

Aventuras Matemáticas en el cine

José María Sorando Muzás



EDITORIAL Guadalmazán

Colección: Mathematica

ISBN: 978-84-94384-66-0

222 páginas

Año 2015

El cine y las matemáticas son dos mundos que aunque a simple vista puedan parecer que nunca llegarán a tener una conexión, en este libro se demuestra que dicha unión existe y su autor, J. M Sorando tienen mucho que decir sobre la misma. Sorando ha conseguido crear una obra divertida y amena, con diversas explicaciones matemáticas muy sencillas de seguir. Es muy fácil quedarse extasiado con tal muestra de trabajo y estudio de ambas artes, cinematográfica y matemática.

“Las historias del cine representan la realidad tangible, la cual manejamos mejor con ayuda de las matemáticas. Estas, además, proporcionan lenguaje y metáforas. Así que no es de extrañar que, a su vez, aparezcan las matemáticas en el cine, cerrando el triángulo cine-realidad-matemáticas.”¹

¹ Explicación que da el autor, J.M. Sorando, en la introducción sobre la línea argumental del libro



El autor argumenta desde un punto de vista matemático la veracidad de algunas escenas de diversos materiales filmográficos, tanto de series y películas actuales como de clásicos. Algunas de las series comentadas van desde “Futurama” y “Los Simpson”, seguidas tal vez por un público juvenil, a otras con argumentos más científicos como pueden ser “Numbers” o “The Big Bang Theory”. Y las películas a las que se hace referencia son también de diversos estilos y épocas, como pueden ser “Yo, Robot” o “Misión Imposible III”, más actuales, a clásicos como “El bueno, el feo y el malo”. El uso que hace el autor de series y películas tan actuales facilita que el lector se enganche con la lectura y quiera seguir investigando sobre los posibles gazapos o curiosidades de la distinta filmografía.

Los comentarios del autor hacia las distintas escenas son intachables y con cierto toque humorístico. El autor para poder comentar desde un punto de vista matemático las escenas, pone en situación al lector, indicando el concepto matemático que debería aplicarse, para verificar si son ciertos los cálculos obtenidos o comentados en la misma. Los temas que se tratan son diversos y se pueden abordar en distintos niveles de secundaria y bachillerato. El uso de este material en el aula ayudaría a dar una muestra de realidad y frescura a la asignatura de matemática tanto en secundaria como en bachillerato.

El libro posee ocho capítulos donde se tratan algunos temas como, qué difícil es ser un héroe de película, el azar, el humor matemático, amar matemáticamente a una persona, la vida extraterrestre o las posibles estrategias de los pistoleros para sobrevivir, entre otros. Para facilitar la búsqueda de un material concreto, tanto de un concepto matemático o de una película o serie, existen en el libro tres tipos distintos de índices: por filmografía, por conceptos matemáticos y por temas o capítulos definidos por el autor. Además al final de cada capítulo existe una referencia bibliográfica y filmográfica del material comentado en ese capítulo, y una opinión personal del autor sobre el punto de vista matemático que se trata en el capítulo.

Una de las partes más interesante del libro desde un punto de vista de la probabilidad se encuentra en los capítulos II y V, “Extrañados por el Azar” y “La estrategia del pistolero”, respectivamente. En el capítulo II, “Extrañados por el Azar”, se trata la probabilidad aplicando la *Regla de Laplace* que se comenta en diversas películas como pueden ser “*Rosencrantz y Guildenstern han muerto*” o “*En un mundo mejor*”. Y en el capítulo V, “La estrategia del pistolero”, se aprovecha de los duelos de honor de la película “*Barry Lyndon*” o un truelo² de la serie “*Numbers*” para comentar los diagramas de árbol que se usan en el cálculo de probabilidad. Estas escenas pueden ser muy interesantes para introducir la probabilidad en el aula acercando la realidad a la materia.

Otra parte curiosa del libro se encuentra en el primer capítulo “Qué difícil es ser un héroe de película” donde, aprovechando una de las escenas de “*Misión Imposible III*”, el autor pone en situación al lector para que pueda aplicar el Teorema de Pitágoras y de esa forma el protagonista pueda seguir con su misión y no caiga al vacío entre dos edificios.

Para los matemáticos cinéfilos este libro le parecerá una material imprescindible para su trabajo diario. Para los matemáticos no tan cinéfilos le será una puerta abierta para descubrir un mundo de posibilidades donde llevar al alumnado y acercar las matemáticas a la vida diaria y cotidiana.

Nereida María Santana Almeida (Instituto de Enseñanza Secundaria Santa Lucía)

² Nombre que se le da al duelo entre tres personajes en una película.