



Projeto de Inclusão Social e Digital na comunidade da Igreja de Nosso Senhor do Bonfim, Salvador, Bahia: Memória social, patrimônio cultural e cidadania¹

Giordanna L. S. Santos²

Universidade Federal da Bahia (UFBA)/Pós-Cultura

Grupo de Estudos sobre Cibermuseus (GREC)/Projeto de Inclusão Digital

Resumo: Este artigo tem o intuito de relatar a experiência do Projeto de Extensão ‘Inclusão Social e Capacitação Digital’, vinculado ao CNPq. Aprovado em dezembro de 2010, o projeto teve o início de suas atividades em abril, na comunidade do Santuário do Senhor do Bonfim, Salvador, Bahia. Composto por pesquisadores das áreas de museologia, comunicação, ciências sociais e turismo, o seu intuito é aproveitar os recursos da Internet, e por meio de um intercâmbio com o público alvo, criar possibilidades para que o *eu* da comunidade, que mora no entorno da Igreja de Senhor do Bonfim ou frequenta a Igreja, tenha o seu lugar no ciberespaço.

Palavras-chave: Inclusão Social; Capacitação Digital; Memória; Patrimônio Cultural; Cidadania.

Introdução

No âmbito da pesquisa acadêmica, muitas vezes os resultados das pesquisas, que têm como objeto ou fonte comunidades, grupos de pessoas ou representações sociais de uma localidade, são direcionados para um público muito específico: os próprios pesquisadores, estudantes, professores, ou seja, fala-se para a própria comunidade acadêmica. Porém, aos poucos, essa “tradição” vem sendo quebrada e a Universidade, bem como seus docentes e/ou discentes vêm tentando se aproximar da sociedade. Algumas ações das Universidades visam interagir mais com a sociedade. Um exemplo disso são os Projetos de Extensão.

Nessa perspectiva que se insere o *Projeto de Extensão Inclusão Social e Digital na comunidade da Igreja de São Lázaro, Salvador, Bahia: Memória social, patrimônio cultural e cidadania*. Esse projeto é fruto de um processo científico que teve início em 2006, com o Projeto Ex-votos do Brasil, quando aprovado pelo CNPq. Desde então teve sua renovação, pelo CNPq, em editais de 2009, para auxílio pesquisa, e em

¹Trabalho apresentado no DT 7 – Comunicação, Espaço e Cidadania do XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste realizado de 8 a 10 de junho de 2010.

² Doutoranda do Programa Multidisciplinar Cultura e Sociedade, da UFBA. www.poscultura.ufba.br; Bolsista da Fundação de Amparo à Pesquisa da Bahia (FAPESB) e Pesquisadora do Grupo de Estudos sobre os Cibermuseus (GREC) inclusaodigital.wordpress.com. giosants@gmail.com ou giosants@hotmail.com



produtividade (PQ). O seu objetivo inicial foi pesquisar e documentar os ex-votos³ das salas de milagres dos maiores santuários do Brasil.

No caminhar da pesquisa do Projeto Ex-votos do Brasil, salas de milagres de grandes repercussões regionais foram elucidadas, e o Projeto ganhou maior dimensão, estendendo para outros santuários brasileiros, até chegar na “etapa Museus”, em 2009, cujo objetivo, além do estudo dos ex-votos de salas de milagres, visa também os ex-votos em acervos museísticos.

Em suas produções, o Projeto objetivou dois outros caminhos extensionistas: O Núcleo de Pesquisa dos Ex-votos (NPE) e o Museu Digital dos Ex-votos, daí a sua inserção no GREC – Grupo de Estudos sobre os Cibermuseus.

Em 2010, um novo desdobramento do Projeto Ex-Votos do Brasil, o Projeto *Inclusão social e capacitação digital da comunidade de entorno do santuário de São Lázaro, Salvador, Bahia: Memória social, patrimônio cultural e cidadania*, foi aprovado pelo CNPq. A equipe iniciou os trabalhos no Bonfim, antes da etapa São Lázaro, devido à questões de logística e espaço para realização das oficinas, que no Santuário do Bonfim estavam disponíveis na época.

O GREC é composto por 10 pesquisadores, seis estudantes e seis técnicos. Dentre esses, 12 integrantes do grupo estão diretamente envolvidos com o Projeto no Bonfim, ou seja, participam ou na pré-produção (escolha de temas, dinâmicas e abordagem didática das oficinas), ou na produção (aplicação das próprias oficinas) ou na pós-produção (divulgação em blog, cobertura fotográfica, arquivamento de dados). Essa construção é coletiva, bem como as decisões. Assim, não há definições pré-concebidas, mas sim pré-disposições dos próprios membros em escolher áreas de atuação. Acreditamos que a produção coletiva, e não dividida ou hierarquizada, seja não só mais produtiva, como represente a concepção de Projeto de Extensão que estamos colocando em prática.

O GREC tem caráter multidisciplinar e com essa perspectiva que vem desenvolvendo o Projeto de Inclusão Social e Capacitação Digital, indo muito além de apenas fazer uma inclusão dos membros das comunidades no ciberespaço. O objetivo principal é retornar nos santuários pesquisados, nos quais em etapa anterior estudamos os ex-votos que nela são guardados, e desenvolver ações que as incluam em seu próprio

³ Ex-votos são objetos que as pessoas depositam em uma sala testemunhando uma graça alcançada ao seu padroeiro.



bairro, comunidade, para que também se possa, depois, trabalhar aspectos da cibercultura.

O Grupo de Estudos sobre os Cibermuseus acredita que a inclusão digital é importante, porém não se pode separá-la da inclusão social. Dessa maneira, o grupo não pretende apenas ensinar digitação, noções de programas de edição de texto, os aspectos de navegação na Internet. Objetiva, primeiramente, criar possibilidades para que o *eu* da comunidade, que mora ao redor da Igreja de Senhor do Bonfim⁴ ou frequenta o Santuário, sintam-se pertencer a sua comunidade e também possa ter, em etapa posterior, o seu lugar no ciberespaço. Para Lemos e Costa (2005),

a inclusão digital não deve ser apenas um modelo de ensino técnico, onde alunos aprendem determinados softwares e como navegar na Internet. O modelo de inclusão deve compreender e estimular diversas formas de emissão de informação gerada a partir do modelo todos-todos contemporâneo, criando mecanismos para uma maior inserção social e cultural do indivíduo (*ibidem*).

Utilizamos a concepção de inclusão digital proposta por Lemos e Costa (2005), ou seja, “sob o pano de fundo dos quatro capitais (social, técnico, cultural e intelectual) que constituem todo processo coletivo”. Assim, não são apenas levados em consideração aspectos técnicos da inclusão digital, mas também consideram-se seus aspectos simbólicos (social, cultura e intelectual).

É a configuração dessa sociedade em rede que vai trazer à baila necessidades política, social e cultural de inclusão de grande parte da população mundial à era da informação. Cria-se aí o desafio do que vem a ser chamado de “inclusão digital”. O objetivo é lutar contra a uma nova forma de domínio e controle social causado pela “exclusão digital” (digital divide). A questão da chamada “inclusão digital” aparece a partir de 1990 com o impacto vertiginoso da Internet no mundo (Warschauer, 2003). Assim, estar inserido digitalmente passa a ser considerado um direito dos cidadãos e uma condição fundamental para a sua existência no mundo da informação e da comunicação globais. Incluir os cidadãos à era da informação passa a ser uma obrigação para os poderes públicos já que comumente associa-se inclusão digital como uma forma de inclusão social (LEMOS e COSTA, 2005).

⁴ Neste artigo específico será abordada somente a experiência da comunidade da Igreja Senhor do Bonfim. Pois as atividades com a comunidade de São Lázaro estão prevista para início em maio. Mas a mesma visão de trabalho do projeto se aplica a comunidade de São Lázaro e a outras futuras comunidades.



Além do Bonfim e, na segunda etapa comunidade de São Lázaro, no bairro da Federação, Salvador-BA, a meta é realizar mais 10 etapas, passando, ao total, por 12 santuários visitados durante a Pesquisa de Ex-Votos do Brasil.

Etapas	Região dos moradores	Localização
1ª etapa	Senhor do Bonfim	Bonfim, Salvador, Bahia
2ª etapa	São Lázaro	Federação, Salvador, Bahia
3ª etapa	N. Sra. Candeias	Candeias, BA
4ª etapa	Santuário de Bom Jesus da Lapa	Bom Jesus da Lapa, BA
5ª etapa	Santuário dos Milagres	Milagres, BA
6ª etapa	Santuário de Ituaçu	Ituaçu, BA
7ª etapa	Santuário de São Francisco	Canindé, BA
8ª etapa	Santuário de Juazeiro do Norte	Juazeiro do Norte, CE
9ª etapa	Santuário N. Sra do Carmo	São Cristóvão, SE
10ª etapa	Santuário N. Sra. Das Dores	Ibiçá, RS
11ª etapa	Santuário N. Sra da Penha	Rio de Janeiro
12ª etapa	Santuário N. Sra da Penha	João Pessoa

Tabela 1: etapas e regiões previstas para continuidade do Projeto.



Santuário de Senhor do Bomfim: Patrimônio Cultural, Memória Social e Cidadania

Abordamos aqui especificamente a comunidade do Bomfim, por ser a que já está na fase das oficinas e, por isso, a que já tem alguns dados preliminares. Mas antes de falar sobre a prática do Projeto com a comunidade da Igreja Senhor do Bomfim, é necessário mostrar a dimensão sociocultural, histórica e até mesmo geográfica do local.

A Igreja do Bomfim está situada no bairro Bonfim, que compreende a Península de Itapagipe, ou Região Administrativa II, composta pelos bairros de Alagados, Bonfim, praia da Boa Viagem, Ribeira, Uruguai, Monte Serrat, Roma. De acordo com o Sistema de Informação Municipal de Salvador (SIM), em 2000, a população da península de Itapagipe era de aproximadamente 160 mil.

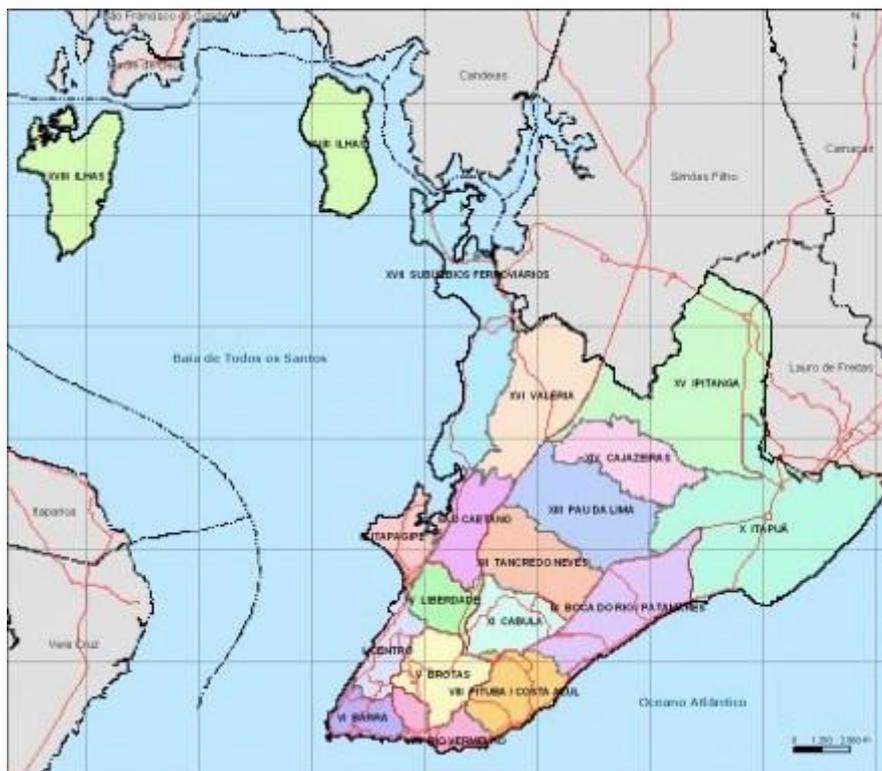


Figura 1 Península de Itapagipe, à esquerda (rosa) (Fonte: SIM)

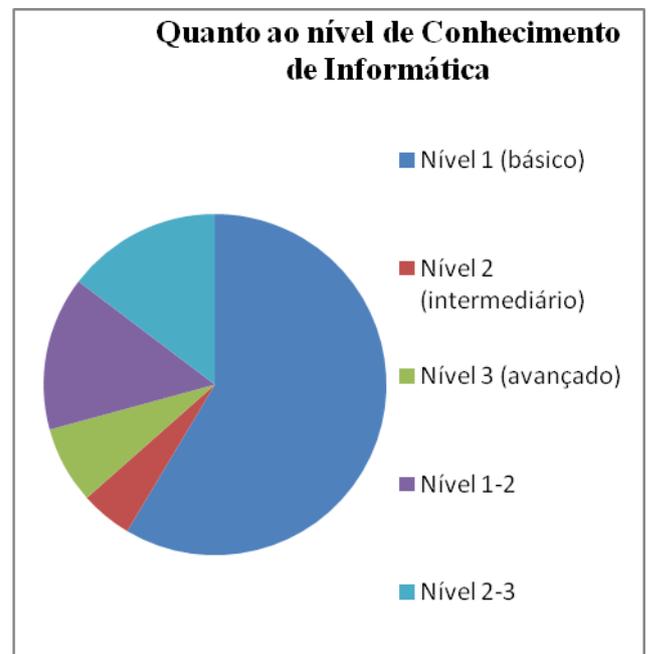
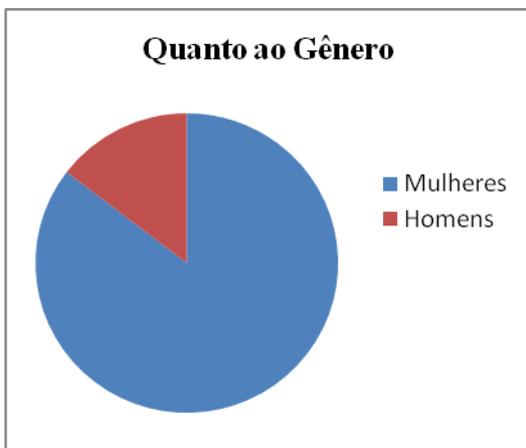
O que no século 18 foi uma área para ricos, “com todos os privilégios instalados em uma colina que não é apenas ‘sagrada’, mas privilegiada pela sua posição e seu requinte [...]” (OLIVEIRA, 2007:3), atualmente é palco de uma diversidade de freqüentadores, de diversas classes sociais, soteropolitanos ou não. Afinal, o Bomfim é



um dos principais pontos turísticos, principalmente do que atualmente é chamado como turismo religioso. E nesse contexto a Igreja do Senhor do Bomfim, bem como as suas festas e principalmente a Lavagem das Escadarias do Bomfim, é a principal “atração” desse bairro.

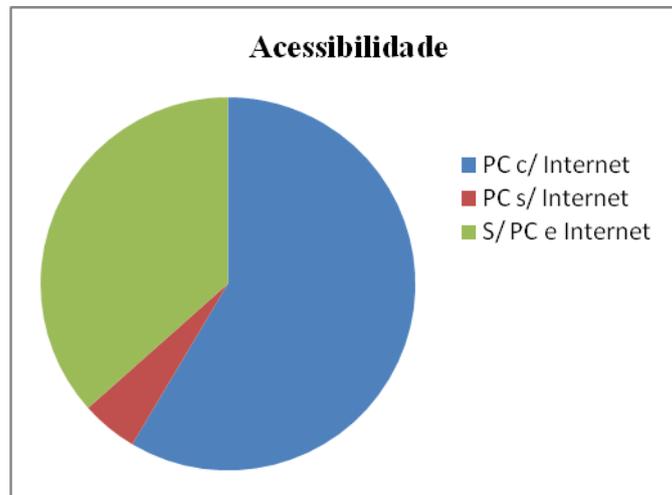
Inicialmente, o projeto estava previsto para ser feito com moradores da comunidade do Bomfim, que estão na circunvizinhança da Igreja. Porém, devida ao grande interesse da comunidade que frequenta a Igreja, o público inicial das oficinas de Inclusão Social e Capacitação Digital é composto por homens, mulheres e crianças, de vários bairros vizinhos ao Bomfim e até mesmo outros mais distantes. O ponto em comum é que são fieis da Igreja.

O projeto atende um grupo de 41 integrantes, sendo a grande maioria idosa ou pessoas na faixa etária dos 40-50 anos. Quanto ao gênero, a maioria é do gênero feminino (35). A maioria possui um conhecimento mínimo de informática (24 pessoas). Para essa classificação, consideramos no nível 3 (3 pessoas, apenas), como avançado, em relação a conhecimento de Pacote Office, agilidade e boa navegação na Internet.





Quanto ao nível de acessibilidade, identificamos, curiosamente, que a maioria possui computador com acesso à Internet em casa (24 pessoas).



A partir dessa pesquisa feita com os participantes do Projeto, dividimos o grupo em três, de acordo com o nível de conhecimento em informática. Em primeiro momento, com esses grupos, serão feitas aulas práticas, sobre Softwares e Internet.

Após isso o Projeto prevê, entre suas atividades, aulas e debates sobre a técnica e a cibercultura, discussão das novas tecnologias, sociabilidade e cidadania, oficinas de imagens (com programas de digitalização e tratamento de fotos e utilização e edição de imagens, por exemplo), práticas de locatividade, com o intuito de capacitar os moradores em mapeamento digital a partir do uso do GPS e das fontes das mídias locativas⁵. Compreendemos as TIC's (tecnologias da informação), segundo conceituação de Soares at. al *apud* Assmann (2010)

As novas tecnologias da informação e da comunicação já não são meros instrumentos no sentido técnico tradicional, mas feixes de propriedades ativas. São algo tecnologicamente novo e diferente. As tecnologias tradicionais serviam como instrumentos para aumentar o alcance dos sentidos (braço, visão, movimento etc.). As novas tecnologias ampliam o potencial cognitivo do ser humano (seu cérebro/mente) e possibilitam mixagens cognitivas complexas e cooperativas.

⁵ Segundo Santaella *apud* Micipedia Digital, as mídias locativas podem ser conceituadas como tecnologias baseadas em lugares, ou seja, tecnologias sem fio, tecnologias de vigilância, de rastreamento e de posicionamento que permitem que a informação seja ligada a espaços geográficos. O Sistema de Posicionamento Global (GPS-Global Positioning System) é a tecnologia mais familiar que faz uso de computação sensível a locais. (*In*: http://abciber.org/publicacoes/livro2/textos/Lucia_Santaella.pdf)



A partir da articulação do Padre Edson, da Igreja do Senhor do Bomfim, o projeto também está ampliando o seu público-alvo, ou seja, não se trabalhará apenas com os fiéis da Igreja, mas pessoas que estão em seu entorno, diariamente. Esse outro público-alvo é composto pelos trabalhadores autônomos do entorno da Igreja. São eles fiteiros, caixeiros, ambulantes e guardadores de carro, totalizando aproximadamente 180 pessoas.

Diferente dos fiéis da Igreja, com os trabalhadores autônomos, ocorreram reuniões prévias, contando com a participação de seus líderes. Até mesmo pela demanda desse público e suas histórias de vida, bem como o contexto em que estão inseridos na comunidade do Bonfim, a abordagem de trabalho será diferente.

Com os ambulantes, o GREC pretende trabalhar três momentos, 1) cidadania e socialização (com noções sobre Patrimônio Cultural, Educação Turística e Patrimonial), ou seja, em primeiro momento uma abordagem mais “social e humana”; 2) abordagem ao turista e vendas (aspectos mais práticos relacionados ao dia a dia de trabalho deles, principalmente trabalhando com a técnica de eles mesmo analisarem a atual abordagem deles aos turistas; e também noções de idiomas); 3) cibercultura.



Figura 2 Reunião com trabalhadores autônomos com bolsistas do projeto

Para o GREC, é de grande relevância se trabalhar noções de Patrimônio, utilizando técnicas da Educação Patrimonial, bem como abordagens de cultura da folkcomunicação. Pois, entendemos, que



o patrimônio é usado não apenas para simbolizar, representar ou comunicar: é bom para agir. [...] Não existe apenas para representar ideias e valores abstratos e para ser contemplado. O patrimônio, de certo modo, constrói, forma as pessoas (GONÇALVES, 2003:27).

Acreditamos que ao falar de Patrimônio Cultural, estamos falando (e instigando) de exercício de cidadania e direito à memória. Tanto os fieis da Igreja, como os trabalhadores autônomos, que também são frequentadores da Igreja do Bomfim, para que realmente possam exercer sua cidadania, precisam, primeiramente, sentir-se pertencer àquela comunidade. E o “ponto em comum” é exatamente o patrimônio cultural e a memória social.

A preservação da memória de manifestações, como interpretações musicais e cênicas, rituais religiosos, conhecimentos tradicionais, práticas terapêuticas, culinárias e lúdicas, técnicas de produção e de reciclagem, a que é atribuído valor de patrimônio cultural, tem uma série de efeitos:

- 1) aproxima o patrimônio da produção cultural, passada e presente;
- 2) viabiliza leituras da produção cultural dos diferentes grupos sociais, sobretudo daqueles cuja tradição é transmitida oralmente, que sejam mais próximas dos sentidos que essa produção tem para seus produtores e consumidores, dando-lhes voz não apenas na produção mas também na leitura e preservação do sentido do seu patrimônio;
- 3) cria melhores condições para que se cumpra o preceito constitucional do "direito à memória" como parte dos "direitos culturais" de toda a sociedade brasileira;
- 4) contribui para que a inserção, em novos sistemas, como o mercado dos bens culturais e do turismo, de bens produzidos em contextos culturais tradicionais possa ocorrer sem o comprometimento de sua continuidade histórica, contribuindo, ainda, para que essa inserção aconteça sem o comprometimento dos valores que distinguem esses bens e lhes dão sentido particular (FONSECA, 2003:72).



Estrutura do Projeto

O Núcleo de Pesquisas sobre Ex-Votos e o Grupo de Estudos sobre Cibermuseus possuem uma estrutura própria, que está concentrada em uma sala na Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, da Universidade Federal da Bahia (FFCH/UFBA), que atende a toda comunidade do entorno da Universidade, na estrada de São Lázaro, bairro Federação.

O GREC-NPE possui duas salas: uma de catalogação, reunião com bolsistas, organização de dados, planejamento de pesquisa e extensão e acervo. Outra, da mesma dimensão, com duas bancadas que comportam oito computadores cada. Essa segunda sala, no turno matutino, é reservada para pesquisa do público externo, num dos objetivos do NPE.

No atual estágio possui dois computadores para acesso à comunidade da UFBA, para consultas do acervo local e de navegação na web, além de sala de servir como sala de estudos dos livros do GREC-NPE, que já funciona como extensão. Para a segunda etapa do projeto, serão utilizados esses espaços. O local é de fácil acesso à comunidade, pois são apenas 200 metros que separam a comunidade de São Lázaro da FFCH.

Na comunidade do Bonfim, a própria Igreja auxiliou na disponibilização de um espaço para serem realizados as oficinas. Trata-se do Centro Comunitário Senhor do Bomfim, que possui auditório, salas amplas e arejadas, e um laboratório de informática com aproximadamente 10 computadores. Para atender a demanda, o GREC também possui equipamentos próprios (computadores, notebook, câmeras fotográficas, GPS e outros) que também serão utilizados.





Figura 3 Sala de Informática do Centro Comunitário do Bomfim



Figura 3 Auditório do Centro Comunitário do Bomfim



Considerações Finais

Mas do que pensar apenas em uma chamada “alfabetização digital”, o Projeto exposto neste artigo visa mostrar possibilidades dos atores sociais da comunidade do entorno da Igreja Senhor do Bomfim conhecerem sua própria localidade, utilizando como base para isso noções de patrimônio cultural e memória social; localizarem seu próprio bairro, casa no contexto da cidade, por meio do uso de mídias locativas; e, finalmente, apropriarem-se de conhecimentos, instrumentos, ferramentas, conceitos e recursos do ciberespaço, para que, além de integrarem a comunidade, possam, cada um a sua maneira, inserir-se como atores sociais no âmbito da cibercultura.

Acreditamos que na contemporaneidade, não se pode falar apenas de cidadania no aspecto “físico”; atualmente, a ideia de cidadania, também deve ser levada para o ciberespaço. Nesse aspecto que a inclusão digital, em seu sentido amplo, utilizando a conceituação de Lemos e Costa de “inclusão digital sob o pano de fundo dos quatro capitais”, faz-se necessária.

Mesmo com pouco tempo de prática do Projeto⁶, identificamos que ao adotarmos essa visão, e pensarmos os aspectos sociais e comunicacionais, na realização das oficinas, estamos também atendendo uma demanda dos próprios integrantes. Pois, muitos buscaram o Projeto, segundo próprio relato deles, “para aprenderem a se comunicar com os filhos que moram longe” ou “para a inclusão no mundo digital”, “para melhorar a comunicabilidade”.

⁶ Levando-se em consideração que a submissão foi até 06/05, tínhamos quase três semanas de início das oficinas.



Referências Bibliográficas

ASSMANN, Hugo. A metamorfose do aprender na sociedade da informação. *Ciência da Informação*, Brasília, v. 29, n. 2, p. 7-15, maio/ago. 2000.

FONSECA, Maria Cecília Londres. Para além de pedra e cal: por uma concepção ampla de patrimônio cultural. In: ABREU & CHAGAS (orgs.). **Memória e patrimônio**: ensaios contemporâneos. Rio de Janeiro, DP& A, 2003. p. 56-76

GONÇALVES, José Reginaldo Santos. O Patrimônio como categoria do pensamento. In: ABREU & CHAGAS (orgs.). **Memória e patrimônio**: ensaios contemporâneos. Rio de Janeiro, DP& A, 2003. p. 21-29.

LEMOS, André. COSTA, Leonardo Figueiredo. Um modelo de inclusão digital: o caso da cidade de Salvador. *Revista de Economía Política de las Tecnologías de la Información y Comunicación* www.eptic.com.br, Vol. VIII, n. 6, Sep. – Dic. 2005. Acesso em 30 abril de 2010.

LEMOS, André. Você está aqui! Mídia locativas e teorias “materialidades da comunicação” e “ator rede”. **Comunicação & Sociedade**. Ano 32, n. 54, p.5-29, dez.2010.

_____. & JOSGRILBERG, Fábio. **Comunicação e mobilidade**: aspectos socioculturais das tecnologias móveis de comunicação no Brasil, Salvador: EDUFBA, 2009. 156 p.

OLIVEIRA, José Cláudio Alves. Santuário do Senhor do Bomfim: Ex-Votos, Patrimônio Cultural e Fé. **Revista Eletrônica de Turismo Cultural**. nº 1, Abril, 2007. www.eca.usp.br/turismocultural

Projeto de Extensão ‘Inclusão Social e Capacitação Digital da Comunidade de São Lázaro, Salvador, Bahia: Memória Social, Patrimônio Cultural e Cidadania. CNPq. Edita I MCT /CNPq n°. 49/2010 - Inclusão Digital e Social.

RONDELLI, Elizabeth. Quatro passos para a inclusão digital. <http://www.comunicacao.pro.br/setepontos/5/4passos.htm> (acesso em 26/04/2010).

SANTAELLA, Lucia. A ecologia pluralista das mídias locativas. Dossiê ABCiber. **Revista Famecos** – Mídia, Cultura e Tecnologia, 2008. In: http://abciber.org/publicacoes/livro2/textos/Lucia_Santaella.pdf. Acessado em 02/05/2011.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. **Exclusão Digital**: A Miséria na Era da Informação. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2001.



Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste – Cuiabá – MT - 8 a 10 de junho de 2011

_____ e CASSINO, João (orgs.). **Software livre e inclusão digital**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2003.

Sistema de Informação Municipal de Salvador. Indicadores de População Residente por Região Administrativa. In: <http://www.sim.salvador.ba.gov.br/indicadores/index.php>

SOARES at. al. A Web rádiona Era da Inclusão Digital: Uma reflexão sobre o meio web rádio e sua dimensão pedagógica. XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Caxias do Sul-RS, 2-6 de setembro 2010, Disponível em <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2010/resumos/R5-1273-1.pdf>; Acessado em 28 de abril de 2010.