

*study is to determine the presence of the axis of Anthropology as a theoretical basis mentioned in Annals articles of the R&D Design Congress (Brazil) since its creation in 1994 until 2014. The objective of the study is to check the citation index and the percentage of publications that present approaches to "Anthropology" in Design, and by the results obtained to determine the importance of the anthropological concept for the structure that comprises the knowledge of Design today.*

**Keywords:** Design, Anthropology, Bibliometry, R&D Design Congress.

## INTRODUÇÃO

A característica humana de fazer uso de objetos para satisfação pessoal e social torna o Design uma das áreas do conhecimento mais amplas e diversificadas. Essa relação de uso não se limita aos aspectos fisiológicos, efetivamente vai muito além destes, podendo ser explicada por distintos enfoques, como por exemplo, os antropológicos, numa das abordagens da proposta do autor [1, 2] sobre o Design.

De fato, a Antropologia e o Design, podem trabalhar simultaneamente para explicar muitas questões humanas. E a teoria do Design pode apoiar-se em conhecimentos antropológicos para sustentar suas hipóteses. Historicamente, a Antropologia e o Design apresentam uma relação de longa data, descrita por Redig. Mas no Brasil, a análise desta relação ocorre com a institucionalização do Design, ou seja, com a criação da primeira escola do gênero, na década de 1960.

A Escola Superior de Desenho Industrial foi fundada no Rio de Janeiro em 1962 (há registros que divergem entre o ano de 1962 e 1963), aparentemente impulsionada por projetos decorrentes de cursos anteriores criados por Alexandre Wollner (graduado em Ulm) e Aloísio Magalhães. Seu *currículo* didático se apoiava em estruturas e métodos herdados da escola "sucessora e herdeira" da Bauhaus [3]. Como verificado em [4], a atribuição de origens históricas à Bauhaus, era um procedimento muito habitual na época, até o início dos anos 80 [4] (p.7). As bases da Bauhaus (1919-33) e da escola de Ulm (1953-68) eram fundamentalistas. Arte, indústria e sociedade formavam o tripé da

Bauhaus, complementado pela ideologia de Ulm, que valorizava a técnica e a metodologia [2].

Em 1977, Joaquim Redig (aluno e Docente da ESDI) traçou um projeto conceitual em formato de diagrama, publicado pela própria Instituição [1] em sua comemoração de 15 anos (já integrada à UERJ). Determinava, nesta proposta, seis conceitos-chave para definir sua visão sobre a estrutura que contempla o saber do Design, apoiado em seu conhecimento acadêmico-profissional adaptado à realidade brasileira [3]. Relacionando a Bauhaus à escola de Ulm e à trajetória da própria ESDI, o autor [1] utilizou como princípio seis pontos simultâneos e necessários à caracterização do Design, descritos em "Sobre o Desenho Industrial (ou Design) e Desenho Industrial no Brasil" [1], reeditado posteriormente em 2005 [2].

Em seu estudo e livro, Redig criou associações de ideias pertinentes ao Design, desmembrando e reagrupando conceitos, utilizando um raciocínio visual/verbal associativo, reforçado por amplo domínio de programação visual, resultando num projeto artístico e cultural, como definido pelo autor [1, 2]. O livro denota amplo conhecimento técnico e traz reflexões e conclusões arrojadas para o período em que foi concebido. O produto da pesquisa de Redig se aproxima da visão de Flusser, que afirma que o Design é decorrente da união entre arte e técnica "tornando possível uma nova forma de cultura" [5] (p. 184). Seguindo esta linha de pensamento, Redig traçou paralelos entre forma, função, utilidade, indústria e aspectos econômicos; repensou o usuário, o ambiente, e relacionou suas necessidades num âmbito macro, ampliando o '*brainstorming*' inicial. Produziu um novo pensar e uma nova cultura sobre o assunto. Por fim, justapôs as estruturas resultantes numa análise conclusiva da relação do Homem com o Design, considerando os sistemas e seus recursos naturais, a sociedade e o ambiente humano, o ambiente econômico, o ambiente tecnológico, e as implicações decorrentes destes sistemas.

Em síntese, os seis eixos temáticos apresentados ao final foram, em ordem alfabética: Antropologia – Ecologia – Economia – Ergonomia – Percepção – Tecnologia [2] (p.31-32). Os conceitos encontrados se sobrepõem, como observa o autor, havendo sub-conceitos (sub-eixos) comuns a mais