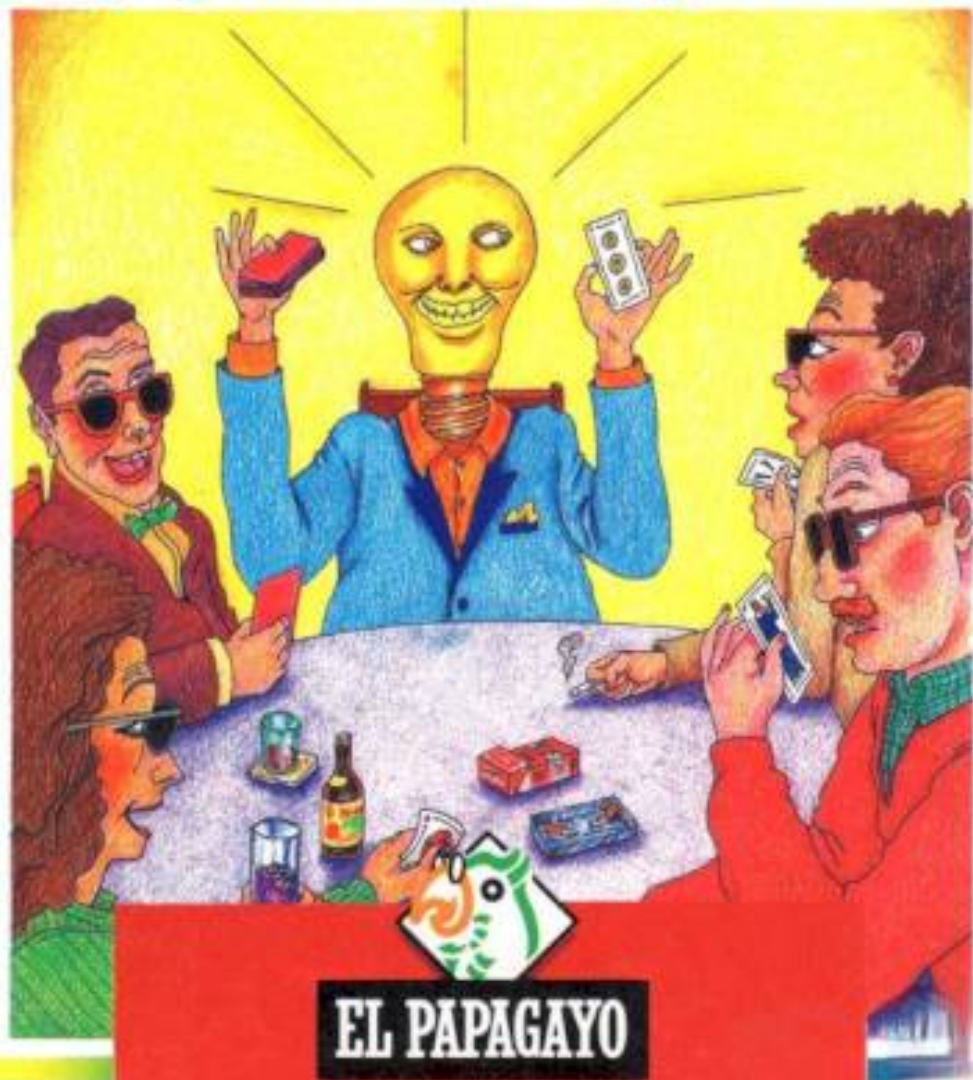


CARLO FRABETTI

MANUAL DEL INGENIOSO

Cómo ganar puntos
y quedarse con el personal



EL PAPAGAYO

Después del dinero y el enchufe, nada abre tantas puertas como el ingenio. Ser ingenioso es casi tan útil como ser guapo, y en ocasiones incluso más. Una solución ingeniosa a un problema inesperado puede suministrarte un empleo, librarte de una bofetada o, llegado el caso, salvarte la vida como a Ulises.

Igual que una dieta adecuada y un poco de ejercicio mejoran la forma física de cualquiera, el aprendizaje y el entrenamiento pueden mejorar la forma mental del más lerdo, y eso es precisamente lo que pretende este libro: ofrecer alimento y gimnasia para el espíritu. Por una parte, encontrarás en él una serie de juegos y trucos que te permitirán divertir o burlar a propios y extraños; por otra, una selecta colección de problemas de ingenio que debes intentar resolver por ti mismo antes de incorporarlos a tu arsenal.

Todos han sido especialmente pensados para devolver vigor y agilidad a las abotargadas neuronas del hombre de hoy.

Instrucciones de uso y abuso

Después del dinero y el enchufe, nada abre tantas puertas como el ingenio. Ser ingenioso es casi tan útil como ser guapo, y en ocasiones incluso más. Una solución ingeniosa a un problema inesperado puede suministrarte un empleo, librarte de una bofetada, ganarte el respeto de los demás o, llegado el caso, hasta salvarte la vida, como a Ulises.

Aunque cabe preguntarse si el ingenioso nace o se hace, y en qué medida los genes y la etapa infantil de formación de la personalidad condicionan nuestro ingenio futuro, es indudable que el aprendizaje y el entrenamiento pueden mejorar la forma mental, igual que una dieta adecuada y un poco de ejercicio mejoran la forma física de cualquiera.

Este libro te ofrece alimento y gimnasia para tu espíritu: por una parte, encontrarás en él una serie de juegos y trucos (e incluso trampas, para qué negarlo) que te permitirán, en un momento dado, ganar una consumición en el bar, divertir a tus amigos o burlar a tus enemigos (o viceversa); por otra, una selecta colección de problemas de ingenio que debes intentar resolver por ti mismo antes de incorporarlos a tu arsenal.

Los problemas se distinguen de los juegos y trucos porque llevan, a continuación del título, un número dentro de un círculo, que remite a la sección de «pistas» y a la de soluciones (y eventuales moralejas). Si un problema se te resiste (y te aseguro que más de uno se te resistirá), no corras a buscar la solución en las páginas correspondientes, y si estás realmente desesperado pasa antes por la sección de «pistas» e inténtalo de nuevo con esta pequeña ayuda adicional. No se trata de una simple cuestión de amor propio: si un problema se te resiste es, muy probablemente, porque en el camino de la resolución se interpone un vicio de pensamiento, un obstáculo mental. Leyendo la solución rodearás el obstáculo, pero resolviéndolo por ti mismo lo demolerás hasta los cimientos. Y destruir nuestros obstáculos mentales es una de las cosas más positivas y gratificantes

que podemos hacer, la única que puede allanarnos el camino del ingenio.

En el sencillo esquema problema-pista-solución-moraleja se halla compendiada la gran aventura del pensamiento, y cada vez que alguien desarrolla ese proceso por sí mismo está participando activamente en esa aventura, la más apasionante de todas.

Este libro no hará de ti un Voltaire si eres un Guerra, pero tal vez te ayude a descruzar algunos cables y agilizar unas cuantas neuronas, amén de suministrarte no pocos recursos para divertir, asombrar o burlar a propios y extraños; si lo consigue, mis esfuerzos se verán ampliamente recompensados. Sobre todo si el libro se reedita...

CARLO FRABETTI

JUEGOS

Con lápiz y papel

«En verdad os digo que si no os hicieris como estos pequeñuelos no entraréis en el reino de los cielos...» ¿Te suena, escéptico lector?

Pues bien, los pasatiempos y problemas de este capítulo parecen juegos de niños (pajaritas de papel, cerditos en el corral, unir puntos...), de éstos que los tiernos infantes improvisan en el colegio para sacarle algún provecho al papel y al lápiz (o bolígrafo), único material lúdico del que disponen en su cautiverio; pero te aseguro que si no aprendes a jugar como ellos no entrarás en el reino del ingenio...

La huidiza pajarita 1

Tal vez no sepas hacer pajaritas de papel, pero seguro que las has visto mil veces y crees saber cómo son, presuntuoso lector; pues bien, intenta dibujar una y te darás cuenta de que no es tan fácil como creías... Es más, si te tuviera delante apostaría contigo a que no eres capaz de dibujar con un mínimo de fidelidad el perfil de una pajarita.

Y eso es lo que tú puedes hacer con altas probabilidades de ganar: apostar con alguien a que no sabe dibujar una pajarita de papel, con la seguridad de que ganarás en el noventa por ciento de los casos. (La gracia de esta apuesta estriba en que casi todos creen saber dibujarla hasta que lo intentan).

En las páginas de soluciones encontrarás una fórmula infalible para dibujar pajaritas fidedignas; pero no olvides pasar antes por la sección de «pistas». (Como verás, ni siquiera contemplo la posibilidad de que lo logres tú solo... a no ser que seas funcionario y te pases la vida haciendo papiroflexia a costa del contribuyente).

[Ver pista](#)

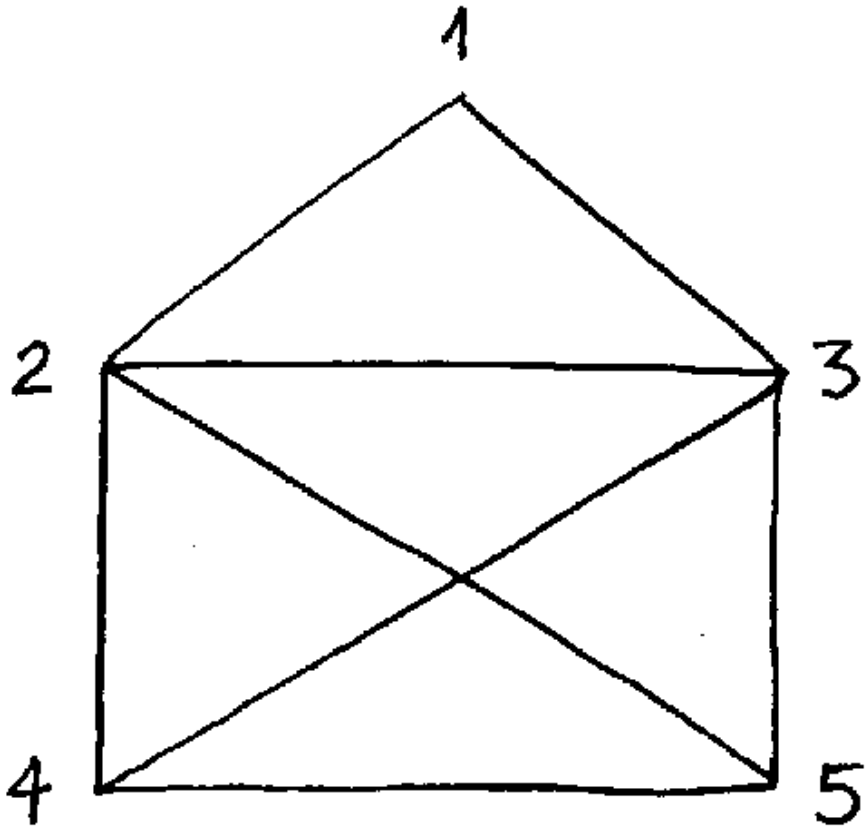
[Ver solución](#)

Dibujar un sobre de un solo trazo 2

La figura de un sobre abierto es mucho más fácil de recordar y dibujar que la de la pajarita de papel; pero lo que no resulta tan sencillo es dibujarlo de un solo trazo y sin que el lápiz vuelva a pasar por una línea ya trazada (y sin levantar el lápiz del papel, por supuesto, condición implícita en lo de «de un solo trazo», pero que conviene aclarar para los listillos).

Se trata de un pasatiempo muy conocido, pero que poca gente comprende en profundidad (como lo comprenderás tú, afortunado lector, cuando leas las páginas de soluciones) y que se presta a divertidas variantes.

Por ejemplo, ¿podrías efectuar el dibujo pedido partiendo del vértice superior del sobre (1)? ¿Y partiendo de los puntos 2 ó 3? ¿Y de 4 ó 5?



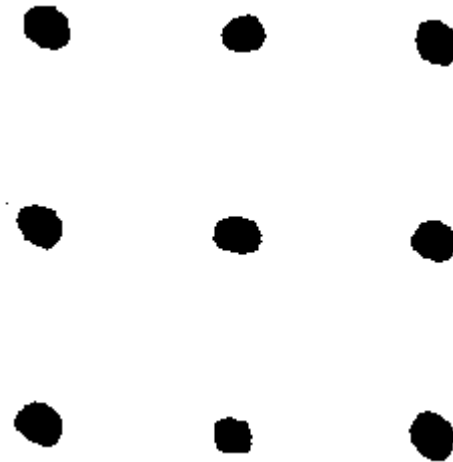
[Ver pista](#)

[Ver solución](#)

Unir nueve puntos 3

Se trata de unir los nueve puntos de la figura con cuatro trazos rectilíneos continuos, es decir, sin levantar el lápiz del papel ni recorrer dos veces un mismo trazo.

Este bellísimo problema fue utilizado por algunas grandes empresas para evaluar el pensamiento creativo del personal altamente cualificado;> su único inconveniente es que en la actualidad ya es muy conocido, y puede que incluso tú, despistado lector, lo conozcas. De no ser así, te recomiendo encarecidamente que no te rindas tras unos pocos intentos infructuosos: si hallas la solución por ti mismo te garantizo un pequeño orgasmo mental.



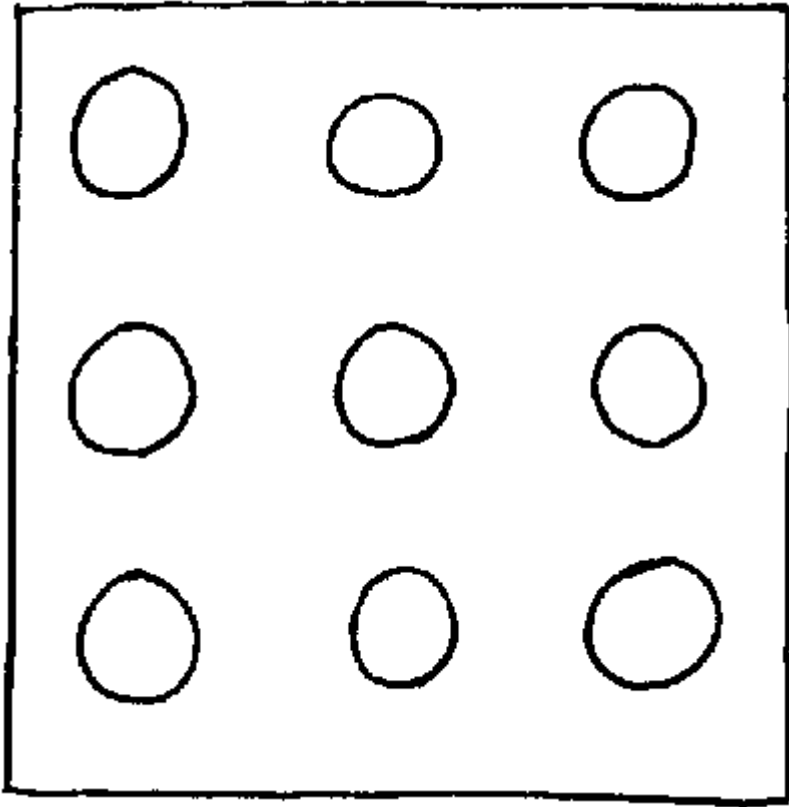
[Ver pista](#)

[Ver solución](#)

Nueve cerditos en un corral 4

Con un poco de imaginación, visionario lector, verás en la figura un corral cuadrado con nueve cerditos disciplinadamente dispuestos en su interior. (Cuando tú propongas el rompecabezas para deleite y/o desconcierto de tus amigos, puedes utilizar una servilleta de papel como corral y nueve monedas como cerditos).

Pues bien, el granjero quiere que cada cerdito esté separado de todos los demás, pero sólo puede construir dos corrales cuadrados (además del ya existente). ¿Cómo se las arreglará para conseguir su objetivo?



[Ver pista](#)

[Ver solución](#)

El test de giotto

He aquí una eficaz trampa «cazafantasmas», muy adecuada para poner en evidencia a fanfarrones y tramposos (¿cómo tú, sinuoso lector?).

Puedes empezar contando la anécdota (al parecer verídica) de la extraordinaria pericia de Giotto, que era capaz de trazar circunferencias perfectas a mano alzada, sin utilizar compás ni otros instrumentos. (También puedes contar la anécdota —probablemente falsa— de la moneda pintada: se cuenta que en una ocasión Giotto, a la hora de pagar en una posada, pintó sobre la mesa una moneda de oro tan real que engañó al posadero).

Luego dices (esto es pura invención) que la habilidad de Giotto para trazar circunferencias se atribuye a su gran armonía interior (ya se sabe, lo redondo se asocia a la perfección), y que algunas personas, sin saberlo, tienen este don, que puede detectarse mediante un sencillo test.

Es probable que alguien con un alto concepto de sí mismo se ofrezca voluntario para la prueba, que consiste en lo siguiente: con un compás (tú no eres Giotto, humilde lector) trazas una circunferencia en un papel, y luego le dices al voluntario que apoye la punta de un lápiz sobre un punto cualquiera de la circunferencia y cierre los ojos. «Ahora, con los ojos cerrados, intenta marcar con cruces diez puntos de la circunferencia. Si aciertas cinco o más eres un tipo excepcional», le dices con gran seriedad.

Si varias de sus cruces (aunque sólo sean tres) caen sobre la circunferencia, significa que ha mirado subrepticamente por debajo de las pestañas, y puedes demostrar que es un farsante (si se atreve a negarlo) haciéndole repetir la prueba con los ojos vendados.

