

SOCIEDAD y CULTURA



El matemático Fernando Blasco sacó a gente del público para ayudarle en su "matemagia". Al fondo, Rafa López, su presentador. / MIGUEL NÚÑEZ

Blasco: "Las matemáticas se hacen mucho más atractivas recurriendo a la magia"

El matemático demostró cómo se pueden unir una disciplina artística, el ilusionismo, y otra de sustrato científico

F. Franco / VIGO

Las matemáticas y la magia tienen bastantes cosas en común, aunque parezcan disciplinas totalmente diferentes. Una característica importante de ambas es la búsqueda tanto de la simplificación como de la generalización. Y se puede hablar de las matemáticas, para hacerlas más atractivas, utilizando la magia, entendida como arte de ilusionar.

De la magia y las matemáticas, de los trucos para entender los números, habló ayer en el club FARO Fernando Blasco, doctor en Ciencias Matemáticas y profesor de la Universidad Politécnica de Madrid. Presentado por Rafa López, periodista de esta casa, una idea le sirvió para comenzar: "La magia ha estado presente en todas las culturas. Unas veces se asociaba a la religión; otras veces los magos eran los científicos que conocían aparatos que parecían mágicos".

Recurriendo a diversos trucos "mágicos" ante un público que llenaba el auditorio, Blasco se refirió a esa antigua relación entre magia y ciencia, destacando, por ejemplo, que las primeras referencias históricas a juegos de ma-



El público que asistió a la charla abarrotó el Auditorio do Areal. / MIGUEL NÚÑEZ

gia con cartas aparecen en libros escritos por matemáticos; o cómo en el antiguo Egipto los científicos conocían aparatos que hacían parecer manifestaciones divinas.

Más que teorías, lo suyo fueron hechos, demostrando de un modo práctico cómo es posible aunar el ilusionismo como disciplina artís-

tica y las matemáticas como sustrato científico. Dicho de otro modo, el reto es crear ante los asistentes ilusiones propias de un espectáculo pero basadas en sólidos principios matemáticos.

Y lo hizo. Entraron en escena juegos con números, el sistema binario de numeración, las mate-

máticas que se esconden tras los códigos de barras o juegos topológicos realizados con cuerdas que hacían al profano sentir imposible lo que estaba viendo, fueran nudos que se sueltan, predicciones numéricas...

"Las matemáticas recreativas -afirma Blasco- han estado presentes en los libros de matemáticas desde antes de que Gutenberg inventara la imprenta. La descripción del primer juego de que tenemos constancia escrita aparece en un manuscrito de Leonardo da Vinci y Luca Paoli".

Trucos para lograr lo aparentemente imposible

Todo estaba pensado para mostrar que es posible hacer un poco más asequibles las matemáticas a los que no son demasiado aficionados a los números. Y, aunque el profesor Blasco recordó que los juegos de magia no deben ser desvelados (citando a Séneca como uno de los primeros que dejó escrita esta afirmación), sí indicó las claves fundamentales que permiten lograr lo aparentemente imposible en estos sencillos juegos. "Lo que pretendo -dijo- es transmitir ideas básicas y fundamentales de matemáticas por estas vías. Transmitir ideas científicas mediante la matemática recreativa no es algo nuevo sino que continúa una tradición que se ha mantenido a lo largo de los siglos". Afirmó Blasco que a los estudiantes no les gusta conocer la prueba de los resultados matemáticos; suelen decir que ellos se lo creen. Sin embargo, quieren saber en qué se basan las proezas mágicas. Como elemento didáctico, por tanto, la *matemagia* es interesante".

Enseñar Geometría o Probabilidad a golpe de chistera

"Lo que hay detrás de muchos trucos o juegos es pura ciencia -afirma Blasco-. Por ejemplo, Robert Houdin, padre de la magia moderna, asombraba al público encendiendo un montón de velas en un teatro. Pero lo único que hacía era usar la electricidad cuando apenas nadie la conocía. Arthur Clarke decía que una tecnología avanzada no se puede distinguir de la magia. Las matemáticas están en casi todo y no sólo en las ecuaciones y en los problemas".

Dicen de Blasco que es un mago por partida doble. Su primer truco ha consistido en hacer que las Matemáticas pasen de ser una asignatura hueso a un entretenimiento. Además, ha logrado enseñar Probabilidad o Geometría a golpe de chistera y una baraja. Los cuadrados mágicos, la teoría de los mundos o los algoritmos dejan de ser asunto de los libros y fórmulas enrevesadas para tener forma de truco mágico. Aunque el profesor no ve posible un salto hacia los institutos "por falta de tiempo", cree que sería allí donde mejor vendría esta peculiar enseñanza de las Matemáticas. "Casi todo lo que hago -dice- lo he aprendido en libros de Martin Gardner, que curiosamente era periodista y no matemático".

"En el antiguo Egipto los científicos conocían aparatos que hacían parecer manifestaciones divinas"