

El campeón de judo con un solo brazo

y otros **49** superpoderes
para convertirse en un héroe creativo

EL OBSTÁCULO MARCA EL CAMINO EL REY DE LAS PATATAS EL BALLET DE LOS MECÁNICOS
APRENDER A DESAPRENDER MÉDICOS QUE MATAN EN EL BOLSILLO PREGUNTAS TONTAS
PESCAR EN LUGAR DE CAZAR PREVENCIÓN CREATIVA EL ZAPATO QUE CRECE UN PERDEDOR
DE ÉXITO EL CASCO QUE NO LO ES EL DESENCANTO DEL MAGO ¿QUIÉN NO ERES? DES-
NUDO EN PICCADILLY CIRCUS "DU-DUM... DU-DUM..." PRIMERA CLASE P.D.: ¡TE QUIERO!
"DON'T LOOK BACK IN ANGER" ESPECIALISTAS ESPECIALES UN LEVE IMPULSO PLACER
BIEN DIRIGIDO ¡THINK BIC! EL SALTADOR DE ALTURA MÁS VAGO DEL MUNDO EL ÉXITO
A TRAVÉS DEL FRACASO EL HOSPITAL CON BARCO PIRATA CON LA AYUDA DE LOS DIOS
MENUDA BASURA DE JUEGO EL DECIMOCTAVO CAMELLO EL CHICLE QUE EMPEZÓ COMO
JABÓN GO, POKÉMON, GO! ZERECHA E IDQUIERDA AIRE VISIBLE GRANDES, AUDACES Y
PELLAGUDAS ASPIRACIONES LA REFLEXIÓN SACACORCHOS BAJA TECNOLOGÍA EN VEZ DE
ALTA TECNOLOGÍA INCLUIR EN LUGAR DE EXCLUIR BEBER NARANJAS EL COCINERO OFENDIDO
ANTORCHAS DE LA LIBERTAD LLAMARADAS SOBRE EL MAR EL SITIO WEB VACÍO PAPEL
LÍQUIDO SESGO DE CONFIRMACIÓN EL PREMIO NOBEL DESPISTADO LÓGICA INFANTIL
UN DELICIOSO ESTRENO UNIVERSAL LA AMBULAMOTO EL MILAGRO DE COLONIA

Para mi padre, que a sus 88 años

todavía tiene superpoderes creativos.

GG®

D
O
M
I
N
I
K

I M S E N G

Con un solo brazo
pudo con

El campeón de!

Prólogo: “¿Ya lo tengo!”	8
--------------------------	---

1	El obstáculo marca el camino	12
2	El rey de las patatas	16
3	El <i>ballet</i> de los mecánicos	20
4	Aprender a desaprender	24
5	Médicos que matan	28
6	En el bolsillo	32
7	Preguntas tontas	36
8	Pescar en lugar de cazar	40
9	Prevención creativa	44
10	El zapato que crece	48
11	Un perdedor de éxito	52
12	El casco que no lo es	56
13	El desencanto del mago	60
14	¿Quién no eres?	64
15	Desnudo en Piccadilly Circus	68
16	“Du-dum... du-dum...”	72
17	Primera clase	76
18	P.D.: ¡Te quiero!	80
19	“Don’t Look Back in Anger”	84
20	Especialistas especiales	88
21	Un leve impulso	92
22	Placer bien dirigido	96

Índice

23	¡Think BIC!	100
24	El saltador de altura más vago del mundo	104
25	El éxito a través del fracaso	108
26	El hospital con barco pirata	112
27	Con la ayuda de los dioses	116
28	Menuda basura de juego	120
29	El decimotavo camello	124
30	El chicle que empezó como jabón	128
31	Go, Pokémon, Go!	132
32	Zerecha e idquierda	136
33	Aire visible	140
34	Grandes, audaces y peliagudas aspiraciones	144
35	La reflexión sacacorchos	148
36	Baja tecnología en vez de alta tecnología	152
37	Incluir en lugar de excluir	156
38	El campeón de judo con un solo brazo	160
39	Beber naranjas	164
40	El cocinero ofendido	168
41	Antorchas de la libertad	172
42	Llamaradas sobre el mar	176
43	El sitio web vacío	180
44	Papel líquido	184
45	Sesgo de confirmación	188
46	El premio Nobel despistado	192
47	Lógica infantil	196
48	Un delicioso estreno universal	200
49	La <i>ambulamoto</i>	204
50	El milagro de Colonia	208



Prólogo: “¿Ya lo tengo!”



• ESTE LIBRO tiene un coautor secreto: Vickie, el vikingo, el protagonista de una serie de dibujos animados de la década de 1970. Cuando era pequeño, no me perdía ni un episodio. • Vickie es un pequeño vikingo, pero no un vikingo cualquiera: al contrario que su padre, Halvar, que además es el jefe del poblado, Vickie es pequeño y miedoso. Sin embargo, consigue suplir esas carencias gracias a su inteligencia e ingenio. Sus astutas ideas siempre sacan de apuros a los habitantes de la aldea, ya sea bombardeando a unos atacantes con caldo de carne o utilizando pieles de animales para fabricar unas cometas enormes con las que el barco de los vikingos consigue navegar por encima de sus enemigos. Cuando unos ávidos recaudadores de

impuestos llegan al pueblo de Vickie, este manda construir un acueducto que se los lleva hasta el mar. • Gracias a Vickie aprendí que no es necesario tener músculos y coraje para llevar a cabo gestas heroicas, que también podemos reflexionar, frotarnos la nariz y exclamar con entusiasmo: “¡Ya lo tengo!” cada vez que encontramos la manera de resolver una situación embarazosa. •

Desde esos días en los que me quedaba embelesado frente al televisor, sigo fascinado por lo que yo llamo “héroes creativos”: personas que triunfan más allá de los obstáculos que se les presentan gracias a la astucia de sus ideas. Con los años me di cuenta de que este tipo de personas han existido en todas las épocas y en todos los ámbitos, y empecé a reco-

pilar y analizar sus gestas heroicas. ¿Cómo lo hacen los “Vickies” para encontrar esas ideas? ¿Cómo funcionan las mentes de esas personas? ¿En qué consisten los trucos y estratagemas que se les ocurren? Este libro es el resultado de mi fascinación por los héroes creativos, y recoge cincuenta superpoderes creativos que pueden ayudarnos a superar cualquier adversidad que se interponga entre nosotros y nuestros objetivos. ¿Estáis preparados para gritar “¡Ya lo tengo!”? Entonces ya podéis sumergiros en el libro y descubrir cuál es el primero de esos superpoderes.

Dominik Imseng

obstáculo

EL

MARCA EL CAMINO >>> > > > > > >

• **LOS ROMANOS** crearon uno de los imperios más importantes y resistentes de la historia, y lo consiguieron con la ayuda de un cuervo. • En el siglo III a. C., conquistaron la Península itálica, pero no sabían cómo construir buques de guerra, por lo que el mar Mediterráneo siguió dominado por los cartagineses. • Pero un día a los romanos les sonrió la suerte y encontraron los restos de un buque de guerra cartaginés naufragado. Lo primero que hicieron fue desarmarlo para comprender cómo estaba construido, y a partir de lo aprendido lo copiaron una y otra vez hasta obtener su propia flota. • Las primeras batallas navales demostraron que los cartagineses seguían siendo superiores en el combate naval. Los romanos vencían las batallas en

tierra firme gracias a la disciplina y la determinación de los legionarios, mientras que los cartagineses preferían luchar desde sus barcos. Los romanos empezaron a pensar que sus dominios nunca podrían extenderse más allá de Italia... Pero a un ingeniero naval romano se le ocurrió una idea: equipar los buques romanos con una pasarela de once metros de longitud que mantendrían asida a una vela. Bajo el extremo de la pasarela había un gran espolón metálico al que los romanos denominaban *corvus* (palabra latina que significa 'cuervo') por lo mucho que recordaba al pico de un ave. Cuando conseguían acercarse lo suficiente a un buque cartaginés, los romanos dejaban caer el *corvus* y el espolón se hundía en la cubierta del buque enemigo.

Luego los legionarios pasaban por el puente y hacían lo que mejor sabían hacer: vencer a sus enemigos luchando cuerpo a cuerpo y con espadas. El *corvus* permitió a los romanos convertir una batalla naval en una batalla en tierra firme, y gracias a ese ingenio no tardaron en llamar *Mare Nostrum* ('Nuestro mar') al mar Mediterráneo.

Superpoder creativo n° 1:

Convertir una desventaja en una ventaja

¿Cuál sería tu *corvus*? ¿Cómo convertirías una debilidad en una fortaleza? A menudo, lo que sueles percibir como un obstáculo es el camino más rápido para alcanzar tus objetivos.

El rey de

las patatas



• FEDERICO el Grande estaba furioso: a pesar de las hambrunas que los asolaban con regularidad, sus súbditos se negaban a comer patatas. “Estos tubérculos no saben a nada”, se quejaban los prusianos. “No se las comerían ni los perros.” • Sin embargo, lo que impedía que los súbditos de Federico el Grande consumieran patatas era un motivo completamente distinto: les daba miedo ingerir esa planta procedente de América, un continente recién descubierto cuyos habitantes semidesnudos ni siquiera habían oído hablar de Jesucristo. ¿Qué clase de tubérculos demoníacos debían de ser esas extrañas patatas? • Federico el Grande promulgó nada más y nada menos que quince edictos para incentivar el cultivo de la patata en Prusia, pero, al

ver que no conseguía su objetivo, se planteó seriamente la posibilidad de tomar represalias contra sus súbditos.

Afortunadamente, Federico recordó que no era un déspota, sino un gobernante ilustrado. Y un astuto psicólogo, además, puesto que decidió cambiar de táctica y anunciar que solo podrían comerse patatas en el palacio real, a la vez que ordenaba que las sirvieran en las recepciones de Estado como si se tratara de caviar.

• También las regalaba a sus súbditos con altanería, como si fueran monedas de oro.

Mandó plantar patatas en los huertos del palacio y ordenó que soldados armados montaran guardia para proteger su cultivo, como si fuera una mina de diamantes.

Sabiendo que todo lo que requiere vigilancia suele ser

valioso, cada vez fueron más los súbditos que se arriesgaron a colarse en los campos de patatas de Federico para hacerse con unos cuantos de esos tubérculos tan exclusivos y cultivarlos en su propio huerto.

Superpoder creativo n° 2:

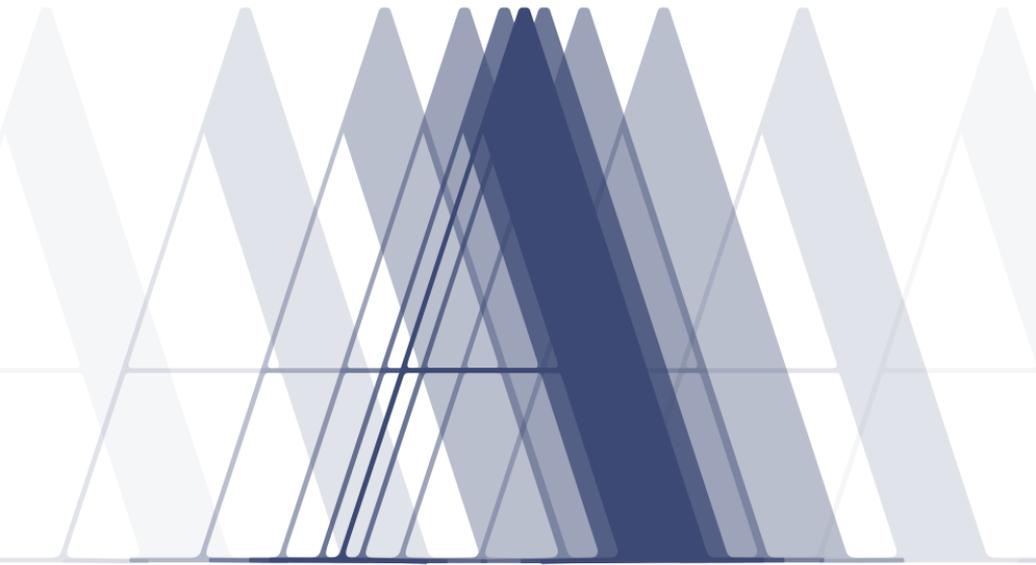
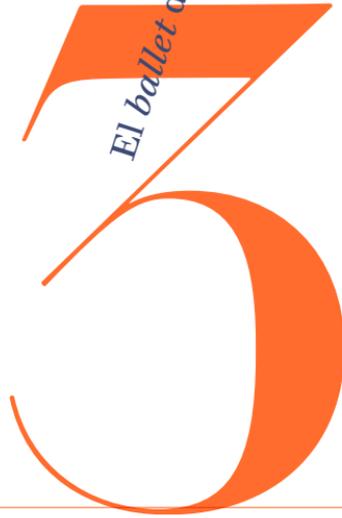
Convertirse en un maestro de la seducción

¿Cómo puedes hacer que algo parezca más valioso y deseable de lo que es?

Aún hoy en día, la gente deja patatas en la tumba del rey Federico, como homenaje al hombre que salvó a Prusia de la hambruna.

En realidad, a quien honran es a un brillante vendedor.

El ballet de los mecánicos



• EN 1950, cinco hermanos de un pueblecito de Virginia, todos mecánicos de coches, fundaron una escudería de la NASCAR y se dedicaron a modificar coches de serie para participar en las carreras que se celebraban en lugares tan emblemáticos como Daytona Beach o Indianápolis. • Los éxitos de Wood Brothers (el nombre de la escudería) fueron espectaculares. Los cinco hermanos tenían los coches más rápidos y el mejor de los conductores, • pero a principios de la década de 1960 la competencia empezó a recortar diferencias. Los Wood Brothers tuvieron que buscar una manera de seguir dominando las carreras de la NASCAR en el futuro. ¿Qué podían hacer? Leonard, el genio técnico de la familia, ya había optimizado al