

# **UM SALTO PELA HISTÓRIA: A EVOLUÇÃO DE MOVIMENTOS PAUTADOS PELA ARTE FUNCIONAL**

**Matheus de Moraes Teixeira**

Mestrando em Mídia e Tecnologia, pelo programa de  
Mídia e Tecnologia - PPGMIT Faculdade de Arquitetura,  
Artes, Comunicação e Design – FAAC UNESP Bauru SP  
[moraes.teixeira@unesp.br](mailto:moraes.teixeira@unesp.br)

**Dorival Campos Rossi**

Doutor em Comunicação e Semiótica, pesquisador  
do programa de Mídia e Tecnologia - PPGMIT  
Professor na Faculdade de Arquitetura, Artes,  
Comunicação e Design – FAAC UNESP Bauru SP  
[dorival.rossi@unesp.br](mailto:dorival.rossi@unesp.br)

**mei**  
studies

# **GENEALOGIA DA ARTE FUNCIONAL: DO ARTESANATO UTÓPICO À FABRICAÇÃO DIGITAL**

A tecnologia está profundamente interligada às nossas vidas cotidianas, mas muitas rotinas se tornaram dependentes de aparelhos que apenas especialistas conseguem controlar. No campo do design e das práticas artísticas, a história é marcada pelo embate entre o fazer manual e a mecanização. Nossa análise propõe traçar a evolução de três movimentos – Arts and Crafts (A&C), Do-It-Yourself (DIY) e Movimento Maker – que compartilham um mesmo anseio: a reintegração entre o **fazer e o pensar**.

A tese central é que o Movimento Maker (Séc. XXI) é o herdeiro tecnológico e cultural do Arts and Crafts (Séc. XIX), concretizando sua utopia artesanal e culminando na reafirmação da arte funcional

O ponto final dessa genealogia é a emergência do **prossumidor** (Toffler, 1980), figura que simboliza a dissolução da fronteira entre quem produz e quem consome. A metodologia utilizada é a análise genealógica para rastrear a persistência e a recontextualização desses ideais ao longo do tempo.

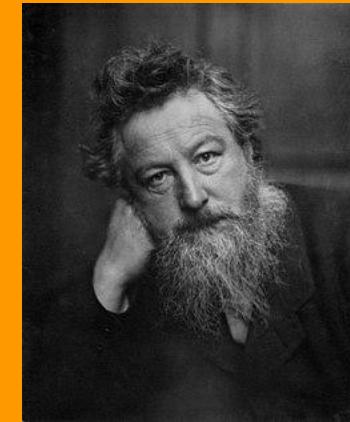
**A&C** (Séc. XIX) → **DIY** (Séc. XX) → **MAKER** (Séc. XXI).

# ARTS AND CRAFTS: UTOPIA ÉTICA E O LIMITE ECONÔMICO

O Arts and Crafts, idealizado por John Ruskin e William Morris, nasceu na Inglaterra vitoriana como uma resposta à desumanização e à degradação estética causadas pela Revolução Industrial. O movimento buscava restaurar a dignidade do ofício e a "alegria no trabalho" (*joy in labour*), propondo a **Arte Funcional** como uma síntese ética e estética: o objeto cotidiano deveria unir o útil e o belo. Morris sintetizou esse ideal em sua famosa regra:

**"Não tenha nada em casa que você não saiba ser útil ou que não acredite que seja bonito."**

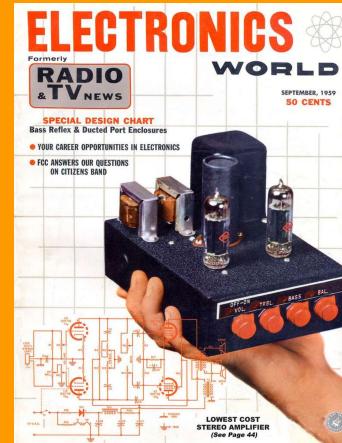
Contudo, essa nobreza de ideal encontrou uma barreira econômica: a produção manual e o uso de materiais nobres resultam em **custos elevados**. Assim, o sonho democrático de Morris de tornar a beleza acessível a todos falhou materialmente; seus produtos acabaram restritos a uma elite, configurando uma tensão insolúvel entre ética e viabilidade. Embora o movimento tenha influenciado profundamente o design moderno, sua incapacidade de se democratizar preparou o terreno para o seu sucessor.



# DIY: A TRANSIÇÃO CULTURAL E A ESTÉTICA LO-FI

O Movimento Do-It-Yourself (DIY), surgido no século XX, retomou o espírito de autonomia do A&C, mas com foco na **resistência cultural** e na **subversão do consumo passivo**. Consolidado em subculturas como o punk, o DIY promovia o antielitismo, a autossuficiência e a recusa do especialista. Sua atitude era libertária e produtiva: "Aqui está um acorde, aqui está outro, agora forme sua própria banda" (Spencer, 2008).

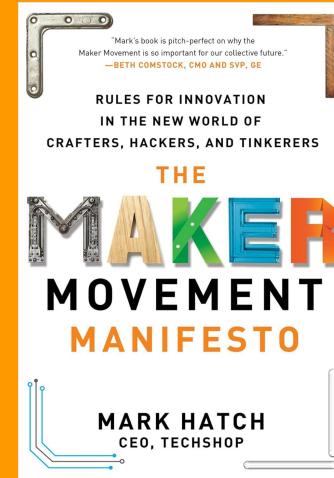
O DIY democratizou a arte funcional através da simplicidade, utilizando meios acessíveis e de baixa fidelidade (*lo-fi culture*). A expansão da internet amplificou esse fenômeno, permitindo o compartilhamento global de projetos e instruções. O conceito fundamental passa a ser que "fazer é conectar" (*Making is Connecting*), onde a criação transcende o objeto físico e se torna uma prática social e relacional. O DIY enfatizou a ação e a experimentação sobre a estética perfeita, preparando o terreno cultural para a revolução da fabricação pessoal.



# O MAKER COMO ARTESÃO DIGITAL: A REVOLUÇÃO DA FABRICAÇÃO PESSOAL

O Movimento Maker é a materialização da utopia artesanal na era digital. Ele é um herdeiro direto do DIY, mas acrescenta uma nova potência: a **tecnologia digital acessível**. Neil Gershenfeld (2005) descreveu essa mudança como a "fabricação se tornando pessoal" (*personal fabrication*), onde o indivíduo readquire o controle criativo. O movimento é impulsionado pela democratização de ferramentas como impressoras 3D, cortadoras a laser e softwares de modelagem.

A chave do sucesso do Movimento Maker reside na sua capacidade de **superar o paradoxo econômico** que paralisou o Arts and Crafts. A fabricação digital torna viável a produção de peças únicas e customizadas (*one-of-a-kind*), deslocando a lógica da produção em massa para a **personalização** e o design aberto (Anderson, 2012). O artesão do século XXI, o Maker, usa a máquina não contra o humano, mas como uma extensão dele, possibilitando uma arte funcional democrática.

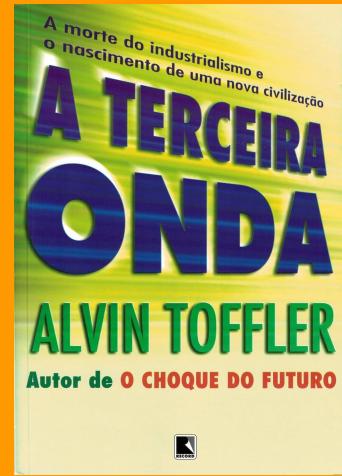


## O PROSSUMIDOR: A DISSOLUÇÃO DAS FRONTEIRAS

A figura que encarna a síntese desses movimentos é o **prossumidor**. Cunhado por Alvin Toffler (1980) em *A Terceira Onda*, o termo descreve o indivíduo que produz o que consome e consome o que produz, simbolizando a dissolução das fronteiras entre produção e consumo. No Movimento Maker, o prossumidor é um **artesão digital ativo**, que colabora, compartilha arquivos e adapta projetos.

O prossumidor reinterpreta a arte funcional: a utilidade do objeto se expande do desempenho físico para o **valor simbólico, afetivo e relacional**, refletindo a marca da personalização e da colaboração.

Para Robert Anderson, a coisa mais criativa que uma pessoa fará no futuro será ser um consumidor muito criativo. No design, essa mudança implica a transição de um serviço hierarquizado para uma **plataforma de cocriação**, onde o designer atua como facilitador da autonomia criativa dos usuários (Sanders & Stappers, 2008)



# MAKERSPACES: EDUCAÇÃO, COLABORAÇÃO E BARREIRAS INSTITUCIONAIS

Os *makerspaces* (incluindo *FabLabs* e *hackerspaces*) são os espaços físicos que sustentam o movimento, funcionando como **comunidades de prática** e novas guildas. Eles se apoiam no princípio de que aprender é construir algo significativo (*construcionismo*), promovendo a criatividade interdisciplinar (Soomro et al., 2023)

As práticas identificadas nesses espaços se dividem em três tipos:

1. **Crafting**: Prática individual, focada no desenvolvimento gradual de competências, imersiva e sustentada pelo prazer intrínseco no processo, muitas vezes em oposição ao trabalho alienante.
2. **Connecting**: Prática criativa e orientada a objetos (curto prazo), focada na **comunicação simbólica** (e.g., presentes personalizados) e na detecção de problemas cotidianos para intervenção, valorizando a criatividade do dia a dia (*everyday creativity*) (Gauntlett, 2018; Spencer, 2008).
3. **Commoning**: Prática social e comunal, onde os laços sociais e os objetivos coletivos são cruciais, e o aprendizado se dá por meio de trocas informais e partilha de recursos.

Embora os *makerspaces* promovam a democratização da tecnologia, sua natureza altamente **informal** gera tensões com a rigidez de instituições que buscam requisitos de governança e mensuração de resultados



# CONCLUSÃO E CONTRIBUIÇÕES PARA PESQUISA FUTURA

O Movimento Maker representa a concretização do ideal do Arts and Crafts, provando que a arte funcional nunca desapareceu, apenas se transformou, acompanhando as mudanças da técnica e da cultura. O Maker, como artesão digital, **reafirma a centralidade humana** no processo produtivo, utilizando a tecnologia como mediadora de expressão. O prossumidor é o ponto final desse ciclo, unindo o belo, o útil e o ético na era digital.

A agenda de pesquisa futura deve concentrar-se em:

1. **Conflito Institucional:** Desenvolver modelos que conciliem a natureza informal e criativa do *making* com as exigências de avaliação e governança, evitando a neutralização da criatividade pela estrutura.
2. **Inclusão:** Investigar as barreiras que impedem a participação de grupos diversos nos *makerspaces*, garantindo que a democratização tecnológica seja socialmente inclusiva (Smit & Fuchsberger, 2020).
3. **Sustentabilidade:** Estudar a longevidade e a sustentabilidade do *commoning* e da infraestrutura dos laboratórios DIY como plataformas de inovação cívica.

O legado final é a crença de que o fazer, em sua essência, é um ato de liberdade, e que o verdadeiro progresso está na humanização da técnica

# REFERÊNCIAS

Anderson, C. (2012). *Makers: The New Industrial Revolution*. Crown Business.

Crook, T. (2009). Craft and the dialogics of modernity: the arts and crafts movement in late-Victorian and Edwardian England. *Journal of Modern Craft*, 2(1), 17–32.

Cumming, E., & Kaplan, W. (1991). *The Arts and Crafts Movement*. Thames and Hudson.

Gauntlett, D. (2018). *Making is connecting: The Power of Creativity, from Craft and Knitting to Digital Everything* (2nd ed.). Polity Press.

Gershenfeld, N. (2005). *FAB: The Coming Revolution on Your Desktop—From Personal Computers to Personal Fabrication*. Basic Books.

Gershenfeld, N. (2012). How to make almost anything: the digital fabrication revolution. *Foreign Affairs*, 91(6), 43–57.

Held, L. (2024). *Makerspaces: New Models of Learning, Collaboration and Community Innovation*. Springer.

Krugh, M. (2014). Joy in Labour: The Philosophy of Work in the Arts and Crafts Movement. *Canadian Review of American Studies*, 44(2).

Lowndes, S. (2016). *The DIY Movement in Art, Music and Publishing: Subjugated Knowledges*. Routledge.

Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *Co-Design*, 4(1), 5–18.

Sarpong, D., & Rawal, A. (2020). From the open to DiY laboratories: managing innovation in informal settings. *Technological Forecasting & Social Change*, 158, 120127.

Smit, D., & Fuchsberger, V. (2020). Sprinkling diversity: hurdles on the way to inclusiveness in makerspaces. *Proceedings of the 11th Nordic Conference on Human-Computer Interaction*, 1–8.

Soomro, S. A., Casakin, H., & Nanjappan, V. (2023). Makerspaces Fostering Creativity: A Systematic Literature Review. *Journal of Science Education and Technology*.

Spencer, A. (2008). *DIY: The Rise of Lo-Fi Culture*. Marion Boyars Publishers.

Toffler, A. (1980). *A Terceira Onda*. Record.

**OBRIGADO!**