

## LAZER E MUSEUS: UMA REFLEXÃO SOBRE SEUS SIGNIFICADOS E INTERAÇÕES

Recebido em: 11/11/2020

Aprovado em: 25/01/2021

Licença: 

*Ana Paula Rosa Rodrigues<sup>1</sup>*

Universidade Federal do Tocantins (UFT) – Campus Arraias  
Arraias – TO – Brasil

*Edegar Luis Tomazzoni<sup>2</sup>*

Universidade de São Paulo (USP)  
São Paulo – SP – Brasil

**RESUMO:** O presente artigo traz uma reflexão teórica acerca dos significados e das interações entre o Lazer e os Museus. Os procedimentos metodológicos consistiram em revisão bibliográfica e análise documental. O percurso metodológico adotado permitiu uma ampla investigação sobre o universo museal e o lazer ao longo de diversos períodos históricos até o paradigma atual, com destaque ao que se convencionou chamar de Nova Museologia. Neste novo paradigma, pautado pela indústria cultural, consideramos que as novas formas de interação dos Museus com o seu público são sempre mediadas na perspectiva do lazer cultural e pelo alcance da importante função social dos museus.

**PALAVRAS-CHAVE:** Atividades de Lazer. Museus. Nova Museologia.

## LEISURE AND MUSEUMS: A REFLECTION ON THEIR MEANINGS AND INTERACTIONS

**ABSTRACT:** This article brings a theoretical reflection on the meanings and interactions between Leisure and Museums. The methodological procedures consisted of bibliographic review and document analysis. The methodological path adopted allowed a wide investigation of the museum universe and leisure over several historical periods up to the current paradigm, with emphasis on what was conventionally called New Museology. In this new paradigm, guided by the cultural industry, we consider

<sup>1</sup> Mestra em Ciências (área de concentração Mudança Social e Participação Política) pela Escola de Artes Ciências e Humanidades da Universidade de São Paulo (EACH/USP). Graduada em Turismo pelo Instituto Federal de São Paulo (IFSP) e em Administração de Empresas pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP). Professora do curso de Turismo Patrimonial e Socioambiental da Universidade Federal do Tocantins (UFT).

<sup>2</sup> Professor Associado (Livre Docente) da Universidade de São Paulo (USP), na Escola de Artes, Ciências e Humanidades (EACH), no Programa de Pós-Graduação em Turismo (PPGTUR), Mestrado e Doutorado, e no Curso de Graduação em Lazer e Turismo. Doutor em Ciências da Comunicação com ênfase em Turismo e Desenvolvimento Regional, pelo Programa de Pós-Graduação da Escola de Comunicações e Artes (ECA), da Universidade de São Paulo. É Coordenador do OBSERVATUR - Observatório de Estudos de Turismo e Desenvolvimento.

that the new forms of interaction between Museums and their public, is always mediated from the perspective of cultural leisure and the reach of the important social function of museums.

**KEYWORDS:** Leisure Activities. Museums. New Museology.

## **Introdução**

Ao longo do tempo, os Museus tornaram-se uma instituição de muitas características, finalidades e motivações, acompanhando as mudanças da sociedade. Atualmente, são cada vez mais procurados por um número crescente de visitantes, surgindo, então, uma relação cada vez mais promissora com o seu público.

Pressupondo que ir a um Museu é quase sempre uma escolha, este texto inicia com as seguintes indagações: o que leva o público ao Museu? Pensar no Museu como uma possibilidade, é torná-lo uma opção? Mas uma opção do que? Com exceção dos pesquisadores e das visitas escolares “obrigatórias”, o que leva a maioria das pessoas ao Museu é, sem dúvida, o lazer, e mais precisamente, o lazer cultural.

Apesar de quase sempre associado a atividades que remetem a divertir-se, recrear-se e entreter-se, o lazer ocupa um lugar político, cultural, social e educativo na história das sociedades. Para longe da sua face mais conhecida, o lazer, ao longo do tempo, foi, diversas vezes, usado como ferramenta política de manipulação social, e, portanto, apesar de relevante, seria ingênuo tratá-lo somente por sua vertente mais conhecida. É necessário conhecer alguns dos desdobramentos desse conceito, não somente no tempo presente, mas como ele foi entendido e construído como elemento importante para as relações que estabeleceu ao longo do tempo, com os Museus.

À vista disso, este artigo tem o objetivo de apresentar uma reflexão que aborda a concepção moderna de lazer em articulação com as diversas finalidades e significados do Museu a partir da chamada Nova Museologia. O texto apresenta, também, uma breve trajetória dos Museus, que não pode e nem deve ser tratada como singular, o seu tempo

e o seu espaço são plurais, dinâmicos, ativos e reativos, um conjunto de transformações que proporcionou o perfil de Museu da atualidade: mais participativo e dinâmico.

A responsabilidade social dos Museus é resultado de anos de experiências instigadas por pessoas, momentos e movimentos de dentro e de fora do universo museológico, em um processo contínuo e de permanente (re) construção. Nesse processo, a instituição Museu absorveu diversas funções, culminando hoje em uma complexa função social, que se almeja mostrar, a partir das interações do Museu contemporâneo, ao utilizar novas ferramentas.

O texto apresentado deriva de pesquisa acadêmica desenvolvida no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Mudança Social e Participação Política da Universidade de São Paulo, e propõe uma perspectiva interdisciplinar, assim como se colocam as áreas de conhecimento dos estudos culturais, do lazer e da museologia aqui trabalhadas. As técnicas de pesquisa foram a revisão bibliográfica e a análise documental, elementos que permitiram a cobertura de um amplo leque de fenômenos, além de possibilitar o levantamento das referências existentes e pertinentes à temática estudada.

O percurso metodológico, nesse sentido, se valeu de ampla investigação sobre o universo museal e o lazer ao longo de diversos períodos históricos até chegarmos ao que se convencionou chamar de paradigma moderno. Num segundo momento, nos pautamos na pesquisa sobre exposições que ocorreram no Brasil a partir de 2014 e a através de alguns exemplos, consideramos as novas formas de interação dos Museus com o seu público, sempre na perspectiva do lazer cultural e dos preceitos da Nova Museologia.

Como resultados, apontamos que os Museus exercem um papel muito importante na sociedade, e como espaço de lazer, permite a discussão sobre as suas

responsabilidades para com o seu público e um equipamento de valorização da memória, garantindo à sociedade a oportunidade de percepção e difusão da própria história.

### **Lazer e Museus: Significados**

O termo lazer foi utilizado de forma vaga por diferentes precursores. Para Aristóteles, a noção de *scholé* era a palavra que significava, simultaneamente, lazer e educação de si mesmo, um tempo que se coloca entre a prática ativa do cidadão pela gestão da cidade e a prática dos seus cultos. Aristóteles afirmava que “a paz é o fim último da guerra, e o lazer [scholé] o da vida ativa” (CAMARGO, 2001, p. 237).

Séculos mais tarde, a civilização Cristã do Ocidente inverteu alguns dos valores das sociedades anteriores. Santo Agostinho, no século IV d. C., por exemplo, alertava para os perigos do lazer, colocando a dimensão lúdica da vida, assentada no prazer, como um contraponto à dimensão séria da vida, pautada pelo trabalho e pelo dever.

No século XIX, foram diversas as contribuições publicadas sobre o tema, ampliando vertentes e significados com uma dimensão mais científica, em alusão à sociedade industrial: *O direito à preguiça*, manifesto que criticava as jornadas de trabalho a qualquer preço, do médico caribenho, militante socialista e genro de Karl Marx, Paul Lafargue (1842-1911), escrito durante a sua prisão em Paris, alertava para a necessidade social do lazer, em meio às jornadas de trabalho estafantes da maioria dos trabalhadores urbanos.

Em *Leisure Theory Class*<sup>3</sup>, Thorstein Veblen (1857-1929), filho de um emigrante norueguês nos Estados Unidos, diante da pujança da indústria americana, expõe ao mundo *o consumo do lazer ostentatório*, como símbolo da distinção social das

---

<sup>3</sup> Teoria da classe ociosa. São Paulo: Pioneira, 1965.

classes dominantes, onde a existência do lazer, rapidamente, transforma-se em modo de consumo e de produção capitalista.

Vale mencionar, também, a significância das reflexões acerca do conceito lazer, proporcionadas pelas publicações de David Riesman (1909-2002), com a explosão do lazer moderno; David Friedman (1945-), com o mal-estar do homem no trabalho industrial, e Roger Caillois (1913-1979), com as categorias do jogo (CAMARGO, 2001).

Nota-se que as investigações sobre o lazer, no cenário internacional, a partir da segunda metade do século XIX, compreendiam um interesse específico no tempo liberado do trabalho, quando não há obrigações profissionais. Esse sentido foi ampliado a partir de 1930, quando o tema passou a ser concebido também como as distrações e ocupações às quais os indivíduos poderiam entregar-se de espontânea vontade, durante o tempo não ocupado pelo trabalho. Estabeleceu-se a ideia de que o lazer é uma prática social, que implica no tempo de não trabalho, ou seja, só se conquista o momento de lazer quando se está dispensado das atividades profissionais e das necessidades pessoais, desenvolvidas no tempo liberado do trabalho, ou no tempo livre ou disponível, não só das obrigações profissionais, mas também das familiares, sociais e religiosas (MARCELLINO, 2000).

A partir de uma nova concepção do tempo liberado do trabalho, o tempo livre dos trabalhadores e operários, principalmente, nas sociedades urbanas e industriais, como os Estados Unidos, passaram a ser de interesse de uma nova área de pesquisa, chamada de sociologia do lazer (GOMES e MELO, 2003). Em certa medida, as conquistas sociais e a diminuição das horas trabalhadas, desde o início do século XX, também ressaltavam a necessidade de estudos sobre as formas de uso desse tempo liberado do trabalho.

Como campo de estudo recente, as pesquisas em lazer tiveram início na década de 1970, sob a influência das investigações sobre a *sociologia empírica do lazer*, do sociólogo francês Jofre Dumazedier (1915-2002). Com as contribuições de Dumazedier, de acordo com Camargo (1998), o tema deixou de ser tratado apenas empiricamente, estimulando, a partir de então, pesquisas científicas nesse campo. Segundo o próprio sociólogo, esses estudos vieram a colaborar substancialmente com uma possível teoria empírica do lazer. Assim, em uma concepção sobre o seu conceito:

Lazer é um conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja divertir-se, recrear-se e entreter-se, ou ainda para desenvolver sua informação ou formação desinteressada, sua participação social voluntária ou sua livre capacidade criadora, após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações profissionais, familiares e sociais (DUMAZEDIER, 1973).

O autor em sua definição, apresenta as múltiplas faces do lazer, desde as mais conhecidas: diversão; recreação e entretenimento, até as mais distantes do imaginário popular: formação; criação e participação social. Ambas as vertentes possuem igual valor e em absolutamente nada devem, ou ao menos, deveriam antagonizar, ao contrário, a esfera educativa do lazer implica ludicidade, assim como a esfera lúdica do lazer evoca o seu carácter educativo. É importante notar aqui que as três funções apontadas por Dumazedier: divertimento, desenvolvimento pessoal e descanso, coexistem intrinsecamente em qualquer atividade de lazer, alternando-se somente quanto à predominância de uma sobre as outras, de acordo com o interesse dos envolvidos.

Dumazedier (1973) apresenta outro aspecto do lazer, que aqui se faz relevante para este artigo, o lazer como um espaço para desenvolver sua informação ou formação desinteressada, sua participação social voluntária, ou a livre capacidade criadora. É justamente através desse elo do lazer que os Museus, portanto, podem se comunicar com grande parte de seu público e proporcionar, ao seu visitante, momentos enriquecedores de reflexões construtivas.

Nesse sentido, é em meio a essa dinâmica que o Museu contemporâneo se apresenta e é diante dela que este pode proporcionar, ao seu público, momentos de lazer enriquecedores, despertando reflexões construtivas, que ultrapassarão o tempo da visita e que acompanharão o visitante por toda a sua vida.

Refletir sobre os Museus e suas diferentes funções significa pensar na responsabilidade social que dessa instituição, não por acaso a noção de Museu vem sendo, ao longo dos anos, profundamente debatida e ampliada, com ênfase na discussão da sua função social, sendo este o seu devido valor e sentido: o de instrumento em prol do desenvolvimento do ser humano, que busca, no Museu, uma resposta a seus anseios de enriquecimento cultural.

Diante disso, para a compreensão da temática proposta, vale expor algumas vertentes conceituais e um questionamento importante: afinal, o que é um Museu?

Em primeiro lugar, ressalta-se que é um conceito em constante construção, com diferentes formas de compreensão, por isso, são expostos três pontos de vista acerca da definição sobre o que é um Museu: a primeira, de uma vertente mais administrativa, proposto pelo Conselho Internacional de Museus (ICOM<sup>4</sup>), a segunda visão, voltada ao âmbito profissional, e a terceira, das proposições atribuídas pela literatura museológica.

A definição de Museu, segundo os estatutos do ICOM, torna-se um tanto reveladora. Em 1951, o estatuto afirmava que a palavra Museu designa qualquer estabelecimento permanente, administrado no interesse geral, com o objetivo de conservar, estudar, valorizar por diversos meios e, essencialmente, expor, para o prazer e a educação do público, um conjunto de elementos de valor cultural: coleções de

---

<sup>4</sup> O Conselho Internacional de Museus (ICOM) é uma organização internacional de Museus e de profissionais de Museus, a quem está confiada a conservação, a preservação e a difusão do patrimônio mundial- cultural e natural, presente e futuro, material e imaterial - para a sociedade. Fundado em 1946 por Chauncey J. Hamlin, o ICOM, objetiva a promoção e o desenvolvimento dos Museus. É valorizado por se associar à UNESCO como organização não governamental.

objetos artísticos, históricos, científicos e técnicos, jardins botânicos, zoológicos e aquários (ICOM, 2001).

Adiante, em 1974, o ICOM apresentou outra definição, que relacionava o Museu a uma instituição permanente, sem fins lucrativos, em prol da sociedade e de seu desenvolvimento, aberta ao público, onde se fazem pesquisas relacionadas aos testemunhos materiais do ser humano e de seu meio, tendo em vista a aquisição, conservação, transmissão e, principalmente, a exposição desse acervo, com a finalidade de estudo, educação e deleite de seu público.

Ano após ano, crescendo e aprimorando as suas diretrizes, em 2001, o ICOM apresentou a definição oficial de Museu, sendo adotada e mundialmente reconhecida até os dias atuais: “Museu é uma instituição permanente, sem fins lucrativos, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento, aberta ao público, que adquire, conserva, pesquisa, comunica e expõe testemunhos materiais do homem e de seu meio, para fins de estudo, educação e lazer” (Artigo 3 do Estatuto do ICOM,2001).

Colaborando com a definição do ICOM, o Museu possui várias funções e valores perante a sociedade: preservar, investigar, educar, inovar, além de ser proativo e profissional. Quanto à finalidade, o Museu tem de atender a três características: estudo, educação e lazer. Sendo assim, para além de tais definições, as maneiras com as quais os Museus apresentam-se e os significados que eles podem adquirir podem torná-los— dependendo de sua administração — instituições com longo alcance social, provedoras de experiências, e investidos de um importante papel para o desenvolvimento e a valorização da cultura de uma sociedade.

Recentemente, em um documento intitulado *Código de ética do ICOM para Museus*, de 2009, o Conselho acresceu, à definição de 2001 e ao conceito de



testemunhos, a palavra imaterial, uma única palavra, mas que confere enorme amplitude ao objeto museológico.

Sobre uma definição inclinada ao âmbito profissional dos Museus, Poulot (2013) diz que:

As diversas associações de conservadores no mundo inteiro chegaram, em geral, a definições semelhantes, mesmo que persistam desacordos evidentes no que diz respeito à natureza do Museu e, sobretudo, à inclusão nessa categoria, ou não, de determinados estabelecimentos, tais como jardins zoológicos e botânicos, planetários, parques temáticos ou outros empreendimentos desse gênero. Os ministérios da Cultura ou as administrações culturais correspondentes empenharam-se em definir as condições mínimas para ter direito ao título de Museu e se beneficiar das subvenções públicas e apoios diversos, diferenciando-se da lei comum que rege as empresas de lazer e de diversão com fins lucrativos (POULOT, 2013, p.18).

Poulot (2013), diz que o “estabelecimento” Museu deve se enquadrar em certas condições legais<sup>5</sup>. Não podemos esquecer que, como estabelecimento, o Museu precisa se manter: pagar contas, salários, manutenção, efetivar compras etc. De fato, gerir um Museu é completamente diferente de administrar uma empresa de cunho exclusivamente comercial, todavia, apesar de, por definição, essa instituição não ter fins lucrativos, é preciso que se mantenha em funcionamento, e a razão de alguns Museus terem fechado suas portas é justamente por terem falhado em sua gestão administrativa/financeira.

O profissionalismo ainda é uma ideia controversa dentro do universo museológico, pois, durante anos, pregou-se a ideia de que as palavras planejamento estratégico, marketing e administração financeira, manchariam a aura quase sacra à qual

---

<sup>5</sup> De acordo com o Estatuto de Museus brasileiro, o Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM) destaca as seguintes condições: 1- Elaboração de um projeto para a criação do Museu; 2- Estabelecimento da pessoa jurídica da instituição, regulamentada por diploma legal; 3- Contratação permanente de uma equipe interdisciplinar, composta, inclusive, de profissional museólogo para a realização dos procedimentos técnicos museológicos; 4- Aprovações de um Regimento Interno – documento elaborado para estabelecer as normas de funcionamento do Museu, desde a sua finalidade, propósitos, objetivos, política institucional, formas de manutenção, número de setores e/ou departamentos e seus respectivos funcionários, assim como a construção do seu organograma; 5- Elaboração do Plano Museológico, conforme Artigo 46º da Lei 11.904, instrumento básico que definirá a missão, objetivos, públicos e programas.

o Museu, durante séculos, esteve envolto. No entanto, apesar de o Museu ser uma instituição de ordem social, como apresentado pelo ICOM, podemos dizer que ele também se assemelha a uma organização, no sentido de que, precisa combinar esforços individuais, de áreas e competências distintas, para alcançar o objetivo da instituição, ou seja, necessita, em seu dia a dia, de uma gestão eficiente, a fim de subsidiar o desempenho de sua função social, e essa é uma preocupação que deve ser assumida pelos cursos de Museologia.

A esse respeito, Duarte (2012; 2014) preocupa-se e concorda com esse posicionamento, admitindo que a formação do museólogo deve também prepará-lo para atuar na gestão de Museus. Paralelamente às iniciativas administrativas ou profissionais, a literatura museológica elaborou, com regularidade, as próprias definições e conceitos sobre o que é Museu.

Os anos 1990 conheceram uma série de revisões que marcam a ausência de identificação evidente de Museu, assim como de museologia, contrariamente às certezas da geração precedente. Em 1997, um dos museólogos europeus “clássicos”, Tomislav Sola, propõe a seguinte definição de Museu: “Um Museu é uma organização sem fins lucrativos que coleciona, analisa, preserva e apresenta objetos pertencentes ao patrimônio natural e cultural de maneira a aumentar a quantidade e a **qualidade dos conhecimentos**. Um Museu **deve divertir seus visitantes** e ajudá-los a se distrair. **Utilizando argumentos científicos e uma linguagem moderna**, ele deve ajudar os visitantes a compreender a experiência do passado. Em uma relação mútua com seus usuários, ele deve encontrar nas experiências do passado a sabedoria necessária para o presente e o futuro” (POULOT, 2013, p.2, **grifo nosso**).

Como uma instituição social que é, o Museu tem responsabilidades para com a comunidade em que está inserido, cujo bem-estar e satisfação de necessidades várias devem fazer parte de sua missão (SANDELL, 2003). Assumir essas responsabilidades é uma tarefa tão difícil quanto necessária, por isso, atualmente, existem várias tipologias de Museus: de arte, de ciências, os comunitários, os ecomuseus, os de arqueologia, os tradicionais, somente para citar um pouco da sua diversidade. Hoje alcançada, essa

diversidade é, justamente, para melhor suprir uma gama de necessidades e desejos da sociedade, visto que ela precisa de Museus de pesquisa, porém, não somente destes.

Para cumprir, portanto, a sua missão, a instituição Museu vem, dia após dia, transformando-se, para se aproximar e dialogar, cada vez mais, com a sociedade. Semedo (2013, p. 53) explica que “atualmente, os Museus aspiram a ser lugares de maravilhamento, de encontro, de reflexão, de criatividade e de aprendizagem, deixando, assim, de se desenharem como meros repositórios de objetos”. Assim, também, reafirma Bruno (2006):

Nas últimas décadas, os Museus têm desempenhado um papel relevante e específico no campo da democratização da cultura, rompendo as barreiras dos seus espaços tradicionais, procurando novos públicos e criando exposições que incorporam linguagens mistas. Estas instituições experimentam novos modelos de gestão, aproximando-se em programas de redes e sistemas, sem, entretanto, perder a noção de seu campo essencial de atuação (BRUNO, 2006, p. 17).

Retomando a definição do ICOM quanto à finalidade do Museu em atender às suas três características, quais sejam, estudo, educação e lazer, pauta-se nesta última para delinear uma breve trajetória do lazer em relação aos museus. Rememora-se um caminho que percorreu diversos momentos da história, bem como percursos paradigmáticos, desde os períodos Greco-romano e Judaico-Cristão, até o paradigma da ciência racional. Esta reflexão, torna-se importante para compreender em quais momentos o lazer converge para o mundo museal.

Ainda assim, entende-se que o lazer, como conhecido hoje, é um conceito moderno, mas, de forma diferente, também são evidenciadas práticas de lazer em outros momentos da história. Entretanto, essa inflexão ao passado demonstra pontos de convergência dos atributos do que hoje se entende como lazer com as características do que, no passado, compreendia-se como Museu.

Observa-se ser assim a relação lazer-Museu, ao longo dos paradigmas do conhecimento, sob a ótica de quem o frequentava (Quadro 1). A partir desse recorte, podem-se suscitar as motivações que levavam as pessoas ao Museu.

**Quadro 1: Destaque referente a quem se destinava o Museu em cada paradigma do conhecimento**

<b>Paradigma</b>	<b>A quem se destina? Quem o frequenta?</b>	
Greco Romano	Eruditos Gregos (Greco)	Estudiosos de diversas áreas do saber e diferentes nacionalidades (Romano)
Judaico Cristão	Ao círculo social da nobreza (nobreza)	Inicialmente, exclusivamente ao clero e posteriormente também aos fiéis (Clero)
Ciência Racional	Artistas, eruditos e estudiosos	
Atual	Toda a sociedade	

Fonte: Ana Paula Rosa Rodrigues (2019)

Os visitantes do antigo *Museum*, do paradigma Greco-Romano, eruditos gregos, o procuravam como um lugar de repouso da mente, onde o pensamento podia ser profundo e criativo, liberto dos problemas e aflições cotidianos (SUANO, 1986). Não se pode negar que tais características se assemelham à vertente do repouso, destacada como uma face do lazer moderno, por Dumazedier (1973).

O grande complexo cultural de Alexandria, frequentado por estudiosos de diversas áreas do saber, pelos mais destacados sábios, artistas e poetas dos mundos grego e egípcio, evoca certa semelhança com um local que proporcionava a informação e a formação desinteressada, outra característica do lazer moderno, apontada pelo sociólogo.

Após quase perder-se, a noção de Museu, no paradigma Judaico-Cristão, apoiou-se no colecionismo, o que sustentou a instituição e, séculos mais tarde, serviu de fonte para os acervos de inúmeros Museus pelo mundo. E o hábito de colecionar, além de espelhar grandeza e afirmação social para os membros da nobreza, também se constituiu

pelo simples fato de ser uma atividade prazerosa e divertida para o colecionador, remetendo também a uma face notória do lazer, que se aproxima do consumo de bens culturais dos dias atuais.

Ao voltar-se para artistas, eruditos e estudiosos, o Museu do paradigma da Ciência Racional, apresentado no formato dos gabinetes de curiosidades e das grandes galerias palacianas, também usufruía da premissa de existência pelo e para o deleite de seu colecionador.

O início do paradigma atual, enfim, apresentou a intencionalidade da relação lazer-Museu. Com a criação de um número razoável de novos Museus, a diversificação de tipologias e o surgimento de Museus pequenos e regionais, a partir do século XIX, o Museu passou a ser visto e frequentado como um local de lazer, ainda para um público restrito.

Esse paradigma, que se pode dizer que ainda está em construção, propôs uma nova realidade museológica, ingressa no aspecto das problemáticas mais contemporâneas, iniciando pela concepção da chamada Nova Museologia, a respeito da função social dos Museus, para, então, a partir da crescente necessidade de comunicação, que visa ao aprimoramento constante de sua função, compreender as diferentes formas de diálogo entre o Museu e a sociedade.

### **O Lazer Museal e a Nova Museologia**

Durante muito tempo, a Museologia foi entendida e reduzida à ‘ciência dos Museus’, quando, na verdade, essa nova ciência passou por inúmeros debates que, em um primeiro momento, buscavam sim definir o seu objeto de estudo, mas que, logo depois, discutiu exaustivamente, em diversos momentos, a necessidade de expandir o seu objeto de estudo. Fundamentou a sua teoria em seus próprios paradigmas, que

transformariam completamente a Museologia e, principalmente, os Museus, com base no que se conhece por Nova Museologia.

Diante de tantas transversalidades que o conhecimento perpassa, Cury (2014, p. 63) apresenta a importância e as contribuições da Nova Museologia, mas ressalta que, na realidade, não se trata de “outra em contraste com a antiga, mas sim um modelo metodológico de interação entre o patrimônio cultural e a sociedade”. A autora argumenta que:

Nesse modelo, o público é agente das ações de preservação e comunicação patrimonial, e o processo é tomado como educacional, por ser transformador. Enquanto modelo inovador, a Nova Museologia trouxe várias contribuições e, sobretudo, agregou valores ao embate sobre a “crise dos Museus”, na medida em que se propõe ao enfrentamento entre os bens culturais e o público em todas as suas possibilidades e potencialidades (CURY, 2014, p. 63).

Muito embora a Nova Museologia não esteja em contraste com a antiga, ela representa uma mudança radical na maneira como a museologia e os Museus entendem e dialogam com o público. Além disso, ela foi responsável por abrir os olhos de ambos para áreas até então tratadas como não prioritárias. Poulot (2013, p.129), diz que, “de fato, a partir da virada da “Nova Museologia” no decorrer da década de 1970, a disciplina se interessa essencialmente pelas dimensões sociais, filosóficas e políticas, até então negligenciadas”. Concomitantemente, é instaurado também debate sobre a natureza da instituição Museu, o caráter e o significado das suas coleções, das suas modalidades de representação cultural, da sua identidade institucional, até da sua missão e do seu lugar na sociedade (DUARTE, 2013).

Essa renovação museológica alcança propagação na década de 1970, juntamente quando se observa o crescimento dos estudos culturais e do lazer, mas isso não significa afirmar que tais mudanças encontraram adesão total das instituições museais, muito menos apoio e diálogo por parte de todos os profissionais de Museus, que confrontados,

viram-se às voltas com um conjunto bem maior de acadêmicos, estudiosos e colaboradores em geral, interessados em colocar em prática as discussões promovidas pelas relações do Museu com a sociedade.

A respeito do lazer, alguns conceitos e definições passaram a relacionar os aspectos culturais, educacionais, de recreação e de liberdade criativa do tempo de lazer, aos quais estabelecem estrita relação com o consumo cultural, como se apresentam pelos seguintes autores:

- Godbey (1990, **grifo nosso**): “ter lazer é um dos sonhos mais acalentados dos seres humanos, livre do interminável mundo das obrigações, **livre para buscar aquilo que queremos** e investir o tempo de maneira voluntária e prazerosa, livre para encontrar e aceitar seu lugar no mundo, enfim, livre para existir em estado de graça”.
- Camargo (1992): lazer é: “um conjunto de atividades gratuitas, prazerosas, voluntárias e liberatórias, centradas em interesses culturais, físicos, manuais, intelectuais, artísticos e associativos, realizadas num tempo livre, roubado ou conquistado historicamente, sobre a jornada de trabalho profissional e doméstico e que interferem no desenvolvimento pessoal e social dos indivíduos”.
- Bramante (1998, **grifo nosso**): “o lazer traduz-se por uma dimensão privilegiada da expressão humana dentro de um **tempo conquistado**”.
- Marcelino (2000, **grifo nosso**): “deve-se levar em conta que, se **o conteúdo das atividades de lazer pode ser altamente “educativo”**, também **a forma como são desenvolvidas abre possibilidades “educativas” muito grandes**, uma vez que o componente lúdico, do jogo, do brinquedo, do “faz-de-conta”,

que permeia o lazer, é uma espécie de denúncia da “realidade”, deixando clara a contradição entre obrigação e prazer”.

- Gomes (2004): “lazer é uma dimensão da cultura constituída no tempo/espaco conquistado pelo sujeito ou grupo social, estabelecendo relações dialéticas com as necessidades, os deveres e as obrigações – especialmente, com o trabalho produtivo”.

Com base nesses significados, em razão do caráter não tão longínquo de ser sinônimo de um local grandioso, restrito e lúgubre, até pouco tempo atrás, era difícil compreender o Museu como uma opção aberta de lazer, e que uma pessoa seria livre para buscar aquilo que quisesse, entre diversas opções escolheria um passeio ao Museu? Ainda mais, pensando que o tempo que ela gastará durante esse passeio foi arduamente conquistado em anos de batalhas sociais, políticas e trabalhistas, instigando à reflexão sobre a responsabilidade de a instituição escolhida corresponder à confiança nela depositada em preencher esse precioso tempo.

O componente lúdico, que constitui o lazer, quase que indissociável da palavra, invariavelmente, vela o fato de que o conteúdo das atividades de lazer pode ser altamente educativo. É o que ocorre com as atividades desenvolvidas em Museus, cada vez mais lúdicas, ao passo que também se apresentam cada vez mais “educativas”. Isso se deve, em grande parte, ao fato de que, nas últimas décadas, as instituições museais têm explorado mais formas de como desenvolver possibilidades “educativas”, proporcionando, aos seus visitantes, a vivência lúdica de manifestações culturais.

Diante das análises conceituais apresentadas, é a partir da Nova Museologia que o lazer, tal qual se conhece hoje, converge para o universo museal. Essa convergência, portanto, abriu espaço fértil para que a indústria cultural se apropriasse do lazer cultural nos Museus.



## **A Indústria Cultural e o Lazer do Museu Contemporâneo**

Após o recorte de pequenas aproximações, ao longo da trajetória museológica, verifica-se, então, como as mudanças mais recentes no conceito de lazer afetaram a sua relação com o Museu contemporâneo. No século XX, o tempo livre conquistado abriu a oportunidade de novas formas de lazer, mas que, no caso do desenvolvimento das sociedades urbano-industriais, culminou, rapidamente, na cultura do consumo de massa e, assim, perdeu, em certa medida, o que Dumazedier aconselha, quando ressalta que a prática do lazer deveria ser um momento de informação e de formação pessoal desinteressada e criativa e não de consumo exagerado e, por vezes, alienante.

Ainda que se possa afirmar que o tempo livre para o lazer, o ócio propriamente dito, surgiu na era industrial, também se deve reflexionar que o lazer caracterizou-se pelos desdobramentos dessa sociedade moderna (DIAS, 2009). Nesse caso, considera-se, então, o lazer como um fenômeno social da sociedade moderna, com a sua prática relacionada ao seu amplo aspecto cultural.

Para Gomes e Melo (2003), a cultura tornou-se o foco central no campo do lazer, especialmente, na prática social do lazer. Nesse sentido, analise-se a cultura no contexto das suas modificações, ao longo do século XX, quando o avanço tecnológico fortaleceu uma cultura de massa, que se transformou rapidamente no que hoje se conhece como *Indústria Cultural* (MORIN, 1977; HORKHEIMER e ADORNO, 1997).

Para Horkheimer e Adorno (1997), na Indústria Cultural quase tudo se torna uma espécie de negócio, com fins estritamente comerciais, o que contribui para a lógica do consumo exagerado. Morin (1977), por sua vez, corrobora os pensamentos dos autores, ao afirmar que o desenvolvimento tecnológico impulsionou a busca pelo lucro imediato, também na esfera da cultura. Essa Indústria Cultural, quase que de forma virulenta,

atingiu as camadas sociais com um conteúdo cultural amplamente variado e disseminado pelas redes de comunicação de massas.

Diante disso, Horkheimer e Adorno (1997) apostaram na ideia de que a cultura, enquanto componente da Indústria Cultural é moldada e vendida como forma de manipulação das massas, inserida no modo de produção capitalista, ela é difusora da ideologia dominante. E o indivíduo, nesse conteúdo massificante, é manipulado de forma alienante, até mesmo, em seus momentos e espaços de lazer, forçado ao consumo de um lazer quase obrigatório, pelo *status* que este proporciona, transformando esses espaços e momentos, devido à obrigatoriedade, em uma espécie de extensão do seu trabalho.

Indubitavelmente, a Indústria cultural massificada caminhou lado a lado com as questões do lazer no século XX, moldando as características de uma sociedade que passou a consumir lazer e se apoderou do tempo livre (KRIPPENDORF, 2001), ocasionando uma verdadeira transformação, do “homem de lazer” ao “homem-consumidor”.

A indústria cultural do lazer massificado e alienante oferece satisfações ao “homem-consumidor”, ao passo que ela mesma cria expectativas e desejos correspondentes na escala do consumo, impondo, à sociedade, necessidades antes não primordiais. O consumo massificado da cultura e do lazer, na sociedade, não caracteriza o que Dumazedier (2004) considera como formação desinteressada, ou como um possível *Ócio Criativo*, de Domenico de Masi (1997). Ao contrário, cada vez mais, se vivenciam práticas de lazer alienantes e estressantes, com o tempo cronometrado pela atividade e não pelo tempo de apreciação do indivíduo, visando à quantidade absurda de consumo de atividades e não à profundidade da experiência, com o foco no consumo e não na vivência do indivíduo.

Assim como as demais instituições provedoras de lazer, o Museu viveu e ainda vive um dilema de posicionamento: fazer ou não, oficialmente, parte da indústria cultural? Sem a proteção financeira da elite e da burguesia, o Museu viu-se aflito por visitantes, visto que, o esvaziamento de público, no século XX, representou o fechamento e o sucateamento de muitos Museus. Em uma tentativa de manter-se vivo em um mundo globalizado, tornando-se o que Cury denominou de “Museu em transição”.

Nega o Museu tradicional, reconhecendo alguns dos seus limites, mas **vive o momento da globalização, da indústria do entretenimento e da satisfação gerada por ela, o reducionismo e a simplificação da diversidade cultural**, a negação das minorias, pois não se enquadram plenamente na esfera pública definida pelo capitalismo, vivem a desterritorialização, negam estéticas que venham a questionar uma visão econômica de desenvolvimento (CURY, 2014b, p. 65, **grifo nosso**).

A Indústria Cultural do Lazer massificado encontrou, no Museu, um componente valioso para satisfazer as necessidades culturais de seu público, e os Museus, por sua vez, vislumbraram, nessa indústria, uma saída para encher seus corredores, ainda que, para isso, a qualidade (principalmente educativa) de suas atividades, em alguns casos, seja um tanto questionável, caindo em armadilhas como o

**reducionismo e a simplificação da diversidade cultural**. Caminha na contramão da função social museológica, chegando ao ponto de, como apontado por Cury, negar as minorias que não se enquadram na esfera pública, definida pelo capitalismo, ou seja, invisíveis pelo não potencial de consumo.

Em decorrência disso, desde o final do século XX, presencia-se o surgimento de Museus “esvaziados de conteúdo”. Não se está falando de quem ou de o que é exposto, mas sim da qualidade e, até mesmo, da inexistência das ações museológicas; de Museus criados a partir de interesses políticos e não da sociedade; de Museus cuja arquitetura sobrepõe e até desestimula a visita ao seu interior; de Museus que voltam suas ações exclusivamente para o turista-consumidor, inibindo a comunidade local; em suma, está

se falando dos Museus que vislumbram apenas números e grandes filas, deixando de lado a sua complexa função social (SCHEINER, 2017).

Continua-se a presenciar tais conflitos, e o universo museológico está vivenciando experimentações. Cury (2014b, p. 64) vislumbra mudanças: “o Museu, me parece, quer superar deficiências e limites”. Certamente, há muitos desafios para as instituições museológicas manterem-se vivas, interativas, dinâmicas e presentes, sem perder, no entanto, a sua essência.

De fato, é importante lembrar que o Museu do paradigma atual destina-se a atender às necessidades e aos desejos da sociedade, e a necessidade e o desejo pelo lazer, nos últimos anos, é cada vez mais ascendente, mas colocar-se a serviço de algo não significa não questioná-lo. Nesse caso, compete ao Museu, por meio do diálogo com a sociedade, analisar se tais necessidades são reais, ou criadas pelo viés da manipulação social, e a partir disso, buscar atendê-las, mas, não necessariamente, da maneira que a sociedade quer e sim da maneira que a sociedade realmente precisa para o seu desenvolvimento justo.

Mais do que um desejo, uma necessidade e uma reivindicação, o lazer tornou-se um direito da pessoa, que passa a vivenciá-lo como um valor. Além do direito ao lazer, no caso brasileiro, é garantido também o acesso aos bens culturais e aos equipamentos de lazer. Segundo a nossa Constituição, é dever do Estado fornecer subsídios e fomentar o lazer, a educação e a cultura. Evidencia-se ainda mais a importância do lazer na sociedade, colocado ao lado da educação e da cultura como um direito e um importante promotor de dignidade humana.

A conquista do direito ao lazer é um marco, ainda que não represente a totalidade do acesso democrático a este. No Brasil, as grandes desigualdades sociais e a segregação socioespacial não possibilitam o acesso dos mais pobres nem ao *lazer*

*mercadoria*. Conforme Aulicino (2011), o lazer, no contexto da sociedade do consumo e da Indústria Cultural, transforma-se em mais uma dimensão da desigualdade social. Na medida em que exposto, exclusivamente, à condição de quase mercadoria, impõe restrições às populações mais pobres.

Os espaços urbanos, nas médias e nas grandes cidades, por exemplo, são esvaziados e cooptados pela especulação imobiliária – muros altos e grades relegam as opções de lazer aos espaços artificiais dos condomínios fechados. O lazer, nos espaços abertos da cidade, é quase inexistente, resumindo-se aos *shoppings centers* com todo o seu *status* de paraíso do consumo. As exceções são alguns lugares simbólicos, como as praças (muitas em situação de abandono), parques (mal distribuídos geograficamente, concentrados em uma área e ausentes em outras) e as ruas de lazer, que principalmente nas periferias surgem de forma espontânea e resistem a diversas ameaças como a violência urbana.

Se, de um lado, os centros urbanos foram esvaziados de opções de lazer, de outro lado, nas distantes periferias, faltam atrativos, principalmente, os de lazer cultural. Aulicino (2011) diz que a falta de espaços de lazer é preocupante e, orientada pelo trabalho de Dumazedier (2004), Aulicino (2011, p. 4) afirma que “o lazer é, na atualidade, um instrumento de inserção e de distinção social”.

Após anos de consagração como espaço elitizado, este talvez seja o grande desafio do Museu contemporâneo, tornar-se um espaço de “inserção” e não de “distinção social”. As diversas transformações ocorridas a partir do movimento da Nova Museologia favoreceram a ruptura de “templo da elite” para “espaço da diversidade”, tanto na representação de seu acervo quanto em seus visitantes. Mas muito ainda terá de ser feito para que os espaços culturais, como os Museus, especialmente no caso brasileiro, sejam convidativos a todos os públicos, o que demanda certa urgência.

Assumidamente, uma instituição que existe (também e não somente) para fins de lazer, o Museu contemporâneo, parece ainda evocar confusão quanto à sua finalidade, havendo uma contradição entre o que a instituição e a sociedade almejam e o que de fato os Museus apresentam. De um lado, existem os Museus que se posicionam como atrativos, e até aqueles que foram criados como tal, focados especialmente no atendimento da finalidade do “lazer” (expressa na definição do ICOM). Do outro lado, há os Museus que se dedicam às demais finalidades: a do “estudo” e da “educação” e que, propositalmente, não se posicionam como uma instituição de lazer. Entre essas duas vertentes, há ainda aqueles que, por falta de investimento (de recursos financeiros e humanos), e até mesmo de vontade, não se posicionam nem de uma forma nem de outra, apenas existem.

Mas será que esta coexistência entre os Museus que se voltam ao lazer e os Museus que se dedicam ao estudo e à educação, cada qual exercendo uma finalidade, é suficiente para o alcance da função social museológica? Neste ponto acreditamos que, em um paradigma museológico futuro, que aponta para Museus interativos, dinâmicos e presentes, essa separação de finalidades poderá afetar a existência de ambos.

Os Museus dedicados ao lazer, que ignoram os seus fins de estudo e de educação, apresentam-se como grandes “cascas” vazias de conteúdo. Procurados, geralmente, por turistas somente pela ostentação de seu consumo, eles já são alvos de inúmeras críticas por viverem na desterritorialização e negarem ou ignorarem o debate social, tornando-se assim mais um instrumento de alienação do indivíduo. Por sua vez, os Museus dedicados ao estudo e à educação, que ignoram a sua finalidade de lazer, também recebem críticas, pelo fato de eles próprios alienarem-se do público, distanciando-se da diversidade e restringindo o acesso público ao conhecimento (SCHEINER, 2017).

Os desafios postos ao Museu pelo lazer encontram no diálogo entre o Museu e a sociedade, por meio do próprio lazer, a sua melhor oportunidade de aprimoramento. Para que a barreira entre as finalidades museológicas, estudo, educação e lazer, seja superada, novos diálogos, por meio do lazer cultural, podem e devem ser abertos, permitindo o aperfeiçoamento das ações existentes e somando novas contribuições.

A fim de que isso ocorra, é necessária, primeiramente, a diversificação dos profissionais atuantes em Museus, com formação equivalente às múltiplas finalidades a que o Museu deve atender. Portanto, além dos museólogos, historiadores e antropólogos, está-se falando da importância da presença de pedagogos, psicólogos, turismólogos, administradores, sociólogos, mercadólogos, entre outros, na composição do quadro de funcionários (no caso dos que possuem estrutura e estímulo financeiro para tal). No caso dos Museus que não possuem estrutura própria de pessoal e de recursos, é necessário o uso de ferramentas e execução de ações, que contribuam para um intercâmbio de conhecimentos entre os Museus, como, por exemplo, de profissionais de instituições de melhor estrutura (financeira, humana e documental), na elaboração do Plano Museológico para aqueles que ainda estejam distantes dessa realidade.

Tal documento, além de ser uma condição legal<sup>6</sup> para a existência do Museu no Brasil, também é de vital importância para o seu funcionamento, visto que é uma expressão prática da sua política cultural. Abrange os programas de diversas áreas: institucional, gestão de pessoas, acervos, exposições, educativo, pesquisa, arquitetônico

---

<sup>6</sup> De acordo com o Estatuto de Museus brasileiro, o Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM) destaca as seguintes condições: 1- Elaboração de um projeto para a criação do Museu; 2- Estabelecimento da pessoa jurídica da instituição, regulamentada por diploma legal; 3- Contratação permanente de uma equipe interdisciplinar, composta, inclusive, de profissional museólogo para a realização dos procedimentos técnicos museológicos; 4- Aprovações de um Regimento Interno – documento elaborado para estabelecer as normas de funcionamento do Museu, desde a sua finalidade, propósitos, objetivos, política institucional, formas de manutenção, número de setores e/ou departamentos e seus respectivos funcionários, assim como a construção do seu organograma; 5- Elaboração do Plano Museológico, conforme Artigo 46º da Lei 11.904, instrumento básico que definirá a missão, objetivos, públicos e programas.

e urbanístico, segurança, financiamento e fomento, comunicação, socioambiental, acessibilidade universal. Trata-se de uma espécie de plano diretor daquele Museu, já que apresenta também ações e estratégias a serem alcançadas na prática, em um determinado período.

Essa transversalidade do conhecimento é fundamental para transpor a barreira hoje existente entre os Museus voltados para o lazer e os Museus voltados para o estudo e a educação, possibilitando, aos ‘Museus atrativos’, o preenchimento de suas ações, por meio de conteúdos educativos. Ao mesmo tempo, democratizaria o acesso ao conhecimento gerado pelos Museus com fins de estudo e educação.

Superado esse grande obstáculo estrutural, não haveria mais uma separação entre os Museus, toda e qualquer instituição museológica existiria e voltaria à sua função social para fins de lazer, estudo e educação. Haveria espaço, então, para o devido e correto uso de algumas estratégias que podem auxiliar na aproximação do público com as práticas e as finalidades museológicas. Uma delas é a exposição temporária, que pode ser uma mostra inédita no Museu, com peças de várias instituições e coleções, ou, até mesmo, uma exposição inteira vinda de outra instituição, mas também pode ser uma exposição organizada de forma mais objetiva, a partir do próprio acervo do Museu. Ademais, ela é citada por Santos como:

Possuidora de caráter provisório, que objetiva uma apresentação mais específica e pode ampliar informações dos aspectos abordados na exposição permanente, porém, não obrigatoriamente. Ela dá um tratamento mais amplo aos objetos, podendo os mesmos serem abordados, também, pelos aspectos estéticos, artísticos, científicos, entre outros (SANTOS, 2000, p.130).

A exposição temporária possibilitaria a oportunidade de o Museu se renovar, sem perder sua identidade. Isso significa adotar procedimentos que instiguem o público em geral a apreciar o Museu, conhecendo também o seu acervo. Portanto, não estamos falando de modificações relacionadas à identidade do Museu, mas da utilização da exposição temporária como uma estratégia valiosa de posicionamento e de ação.



Foi somente com as modificações ocorridas pós-movimento da Nova Museologia, juntamente com as transformações sobre o entendimento do conceito de Lazer que, agora destinado a toda a sociedade, o Museu passou a incorporar, em seu dia a dia, ações que o posicionam como uma opção de lazer, diversificando suas atividades, bem como o uso de seu espaço.

### **Diálogos por Meio do Lazer Cultural: Interações**

O Museu, na era do entretenimento e da indústria cultural, deve conquistar a atenção do indivíduo, convidá-lo a frequentá-lo, despertando a sua vontade, muitas vezes, pela curiosidade. O diálogo por meio do lazer, ao utilizar diversas ferramentas de forma estratégica, propõe alcançar um maior número de pessoas, tanto de turistas quanto da própria comunidade, que renovaria o seu interesse, como é o caso das exposições temporárias, exposições itinerantes e, até mesmo, as exposições virtuais, bastante comuns atualmente.

As exposições temporárias, por exemplo, são modalidades que podem abordar diversos temas com uma variedade de formatos, o que faz com que alcancem diferentes públicos com diferentes gostos e motivações.

No entanto, para o melhor aproveitamento dessa estratégia, a exposição temporária não deve ser encarada e concebida como uma atividade única que tem fim em si mesma sendo importante apenas no curto espaço de tempo em que ela é apresentada, mas sim como uma ação que pode ser associada às expectativas da sociedade e as finalidades do Museu, que ainda, se acrescidas de características itinerantes, ampliam o raio de atuação do elemento difusor de informações e ampliam o conhecimento sobre a cultura e o próprio Museu.

Com base nos apontamentos de Vasconcellos (2006), o termo exposição temporária já não é considerado novidade em muitos países como a França, Inglaterra, Espanha, Estados Unidos e México, entretanto, a consolidação dessa ação, assim como o seu uso de forma estratégica e inteligente pelos Museus brasileiros, é uma realidade recente e pouco estudada, mas que já mostra grandes resultados.

Assim, como o diálogo por meio do lazer, não se trata de uma novidade, mas sim de algo ainda não devidamente explorado. No entanto, o aprimoramento desse diálogo e o uso dessa ação estratégica não somente é possível como já acontece de forma inspiradora, um exemplo das suas possibilidades é o Museu da Imagem e do Som de São Paulo, o MIS<sup>7</sup> que oferece grande variedade de programas culturais, com eventos em diversas áreas e para diferentes públicos: cinema, dança, música, vídeo e fotografia estão presentes na programação diária do Museu.

O MIS nem sempre, entretanto, se posicionou dessa maneira inicialmente em sua criação, a sua finalidade era a de um Museu que preservasse e produzisse conteúdo de imagem e som da cidade de São Paulo, conceito este que tomou forma após a inauguração do MIS do Rio de Janeiro. Com o passar dos anos o MIS desempenhou um importante papel de valorização da memória histórico-cultural da capital paulista, mas vagarosamente caiu no esquecimento do grande público.

Entre os anos de 1990 e 2008, enquanto assistíamos à emergência das novas mídias tecnológicas e à expansão da arte para práticas híbridas, tornou-se necessário reinventar o MIS, sem perder de vista o seu patrimônio já constituído. Seguindo o desenvolvimento da arte contemporânea e preocupado com uma visão crítica sobre essa nova produção, o Museu da Imagem e do Som lançou-se no desafio de adequar seu conceito institucional e sua estrutura física, sempre buscando integrar memória e contemporaneidade (MIS, 2020).

Após a sua reabertura em 2008, “inteiramente renovado para ser um Museu público pronto para dialogar com a arte do século 21” (MIS, 2020), o MIS conseguiu

---

<sup>7</sup> Para mais informações acessar: <https://www.mis-sp.org.br>.

transpor o estigma de “Museu arquivo” com o qual ficara rotulado, para transformar-se em um Museu interativo, dinâmico e presente, cujo lazer proporciona momentos enriquecedores de formação pessoal aos seus visitantes. Seus gestores souberam oferecer visibilidade e audiência às obras de artes plásticas, cinema, vídeo, fotografia e música, sem deixar de lado a rica história acumulada desde os anos 1970 e, principalmente, sem deixar de atender à documentação e à conservação de importantes legados artísticos de imagem e som (MIS, 2020).

A partir dessa nova proposta e etapa, o MIS protagonizou uma das maiores histórias de reinvenção, adaptação e superação do universo museal brasileiro, entre outras ações, fazendo uso estratégico e assertivo de uma ferramenta versátil e eficaz: a exposição temporária. E foi a partir das exposições “Kubrick” de 2013 (60 mil visitantes), “David Bowie” de 2014 (80 mil visitantes), “Castelo Rá-Tim-Bum” de 2015 (410 mil visitantes), “Tim Burton” de 2016 (213 mil visitantes) enormes sucessos de crítica e público, que um novo caminho foi traçado, permeado por elogios e críticas o ‘novo’ MIS ganhou visibilidade, tornando-se um dos responsáveis pelo o que foi chamado pela publicação de língua inglesa *The Art Newspaper* como o “boom brasileiro”, em referência ao ano de 2014, quando sete exposições brasileiras figuravam entre as 20 exposições mais visitadas em todo o mundo (IBRAM, 2019).

Desde então, é comum encontrar o nosso país entre os destinos expoentes do Turismo Cultural. Entretanto, o sucesso do MIS como uma instituição cultural voltada ao lazer não se restringe ao turista, ao contrário, o seu novo posicionamento impactou diretamente na reaproximação da comunidade e não somente a de seu entorno (MENDES 2014).

**Figura 1: Exposição Castelo Ra-Tim-Bum no MIS em 2014**



Fonte: Folha de São Paulo (2014)

A exposição “Castelo Rá-Tim-Bum” (**Figura 1**) demonstrou o potencial das exposições temporárias. Com uma temática de alcance popular e, ao mesmo tempo, condizente com a missão de um Museu cuja existência orbita a temática da imagem e do som, a exposição aguçou a curiosidade de muitas pessoas, mexendo com memórias de infância de diferentes gerações, posicionando definitivamente o MIS na vida dos paulistanos. O resultado, segundo Mendes (2014), foram filas imensas e uma espera de aproximadamente quatro horas, o que gerou estranhamento por se tratar de um Museu, chegando a chamar atenção da mídia.

O interesse pelo novo MIS, suas exposições e diversas atividades educacionais alcançaram até as regiões periféricas de São Paulo, o que gerou um impacto social positivo, visto que, ao tornar-se um Museu convidativo, ele transformou hábitos e conquistou novos visitantes. Em pesquisa feita pela própria instituição, durante o seu ano de maior repercussão na mídia (2014), 50% de seus visitantes nunca tinham ido ao MIS anteriormente e 30% não frequentavam Museus (MENDES, 2014). Em comparação com pesquisas realizadas anteriormente, constataram ainda que, aos poucos, esse público conquistado está sendo fidelizado pelo Museu, afastando o receio

de que uma exposição com apelo popular não possa atrair mais do que um mero modismo (CASTILHO, 2014).

O uso estratégico das exposições temporárias associado a um plano museológico estruturado possibilita ao Museu conquistar novos visitantes, manter seus frequentadores e ainda diversificar suas ações, aproximando-o ainda mais de sua missão e de sua função social. Durante a última década, as exposições temporárias do MIS, além de atrair um enorme público, proporcionaram o desenvolvimento de outros projetos, tais como, o *Pontos MIS*, um programa de formação e difusão cultural com filmes, oficinas práticas e palestra, que visam à formação e difusão cultural em diversas cidades do Estado de São Paulo.

O *MIS Experience* foi uma nova unidade do Museu, inaugurada em novembro de 2019 com a exposição *Leonardo da Vinci – 500 anos de um gênio*, o espaço dedicado a exposições imersivas, foi pensado para aproximar a arte do público a partir de uma experiência sensorial. Ambos os projetos claramente ampliam o raio de atuação do Museu e ainda fomentam ações prerrogativas de sua existência, tais como a higienização, conservação, catalogação e disponibilização de seu acervo à sociedade, que em sua maioria pode ser acessado online (MIS 2020).

Os programas, projetos e ações desenvolvidas pelo MIS de São Paulo, abrangem muito mais do que um espaço cooptado pela indústria cultural do lazer massificado e alienante pode proporcionar. Eles permeiam grande parte da complexidade que a sua finalidade de lazer, estudo e educação reivindicam. Esse exemplo aponta para uma realidade não só possível como necessária. Assim como mostra o quão distante a maioria dos Museus está dela. Não existe uma fórmula que leve o Museu a perfeição em sua atuação, afinal trata-se de uma instituição dirigida por

seres imperfeitos em situações e condições diversas. Além de os Museus serem mundos complexos, cada Museu tem na sua própria realidade e seus próprios desafios.

Para que essa realidade deixe de ser virtual, além de contar com mais investimento por parte do poder público, é necessário que o próprio Museu se reedueque: qualifique, organize e dinamize suas ações como um espaço de lazer e a sua função educativa por meio da adoção de uma política educacional em seu Plano Museológico. É fundamental que esta política seja integrada aos seus diferentes setores, pois somente assim o Museu se assumiria como uma instituição genuinamente educativa “direcionada ao ser humano e, portanto, intimamente relacionada à função social” (FIGURELLI, 2011, p. 118).

O que chama a atenção, no caso do MIS, é a maneira como esse Museu conduz o seu diálogo com a sociedade por meio do lazer cultural. Se há poucos anos, os Museus em geral proibiam fotografias de seu espaço e acervo, o MIS incentiva que o seu visitante registre, publique e compartilhe seus momentos no espaço, seguindo uma tendência mundial que culminou, em 2014, na criação do *Selfie Day*, uma ação que reúne Museus do mundo todo, estimulando as pessoas a tirarem e postarem nas redes sociais uma *selfie* em um Museu.

Ao se posicionar como um espaço de lazer, o Museu corresponde a vários anseios da sociedade, ao passo que, diante do contato com o visitante, ele pode reavaliar rotineiramente suas ações educativas, todavia, sem abandonar a sua missão e identidade. Este diálogo inicial, por meio do lazer cultural, representa o ápice de uma conquista social, com a qual toda a sociedade está aprendendo a lidar, acertando e errando em sua prática.

Ao se dispor como parte da Indústria Cultural na sociedade moderna, os Museus, já há algumas décadas, estreitaram uma ligação com outro fenômeno social moderno, o

Turismo, que, assim como o lazer, pressupõe imensa complexidade e grande diversidade de conceitos e definições, e, com efeito, contradições em relação ao seu modo de reprodução numa sociedade de consumo.

A relação entre lazer e turismo é bastante simbiótica, de acordo com Souza (2010), ambos são fenômenos sociais, que representam uma forma de expressão humana e se situam num tempo/espaço social, na medida em que promovem sensações de prazer, fruição e espontaneidade e promovem o contato com novas culturas.

Barretto (2007) explica que o turismo, como um fenômeno social, está intrinsecamente relacionado à cultura de forma dialógica. Para a autora, o turismo pode, ao mesmo tempo, valorizar e descaracterizar os traços culturais na relação nem sempre autêntica, o que não deve desestimular a sua prática. A autora apenas reforça a necessidade de pesquisas mais abrangentes buscando o aprimoramento da prática e as relações estabelecidas entre turismo e cultura.

Em uma perspectiva de valorização da cultura pelas práticas de turismo e de lazer cultural, conforme Tomazzoni (2008, p. 2), “o turismo e o lazer se originam e se constroem em um amplo e complexo processo de difusões e de interações culturais”. Para Tomazzoni, a dimensão cultural do turismo promove a valorização dos bens culturais e dos patrimônios, que se expressam no fortalecimento de identidades e manifestações no âmbito das diversas expressões culturais (costumes, tradições, hábitos, arte, arquitetura) em que a interação entre o turista e as diferentes culturas promove uma experiência bastante enriquecedora, suscitando a formação desinteressada, à qual se referiu Dumazedier.

De acordo com os argumentos de Tomazzoni (2008), as atividades de lazer e de turismo, do ponto de vista moderno, não se resumem apenas numa experiência de viagem, mas em formas de interação entre visitantes e visitados, para o autor este

conceito destoa de argumentos somente econômicos nos quais normalmente o turismo está fundamentado.

### **Considerações Finais**

A importância da instituição Museu, como espaço de lazer, abre, também, a discussão sobre as suas responsabilidades para com a sociedade, e, assim sendo, deve-se enfatizar que uma característica que sempre o acompanhou ao longo do tempo, mesmo após tantas mudanças, foi o fato de que o Museu é e sempre foi um instrumento e espaço de valorização da memória, garantindo à sociedade a oportunidade de percepção e difusão da própria história.

Com todas essas abordagens do lazer aqui discutidas, reforça-se que a maioria dos visitantes, sejam eles turistas ou da população local, escolhem o Museu como uma opção de lazer, especificamente, pela sua vertente da diversão, recreação e entretenimento, o que representa um grande avanço na trajetória museológica.

A partir dessa escolha, compete, então, ao Museu mediar experiências enriquecedoras que contribuam para a informação e a formação desinteressada do indivíduo. O lazer cultural, pautado na experiência e não no consumo, seria a porta de entrada para o conhecimento mútuo; Museu-visitante/visitante-Museu. Entretanto, para que isso de fato ocorra, é imprescindível que as instituições museológicas façam uso de outro valioso meio de diálogo: a Educação não formal.

A indústria cultural do lazer massificado e alienante é uma realidade à qual alguns Museus pertencem, no entanto, outra vertente dessa indústria deve ser ressaltada, lembrando Morin (1977), que exalta que há possibilidades para o novo, pois existem os dois lados da Indústria Cultural, a que pode criar (des) necessidades e alienar por meio do consumo obrigatório, visando exclusivamente ao lucro.



Ao mesmo tempo a que pode agradar a todos, tornando o acesso ao lazer mais justo, aumentando o alcance da formação desinteressada. Sob este aspecto, apesar do peso e do estigma que a palavra indústria carrega e da sua imediata rejeição quando associada ao termo cultura, é inegável a contribuição da indústria cultural para a democratização do acesso a espaços elitizados como os Museus.

## REFERÊNCIAS

AULICINO, Madalena P. Lazer e a Escola Pública de Ensino Médio em Ermelino Matarazzo. **Licere**, Belo Horizonte, v.14, n.2, jun, 2011.

BARRETTO, M. **Cultura e Turismo**: Discussões contemporâneas. Campinas: Papyrus, 2007.

BRAMANTE, Antonio C. Lazer: concepções e significados. **Licere**, Belo Horizonte, n.1, v. 1, p. 37-43. 1998.

BRUNO, Maria Cristina Oliveira. **Museologia e Museus**: os inevitáveis caminhos entrelaçados. Cadernos de sociomuseologia, n. 25, p. 5-20, 2006.

CAMARGO, Luiz Octávio de Lima. **Educação para o lazer**. São Paulo: Moderna, 1998.

\_\_\_\_\_. Sociologia do lazer. In: ANSARAH, Marília Gomes dos Reis. **Turismo**: como aprender como ensinar, São Paulo: SENAC, 2001.

\_\_\_\_\_. **O que é lazer?** São Paulo: Brasiliense, 1992.

CASTILHO, L. **A nova onda das exposições!** Artescétera, 2014. Disponível em: <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:et0Jh4ZYG0AJ:https://artescetera.com.br/2014/08/04/a-nova-onda-das-exposicoes/+&cd=1&hl=pt-BR&ct=clnk&gl=br>. Acesso em: out. 2018.

CURY, Marília Xavier. Museologia e conhecimento, conhecimento museológico: uma perspectiva dentre muitas. **Revista Museologia & Interdisciplinaridade**, v. 2, n. 5, 2014.

CURY, Marília Xavier. Museologia e conhecimento, conhecimento museológico: uma perspectiva dentre muitas. **Revista Museologia & Interdisciplinaridade**, v. 2, n. 5, 2014b.

DE MASI, Domenico. **Ócio Criativo**. São Paulo: Sextante, 1997.

DIAS, Cleber A. G. Teorias do lazer e modernidade: Problemas e definições. **Licere**, Belo Horizonte, v.12, n.2, jun./2009.

DUARTE, Alice. Nova Museologia: os pontapés de sida de uma abordagem ainda inovadora. **Revista Museologia e Patrimônio**, v. 6, n. 1, p.99-117, 2013.

DUARTE, Maria M. C. A gestão e o planejamento institucional nos currículos universitários de Museologia: estudo preliminar”. **Musear**, Revista do Departamento de Museologia da Universidade Federal de Ouro Preto, v. 1, n. 1, p. 51-60, jun/2012.

\_\_\_\_\_. **Cartas de navegação: planejamento museológico em mar revolto**. Cadernos de Sociomuseologia. Lisboa: CEIED, v. 48, abril/2014. Disponível em: <http://revistas.ulusofona.pt/index.php/cadernosociomuseologia/article/view/4628/3135>. Acesso em: 03 mar. 2017.

DUMAZEDIER, Jofre. **Sociologia Empírica do Lazer**. São Paulo: Perspectiva/SESC, 1973.

\_\_\_\_\_. **Lazer e Cultura Popular**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

FIGURELLI, Gabriela Ramos. Articulações entre educação e museologia e suas contribuições para o desenvolvimento do ser humano. **Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio – PPG-PMUS Unirio, MAST – v. 4, n. 2, 2011.**

FOLHA DE SÃO PAULO. **Reportagem Público gigante na mostra 'castelo Rá Tim bum leva MIS a interromper fila**. 2014 Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2014/07/1487344-publico-gigante-na-mostra-castelo-ra-tim-bum-leva-mis-a-interromper-fila.shtml>. Acesso em: 19 dez. 2020.

GODBEY, G. **Leisure in your life: an exploration**. 3r. ed. Pennsylvania: Venture Publishing, 1990.

GOMES, C. L; MELO, V. A. Lazer no Brasil: trajetória de estudos, possibilidades de pesquisa. **Revista Movimento**. Porto Alegre. v. 9, n. 1, p. 23-44, jan/abr 2003.

\_\_\_\_\_. (org.). **Dicionário crítico do lazer**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2004.

HORKHEIMER, M. e ADORNO, T. W. **Dialética do Esclarecimento: Fragmentos filosóficos**. Trad. Guido Antonio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.

**IBRAM**. Exposições brasileiras estão entre as 20 mais visitadas no mundo em 2014. Publicado em 07/04/2015. Disponível em: <http://www.Museus.gov.br/exposicoes-brasileiras-estao-entre-as-20-mais-visitadas-no-mundo-em-2014/>. Acesso em: 06 mar. 2019.

ICOM- International Council of Museums – (2001). **Estatuto aprovado pela 20ª Assembléia Geral**. Espanha: julho de 2001. Disponível em: <https://icom.museum/definition.html>. Acesso em: 10 jan. 2017.

KRIPPENDORF, J. **Sociologia do turismo: para uma compreensão do lazer e das viagens**. São Paulo: Aleph, 2001.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Estudos do lazer: uma introdução**. Campinas: Autores Associados, 2000.

MENDES, Letícia. **Exposições pop atraem visitantes que não frequentavam Museus de SP.** G1, 2014. Disponível em: <http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2014/08/exposicoes-pop-atraem-visitantes-que-nao-frequentavam-Museus-de-sp.html>. Acesso em: 04 abr. 2018.

MIS. **Museu da Imagem e do Som.** Disponível em: <http://www.mis-sp.org.br>. Acesso em 14 jan. 2020.

MORIN, Edgar. **A indústria Cultural: Cultura de Massa no Século 20.** 4. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1977.

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

RODRIGUES, Ana Paula Rosa. **As transformações do universo museal pelos paradigmas do conhecimento e o aprimoramento de sua função social a partir da Nova Museologia.** 2019. 152 f. Dissertação (Mestrado em Mudança Social e Participação Política) – Escola de Artes, Ciências e Humanidades, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019.

SANDELL, Richard. Social inclusion, the museum and the dynamics of sectorial change. **Museum and Society**, v. 1, n. 1, p. 45-62, 2003.

SANTOS, Fausto Henrique dos. **Metodologia aplicada em Museus.** São Paulo. Mackenzie, 2000.

SCHEINER, Teresa Cristina. Reflexões sobre Museus, Turismo, Patrimônio e Sociedade. **Revista Iberoamericana de Turismo - RITUR**, Penedo, v. 7, Dossiê n. 3, p. 6-25, 2017.

SEMEDO, Alice. Formação em museologia: círculos e outras geometrias. **Anais do Museu Paulista**, v. 21, n. 1, p. 49-62, 2013.

SOUZA, T. R. Lazer e Turismo: reflexões sobre suas interfaces. SEMINÁRIO DE PESQUISA EM TURISMO NO MERCOSUL: Saberes e fazeres do turismo: interfaces. 6, 2010. **Anais...** Universidade de Caxias do Sul, 9 e 10 de Julho de 2010. Caxias do Sul, 2010.

SUANO, Marlene. **O que é museu?** São Paulo: Brasiliense, 1986.

TOMAZZONI, Edegar L. Dimensão cultural do turismo: uma proposta de análise. **Fênix** – Revista de História e Estudos Culturais, v. 5, n. 3, 2008. Disponível em: [www.revistafenix.pro.br/](http://www.revistafenix.pro.br/).

VASCONCELLOS, Camilo de Mello. **Turismo e Museus.** São Paulo: Aleph, 2006.

VEBLEN, T. **Teoria da classe ociosa.** São Paulo: Pioneira, 1965.

**Endereço dos Autores:**

Ana Paula Rosa Rodrigues  
Endereço Eletrônico: [anapaularosa@uft.edu.br](mailto:anapaularosa@uft.edu.br)

Edegar Luis Tomazzoni  
Endereço Eletrônico: [eltomazzoni@usp.br](mailto:eltomazzoni@usp.br)