo na historiografia local. O historiador Marc Ferro nos orienta que esse tipo de produção se trata de uma história vigiada.

Vigiada porque é institucional, responde aos interesses de quem a encomendou e a mantém, é elaborada como forma a responder as questões daquele grupo, para Ferro, “baseia-se numa organização hierárquica de suas fontes, que é o reflexo de relações de poderes, reproduz a sua história, é consciência do poder (Ferro, 1989, p. 13). Comungamos dessa concepção, não porque não vemos no museu importantes traços de uma história criteriosamente escrita obedecendo todo o *métier* historiográfico, com base em fontes e fundamentação teórico metodológica coerentes, mas porque, percebemos que mesmo com todo esforço partindo do profissional que elabora a exposição, essa história é urdida com silenciamentos e lacunas que tem existência legitimada dentro da sociedade de onde emerge:

Os silêncios da história, ligados ora às exigências da razão do Estado, de sua legitimidade, ora à identidade de uma sociedade e à imagem que ela quer dar a si mesma, esses silêncios jogam um véu pudico sobre alguns segredos de família – cada instituição, cada etnia, cada nação tem os seus (Ferro, 1989, p. 34)

Entendemos desse modo que não apenas o conteúdo é de cunho identitário, mas os silenciamentos, os esquecimentos – como diriam outros teóricos da memória – também carregam o peso de preservar, difundir uma identidade. Marc Ferro afirma ainda que “a sociedade frequentemente impõe silêncios à história; e esses silêncios são tão história quanto a história (Ferro, 1989, p. 2).

Não seria diferente dentro da exposição, que, ao transformar memórias em história, acaba por privilegiar aspectos que corroboram com dada visão de mundo que fortalece o pensamento elitista, isso se dá quando elegem-se para depor em determinado equipamento da exposição sujeitos que “deram certo”, trajetórias de sucesso, empreendimentos notórios que enaltecem determinadas figuras isoladas em detrimento de uma parcela maior que não vive a mesma realidade, como é o caso do painel “Campina Grande Acolhedora”, alguns depoentes narram sua trajetória em Campina Grande que lhe consagram em suas áreas de atuação, não sendo necessariamente trajetórias de representatividade para a massa.

Figura 2. Ex-presidente da FIEP contempla sua própria trajetória eternizada no Museu



Fonte: acervo pessoal

Percebemos ainda, no caso do nosso objeto de análise que os silêncios se dão na forma de omissões quanto as vulnerabilidades sociais existentes em Campina Grande ao longo de sua história, a desigual distribuição de renda responsável pela pobreza, altos índices de desemprego, marginalidade, incidência de favelas, violência, problemas na infraestrutura urbana; e ainda na exclusão étnica (pretos, indígenas), de gênero, de classe social. Dito isto, é evidente, a observação empírica de que estes aspectos e sujeitos não tem espaço na exposição.

4. Um lugar de memória de quem?

O Museu Digital caracteriza-se enquanto um espaço privilegiadamente construído para rememoração da história campinense, inserindo-se naquilo que o historiador francês Pierre Nora chama de “lugares de memória”, aqueles que, artificialmente elaborados servem à construção e salvaguarda de uma história feita pela memória, quando essa em seu estado puro já não existe.

Os lugares de memória, do qual nos fala Nora, são essenciais às sociedades que desejam infinitamente perpetuar suas tradições, suas histórias, e sobretudo suas identidades, no cerne de sua existência está, além da vontade de poder, de mostrar a influência de sujeitos/instituições dentro de uma sociedade é possível identificar ainda a vontade de continuidade, que pode aparecer na forma de resistência diante da ruptura com o passado, que ao seu ver, fora glorioso, sendo prova cabal daquilo que Nora chama de “ilusões da eternidade”. Esse autor dentro da sua conhecida discussão sobre os lugares de memória aponta três aspectos importantes na composição dos museus:

São lugares, com efeito nos três sentidos da palavra, material, simbólico e funcional, simultaneamente, [...]. Os três aspectos coexistem sempre. [...]. É material por seu conteúdo demográfico; funcional por hipótese, pois garante, ao mesmo tempo a cristalização da lembrança e sua transmissão; mas simbólica por definição visto que caracteriza por um acontecimento ou uma experiência vivida por um pequeno número uma maioria que deles não participou (Nora, 1993, p. 21-22)

Pensar o Museu Digital dentro desses três aspectos que o qualificam é entender que sua função material diz respeito ao espaço que o abriga e também os

suportes materiais por onde visualizamos seu conteúdo (as TIC's); é funcional, pelo fato de que cumpre com o seu papel de transmissão de uma história para as gerações atuais, e ainda o insere no contexto dessas inovações tecnológicas (se pensarmos, por exemplo, nos estudantes de escolas públicas que não tem acesso a estas tecnologias em outros espaços, mas podem no museu conhecer e manipular cada equipamento), independentemente da crítica que fazemos a essa história nessa pesquisa, o caráter pedagógico do museu é inquestionável. E por último e mais problemático, é simbólico, pois conta apenas a versão da história visto pelo ângulo de um grupo privilegiado detentor do poder em várias esferas, inclusive no poder de instituir uma história como oficial, uma memória como hegemônica.

O Museu Digital nasceu no momento em que diversos setores da vida social campinense vivenciavam o processo que visava incluir Campina Grande na rede de cidades criativas da Unesco na categoria de Artes midiáticas (*Media Arts* - que engloba arte digital, sonora, realidade virtual, arte web, videogames, robótica, fotografia digital e cinema). Processo que culminou na sua eleição da cidade no ano de 2021. É inegável o esforço de várias instituições no sentido de produzir e disseminar o conhecimento e a produção tecnológica em Campina Grande, podemos citar a Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), a Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), a Fundação Parque Tecnológico da Paraíba (PaqTcPb), o Instituto Federal da Paraíba, a Unifacisa Centro Universitário, o Sistema S, a Prefeitura Municipal e tantas outras iniciativas.

A professora de Filosofia da Universidade de São Paulo (USP), Otília Arantes em seu ensaio “Uma estratégia fatal” parte da coletânea “A cidade do pensamento único” (Editora Vozes, 2002), reflete sobre o atual planejamento urbano em suas vertentes elitistas e práticas excludentes que visam a permanência de privilégios para essas classes, dela parte a reflexão: “Quem de fato “faz a cidade”? A resposta, ao menos a partir dos anos 1990, parece inequívoca: naturalmente, as grandes empresas, com as mediações de praxe, é claro” (Arantes, 2002, p. 30).

Quando buscamos entender na exposição do Museu Digital de Campina Grande esse “quem faz a cidade” nos deparamos com uma instituição que serve ao propósito de lembrar aos demais cidadãos da existência de um seletos grupo que detém esse poder. A história representada no museu, que é uma história vigiada e encomendada pelo setor da indústria ou mais precisamente pelo seu serviço social (o SESI), reflete os interesses dessa classe, ela fala tão apenas da cidade que deu certo, do sucesso econômico, da sua predisposição a abraçar as tecnologias, a inovação, Arantes observa que:

No centro, para variar, a Cultura, cujo consumo, na forma de refinamento artístico ostensivo, é a melhor garantia de que o clima para os negócios é saudável. Assim, curadores de museus precisam demonstrar que suas instituições (ou melhor, organizações) atraem multidões que multiplicam os negócios, dos *gadgets* de toda ordem às exposições *blockbuster* – de preferência, como até Molotch repara, “anything Cézanne” (Arantes, 2002, p. 29)

E é essa a visão que o Museu Digital de Campina Grande deseja imprimir aos que lhe visitam: a de uma cidade fadada ao sucesso onde todos querem viver, bom lugar para se morar, rico em oportunidades, a “capital do trabalho e da paz” (como diz o seu hino). Porém, o museu, aqui é um equipamento urbano produzido e mantido por determinada camada social, e essa visão corresponde tão somente a esta camada.

A historiadora brasileira Maria Stella Bresciani ao discutir cidade e história, aponta que: “Na cidade, a história se constrói no espaço e no edifício público; nesses espaços, instauram-se possibilidades de ação pela presença coletiva dos atores sociais e pelo registro dessa presença dramatizada em espetáculo” (Bresciani, 2002, p. 30). Assim, podemos definir a atuação do lugar de memória do museu frente a cidade de Campina Grande, um espetáculo posto ao público encenado diariamente as margens do Açude Velho.

A cidade coloca o mundo na *história* e traz para o presente o legado das gerações mortas e de suas heranças imortais. Os monumentos e o espaço público solicitam nossa inteligência e, por vezes, complicados esquemas interpretativos apresentam-se como desafios e pedagogias insubstituíveis. É na cidade que a história se exhibe (Bresciani, 2002, p. 29-30)

Se analisarmos o Museu Digital de acordo com o pensamento de Bresciani, entenderemos que ele tem uma função de valorizar os feitos de determinados sujeitos e instituições no passado – como os comerciantes responsáveis pelo sucesso da economia algodoeira na primeira metade do século XX, ou as instituições que deram o pontapé inicial na formação do campo científico-tecnológico no final desse mesmo século e que legam a cidade sua atual propositura como *city tech* – esforços que culminam na construção de uma história espetacularizada através das TIC's que lhes apresenta.

5. Museu Digital: uma espetacularização da história?

A partir da inserção das TIC's dentro de uma instituição promotora de saberes, como é o caso do nosso objeto de estudo, percebemos então a crescente tendência dos museus se voltarem para o público como espetáculos, onde a presença de imitações que simulam os fatos históricos está cada vez mais requisitada. A atratividade que tais recursos emanam é incontestável, mas dentro do campo da História, ainda há um longo caminho a ser percorrido no sentido de evitar juízo de valor negativos quanto à eficácia desses empreendimentos, é necessário enxergarmos a digitalização nessas esferas sem subjugá-los tão somente ao entretenimento por si só, como aponta Dominique Poulot:

Outra leitura vê na mutação dos museus uma das figuras da cultura de massa na era do capitalismo contemporâneo. Assim, a transformação do conservador em encenador, a partir do modelo de produção cinematográfica, ou o decalque em empresas de diversão e, até mesmo em parques temáticos, parece ilustrar um alinhamento progressivo da instituição à vulgaridade comercial. (Poulot, 2013, p. 106)

Procurando defender a importância atual da modernização das formas de dispor os conteúdos museológicos nos propomos dentro dessa pesquisa, entender o museu em seu valor de uso, estimando sua colaboração frente a comunidade não apenas no que diz respeito a preservação de uma memória (resguardando nossas críticas a ela), mas para que haja interesse na própria História, no conhecimento do passado.

Um dos maiores aliados nesses alternativos modelos de museu é a interatividade, caracterizado, de modo geral aqui, como a capacidade que um sistema de comunicação ou equipamento tem de possibilitar a interação. Esse processo se dá por meio de jogos, de telas com navegadores com hiperlinks, karaokê, projeção mapeada, etc. Dessa forma, concordamos com Vidal e Figueiredo, quando afirmam que:

A interatividade emerge assim, como possibilidade de negociação de saberes entre os expositores e o público, ao mesmo tempo, reafirmando o compromisso dos museus com a democratização da cultura e do conhecimento científico e técnico. (Figueiredo; Vidal, 2013, p. 10)

Em ‘Museus: Dos Gabinetes de Curiosidade à Museologia Moderna’ (2013), obra organizada por Betânia Figueiredo e Diana Vidal, foi levantado uma discussão acerca dos museus históricos sobre a condição destes figurarem enquanto teatros da memória ou laboratórios da História. Essa discussão é bastante pertinente no tangente ao Museu Digital de Campina Grande, na medida em que, tanto o teatro da memória quanto o laboratório da História são duas categorias que coexistem naquela produção, a coexistência não anula a seriedade com que se deve encarar a pesquisa histórica, nem retira a beleza que é intrínseca a encenação artística.

Mas não se pode, de modo algum deixar cegar-se pela beleza do espetáculo, posto que, aos olhos de um ingênuo visitante do Museu Digital há uma cidade muito bonita que é mostrada a partir das mais variadas TIC’s presentes naquele espaço. O que se conhece no museu é uma cidade cujos problemas sociais inexistem, uma cidade bela, limpa, feita de pessoas sorridentes e, sobretudo, bem abastadas, uma cidade feita de apenas um centro e nada mais ao redor, uma cidade rica. Em um dos vídeos, a feira central – aquela que conhecemos na realidade padecendo pela falta de estrutura, com seus bancos arcaicos, sua sujeira eminente – é mostrada apenas um pequeno recorte da feira de flores, a cor das flores nos ofusca e impede de ver o resto, mas nem precisa, basta acreditar que ali tudo são flores. E essa metáfora rege o restante da cidade que só existe naquele museu.

Para Sandra Pesavento, a história cultural permite-nos ver a cidade não mais como um *locus*, seja da realização, da produção ou da ação social, mas sobretudo como um problema e um objeto de reflexão. Não se estudam apenas processos econômicos e sociais que ocorrem na cidade, mas as representações que se constroem na e sobre a cidade (Pesavento, 2005, p. 77-78). E isso nos permite olhar para uma cidade representada em um museu e mergulhar nela para entendê-la.

O imaginário da cidade como grande em todos os aspectos – até no nome, como afirmam muitos campinenses – está presente em todo o Museu Digital, não há como dissociar esta ideia da cidade imaginada por uma elite dentro dos parâmetros de branquitude, heteronormatividade, cristã, economicamente ativa e tecnológica, posto que como diz mais uma vez Pesavento: “O imaginário comporta crenças, mitos, ideologias, conceitos, valores, é construtor de identidades e exclusões, hierarquiza, divide, aponta semelhanças e diferenças no social” (Pesavento, 2005, p. 43).

No museu a cidade de Campina Grande encontra um espelho do que ela sempre quis ser, desenvolvida, high tech, a cidade da grandeza. Mas oculta o que de fato ela é: desigual socialmente, privilegia uma minoria elitista em detrimento de uma massa muito maior que padece sem condições dignas de vida, como pode ser observado no último censo do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE):

Em 2021, o salário médio mensal era de 2 salários mínimos. A proporção de pessoas ocupadas em relação à população total era de 30,16%. Na comparação com os outros municípios do estado, ocupava as posições 13 de 223 e 2 de 223, respectivamente. Já na comparação com cidades do país todo, ficava na posição 2168 de 5570 e 595 de 5570, respectivamente. Considerando domicílios com rendimentos mensais de até meio salário mínimo por pessoa, tinha 39,5% da população nessas condições, o que o colocava na posição 220 de 223 dentre as cidades do estado e na posição 2810 de 5570 dentre as cidades do Brasil. (IBGE, 2022)

Ao contrário do que é mostrado em projeções presentes no museu, como por exemplo, o curta-metragem “Cidade da Grandeza”, que tende a imprimir no expectador uma imagem de uma Campina Grande produtiva, movimentada, bonita, limpa, rica, sem poluição, sem problemas sociais ou pobreza, veremos que, na

realidade a população campinense é majoritariamente pobre, o vídeo carro-chefe da exposição concorre com muitos setores sociais que prezam pela imagem da Campina Grande como a capital do trabalho, fértil de oportunidades de emprego e de melhoria de vida, porém, com os olhos voltados para a realidade e para os dados estatísticos obtidos por meio de extensas pesquisas vê-se que o município está rodeado de problemas como falta de moradia, acesso à educação, aos serviços de saúde, saneamento básico e alimentação precária.

De acordo com o Relatório Final do Observatório das Metrôpoles do Instituto Nacional de Ciência e Tecnologia (INCT, 2021) que avaliou as condicionantes institucionais e normativas para a implementação de políticas de urbanização de favelas em Campina Grande identificou-se 21 favelas (tratadas como aglomerados subnormais ainda), e além disso 30 assentamentos precários.

Foram identificados em 2019 pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), 21 aglomerados subnormais em Campina Grande, com uma população estimada de 31.000 pessoas, mais de 8% da população do município. Parte desses assentamentos da cidade foi instituída em 2009 como Zonas Especiais de Interesse Social (ZEIS), em um total de 17 zonas regulamentadas. A partir de estudos que vêm sendo realizados pelo Núcleo Paraíba do Observatório das Metrôpoles desde 2019 foram identificados 30 assentamentos precários em Campina Grande (INCT, 2021, p. 1)

Tanto o Observatório das Metrôpoles quanto os estudiosos das ciências humanas e sociais concordam que a postura política diante do fenômeno da favela é de negação de sua existência, não hesitamos em afirmar que esta forma precária de (sobre)viver não é cabível dentro de uma narrativa de uma cidade que se diz grandiosa, fadada ao sucesso, vejamos:

A população em situação de pobreza e vulnerabilidade em Campina Grande sempre teve nas ocupações irregulares e no mercado informal as principais alternativas para moradia e de inserção na cidade. Até os anos 1960, as respostas estatais predominantes a essas ocupações foram a negação de sua existência ou as remoções de seus moradores. A partir dos anos 1970, os assentamentos precários passam a ser objeto de levantamentos e intervenções, inicialmente para a promoção de remoções e reassentamentos e, adiante, para a urbanização e regularização destes, mesmo com a omissão ainda prevacente (INCT, 2021, p. 11)

De acordo com o censo do IBGE de 2022 Campina Grande, a segunda maior cidade do estado da Paraíba, possui área territorial de 591,658km² e a sua população foi estimada em 419.379 habitantes. A incidência da pobreza em Campina Grande é de 58,88%, a população ocupada foi estimada em apenas 28,1%, ou seja, uma grande massa de desempregados ou subempregados compõe um quadro de crise de uma cidade até mesmo na época do ano que produz o chamado Maior São João do Mundo.

6. Considerações finais

Ao observar a exposição Museu Digital de Campina Grande entendemos que as memórias servem de fator aglutinador e gerador de sentidos, estes sentidos possibilitam que determinadas identidades sejam postas como hegemônicas dentro de uma sociedade plural, que alguns sujeitos a pensam como grande, desenvolvida, autossustentável, pujante, predestinada ao sucesso, ao progresso material e simbólico. Até mesmo aqueles sujeitos que não participam de forma ativa destas construções discursivas e imagéticas – os cidadãos comuns, o povo – acabam sendo incluídos como uma massa e manobra que endossa esse pensamento, num movimento que comparamos aqui a um aprisionamento dentro de uma ideia.

As aspirações de se produzir uma história na qual se privilegia eventos, personagens, simbologias que legassem a Campina Grande o caráter de uma cidade ativa e pujante aliou-se às aspirações do presente de se produzir uma *city tech*, ou seja, nos anos 2010 a elite campinense busca forjar uma identidade, ou pelo menos um imaginário da cidade como tecnológica, digital, inovadora, abraçando as mais diversas iniciativas que possam dar respaldo a esta visão de mundo. O museu surge como uma empreitada muito oportuna, que viria a ser uma verdadeira vitrine do pensamento elitista campinense.

Ao nos depararmos com um ambiente inovador, onde o conteúdo é exposto por meio de TIC's, como *tablets*, projeções mapeadas, painéis interativos, realidade virtual somos chamados a romper com a visão tradicional da maioria dos museus, não banindo a cultura material, mas promovendo representações articuladas

com a produção artística e cultural, o fato de não haver uma única peça, objeto palpável ou artefato que remonte ao passado da história campinense, rompe com a ideia de que o museu é estático, objeto de contemplação apenas. Esse movimento do museu no sentido da digitalização o fortalece como uma possível síntese das múltiplas realidades socioculturais de épocas distintas, ancorada e legitimada no presente.

Essas representações, que constituem o acervo documental do museu, e consequentemente o patrimônio daquela instituição e da história campinense, apesar de salvaguardar apenas uma distinta visão de uma parcela da sociedade acerca de sua história, são frutos de um amplo movimento de transformação cultural ocorrido nos mais diversos âmbitos da produção histórica, que não mais se limita aos livros ou vestígios materiais (como aqueles expostos comumente nos museus), mas a todo e qualquer suporte que possa dar a ler/ver ao público que o consome e aprecia. E, ao ver dessa pesquisa, abre os horizontes para que problematizemos e busquemos defender uma história que preze pela diversidade, para empatia para com as diferenças e participação social.

REFERÊNCIAS

ARANTES, Otilia Beatriz Fiori; MARICATO, Erminia; VAINER, Carlos. **A cidade do pensamento único**. Desmanchando consensos. Coleção Zero à esquerda. Petrópolis: Vozes, 2000.

ASSMANN, Aleida. **Espaços de recordação**: formas e transformações da memória cultural. Campinas: Editora da Unicamp, 2011.

BRESCIANI, Maria Stella. Cidade e História. In: OLIVEIRA, Márcia Lippi (Org.). **Cidade História e Desafios**. Rio de Janeiro: Ed. FGV, 2002.

CANDAU, Jöel. **Memória e Identidade**. São Paulo: Contexto, 2014.

CHAGAS, Mário. **Memória e Poder**: contribuição para a teoria e a prática nos ecomuseus. II Encontro Internacional de Ecomuseus. Rio de Janeiro: s.l., 2011.

CHARTIER, Roger. **História Cultural**. Entre práticas e representações. Lisboa/Rio de Janeiro: Difel/Bertrand Brasil, 1990.

FERREIRA, Rubens Ramos; ROCHA, Luisa Maria G. M. Rocha. Museus Virtuais: entre termos, conceitos e formatos. **Revista Tendências da Pesquisa Brasileira e Ciência da Informação**, ANCIB, v. 11, n. 2. 2018.

FERRO, Marc. **A História Viglada**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FIGUEIREDO, Betânia Gonçalves; VIDAL, Diana Gonçalves (Org.). **Museus**: dos gabinetes de curiosidades à museologia moderna. Belo Horizonte: Fino Traço, 2013.

NORA, Pierre. Entre história e memória: a problemática dos lugares. **Revista Projeto História**. São Paulo, v. 10, p. 7-28, 1993.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. Cidade, Espaço e Tempo: Reflexões sobre a Memória e o Patrimônio Urbano. **Cadernos do LEPAARQ** – Textos de Antropologia, Arqueologia e Patrimônio, v. II, n. 4. Pelotas, RS: Editora da UFPEL. *Jul/Dez* 2005.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. Cidades visíveis, cidades sensíveis, cidades imaginárias. **Revista Brasileira de História**, v. 27, n. 53, jan.-jun., 2007.

POULOT, Dominique. **Museus e Museologia**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.

TUAN, Yi-Fu **Topofilia**: um estudo da percepção, atitudes e valores do meio ambiente. São Paulo: Ed. Difel, 1980.

TUAN, Yi-Fu. **Espaço e Lugar**: a expectativa da experiência. São Paulo: Difel, 1983.