

Mensapiens

Año 1 - Nº 1 - Noviembre 2000





MENSAPIENS

Año 1—Número 1
Noviembre 2000

Edición:

Diego A. Zanandrea

Edición Original:

Martín Yañez

Colaboran en este número:

Carlos Allende
Gabriel Blasberg
Andrea DeGennaro
Hernán Freedman
Daniel Gandara
Christian Marcio
Diego Zanandrea

Comentarios, sugerencias y suscripciones, a:

diegozan@sion.com

En la Tapa: Collage con fotos de Sir Clive Sinclair, Isaac Asimov, Geena Davis y Arthur Clarke. Todos ellos miembros de Mensa.

Editorial

Hola a todos. Aquí está, finalmente, el primer número de la revista Mensapiens. La revista está acá gracias a la colaboración de muchos de ustedes, a quienes quiero agradecer, especialmente a Martín Yañez, por haber recopilado y editado el primer borrador de la misma.

La idea fue incluir diferentes secciones que abarcaran diferentes temas para todos los gustos, y que espero mantener (y en lo posible ampliar) con la colaboración de todos los miembros de Mensa.

Bueno. Espero que este primer número les guste y que sepan disculpar los errores que encuentren (pero no dejen de indicarlos, para que la revista salga cada vez mejor, con el paso de los números).

Gracias.

Diego.

Indice

SECCION	Pág.
Editorial	3
Mensa News.....	4
Notas.....	5
Reviews	7
Escritos	8
Juegos	10
The End	11

Mensa News

Nuevos Miembros

En estos últimos tiempos, ha ingresado a Mensa Argentina una gran cantidad de nuevos miembros. Desde esta sección de la revista iremos presentando a todos aquellos que se nos unan.

En este primer número conoceremos a todos los que ingresaron desde el 1° de Septiembre hasta hoy. Ellos son:

- Gabriela Allende
- Hernán Bianchi
- Pablo Escarlón
- Ariel Griglio
- Axel Griva
- José Luis Pérez
- Antonio Tivoli

A todos ellos les damos la bienvenida.



Viaje a Uruguay

Mensa Argentina y Mensa Uruguay se reunirán formalmente en el mes de Diciembre por primera vez en desde su creación.

Ya se está organizando el viaje, que contará con la presencia de integrantes de ambas Mensas, para celebrar nada más ni nada menos que la llegada del año 2001.

A continuación, se detalla un itinerario estimado del viaje (tener en cuenta que los horarios son a confirmar):

16/12

08:30 -Salida vía Ferryfast.

11:00 -Llegada a Colonia.

11:30 -Micro hacia Montevideo.

13:30 -Llegada. Tarde libre.

Por la noche, encuentro y celebración entre las Mensas.

17/12

13:00 -Micro hacia Colonia.

16:00 -Llegada a Colonia.

19:00 -Regreso vía Ferryfast

23:00 -Llegada a Bs.As.

También está programado comer mucho y divertirse. Por supuesto no nos vamos a olvidar de la feria de Tristán Algo en Montevideo el domingo a la mañana (para aquellos que se levanten temprano o, mejor dicho, para quienes se puedan levantar), o de recorrer Colonia en moto, variante para conocer lugares de la ciudad alejados del punto turístico común.

Se recuerda que la participación en el viaje es libre, por lo que se puede ir acompañado.

Esperamos que la reunión sea todo un éxito y marque una nueva tradición entre vecinos.

La fecha límite para anotarse es el 1° de Diciembre.

A todos aquellos miembros que estén interesados en participar en el viaje, o quienes deseen disponer de mayor información, deberán comunicarse con Andy, por e-mail, a la siguiente dirección: yeila@yahoo.com



Aviso en Enigmas

En el número 169 de la revista "Enigmas" de Ediciones de Mente, se publicó, finalmente, el aviso conjunto de Mensa Argentina y Mensa España.

Dicho aviso apareció en una excelente ubicación, en la página 11 de la revista, en medio de una sección titulada "Test de Inteligencia", donde se incluye una serie de ejercicios numéricos, series a completar, etc.

Para todos aquellos que no han tenido oportunidad de verlo, el aviso se reproduce en la última página de esta revista.



Revista Mensapiens

Se editó el primer número de la revista de Mensa Argentina. La distribución de este primer número, como habrán visto, se realizó a través de la lista oficial de Mensa Informes. Para evitar los posibles problemas que algunas personas puedan tener en cuanto a disponibilidad de espacio en sus casillas de correo electrónico, o bien del lugar de recepción, a partir del próximo número la revista se distribuirá por medio de una lista de correo especial. Para suscribirse a dicha lista, enviar un e-mail a la dirección: diegozan@sion.com, con "[Suscripción]" como asunto.

En la misma dirección podrán enviar colaboraciones para incluir en la revista o bien comentarios acerca de la misma. En estos casos, colocar "[Revista]" como asunto.

Habrà una serie de secciones fijas en la revista donde podrán colaborar:

Mensa News: Noticias acerca de Mensa Argentina, como nuevos miembros, reuniones, actividades, etc.

Notas: Notas o ensayos acerca de los más variados temas sobre los que quieran escribir (historia, política, ciencia, psicología, matemática, etc.).

Reviews: Comentarios acerca de libros, películas, sitios Web, música, software, etc.

Escritos: Sus cuentos, relatos, poesías...

Juegos: Acertijos, juegos lógicos, problemas matemáticos, series, puzzles, o cualquier otro reto a la inteligencia (al fin y al cabo por eso es que estamos reunidos).

The End: Humor, frases célebres o no tanto, fotos, cartas o cualquier cosa que no se incluya en las otras secciones.

Gracias a todos por adelantado.



Psique y el Amor

Andrea DeGennaro

Psique, también conocida como Psiquis, era la menor de las tres hijas de un rey de Asia. Su hermosura no tenía comparación, pero por contra, su carácter era profundamente insufrible. Había sido malcriada y ya nada podía formalizarla, incluso sus gustos eran tremendamente volubles, cual una mariposa o el soplo de la brisa.

Hubo un hermoso, joven, amable e inteligente príncipe, el propio dios Eros que se enamoró profundamente de ella urdiendo un plan para conquistarla. Descubrió que lo de que verdad atraía a Psique era la curiosidad, un estado que en ella se convirtió en pasión. Por eso, Eros cubrió todos sus actos de un gran misterio, se apoderó de un hermoso bosque, en el que hizo construir un enorme y suntuoso palacio en el que introdujo todo aquello que pudiese ser placentero para la vista, que deleitase el oído o que halagase el olfato.

Hasta allí fue atraída Psique y escuchó una voz que le dijo: "tú eres la señora de este palacio, ordena lo que quisieres y serás inmediatamente obedecida". La joven doncella no lo dudó un momento y empezó a solicitar diferentes presentes quedando enormemente impresionada de los bellos muebles y telas que se le acercaban, los empalagosos perfumes que la rodeaban, las frutas de exquisito sabor que degustaba y, sobre todo, los múltiples criados que se le acercaban para servirle.

La curiosa Psique quiso saber a quien debía tantos favores y preguntó a sus hermanas, criadas, amigas y conocidas pero de ninguna obtuvo respuesta. De día, Eros permanecía oculto y por la noche corría entre la hierba, se acercaba a Psique, la acompañaba y le pedía que le prometiera que no se casaría con nadie más. Cuando Eos, la Aurora, despunta-

ba en el horizonte, Eros desaparecía como había venido dejando en profundo tormento a Psique que no hacía más que preguntar por su benefactor.

Las hermanas de Psique, mientras, carcomidas por la envidia que les producía tantos halagos y regalos por parte del misterioso príncipe, se regodeaban en su desesperación y la hacían sospechar contra él diciendo que podría tratarse de un monstruo o vampiro que la mataría cuando tomara confianza. Sus hermanas le facilitaron una lámpara y un puñal para que intentase descubrir a su amante y lo matase si sus sospechas fuesen fundadas.

Esa noche, cuando Eros estaba recostado en su diván descansando, Psique se le acercó ansiosa intentado buscar el rostro de su bienhechor, cuando se acercó a él y lo vio exclamó excitada "¡Dioses inmortales! ¡qué veo! ¿es éste el monstruo que tanto temía yo y que mis hermanas me habían pintado con tan vivos colores? Es el mismo Eros, en la flor de su adolescencia. ¡Oh, felicidad infinita! Es él quien me pretende por esposa". En su regocijo Psique derramó cera de la lámpara en el rostro de Eros quien se despertó y la contempló sobresaltado diciendo "Ingrata Psique. Ahora me conoces ya. Tu felicidad dependía de tu ignorancia. Yo no puedo ser tuyo". En ese momento todo el palacio desapareció y Psique quedó en un enorme desierto desolado en el que solo se oía el rumor de una fuente.

Psique intentó suicidarse allí pero las aguas la depositaron en la orilla. Entonces, Psique acudió al oráculo de Afrodita, madre de Eros, pero ésta, que estaba enormemente disgustada porque había sido capaz de enamorar a Eros y celosa de su belleza, lejos de ayudarla la confinó a horribles trabajos a los que Psique se dedicó rauda, pues pensaba que así podría pagar su culpa.

Primero tuvo que llenar un cántaro de agua cenagosa de una fuente guardada por cuatro dragones y después tuvo que cortar un poco de lana de unos violentos carneros de lo alto de una larga cima. En su tercera encomienda, Afrodita encargó a Psique que fuera al inframundo a pedirle a Perséfone un poco de su belleza en una caja pero le indicó que no podía abrirla pues no merecía más atractivos. Psique consiguió lo que se le encargó, pero cuando, muerta de curiosidad, abrió la caja, su cara se llenó de una negra ceniza y un espejo le mostró su horrendo rostro.

Psique cayó desmayada y fue llevada al altar de Afrodita, desde donde una vez despierta le dirigió una plegaria.

Estando en este trance, se le apareció Eros, y la enormemente sorprendida y exhausta Psique no pudo más que implorar perdón. Eros, enorgullecido por tanta muestra de sumisión le quitó su máscara y la desposó, no habiendo nunca unión más perfecta ni más feliz. Para mayor regocijo, Zeus la convirtió luego en inmortal.



Inteligencia y Creatividad

Carlos Allende

En este trabajo se procura establecer patrones comunes, llanos y entendibles, de esta temática, y para ello nos hemos valido de una básica diferenciación entre los términos, para luego ir desarrollando hipótesis de trabajo que seguramente no terminaremos en esta entrega. En primer lugar tenemos el compromiso de especificar que es para nosotros inteligencia. Podemos marcar en una primera instancia que denominamos así a la capacidad de entender, de comprender la información presentada. En ningún caso debemos confundir con el acto de memorizar esa información o acumularla como un conocimiento general. En este párrafo nos abriríamos hacia otras vertientes del trabajo, que implicarían abordar aspectos socioculturales y saldríamos de tema. Por el momento nos atenderemos al establecimiento de los aspectos comunes y las diferencias. Haciendo un breve pasaje por este camino del estudio de las funciones intelectuales y el concomitante aporte de la neurofisiología, diremos que en el lapso de cien años de investigaciones se convino en pautar dos grandes ramas de abordaje del problema teórico. El primero de ellos se refiere a un "factor de inteligencia" que sostiene que ésta es una capacidad general y única para la conceptualización y resolución de problemas. En la segunda línea se propone la existencia de un conjunto de facultades mentales primarias e independientes unas de otras, llegando a una teoría interactiva de la inteligencia, en donde vemos el resultado, como ecuación, entre lo heredado y lo adquirido. Esto se pondría en movimiento considerando a la misma como un complejo sistema de relaciones entre actos mnémicos y procesos combinatorios, "controlados" de alguna forma por un sistema de inteligencias relativamente autónomas. Un axioma recurrente dentro de la visión actual, plantea que los individuos más sabios son los más capaces de crear conexiones transversales entre todas las áreas, como demuestra el uso de metáforas y analogías. Ahora, situados en tema, proponemos pautar los elementos que actúan en este proceso en relación con el ámbito de la motivación creativa. Que sería ser creativo? Dentro de qué inscribiríamos este acto? Cual es la medida de

la creatividad? En un primer momento se presenta la idea de establecer diferencias estructurales entre ambas, lo que nos permitiría decir que la inteligencia se homologa con el "encontrar la mejor idea", mientras que desde lo creativo sería "hallar una idea nueva", lo que permite establecer relaciones con objetos de diferentes dominios. De esta forma la inteligencia y la creatividad se retroalimentan, utilizando la capacidad lógica de una para la generación de nuevas ideas y la capacidad generativa de la otra para nutrir de nuevos objetos a la inteligencia. Que sería entonces ser creativo? Resolver algo rápido? Hacer mas eficaces las respuestas? Creemos que el acto de crear está implicado, más allá del aspecto meramente formal del acto intelectual, en la construcción ingeniosa de un fenómeno. Cuanta gente inteligente conocemos? Mucha. Cuanta gente creativa tenemos cerca? Poca. Cuando vemos el arte rupestre podemos afirmar, sin lugar a dudas, que ese protointelecto ya estaba, magia mediante, creando una representación del mundo fantasmático que le permitía la adquisición del factor simbólico. Una pregunta surge de este análisis y permite abrir una especulación: El desarrollo de la función simbólica, el crecimiento de nuestra inteligencia como homínidos, fue un impulso para la creatividad o más bien un encorsetamiento de la misma? Este es un fenómeno visible en el desarrollo libre de la mente infantil. Ahora, en este estadio de las cosas, nos preguntamos que es realmente la creatividad. Lo primero que surge se refiere a una condición o estado muy especial, que involucra la síntesis de todas las funciones de la mente, y establecerá una cierta habilidad de desarrollar ideas nuevas y originales. Este "acto creativo" está en muchos casos vinculados a una puesta en escena altamente emocional. Esta conjunción nos permitirá ver que había en estos casos una capacidad de innovar, partiendo de elementos originales, para así construir ideas nuevas. Otro punto de vista determina a este proceso como la presentación de un problema a la mente y la resolución del mismo a partir de caminos no convencionales. Muchas veces nos ha pasado que, ante una prueba, las soluciones son las mismas pero llegan por diferentes caminos. Esto se manifiesta por medio de

juegos lógicos que muchas veces hacemos. Hay un solo resultado, pero las reglas para llegar a él difieren entre individuos. Encontramos diversos estudios donde se corrobora que la relación entre IQ y creatividad es absolutamente relativa. Hemos podido llegar a conclusiones generales en lo referente a características generales de la creatividad, concluyendo que el "acto creativo" implicaría un nivel intelectual alto, lo cual no necesita para ello el acceder a la superdotación. Por otra parte este acto implicaría algunos aspectos salientes de él: alto nivel de curiosidad, donde la percepción podría crear nuevos productos a partir de algo ya visto y analizado por otros. Habría una alta capacidad de innovar. Por otra parte encontramos originalidad, producto de este "nuevo análisis" que hace al pensamiento creativo, que iría necesariamente unido a una alta sensibilidad que permite captar aspectos inusuales de un fenómeno. Podríamos ir dando forma a nuestra elaboración, pensando en no dar preferencia a la creatividad por encima de la inteligencia, ni al revés, sino que ambas facultades son necesarias para un contacto acabado con el mundo. Es decir: de poco sirve que un individuo sea creativo si tiene dificultades para entender los conceptos que se le presentan y, al revés, no vale que un individuo sea muy inteligente si no es capaz de tener ideas nuevas, de ver más allá de lo que le han enseñado. Podemos establecer este acto como el proceso de presentar un problema a la mente con claridad, ya sea imaginando, meditando, contemplando, y luego originar una idea, concepto, noción, según líneas nuevas o no convencionales. Supone estudio y reflexión más que acción, y teniendo en cuenta el carácter multidisciplinario de la creatividad. Esta no solo trabaja con herramientas de la inteligencia, sino que combina y es capaz de trabajar con distintas capacidades del individuo no solamente intelectuales. Como corolario podemos decir que paralelamente a la inteligencia, la creatividad juega un papel de suma importancia en la personalidad del individuo. La persona creativa tiende a crear su propio orden, su propia forma y a idear su propio sentido vital unido a un indudable proceso intelectual que interviene en la concreción del proyecto creativo.



Hijo del Cambio

Garri Kasparov

Agresivo, frontal, apasionante y polémico. No se podía esperar otra cosa del *enfant terrible* del ajedrez ruso, que relata con agudeza su escalada hasta el título mundial y desnuda matices de la realidad política rusa del momento.

Al vuelo: "...la llegada de Anatoli Karpov, que heredó el título mundial sin luchar por él, coincidió con un período en la vida soviética marcado por la inercia y la corrupción burocrática."

H.F.

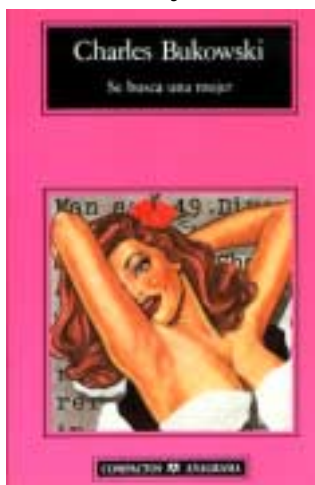
Se Busca una Mujer

Charles Bukowski

Uno de los mejores libros de relatos cortos del último escritor "maldito" de Norteamérica. Historias de borrachos, putas, marginales y perdedores, todo ello mezclado con la profunda ironía y exasperada lucidez que le daba el ser parte de ellos.

Al vuelo: "Bebí doce botellas de cerveza. Tuve una discusión sobre algo con Vicky después de la décima botella. Luego me bebí las otras dos y me fui a dormir"

D.Z.



El Regreso del Caballero Nocturno

Frank Miller

La obra que marcó un giro de 180° en la historia del comic de superhéroes. Un Batman cínico como nunca, que regresa de su retiro para combatir la delincuencia y revelarse contra la sociedad hipócrita y contrarios, como Superman, transaron con ella.

Al vuelo: "Kriptonita sintética. No fue fácil hacerla, Clark. Tomó años y costó una fortuna. Por suerte tuve ambos. Sabía que algún día la necesitaría."

D.Z.



El Hombre que Calculaba

Malba Tahan

Para los que gustan de las matemáticas. Beremiz, cual superhéroe de comic, nos hará sucumbir ante sus espectaculares habilidades con los números. Un relato con tinte árabe que nos dejará atónitos más de una vez.



Al vuelo: "Beremiz era un hombre de genio alegre y comunicativo. Muy joven aún -pues no había cumplido todavía los veintiséis años- estaba dotado de una inteligencia extraordinariamente viva y de notables aptitudes para la ciencia de los números."

H.F.

La Oración de la Rana

Anthony de Mello

Es la suma de muy pequeños relatos para meditar. Una interesante opción para alimentar el espíritu y reflexionar sobre la vida y la religión.

Al vuelo: "Es un error creer que la meditación no puede practicarse por falta de tiempo. El verdadero motivo es la agitación de la mente."

H.F.

Mule Variations

Tom Waits

Tras seis años de silencio, Su Majestad Aguardentosa regresa con su eterna maraña de historias callejeras. Trae nuevamente su blues gritón y cacofónico, lleno de extrañas percusiones, perfilado desde "Swordfishtrombones" y "Rain Dogs". Si bien ya no existe el factor sorpresa de éstos, es muy fácil engancharse con el álbum por el lado de su ruidoso surrealismo. Se destacan "Hold On", por la suave simpleza de su lenguaje y el angustioso croar de la voz de Waits, la devastadoramente bella "The House where Nobody Lives", y el relato "What is He Building in There?".



Al vuelo: "All broken down / by the side of the road / I was never more alive / or alone"

D.Z.

El Cuarto

Christian Marcio

No tengo espacio, necesito respirar... Y frente a mí, cerrado esta ese cuarto, al que no se me está permitido entrar... Intento forzar la puerta, pero es inútil: resulta infranqueable a mis esfuerzos, cada vez menos intensos, por el cansancio que rápidamente va ganándole terreno a mi voluntad...

Y sigo caminando, de un lado a otro del pasillo frente al cuarto, pensando qué puedo hacer para entrar... Si es que existe siquiera esa posibilidad, que, ahora, parece menos que remota...

Acerco mis oídos a la puerta: oigo un extraño murmullo, y, entre risas, me parece escuchar mi nombre, aunque tal vez sea solo mi paranoia, producto de mi desesperación de entrar que me hace percibir la realidad en una forma que se ajusta a mis peores temores, como en estos casos de desesperación suele pasar...

Pero hay algo que no entiendo, entonces... ¿Por qué me invitaron hace un tiempo esa carta, en la que me invitaban a entrar en este cuarto, en el cual, según decían, encontraría todas las respuestas que necesitaba en mi vida?

Me senté, ya rendidas mis piernas, en un banquillo que había frente a la puerta. Era grande, de madera oscura y muy lustrada, su picaporte relumbraba intensamente... Era como una presencia en sí misma, que parecía eclipsar, con su inamovible postura, a las paredes, el pasillo, las otras puertas de otros cuartos, y todo alrededor de aquel segundo piso... Todo parecía existir solo para contener a Esa puerta, reluciente y soberbia... Hasta daba la impresión de que la misión del edificio entero no era sino sustentar la puerta exactamente en el lugar en que estaba, y se había descuidado todo lo demás...

Me perdí paulatinamente entre mis pensamientos, hasta quedarme dormido... Y cuando desperté, al oír los pasos de alguien que bajaba por las escaleras, aparentemente, dado que no lo podía ver desde mi posición, instintivamente sumergí mi mano en uno de los bolsillos internos de mi sobretodo... Extraje la carta que me habían enviado, invitándome al cuarto... Miré entonces la puerta, algo confundido, y volví a leer la carta...

Inmediatamente, fui a la puerta de la derecha, algo deslucida, de aspecto descuidado y mas débil que la anterior... Pero, sin embargo, era esa la puerta indicada en la carta que ahora tenía en mi mano izquierda, tras ella estaba el cuarto que buscaba y no en la otra... Había incurrido en una lamentable confusión... Entonces, golpeé en dicha puerta, pero alguien, del

otro lado, me dijo en voz baja, casi susurrando: "ahora no puede pasar"...

"no es este el cuarto al que he sido invitado?", pregunté inmediatamente, con un tono ansioso y vacilante... tras lo cual escuche "si, pero ya es demasiado tarde, ha perdido su tiempo intentando entrar en el cuarto equivocado, y ahora no le podemos permitir ingresar"...



Práctica Inútil

Daniel Gándara

-¡Vamos, Astides!-exclamó Herconio-¡No me dirás que hallaste la solución al Gran Enigma!

-¡Por supuesto! ¿Por qué no me crees? -respondió Astides con incomprendida desesperación.

-Porque es imposible. Ese tipo de problemas sólo pueden ser resueltos por los Grandes Intuitivos.

-¡Es que no usé la intuición!-dijo Astides, con la suficiencia de quien se sabe superior.

-¡Ah, bueno!-exclamó Herconio - Esto sí que no lo creo, a ver, ¿Cómo lo resolviste?

-Razonando-replicó Astides, ante la cara de espanto de Herconio, que acusaba haber oído una palabra mágica o prohibida.

Astides y Herconio habían discutido sobre el mismo tema durante la mayoría de los 138 años que llevaban de vida cada uno.

Herconio creía ciegamente en los Grandes Intuitivos para la resolución del Gran Enigma.

Astides siempre soñó con resolverlo él mismo.

-Razonando, razonando-dijo irónicamente Herconio -Eres un estúpido ¿Cómo puedes decir que eres capaz de razonar? ¿Cómo puedes decir que razonaste en lugar de intuir? ¿Cómo puedes decir que prefieres utilizar esa práctica inútil, arcaica y olvidada, en lugar de la excelente técnica de la intuición?

-Un momento-respondió airadamente Astides -Yo no dije que sea mejor razonar que intuir, porque por algo hemos optado por la intuición y hemos olvidado cómo se razona durante siglos.

-¡Por fin me das la razón! ¿Cómo puedes pensar en razonar en el siglo XXXIII?

-¿Por qué no? Aunque actualmente nadie quiera ni pueda hacerlo, es una habilidad que todos tenemos en potencia. Como antes era al revés.

-¿Cómo al revés?-preguntó Herconio, entendiéndolo cada vez menos.

-Mira, he estado viendo un libro antiguo que encontré en el sótano de la biblioteca. Según la fecha de impresión, es del siglo XXI.

-¡Tan antiguo! ¿Y qué decía?

-Habla de algo llamado psicología. Decía que el ser humano principalmente razonaba, pero que en potencia podía intuir,

aunque no sabía muy bien cómo.

-Tienes razón; exactamente al revés que ahora-dijo Herconio resignándose -Pero nos hemos apartado del tema principal, el Gran...

-...Enigma-dijo Astides superponiéndose -Ahora te diré, pero como tu dices no ser capaz de razonar, debes escucharme y tal vez al final, entenderás.

-Veremos, ahora cuéntame de esa técnica y de la solución del Gran Enigma-dijo Herconio expectante -Veamos, ¿qué fue primero, el espiro o el huevo de espiro?

-Bueno, te explicaré. Yo parto de la base de que uno de los dos seguramente estuvo antes que el otro. No los dos simultáneamente o ninguno, sino uno de los dos-dijo Astides, remarcando la última frase.

-¿Cómo lo supiste? ¿Qué técnica de intuición utilizaste?

-¡Ninguna! ¡Estoy razonando!-respondió Astides enojado.

-Bueno, cálmate. Continúa.

-Dije que uno de los dos seguro fue primero. Supongamos que...

-¿Qué quiere decir supongamos?

-Es una palabra utilizada en los razonamientos. Lo leí en ese libro. Te decía, supongamos que primero fue el esconio. Es imposible, porque un esconio sólo puede originarse en un huevo de esconio; esto nos deja la posibilidad de que primero fue el huevo, originado en un animal similar al esconio, pero que por alguna mutación genética o cruza, en lugar de poner un huevo de su raza, puso un huevo que dio origen al esconio.

Por lo tanto es obvio que primero fue el huevo de esconio. ¿Me entendiste?

-¿Eso es razonar? No logro comprenderlo, siempre preferiré la intuición antes que esa práctica inútil. Pero si esa es la solución

del Gran Enigma, te puede traer fortuna, fama,...

-...O el manicomio, así que por favor no lo divulgues. Esta sociedad todavía no está preparada para aceptar el razonamiento, me tratarían como un loco. Pasarán siglos antes que esto se pueda aceptar-concluyó Astides, dando media vuelta y retirándose, dejando a su amigo Herconio tratando de intuir como podría ayudarlo a curarse de su locura.



Desde Allá

Aleph

¡Cuántos días, luces y sueños
verán correr infructuosos!

Melancólicas noches
se húmedos ojos abiertos.

Una página en blanco
se niega pese a todo
invariable aparece
un presente borroso.

Impensable como el todo
apacible y sereno
mi pecho calla el grito
mi ser deja el tiempo

Solo así he logrado
conocerme mas que un poco
escucho mi silencio
reparo mi tesoro.

El no existir no me cambia
ya que antes no vivía
yo prefiero este estado
y no la eterna agonía.



La Casa

Diego Zanandrea / Christian Marcio

La habitación estaba oscura y en alguna parte sonaba un viejo tocadiscos. Con una linterna iluminaba las paredes plagadas de objetos: desde un águila embalsamada hasta una espada antigua. Cuando el reloj de péndulo dio la medianoche, su corazón se paralizó. Estaba nervioso y tenía miedo. Por algún motivo recordó un viejo sueño recurrente donde luego de escapar de un río de aguas negras debía enfrentarse con catorce serpientes venenosas, y que siempre lo hacía despertar llorando. Esto no lo ayudó. Para tomar valor, bebió dos largos tragos de la botella de scotch que siempre llevaba consigo. Era extraño, pero cuando la niña rubia, de unos seis años, lo hizo entrar a la casa, llorando y pidiendo ayuda, le pareció que sus ojos eran grandes y celestes, pero ahora los veía pequeños y negros como los de un cuervo. Además, estaba sonriendo. Volvió a iluminar la pared y notó que faltaba la espada. No llegó a darse vuelta. Cuando cayó al piso, moribundo, lo último que vio fue una foto familiar, en blanco y negro, de una pareja con un niño. Sus tres cadáveres estaban en la heladera del sótano y el pronto los acompañaría.



Nota:

El presente relato surgió a partir de una de las propuestas de Fabulimensa.

Fabulimensa es una de las listas de correo de Mensa Argentina, y se dedica a la escritura creativa en colaboración. Esto significa que uno de los miembros plantea una historia y la misma es continuada por los demás.

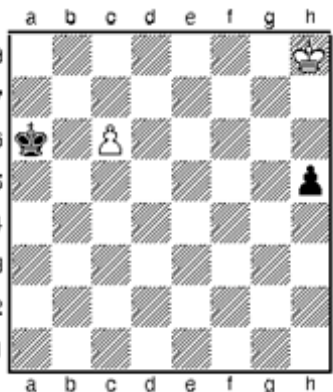
En este caso se trataba de una lista de objetos sueltos planteada por Christian Marcio, a partir de la cual había que escribir una historia que los incluyera a todos. A partir de dichos objetos, la historia fue escrita por Diego Zanandrea.

En caso de desear participar de la lista, dirigirse por mail a su administrador (Christian Marcio) a la siguiente dirección: chris_deepblue@yahoo.com.

Juegos

Juegan Blancas y Hacen Tablas

He aquí un problema cuyo solo enunciado puede provocar extrañeza e incluso indignación. Parece que el autor nos está tomando el pelo y se ríe a costillas nuestras, presentando un problema imposible de resolver. En efecto, ¿Cómo hacer tablas en la posición del diagrama? El rey blanco está a enorme distancia del peón negro y sólo intenta a seguirlo con la vista. Tampoco hay esperanzas para las blancas de aprovechar su propio peón, que se encuentra a un paso de ser comido por el monarca negro. Y no obstante, este rompecabezas tiene una solución, siempre y cuando hagamos caso omiso de algunos conocimientos básicos que acostumbramos aplicar casi automáticamente en nuestra vida cotidiana. El autor de este extraordinario final fue el gran maestro checoslovaco Richard Reti, que lo compuso en 1922



Nota: Recuerden que existe un GIE de ajedrez llamado Peon4Mensa. Para suscribirse, Christian Marcio en chris_deepblue@yahoo.com. Enviado por G.B.

El Monasterio

En un monasterio, los monjes sólo se reúnen una vez al día para cenar. El resto del tiempo lo pasan rezando a solas, sin verse. No pueden hablar. El único que puede hablar es el abad.

Un día les dice: "Una terrible enfermedad no contagiosa ha llegado al monasterio y, desgraciadamente, veo que hay monjes infectados. El único síntoma que se puede apreciar es que al enfermo se le pone la cara negra. Sin embargo, él no sentirá nada. Quien contraiga la enfermedad debe suicidarse en cuanto lo sepa".

Los monjes siguen con su vida normal, hasta que 10 días después, al reunirse a cenar, ven que faltan algunos de ellos. Van a sus habitaciones y ven que se han suicidado, y que, además, eran los que tenían la enfermedad.

En el monasterio no hay espejos ni objetos reflectantes, por lo que los monjes no han podido verse la cara. Además, los monjes son unos lógicos perfectos, y todos confían plenamente en la lógica de sus compañeros.

¿Cómo supieron los monjes infectados que efectivamente tenían la enfermedad? ¿Cuántos estaban enfermos?

Nota: Este problema fue planteado hace algún tiempo en Enigmensa. Hasta el momento, nadie envió una respuesta a dicha lista. Si alguien dispone de una solución al problema, por favor enviar a la dirección de la revista. Si alguien está interesado en formar parte de Enigmensa, dirigirse a su administrador, Pablo Sanmartín, a psanmart@interserver.com

Juegos con Palabras

El objetivo de este juego es insertar en el espacio correspondiente una palabra, que corresponde al final de la primera y al principio de la segunda:

FER (.....) JO
SIN (.....) GIR
LUM (.....) BA
RO (.....) PAZO

En cada uno de los dos casos, encontrar tres letras que completen todas las palabras del caso:

- | | |
|---------|--------|
| 1. BR__ | 2. H__ |
| LL__ | P__ |
| D__ | HAL__ |
| P__ | DIG__ |
| HAL__ | M__ |
| M__ | R__ |

Series

Completar cada serie:

- 9, 15, 23, 33, __
- M, N, J, Q, G, __
- 905, 576, 329, 247, __
- 9, 6, 16, 10, 30, __, 58, 34
- L, E, M, F, M, M, J, A, __, __
- 0, 3, 15, 63, __
- 1, 2, 5, 26, __
- DK, MH, LO, __
- 0, 16, 64, 144, __
- 3, 12, 48, 192, __
- A, C, B, E, C, G, D, __, __
- 1, 4, 1, 5, 9, 2, 6, 5, 3, __
- 5, 8, 7, 6, 10, 3, __
- A, Z, M, B, A, L, C, Z, J, __, __, __
- 11, 17, 29, 53, __

Algunas de estas series fueron creadas por Christian Marcio y otras por Diego Zanandrea. Las restantes corresponden al libro "Los Tests de Inteligencia", de Editorial Deusto.

El Cheque

Al pagar un cheque, el cajero invirtió los valores de pesos y centavos.

Después de comprar un chicle de cinco centavos, la persona que había cobrado el cheque se dio cuenta que tenía una cantidad de dinero dos veces superior a la que indicaba el cheque.

Cual era el valor del cheque?

Los Cohetes

Dos cohetes espaciales se dirigen uno hacia otro. Uno viaja a una velocidad de 42.000 Km. por hora, y el otro a 18.000 Km. por hora.

Al iniciar el recorrido los separa una distancia de 32.784 kilómetros.

A que distancia se encuentran uno del otro un minuto antes de producirse el impacto?

El Kiosquero

Un hombre va a comprar unos cigarrillos que cuestan 100 pesetas y le paga al kiosquero con un billete de 1000.

Como éste no tiene cambio, le pide al almacenero de al lado y le devuelve al cliente 900 pesetas.

Más tarde, viene el almacenero a protestar porque el billete de 1000 pesetas es falso, y al kiosquero no le queda mas remedio que restituirle su dinero.

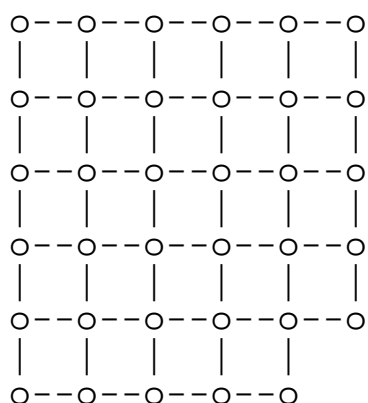
Cuanto perdió el kiosquero?

- A) 900 pesetas
- B) 1000 pesetas
- C) 2000 pesetas
- D) Nada

Los Bomberos

El diagrama indica la ubicación de los 35 barrios de una ciudad. Los círculos son barrios y las líneas carreteras. La distancia entre barrios es 5 Km. El intendente decide que ningún barrio debe estar a más de 5 Km. de un cuartel de bomberos.

Cual es la mínima cantidad de cuarteles necesarios? Indique sus ubicaciones.



A partir del próximo número de Mensapiens, en este sector aparecerán las respuestas a los juegos planteados en ediciones anteriores.

Suerte!!!

The End

El Aviso



¿Qué tienen en común Isaac Asimov, Geena Davis, Arthur C. Clarke o sir Clive Sinclair?

La respuesta es su pertenencia a Mensa: una organización internacional, con más de 100.000 socios, que exige como único requisito obtener en una prueba de inteligencia una puntuación por encima del 98 por ciento de la población general. Si echas de menos conversación inteligente, personas que lo estimulen, actividades interesantes y oportunidad para ensanchar su mundo, en Mensa los encontrará.

Mensa Argentina: WWW.MENSA.COM.AR
Mensa España: WWW.MENSA.ES

Correo

Esta me parece una sección ideal para incluir correo de los lectores, así que espero sus cartas sobre los temas que más les gusten!!!



Orientación Vocacional

A continuación, una serie de requisitos para estudiar para Analista, Licenciado o Ingeniero en Sistemas:

- A) Pasarse la vida explicando la diferencia entre un programador y un "aprieta botones".
- B) Odiar que le mangueen programas.
- C) Manguear todo programa existente.
- D) Tener un idioma propio incomprendible para el resto de los mortales.
- E) Pensar que se puede vivir con cortes de calles, cortes de gas y cortes de agua, pero jamás con cortes de luz y/o teléfono.
- F) Tener la autoestima algo averiada por eso de que si algo salió mal, la culpa nunca es de la máquina.
- G) Pensar que la computadora de su vecino es una lenteja insoportable porque tarda 3 milisegundos en hacer lo que a la suya le lleva sólo 2,5.
- H) Pensar que toda persona de más de 40 años es un analfabeto totalmente irrecuperable.
- I) Pasarse horas, días, meses y años frente a la computadora trabajando con ella, luchando con ella, jugando con ella, peleando con ella, enamorándose de ella.
- J) Ponerse loco por no saber de que va a laburar cuando se reciba.

Notas Técnicas para Curiosos

Para aquellos interesados en los detalles técnicos sobre como se hizo esta revista, les cuento que toda la diagramación fue realizada utilizando Microsoft Publisher.

Si bien originalmente pensaba utilizar PageMaker, finalmente opté por Publisher, que a pesar de su enorme sencillez, es muy potente, mientras que el software de Adobe es mucho más complicado.

Para la conversión a PDF sí utilicé Adobe. En este caso, Acrobat 4.5. Un peso pesado de Adobe. Potente, sencillo y de resultados rápidos y excelentes.

Para el ajuste de gráficos y el montaje de tapa también utilicé Adobe. En este caso, un grande: Photoshop 5.5.

Espero que el resultado sea de su agrado. Saludos!

D.Z.



Frasas célebres y no tanto, recetas, chistes, fotos, dibujos, aforismos, curiosidades.

Cualquier cosa es bienvenida en esta sección.

Bolufrase del Mes

"Y eso que sos más viejo que yo!!! Era el Masterhome!!! Nabo!!!!!!"

A.DG