



Novedosas obras de arte son expuestas en la UCR

20 | AGO
2011

■ Bárbara Ocampo Hernández | □ Categoría: Artes

Luego de una semana de taller, un grupo compuesto por artistas plásticos, docentes, diseñadores gráficos y estudiantes plasmaron su programación por computadora, en 20 trabajos artísticos, que se exhiben en los pasillos de la Escuela de Artes Plásticas **hasta este lunes 22 de agosto**.

Las obras expuestas fueron creadas por medio de un software denominado *TortugArte*, que es un entorno que utiliza lenguaje Logo y en el que se realizan diseños gracias a una tortuga. Esta herramienta didáctica permite arrastrar bloques de instrucciones o acciones, según sean las figuras y colores que se quiera obtener.

El taller donde se gestaron los diseños se llevó a cabo en el mes de julio **y fue impartido por Artemis Papert y Brian Silverman, creadores de esta herramienta artístico/didáctica**.

Ambas actividades fueron organizadas por el Programa de Tecnologías Educativas Avanzadas (PROTEA) y contaron con el apoyo de la Cátedra U de Transdisciplinariedad, Complejidad y Ecoformación.



La exhibición de creaciones realizadas con TortugArte, se exponen en la Escuela de Artes Plásticas.



Como herramienta didáctica Torturarte permite arrastrar bloques de instrucciones o acciones, según sean las figuras y colores que se quiera obtener.

“Fue un espacio donde **nos divertimos mucho, nos dimos cuenta de lo fácil que es aprender haciendo**, aunque no teníamos experiencia, logramos expresarnos y además fue un trabajo intensamente colaborativo”, expresó durante la inauguración la Lic. Julia Alonso Delgado, coordinadora de PROTEA.

Para la Dra. Eleonora Badilla Saxe, directora de la Cátedra U, **“TortugArte es una oportunidad de aprendizaje que se ubica en la intersección entre el arte, la matemática y el lenguaje informático**. La exposición incluye a artistas que programaron; a matemáticos y programadores que se expresaron por medio del arte y a personas de otras especialidades que exploraron y disfrutaron del arte y los algoritmos. Es innovación desde todas las perspectivas, incluyendo la pedagogía y la docencia”.

El Lic. Erick Hidalgo Valverde, director de la Escuela de Artes Plásticas, señaló que más que un fin en sí mismo, este software puede utilizarse en la docencia como un medio para analizar el proceso y el progreso, además permite **“afrontar el diseño de una manera más libre”**.

Por ejemplo, Andrés Salazar, quien recibió el taller, replicará la experiencia con 160 muchachos con edades entre los 12 y 19 años, pertenecientes al modelo de educación comunitaria Computer Clubhouse San José Sur. **TortugArte “rompe el estereotipo de que la matemática es aburrida, programar por medio de este software es divertido”**, aseguró Salazar.

Posterior a la exhibición y de acuerdo con el Lic. Carlos Guillermo Montero Picado, coordinador de la Oficina de Extensión Cultural de la Escuela de Artes Plásticas, **durante el mes de setiembre habrá una selección de los trabajos en el edificio de la Rectoría y luego se enviarán a la Sede Interuniversitaria en Alajuela**.

