Categoría: **Divulgación matemática**
Autor:
Ian Stewart

Editorial:
Crítica

Año de publicación:
2005

Nº de hojas:
258

ISBN:
9 788484 326175

Puede decirse que, al menos profesionalmente, Ian Stewart, el autor de este libro, es un hombre afortunado: como él mismo cuenta en el prefacio, fue la columna que durante 25 años Martin Gardner escribiera sobre ***juegos matemáticos*** en ***Scientific American*** y que él leyera con deleite desde sus dieciséis años, una de las principales razones de que terminara convirtiéndose en un matemático, toda vez que, treinta y ocho años después, él mismo sería quien pasara a escribir dicha columna en la misma revista.

Locos por las matemáticas recoge en su interior veinte de las columnas publicadas en ***Sci entific American*** por el autor que todavía no lo habían sido en forma de libro, tras ser convenientemente actualizadas para esta edición.

Como es fácil de imaginar por lo dicho hasta ahora, el lector se encontrará con un texto que combina tres ingredientes básicos, a saber:

- Un atractivo envoltorio formal de las propuestas hechas, siempre planteadas desde escenarios literariamente bien creados. Tan es así que hay capítulos que parecen sacados de una de esas novelas sobre historia antigua e incluso hay uno que podría parecer genuinamente salido de la pluma del mismismo sir Arthur Conan Doyle.

- Unos retos intelectuales de alto calado ya que aunque muchas de las propuestas descansan en situaciones aparentemente triviales, su ***desmenuzamiento*** matemático exige un lector no sólo cómplice sino además dotado de una preparación matemática suficientemente sólida. Es

decir, no estamos ante un libro para todos los públicos ni ante un facilón texto de divulgación masiva. Se trata, por el contrario, de un plato cocinado para ser saboreado por los amantes de la matemática que juega a ser ***tr aviesa*** desde una buena (y a veces ***dura***) base teórica.

- Ese inconfundible toque anglosajón: las tostadas sólo tienen mantequilla, nada de mermelada (y además producen sonidos como ***boing*** o ***plaf*** al caer), las calles del ***Monopoly*** parecen sacadas de una película de gansters, hay juegos con nombres tan remotos como ***Yucky Choccy*** que, además, parecen jugarse con barritas de chocolate... En fin. Ahí está y es algo que, naturalmente, puede gustar o no. La traducción (por lo demás impecable) colabora un tanto en la formación de este ***retrogusto*** exótico llamando, por ejemplo, Quéope a nuestro entrañable faraón Keops.

Y es que pocos son los campos que quedan fuera del foco de estos veinte capítulos. Nos encontramos con los clásicos acertijos del tipo ***conocimiento común***, con problemas de paralelaje en un ajedrezado donde faltan cuadrados, con rompecabezas de bloques deslizantes o de los del tipo de "disección", se abordan teselaciones de rectángulos en busca del ***cuadrado cuadrado*** o problemas como el de la imposibilidad del ***fuelle poliédrico***. Por supuesto, tiene hueco en estas páginas cuestiones mucho más populares de entrada como la tostada empeñada en caer del lado malo, las viejas pirámides egipcias y los problemas energéticos de su construcción, el socorrido juego de "los ceros" cuando faltaba el profesor en clase, la reflexión de las imágenes en una sala de espejos e incluso el popular buscaminas de Windows. Hay algún que otro planteamiento abiertamente "duro" como la búsqueda de la curva más corta que corte a toda cuerda de un círculo (ahí queda eso. No es de extrañar que este sea el caso de Holmes y el bueno de Watson). Hay capítulos dedicados a narrar la génesis de determinados sistemas como el llamado "Calendric Calculations" que intenta buscar un transvase fácil entre los diferentes sistemas de calendario o como la de los "protocolos matemáticos de reparto libre de envidias". Presentaciones como la que se hace de un ***pariente*** del número de oro llamado ***número de plástico***. Hay incluso un capitulo dedicado a alabar el programa ***Mathematica***.

La presencia de piratas, frailes medievales, ladrones de joyas, mozos de cuerda, sacerdotes tan antiguos como caprichosos (o los ya mentados detectives victorianos) garantizan la entrada lúdica a las profundas cuestiones que, en realidad, aquí se abordan. Un libro, en suma, que (no sin, a veces, trabajo de lápiz y papel por parte del lector) consigue

logros como explicar de forma limpia y sencilla situaciones que en si no son, pese a las apariencias, nada simples.

 Materias: reparto del botín, probabilidad en el Monopoly, en juegos, juegos matemáticos, rompecabezas, calendarios, demostraciones, tostadas, Gran Pirámide de Keops, número de plástico
 Autor de la reseña: Emilio Azueta