

CULTURA, LUGAR E INOVAÇÃO EM PROCESSOS DE USO E APROPRIAÇÃO DE TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NA REGIÃO METROPOLITANA DE SALVADOR (RMS)

<https://doi.org/10.4215/rm2026.e25017>

Serpa, A. ^{a*}

(a) Doutor em Planejamento Urbano e Regional

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4071-6276>. LATTES: <http://lattes.cnpq.br/3802687148526312>.

Article history:

Received 20 July, 2026

Accepted 20 July, 2026

Published 10 August, 2026

(*) CORRESPONDING AUTHOR

Address: UFBA. Rua Barão de Jeremoabo, s/n, CEP: 40170-290, Salvador (BA), Brazil. Phone: (+55) 71 3283-8600

E-mail: angserpa@ufba.br

Resumo

Nesse artigo busca-se relacionar cultura, lugar, inovação e uso de Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) por instituições culturais nos municípios de Salvador, Camaçari e Lauro de Freitas, localizados na Região Metropolitana de Salvador (RMS), partindo-se do pressuposto de que o campo cultural guarda um potencial de inovação com o uso de TIC em uma escala mais abrangente que o individual ou o domiciliar. A pesquisa, realizada entre 2022 e 2024, se baseou na sistematização de dados secundários e primários, com foco na inserção das instituições analisadas no universo virtual, bem como no que seus(suas) porta-vozes compreendem por inovação e no uso que fazem das TIC. Os dados secundários foram sistematizados na escala nacional e municipal/metropolitana fornecendo o contexto para a amostragem de equipamentos culturais nos três municípios onde foram aplicados formulários e realizadas entrevistas de cunho qualitativo com os/as gestores/as/coordenadores/as. Os depoimentos colhidos revelam que o contexto pandêmico foi responsável por forçar mudanças na estrutura técnica/tecnológica no tocante à comunicação, de início temporárias e que foram sendo incorporadas ao cotidiano das instituições, hoje se mostrando como uma possibilidade de diálogo entre os equipamentos, o público e os lugares onde estão inseridos, inclusive ampliando sua inserção para outras escalas espaciais. Por fim, constata-se que é difícil definir quais e o que são práticas inovadoras, já que, no campo cultural, inovação pode assumir tantos significados quanto são os objetos estudados: entre os/as entrevistados/as alcançados/as por nossas pesquisas, a noção de inovação apresenta significados diferentes e por vezes contraditórios, sendo facilmente atribuída ao uso da tecnologia e à automação do trabalho humano. No entanto, a incorporação de práticas inovadoras vai além disso, como mostram os resultados apresentados nesse artigo.

Palavras-chave: Cultura, Lugar, Inovação, Tecnologias de Informação e Comunicação, Região Metropolitana de Salvador, Instituições Culturais.

Abstract / Resumen

CULTURE, PLACE, AND INNOVATION IN THE USE AND APPROPRIATION PROCESSES OF INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES IN THE METROPOLITAN REGION OF SALVADOR

This article seeks to relate culture, place, innovation, and the use of Information and Communication Technologies (ICT) by cultural institutions in the municipalities of Salvador, Camaçari, and Lauro de Freitas, located in the Metropolitan Region of Salvador (RMS), Bahia, Brazil, based on the assumption that the cultural field has the potential for innovation using ICT on a broader scale than the individual or household. The research, carried out between 2022 and 2024, was based on systematizing secondary and primary data, focusing on the incorporation of the analyzed institutions in the virtual universe, as well as on what their representatives' understanding of innovation and their use of ICT. The secondary data were systematized at the national and municipal/metropolitan scale to provide for the sampling of cultural institutions in the three municipalities where questionnaires were applied, and qualitative interviews were conducted with managers/coordinators. The collected interviews reveal that the pandemic forced changes in the technical/technological structure of communication, initially temporary, and have been incorporated into the daily lives of institutions. Currently, ICT is seen as a possible way to interact with the staff, the public, and the places where they are embedded, including expanding their reach to other spatial scales. Finally, the study elucidated the difficulty of defining which and what are innovative practices, since, in the cultural field, innovation can take on as many meanings as the objects studied. The interviewees in this research hold different and sometimes contradictory notions of what innovation means, being easily attributed to the use of technology and the automation of human work. However, the incorporation of innovative practices goes beyond this, as shown by the results presented in this article.

Keywords: Culture, Place, Innovation, Information and Communication Technologies, Metropolitan Region of Salvador, Cultural Institutions.

CULTURA, LUGAR E INNOVACIÓN EM PROCESOS DE USO Y APROPIACIÓN DE TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN EN LA REGIÓN METROPOLITANA DE SALVADOR (RMS)

El artículo busca relacionar cultura, lugar, innovación y uso de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) por instituciones culturales en los municipios de Salvador, Camaçari y Lauro de Freitas, localizados en la Región Metropolitana de Salvador. Parte del presupuesto que el campo cultural guarda un potencial de innovación con el uso de TIC en una escala más amplia que la individual o domiciliar. La investigación, realizada entre 2022 y 2024, se basó en la sistematización de datos primarios y secundarios, con foco en la inserción de las instituciones analizadas en el universo virtual, como también en la comprensión sobre innovación y usos de las TIC de sus portavoces. Los datos secundarios fueron sistematizados a escala nacional y municipal/metropolitana, ofreciendo el contexto para la muestra de equipamientos culturales en los tres municipios donde fueron aplicados formularios y realizadas entrevistas de cunho cualitativo con los/las gestores/as y coordinadores/as. Los testimonios registrados revelan que el contexto de la pandemia obligó a realizar cambios en la estructura técnico-tecnológica en lo que respecta a la comunicación. Inicialmente temporarios, estos cambios fueron incorporados al cotidiano de las instituciones; siendo, en la actualidad, una posibilidad de diálogo entre los equipamientos, el público y los lugares donde se ubican, incluso ampliando su inserción para otras escalas espaciales. Por fin, constata que es difícil definir qué y cuáles son prácticas innovadoras, ya que, en el campo cultural, innovación puede asumir tantos significados como objetos estudiados. Entre las personas entrevistadas por la investigación, la noción de innovación presenta significados diferentes, por veces contradictorios, siendo fácilmente atribuida al uso de la tecnología y la automatización del trabajo humano. Sin embargo, la incorporación de prácticas innovadoras va más allá, como muestran los resultados finales de este texto.

Palabras-clave: Cultura, Lugar, Innovación, Tecnologías de la Información y la Comunicación, Región Metropolitana de Salvador, Instituciones Culturales.

INTRODUÇÃO

Qual a relação entre cultura, lugar, inovação e processos de uso e apropriação de Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC)? Com essa questão norteadora realizou-se uma pesquisa exploratória de caráter qualitativo em Salvador e dois municípios de sua região metropolitana (Lauro de Freitas e Camaçari) objetivando a explicitação dos processos de uso e apropriação das TIC por instituições culturais presentes no recorte espacial escolhido para os levantamentos de campo. Os resultados apresentados nesse artigo explicitam um aspecto específico de uma pesquisa maior, sobre as relações entre técnica, tecnologia e lugar¹.

Parte-se da premissa de que os lugares vão se relacionar de modo diferenciado com as técnicas e os objetos técnicos, conforme as condições que oferecem enquanto “meio operacional”, para viabilizar a produção, a circulação, a comunicação, o lazer etc. (SANTOS, 2006). As relações entre lugar, técnica e tecnologia vão ser condicionadas pela densidade deste meio operacional em cada lugar concreto, bem como pela acessibilidade a este meio para indivíduos, grupos e instituições que se apropriem destes “recursos”. Desse modo, os diferentes lugares oferecem níveis bastante diferenciados, em termos de densidade e acessibilidade, para o uso criativo da técnica e sua transmutação em tecnologia “apropriada”, ressignificada pelo uso.

A investigação sobre as relações entre lugar, técnica e tecnologia requer uma avaliação do espaço como meio operacional, mas também como meio percebido/concebido, de acordo com as ideias de Milton Santos (2006). É dos resultados de investigações assim que se pode inferir o papel e a importância dos lugares para a apropriação da técnica e sua transformação, através do uso e da apropriação, em tecnologia. Para a Geografia, trata-se de enfatizar a dimensão espacial destes processos, a partir da atuação de indivíduos, grupos e instituições que enunciam “lugares” (SERPA, 2011) e produzem espaço em contextos espaço-temporais específicos.

O campo cultural guarda um potencial de inovação com o uso de TIC em uma escala mais abrangente que o individual ou o domiciliar. O uso que os diferentes equipamentos culturais – bibliotecas, museus, pontos de cultura, cinemas, teatros e bens tombados – fazem das TIC pode ser convencional, mas também criativo, de modo a ressignificar as técnicas em favor de racionalidades alternativas àquelas que as criaram. Tendo em vista a identificação destas experiências inovadoras, é necessária uma primeira análise do contexto geral na busca de alguns indicadores básicos de uso das TIC, como boa conexão de internet, infraestrutura e presença em ambientes virtuais. Cabe também uma discussão mais aprofundada do que seria inovação para as instituições culturais alcançadas por nossos levantamentos.

A temática é ainda pouco abordada em Geografia e áreas afins. Um estado da arte preliminar mostra que a bibliografia é escassa quando não inexistente. No Brasil, destaque-se as pesquisas de Lima (2019) e de Lima e Oyadomari (2020) que focam não propriamente na inserção dos equipamentos culturais no universo virtual a partir do uso e da apropriação das TIC, mas sim no consumo cultural e nas práticas culturais on-line nas plataformas digitais e streamings. Em nossas pesquisas, a ênfase recai em como as instituições culturais se relacionam com seu público via TIC, em como essa relação afeta os lugares onde se inserem e, dialeticamente, como os lugares influenciam o uso das TIC.

Nas seções a seguir apresentamos os procedimentos metodológicos da pesquisa realizada entre os anos de 2022 e 2024, assim como os resultados alcançados a partir da sistematização de dados secundários e primários e de sua análise com foco na inserção das instituições analisadas no universo virtual, bem como no que seus porta-vozes compreendem por inovação e no uso e na apropriação que fazem das Tecnologias de Informação e Comunicação.

APRESENTANDO A METODOLOGIA

A identificação do universo de análise das instituições culturais obedeceu a alguns critérios: cinemas, por serem em sua maioria estabelecimentos comerciais, e bens tombados, por sua enorme variação de possibilidades – incluídos objetos como estátuas e fontes (o que explicaria os baixos índices de presença de TIC nesse tipo de equipamento) –, não foram focos desta etapa da pesquisa. Arquivos, por não terem comumente grande contato com o público também não. Teatros², apesar de serem em sua

maioria públicos – 62% públicos em 2020 e 28% privados sem fins lucrativos (CETIC.BR, s.d.) – têm uma operação similar àquela dos cinemas. Restam os museus, bibliotecas e pontos de cultura, equipamentos culturais de constante contato com o público e que, com frequência, tentam novas ações ou têm, já em sua proposta – como no caso de alguns pontos de cultura –, práticas inovadoras.

Para a identificação dessas instituições foram retirados dados da SECULT-BA (s.d.) para os pontos de cultura nos municípios de Salvador, Lauro de Freitas e Camaçari; e do Ministério da Cultura, através do SBNP (Sistema Nacional de Bibliotecas Públicas, s.d.) e do Cadastro Nacional de Museus (s.d.) para bibliotecas e museus. A escolha desses três municípios da RMS se deu por se considerar que eles seriam os que mais teriam chances de apresentar propostas inovadoras no contexto do uso das TIC. A SECULT-BA (s.d.) informa que nos três municípios há 50 pontos de cultura, mas esse número foi reduzido para 49, pois um dos pontos se repete em sua lista. Já nos dados sobre bibliotecas, das 17 bibliotecas de Salvador informadas pelo SBNP, 3 existiam, mas se localizavam em municípios diferentes e uma delas não existia no local informado, ou nas proximidades, existindo outra em uma localização próxima, mas que já estava na lista como uma biblioteca diferente, sobrando 13 bibliotecas. Somando-as com as de Lauro de Freitas e Camaçari, tem-se um total de 18 bibliotecas nos três municípios. Os dados dos museus foram os mais precisos, dos 85 informados não houve nenhuma retificação.

De posse desses dados foi possível verificar a presença dessas instituições em redes sociais. Para sites se checkou o funcionamento da URL – o endereço eletrônico – de sites deixados sem manutenção ou hospedados em domínios antigos que costumam “quebrar” e tornar o site indisponível, o que não significa que sites antigos e sem atualização sempre estejam quebrados, como em alguns casos vistos nesta pesquisa. Dado que nem todos os sites informam as datas das postagens, essa foi uma metodologia preferível. Para redes sociais se verificou a presença de perfis e a data do último post. Foram consideradas redes sociais “ativas” aquelas que tiveram ao menos 1 post nos últimos 6 meses. Para bibliotecas esses dados foram coletados entre 18 e 19 de janeiro de 2023, para museus entre 19 e 20 de janeiro de 2023, e, para pontos de cultura, entre 23 e 24 de janeiro de 2023, podendo ter havido uma mudança no histórico de postagens de alguns desses perfis desde o fim desse período. Há também o dado de localização do Facebook e do Instagram, alguns equipamentos não têm perfil próprio nessas redes sociais, mas estão presentes como localização; estes dados não indicam uma relação direta com o uso de TIC, pois se referem à relação que a comunidade tem com o equipamento e não a projetos da instituição em si, mas podem auxiliar na identificação de projetos inovadores através da marcação de terceiros. Também foi imposto um limite de 6 meses para as marcações das pessoas nas localizações, ou seja, enquanto perfis ativos o são por causa dos equipamentos, localizações ativas o são por causa de seus usuários.

Após analisar a atividade dos perfis das bibliotecas, dos museus e pontos de cultura de Salvador, Lauro de Freitas e Camaçari, a pesquisa buscou compreender quais os usos que essas instituições (85 museus, 49 pontos de cultura e 18 bibliotecas) faziam das TIC, o que elas entendiam por inovação e quais as possíveis relações entre esses dois tópicos. Dados primários foram produzidos a partir da aplicação de um questionário e da realização de entrevistas direcionadas aos/as gestores/as dos equipamentos de cultura, que buscaram inferir o que os gestores entendem por inovação, assim como a presença dos equipamentos e acervos/serviços oferecidos em meio digital com o uso das TIC, além da atuação das instituições culturais nos lugares onde se localizam.

Para as diferentes instituições culturais (pontos de cultura, bibliotecas e museus), analisamos o tipo de atividades realizadas e os serviços oferecidos por esses equipamentos através da rede mundial de computadores, bem como a digitalização e a disponibilização de seus acervos na internet. Também levantamos os dados referentes às instituições culturais a partir da atuação e da presença das mesmas nas redes sociais (Instagram, Facebook, YouTube etc.), considerando a frequência de postagens em período de 6 meses para museus e bibliotecas e 3 meses para pontos de cultura. Sistematizamos e criamos uma nova tabela com instituições culturais (pontos de cultura, bibliotecas, museus etc.) baseada na qualidade das postagens nas redes sociais, utilizando critérios que avaliaram a clareza de informação e a organização dos posts, os conteúdos publicados e a relação com cultura e tecnologia, a frequência de postagens e a presença ou realização de eventos (cursos, oficinas, festivais etc.) no espaço que os relacionassem ao lugar de atuação do equipamento cultural. Desse modo, reduzimos o universo da pesquisa nas etapas posteriores de 33 para 12 pontos de cultura, de 33 para 15 museus e de 4 para 3

bibliotecas, possibilitando, assim, um foco mais direcionado naquelas instituições culturais que promovessem ações de inovação no uso da técnica em meios físicos e digitais e que realizassem promoção do equipamento e do lugar onde se inserem.

Enviamos um formulário do Google Forms para os equipamentos que constavam das novas listas elaboradas através das redes sociais (Instagram e Facebook) (quadro 1). O formulário foi reenviado algumas vezes por diferentes meios de comunicação, como e-mail e, em alguns casos, por WhatsApp e SMS. Após o envio, foram realizadas visitas presenciais a algumas instituições culturais em Salvador com maior possibilidade de realização de uma entrevista em momento posterior: Fundação Pierre Verger, Cipó - Comunicação Interativa, Teatro Vila Velha, Pracatum, Casa Via Magia, Casa Pia, ICBIE, Casa do Benin, Fundação Casa de Jorge Amado, Casa do Rio Vermelho, Museu do Mar Aleixo Belov, Biblioteca Paulo Freire, Cidade da Música, Caixa Cultural e Muncab. As visitas foram divididas em duas etapas: primeiro aos pontos de cultura e, em um segundo momento, aos museus e bibliotecas.

Formulário do Google Forms	Entrevistas no GoogleMeet
1. Sua instituição possui acesso à internet?	1. Do seu ponto de vista pessoal, como o (a) Sr. (a) define inovação?
2. O que sua instituição faz com o acesso à internet?	2. Para o (a) Sr. (a), a inovação está relacionada ao uso de Tecnologias de Informação e Comunicação? De que maneira?
3. Qual é a velocidade da internet em sua instituição?	3. Quais foram as principais mudanças em sua área de atuação profissional nos últimos anos?
4. Sua instituição possui perfis em redes sociais? Quais?	4. Como as inovações vêm ajudando a melhorar as atividades de sua instituição/grupo?
5. Dos perfis citados anteriormente, quais estão ativos (postaram algo nos últimos 6 meses)?	5. Essas atividades se relacionam com o(s) bairro(s) do entorno de onde está localizada sua instituição? As Tecnologias de Informação e Comunicação facilitam a inserção de sua instituição nesses lugares? Caso positivo, de que maneira?
6. Qual rede social é a que melhor permite divulgar o trabalho da instituição?	6. Qual foi o impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação, assim como do surgimento e do crescimento das redes sociais na área cultural?
7. Quais os custos associados à utilização de Tecnologias de Informação e Comunicação em sua instituição?	7. O (a) Sr. (a) acha que as TICs e as redes sociais transformaram o envolvimento e a participação do público em sua instituição/grupo? De que maneira?
8. O (a) Sr. (a) consegue imaginar o funcionamento de sua instituição sem o acesso à internet? Justifique sua resposta.	8. As tecnologias atuais ajudam sua instituição/grupo mais na produção e/ou na divulgação de conteúdo?
9. O que o (a) Sr. (a) considera práticas inovadoras em sua instituição?	
10. Essas práticas que o (a) Sr. (a) considera inovadoras estão relacionadas ao uso de Tecnologias da Informação? Se a resposta for sim, vá para o item 10.1.	
10.1 Como estão relacionadas?	
11. Do seu ponto de vista pessoal, como o (a) Sr. (a) define inovação?	
12. Dados pessoais: Nome completo, idade, número para contato, instituição em que trabalha, função na instituição.	

Quadro 1 – Questões do formulário e das entrevistas. Elaboração: Angelo Serpa.

Os critérios de engajamento das instituições culturais nas redes sociais, assim como a disponibilidade de informações e conteúdos relacionados ao uso das TIC foram os principais norteadores para um processo de amostragem não probabilístico e por cotas dos/as entrevistados/as, já que a ausência dos equipamentos nas redes sociais indica de modo geral dificuldades no acesso às Tecnologias de Informação e Comunicação, relacionadas à precária infraestrutura existente. A amostra também contempla o critério de saturação de respostas, quando as informações fornecidas pelos/as entrevistados/as incidem em repetição, indicando que, em termos qualitativos, a amostragem é suficiente para responder as questões de pesquisa colocadas.

Foram realizadas em Salvador seis entrevistas em ambiente virtual na plataforma GoogleMeet, sendo três com gestores de pontos de cultura: Fundação Pierre Verger com a gestora Angela Lühning, Instituto Cultural Brasil Itália Europa (ICBIE) com a coordenadora Marcella Sgura, e Academia de Letras da Bahia com o gestor Marcos Vinicius Rodrigues; e três com gestores de museus: Casa do Benin com o gestor Igor Thiago, Museu do Mar Aleixo Belov com a coordenadora Larissa Nabuco, e Acervo da Laje com seu idealizador e diretor José Eduardo Ferreira Santos. Também foi realizada uma entrevista de forma presencial, na Biblioteca Paulo Freire, com a diretora Ladailza Teles. Em Camaçari, foi entrevistada Ana Nery, coordenadora do Museu ÚNICA/LABTEC, e, em Lauro de Freitas, foram realizadas três entrevistas com Cícero José, diretor do Cine Teatro de Lauro de Freitas, Eliete Teles, diretora do Teatro Eliete Teles (que também é ponto de cultura), e Geferson dos Santos Santana, coordenador do Maloka Espaço Cultural.

Todas as entrevistas seguiram um roteiro previamente estabelecido, no qual constavam perguntas gerais sobre inovação, tecnologia e redes sociais, e perguntas específicas relacionadas à atuação das instituições no campo cultural (quadro 1).

O processo de seleção, categorização e análise dos extratos das entrevistas foi inspirado, em linhas gerais, na análise de conteúdo de Bardin³, sobretudo no tocante às fases de exploração do material e tratamento dos resultados, selecionando-se segmentos das entrevistas transcritas, pertinentes às questões colocadas no roteiro de entrevistas, organizados tematicamente em quadros (por exemplo: o que é inovação, inserção das instituições culturais nos lugares/comunidades a partir do uso de TIC etc.), o que embasou sua posterior categorização, explicitando-se homogeneidades, repetições, contradições e pontos de vista convergentes/divergentes para análise e exposição/discussão dos resultados.

O USO DAS TIC NO CAMPO CULTURAL, ALGUNS DADOS GERAIS PARA SALVADOR, CAMAÇARI E LAURO DE FREITAS

A presença de computadores nas instituições culturais no país vai depender do tipo de equipamento. Em 2020, 94% dos arquivos e cinemas possuíam um computador próprio, pontos de cultura vinham em seguida com 84%, depois os teatros, com 79%, museus, com 72%, bibliotecas, com 66% e, por último, os bens tombados, com 51%. A presença de WiFi era em média menor que a posse de computadores. 83% para cinemas, 76% para pontos de cultura, 70% para teatros e arquivos, 61% para museus, 59% para bibliotecas e 52% para bens tombados. Dos que possuíam WiFi, excetuando-se os arquivos, menos de 50% de todos os equipamentos culturais disponibilizavam WiFi para o público. 51% dos arquivos disponibilizavam WiFi para o público, 47% das bibliotecas e 45% dos pontos de cultura, seguidos dos teatros, com 43%, 39% dos cinemas, 37% dos museus e 14% dos bens tombados (CETIC.BR, s.d.). Esses dados pintam um quadro geral da infraestrutura tecnológica dos equipamentos culturais na escala nacional. São dados mais gerais e de difícil obtenção em escalas geográficas mais concretas (CETIC.BR, s.d.).

Foi necessário, então, delimitar o universo de análise na Região Metropolitana de Salvador, quantos são os equipamentos culturais e onde se localizam. Essa delimitação auxiliou na possibilidade de se obter dados em escalas mais próximas, como a presença desses equipamentos em ambientes virtuais e possíveis experiências inovadoras que, esperava-se, pudessem ser identificadas através desses ambientes.

Para as bibliotecas a presença no Youtube e no Twitter é nula. O Instagram é a rede social com a maior quantidade de perfis ativos; no Facebook percebe-se um abandono do uso dessa rede social, dos 4 perfis existentes apenas 1 permanece ativo (tabela 1). Para os museus a situação do Facebook e do Instagram é semelhante e ambos apresentam altos índices de continuidade nos perfis (tabela 2). 78,9% para o Facebook e 84,2% para o Instagram. Sites aqui figuram como a maioria, também com um alto índice de permanência, de 78,4%. Os perfis menos comuns continuam a ser os de Youtube e Twitter, com apenas um destes perfis ainda funcionando no momento dos levantamentos, o canal do Youtube do Acervo da Laje.

Para pontos de cultura o Facebook é a plataforma com maior número de perfis, mas possui uma menor permanência destes que o Instagram, cuja permanência é de quase 100%. Os sites se encontram em situação semelhante àquela do Facebook em questão de permanência. Já os perfis de Youtube e Twitter continuam com pouca presença e permanência, ainda assim, pontos de cultura foram os primeiros equipamentos nos quais se pode constatar perfis de Twitter ativos (tabela 3).

BIBLIOTECAS				
	SSA	LAU	CAM	TOTAL
Número de bibliotecas	13	3	2	18
SITE				
Perfil	2	0	0	2
Disponível	2	0	0	2
FACEBOOK				
Perfil	3	0	1	4
Ativo	1	0	0	1
Localização	6	1	1	8
Ativo	3	0	0	3
INSTAGRAM				
Perfil	3	0	0	3
Ativo	3	0	0	3
Localização	5	0	1	6
Ativo	1	0	0	1
YOUTUBE				
Perfil	0	0	0	0
Ativo	0	0	0	0
TWITTER				
Perfil	0	0	0	0
Ativo	0	0	0	0

Tabela 1 – Presença de bibliotecas nas redes sociais. Elaboração: Edson Abreu, 2023.

MUSEUS				
	SSA	LAU	CAM	TOTAL
Número de bibliotecas	80	2	3	85
SITE				
Perfil	62	2	1	65
Disponível	50	0	1	51
FACEBOOK				
Perfil	36	0	2	38
Ativo	28	0	2	30
Localização	9	0	0	9
Ativo	5	0	0	5
INSTAGRAM				
Perfil	35	0	3	38
Ativo	29	0	3	32
Localização	7	0	0	7
Ativo	5	0	0	5
YOUTUBE				
Perfil	4	0	0	4
Ativo	1	0	0	1
TWITTER				
Perfil	3	0	0	3
Ativo	0	0	0	0

Tabela 2 - Presença de museus nas redes sociais. Elaboração: Edson Abreu, 2023.

PONTOS DE CULTURA				
	SSA	CAM	LAU	TOTAL
Número de bibliotecas	43	4	2	49
SITE				
Perfil	30	4	1	35
Disponível	18	2	0	20
FACEBOOK				
Perfil	36	2	1	39
Ativo	19	1	1	21
Localização	1	1	0	2
Ativo	1	1	0	2
INSTAGRAM				
Perfil	22	2	1	25
Ativo	21	2	1	24
Localização	3	0	0	3
Ativo	1	0	0	1
YOUTUBE				
Perfil	8	1	0	9
Ativo	1	0	0	1
TWITTER				
Perfil	5	0	0	5
Ativo	2	0	0	2

Tabela 3 - Presença de pontos de cultura nas redes sociais. Elaboração: Edson Abreu, 2023.

INOVAÇÃO, TÉCNICA E TECNOLOGIA: INSTRUMENTOS ESSENCIAIS PARA A PROMOÇÃO DAS INSTITUIÇÕES CULTURAIS (EM SALVADOR E CAMAÇARI)

Há diversas e variadas visões sobre inovação e seus benefícios entre os/as entrevistados/as em Salvador. Mas, de modo geral, todos associam inovação a novidades e mudanças que possibilitam uma significativa melhora no acesso do público aos equipamentos culturais ou na organização do trabalho nas instituições, entre outros aspectos. Inovação pode ser apenas o uso de aparelhos e instrumentos tecnológicos/digitais não necessariamente “inovador” em termos de novas técnicas ou formas de atuação, mas sim ligado à automação de tarefas e atividades rotineiras e cotidianas das instituições. Contudo, o debate sobre inovação vai além disso, porque está ligado aos saberes e ao fazer, à possibilidade de trazer algo novo que modifique a forma de se trabalhar e usar a técnica nos lugares e instituições culturais.

Angela Luhnig, da Fundação Pierre Verger, afirma que inovação seria “acrescentar a algo que já existe alguma técnica, algum pensamento, uma tecnologia, um fazer, uma prática diferente e funcional daquilo que estava em uso antes”. Para a Fundação, trata-se de refletir como se “pode manter práticas ao mesmo tempo atrativas e funcionais, inovadoras também, para o público”. Já Marcela Sgura, do ICBIE-Instituto Cultural Brasil Itália Europa, vai na mesma direção ao ressaltar que inovar é desenvolver algo “de uma maneira diferente do que sempre foi feito, ou seja, sair um pouco do padrão, das conveniências, das coisas habituais, já codificadas, e tentar fazer algo diferente que seja uma coisa nova para aquele setor”. Para Sgura, há muita inovação “no campo das artes, do teatro, da música, da cultura”, enquanto, para Marcus Vinicius Rodrigues, da Academia de Letras da Bahia, “na literatura,

todas as inovações estão muito velhas. Tudo que se diz que é novidade, tem cem anos, é repetição. Eu não vejo tantas novidades nisso que se anuncia como novidade”. Rodrigues ressalta que “a grande inovação do mundo é a tecnologia”, “é a grande novidade. A gente está tendo esse deslocamento de lugares físicos para lugares virtuais”.

Os depoimentos dos/das entrevistados/as dialogam com nossas questões de pesquisa, em especial de como inovar no uso da técnica, ou atribuir através da mesma outra função a uma tecnologia já presente nas instituições, ou ainda de como a apropriação da técnica pode modificar o campo cultural, mediante a inserção dos equipamentos culturais nas mídias digitais e nas redes sociais com o uso das TIC, para promoção das instituições e dos lugares onde se inserem.

Larissa Nabuco, do Museu do Mar Aleixo Belov, enfatiza que uma inovação “é algo que está sendo ou foi pensado para ser desenvolvido de uma forma única ou de uma forma nova” e, nesse contexto, associa inovação “ao estado da arte de alguma coisa”, o que, segundo ela, “casa bem com a tecnologia, que a gente vê como o estado da arte da sociedade atual”. Nabuco destaca a quantidade de informação que “vem chegando de formas cada vez mais inovadoras” para as pessoas através das redes sociais, de algoritmos criados para “simplificar ou até acelerar essa transmissão do conhecimento, da informação”. Também Igor Thiago, da Casa do Benin, explicita, em seu depoimento, que “o advento das tecnologias virtuais e da internet” e “uma virtualidade muito forte” marcam o cenário atual e acredita que, hoje, “inovação esteja muito ligada às novas tecnologias, que são essas tecnologias a partir do surgimento da internet e das telas”.

No Acervo da Laje, José Eduardo Ferreira relaciona inovação com a ideia de curadoria, com os recortes que se faz nas obras do acervo: “a inovação está na forma tipográfica, por exemplo, você vê nas duas casas, você vai ver uma forma tipográfica que quebrou a ideia do cubo branco, que é uma norma da arte e das exposições brasileiras. Então a gente quebra isso e isso é inovação”. Na Biblioteca Paulo Freire, Ladaílza Teles dá ênfase aos aspectos mais pragmáticos da gestão da instituição ao destacar o papel da inovação “para melhorar os serviços que existem dentro do espaço. Inovar é algo que vem para trazer novidades, para dar maior qualidade aos serviços que já existem dentro da própria instituição ou até a abertura de novos serviços a partir desse olhar inovador”.

Em Camaçari, a entrevistada Ana Nery, coordenadora do Museu ÚNICA/LABTEC, ressalta a ligação entre inovação e processos de transformação/reciclagem de materiais com o uso de tecnologia, quando, por exemplo, a questão é a montagem de um robô com crianças: “a gente mesmo monta, ensina as crianças a montar. Não precisa nem ter um custo alto, tem um curso aqui que a gente faz com papelão”. A lógica, nesse caso, é a de valorizar os aspectos inovadores da reciclagem e do reaproveitamento no campo tecnológico: “pega papelão, um motor de computador velho, de DVD, e a gente ensina a criança a fazer um circuito. Pega um clipezinho e ensina a ligar um circuito de bateria e ligar aquele motor, um LEDzinho, que ele pegou de um outro equipamento que já não está mais sendo utilizado”. Na fala de Ana, o retrabalho é um meio para se lidar com a novidade e a tecnologia. Espaços como o ÚNICA se tornam imprescindíveis nesses contextos: um espaço público⁴ no qual as pessoas, mas principalmente as crianças, aprendem a lidar com a tecnologia, descobrem como ela funciona, quais são seus potenciais e seus limites, onde, enfim, podem manufaturar seus próprios aparatos tecnológicos e, como destacado pela entrevistada, “fazer ciência”.

De modo geral, o significado de inovação para os/as gestores(as)/coordenadores(as) entrevistados/as pode ser resumido em uma palavra: “novidade”. No entanto, o que é novidade varia bastante entre as diferentes instituições, dependendo dos objetivos e da relação do equipamento cultural com seu público e lugar de inserção. Para um museu, novidades podem significar conseguir uma maior quantidade de público, melhorar a qualidade de seu acervo ou expor através do uso de novas técnicas. Um ponto de cultura pode beneficiar-se ao ter suas atividades mais divulgadas e visualizadas pelo público, enquanto uma biblioteca pode focar na divulgação para atrair mais visitantes leitores, além de evoluir na catalogação digital de seu acervo.

Assim, embora haja uma visão geral semelhante sobre inovação, as percepções e os objetivos variam significativamente de uma instituição cultural para outra. Isso não apenas revela diferentes abordagens entre os diferentes equipamentos, mas também como essas instituições se relacionam com o lugar, destacando que mesmo equipamentos similares podem ter visões específicas ligadas à inovação, refletindo a relação com o lugar onde se insere.

No contexto contemporâneo, a grande inovação diz respeito às redes sociais e a como elas auxiliam no desenvolvimento técnico/tecnológico e na promoção dos indivíduos/das instituições e de seus espaços de ação. A realidade social agrupa e insere as pessoas por meio das relações que desenvolvem ao longo da vida, seja em âmbito educacional, familiar, econômico ou geográfico. Por outro lado, no ambiente das redes sociais, cada indivíduo desempenha uma função e possui uma identidade cultural específica (TOMAÉL; ALCARÁ; DI CHIARA, 2005).

De acordo com Marteleto (2001, p. 72), as redes sociais representam “[...] um conjunto de participantes autônomos, unindo ideias e recursos em torno de valores e interesses compartilhados”. A autonomia torna mais desafiadora a identificação, o aprofundamento e a apropriação das informações trabalhadas nesse espaço virtual (inclusive pelas instituições culturais abordadas em nossa pesquisa) (TOMAÉL; ALCARÁ; DI CHIARA, 2005).

“As redes sociais não são um fenômeno recente, nem surgiram com a web; sempre existiram na sociedade, motivadas pela necessidade que os indivíduos têm de partilhar entre si conhecimentos, informações ou preferências” (MOREIRA; COSTA; VIEIRA, 2016, p. 104). Entretanto, o avanço tecnológico foi responsável pelo surgimento de um ciberespaço, no qual as redes comandam e ditam as formas de organização social e as relações entre público e espaços de ação. Assim, a maneira como a instituição se posiciona nas redes sociais condicionará de certo modo a relação, a aproximação e a apropriação do público com o/do equipamento cultural.

Com base em Moreira, Costa e Vieira (2016), se aceitarmos que os ambientes virtuais são ferramentas inovadoras para a criação de comunidades de prática e aprendizagem, é preciso reconhecer também a necessidade de uma nova perspectiva para a criação de contextos de aprendizagem e para o uso dos ambientes que o novo modelo propõe. Para José Eduardo Ferreira Santos, do Acervo da Lage, as TIC têm a ver com outras perspectivas de diálogo do equipamento cultural com seu público, “com a divulgação dos trabalhos, com a publicização daquilo que está sendo feito no Acervo. Tem a materialidade que faz as pessoas virem aqui, mas também tem a virtualidade que provoca diálogos mais transnacionais com outros territórios”. Santos considera que isso foi muito importante para o equipamento cultural porque trouxe outro registro de memória, já que “antes da pandemia a gente não tinha a dimensão do que a gente tinha como obra, como artefato pictórico, como material de documentação. Então a tecnologia ajudou a criar esse espaço virtual que é um espaço de pesquisa também”. Ou seja, a digitalização do acervo conquistou outro tipo de público, não presencial, que também interage à distância com as obras expostas na instituição.

O destaque principal e inovador das redes é o dinamismo que oferecem no ambiente organizacional, tanto em espaços presenciais quanto virtuais, onde pessoas com objetivos semelhantes trocam experiências e geram informações relevantes para seus setores de atuação (TOMAÉL; ALCARÁ; DI CHIARA, 2005). Segundo Tomaél, Alcará e Di Chiara (2005), o conhecimento “precisa ser transformado, desenvolvido e trabalhado dentro das organizações; caso contrário, ele será apenas um aglomerado de informações sem importância. Esse é o maior desafio da Era da Informação: criar uma organização capaz de compartilhar o conhecimento” (p. 94). Nesse sentido, as redes contribuem para o aprimoramento dos aspectos organizacionais, possibilitando que as instituições se beneficiem de suas características dinâmicas para tornar o compartilhamento de conhecimento mais efetivo.

Para Bessant e Tidd (2019), a inovação é movida pela habilidade de desenvolver relações em sociedade, nos campos econômico, político, educacional ou cultural, detectando as oportunidades ligadas a falhas/lacunas ou a possibilidade de melhorias para criar situações que promovam novas abordagens e um uso da técnica ou ação nova para busca de soluções inovadoras, dessa forma se apropriando do “problema”, para propor algo novo que beneficie um todo parcial ou total. Contudo, ainda é muito desigual o uso das novas técnicas/tecnologias e a difusão em larga escala das redes sociais, e, em alguns lugares e instituições, o contexto inovador ainda apresenta falhas e lacunas no tocante à utilização das mídias e dos meios de comunicação digitais.

As instituições culturais em Salvador possuem, apesar de algumas dificuldades relatadas pelos/as gestores(as)/coordenadores(as) entrevistados/as, uma boa relação e presença nas mídias e meios digitais, buscando se relacionar com o lugar onde estão inseridas através desses meios. Nesse contexto, os equipamentos culturais buscam inovar ao se comunicar com o público, utilizando as TIC para se adaptar às necessidades específicas dos lugares onde se inserem.

Angela Luhnig, da Fundação Pierre Verger, acha, por exemplo, que a substituição de algumas ferramentas por outras que podem ser mais velozes, visíveis e eficazes pode ajudar nessa direção, enquanto Marcella Sgura, do ICBIE-Instituto Cultural Brasil Itália Europa, destaca o papel das redes sociais, “o Instagram, o Facebook, o Twitter, o TikTok, os vídeos promocionais, enfim, tudo o que a inovação tecnológica trouxe”, porque, para ela, “não adianta sair panfletando na rua ou usar um banner que antes podia funcionar, agora poucas pessoas param para ler um banner pendurado em uma parede”. A comunicação com panfletos e banners, segundo Sgura, não funciona mais junto ao público do Instituto.

Nesse contexto, os objetivos alcançados com as TIC seriam resultado da utilização das redes sociais como um meio portador de mensagens e facilitador da disseminação de informações de interesse das instituições culturais investigadas. Desse modo, as redes e os meios digitais se mesclam criando um novo modelo de se comunicar tendo como objetivo principal uma comunicação mais veloz e direcionada.

No contexto da RMS, Ana Nery, coordenadora do ÚNICA/LABTEC, localizado em Camaçari, resalta o impacto das redes sociais no âmbito gerencial do museu. Para ela, a internet ajuda a conhecer melhor as instituições culturais sem a obrigatoriedade de se deslocar até elas. “Porque a gente tinha uma demanda muito grande de solicitações de informações por e-mail, hoje a gente já não tem mais essa demanda porque hoje a gente tem tudo nas redes sociais”. Ela constata o aumento da demanda e um maior conhecimento do museu quando mais informações sobre a instituição passaram a ser veiculadas no universo virtual, porque, dessa maneira, o público passou “a visualizar e conhecer”, daí surgindo “o interesse em nos visitar e isso só ajudou a gente”.

As redes sociais beneficiaram o ÚNICA, não só na economia de tempo ocasionada pela divulgação das informações online, mas também na atração de uma maior quantidade de escolas visitantes. O número de visitantes mais que duplicou entre 2017 (quando foram criadas as redes sociais do museu) e 2019, saindo de 1251 para 3102, atraindo tanto escolas públicas quanto escolas privadas. O fechamento do museu na pandemia interrompeu o crescimento, já que o número de visitantes em 2022, quando voltou a funcionar, foi de 1848 pessoas, mas esperava-se que os números voltassem a crescer nos anos seguintes.

O uso das TIC foi, portanto, uma mudança importante nas estratégias de comunicação dos equipamentos culturais, tornando-a mais dinâmica e possibilitando um alcance maior de público através da busca de uma forma inovadora de se comunicar, inclusive para desconstruir estigmas de lugares urbanos, como o Subúrbio Ferroviário de Salvador, onde está localizado o Acervo da Lage (no bairro de São João do Cabrito). Para José Eduardo Ferreira Santos, “as tecnologias ajudam a melhorar a informação em relação ao território, ao acervo, em relação às obras e aos artistas, em relação a toda uma periferia que, muitas vezes, foi tratada pela mídia local como um lugar violento, como um lugar com uma dinâmica perversa”. Santos considera que o Subúrbio Ferroviário de Salvador, como qualquer lugar, “tem os dois lados, você tem as elaborações que as pessoas fazem e você tem essas questões sociais da vulnerabilidade que são históricas”.

A utilização das TIC para facilitar a comunicação com o público e os lugares de inserção das instituições culturais aparece, em alguns depoimentos, como uma necessidade em um contexto pandêmico (no período da pandemia de Covid 19) e, a partir daí, não exatamente facilitando a comunicação dos equipamentos culturais com o público, mas sim criando uma nova maneira de se comunicar, já iniciada por meio do uso de tecnologias e mídias digitais.

De acordo com Marcus Vinicius Rodrigues, da Academia de Letras da Bahia, a instituição “foi jogada no século XXI à força, por causa da pandemia”, porque, antes, “tudo era analógico, no mundo físico, tudo era meio à parte da sociedade, porque a Academia também era mais distanciada da sociedade”. Segundo ele, o avanço relacionado às TIC está na possibilidade de a instituição dialogar com mais gente, o que seria mais difícil presencialmente. “Então, posso fazer um evento chamado Arte e Pensamento Indígena e Arte e Pensamento Quilombola, e, fazendo online, posso conversar com uma pessoa que está no interior da Bahia ou em outro estado”, já que, por exemplo, “em Salvador você talvez não tenha uma pessoa, porque não tem comunidades indígenas tão próximas” da capital baiana. Ele destaca ainda o fato de “alcançar pessoas que nunca foram à Academia assistindo no YouTube essas conversas”.

Já Igor Thiago, da Casa do Benin, destaca que o uso das TIC no período pandêmico o colocou “num lugar de gestão de rede social, de produção de conteúdo”, ressaltando que “depois que passa a pandemia e que essa programação virtual diminui, eu vi, na prática, uma movimentação das pessoas irem conhecer a Casa do Benin, porque conheceu durante o virtual, gostou do conteúdo e agora quis conhecer a Casa presencialmente”. E, segundo Igor, esse público não necessariamente é de Salvador já que a instituição recebe visita “de pessoas de fora do Brasil, de fora da Bahia, com esse feedback para a gente”. Na Biblioteca Paulo Freire, Ladaíza Teles observa que durante a pandemia a instituição buscou inovar a partir do uso da tecnologia, “porque a gente começou a falar com o usuário utilizando os meios tecnológicos, fazendo lives que a gente não fazia”. Ela ressalta o papel desempenhado pelas lives para levar “os conteúdos que a gente leva de informativos ou até de debates construtivos sobre temas diversos, falando sobre a biblioteca ou algum outro tema”.

Os depoimentos dos/as gestores(as)/coordenadores(as) das instituições pesquisadas revelam que o contexto pandêmico foi responsável por forçar mudanças na estrutura técnica/tecnológica no tocante à comunicação, a partir do momento em que o meio social e as interações espaciais foram rearranjadas, cabendo, assim, aos equipamentos culturais adaptar-se às novas necessidades. As mudanças, de início temporárias, foram incorporadas ao cotidiano das instituições, hoje se mostrando como uma grande possibilidade no diálogo e na comunicação entre os equipamentos, o público e os lugares onde estão inseridos, inclusive ampliando seu raio de atuação e sua inserção no espaço para outras escalas.

O USO DAS TIC PELAS INSTITUIÇÕES CULTURAIS EM LAURO DE FREITAS

Um dos entrevistados, diretor do Cine Teatro de Lauro de Freitas, enfatizou, em relação ao uso das TIC, que, por um lado, essas tecnologias são eficientes para a divulgação de eventos através de postagens nas redes sociais, permitindo alcançar públicos diversos e ampliar a visibilidade do espaço cultural, mas, por outro lado, as mesmas tecnologias também contribuem para a diminuição do comparecimento presencial do público, pois, na internet, é possível assistir a shows e apresentações de qualquer gênero sem a necessidade de sair de casa. Nas instituições culturais pode ser necessário, portanto, buscar novas maneiras de inovar e atrair mais público presencial para esses espaços, e, nesse contexto, a cultura em sua dimensão espacial é fundamental para compreender, fortalecer e buscar soluções para os problemas sociais.

O Maloka Espaço Cultural, também localizado em Lauro de Freitas, se autodefine no seu perfil no Instagram como um “espaço cultural, recreativo e educacional”, voltado “para crianças, jovens e adolescentes”, uma “organização não governamental sem fins lucrativos”. Um de seus coordenadores, Geferson dos Santos Santana, destaca, de um lado, a importância das TIC e das redes sociais para divulgação das atividades realizadas no espaço e para viabilizar as inscrições online nos cursos e oficinas oferecidos, e, por outro lado, ressalta também o contato direto com o público e o esforço para imprimir “criatividade e inovação nas práticas realizadas” em uma relação direta com quem frequenta o espaço. No Maloka, Geferson é responsável por atividades que visam a alcançar toda a comunidade, como as “oficinas e produções culturais envolvendo a cultura popular de um modo geral”.

No cotidiano das práticas espaciais da população, a cultura expressa as manifestações espontâneas das camadas populares, porque o “país ‘de baixo’ é uma fábrica de manifestações genuínas, representativas, autênticas. É aí que se concentra a riqueza da improvisação. Essas formas espontâneas, ou quase, tanto são alimentadas das tradições quanto das inovações” (SANTOS, 2005, p. 36). E é isso “que lhes permite fruir, gozar, ampliar a cultura territorializada, onde se dá a fusão entre tempo e lugar” (SANTOS, 2005, p. 36).

À luz do exposto, as TIC atuam no âmbito cultural na resignificação dos lugares, compreendidos aqui como espaços vividos (SERPA, 2019), onde as culturas populares são capazes de criar e inovar mesmo em condições adversas, gerando, assim, uma produção cultural autêntica e original. Além disso, essas dinâmicas também desempenham papel fundamental no âmbito do lazer e do bem-estar social, promovendo espaços de interação, pertencimento e troca de experiências que fortalecem os laços espaciais e comunitários.

De maneira geral, gerir um espaço cultural está intrinsecamente relacionado ao modo como o espaço é vivido e apropriado pelo(a) gestor(a)/coordenador(a), sendo resultado de sua experiência com a instituição na qual atua. A necessidade de respostas inovadoras se constitui como um desafio no dia a dia dessas instituições, no sentido de “aperfeiçoar determinado segmento, determinada situação”, de acordo com Cícero André, diretor do Cine Teatro de Lauro de Freitas, que compreende “inovação” como “evolução”. Já Eliete Teles, diretora do teatro que leva seu nome, acha que hoje, quando se pensa em tecnologia, se “pensa muito na coisa da mídia, nas inovações tecnológicas, o que parece um pouco industrial”. Ela relativiza essa compreensão ao lembrar que, no campo das artes, a própria criação artística é norteadada pela inovação.

Essas questões nos levam a refletir sobre outro ponto importante: qual tem sido o papel das redes sociais e das iniciativas culturais, como os pontos de cultura, na promoção do pertencimento e da participação comunitária, bem como no enfrentamento das barreiras sociais que fragmentam o convívio entre instituição e bairro? É o que discutimos a seguir.

PONTO DE CULTURA E COMUNICAÇÃO: ARTICULANDO O BAIRRO COMO LUGAR

No bairro, entre praças, comércio e rotinas, surgem e se consolidam laços profundos de familiaridade, expressos na convivência entre vizinhos, no fortalecimento de antigas e novas amizades e em um modo de viver que se constrói e compartilha no cotidiano. O bairro “é ainda apreendido como detentor de uma identidade própria, fruto de uma fisionomia particular e de uma convivência social específica, na qual os moradores expressam as singularidades do lugar por meio de uma consciência coletiva de pertencimento” (HALLEY, 2014, p. 46).

Neste contexto, surgem os pontos de cultura, que desenvolvem um papel significativo no diálogo que fomenta afeto e pertencimento da população, transmutando o bairro em lugar. Eliete Teles nos explica em sua entrevista que “o bairro de Itinga é um bairro periférico na região metropolitana, em Lauro de Freitas”, com “mais de 90 mil habitantes”. Teles enfatiza que é “o maior bairro em extensão e população” no município, destacando também que mora em Itinga há mais de 20 anos e que o Teatro é parte integrante do lugar. Isso, segundo ela, proporciona muita interação entre o equipamento cultural e o bairro, devido, entre outros fatores, à proximidade com uma escola municipal, a Escola Municipal de Ipitanga: “é interação o tempo todo. A maioria das pessoas que faz atividades aqui é do bairro. Hoje, alguns jovens que foram monitores e professores aqui, em outro momento foram nossos alunos”. Além disso, há “pessoas que foram nossos alunos há dez anos atrás e já estão fazendo universidade na área das artes”.

O depoimento de Eliete Teles permite compreender o quão importante é a cultura no fortalecimento e na construção da identidade dos indivíduos a partir da vivência e da formação, fortalecendo também a compreensão do bairro como lugar. O Teatro também possibilita a quebra de algumas barreiras sociais, uma vez que está localizado em um bairro periférico com abertura à comunidade, facilitando e motivando a inclusão dos/as interessados/as no mundo das artes e o aumento da equidade cultural e educacional.

O Eliete Teles é um teatro de bonecos que ganhou um selo de Ponto de Cultura no ano de 2009. Possui sala principal com 90 lugares, uma sala de dança, uma pequena biblioteca e foyer. Como explica Eliete, “a gente tem todos os tipos de bonecos. A gente tem espetáculo com boneco de marionete daqueles que coloca a mão na caixinha, mas também a gente tem bonecos de tamanho quase humano (...) basicamente, nossos bonecos são de papel machê prensado, de espuma, de algum outro material que dê para a gente complementar”.

Mesmo reconhecendo a importância das redes sociais para a divulgação das atividades do ponto de cultura (apresentações, oficinas etc.), Teles ressalta que o Teatro se localiza “em um bairro periférico, e as pessoas não têm tanto acesso às redes sociais, as pessoas com um pouco mais de idade, às vezes, acabam não acessando essa rede que é o Instagram que a gente acessa tanto”. Por outro lado, ela reconhece que, “em relação às redes sociais, a gente sabe que hoje pode aproveitá-las positivamente, porque a gente consegue ampliar o nosso meio de divulgação, as nossas possibilidades e disseminar o nosso trabalho, de defendê-lo também do ponto de vista artístico”.

O público do Teatro é basicamente de crianças e adolescentes o que reforça o aspecto educacional de suas atividades, sobretudo, por se inserir em um bairro popular e periférico da Região Metropolitana de Salvador. Mas, efetivamente, as TIC vêm ajudando a ampliar esse público e divulgar o ponto de cultura em outras escalas, embora Eliete ressalte que, para além das Tecnologias de Informação e Comunicação, o Teatro se utiliza de outras estratégias para buscar essa ampliação, porque “a gente tem um trabalho prático com metodologias criativas, práticas que, inclusive, eu considero inovadoras e que são reconhecidas”. Segundo Teles, ainda que o equipamento consiga hoje alcançar um público maior para além do bairro de Itinga através das redes sociais, não basta apenas dispor desse meio de comunicação, é necessário também criatividade nos processos educacionais e artísticos que têm lugar no cotidiano da instituição.

No campo cultural, os pontos de cultura e equipamentos culturais revelam um potencial imenso de articulação entre lugar, identidade e pertencimento. As falas dos/as entrevistados/as, especialmente aquela relacionada ao Teatro Eliete Teles, destacam o papel dessas instituições como espaços de resistência, memória e transformação social. No entanto, mesmo esses espaços, que se propõem a promover o acesso à arte e à cultura, enfrentam desafios quanto à manutenção do público presencial, pois, paradoxalmente, as mesmas tecnologias que ampliam o alcance das ações culturais também podem afastar o público, como enfatizado anteriormente por Cícero José, diretor do Cine Teatro de Lauro de Freitas.

CONCLUSÃO

É difícil definir quais e o que são práticas inovadoras. O recorte é fundamental: do lugar estudado, do que se estuda e de quem se estuda, porque não se pode definir inovação de antemão sem correr o risco de perder aspectos fundamentais do que seria inovador em um campo particular. No campo cultural, inovação pode assumir tantos significados quanto são os objetos estudados, pontos de cultura classificados como pertencentes à área “formação” são diferentes dos de “cultura afrodescendente”, “artesanato”, “audiovisual”, “juventude”, “rádio comunitária” etc., que são diferentes dos museus – cada um com sua proposta – e das bibliotecas e dos teatros – igualmente diferentes. A contextualização proveniente dos dados levantados ajuda, porque torna possível identificar aquelas instituições que não inovam, mas nem sempre os equipamentos culturais inovadores propriamente ditos.

Entre os/as entrevistados/as alcançados/as por nossas pesquisas, a noção de inovação apresenta significados diferentes e por vezes contraditórios, sendo facilmente atribuída ao uso da tecnologia e à automação do trabalho humano. No entanto, a incorporação de inovação vai além disso, uma vez que, em qualquer âmbito de atuação, já se poderia falar de inovação quando se adapta uma técnica, independentemente de sua funcionalidade, para promover uma melhor maneira de trabalhar ou exercer alguma função.

Tomando por base os diferentes contextos e as desigualdades sociais, é importante reconhecer que o celular, o computador e a internet fazem parte do imaginário popular contemporâneo, ainda que a maioria das pessoas tenha conseguido acesso relativamente recente a esses recursos. Isso cria não somente mitos sobre as possibilidades de uso e apropriação das TIC, como também temores de que a tecnologia venha a ser mais um fator de exclusão, o que abre a perspectiva para a abordagem não somente das diferenças (e desigualdades) sociais e culturais no acesso às TIC, como também da forma como a realidade social molda o acesso e o interesse aos/nos meios e mídias digitais, assim como a visão do que seria ou não inovação.

Nesse sentido, baseando-se nas questões levantadas nesse artigo pode-se concluir que é difícil tratar de inovação e práticas inovadoras de maneira totalizante, sendo fundamental a abordagem geográfica do problema com foco no lugar, portanto, em contexto delimitado e particular. No âmbito cultural, definir inovação pode ser ainda mais complexo, uma vez que as práticas e os equipamentos culturais se inserem em lugares diversos, com atuação e públicos muito diferentes, o que norteia seu modelo de ação e leva também à necessidade de se analisar práticas inovadoras no âmbito cultural de maneira particular, considerando todas as nuances artísticas, gerenciais e organizacionais que um equipamento cultural pode apresentar.

Levando-se em conta o debate sobre os conceitos de inovação e mudança tecnológica, destaca-se como inovação significativa, no contexto atual, o papel das redes sociais. Assim, as redes sociais representam os principais agentes dos novos acordos técnicos estabelecidos na sociedade da informação. Agindo como polos centralizadores de informação, elas possuem um peso significativo para a tomada de decisões, as possibilidades de avanços organizacionais e a promoção das instituições culturais analisadas. O ponto crucial é que, no contexto atual, para um equipamento cultural (biblioteca, ponto de cultura, museu ou teatro) estabelecer e manter dinamismo de público e visibilidade, adaptar-se às novas dinâmicas e tecnologias associadas às redes sociais é fundamental para garantir seu funcionamento e as oportunidades de promoção dos equipamentos e dos lugares onde estão inseridos

AGRADECIMENTOS

Esse artigo foi elaborado a partir de levantamentos de campo realizados com a colaboração de Edson de Jesus Abreu, José Maurício Santana e Robervan dos Anjos de Assis, à época estudantes do curso de Graduação em Geografia na Universidade Federal da Bahia, que atuaram em diferentes momentos da pesquisa como bolsistas de Iniciação Científica e a quem agradeço pela participação.

DISPONIBILIDADE DE DADOS

Não aplicável.

NOTAS

1 - A pesquisa também contemplou escolas públicas, microempreendedores e experiências de mapeamento colaborativo em Salvador, Camaçari e Lauro de Freitas. Nesse artigo são apresentados apenas os resultados relativos às pesquisas realizadas em instituições culturais (Ver SERPA, 2022; 2024).

2 - Para Lauro de Freitas foram considerados dois teatros, sendo um deles também um ponto de cultura, tendo em vista a baixa densidade de instituições culturais no município.

3 - Mais detalhes sobre a análise de conteúdo em Bardin, consultar Valle e Ferreira (2025).

4 - É um laboratório aberto e público, que é o que eu acho mais importante” (Ana Nery, coordenadora do Museu ÚNICA/LABTEC).

REFERÊNCIAS

BESSANT, John; TIDD, Joe. Inovação e empreendedorismo. Tradução Francisco Araújo da Costa. 3. ed. Bookman Editora, 2019.

CADASTRO NACIONAL DE MUSEUS. Museus de Salvador, Lauro de Freitas e Camaçari, s.d. Available at: <https://cadastro.museus.gov.br/>. Accessed on: 22/05/2024.

CETIC.BR. Pesquisas e indicadores. s.d. Available at: . Accessed on: 03/11/2022.

HALLEY, Bruno Maia. O bairro e os enredos do lugar. Geograficidade, v. 4, n. 1, p. 43-54, verão 2014. Available at: <https://periodicos.ufs.br/geograficidade/article/view/12888>. Accessed on: 29/06/2025.

LIMA, Luciana Piazzon Barbosa. Práticas culturais on-line e plataformas digitais: desafios para a diversidade cultural na internet. In: ENECULT – ENCONTRO DE ESTUDOS MULTIDISCIPLINARES EM CULTURA, 15., Salvador, 2019. Anais. Salvador, 2019. p. 1-15.

LIMA, Luciana Piazzon Barbosa; Oyadomari, Winston. Internet e participação cultural: o cenário brasileiro segundo a pesquisa TIC Domicílios. internet & sociedade, v. 1, n.1, p. 38-63, feb. 2020.

MARTELETO, Regina Maria. Análise de redes sociais - aplicação nos estudos de transferência da informação. Ciência da informação, v. 30, p. 71-81, 2001.

MOREIRA, J. António; COSTA, Paulo Manuel; VIEIRA, Cristina Pereira. Navegar e educar na WEB: Partilha de conhecimento e de promoção de competências de aprendizagem. In: DIAS, Paulo; Moreira, Darlinda; QUINTAS-MENDES, António (Org.). Práticas e cenários de inovação em educação online. Universidade Aberta, January 2016. p. 99-126.

SANTOS, Milton. Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal. São Paulo: Record, 2005.

SANTOS Milton. A Natureza do Espaço. Técnica e tempo, razão e emoção. 4. ed. 2. reimpr. São Paulo: EDUSP, 2006.

SECRETARIA DE CULTURA – SECULTBA. Pontos de cultura da Bahia. s.d. Available at: <http://www.cultura.ba.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=131>. Accessed on: 24/10/2023.

SERPA, Angelo. Lugar e mídia. São Paulo: Editora Contexto, 2011.

SERPA, Angelo. Por uma geografia dos espaços vividos. Geografia e fenomenologia. São Paulo: Editora Contexto, 2019.

SERPA, Angelo. Relações entre técnica, tecnologia e lugar na metrópole contemporânea: uma agenda de pesquisa. Boletim Goiano de Geografia, Goiânia, v. 42, p. 1-18, 2022.

SERPA, Angelo. Técnica e tecnologia, informação e comunicação: elementos para uma reflexão sobre o espaço como meio operacional e comunicacional. GEOUSP – Espaço e Tempo, São Paulo, v. 28, n. 2, e222754, 2024. Available at: <https://doi.org/10.11606/issn.2179-0892.geousp.2024.222754>. Accessed on: 1/3/2025.

SISTEMA NACIONAL DE BIBLIOTECAS PÚBLICAS. Bibliotecas de Salvador, Lauro de Freitas e Camaçari, s.d. Available at: Accessed on: 15/01/2023

TOMAÉL, Maria Inês; ALCARÁ, Adriana Rosecler; DI CHIARA, Ivone Guerreiro. Das redes sociais à inovação. Ciência da informação, v. 34, n. 2, p. 93-104, May/Aug 2005.

VALLE, P. R. D.; FERREIRA, J. L. Análise de conteúdo na perspectiva de Bardin: contribuições e limitações para a pesquisa qualitativa em educação. EDUR. Educação em Revista, n. 41, p. e49377, 2025. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/0102-469849377>. Accessed on: 1/3/2025.

Afiliação dos Autores

Serpa, A. - Professor da Universidade Federal da Bahia, Salvador (BA), Brasil

Contribuição dos Autores

Serpa, A. - O autor contribuiu para a elaboração, a realização e o tratamento dos dados, bem como para a redação do texto.

Editores Responsáveis

Alexandre Queiroz Pereira
Eduardo Von Dentz