



DIÁLOGOS ENTRE O LAZER E OS MUSEUS

Andreia Maciel Santos Moutinho¹

RESUMO

O estudo tem como objetivo estabelecer as relações entre os aspectos do lazer e espaços museais de cultura popular, metodologicamente utilizamos a pesquisa bibliográfica e nos principais resultados verificamos que no contexto atual os museus redefinem seus conceitos e práticas para além da ideia de depósitos de objetos, mas enquanto espaços de construção e socialização de novos saberes podendo se aproximar da sociedade com uma linguagem mais popular, sendo visualizado como um espaço de lazer.

PALAVRAS-CHAVE: Lazer; Museus; Espaços de cultura popular.

1 INTRODUÇÃO

Tratar-se-á do museu e suas relações com o lazer. Dentro dessa perspectiva, entende-se esse espaço como lugar de memória, identidade, patrimônio, educação e lazer, a expansão da compreensão da sacralização museal e das funções desses espaços decorre de uma resignificação sobre a noção de patrimônio que, além de bens materiais, engloba a cultura imaterial.

A forma e as funções do museu, ao longo do tempo, foram paulatinamente se transformando da antiguidade clássica até hoje. Fatos perceptíveis na sua missão e conteúdo diversificaram seu uso, seu modo de funcionamento e administração também, por fim, a adoção de outras funções sociais, culturais e educativas passíveis de serem assumidas, com o passar do tempo vem se transformando, até entendê-lo como espaço multifacetado e que por intermédio das práticas atreladas ao lazer, contribui-se para a formação dos sujeitos que frequentam esses espaços.

Os espaços museais de cultura popular proporcionam um alcance maior e com um público mais heterogêneo, pois a cultura popular como um tema concebido em meio acadêmico e artístico viabiliza inclusão de várias camadas sociais da população brasileira. Dando continuidade à viabilidade desse acesso, além do capital econômico e do capital cultural, o tempo disponível para a visita aos espaços culturais também é fator que determina o perfil padrão de público dos museus, assim como falta incentivo as visitas, pois “[...] compreende-se que uma visita, muitas vezes determinada por razões do acaso, não é suficiente para incitá-los ou prepará-los para empreender outra visita...” (BOURDIEU e DARBEL, 2007, p. 84).

Os museus vêm ganhando maior notoriedade desde o século XX, sendo considerados, como esferas capazes de promover a participação social e como espaços favoráveis para o aprendizado. Nesse andamento, os espaços museais

¹ Instituto Federal do Maranhão (IFMA), andreia.maciell@ifma.edu.br

são convertidos em locais de representação e reinterpretação de novas leituras do mundo.

A temática “lazer” se encontra na diversidade de situações em que ele é utilizado e a abordagem crescente do termo “lazer” o coloca como pauta em diversas situações. No que se refere ao lazer na atualidade, segundo Marcellino (1990), observa-se que a temática vem ganhando cada vez mais destaque em nossa sociedade, como exemplo temos o aparecimento do termo em jornais e revistas, nas propagandas, sejam elas imobiliárias, políticas ou quando se tratam de roteiros turísticos, também o uso frequente da palavra lazer nos museus, que em suas publicidades sobre ações museais e informativas sobre o espaço tendem a reproduzir a importância do lazer nos museus e, também, como esse pode vir a ser um espaço de lazer.

2 A CULTURA, O LAZER E OS MUSEUS

O lazer se traduz numa prática social e culturalmente construída, complexa, e interdisciplinar, que ao se arrolar com os conhecimentos originados em outros saberes, possibilita interseções que vão além de áreas específicas, desafiando os estudos sobre o tema. Compreender o lazer enquanto uma dimensão da cultura implica em reconhecer que ele participa da complexa trama social, revelando “contradições socioculturais profundamente inseridas na nossa cultura” (GOMES; FARIA, 2005, p. 54).

A compreensão de cultura, nesse ínterim, ultrapassa o entendimento de cultura apenas como o conjunto de manifestações e produções culturais, sobretudo as tangíveis. Tampouco se entende cultura como sinônimo de conhecimento ou erudição. Ela nasce na realidade empírica da experiência cotidiana, ou seja, nas vivências do dia a dia de cada pessoa. Considere-se a cultura que se torna uma condição de produção e reprodução da sociedade, e que seguramente se reproduz no lazer, em suas experiências, suas aspirações e contradições. A forma como o lazer se encontra enunciado considerar-se-á a cultura como um elo entre as necessidades humanas e o conjunto das realizações materiais, envolvida por uma confusão de valores, tradições e ideias. Assim sendo, segundo Gomes; Elizalde (2012, p. 82), “o lazer não é um fenômeno isolado e se manifesta em diferentes contextos, de acordo com os sentidos e os significados culturalmente produzidos e reproduzidos pelos sujeitos em suas relações com o mundo”.

Para os estudos correlacionados aos museus se precisa considerar o lazer constituído por três elementos relevantes, que são as manifestações culturais, o tempo/espaço e a ludicidade. Gomes e Elizalde (2012) apontam que esses elementos circundados pelo lazer podem colaborar com questões relacionadas à transformação da nossa sociedade, fazendo-as mais humanas e inclusivas. As manifestações culturais são práticas sociais complexas, contendo nelas aspectos materiais e simbólicos que agregam a história dos indivíduos e a cultura de cada povo (GOMES; ELIZALDE, 2012). Essas manifestações culturais acontecem em um tempo e espaço centrados, dessa forma a dimensão tempo/espaço pode ser considerada “um produto das relações sociais e da natureza e se constitui por aspectos e objetivos, subjetivos, simbólicos, concretos e materiais, evidenciando conflitos, contradições e relações de poder” (GOMES; ELIZALDE, 2012, p. 84).

O museu, enquanto um espaço de lazer pode se revelar, através de suas práticas, como um lugar que não aloca apenas um conjunto de elementos, objetos e práticas de valor cultural apenas, mas também que guarda resultados da relação do homem com seu tempo/espço. Nesse âmbito, os museus são espaços de produção de novos saberes e oportunidades de lazer, sendo que seus acervos e exposições favorecem a construção social da memória e a percepção da crítica a sociedade.

Compreendendo a ludicidade, segundo Gomes; Elizalde (2012, p. 82), como sendo a “capacidade homo ludens – em sua essência cultural disposta a brincar, jogar, imaginar, compartilhar, desfrutar, rir, emocionar-se, de elaborar, apreender e expressar significados”, considera-se a ludicidade como expressão humana de significados edificados e divididos no encadeamento cultural, referenciada no brincar consigo, com o outro e cercada por vários fatores, como regras educacionais, normas políticas, princípios morais e determinismos sociais (GOMES, 2004). Com tudo esse elemento associado às ações museais permitem o aumento da atuação desse espaço na dinâmica da sociedade.

Considerando que o lazer pode constituir uma entre muitas ferramentas importantes que auxiliam na mobilização de experiências revolucionárias, contribuindo para uma educação reflexiva e comprometida com a mudança social e cultural, capaz de tornar a sociedade mais humana e sustentável, através da música, da poesia, da dança, da festa, do jogo (GOMES, 2010). E os museus entendidos como instituições sem fins lucrativos, de caráter permanente, que são colocados “[...] ao serviço da sociedade [...], para fins de estudo, educação e lazer, testemunhos materiais e imateriais dos povos e seus ambientes” (COMITÊ BRASILEIRO DO ICOM, 2009). Essa compreensão oficial já indica algumas aproximações entre o museu e o lazer, temáticas centrais desta pesquisa; ressalta o potencial do lazer dentro desses espaços e a importante ferramenta de mobilização e participação cultural, sendo o lazer capaz de transpor barreiras socioculturais. Deixando os museus de exercerem a função apenas de comunicar o poder de uma determinada classe social, de uma etnia, aos seus visitantes bem como seus papéis de guardiões da história, sobretudo da história oficial dos grandes feitos e acontecimentos, para adotar outras funções sociais, culturais e educativas passíveis de serem assumidas.

A inserção de novas práticas situando o museu no contexto social vivenciado pela população fazem com eles necessitem se assumir também como espaço de lazer, como esclarece Bitter (2009, p. 27), “os museus chegam ao século 21 como lugares de relativo sucesso entre um público muito heterogêneo, oferecendo oportunidades de lazer e de obtenção de conhecimentos”. O museu, dentro dessa perspectiva, considera outras formas de interação, apreciando os patrimônios materiais e imateriais, democratizando assim o próprio lazer.

Entender o potencial social dos museus como espaços de lazer na contemporaneidade é considerar as transformações conceituais e epistemológicas acerca dos seus pressupostos teóricos e práticos, que colaboram expressivamente para o processo de resignificação e dessacralização da instituição e do próprio fazer museológico. Para que realmente seja valorizado o aspecto interativo, educativo e reflexivo dos museus, considera-se a pluralidade de linguagens nesses espaços, visto que existe uma diversidade de públicos que possuem faixas etárias e culturas distintas.

Portanto, os museus, ao incorporarem elementos do lazer, estabelecem-se como espaços de diálogos, não representando um produto acabado, mas como espaço dinâmico de produção e socialização de conhecimento. Espaço privilegiado para se pensar as possibilidades de lazer, sendo a partir do domínio das ações educativas compreendidas como práticas sociais e não apenas como procedimentos que promovam a educação, como atividades que permitam a participação social, uma reflexão crítica e a socialização de experiências. Posicionamento que ao longo dos tempos o museu passou a assumir um importante papel educativo em cada sociedade.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O contexto atual sugere que as instituições museais redefinem seus conceitos e práticas para além da ideia de depósitos de objetos e protetores da memória. Os museus, enquanto espaços plenos de construção e intercâmbio de novos saberes poderiam se aproximar da sociedade com uma linguagem mais popular, mais aberta e de fácil entendimento, rompendo, assim com a tônica de um espaço de luxo, imponente e científico .

Com uma abertura maior, ressalta-se que a ação educativa dentro desse contexto museal incorporada pelos elementos do lazer se assume como transmissores de preservação e valorização do patrimônio, além de promover a apropriação da memória cultural, através da reflexão e da criatividade. Portanto, a expansão da compreensão dessa estrutura e das funções dos museus deriva de uma reconsideração acerca da noção de patrimônio englobado, dos bens materiais e da cultura imaterial (FERREIRA, 2006).

Ao entender que o patrimônio cultural não corresponde apenas a monumentos e bens físicos, Canclini (1999, p. 99) coloca que “[...] a experiência vivida também se condensa em linguagens, conhecimentos, tradições imateriais, modos de usar os bens e os espaços físicos”; enfim, que a noção de patrimônio cultural precisa incluir outros aspectos, como as experiências diárias vividas, onde está reunido o uso da linguagem e do conhecimento.

DIALOGUE BETWEEN LEISURE AND MUSEUMS

ABSTRACT: The purpose of this study is to establish relationships between leisure and museum spaces of popular culture, methodologically we use bibliographical research and the main results we find that in the current context museums redefine their concepts and practices beyond the idea of object deposits, But as spaces of construction and socialization of new knowledge that can approach the society with a more popular language, being visualized as a space of leisure.

KEY WORDS: Leisure, Museums, Spaces of popular culture.

DIÁLOGO ENTRE EL OCIO Y MUSEOS

RESUMEN: El estudio tiene como objetivo establecer la relación entre los aspectos de ocio y espacios museológicos de la cultura popular, utilizar metodológicamente la literatura y los principales resultados que en el contexto actual de los museos redefinen sus conceptos y prácticas más allá de la idea de los depósitos de los objetos, sino como espacios de construcción y socialización de los nuevos conocimientos pueden acercarse a la empresa con un lenguaje más popular, siendo visto como un espacio recreativo.

PALABRAS CLAVE: ocio, museos, espacios de la cultura popular.

REFERÊNCIAS

- BITTER, D. Museu como lugar de pesquisa: o museu como espaço de pesquisa e produção de conhecimento. **Salto Para o Futuro**, n. 3, p. 22-28, mai. 2009.
- BOURDIEU, Pierre; DARBEL, Alain. **O Amor Pela Arte** – os museus de arte na Europa e seu público. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2007.
- FERREIRA, M. L. M. Patrimônio: discutindo alguns conceitos. **Diálogos**, v. 10, n. 3, p. 79-88, 2006.
- GOMES, C. L. Lazer: concepções. In: GOMES, C. L. (Org.). **Dicionário crítico do lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.
- GOMES, C. L. O lazer como campo mobilizador de experiências interculturais revolucionárias e sua contribuição para uma educação transformadora. In: DALBEN, Â. *et al.* (Org.). **Convergências e tensões no campo da formação e do trabalho docente: currículo, ensino de educação física, ensino de geografia; ensino de história; escola, família e comunidade**. Belo Horizonte: Autêntica, 2010. p. 284-310.
- GOMES, C. L.; ELIZALDE, R. **Horizontes latino-americanos do lazer**: Horizontes Latino americanos del ocio. Belo Horizonte: UFMG, 2012.
- GOMES, A. M. R.; FARIA, E. L. **Lazer e diversidade cultural**. Brasília, DF: SESI/DN, 2005.
- ICOM. **Conselho Internacional de Museus**. Status de ICOM. Paris: ICOM, 1987.
- MARCELINO, Nelson. **Estudos do Lazer**: uma introdução. 4.ed. Campinas: Autores Associados, 2006.