



ARTErapia: Rede de desenvolvimento de atividades artísticas para amenização de efeitos da pandemia da COVID-19

Helenice Maria Sacht¹

Resumo: Que a arte funciona como instrumento de expressão e intervenção para a promoção da saúde e qualidade de vida, abrangendo as mais diversas linguagens, é inegável. C. G. Jung, importante psiquiatra suíço (psicologia analítica), afirmou em 1920 que, a arte é a expressão mais pura que para a demonstração do inconsciente de uma pessoa. Diante disso, partindo do conceito de “Arteterapia” da Psicologia, a ideia do projeto de extensão ARTErapia foi estabelecer uma rede para a realização de atividades, que envolviam a criatividade em diferentes vertentes da arte, por uma equipe multidisciplinar; contando com profissionais docentes e pesquisadores, contribuindo com atividades distintas das que costumavam desenvolver; além de profissionais da área de psicologia, artistas, fotógrafos, estudantes, entre outros, que em comum sentiram a necessidade de colaborar de alguma forma durante a pandemia da COVID-19. As atividades englobaram as artes tradicionais e digitais, desenvolvidas com o suporte em ferramentas digitais de web conferência. O público total alcançado pelo projeto foi de 428 pessoas, numa faixa etária entre 18 e 55 anos, sendo metade dos participantes estudantes universitários e o restante, pessoas da comunidade interessadas nos temas abordado. Foram organizados um total de 19 eventos, incluindo os temas fotografia, psicologia, mercado de trabalho, desenho; música; xilogravura; pintura e cerâmica. Maiores participações foram observadas para os eventos que abordaram o desenho e a fotografia. Os eventos foram realizados, com a participação do público universitário, bem como do público em geral, interessado em dialogar, aprender ou aperfeiçoar seu conhecimento sobre algo novo, colaborando assim para proporcionar, melhores condições de saúde mental e aproximando a universidade da comunidade, além de promover informação e capacitação de forma gratuita.

Palavras-chave: Arte; Saúde Mental; Eventos; Educação

Arterapia: Artistic activities development network to minimize the effects of the covid-19 pandemic

Abstract: Art works as an instrument of expression and intervention for promoting health and quality of life, covering the most diverse languages. C. G. Jung, an influential Swiss psychiatrist (analytical psychology), stated in 1920 that art is the purest expression for the demonstration of the unconscious of each one. Therefore, based on the psychological concept of "Art Therapy," the main idea of the ARTERapia Extension Project was to establish a network for carrying out activities that involved creativity in different aspects of art. The multidisciplinary team included professors and researchers that contributed with activities different from those they usually develop, in addition to psychology professionals, artists, photographers, and students, among others, who, in joint, felt the need to collaborate in some way during the isolation period of the pandemic. The activities included traditional and digital arts developed with digital web conferencing tools. The total audience reached by the project was 428 people aged between 18 and 55 years. Half of the participants were university students, and the rest were community members. There were 19 events, including photography, psychology, labor market, drawing; music; woodcut; painting, and ceramics. Greater participation was observed for events about drawing and photography. The events were accomplished, with the participation of the university public, as well as the general public, interested in dialoguing, learning, or improving their knowledge about something new, thus collaborating to provide best mental health conditions and bringing the university closer to the community, in addition to promoting free information and training.

Keywords: Art; Mental health; Events; Education

*Originais recebidos em
14 de novembro de 2021*

*Aceito para publicação em
27 de outubro de 2022*

1
Universidade Federal da Integração
Latino-Americana (UNILA)
Foz do Iguaçu-PR, Brasil
helenice.sacht@unila.edu.br

Introdução

De acordo com a afirmação de C. G. Jung veiculada em 1920, a “Arte é a expressão mais pura que há para a demonstração do inconsciente de cada um. É a liberdade de expressão, é sensibilidade, criatividade, é vida” (Urrutigaray, 2011). No Brasil, Osório Cesar (1895-1979) e Nise da Silveira (1905-1999) foram os psiquiatras precursores no trabalho com arte junto a pacientes em instituições de saúde mental, ou seja, baseado na Arteterapia, com o apoio de artistas. Ambos contribuíram para o desenvolvimento de uma outra abordagem, contrapondo aos métodos agressivos de contenção vigentes na época à possibilidade de expressão e de sua eventual cura através da arte. A Arteterapia é uma área de atuação profissional que utiliza recursos artísticos com finalidade terapêutica, trata-se de um modo de trabalhar utilizando a linguagem artística como base da comunicação. Sua essência é a criação estética e a elaboração artística em prol da saúde (Reis, 2014). No período de isolamento pandêmico, essa percepção da arte como instrumento de apoio só se intensificou, pois além das atividades normais de trabalho, tudo que desenvolvemos ou absorvemos envolve a arte e a criatividade, seja nas atividades domésticas, tais como culinária, decoração, cuidado com plantas, para resolver pequenos problemas e tarefas diárias, sempre é necessária usar a criatividade para tomar as melhores decisões.

Segundo Carvalho e Andrade (1995), entre os anos 20-30 as teorias de Freud e Jung trouxeram as bases para o desenvolvimento inicial da arteterapia como campo específico de atuação. Jung (1875-1961), ilustre discípulo de Freud, com quem posteriormente rompeu ao desenvolver sua própria teoria, a Psicologia analítica, foi quem propriamente começou a utilizar a linguagem artística associada à psicoterapia. Jung considerava a criatividade artística uma função psíquica natural e estruturante, cuja capacidade de cura estava em dar forma, em transformar conteúdos inconscientes em imagens simbólicas (Silveira, 2001).

Segundo Reis (2014), a arteterapia se define em todos os seus usos, além do espaço clínico, por um ponto em comum: o uso da arte como meio à expressão da subjetividade. Sua noção central é que a linguagem artística reflete, em muitos casos melhor do que a verbal, as nossas experiências interiores, proporcionando assim uma ampliação da consciência acerca dos fenômenos subjetivos.

Jung sugeria aos seus pacientes que desenhassem ou pintassem livremente seus sonhos, sentimentos, situações conflitivas, etc., analisando as imagens criadas por eles, como uma simbolização do inconsciente individual e coletivo. Jung utilizava o desenho livre para facilitar a interação verbal com o paciente e porque acreditava “na possibilidade de o homem organizar seu caos interior utilizando-se da arte” (Andrade, 2000).

Conforme observado, a arteterapia é um método já existente, que consiste no uso de várias formas de expressão artística com uma finalidade terapêutica. A ideia foi transportar esse conceito para um projeto de extensão, de acordo com as novas possibilidades e adequações da nova vida digital, ainda mais emergente durante o período de isolamento. A arteterapia se baseia na atividade artística como instrumento de intervenção profissional, para a promoção da saúde e a qualidade de vida, abrangendo hoje, as mais diversas linguagens: plástica, sonora, literária, dramática e corporal, a partir de técnicas expressivas como desenho, pintura, modelagem, música, poesia, dramatização e dança.

Em consequência desse “aprisionamento físico e mental” ocorrido durante o período de isolamento da pandemia, observou-se que as pessoas se tornaram seres prisioneiros de seus pensamentos, compromissos não concretizados e outras frustrações, levando-as a níveis de estresse que podem desencadear doenças clínicas e psíquicas, ocasionando assim um considerável aumento de problemas relacionados à saúde mental. Diante disso e partindo do conceito da Psicologia de “Arteterapia”, a ideia do projeto de extensão “ARTErapia” foi estabelecer uma rede para a realização de atividades, que envolviam a arte e a criatividade, em diferentes

vertentes, o que poderia funcionar para aprendizado, fonte de conhecimento, diálogo, expressão e de certa forma, método terapêutico e recreação, possibilitando assim o resgate da qualidade de vida (Arterapia, 2021).

As atividades artísticas podem permitir expressão e liberdade, a qual é inerente ao ser humano. Possibilitam ainda o acesso a campos muitas vezes adormecidos de sua psique, além de permitir representações simbólicas de emoções, as quais, em contato com a peculiaridade das diversas possibilidades artísticas, conduzem a organização e percepção de tais emoções. Segundo Reis (2014), externalizar as emoções, tendo a arte como veículo facilitador, faz com que o indivíduo entre em contato com seu potencial criativo, acessando assim os aspectos saudáveis da sua psique e estimulando sua autonomia e transformação interna.

Criatividade e arteterapia

Não somente em atividades específicas da arte se encontra a criatividade. Partindo novamente da Psicologia, May (1975) salienta que, para definir criatividade, é preciso distinguir as pseudoformas, isto é, criatividade como estetismo superficial, da sua forma autêntica, ou seja, o processo de criar algo novo. A distinção básica está, portanto, entre arte como artifício e a arte genuína. O processo criativo deve ser estudado, não como produto de uma doença, mas como a representação do mais alto grau de saúde emocional, a expressão de pessoas normais, no ato de atingir a própria realidade. Segundo Bazzo e Pereira (2013), a criatividade pode ser encontrada nas pessoas que geram ideias calcadas em características tais como: novidade, utilidade e simplicidade. Uma pessoa criativa também é aquela distinguida pela capacidade de sintetizar novas combinações de ideias e conceitos entre formas comuns e usuais. A criatividade está tanto no trabalho de um cientista, de um engenheiro, como no do artista, ou seja, em todas as atividades. A criatividade é basicamente o processo de fazer, de dar a vida.

Esse é um dos motivos para as atividades propostas no presente projeto de extensão terem extrapolado as Artes para a área de Psicologia, e até mesmo com a proposta de um evento relacionado ao perfil criativo, para buscar novas oportunidades e redirecionamento de carreira para o mercado de trabalho no contexto atual, uma vez que se observou que, além do cuidado com a saúde mental nesse período de isolamento, o desemprego está sendo um dos maiores desafios.

Segundo Ostrower (2014), criar significa poder sempre recuperar a tensão, renová-la em níveis que sejam suficientes para garantir a vitalidade, tanto da própria ação, como dos fenômenos configurados. Embora exista no ato criador uma descarga emocional, ela representa um momento de libertação de energias – necessário, todavia de menor importância do que certos teóricos talvez acreditem ser. Deveras fundamental e gratificante, sobretudo para o indivíduo que está criando, é o sentimento concomitante de reestruturação, de enriquecimento da própria produtividade, de maior amplitude do ser, que se liberta no ato de criar, ou seja, para a autora, seria mais importante o sentimento de reestruturação do indivíduo durante a criação, do que o produto criado em si.

Na maioria dos casos, quando não há a obrigação ou pressão de produção e comercialização de obras e conteúdo relacionado à arte, por meio da realização de atividades artísticas, chega-se ao autoconhecimento, a expressão e o enfrentamento do isolamento, das incertezas, da solidão e da dor com mais serenidade, o que promove a diminuição dos níveis de tensão, estresse emocional e físico, tristezas, angústias e ansiedade, auxiliando na estabilidade de doenças crônicas. A arte promove a melhoria da qualidade de vida, independente das faixas etárias, seja por meio da pintura, do desenho, da fotografia, da atuação ou outras vertentes. Possibilita a expressão de sentimentos, organização das emoções e pensamentos, e essas possibilidades não se resumem à ação de produção de arte, mas também a sua contemplação.

Há alguns exemplos de uso de arteterapia em projetos de extensão. Anastasiou et al. (2021) relataram uma experiência com uso da Arteterapia para auxiliar na abordagem dos aspectos da autoestima de estudantes, considerando que a vida universitária pode afetar diretamente a autoestima e favorecer situação de possível adoecimento mental, sendo que o desenvolvimento de atividades como as da Arteterapia podem contribuir na mudança desse cenário.

Assunção et al. (2020) reportaram a experiência de um projeto de extensão cujo objetivo foi oferecer, gratuitamente, cursos de arte e artesanato aos acadêmicos da Universidade da Maturidade e à comunidade, com o objetivo de promover a integração entre idosos e a melhoria de qualidade de vida. Além da oferta da formação, realizou-se também: momentos de reflexão em torno do viver a vida com qualidade; cursos de artesanato, visando ampliar o conhecimento em torno da produção da arte e do artesanato; integração dos acadêmicos e a produção de renda. Foram divulgados os produtos e os trabalhos artísticos dos acadêmicos em eventos, de forma a motivá-los e de valorar o trabalho artístico. Desenvolveu-se ainda a capacidade cognitiva e física dos acadêmicos, minimizando problemas de saúde e a solidão.

Araujo et al. (2019) descrevem o projeto SensibilizArte, realizado no Hospital Universitário Clemente de Faria de Montes Claros-MG, que objetivou criar, por meio da arte, um espaço no qual o paciente pudesse expor suas angústias, inspirar valores de esperança, vontade e alegria no ambiente hospitalar, além de aproximar o estudante de sua realidade futura, despertando e aprimorando seu olhar sensível. Tal projeto foi desenvolvido com a participação de acadêmicos que, organizados em frentes de música, palhaços, contação de histórias e artesanato, introduziram a arteterapia no hospital.

Com a Pandemia de Covid-19, as pessoas passaram a viver em isolamento em suas casas, sendo esses espaços muitas vezes limitados e que nem sempre contemplam condições de habitação adequadas. Quando pelo menos condições mínimas são atendidas, foi observado um grande aumento no uso de recursos digitais e tecnologias da informação como base para o desenvolvimento de atividades, sejam elas artísticas, técnicas, esportivas ou outras, ocorrendo com o auxílio de ambientes virtuais, que permitem a interação, participação e convivência e, ainda, explorar e se adaptar a novas formas de aprender.

Diante dessa possibilidade, optou-se pela experimentação e uso de tais ferramentas durante as atividades do projeto de extensão, além da criação de uma página em rede social específica para divulgação das mesmas, tanto para o público acadêmico, quanto para o público em geral.

Nesse cenário, a arte se destacou como agente de extrema importância, seja por meio do entretenimento ou através de atividades de aprendizado e expressão, que funcionaram para amenizar os impactos psicológicos da Pandemia. A arte em suas diferentes vertentes pode funcionar para aprendizado, fonte de conhecimento, expressão e método terapêutico, possibilitando ao ser humano o resgatar de sua saúde física e mental, além de proporcionar qualidade de vida.

Com base nessas premissas e no contexto pandêmico, foi criado o projeto de extensão ARTERapia (Rede de Desenvolvimento de Atividades Artísticas para Amenização de Efeitos da Pandemia da Covid-19), cujo objetivo geral foi estabelecer uma rede para englobar atividades *online*, diretamente relacionadas às artes (*webinars* e divulgação de eventos e informações relacionadas à arte e criatividade), com o objetivo de oferecer oportunidades ao público universitário e público em geral de aprender ou aperfeiçoar habilidades na área de artes e afins, durante o período de isolamento social.

Em termos de objetivos específicos, por meio do projeto foi possível oferecer eventos com base em psicologia e terapia, relacionados à arte e criatividade; criação de atividades *online* na área de artes, nas vertentes artes tradicionais e artes digitais; promover ações públicas de divulgação *online* de eventos da área do próprio projeto e outros com relação direta; indicar, preparar e disponibilizar materiais de apoio na área; e, por fim,

manter o público universitário e população em geral em conexão com a universidade, durante parte do período de isolamento social.

Metodologia

A seguir são descritos os procedimentos utilizados para o desenvolvimento do projeto de extensão. A equipe executora incluiu docentes e estudantes da Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA), colaborando na divulgação e participação nas atividades, que contou com uma estudante bolsista colaboradora, responsável pelo desenvolvimento do material de divulgação, bem como pela mediação das ações, juntamente com a coordenação. A equipe formalmente cadastrada no projeto de extensão contou com o total de dez participantes. As apresentações, além de serem executadas por alguns membros estudantes e docentes do projeto, também contou com arquitetos, psicólogos, analista de RH, fotógrafos, *concept artist*, artista visual, engenheiro agrônomo e engenheiros civis.

A definição inicial das atividades do projeto de extensão foi baseada nos contatos com as diferentes vertentes de arte que a coordenação do projeto possuía e, ao longo de seu desenvolvimento, colegas e amigos da área também faziam propostas de indicação de atividades. As atividades propostas para o projeto de extensão foram subdivididas em duas partes: I. Artes Tradicionais e II. Artes Digitais. De acordo com a demanda, as atividades podiam se repetir, ou mesmo surgir outras possibilidades para serem incluídas, além do planejamento inicial do projeto, como será apresentado posteriormente. Todas as atividades propostas passaram pela divulgação prévia e exposição de trabalhos dos colaboradores por meio das apresentações e de uma página criada especificamente para esse fim na rede social *Instagram* (Arterapia, 2021).

Identidade Visual do Projeto e Avaliação de Ferramentas Digitais

Para a execução do Projeto de Extensão ARTERapia, houve a necessidade de criação de uma identidade visual para uso na divulgação dos eventos e caracterização da proposta. Durante o desenvolvimento do projeto, foram realizados testes e avaliação de ferramentas digitais de apoio para realização de atividades *online*, bem como pesquisa sobre outras opções, predominando o uso do programa *Photoshop* para preparação de materiais de divulgação e o *Power-Point* e *Canvas* para as apresentações, apoiadas pela plataforma digital de conferência *online*, denominada Conferência Web, muito utilizada durante a Pandemia pelas instituições Federais. Trata-se de um serviço em nuvem que combina vídeo e áudio para a criação de salas virtuais voltadas para aulas, reuniões, palestras, projetos, entre outros. O sistema oferece diversas funcionalidades de interação instantânea e colaborativa: bate-papo, compartilhamento de notas, imagens, arquivos ou mesmo da tela de um computador remoto. O serviço está disponível para todos os usuários do sistema Rede Nacional de Ensino e Pesquisa (RNP), por exemplo, professores, pesquisadores e alunos (RNP, 2022). Para algumas demonstrações, foi necessário a utilização da ferramenta *Google Meet*, por permitir a um mesmo usuário acessar a plataforma por meio de diferentes dispositivos, facilitando a transmissão da etapa prática dos eventos.

Planejamento, Organização e Divulgação das Atividades

Primeiramente, antes do planejamento de cada atividade, foi necessário obter informações no que concerne ao interesse do público sobre a atividade e a busca por artistas na área das atividades propostas (Artes Tradicionais e Digitais), de forma que fosse possível auxiliar na organização de agenda e desenvolvimento das mesmas, buscando parcerias e palestrantes potenciais. Isso ocorreu para todas as atividades, no início de cada mês. As ações do projeto foram iniciadas em junho de 2020 e desenvolvidas até outubro de 2021, sendo que

o cadastro formal na universidade foi efetivado com data de início em 21 de outubro de 2020 e fim em 20 de outubro de 2021.

Posteriormente à definição de atividades, foi realizada a organização e divulgação na página do projeto na rede social *Instagram*. Além disso, em todos os casos foram oferecidos apoio e suporte para edição e preparação de apresentações (utilizando *Power-Point*, *Canvas*, *Google Slides* ou outros programas, de acordo com a atividade), além do fornecimento de *template*, antes da realização dos eventos, que era de uso opcional.

Desenvolvimento das Atividades Propostas no Projeto de Extensão

Conforme mencionado, as atividades propostas no projeto de extensão podem ser subdivididas em duas partes: I. Artes Tradicionais e II. Artes Digitais. O agendamento para a atividade era definido, em média, um mês antes da ação, e a divulgação com pelo menos dez dias de antecedência, na rede social do projeto. Todas as atividades foram documentadas, por meio de *print screen*, além de serem geradas listas de presença, para emissão de certificados. Houve ainda a produção de algumas obras, com influência dos eventos, cuja divulgação se deu por meio da *hashtag* #arterapiaunila.

Análise de Abrangência dos Eventos e Público

Na finalização do projeto foi realizada também uma análise de abrangência dos eventos e de público alcançado, que será apresentada nos resultados do Relato de Experiência.

Relato de Experiência

As ações realizadas consistiram no planejamento, divulgação e execução de um total de 19 eventos, realizados no período compreendido entre junho de 2020 a outubro de 2021. O público englobou estudantes universitários e a comunidade. A duração das ações foi em média de duas horas, incluindo demonstrações das técnicas, quando possível. As instituições parceiras incluíram profissionais liberais ou de empresas privadas dos estados do Paraná (Foz do Iguaçu e União da Vitória), São Paulo (São Paulo e Barueri), Espírito Santo (Vitória), Ceará (Fortaleza) e Distrito Federal (Brasília), este último com a participação de um membro docente da Universidade de Brasília (UnB) (Figura 1). Em relação ao público universitário, houve a participação de docentes e estudantes, principalmente das áreas de arquitetura, artes e engenharia civil. Dentre o público externo, alguns participantes eram das mesmas áreas dos estudantes e, em alguns casos, público com afinidade em relação às artes, independente da formação.

O público participante, além de ser em boa parte proveniente dos estados citados, também incluiu outros estados brasileiros e estudantes dos países Latino-Americanos, devido à característica institucional da universidade base, Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA), na qual foi feito o cadastro e o desenvolvimento do projeto de extensão, cuja premissa é formar recursos humanos aptos a contribuir com a integração latino-americana, com o desenvolvimento regional e com o intercâmbio cultural, científico e educacional da América Latina, especialmente no Mercado Comum do Sul (Mercosul) (Universidade Federal da Integração Latino-Americana [UNILA], 2021).

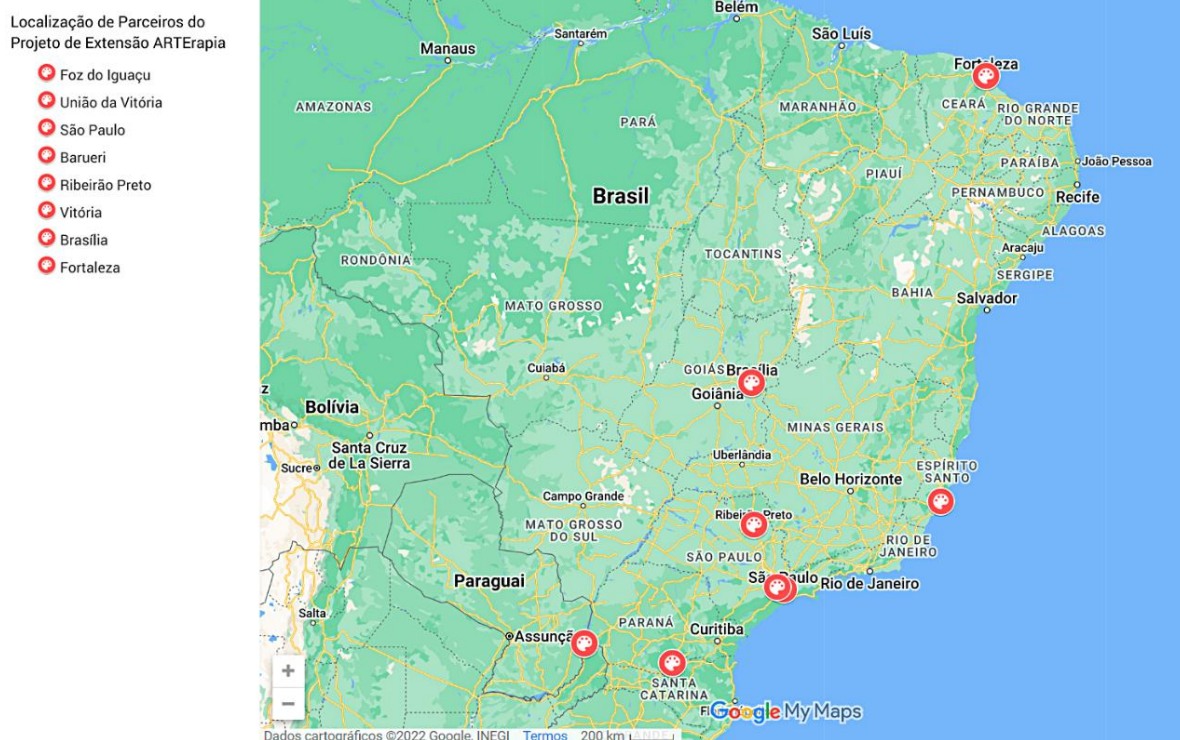


Figura 1. Localização dos Parceiros do Projeto de Extensão ARTErapia.

Fonte: My Maps, 2022.

Identidade Visual do Projeto de Extensão

Para o desenvolvimento do Projeto de Extensão ARTErapia, houve a necessidade de criação de uma identidade visual, para uso na divulgação dos eventos e caracterizar a proposta. A ideia inicial incluía uso de cores primárias e, como ponto de partida, a representação estilizada de uma paleta de cores. Diante disso, foram criados dois logotipos. A identidade visual foi elaborada pela coordenadora do projeto, com o apoio de um *concept artist*. Além disso, foram criados *templates* base para a divulgação dos eventos, que foram alterados de acordo com as necessidades das atividades e as paletas de cores utilizadas pelos artistas participantes.

Atividades de Artes Tradicionais e Digitais Desenvolvidas

O Quadro 1 apresenta uma lista de todos os eventos propostos inicialmente no projeto, com informações sobre sua realização ou não (se não realizados, motivos). Observa-se que grande parte do planejamento de eventos foi cumprido e as substituições foram coerentes em relação às atividades propostas. Essa adequação se deve em relação à demanda observada com a própria participação do público e sugestões e, ainda, por questões de agendamento.

Quadro 1. Eventos propostos inicialmente e efetivamente realizados, durante a realização do Projeto de Extensão ARTERapia da UNILA, no período de junho de 2020 a outubro de 2021.

PROGRAMAÇÃO DE EVENTOS			
Vertente da Arte	Evento Proposto	Realização (Se não, motivo)	Evento Realizado Correspondente/ Substituto
Artes Tradicionais	Arte e Autoconhecimento: Como redescobrir a criatividade em tempos de Pandemia?	Sim	Arte e Auto Conhecimento: Como redescobrir a criatividade em tempo de pandemia?
Artes Tradicionais	Como Transformar a Casa num Lar em Tempos de Pandemia?	Não, assunto abordado no evento anterior e outro.	Criatividade para vencer a ansiedade em tempos de pandemia
Artes Tradicionais	Criatividade e Adaptação às Mudanças do Mercado de Trabalho no Contexto da Pandemia	Sim	Criatividade e o desafio de procurar e conseguir emprego durante a pandemia
Artes Tradicionais	Introdução à Fotografia	Sim	Introdução a Fotografia
Artes Tradicionais	Introdução à Aquarela	Sim	Aquarelas que me inspiram
Artes Tradicionais	Fotografia e Autorretrato com Smartphone	Não, assunto abordado no evento sobre fotografia.	-
Artes Tradicionais	Prática do Urban Sketcher (Desenho Urbano de Observação)	Sim. Se desdobrou em três eventos.	O desenho e o arquiteto, a arquitetura e o desenhista A Cidade Através do Desenho O Desenho à Mão Livre na Arquitetura e no Resgate de Memórias
Artes Tradicionais	Marcenaria para Iniciantes	Não. Cancelado por questão de cronograma.	-
Artes Tradicionais	Cerâmica para Iniciantes	Sim	Ciência e Arte na Cerâmica Artesanal
Artes Digitais	Introdução ao Photoshop para Edição Básica de Imagens	Sim	Introdução ao Adobe Photoshop para Edição Básica de Imagens
Artes Digitais	Concept Art - Introdução a Ilustração com Photoshop	Sim	Concept Art: Ilustração Digital para Criação e Pré-Produção
Artes Digitais	Fine Art - Introdução a Manipulação de Imagens com Photoshop	Sim	Fine Art: Introdução a Manipulação de Imagens com Photoshop
Artes Digitais	Edição de Imagens com Smartphone	Não, cancelado por falta de demanda.	Introdução ao Adobe Photoshop para Edição Básica de Imagens
Artes Digitais	Introdução ao AutoCAD	Não. Cancelado por falta de demanda.	-
Artes Digitais	Introdução do SकेchUp	Sim, substituído.	Sketches em Tela de Vidro: Concepção e Apresentação de Projetos Através do Desenho Digital
Artes Digitais	Introdução ao Revit	Sim	Revit Básico para Projetos de Arquitetura
Outros Eventos Inseridos na Programação			
Artes Tradicionais	Os eventos listados neste item, não estavam previstos inicialmente, mas foram inseridos no cronograma do Projeto de Extensão.		Um pouco das técnicas de desenho sobre papel
			Como a música pode salvar vidas
			Xilogravura: História, produção e ferramentas
			Fotografia - A cidade é um livro, para lê-la basta caminhar

O Quadro 2 apresenta a lista de todos os eventos realizados e o texto para apresentação e divulgação da atividade.

Eventos Realizados: Vertentes da Arte e Abrangência

Será apresentada, neste item, uma análise dos eventos realizados, em termos de temática e abrangência. Observou-se que cerca de 68% dos eventos foram em artes tradicionais e 32% em artes digitais. Atividades relativas à psicologia e criatividade foram inseridas na vertente artes tradicionais. Salienta-se que, aqui é considerado como arte tradicional, qualquer manifestação ou técnica manual de produção artística relacionada às artes visuais, que englobam um conjunto de manifestações artísticas como: desenho, pintura, escultura, arquitetura, artesanato, xilogravura, fotografia, cinema, *design*, arte urbana, entre outros.

Já a arte digital ou arte de computador é a produzida em ambiente gráfico computacional, utilizando processos e recursos digitais e virtuais. Existem diversas categorias de arte digital, tais como pintura digital, gravura digital, programas de modelagem 3D, edição de fotografias e imagens, animação, entre outros. Os resultados podem ser apreciados em impressões em papéis especiais ou no próprio ambiente gráfico computacional. Ao contrário dos meios tradicionais, o trabalho é produzido por meios digitais. A apreciação da obra de arte pode ser feita nos ambientes digitais ou em mídias tradicionais (Sensagent, 2021).

Quadro 2. Eventos e textos de apresentação e divulgação utilizados durante a realização do Projeto de Extensão ARTERapia da UNILA, no período de junho de 2020 a outubro de 2021.

PROJETO DE EXTENSÃO ARTERAPIA (2020 - 2021)		
Ordem	Evento	Texto de Apresentação e Divulgação
1	Webinar - Introdução ao Adobe Photoshop para Edição Básica de Imagens	O programa Adobe Photoshop permite tanto ajustes básicos, quanto edições avançadas de imagens. Com ele é possível recortar e redimensionar imagens, aplicar filtros, regular parâmetros de cores, fazer ajustes de exposição e brilho em fotografias. É um dos programas mais utilizados, quando se trata de edição de imagens e fotos, tendo em vista seus recursos profissionais e possibilidades praticamente ilimitadas. Nesse minicurso, foram vistos os conceitos principais do Photoshop para edição básica de imagens. Isso inclui a apresentação de menus; ajustes principais (brilho, contraste, níveis, curvas, exposição, vibração, matiz e saturação); alteração de cores (preto e branco, sépia, etc); Color lookup (filtros); uso de camadas; desfoque; aumento de nitidez; criação de actions para otimização do processo de edição.
2	Webinar - Introdução à Fotografia	A fotografia é imprescindível em todas as áreas (Arquitetura, Engenharias, Biologia, História, Geografia, etc), seja para documentar, divulgar ou apresentar em caráter mais técnico uma obra, um objeto, uma situação de forma completa ou em detalhes. O minicurso teve como público-alvo iniciantes e entusiastas em fotografia, estudantes, profissional e público em geral, que pretende aprender os parâmetros básicos de configuração de câmera ou smartphones, regras e técnicas de fotografia e sua aplicação nas diversas áreas, seja como hobby, como base para a atuação profissional ou para divulgação de seus trabalhos. Foram apresentadas diretrizes gerais para fotografia (câmeras, lentes, fotometria, etc.), dicas específicas para fotografia na área, além de dicas para o desenvolvimento de atividades práticas.
3	Webinar - Arte e Auto Conhecimento: Como redescobrir a criatividade em tempo de pandemia?	O momento atual nunca foi vivenciado por nós. Trata-se de um isolamento social devido a um vírus. E o fato é que hoje devemos fazer a nossa parte, e nos resguardar. As fronteiras estão fechadas, muitas atividades estagnadas: eventos esportivos, culturais, artísticos, etc. e os deslocamentos são cautelosos e somente para tarefas imprescindíveis. Isso nos faz lembrar o quão pequenos somos, quando achávamos que éramos grandes. Diante disso, o que podemos fazer para nos sentirmos melhor em termos de saúde física e mental? Como manter a criatividade e ânimo ativos em todas as áreas da vida durante esse período?
4	Webinar - Introdução ao Adobe Photoshop para Edição Básica de Imagens	O programa Adobe Photoshop permite tanto ajustes básicos, quanto edições avançadas de imagens. Com ele é possível recortar e redimensionar imagens, aplicar filtros, regular parâmetros de cores, fazer ajustes de exposição e brilho em fotografias. É um dos programas mais utilizados, quando se trata de edição de imagens e fotos, tendo em vista seus recursos profissionais e possibilidades praticamente ilimitadas. Nesse minicurso, foram vistos os conceitos principais do Photoshop para edição básica de imagens. Isso inclui a apresentação de menus; ajustes principais (brilho, contraste, níveis, curvas, exposição, vibração, matiz e saturação); alteração de cores (preto e branco, sépia, etc); Color lookup (filtros); uso de camadas; desfoque; aumento de nitidez; criação de actions para otimização do processo de edição.
5	Webinar - Fine Art: Introdução a Manipulação de Imagens com Photoshop	De acordo com a criatividade e domínio das ferramentas disponíveis, as possibilidades são infinitas em termos de criação na fotografia. A manipulação de imagens pode dar origem a imagens belíssimas, que normalmente são inspiradas em momentos, sentimentos, estados de espírito, livros e filmes de ficção e fantasia, e até mesmo na música, criando imagens de mistério, fantasia, com um ar gótico e romântico. Neste webinar foi apresentado o trabalho da artista Fernanda Brussi, que se enquadra na fotografia Fine Art, com uma linguagem visual gótica, melancólica, onírica e única. Será abordado ainda o processo de criação de tais imagens, em termos de inspiração e ferramentas mais utilizadas.
6	Webinar - Criatividade e o desafio de procurar e conseguir emprego durante a pandemia	Nesse Webinar foram apresentadas algumas dicas, tais como: - O que mudou na forma de contratação? - Quais competências as empresas mais buscam no cenário atual? - Como está a dinâmica de contratação? - Em quais plataformas devo cadastrar meu currículo para estágios e empregos e o que devo fazer para ter mais visibilidade? - Como chamar atenção no currículo, mesmo não tendo experiência comprovada? - Quais as mudanças no mercado de trabalho que vieram para ficar?
7	Webinar - Criatividade para vencer a ansiedade em tempos de pandemia	Evento com apresentação da Psicóloga Patricia Ulrich Pinto, Mestre em Psicologia pela Universidade Federal do Paraná (UFPR) e especialista em Clínica Analítico Comportamental pela Universidade Positivo (UP). Foram abordadas no evento, as seguintes questões: O que é Ansiedade? Quais os fatores que influenciam na Ansiedade? Qual nível de Ansiedade é considerado normal? Sentimento de Ansiedade x Transtorno de Ansiedade e Estratégias para gerenciar a Ansiedade.

Quadro 2. (cont.)

Ordem	Evento	Texto de Apresentação e Divulgação
8	Webinar - Concept Art: Ilustração Digital para Criação e Pré-Produção	<i>Concept Art</i> é uma forma de pré-produção muito utilizada na indústria do entretenimento (filmes, jogos eletrônicos, animações, histórias em quadrinhos, etc.), com o objetivo de criar e definir uma ideia que poderá ser utilizada no produto final desenvolvido. Portanto, transmite a visão geral do design, ao invés de especificar tudo em termos exatos, logo no início da concepção. Nesse webinar, o artista Marcel Zero (MediaMonks) apresentou os conceitos, exemplos de aplicação, processos criativos envolvidos, suas influências e ainda, realizou uma demonstração de ilustração, salientando o que está por trás dessa área, diretamente relacionada ao entretenimento e tão importante no período atual
9	Webinar - Um pouco das técnicas de desenho sobre papel	O desenho é uma das formas mais conhecidas de demonstração artística, já que é algo que abrange diversos materiais e técnicas, tornando a prática de certa forma, democrática. Vitória Francescon é estudante de Arquitetura e Urbanismo, e fez aulas de desenho por vários anos, o que fez despertar uma paixão pelas técnicas. Nesse webinar, ela compartilhou seus conhecimentos sobre as formas de desenho e pintura, como o grafite, aquarela, giz pastel, dentre outros modos.
10	Webinar - Como a música pode salvar vidas	A arte pode ser expressada de diversas formas, e a música é uma dessas vertentes. Através da música, é possível expressar sentimentos e emoções, além da possibilidade de encontrar uma paixão, um hobby para manter a saúde mental em tempos difíceis. Sendo assim, o estudante de Engenharia de Energia, Pedro Silva, apresentou sua experiência como mestre da bateria universitária Fúria Latina, contando como a música mudou sua vida.
11	Webinar - Sketches em Tela de Vidro: Concepção e Apresentação de Projetos Através do Desenho Digital	O arquiteto e professor Marcos Bandeira vai falar sobre seu processo criativo na concepção e apresentação de projetos de arquitetura por meio do desenho digital em tela. Marcos é graduado e mestre em Arquitetura e Urbanismo, especialista em Marketing e em Design Digital. É professor na Unifor no curso de graduação em Arquitetura e Urbanismo e de pós-graduação em Paisagismo e Arquitetura de Interiores, nas áreas de projeto arquitetônico e representação gráfica. Atua no mercado de projetos e de ilustrações arquitetônicas desde 1997. É fundador e coordenador do grupo <i>Urban Sketchers</i> Fortaleza.
12	Webinar - Xilogravura: História, Produção e Ferramentas	Atividade conduzida pela estudante Lucie Schreiner, do curso de Arquitetura e Urbanismo da UNILA. A convidada apresentou um pouco do seu trabalho com a técnica da xilografia, além de falar sobre processo criativo, técnicas e ferramentas utilizadas e também sobre a história da xilogravura. Fez ainda uma demonstração ao vivo de impressão de seu trabalho.
13	Webinar - O desenho e o arquiteto, a arquitetura e o desenhista	A atividade contará com a participação do arquiteto e ilustrador Eduardo Bajzek, que apresentou de que forma o desenho e a arquitetura estão interligados em sua vida pessoal e profissional. O convidado também pretende incentivar, por meio de imagens e relatos, a prática do desenho à mão livre como forma de desenvolvimento e comunicação de ideias e projetos.
14	Webinar - Aquarelas que me inspiram	"Aquarelas que me inspiram", com a participação da professora Raquel Falk, licenciada em Artes Visuais pela Universidade Federal do Espírito Santo (UFES). A convidada apresentou, durante a atividade, seus trabalhos e sua trajetória na Aquarela.
15	Webinar - A Cidade Através do Desenho	Webinar com participação do artista visual paranaense João Galera. Durante o evento, o convidado vai falar sobre sua trajetória na arte e mostrar a importância da prática do desenho à mão livre, inclusive como ferramenta para documentar a cidade e refletir sobre ela.
16	Webinar - Revit Básico para Projetos de Arquitetura	Nesse evento, o Arquiteto e Professor Marcelo Langner apresentou uma introdução sobre o uso do software Revit para Arquitetura, Engenharia e Design. O Revit é uma ferramenta BIM (Building Information Modeling), que permite aos usuários projetar edifícios, estruturas e seus componentes em 3D, desenhos em 2D, além da parametrização de elementos construtivos.
17	Webinar - O Desenho à Mão Livre na Arquitetura e no Resgate de Memórias	Nesse evento, a Arquiteta Laura Barrichello formada pela Universidade Mackenzie (São Paulo), apresentou sobre sua trajetória no desenho à mão livre. A artista divide seu tempo entre a profissão de arquiteta e os trabalhos artísticos. Produz ilustrações com temáticas variadas, com ênfase na arquitetura e paisagem urbana, utilizando técnicas que incluem lápis, grafite, canetas nanquim, marcadores à base de álcool e lápis de cor.
18	Webinar - Fotografia - A cidade é um livro, para lê-la basta caminhar	Neste evento o Arquiteto, Urbanista e Fotógrafo André Gomes, apresentou sobre sua trajetória. O artista intercala o trabalho diário num estúdio de design mobiliário, com suas captações feitas aos finais de semana. O resultado do seu olhar é apresentar detalhes, histórias e perspectivas que passam despercebidas no cotidiano da maior metrópole do Hemisfério Sul, no caso, São Paulo.
19	Webinar - Ciência e Arte na Cerâmica Artesanal	Neste evento, Rodrigo Lameiras que é Engenheiro Civil formado na Universidade Federal de Alagoas (UFAL), com Mestrado em Engenharia Civil (Construção Civil), pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), em 2007, e Doutorado em Engenharia Civil (Estruturas), pela Universidade do Minho, em 2016, apresentou suas experiências desde 2020, na cerâmica artesanal como autodidata.

A maior parte dos eventos realizados, que inclusive foram sugeridos pelo público, abordaram o desenho (cerca de 37%), seguido pelo tema fotografia (26,3%). Para esta contagem, foram considerados os eventos que englobaram técnicas tradicionais e digitais em ambas as áreas (Figura 2). Os eventos de psicologia e mercado de trabalho foram considerados e realizados devido à necessidade observada durante o isolamento e por estarem diretamente relacionados ao tema criatividade.

Eventos Realizados: Análise do Público

O público total alcançado pelo projeto foram 428 pessoas, numa faixa etária de 18 a 55 anos. Cerca de metade dos participantes eram estudantes universitários e o restante pessoas da comunidade em geral, com interesse nos temas. Desse total, 134 participantes estavam presentes nos eventos de fotografia; 41 participantes nos eventos de psicologia; 11 participantes no evento sobre mercado de trabalho; 168 participantes nos eventos de desenho; 12 participantes no evento de música; 33 participantes no evento sobre xilogravura; 17 participantes no evento de pintura e 12 participantes no evento final de cerâmica. A participação do público foi proporcional aos eventos realizados, ou seja, os eventos que abordaram o desenho e a fotografia apresentaram maior público: 39,3% e 31,3% do público total do projeto, respectivamente (Figura 3).

O Quadro 3 apresenta imagem principal de divulgação, imagens secundárias e imagens de demonstração ao vivo (quando for o caso), dos eventos realizados.

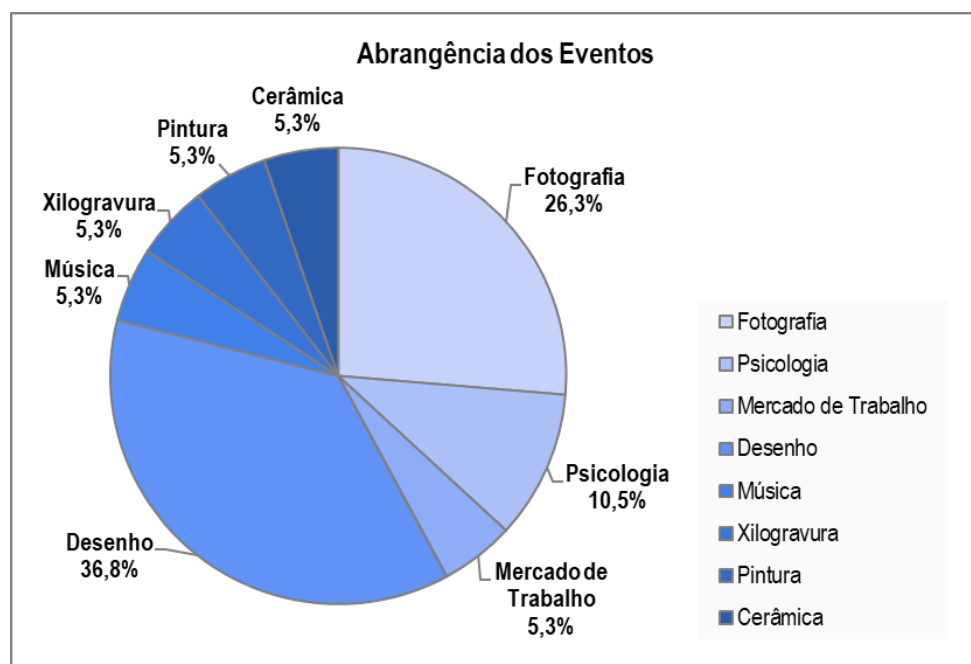


Figura 2. Abrangência dos Eventos Realizados no Projeto de Extensão ARTErapia desenvolvido na UNILA, no período de junho de 2020 a outubro de 2021.

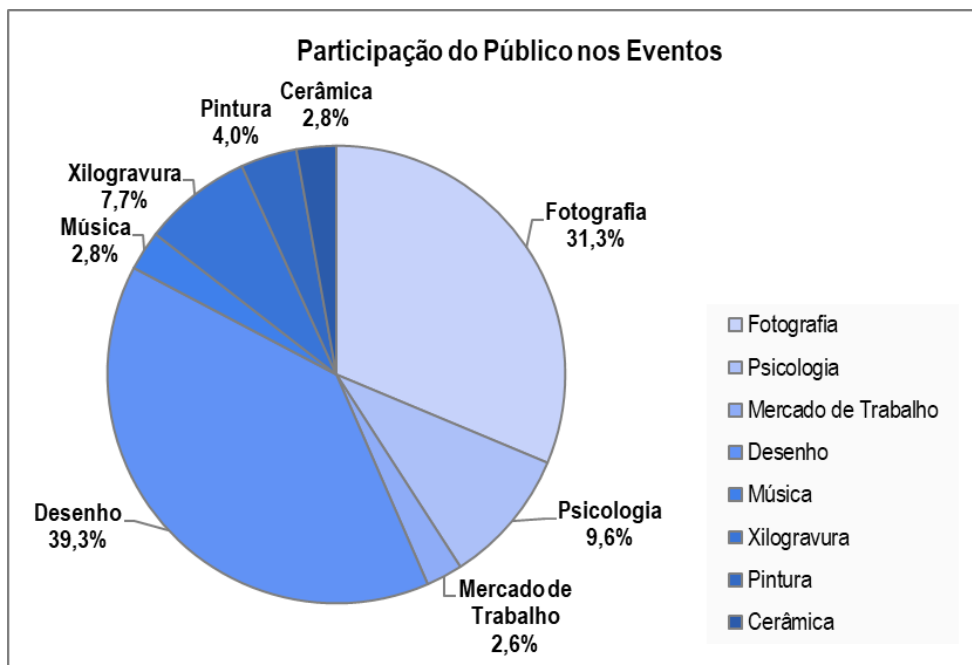


Figura 3. Análise do Público Participante dos Eventos Promovidos durante a realização do Projeto de Extensão ARTerapia da UNILA, no período de junho de 2020 a outubro de 2021.







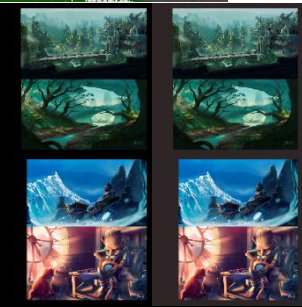

Discussão

Conforme apresentado nos resultados, a maior parte dos eventos realizados abordaram o desenho (cerca de 37%), seguido de fotografia (26,3%), que incorporaram técnicas tradicionais e digitais em ambas as áreas. O fato de uma maior quantidade de eventos ter sido realizada na área de desenho, se relaciona à própria área de atuação de boa parte da equipe do projeto, estudantes e público externo participante, que na maioria englobava profissionais já graduados em cursos de Arte, Arquitetura e Urbanismo, Engenharia Civil ou áreas afins. Uma equipe mais heterogênea, dentro da vertente arte e criatividade, poderia ter possibilitado englobar público de outras áreas nos eventos.






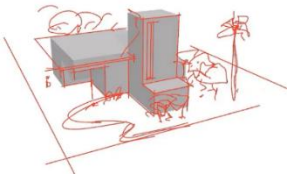






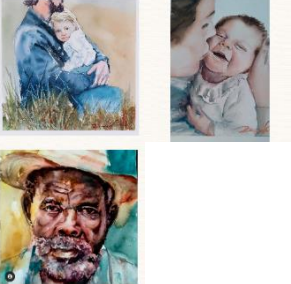

Um aspecto interessante desse projeto de extensão foi a possibilidade dos profissionais envolvidos, principalmente docentes pesquisadores, em deixar a zona de conforto para apresentar e discutir sobre atividades artísticas que desenvolvem, para além do ambiente acadêmico. De certa forma, foi uma oportunidade de reencontro interior e expressão pessoal, tendo em vista as incertezas no contexto do isolamento.

Um dos principais desafios observados foi em relação à divulgação das atividades, especificamente em como mantê-las atrativas ao público participante, de forma a agregar entretenimento e conhecimento ao público interessado. Mesmo as ações propostas sendo de interesse do público participante, a certa altura da pandemia, dada a grande oferta de eventos, cursos, apresentações diversas em formato remoto, a participação foi decaindo. No caso do presente projeto de extensão, por hipótese, a falta de interesse não foi a causa da diminuição de público, mas sim a grande oferta de atividades disponíveis de forma gratuita, já com pouco tempo disponível para participação, pois praticamente todas as atividades cotidianas (adequação ao trabalho remoto, ensino remoto, compromissos, reuniões, encontros familiares, entre outras), aconteciam em formato remoto no período. Desta forma, o público teve uma tendência em se afastar das telas, quando possível, e isso foi observado principalmente em 2021.

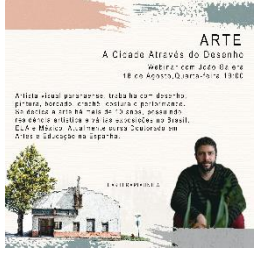
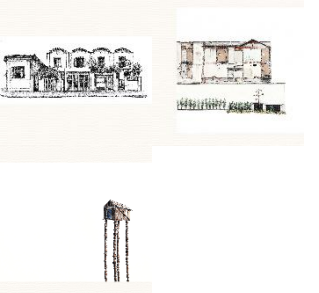

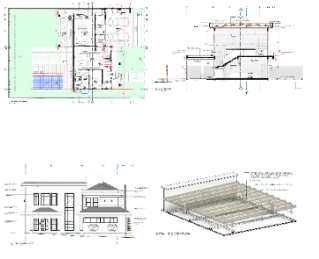
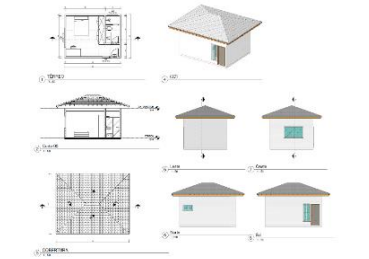



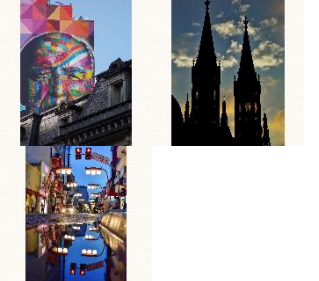


Quadro 3. Imagens de Divulgação e Demonstração de Alguns dos Eventos Promovidos durante a realização do Projeto de Extensão ARTErapia da UNILA, no período de junho de 2020 a outubro de 2021.

PROJETO DE EXTENSÃO ARTERAPIA (2020 - 2021)			
Evento	Imagem Principal de Divulgação	Imagens Secundárias	Demonstração ao Vivo
Arte e Auto Conhecimento: Como redescobrir a criatividade em tempo de pandemia?		-	-
Introdução ao Adobe Photoshop para Edição Básica de Imagens			
Fine Art. Introdução a Manipulação de Imagens com Photoshop			
Criatividade e o desafio de procurar e conseguir emprego durante a pandemia			-
Criatividade para Vencer a Ansiedade durante a Pandemia			-
Concept Art. Ilustração Digital para Criação e Pré-Produção			

Quadro 3. (cont.)

Evento	Imagem Principal de Divulgação	Imagens Secundárias	Demonstração ao Vivo
Desenho: Um Pouco das Técnicas sobre Papel			-
Como a Música pode Salvar Vidas		-	-
Sketches em Tela de Vidro: Concepção e Apresentação de Projetos Através do Desenho Digital			
Xilogravura: História, produção e ferramentas			
O Desenho, o Arquiteto, a Arquitetura e o Desenhista			-
Aquarelas que me inspiram			

Quadro 3. (cont.)

Evento	Imagem Principal de Divulgação	Imagens Secundárias	Demonstração ao Vivo
A Cidade Através do Desenho			-
Revit Básico para Projetos de Arquitetura			
O Desenho à Mão Livre na Arquitetura e no Resgate de Memórias			-
Fotografia: A Cidade é um Livro, para Lê-la Basta Caminhar			-
Ciência e Arte na Cerâmica Artesanal			-

A interação direta com o público foi realizada durante as ações do projeto de extensão, bem como por meio de rede social (*Instagram*), na qual um público espontâneo pode visualizar e interagir com as informações e produtos advindos do presente projeto, bem como interagir diretamente com os participantes do mesmo, compartilhando suas próprias experiências, impressões, conhecimentos e dúvidas, e aproximando-se das atividades oferecidas com o apoio da universidade. Essas ações também serviram de oportunidade para a divulgação à comunidade de outras atividades de ensino, pesquisa e extensão promovidas pela UNILA, bem como elemento de em sinergia entre tais atividades. Considera-se importante, ainda, a própria divulgação da universidade ocorrida antes e após os eventos, que passou a ser conhecida pelos participantes, pois sempre no início eram feitas apresentações que incluíam menção à universidade e ao final era promovido algum tipo de debate sobre a atividade, que incluía a divulgação de informações sobre os organizadores.

De fato, o projeto auxiliou na criação de um atrativo e oportunidade de entretenimento e diálogo para o público interessado; porém, o estímulo para uma participação mais ativa na elaboração de produtos relacionados às ações exibidas poderia ter sido mais encorajada e mais efetiva, por meio do oferecimento de brindes e sorteios (Materiais artísticos, livros, bolsas de estudos para cursos, obras de arte, etc), por exemplo, ou na busca de outras estratégias.

Nos eventos relacionados à fotografia e edição, foi oferecido um *feedback* sobre a produção experimentada pelos participantes. Porém, não foi em todos os casos que os participantes demonstraram o interesse em produzir algo, muitas vezes buscavam conhecer, dialogar e questionar aos artistas sobre inspiração, meios, técnicas e formas de produção. Esse aspecto em relação à participação teve outra configuração no caso dos eventos de Psicologia e Mercado de Trabalho, cujos interesses foram bem direcionados, por meio de debates de situações específicas apresentadas pelo público. A participação ativa do público nesses eventos, mostrou satisfatória e válida a escolha por englobar atividades que, de certa forma, extrapolaram as Artes para a área de Psicologia e mercado de trabalho.

Fazendo agora uma análise do formato remoto utilizado para o desenvolvimento do Projeto de Extensão ARTerapia, tendo em vista o contexto pandêmico, pode-se estabelecer uma relação ao estudo desenvolvido por Zamperetti (2021), denominado "Artes visuais e ensino remoto: paroxismo nas interações em tempos de pandemia", no qual a autora afirma que a educação através da arte pode ter nos ajudado a entabular melhores possibilidades para o futuro-hoje: maior criticidade em relação ao consumismo e a presença das tecnologias em rede na nossa vida, imaginação e invenção para criar melhores cenários futuros de sobrevivência, adaptação à reclusão, como fato talvez frequente para os próximos anos, em conjunto com a manutenção de nossa saúde mental, dentre tantas outras questões prioritárias que nos assolam. Enfatiza ainda, que reconhece a importância da arte na escola e na vida, porém, a marginalização e por vezes, a elitização de determinados conhecimentos, impediram que a arte se tornasse mais presente em nós. Ao fim, salienta que entende que a educação necessita de relações humanas e interações sociais, mas em virtude de nossa própria condição humana, não podemos realizá-la unicamente de forma contingente, continente e em distanciamento social. Outro aspecto importante que pode ser evidenciado e observado como um desafio do Projeto de Extensão ARTerapia, foi o uso de ferramentas digitais para divulgação e ensino de artes. Como destaca Hodges et al (2020), a educação *online*, incluindo ensino e aprendizagem *online*, é estudada há décadas. Diversos estudos, pesquisas, teorias, modelos, padrões e critérios de avaliação se concentram na aprendizagem *online* de qualidade, no ensino e no design do curso *online*. O que sabemos é que o aprendizado *online* eficaz resulta de um planejamento e design cuidadosos, usando um modelo sistemático de design e desenvolvimento. Afirma ainda que, o processo de design e a consideração criteriosa de diferentes decisões de design têm impacto na qualidade do ensino. Tendo em vista essas particularidades, se não for considerado esse aspecto, a assertividade da proposta para educação *online*, mesmo que no formato de eventos, não é atrativa,

tampouco atingida. As proposições de atividades do projeto de extensão demandam de uma nova estruturação em termos de conteúdo, metodologias, avaliação e exposição, o que implica em maior planejamento do que no caso de atividades presenciais.

Gonçalves e Moraes (2020) relataram uma experiência de um curso de ateliê *online* da Escola de Artes Fritz Alt (EAFA) de Joinville/SC, realizado também durante a pandemia da COVID-19 em 2020. As autoras salientam que, apesar das dificuldades de acompanhamento na execução dos trabalhos impostos pelas ferramentas virtuais, o ateliê como campo de investigação propiciou resultados criativos e adequados ao momento histórico vivido de isolamento físico e hiper conectado no ciberespaço, propiciando “novas formas de ser/estar/sentir/agir, assim como novas formas de ver/olhar para o lugar onde está e o que faz” (p. 370). Com a pandemia, foram criados novos espaços de divulgação da arte, diferentes dos tradicionais. O novo espaço proposto de interações sociais e de exposição dos trabalhos foi o ciberespaço, “num contexto coletivo, orgânico e misto, restituindo de uma nova maneira a pluralidade de vozes”, promovendo uma experiência social. Ainda de acordo com as autoras, a experiência do ateliê *online* demonstrou que a internet aponta possibilidades tecnológicas novas para a produção, circulação da arte e do ensino da arte que estão assentadas na capacidade de conjugar as funções de grande número de tecnologias (p. 370). Esses aspectos também foram observados durante o desenvolvimento do Projeto de Extensão ARTERapia.

Por fim, Cani et al. (2020) salientam que a proeminência na mediação da aprendizagem por Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) nos ajuda a pensar sobre como estas tecnologias estão se cristalizando em nosso cotidiano a ponto de, em pouco tempo, nos darmos conta de que não poderemos mais deixar de incluí-las na educação formal. A concepção de espaço educacional entre paredes deu lugar a um ambiente muito mais amplo e sem limites de aprendizagem, pois a arte de reinventar a escola, em tempos de Covid-19, “prioritariamente” pelas TIDC, trará novos rumos para a educação, que precisa sair de suas “trincheiras”. Apesar de todas as dificuldades enfrentadas, o uso dessas tecnologias veio para se consolidar.

Partindo da premissa de Jung sobre o incentivo na produção de arte como meio de expressão (Andrade, 1995), de certa forma, o projeto de extensão promoveu um incentivo à diferentes tipos de expressão, uso de diferentes técnicas e ferramentas de apoio, funcionando para a interação verbal, expressão do inconsciente e interior, por meio das diferentes vertentes de artes. Além disso, o projeto de extensão influenciou diretamente como propulsor da “coragem criativa”, ponto central do discurso de May (1975), que inclui a descoberta de novas formas, novos símbolos, novos padrões, segundo os quais uma nova sociedade pode ser construída. Em suma, todas as ações estimularam a sensibilidade estética, a experiência de participar e viver outros ares culturais, permitindo assim uma aproximação ao universo multifacetado das artes tradicionais e digitais.

Considerações finais

O Projeto ARTERapia, por meio da promoção de eventos com o auxílio de ferramentas computacionais e ambientes virtuais, permitiu a interação, participação e convivência do público, por meio da participação nos eventos e discussões promovidas ao final das apresentações, além da exploração de desafios e adaptação a novas formas de aprendizado em relação a criatividade e a arte.

Com o desenvolvimento do presente projeto houve uma oportunidade de ofertar atividades relacionadas a arte em diferentes âmbitos, criando um ambiente para aprendizado e convivência em formato remoto, possibilitando aos participantes, mesmo que por pouco tempo, melhores condições de saúde e qualidade de vida. Portanto, a oportunidade de colaborar, mesmo em pequena escala nesse aspecto, tornou-se uma experiência gratificante para todos os membros da equipe do projeto de extensão e mesmo que timidamente,

influenciou de alguma forma as pessoas ao despertar no desenvolvimento e aprimoramento de atividades relacionadas à criatividade oferecidas.

Os produtos desenvolvidos durante a execução do projeto tais como imagens, edições, pinturas, desenhos, tanto dos participantes, quanto dos artistas que se apresentaram, foram digitalizados e arquivados para futuras ações de divulgação, por meio de exposições (virtuais ou presenciais), ficando disponível em sítio eletrônico e redes sociais (*Instagram*), durante a pandemia e, posteriormente, em espaços físicos disponíveis, para todo o tipo de público interessado, criando assim novamente uma oportunidade de interação entre a universidade e a comunidade.

Além dessas questões, pode-se enfatizar o despertar para o uso da criatividade no desenvolvimento das diversas atividades artísticas desenvolvidas e a retomada ou aperfeiçoamento de habilidades criativas pelos colaboradores. Destaca-se ainda a importância dos eventos da área de psicologia, muito visados pelo público nesse período de Pandemia.

Sabe-se ainda que são muitos os desafios e os fatores implicados a esse tipo de atividade remota, que incluem desde a falta de estrutura tecnológica, até mesmo a própria familiaridade com as ferramentas, tanto para o público colaborador, quanto para o participante, mas ainda assim, essas experiências de aprendizagem podem ser significativas. Mesmo reconhecendo vários problemas e aspectos que podem ser melhorados, nesse momento singular, iniciativas desse tipo, apoiadas em Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) funcionaram como ferramentas de transformação e apoio do processo de ensino-aprendizagem, tanto para a equipe participante, quando para os espectadores.

Agradecimentos

Agradecimentos a todos, que de alguma forma colaboraram para a concretização do presente Projeto de Extensão e à Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA) pelo financiamento da Bolsa de Extensão. Ao Psicólogo Mauro Teixeira do Amaral pelas indicações da base teórica da área de Arteterapia e à Prof. Leiliani Maria Sacht, pela revisão de Português.

Referências

- Anastasiou, H. P., Santos, A. J., & Alvares, K. S. (2021). Arteterapia como instrumento para percepção de si: Um relato de experiência. *REVISE - Revista Integrativa Em Inovações Tecnológicas nas Ciências da Saúde*, 5, 141–156.
- Andrade, L. Q. (1995). Linhas teóricas em arte-terapia. In M. M. M. J. de Carvalho (Org.), *A Arte Cura? Recursos artísticos em psicoterapia*. (pp. 39-54). Campinas, SP: Editorial Psy II.
- Andrade, L. Q. (2000). *Terapias expressivas*. São Paulo: Vetor.
- Araujo, V. B., Alcântara, V. R. A., Silva, J. O., Silva, A. N., Vieira, L. P., Freitas, I. M. A, ..., & Correio, C. A. S. (2019). Sensibilizarte: Relato de Experiência de Arteterapia na Humanização Hospitalar. *Interfaces - Revista de Extensão da UFMG*, 7(1), 548-562.
- Arterapia. (2021). Rede Social do Projeto de Extensão. Recuperado de <https://www.instagram.com/arterapiaunila/>
- Assunção, M. A. A., Macedo, L. M. L., Santana, W. V., Osório, N. B., & Silva Neto, L. S. (2020). Arteterapia com Velhos: O Papel Terapêutico da Arte. *Capim Dourado: Diálogos Em Extensão*, 3(1), 66-75.
- Bazzo, A. W., & Pereira, L. T. V. (2013). *Introdução à Engenharia: Conceitos, ferramentas e comportamentos*. Florianópolis: Ed da UFSC.
-

-
- Cani, J. B., Sandrini, E. G. C., Soares, G. M., & Scalzer, K. (2020). Educação e Covid-19: A arte de reinventar a escola mediando a aprendizagem "prioritariamente" pelas TDIC. *Revista Ifes Ciência*, 6(1), 23-39.
- Carvalho, M. M. M. J., & Andrade, L. Q. A. (1995). Breve histórico do uso da arte em psicoterapia. In Carvalho, M. M. M. J (Org.), *A arte cura? Recursos artísticos em psicoterapia*. (pp. 27-38). Campinas, SP: Editorial Psy II.
- Gonçalves, J. R., & Moraes, T. M. R. (2020). Ensino de Arte em Tempos de Pandemia: Experiências de ateliê na Escola de Artes Fritz Alt (EAFA). *Rebento*, 13, 347-372.
- Google My Maps (2022). *Localização de Parceiros do Projeto de Extensão ARTErapia*. Recuperado de https://www.google.com/maps/d/u/0/edit?mid=17AuEq-u1XO_hXKB55aCVktBKkhZVzu8&usp=sharing
- Hodges, C., Moore, S., Lockee, B., Trust, T., & Bond, A. (2020). As diferenças entre o aprendizado *online* e o ensino remoto de emergência. *Revista da Escola, Professor, Educação e Tecnologia*, 2, 1-12.
- May, R. (1975). *A Coragem de Criar*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- Ostrower, F. (2014). *Criatividade e Processos de Criação*. Petrópolis: Vozes.
- Rede Nacional de Ensino e Pesquisa (RNP). (2021). *Conferência Web*. Recuperado de <https://conferenciaweb.rnp.br/#conheca>
- Reis, A. C. (2014). Arteterapia: a Arte como Instrumento no Trabalho do Psicólogo. *Psicologia: Ciência e Profissão*, 34(1), 142-157.
- Sensagent. (2021). *Conceito de Arte Digital*. Dicionário Sensagent. Recuperado de <http://dicionario.sensagent.com/arte+digital/pt-pt/>
- Silveira, N. (2001). *O mundo das imagens*. São Paulo: Ática.
- Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA). (2021). *Sobre a UNILA*. Recuperado de <https://portal.unila.edu.br/institucional>
- Urrutigaray, M. C. (2011). *Arteterapia, A transformação pessoal pelas imagens*. Rio de Janeiro: Wak.
- Zamperetti, M. P. (2021). Artes visuais e ensino remoto: Paroxismo nas interações em tempos de pandemia. *Palíndromo*, 13(29), 37-53.

Como citar este artigo:

Sacht, H. M. (2022). Arterapia: Rede de desenvolvimento de atividades artísticas para amenização de efeitos da pandemia da COVID-19. *Revista Brasileira de Extensão Universitária*, 13(3), 317-335. <https://periodicos.uffs.edu.br/index.php/RBEU/article/view/12488>
