

Luces, realidad aumentada, y ¡Acción!

AIN Y LA UPNA EXPONEN EN EL PLANETARIO UNA MUESTRA INTERACTIVA QUE FUSIONA NUEVAS TECNOLOGÍAS, ARTE Y CIENCIA

Un reportaje de **Cristina Garbayo** Fotografía **Iñaki Porto**

El Planetario de Pamplona alberga desde ayer una experiencia única que desafía los límites de la percepción humana: la exposición interactiva *Luces, realidad aumentada, y ¡Acción!*. Hasta el 18 de mayo, esta muestra llevará a los visitantes en un viaje a través de la interacción de la luz con la materia a nivel microscópico, combinando arte, ciencia y tecnología en una experiencia visualmente impactante.

Luces, realidad aumentada, y ¡Acción! es parte del proyecto VISUAL-TECH 4.0, una colaboración entre la Asociación de la Industria Navarra (AIN) y la Universidad Pública de Navarra (UPNA). Coordinado por ADITech, este proyecto demuestra el potencial de la colaboración entre la industria y la academia para impulsar la innovación y el avance tecnológico. La muestra fue presentada en un acto en el que participaron Javier Armentia, director del Planetario de Pamplona; María Napal, del Departamento de Ciencias de la Universidad Pública de Navarra y Javier Osés, investigador en la Asociación de la industria Navarra y en el proyecto VISUAL-TECH 4.0.

El concepto detrás de la muestra, que, en palabras de Javier Armentia, director del Planetario de Pamplona, "trasciende lo que es una exposición", es revelar las maravillas ocultas que se encuentran en el mundo microscópico, mostrando colores, patrones y formas sorprendentes que solo son visibles a través de un microscopio. Utilizando realidad aumentada, animación en 3D y otras tecnologías, los asistentes serán testigos de un nuevo enfoque de arte que desafía la percepción visual convencional.

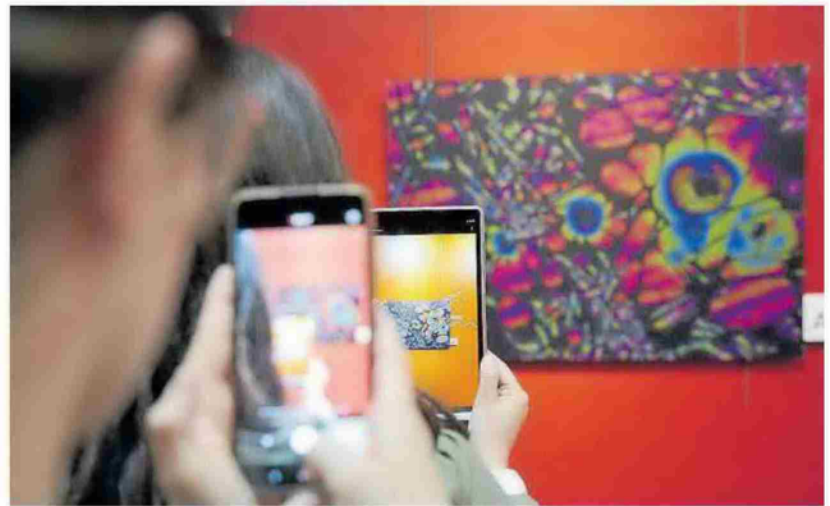
VISUAL-TECH 4.0, programa en el que se enmarca esta exposición, es un proyecto de I+D financiado por el Gobierno de Navarra dentro de las convocatorias para las ayudas a proyectos colaborativos del Sistema Navarro de Investigación, Desarrollo e Innovación (SINAI). Este se inició en 2022, con el objetivo de desarrollar contenidos audiovisuales innovadores mediante la combinación de investigación en ciencia de materiales y aplicaciones disruptivas de tecnologías

digitales. De esta manera, según manifestó Javier Osés, se logra revertir de nuevo en la población, que es quien aporta los recursos para el I+D.

La exposición cuenta con imágenes tomadas con microscopio de materiales creados en un laboratorio, que sirven como soporte para añadir animación 3D y realidad aumentada con el fin de ampliar estos cuadros con contenidos divulgativos sobre la ciencia.

OBJETIVO DIDÁCTICO Más allá de su aspecto estético, *Luces, realidad aumentada, y ¡Acción!* tiene un objetivo educativo y formativo. Desde un enfoque STEAM (ciencias, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas), la exposición busca despertar la curiosidad sobre temas científicos, inspirar vocaciones en campos técnicos y artísticos, y demostrar el poder de las tecnologías digitales como herramientas educativas. María Napal se refirió a estos contenidos como "de alto impacto", pero no por su impacto visual, sino por su carácter educativo. Para lograrlo, han colaborado tres departamentos: el Área Didáctica de Ciencias Experimentales, el programa KIMUA de aprendizaje activo y el grupo de mediación y educación artística Edarte. "Hemos querido ver cómo podemos utilizar la tecnología para ponerla al servicio de la educación", manifestó Napal.

La exposición está diseñada para ser disfrutada por personas de todas las edades y puede ser visitada individualmente, en familia o como parte de una excursión escolar. Los contenidos se adaptan a diferentes niveles educativos, desde Primaria hasta Bachillerato, y destacan especialmente los logros y descubrimientos de mujeres científicas en el campo de la luz. Napal explicó que "se buscaron aquellos contenidos que se podían trabajar de manera natural asociados a estos cuadros, que no dejan de ser obra de arte". La muestra se puede recorrer con un móvil propio, pero para garantizar su accesibilidad a todas las personas, se han puesto a disposición del público unas tablets. El objetivo último es entender el fenómeno de la luz: qué es, cómo se comporta y cómo la per-



Personas asistentes a la exposición prueban la realidad aumentada en sus teléfonos móviles.



Organizadores y participantes en la organización de la exposición 'Luces, realidad aumentada, y ¡Acción!'.



Algunas de las piezas expuestas en el Planetario de Pamplona.

cibimos los seres vivos.

Al final de la exposición, se invita a los visitantes a participar en una encuesta para evaluar el impacto de las tecnologías digitales y el enfo-

que STEAM. Además, se sortearán tres obras entre los participantes, brindando una oportunidad adicional para llevarse a casa una parte de esta experiencia. ●

EN CORTO

- **Sobre la exposición.** "Luces, realidad aumentada, y ¡Acción!" es una muestra interactiva que busca hacer entender el fenómeno de la luz mediante el uso de tecnologías como la realidad aumentada y la animación 3D.
- **Fechas y lugar.** Del 19 de marzo al 18 de mayo en el Planetario de Pamplona
- **Organizadores.** UPNA y AIN, bajo la coordinación de ADITech.

"Hemos querido ver cómo podemos utilizar la tecnología para ponerla al servicio de la educación"

MARÍA NAPAL
Profesora e investigadora en la UPNA