



Design, epistemologia e a CINE Brasil: as contradições na avaliação dos cursos de design brasileiros

Design, Epistemology, and CINE Brazil: The Contradictions in the Evaluation of Brazilian Design Programs

197

Leonardo Ramsés Cunha Oliveira, Universidade de Brasília.
leonardo.lrco@gmail.com

Tiago Barros Pontes e Silva, Universidade de Brasília.
tiagobarros@unb.br

Resumo

O design brasileiro é um campo em expansão que segue se transformando, marcado por intensas mudanças epistemológicas. Procurando contemplar a multiplicidade dos cursos de formação superior da área, questiona-se o impacto que sua delimitação epistemológica provoca em suas métricas de avaliação, realizadas nas Instituições de Ensino Superior (IES) pelos órgãos responsáveis. Dessa maneira, esse artigo tem como objetivo discutir a delimitação epistemológica em âmbito nacional para o campo do design, articulando sua pluralidade com os mecanismos de avaliação nacional das IES. Para tanto são considerados os dados descritivos apresentados nos relatórios de avaliação do ENADE. Como resultado, foram apontados potenciais problemas com relação à classificação adotada atualmente. Conclui-se que é necessária a ampliação da discussão e a revisitação dos conceitos institucionalizados por ferramentas como a Classificação Internacional Normalizada da Educação Adaptada para Cursos de Graduação e Sequenciais de Formação Específica do Brasil (CINE).

Palavras-chave: Design, Epistemologia, Avaliação.

Abstract

Brazilian design is an expanding field undergoing continuous transformation, characterized by significant epistemological shifts. In seeking to encompass the diversity of higher education courses in the area, this study questions the impact that its epistemological delimitation at the national level has on evaluation metrics conducted by Higher Education Institutions (HEIs) under the supervision of responsible bodies. Thus, this article aims to discuss the national epistemological delimitation of the design field, connecting its plurality with national evaluation mechanisms for HEIs. For this purpose, descriptive data from ENADE evaluation reports were analyzed. As a result, potential issues related to the current classification system were identified. It is concluded that there is a need to broaden the discussion and revisit the concepts institutionalized by tools such as the International Standard Classification of Education Adapted for Undergraduate and Sequential Specific Training Courses in Brazil (CINE).

Keywords: Design, Epistemology, Evaluation.





Introdução

O design brasileiro é um campo em expansão que segue se transformando no atual contexto pós-estruturalista a partir de intensas mudanças epistemológicas. Dessa maneira, as investigações acerca do modo como os seus conhecimentos se desenvolvem se fazem pertinentes considerando sua história e *práxis*.

A ampliação do campo também trás consigo dificuldades ao tentar conciliar a pluralidade de técnicas e conhecimentos de cada atividade associada ao design. Nesse contexto, procurando contemplar a multiplicidade dos cursos de formação superior da área, questiona-se o impacto que sua delimitação epistemológica provoca em suas métricas de avaliação, realizadas nas Instituições de Ensino Superior (IES) pelos órgãos responsáveis.

Dessa maneira, esse artigo tem como objetivo discutir a delimitação epistemológica em âmbito nacional para o campo do design, articulando sua pluralidade epistemológica com os mecanismos de avaliação nacional das IES. Procura-se, então, contribuir com a discussão sobre o campo e a maneira como é compreendido tanto pelas IES quanto pelos órgãos avaliativos.

O texto é organizado da seguinte maneira: inicialmente é apresentada uma sintética análise sobre o conceito de epistemologia e do conhecimento, voltando-se em seguida para o campo do design. Posteriormente, é realizada uma discussão sobre como as IES nacionais se organizam em relação ao campo, assim como são estruturadas as suas avaliações pelos órgãos competentes. Por fim, é realizada uma breve discussão.

Sobre a epistemologia e o *status* científico

Ao tentar analisar uma área de conhecimento e seu impacto decorrente, é importante compreender como essa área se estrutura, assim como o que a fundamenta e valida seu conhecimento. Dessa maneira, a epistemologia mostra-se pertinente no estudo e delimitação do campo do design. A epistemologia, como área da filosofia, tem como seu objeto de estudo o conhecimento, sua organização e sua validade. Outra maneira de entender esse campo é a partir de suas raízes etimológicas: a epistemologia tem sua origem em duas palavras gregas: *epistemo* (conhecimento) e *logos* (estudo). Assim, é um campo que procura estruturar o conhecimento. Não obstante, outra atribuição da epistemologia é a de organização das esferas de estudo da sociedade e de como lidamos com o recurso conhecimento. Então, uma análise epistemológica do design se predispõe a entender como o conhecimento da área se organiza dentro das estruturas sociais.

Para entender como as estruturas epistemológicas operam em nossa sociedade, pode-se fazer um recorte histórico sobre o modo como ela organizou seu conhecimento. Assim como hoje procuramos utilizar sistemas para entender e atuar no mundo à nossa volta, o mesmo tem sido realizado pela humanidade de maneira geral. A busca por padrões na natureza que potencializassem a vida levou à fabricação de sistemas artificiais oriundos desses conhecimentos. Essa necessidade de entender a realidade provoca, entretanto, algumas dificuldades no momento em que nos questionamos acerca da precisão, replicabilidade, diversidade e veracidade das explicações produzidas de maneira coletiva. Procurando, então,

produzir conhecimentos cada vez mais precisos, a filosofia transcorreu por diversos paradigmas relacionados a distintos momentos históricos. Em alto nível, podemos citar: desde Aristóteles e o Racionalismo, passando por Locke e o Empirismo, para Descartes e o Racionalismo Cartesiano, para Kant e o Idealismo Transcendental, até Comte e o Positivismo. Esse desenvolvimento histórico da epistemologia foi delimitando diferentes estruturas na sociedade que certificassem a validade dos conhecimentos. O método científico, por exemplo, procura gerar conhecimento sobre a realidade que a epistemologia considera enquanto válido.

As delimitações de atuação, de método e função técnica geradas pela epistemologia originam estruturas na qual a sociedade se organiza. No momento em que essas estruturas são questionadas e revisadas, há uma mudança de paradigma da produção do conhecimento. Atualmente vivemos um momento de pós-estruturalismo, pois o positivismo tem sido questionado enquanto abordagem de representação da realidade humana subjetiva.

Quando retratamos a humanidade e a maneira como opera, ressaltamos as dimensões de compreensão, ou ciência dos fenômenos; assim como suas práticas de transformação. Na perspectiva científica, a epistemologia delimita os diversos campos do saber e seus modos de produção. Contudo, quando o elevada ao *status* hegemônico de validação dos campos do saber, conforme sugere a lógica positivista, os conhecimentos relativos às *práxis* são considerados subalternos. Assim, os conhecimentos que orientam as transformações do mundo, sejam de ordem exclusivamente material ou mesmo sociocultural, são historicamente consideradas como inferiores, apesar da distinta orientação de suas práticas (Silva; Moraes, 2020). Isto faz com que haja uma corrida pela ‘cientificização’ destes campos, muitas vezes contribuindo para a desvirtuação de sua natureza.

Na área de design, são frequentes os esforços no sentido de delimitar um campo epistemológico próprio, que valorize o acúmulo de conhecimento de caráter interventivo. Como exemplo desta busca, já na década de 60 foi realizada a proposta de Simon (1996) para uma ciência do artificial, conhecida como Design Science.

Atualmente, são cada vez mais frequentes posturas de desobediência epistemológica que buscam resgatar conhecimentos dessa natureza que foram sistematicamente apagados por processos de colonização. Além disso, passamos por uma crise da estrutura do conhecimento. Estamos em uma expansão da difusão de informações em escala sem precedentes, evidenciando a complexidade inerente à epistemologia. Essa expansão comunicativa se mostra desafiadora, pois, apesar de permitir o aprofundamento de discussões críticas transversais a diversos campos; nos faz experimentar modelos de captura dessas estruturas por um sistema capitalista de controle que abala até mesmo o alicerce científico clássico.

Portanto, sugerimos que este momento de questionamento pós-estruturalista (Najar, 2019) consista em uma oportunidade para áreas que notoriamente não se constituem como um campo científico tradicional, mas que se baseiam em práticas transdisciplinares para delimitar seu espaço epistemológico, como é o caso do design.



A epistemologia do design

A partir do contexto epistemológico mais amplo, nos dedicamos à definição do conhecimento projetivo, o objeto da presente pesquisa. Para tanto, são destacadas algumas definições de design.

Design, como campo, é considerado de maneira ampla. Sua aplicação pode ser vista em múltiplas áreas do conhecimento com diferentes métodos, objetivos e aplicações distintas. Dentre suas especializações, pode-se listar o design gráfico, de mobiliário e ambientes internos, a experiência do usuário, o design editorial, o design de sistemas, a moda e indumentária, a encenação teatral, os jogos, as próteses hospitalares, o design automotivo etc.

A partir da perspectiva de uma área ampla como design, que interage com atividades humanas ligadas à diferentes campos do conhecimento, torna-se difícil a sua determinação precisa. A delimitação de campo deve ser ampla o suficiente para abarcar a multiplicidade da atuação na área, mas trazer características que a distingam de maneira significativa de outros campos, como a arte ou a engenharia.

Dessa maneira, diversos autores procuraram definir design com propostas mais abrangentes, focadas no aspecto comum dessas atividades – a dimensão projetiva. Rique Nitzsche (2010) define design como “tornar tangível uma intenção de transformação”, evidenciando o aspecto do planejamento e intencionalidade do design como área projetiva. Em congruência, Flusser (2007) sugere uma abordagem centrada em dar forma à matéria, na qual a intencionalidade de se intervir na realidade ocorre por meio de formas idealizadas e planejadas. Ainda, John Chris Jones (1991) apresentou o design como “a iniciação de mudança em coisas feitas pelo homem” (tradução nossa), sendo que, posteriormente, expandiu nessa definição enfatizando que essa mudança deve acontecer não apenas no artefato, mas em seu sistema e nos próprios indivíduos.

A partir dessas definições, observando o design como atividade, podemos relacionar alguns pontos para delinear o campo:

1. **Design é uma área interventiva:** a mudança, a intervenção e a manipulação humana são aspectos presentes no campo.
2. **Design lida com a artificialidade, com a manufatura:** é importante ressaltar que estamos abordando a artificialidade enquanto resultado de manipulações humanas.
3. **Design é uma área guiada por intencionalidade:** projetos ainda trazem consigo funcionalidade como imperativo.
4. **Design aborda solução de problemas:** historicamente denominamos os campos que investigam processos de transformações intencionais como resolução de problemas, desconsiderando-se o seu caráter exclusivamente reativo, por vezes associado ao conceito no âmbito do senso comum.

O design, então, é intrinsecamente relacionado com a atividade projetiva e seus conhecimentos atrelados. A delimitação do campo do design traz consigo o projeto, a intervenção humana por meio da artificialidade, e definições projetuais em termos de função e intencionalidade. Essas definições, por mais que precisas e úteis, não se aprofundam o suficiente



na atividade do design para trazer a validação necessária para o campo. Cada um desses autores, por exemplo, acaba validando a área de uma maneira diversa, por mais que concordem em termos gerais sobre como o campo se constitui.

Para se aprofundar nas definições epistemológicas do design, então, sugerimos uma análise comparativa da atividade projetiva com outros campos do conhecimento já validados. Enquanto a ciência compreende a realidade do modo como se apresenta, o design procura nela intervir. Enquanto um afere como as coisas são, o outro afere como as coisas poderiam ser. Dessa maneira, seus métodos diferem também para a apreensão de conhecimento. Enquanto uma busca a replicabilidade do conhecimento, a outra busca uma ampliação de repertório capaz de transformar as representações e assunções acerca de determinado problema em busca de configurações criativas para a sua transformação, com foco em funcionalidade e usabilidade, por exemplo.

Neste sentido, como sugere Bonsiepe (1997), existe uma tendência de migração de conhecimentos científicos com discursos afirmativos (ciências) para conhecimentos instrucionais (tecnologias). Estes, são adotados por campos que buscam a transformação social, com discurso pertencente ao campo dos juízos, pois envolve o cotidiano social, mediado por linguagem e situado histórico e culturalmente.

Assim, os modos de compreensão humana transformam as estruturas que organizam a vida social, impactando também o meio em que vivemos, a natureza e as outras vidas não-humanas. Neste contexto, a artificialidade surge como uma extensão da potencialidade humana. McLuhan (1964) descreve esse fenômeno como um processo narcísico em que nossa artificialidade reflete nossas próprias experiências: a humanidade se identifica e se encontra nas artificialidades que produz.

Apesar de ambos apresentarem o caráter provisório e de formulação contínua, o conhecimento necessário para possibilitar essa transformação da natureza é, contudo, diferente do conhecimento científico. O conhecimento estruturado pela e para a ciência foca em compreender a realidade buscando a exatidão. Isto difere do conhecimento projetivo: um projeto implica em uma intenção de transformação, uma situação problema, uma intervenção. Devido a esta distinção, o processo de validação do conhecimento projetivo precisa de critérios com outras características.

Tendo-se estabelecido a inerência do conhecimento prático na humanidade, resta a pergunta: se estamos reestruturando a epistemologia para abarcar a complexidade e a transdisciplinaridade das áreas de conhecimento projetivo (do design), como é essa nova epistemologia pós-estruturalista? Em especial, como abordar a sua verificabilidade? Essencialmente, em termos abrangentes, abraçar a transdisciplinaridade pode ser considerada uma excelente maneira. A teoria do conhecimento dos soviéticos falava disso, dessa tentativa de abranger esse todo como parte da epistemologia.

Neste mundo complexo em que vivemos, é um verdadeiro desafio encontrar uma maneira de estruturar o conhecimento. Modelos como a Design Science Research (DSR), a Design Research (DR), os Design Studies (DS) ou o *design thinking*, por mais que se proponham a abordar essa questão, não são capazes de incluir ou validar todas as situações do design



individualmente. A transdisciplinaridade também, por mais que traga consigo uma flexibilidade, se apoiando na conexão com outras áreas do conhecimento, não promove delimitação suficiente para o campo do design. Não é simples validar uma área tão difusa, antiga como constituição do ser humano, recente enquanto campo profissional, diversa e com mudanças recorrentes em suas próprias raízes.

Como descrito anteriormente, existem variadas ferramentas de validação que não necessariamente ocupam o mesmo espaço: a DSR (Simon, 1996; Lacerda *et al.*, 2013), o *design thinking* (Cross, 2023), ou os Design Studies (Cross, 1982, Margolin 2002), por exemplo, validam sua produção de maneiras distintas. Talvez a delimitação do design, então, não deva vir de uma força unificadora, mas dessas perspectivas plurais. A DSR gera conhecimentos projetivos sistemáticos e generalizáveis, enquanto o *design thinking* explora os modos de se projetar em conjunto com outras propostas do movimento *design methods*. Já os Design Studies buscam situar criticamente o papel do designer na sociedade, assim como investigar seus efeitos.

A autodefinição dos diferentes campos do design, então, aparenta ser uma perspectiva. Dentro da transdisciplinaridade, é necessário entender as raízes epistemológicas da ação em questão, de onde surgiu a validação do conhecimento projetivo do problema específico e de que maneira esse método gera conhecimento projetivo. Essencialmente, o que se demanda é o pensamento reflexivo em cada ação de design, seja ela prática ou científica. Por exemplo, os conhecimentos e métodos necessários para o design de interiores e de interface podem ser distintos, mas ambos válidos simultaneamente.

Para a ação de design, não existe uma força reguladora conferindo sua validade para além de sua adoção, conforme sugere Bonsiepe (1997), atribuindo ao design o campo dos juízos. Mas a autodefinição de cada subárea do design fomenta a discussão em âmbito maior, pois a área como um todo pode consistir em uma transdisciplina, como sugere Buchanan (1998), na qual cada projeto demanda discussão e reflexão epistemológica. Pensando-se em Hegel (1992) e no movimento espiral da dialética por ele proposto, ao abriremos espaço em cada projeto para explicitar a maneira que o conhecimento projetivo é gerado, então não só se abre um espaço mais democrático, mas também um mais diverso.

A configuração colonial do cenário nacional

Após apresentar esta breve reflexão acerca da delimitação da produção de conhecimento em design, é interessante analisarmos como ela se apresenta historicamente. Uma vez mais, é importante destacar que são concomitantes diferentes perspectivas. De modo geral, podemos destacar três momentos distintos: o design enquanto parte na natureza humana; o design enquanto profissão relacionada aos produtos manufaturados, frequentemente associada ao momento pós-revolução industrial; e os movimentos da primeira geração de designers no pós-Segunda Guerra. Cada um desses inícios traz consigo alterações na maneira de pensar e praticar o projeto.

Como estabelecido anteriormente, a atividade de design está intimamente interligada com a natureza humana de modificar o mundo à sua volta. Dessa forma, não é difícil imaginar a primeira origem do design como uma opção pertinente. Por mais que não seja rotulada de tal modo, a atividade do designer esteve sempre interligada com a produção humana. Artesãos em tempos remotos, ao fazerem roupas com as primeiras agulhas de osso da nossa história, encontravam problemas com algum grau de similaridade (em alto nível de abstração) aos que os designers contemporâneos encontram, como a gestão da matéria-prima ou o processo de moldagem para a forma intencionada. A apresentação do artefato com um significado histórico presente em determinada cultura pode ser considerada como o marco deste fenômeno.

Outro momento que usualmente define a história da atividade humana está na revolução industrial. Esse momento, em especial quando tratamos do design de produtos, promoveu transformações impactantes na sociedade ocidental e no seu modo de organização. As tecnologias e os processos maquinicos influenciaram diretamente a escala de produção, a sua eficácia e a configuração dos artefatos produzidos, determinando por consequência os seus projetos. Esta história, marcada por movimentos e escolas, como a Bauhaus, a Deutscher Werkbund, evidenciou perspectivas, como a relação entre a forma e a função dos produtos, que permeiam a discussão do design industrial até os dias de hoje. Além disso, a nova organização do trabalho, com o Taylorismo e o Fordismo, promoveu uma visão fragmentada do artefato, compreendido agora em etapas de produção, distribuição e consumo a partir de sistemas sociotécnicos.

Após a Segunda Guerra Mundial, os autores de primeira geração do movimento que ficou conhecido como *design methods* lidaram ainda com outro escopo projetivo. Com intensa influência de processos de sistematização e quantificação em delineamentos descendentes, acabaram por promover uma compreensão do processo de design enquanto uma atividade lógica e racional, criando um *zeitgeist*. Esta perspectiva se manteve até o surgimento de críticas severas que demandavam incorporação dos processos subjetivos de reflexão acerca da prática projetual na atuação profissional e nos seus processos de formação e aprendizagem (Schön, 1983; 1987). Posteriormente, o reconhecimento de que determinados problemas não podem ser completamente dominados em ações projetuais, conhecidos como *wicked problems* (Rittel; Webber, 1973), sedimentou a noção de complexidade tão presente atualmente nos discursos do campo (Morin, 2008).

A partir deste recorte histórico, é importante notar que muitas das determinações do campo do design acabam sendo voltadas para as mudanças históricas e os contextos europeus. Por mais que sejam relevantes para todo o mundo ocidental contemporâneo, a atividade de design se mostra mais ampla, englobando diversos estilos de projetos, muitos dos quais foram apagados pelos processos coloniais.

No Brasil, a atividade de design, por mais que ampla e autêntica, é influenciada pela produção do norte global desde seus primeiros registros oficiais até os dias atuais. Porém, um exemplo que subverte essa noção colonizadora é a revisão desse processo histórico para o reconhecimento de diversas práticas que já ocorriam no país antes da influência direta dos movimentos europeus, o que está sendo conhecido como o “design antes do design”. Enquanto se vive em um momento epistemológico pós-estruturalista (Najar, 2019), é possível abrir espaço

para o reconhecimento e a incorporação destas diferentes abordagens na identidade do design brasileiro.

No Brasil, assim como na América Latina de modo geral, existem conhecimentos e saberes tradicionais de prática projetual anteriores à colonização. Contudo, este resgate consiste em um enorme desafio perante o apagamento promovido pelo colonialismo, que continuam existindo em práticas de dominação cultural, conhecidas como colonialidade. A apropriação, subversão e adaptação dos conceitos e práticas europeias são algo que os projetistas latino americanos têm feito por algum tempo (Marques; Maas, 2020).

Entretanto, questiona-se: frente a tamanha diversidade de perspectivas e possibilidades para uma delimitação e validação do campo do design, como podemos organizar estes saberes em processos de gestão do conhecimento, atuação profissional e práticas de aprendizagem? Apesar de não consistir em uma profissão regulamentada, como ocorre com a Arquitetura ou as Engenharias, o Design se mostra como um campo profissional crescente, com ampliação também das instituições de ensino superior responsáveis pela formação destes profissionais.

A organização do campo dentro das IES

A partir do exposto, compreendemos que a epistemologia, como o estudo do conhecimento, serve a um papel fundamental na formação e desenvolvimento de políticas de ensino e pesquisa. Neste sentido, destacamos as Instituições de Ensino Superior (IES), que são organizadas a partir das características de suas áreas de conhecimento. O Governo Brasileiro, conforme a Lei 9.394 art. 52, define as universidades como “instituições pluridisciplinares de formação dos quadros profissionais de nível superior, de pesquisa, de extensão e de domínio e cultivo do saber humano”. Portanto, a formação disponibilizada pelas universidades nacionais afeta a capacitação, a expansão e a estruturação da sociedade como conhecemos.

Considerando seu papel como centros de estudo e desenvolvimento das estruturas epistemológicas, as universidades e outras IES são ponto de tensão na crise epistemológica contemporânea. No contexto em que as estruturas atuais do conhecimento estão sendo questionadas, as desinformações, expandidas em escala crescente devido aos meios de comunicação em massa, ameaçam o desenvolvimento e validação dos conhecimentos, sejam eles voltados para a *práxis* ou a própria ciência. Em contrapartida, as universidades cada vez mais servem como espaços de diálogo e construção de um conhecimento democrático e autorreflexivo.

Assim, no contexto nacional de estudos em design, foi realizado um levantamento a partir de uma amostra por conveniência com a finalidade de exemplificar a maneira como as IES brasileiras definem e categorizam os cursos de design brasileiros. Com esse levantamento, procuramos demonstrar alguns dos espaços epistemológicos ocupados pelo design na produção do conhecimento e na capacitação de atuantes projetivos.

Portanto, procurando ilustrar a variedade dos cursos, foram buscados os sites institucionais de diversos cursos de bacharelado em design de IES nacionais. Para a descrição, foram selecionadas IES visando um equilíbrio entre os seguintes fatores: a sua organização interna, as



suas regiões administrativas e a sua natureza pública ou privada. Ao final, os seguintes cursos de graduação foram considerados:

- UFSC - **Ciências Sociais Aplicadas** (Pública Sul);
- UDESC - **Artes, Design e Moda** (Pública Sul);
- UFBA - **Artes** (Pública NE);
- ESPM - **Publicidade e propaganda** (Privada SE);
- UNISINOS - **Indústria criativa** (Privada Sul);
- UFG - **Faculdades de artes visuais** (Pública CO);
- Faculdade Estácio do Pará - **Humanas** (Privada NO);
- USP (produto) - **Arquitetura e Urbanismo** (Pública SE);
- UVA - **Comunicação, Design e arquitetura** (Privada SE).

Como podemos ver, a hierarquia institucional dos cursos selecionados para exemplificação nos revela uma diversidade de campos, que variam entre ciências sociais, humanas e arquitetura. Podemos observar também a presença de cursos de design no campo das artes. Essas multiplicidades acabam por ser problema em um sistema que categoriza as ações epistemológica em macro áreas por não considerar a interdisciplinaridade da *práxis* (que é o cerne do design). Dessa maneira, a natureza diversa do design, estudada como fenômeno pelos autores citados anteriormente, mostra-se na organização e classificação dos cursos pelas próprias universidades.

Essa diversidade de campo dificulta a adoção de uma estrutura epistemológica unificada e sólida que contemple a realidade nacional. É necessário observar as diferentes maneiras de se fazer design para, então, classificá-las em um sistema que dê espaço para a pluralidade do campo. Padrões rígidos fragmentam a atividade de design ou excluem subdivisões da área por inteiro.

Sobre os processos avaliativos

Ao longo do texto, observamos a maneira como o design, tanto em seu estudo epistemológico, quanto em sua localização no ensino superior, possui uma diversidade de categorizações e filiações. Esta característica, apesar de considerada positiva na perspectiva interdisciplinar da área, pode promover uma série de conflitos quando tentamos delimitar o campo para diversas finalidades, como para o contexto da avaliação. Esse é o desafio que o próprio governo Brasileiro encontra ao tentar metrificar e validar as IES brasileiras. Procurando qualidade e consistência na produção intelectual e ensino, diversos mecanismos foram implementados a fim de certificar que as IES cumpram tanto com as leis de educação estabelecidas (como a Lei 9.394) quanto com os objetivos de educação das diferentes áreas epistemológicas.



Assim, quando abordamos os cursos de graduação, o Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior (SINAES) faz a gestão de mecanismos essenciais para a avaliação dos cursos. Supervisionado pelo CONAES, o SINAES, então, aplica três modalidades de avaliação: o Conceito Preliminar de Curso (CPC), as avaliações *in loco* e a autoavaliação institucional.

Outro mecanismo utilizado pelo SINAES é o Exame Nacional do Desempenho dos Estudantes (ENADE). O ENADE é uma prova trienal obrigatória aplicada pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP) e integrada pelo SINAES. Seu objetivo é avaliar o rendimento dos concluintes dos cursos de graduação. Seu resultado é incorporado no cálculo de métricas nacionais como o previamente citado CPC, o Indicador de Diferença de Desempenho (IDD) e o Índice Geral de Cursos (IGC).

O ENADE então, incorporado tanto no CPC e no IGC, subsidia a matriz orçamentária das universidades (Portaria nº 651, de 24 de julho de 2013, publicada no Diário Oficial da União em 26 de julho de 2013). Além disso, o CPC e o IGC são utilizados para o *ranking* das universidades brasileiras e, por consequência, afetam a credibilidade das instituições. Outra influência dessas métricas está nas tomadas de decisões do Ministério da Educação (MEC). Considerando estes pontos, é notável a relevância do ENADE para a existência, funcionamento e expansão das IES brasileiras.

O ENADE, para avaliar os diferentes cursos de graduação, os separa em categorias. Isto ocorre porque, afinal, os conhecimentos obtidos em cada curso são distintos, de modo que a formação em um curso de Medicina difere de um curso de direito, por exemplo. Essa separação em diferentes áreas epistemológicas, anteriormente, ocorria utilizando diversas ferramentas, como a organização de áreas dos conhecimentos do Conselho Nacional de Desenvolvimento Tecnológico (CNPq). O conteúdo programático do ENADE deriva das diretrizes curriculares dos cursos de graduação aprovados e publicados pelo MEC.

A separação anterior, um trabalho epistemológico complexo, era realizado a partir da autodeclaração de enquadramento de cada universidade nas áreas epistemológicas feitas pelo INEP. Essa projeção do INEP levava em consideração as áreas de conhecimento estabelecidas no ciclo avaliativo trienal do ENADE (da Portaria Normativa MEC nº840/2018).

Nesse sistema, havia algumas problemáticas. No enquadramento, ocorriam erros em relação à classificação dos cursos, e havia uma ausência de dados sobre a atuação das IES sobre o enquadramento dos cursos no ENADE. Segundo o INEP, esse erro vinha das próprias IES, considerando o seu caráter autodeclarativo. Dessa maneira, o INEP procurou utilizar uma ferramenta unificada que fizesse o enquadramento de maneira mais precisa. Este novo processo se baseia nas definições epistemológicas da Classificação Internacional Normalizada da Educação Adaptada para Cursos de Graduação e Sequenciais de Formação Específica do Brasil, conhecida como CINE Brasil.

A CINE Brasil e o ENADE dos cursos de design

A CINE é um sistema de classificação baseado e adaptado do International Standard Classification of Education – Fields of Education and Training (ISCED-F) da Organização das

Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO). O ISCED teve sua criação na década de 1970, sendo revisado desde então. A versão original tinha como objetivo separar os níveis de escolaridade. A separação das áreas de conhecimentos foi desenvolvida por “pedido e sob a orientação conjunta do Serviço de Estatística das Comunidades Europeias (Eurostat) e do Centro Europeu para o Desenvolvimento da Formação Profissional (Cedefop)” (MEC, 2020), sendo elaborada pela Agência de Estatísticas da Suécia com uma nova classificação para as áreas de formação da ISCED, com 62 áreas detalhadas. A última versão do ISCED é de 2013. Para a aplicação das definições da CINE, a categorização é atribuída às definições dos triênios da Portaria Normativa MEC nº 840/2018. Portanto, um curso é definido na CINE e, posteriormente, enquadrado nas definições de triênio de 2018. Entretanto, é importante destacar que a origem do sistema promove um viés externo ao modelo nacional, com diversas características distintas e conflitos com relação ao modelo Europeu adotado.

A CINE também passou por processos de adaptação e contou com o trabalho de diversas pessoas. De acordo com o MEC, a CINE tem sido utilizada desde o ano 2000 para a classificação dos cursos brasileiros. Os rótulos da CINE começaram a ser utilizados para a projeção das áreas a serem testadas em 2019. A CINE funciona da seguinte maneira: são separadas 11 áreas gerais de conhecimento, sendo que cada é subdividida em 3 níveis diferentes: áreas específicas, áreas detalhadas e rótulos. Uma de suas diferenciações do ISCED-F é a adoção do 4º nível classificatório chamado rótulo. Seu objetivo é agrupar cursos com denominações distintas, mas com conteúdos temáticos principais semelhantes.

Assim, entendemos que este é um sistema com diversas vantagens para muitos campos do conhecimento. Contudo, também é possível refletir sobre possíveis problemáticas da CINE. Em contexto pós-estruturalista, em que a epistemologia está sendo questionada e reestruturada com a transdisciplinaridade, a CINE apresenta uma separação rígida. A adoção do nível classificatório rótulo, contudo, é uma maneira encontrada para flexibilizar as definições.

Em se tratando das definições de design, uma área notoriamente ampla e interdisciplinar, as definições acabam não se tornando tão claras. Como exemplo, listamos as diferentes áreas de design e sua distinção nos níveis de especificidade da CINE (destacando que nível 1 é área geral, 2 é específicas, 3 é detalhadas e 4 é rótulo).

Design, Design de interiores e Design de produtos estão em mesmo nível 3, sendo que Animação (que a CINE classifica como design) e design gráfico estão apenas concordando com “design” em nível 1 (de arte). Ou seja, nessa classificação, “Design gráfico” e “Design de produto” estão tão relacionados quanto “Dança” e “Teologia” do ponto de vista epistemológico. Outras áreas como Comunicação Social, Publicidade e propaganda, Jogos digitais, Criações digitais e Produção gráfica estão em áreas gerais (nível 1) distintos de Design, que seria o nível de separação mais alto da CINE. Na classificação da CINE, fica complexa a compreensão da categoria dos cursos de design: um curso de design de jogos digitais se classifica de que maneira?

Isso, por mais que seja um exemplo interessante da multiplicidade epistemológica da área, acaba por descentralizar histórica e politicamente a trajetória de avaliação nacional. Ainda, é importante ressaltar o modo como, depois da classificação na CINE de 2018 a 2021, ela deve se

enquadrar automaticamente na classificação dos triênios do MEC (Portaria Normativa MEC nº 840/2018). Nessa segunda classificação, pensando no contexto do design, surgem outras discrepâncias:

- O ano 1 conta com engenharias e arquitetura e urbanismo – áreas projetivas tecnológicas com caminhos epistemológicos semelhantes (na CAPES, a área do conhecimento 29 consiste em Arquitetura, Urbanismo e Design).
- O ano 2 conta com as áreas de linguísticas e arte, além de processos industriais, comunicação, tecnologia e produção industrial. É importante notar que, na CINE, o nível 1 que agrupa arte e linguagem inclui “design”, “design gráfico”, “design de produto”, “design de moda” e “design de interiores”.
- O ano 3 conta na área de tecnologia o design, além de bacharelado em ciências sociais, humanas e gestão de negócios.

Caso um curso acabe discordando da classificação automática, de acordo com o material “aplicação da CINE Brasil no ENADE” realizado pelo INEP, ele deve fazer uma das seguintes ações, dependendo de sua situação específica:

E se a IES não concordar com o enquadramento realizado pelo Inep? Caso a IES considere que a diretriz de prova do Enade não se vincula ao PPC (projeto pedagógico de curso tive que alterei para explicar a sigla, mas não acho que seja correto alterar uma citação para explicar a sigla), o PI (procuradores institucionais) poderá, mediante registro de justificativa, retirar o enquadramento e o curso não participará daquela edição do Enade.

E se o curso ainda não foi classificado pela Cine-Brasil? O procedimento de enquadramento seguirá pelas vias tradicionais, realizado manualmente pelo PI, após verificação de compatibilidade entre as diretrizes de prova e os PPC.

E se o curso foi classificado pela Cine-Brasil, mas o rótulo não foi listado no edital do Enade? O curso não será avaliado nesta edição do Exame. (Aplicação da CINE Brasil no ENADE, 04/2022, pp.4.)

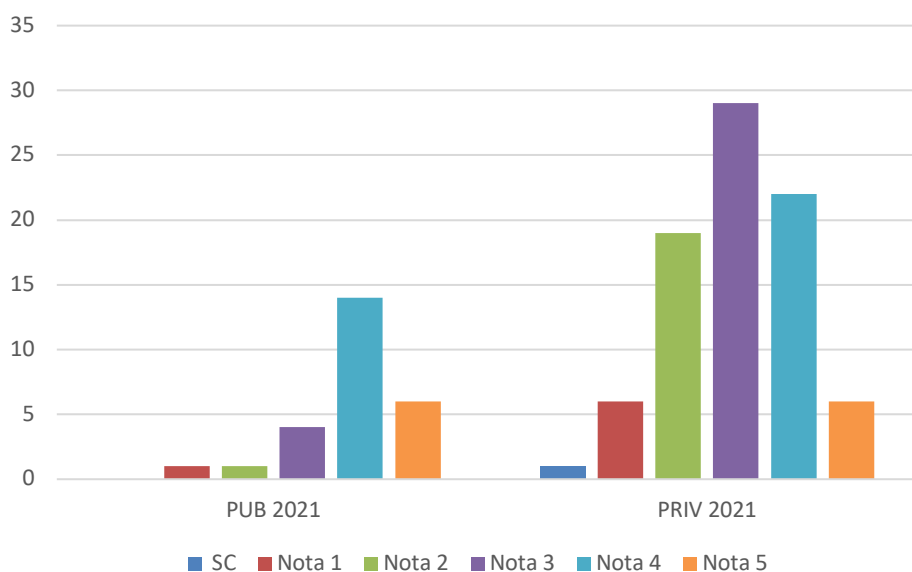
Considerando o exposto, é interessante analisar a maneira como essa aplicação da CINE influenciou o histórico dos cursos de design nacionais. Para ilustrar o fenômeno, podemos observar os resultados em diferentes edições do ENADE para realizar uma análise de seu desempenho a cada triênio (Tabela 1). Em seguida, para a compreensão de seu desempenho na avaliação de 2021, são apresentadas as frequências dos conceitos obtidos nas provas, estratificados por perfil de IES públicas e privadas (Figura 1).

Tabela 1: Adesão dos cursos de design no triênio avaliativo do ENADE ao longo das edições.

Dados gerais das IES	2006	2009	2012	2015	2018	2021
IES Públicas	26	34	35	54	49	26
IES Privadas	105	116	102	118	111	83
Sem conceito	35	29	4	11	7	1
BR Nota 1	5	11	3	9	5	7
BR Nota 2	17	22	38	48	32	20
BR Nota 3	41	44	58	75	56	33
BR Nota 4	28	34	30	27	50	36
BR Nota 5	5	10	7	8	10	12
Total de IES	131	150	140	178	160	109

Fonte: Elaborado pelos autores a partir dos relatórios síntese da área de Design de 2006 a 2021- SINAES, INEP.

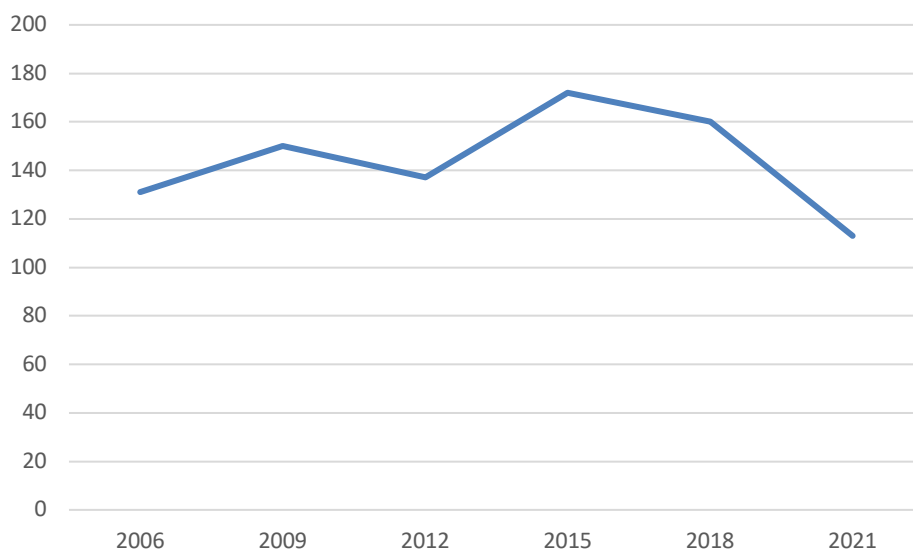
Figura 1: Notas no ENADE 2021 das IES públicas e privadas.



Fonte: Elaborado pelos autores a partir do relatório síntese da área de Design de 2021- SINAES, INEP.

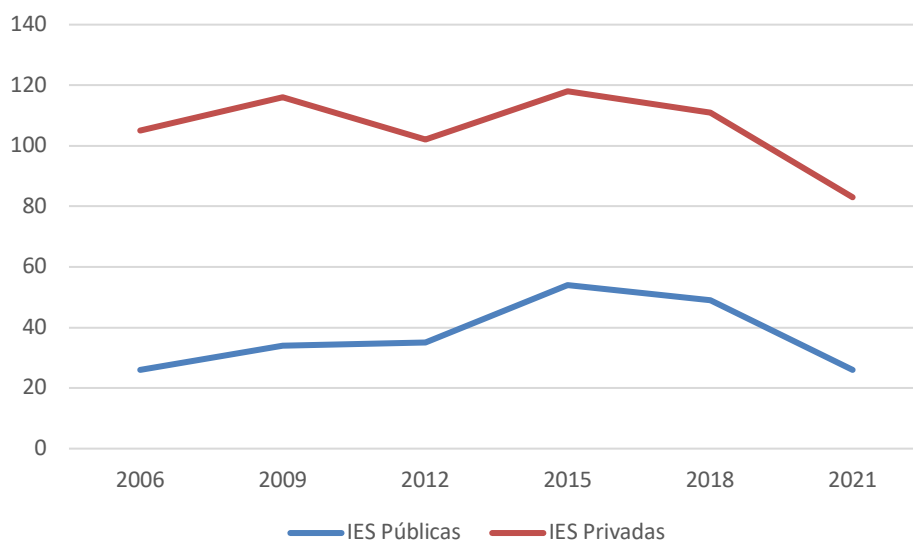
Continuando a análise descritiva dos exames realizados, propomos um detalhamento da tendência de declínio de IES participantes nas provas de design em 2018 e 2021 (Figura 2). Entretanto, destaca-se que o comportamento analisado se apresenta com características mais peculiares quando comparado o perfil das instituições neste declínio, conforme apresenta a Figura 3.

Figura 2: IES de design totais participantes do ENADE ao longo dos anos.



Fonte: Elaborado pelos autores a partir dos relatórios síntese da área de Design de 2006 a 2021- SINAES, INEP.

Figura 3: IES de design Públicas e Privadas participantes do ENADE ao longo dos anos.



Fonte: Elaborado pelos autores a partir dos relatórios síntese da área de Design de 2006 a 2021- SINAES, INEP.

Ao analisarmos os gráficos e a tabela expostos, podemos observar alguns padrões. Primeiramente, é possível notar como em 2021 houve uma baixa de adesão das IES que não tinha precedentes desde 2006 (Figura 2). Outro fator é que as IES públicas, cuja primeira queda de adesão foi em 2018, continua com essa tendência em 2021 (Figura 3).

Com isso, podemos concluir que maneira como a CINE foi adotada (em 2018) pode ter afetado o ENADE dos cursos de design. As IES, especialmente as públicas, que são responsáveis percentualmente pelos maiores conceitos na sequência histórica (Figura 1), acabaram atingindo essa baixa de adesão notável, mesmo que não tenha ocorrido a extinção dos cursos. Ou seja, eles apenas deixaram de ser avaliados em conjunto, rompendo a série histórica. Isto ocorre exatamente no momento do uso da nova classificação. Esse esvaziamento acaba



potencialmente prejudicando não apenas os cursos que não participaram da prova, as instâncias avaliativas do Governo Brasileiro e o registro histórico de um campo do conhecimento tão relevante como o design; mas abala a organização política do campo e fragiliza a sua credibilidade devido à mudança brusca no perfil das instituições participantes.

Sobre a necessidade de ampliação da discussão

Definir uma área epistemológica consiste em um desafio enorme e em evolução constante. O design e sua amplitude transdisciplinar traz desafios particulares para o campo. O MEC, na realização do ENADE, lida com mais de 100 diferentes IES com centenas de diferentes definições epistemológicas. É, de fato, desafiador fazer uma construção que contemple todos os cursos. Contudo, cabe haver uma definição epistemológica e classificação decorrente que não descentralize o design nacional nem apague a sua história.

Assim, considerando os dados e argumentos apresentados, há algumas ações que poderiam facilitar o processo de avaliação e estruturação da epistemologia do design. Como exemplo, há o fator do poder político da organização interna do campo: a divulgação, o diálogo e a organizações de grupos (como sociedades científicas, sindicatos, associações ou fóruns) que podem dar voz às diferentes perspectivas sobre os desígnios da área. Essas discussões podem consistir em uma maneira de descentralização do poder político (de ação na sociedade) como modo de abarcar, também, as necessidades da transdisciplinaridade do design, dando voz à diferentes perspectivas projetivas. Essas discussões em organizações podem servir, inclusive, como uma força interventiva, pois, com os posicionamentos evidenciados, fica mais fácil para organizações realizarem ações que contemplem a *práxis* do design nacional.

A CINE, como um modelo de classificação epistemológico, é uma adaptação do ISCED-F. Ela procurou adaptar a epistemologia internacional para uma realidade nacional, preservando a uniformidade, prestígio e comunicabilidade com os sistemas de outros países. Contudo, essa adaptação acabou diluindo a unidade do design brasileiro na perspectiva de sua avaliação. Uma possível maneira de contornar esse problema seria uma revisão da CINE Brasil na qual o design fosse classificado de maneira mais clara e evidente, de modo unificado, mantendo-se o caráter generalista dos bacharelados da área no Brasil presentes em sua série histórica.

Considerações

Como abordado ao longo do texto, o design brasileiro é considerado um campo diverso que está passando por intensas mudanças epistemológicas, nas quais fica evidenciada a complexidade que a comunidade acadêmica enfrenta na definição de uma nova estrutura de organização do conhecimento.

Iniciamos com o problema de definição e métrica da maneira como a epistemologia nacional do design ocorre. Por isso, passamos pela multiplicidade de definições de design e pela maneira que essas definições afetam a metrificação das IES brasileiras. Dessa maneira, entende-se a que as autodefinições no campo de design devem estar em alinhamento com as estruturas da



sociedade na qual ela está inserida com intuito de não provocar dissonância entre os conceitos e a *práxis* que acaba por prejudicar a formação e a própria atividade de design.

De modo geral, faz-se necessário a ampliação da discussão e a revisitação dos conceitos institucionalizados por ferramentas como a Classificação Internacional Normalizada da Educação Adaptada para Cursos de Graduação e Sequenciais de Formação Específica do Brasil (CINE). Essa revisitação procura evitar a pulverização do design brasileiro em sua formação de nível superior, avaliando o fenômeno nacional em vez de se adotar uma realidade eurocêntrica.

Outro aspecto relevante apontado consiste na necessidade de que a estrutura epistemológica que esteja sendo construída pela comunidade acadêmica abarque a pluralidade e transdisciplinaridade do design brasileiro, que já se fazia presente antes da adoção de sua terminologia formal em terras nacionais.

Referências

- BONSIEPE, Gui. **Design: do material ao digital**. Florianópolis: IEL/Fiesc, 1997.
- CROSS, Nigel. Designerly ways of knowing. **Design studies**, v. 3, n. 4, p. 221-227, 1982.
- CROSS, Nigel. **Design thinking: Understanding how designers think and work**. Bloomsbury Publishing, 2023.
- FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. Tradução Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.
- HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. **Fenomenologia do espírito**. 1992.
- INEP, Coordenação-Geral de Controle de Qualidade da Educação Superior. **Aplicação da CINE Brasil no ENADE**. Ulysses Tavares Teixeira. Brasília, DF, 2022.
- JONES, Christopher J. **Designing Designing**. [s.l.]: Architecture Design and Technology Press, 1991.
- LACERDA, Daniel Pacheco *et al.* Design Science Research: método de pesquisa para a engenharia de produção. **Gestão & produção**, v. 20, p. 741-761, 2013.
- MARGOLIN, Victor. **The politics of the artificial: Essays on design and design studies**. University of Chicago press, 2002.
- MARQUES, Pamela; MAASS, Marisa. Design espontâneo periférico da América Latina: uma forma de participação alternativa e subversiva. **PDC Proceedings**. Manizales: PDC, 2020.
- MCLUHAN, Marshall. **Understanding Media: The Extensions of Man**. Berkeley, Calif.: Gingko Press, 1964.
- MEC. **Histórico**. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira | Inep. 2020. Disponível em: <<https://www.gov.br/inep/pt-br/areas-de-atuacao/pesquisas-estatisticas-e-indicadores/cine-brasil/historico>>. Acesso em: 11 out. 2024.
- MORIN, Edgar. **On Complexity**. [s.l.]: Hampton Press (NJ), 2008.
- NAJAR, Rodrigo. Perspectivas epistemológicas e design: uma abordagem pós-estruturalista. **Estudos em Design**, 2019.
- NITZSCHE, Rique. Design é tornar tangível uma intenção de transformação. **Revista da ESPM**, 2010.



RITTEL, Horst W.J.; WEBBER, Melvin M. Dilemmas in a general theory of planning. **Policy sciences**, v. 4, n. 2, p. 155-169, 1973.

SCHÖN, Donald A. **The reflective practitioner**: How professionals think in action. 1983.

SCHÖN, Donald A. **Educating the reflective practitioner**. 1987.

SILVA, Sérgio Luciano; MORAES, Dijon. Heidegger e a fundamentação ontológica do design: um paradigma que precede à ciência. **Estudos em Design**, v. 28, nº 2, 2020.

SIMON, Herbert A. **The sciences of the artificial**. 3. ed. Cambridge, Massachusetts: The Mit Press, 1996.

Sobre os autores

Leonardo Ramsés Cunha Oliveira

Estudante do bacharelado em Design na Universidade de Brasília. Participou da Empresa Júnior de Design e realizou Iniciação Científica na área de Design ao longo de sua formação, além de monitorias em disciplinas como Metodologia do Projeto. Instigado pelas questões inerentes ao campo do design e da pesquisa em design, como a busca por um campo epistemológico próprio. ORCID: 0009-0004-0698-0959

Tiago Barros Pontes e Silva

Professor Associado do Departamento de Design da Universidade de Brasília. Atua nas áreas de Design de Interação, Ergonomia Cognitiva, Jogos Sérios e Arte Computacional, com foco em artefatos e sistemas informacionais em suas dimensões de ludicidade, aprendizagem, mobilidade, ubiquidade e emergência. Doutor em Arte, mestre em Psicologia, bacharel em Design nas habilitações de Design Gráfico e de Produto pela UnB. ORCID: 0000-0003-2149-5973