

EQUIPOS IMAGINARY

Mathematisches Forschungsinstitut Oberwolfach - Imaginary

Gert-Martin Greuel, Andreas Matt y Anna Hartkopf

RSME-Imaginary

Antonio Campillo (presidente), Julio Bernués, Sebastià Xambó, M^a Teresa Lozano.

SURFER y galerías de imágenes Imaginary

Dirección: Gert-Martin Greuel

Programación: Henning Meyer (versión Linux, Surf) e Christian Stussak (conversión Windows, Java)

Galerías: Herwig Hauser e Oliver Labs

Concepto/Coordinación: Andreas Matt

Esculturas

Creadas para la exposición por Alphaform y Voxeljet Technology.

Morenaments

Martin von Gagem

j-Reality

Concepto y diseño: Ulrich Pinkall y Steffen Weissmann. Creación: www.jreality.de

Quiosco Cinderella

Jürgen Richter-Gebert

3D-Xplormath

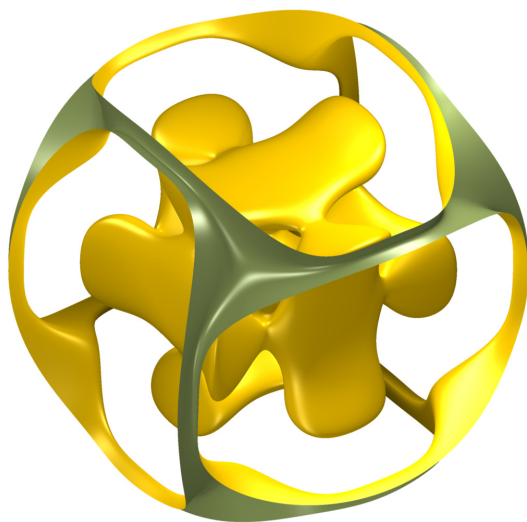
Richard Palais y Hermann Karcher

Textos Imaginary

Redacción: María Alberich, Jordi Buendía, Capi Corrales, Anna Sabater, Emilio Sánchez, Raúl Ibáñez, Pedro Alegría, María T. Lozano Imízcoz y Sebastian Xambó.

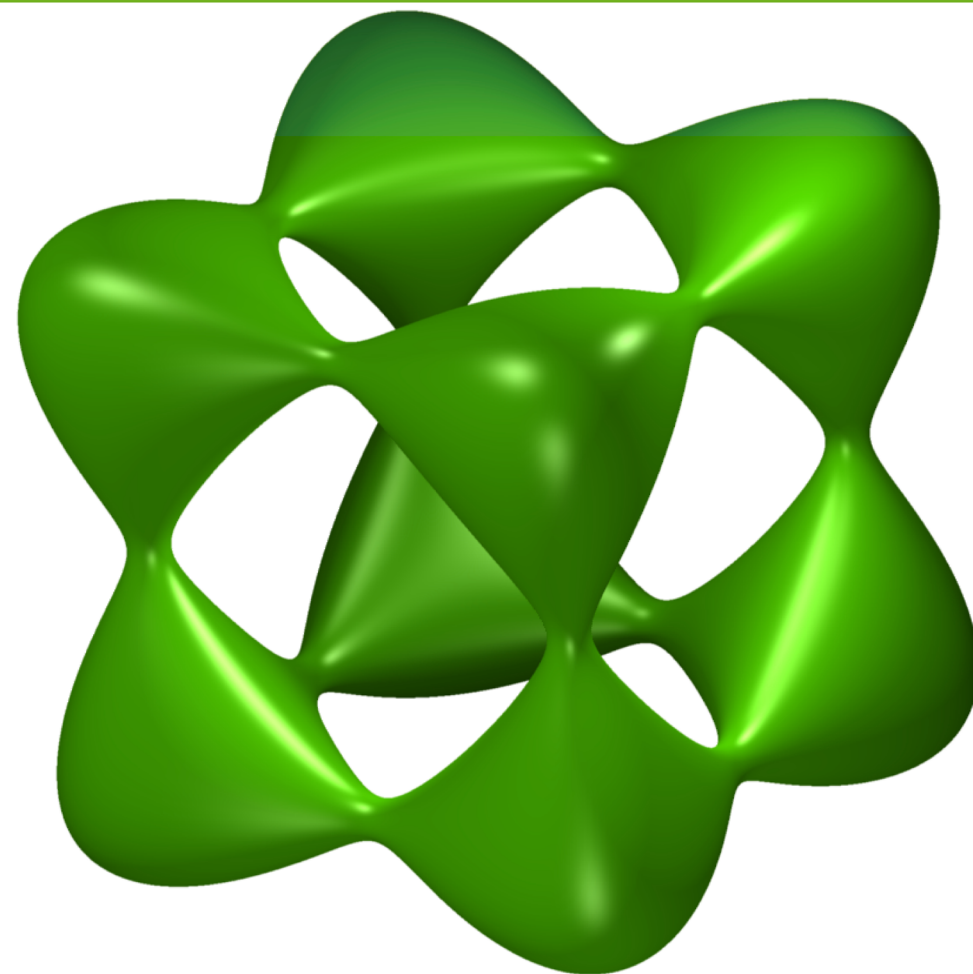
Composición: Sebastian Xambó

Web: www.rsme-imaginary.es



imaginary

una mirada matemática



Templo de Santa María

Calle Santa María s/n Requena (Valencia)

10 de febrero / 30 abril 2017

Patrocina:



Organizan:



Idea:



Colaboran:



IMAGINARY exposición interactiva fruto de la participación internacional de matemáticos y artistas.

Imaginary ofrece diversos programas interactivos de visualización matemática. Estos programas facilitan la exploración autónoma o guiada de un rico universo de bellas formas y pueden ser usados en los centros de enseñanza o por los particulares. Se pueden descargar gratuitamente de www.rsme-imaginary.es

Surfer

Este programa permite crear y visualizar fácilmente imágenes de superficies algebraicas reales. Desarrollado por la Universidad Técnica de Kaiserslautern y el Instituto de Investigación Matemática de Oberwolfach.

Morenaments

Permite pintar y jugar de acuerdo con las 17 posibles maneras que existen de teselar un plano. Diseña y dibuja tus propios mosaicos.

Cinderella-Imaginary

Es un software de sistemas dinámicos con el que se puede experimentar con construcciones geométricas, simulaciones físicas virtuales, fractales, caos, muarés, ...

jReality

En un entorno de realidad virtual controlado como si fuera un juego de consola, los usuarios pueden moverse en relación al objeto seleccionado, introducirse en el mismo, percibirlo como si fuese un objeto "real"... Fue desarrollado en la Universidad Técnica de Berlín.



Es la primera vez que una pequeña ciudad como Requena, que no es capital de provincia ni cuenta con universidad, acoge la exposición **Imaginary, una mirada matemática** del MFO alemán (*Mathematisches Forschungsinstitut Oberwolfach*) y que la RSME (*Real Sociedad Matemática Española*), desde el año de su centenario, promueve por todo el estado con el propósito de mostrar, como con la imaginación, las matemáticas se convierten, a la vez, en una herramienta de modelización de la vida cotidiana, de desarrollo industrial, de creatividad artística y de visualización y fomento de las nuevas realidades: aumentadas y virtuales.

La exposición muestra imágenes y objetos diseñados a partir de unas fórmulas matemáticas muy sencillas, y permite, en varias pantallas digitales, que los visitantes creen y manipulen originales y atrevidas figuras, comprobando así la estrecha y sutil relación entre álgebra, geometría y arte y, como cabe esperar –al fin y al cabo somos profesores–, incidiendo de una manera atractiva y didáctica en aspectos teóricos muy elementales de la geometría algebraica, la teoría de singularidades, la clasificación de superficies o los movimientos en el espacio.

Con el apoyo institucional del M.I. Ayuntamiento y académico de los Institutos *Uno y Oleana* de la ciudad, mostramos nuestro compromiso con la divulgación matemática y, desde aquí, os invitamos a una aventura que, como bien dicen los organizadores. ¡Resulta una experiencia única!

Antonio Ledesma

