

Desde la Metis de Ayer a la Creatividad de Hoy

Ulises y los Orígenes del Pensamiento Creativo

Ricardo López Pérez

Resumen:

En un remoto pasado griegos y troyanos se enfrentaron en una extensa lucha. Los primeros sitiaron la ciudad de Troya, entonces *Ilión*, hasta destruirla a sangre y fuego. En ese tiempo las armas y equipamiento de guerra eran de bronce, los griegos se llamaban *aqueos*, *argivos* o *dánaos*, y los troyanos *teucros*. La mayoría de los detalles se perdieron, pero nuestra cultura conservó fragmentos importantes gracias a la composición oral y al canto público de poetas errantes de prodigiosa memoria, llamados *bardos* o *rapsodas*, que luego fueron la base de textos que aún podemos leer. En el centro de esta historia emergió la figura del primer pensador creativo del que tenemos recuerdo. Se trata de Ulises, o bien *Odiseo*, de acuerdo con los *aqueos*, cuya sinuosa vida está extraordinariamente bien documentada, considerando la distancia que nos separa de ella. Transgrediendo prácticas habituales y esquemas consagrados, propios de su época, Ulises introdujo sistemáticamente nuevas formas de enfrentar los peligros y resolver los problemas. En cada acción representó un ejemplo de prudencia, flexibilidad y capacidad de respuesta, pero en sus empeños jamás sometió el núcleo permanente de su existencia, su sentido de vida, a ganancias pasajeras. Ningún *bardo* habla todavía de creatividad, en cambio encontramos el vocablo *metis*, seguramente su antecedente más lejano.

I. Una Manzana Dorada y un Caballo de Madera

Hacia el año 1200 de la era antigua, coincidiendo con el término del período micénico, llega a su fin la guerra de Troya. Tras un largo asedio los griegos finalmente logran ingresar a la ciudad y doblegar por la fuerza a sus ocupantes. Tras diez años de violencia inútil, el conflicto se cierra mediante una trampa cuidadosamente planeada. Un grupo de guerreros griegos ocultos en un gran caballo de madera, traspasa las poderosas paredes de la ciudad, hasta entonces infranqueables, y una vez allí doblegan con facilidad a sus sorprendidos ocupantes.

Todo comenzó con un crucial descuido. La leyenda cuenta que el enfrentamiento se desata en el Olimpo durante la boda del mortal Peleo y la diosa Tetis, a la que inadvertidamente no se invitó a la diosa Eris, quien en venganza envió a la fiesta una manzana dorada con la inscripción: *Para la más hermosa*. Sin demora las tres diosas más importantes, Atenea, Afrodita y Hera, reclaman su mejor derecho a recibir el regalo. Zeus, jefe del Olimpo, obligado a resolver la disputa, determina prudentemente escoger un juez. Para tal efecto designa al bello Paris, hijo de Príamo, rey de Troya, ciudad que a la fecha era un importante centro político y económico. Las tres diosas intentan seducir a Paris para conseguir su preferencia: Atenea le promete sabiduría, Hera le ofrece poder, y Afrodita a la mujer más hermosa de la tierra. Por supuesto, París entrega la manzana a Afrodita y ésta a su vez le corresponde otorgándole el amor de Helena. Infortunadamente la bella Helena, hija de los reyes de Esparta, estaba casada con Menelao, de modo que cuando la pareja huye a Troya, agravia a un pueblo entero. Al fracasar una embajada diplomática que aspiraba a resolver pacíficamente el conflicto, el poderoso Agamenón, rey de Micenas y hermano de Menelao, convoca a los restantes reyes de Grecia, quienes disponen de inmediato a sus ejércitos y los

envían a bordo de más de un millar de barcos. Por primera vez los distintos reinos griegos se reúnen en una gran empresa común.

Troya fue probablemente el principal centro comercial de la edad del bronce. Su ubicación geográfica privilegiada le permitía dominar la navegación hacia el Mar Negro y así el intercambio entre Oriente y Occidente. Todo el comercio de oro, plata, piedras preciosas, madera, telas y alimentos, que obligadamente debía pasar por el estrecho del Helesponto, ocurría bajo la atenta mirada y autorización de los troyanos. Mucho antes del conflicto que provocan Helena y Paris, los griegos tenían por tanto poderosas razones para mirar hacia Troya con recelo. Seguramente este es un factor de peso para comprender el curso de los hechos, si se piensa que otros raptos relatados en el mito griego, como el de Europa, Medea o Ariadna, jamás provocaron ningún ajuste de cuentas.

El número de guerreros que ocultaba el caballo de madera es un misterio. Algunas versiones hablan de veinte, otras de cincuenta, y algunas algo más desmedidas llegaron a afirmar que se trató de trescientos hombres armados. Por varios siglos, desde luego con Homero como principal autor, las creencias comunes y la imaginación poética se alimentaron de los distintos sucesos de esta guerra y del singular caballo. En los últimos años de la era antigua, Virgilio todavía incapaz de sustraerse a la fascinación de este hecho, sin duda real para toda su época y las anteriores, vuelve a relatar la historia mil veces contada. Al cabo de tanto tiempo, cansados ya del modo habitual de la guerra, los griegos quiebran la rutina y optan por un nuevo curso de acción: *Construyen un caballo tan alto como un monte, cuyos costados forman con tablas de abeto bien ajustadas. Fingen que es un voto para su feliz regreso; este rumor se divulga. Furtivamente encierran, tras echar suertes, en su franco tenebroso, los mejores guerreros y sus enormes cavidades y su vientre llenan de soldados revestidos de armas (Eneida, II, 15-20).*

La idea fue de Ulises, si bien se supone inspirado por la diosa Atenea. Fue él quien propuso a los jefes griegos una elaborada estrategia tejida en torno a un caballo de madera, que el diestro carpintero Epeo consigue fabricar en sólo tres días. El objetivo era el mismo desde el principio, ingresar a la ciudad amurallada, pero ahora se utilizaría un recurso inusitado, que en nada se parecía a las formas conocidas de desarrollar la guerra. Ciertamente el caballo debía contener una avanzada que una vez dentro de la ciudad permitiera el ingreso del resto del ejército. Pero, aceptando la fuerza provocativa de la propuesta de Ulises, en momentos en que la fatiga hacía tentadora la posibilidad de abandonar la empresa, las dudas brotaban con fuerza: ¿Quién nos garantiza el éxito? ¿Cómo nos aseguramos que caerán en la trampa? ¿Cuánto riesgo debemos correr? ¿Por qué un caballo?...

La habilidad retórica de Ulises hizo la primera parte frente a sus compañeros. Originalmente la idea debió parecer absurda, como suele ocurrir con las propuestas que violentan las percepciones familiares. No tenía antecedentes y rompía una forma aceptada, ritual y tradicional de ejecutar la guerra mediante el enfrentamiento cuerpo a cuerpo y el choque del bronce. Además, nadie estaba en condiciones de garantizar nada, ni siquiera los dioses que en tanto tiempo no habían logrado llevar a los griegos a la victoria. Aún así, el poderoso Agamenón, jefe de la expedición, el rubio e indignado Menelao, y el sabio anciano Néstor, entre otros, cedieron ante la palabra persuasiva de Ulises. Todos ellos, hombres duros con

muchas batallas en el cuerpo, se abrieron a la nueva fórmula y optaron por la promesa y el riesgo que ofrecía.

Los enfrentamientos en esa época tenían un fuerte sentido ritual, y se sometían regularmente a un esquema conocido. Héctor y Áyax el Grande se trezaron con fiereza, hasta que los heraldos anunciaron que la diosa de la noche estaba próxima a extender su manto. Ambos consintieron sin más en interrumpir la lucha, y todavía acordaron intercambiar obsequios de sincera admiración. Aquiles y Héctor usaron sus carros para llegar al campo de batalla, pero la lucha sólo comenzó cuando cada uno puso pié en tierra dispuesto a cruzar sus armas a la mínima distancia. El carro servía para llegar al lugar señalado, pero el choque decisivo obligaba a sentir la respiración del adversario. En un hecho poco usual, el cuerpo sin vida de Héctor fue arrastrado despiadadamente por todo el campamento griego por Aquiles lleno aún del dolor provocado por la muerte de su amigo Patroclo, pero, al margen de este exceso, fundamentalmente así era como dos aristócratas hacían la guerra en esta época. El combate ocurría a la luz del día y su formato aceptado era el choque cuerpo a cuerpo. Una especie de ética guerrera en la que no había trampas ni emboscadas, sino la valentía, el atributo esencial de un héroe, y el honor, su mayor objetivo. Un mérito evidente de Ulises es haber puesto a sus compañeros detrás de una idea para la cual no existían referentes.

La idea nunca fue simple, exigió larga meditación, manejo de información específica y un refinado sentido del cálculo. Ulises eligió la figura de un caballo porque este animal tenía un rol importante en la economía, y era objeto de veneración por parte de los troyanos, quienes lo consideraban sagrado. Una vez terminado el caballo de madera se dispuso agregar una inscripción que lo consagraba a Atenea: *Agradecidos y en la esperanza de regresar al hogar sanos y salvos, al cabo de nueve años de ausencia, los griegos dedican esta ofrenda a Atenea.* La apuesta de Ulises era que los troyanos llevarían el caballo al templo ubicado al interior de la ciudad, pensando en que así recuperarían el esquivo apoyo de la diosa que hasta entonces se había inclinado por los griegos. A fin de dar un contexto de credibilidad, la idea se completó deshaciendo el campamento y embarcando a todos los hombres, con la sola excepción de Sinón quien sería dejado en la playa para dar un testimonio frente a los troyanos.

Al amanecer los troyanos descubren el gigantesco caballo de madera, y una rápida expedición advierte que el enemigo a levantado el sitio. Por cierto, las naves griegas no se han alejado, solamente se encuentran ocultas en un recodo cercano a la costa, tras la isla de Teneros. Los troyanos, con su rey Príamo a la cabeza, están confundidos. Unos han creído el engaño, pero otros desconfían. Sinón explica que ha sido abandonado a causa de sus diferencias con Ulises, pero asegura que el caballo es una auténtica ofrenda a la diosa Atenea. Su tamaño descomunal, según afirma, se debe precisamente al deseo de impedir que cruce las estrechas puertas de la ciudad. El engaño de Ulises está lejos de ser obvio. El tejido de su ardid se desarrolla con sutileza, introduce la paradoja, y juega con la razón y los sentimientos. El sabio Príamo no logra ver con claridad. Destruir el caballo sería un insulto a la diosa. Dejarlo fuera de la ciudad, lejos del templo, podría ocasionar la molestia divina, en tanto que llevarlo al interior podría ser la oportunidad de recuperar el favor que últimamente les ha negado. Sinón parece auténtico, pero no deja de ser un griego. La expectativa de recuperar la paz después de tanto tiempo inunda los espíritus, pero no consiguen ponerse de acuerdo. Distintas voces

aconsejan destruir el caballo, pero otras están por ingresarlo a la ciudad. Acudiendo a su autoridad Príamo resuelve finalmente el dilema, y acepta quedarse con la ofrenda.

Se rompe una parte de la gruesa muralla y el caballo ingresa al corazón de la ciudad. La alegría domina entre los troyanos que se liberan y beben más de la cuenta. Después de tanto sufrimiento se permiten dormir sin sospechar los peligros que acechan. No son capaces de ver más allá de la apariencia y bajan la guardia. Han cavado su propia tumba. Caída la noche los soldados griegos salen sigilosamente del vientre de madera y sin demora toman posiciones, mientras el disciplinado Sinón hace señas a los barcos con una luminosa antorcha. *El erguido caballo esparce gente armada dentro de los muros y, victorioso, Sinón propaga el incendio, con insultante conducta (Eneida, II, 325)*. En una feroz arremetida los griegos caen sobre sus indefensos enemigos, matando sin piedad a hombres, mujeres y niños, incendiando todo a su paso, saqueando y violando. Dominados por la *hybris* los griegos cometen los peores crímenes. A fin de eliminar el riesgo de una futura venganza, Ulises arroja por las almenas al pequeño Escamandrio, descendiente del rey Príamo, en vista de que nadie quería asumir semejante responsabilidad. De este modo concluye el largo asedio gracias a la astucia de Ulises, luego que la fuerza de Aquiles por sí sola resultara infructuosa.

Con excepción de un pequeño grupo de troyanos que conservaron sus vidas y lograron huir encabezados por Eneas, la destrucción fue total. El poeta Homero no duda en reconocer a Ulises todo el mérito que le corresponde: *Máquina engañosa que el divinal Odiseo llevó a la acrópolis, después de llenarla con los guerreros que arruinaron Troya (Odisea, VIII, 487-499)*. Más tarde, parte de esta sangrienta historia sería relatada por algunos de sus protagonistas. Así habla Menelao sobre los acontecimientos que vivió junto a Ulises: *Conocí el modo de pensar y de sentir de muchos héroes, pues llevo recorrida gran parte de la tierra; pero mis ojos jamás pudieron dar con un hombre que tuviera el corazón de Odiseo, de ánimo prudente. ¡Que no hizo y sufrió aquel fuerte varón en el caballo de pulimentada madera, cuyo interior ocupábamos los mejores argivos para llevar a los troyanos la carnicería y la muerte! (Odisea, IV, 266-290)*.

A continuación todos los griegos embarcan hacia sus respectivos lugares de origen. En este instante se abre el largo recorrido de Ulises en su intento por reencontrarse con su tierra, que estará lleno de aventuras, peligros y sufrimientos, pero que finalmente será coronado por el éxito.

II. La Larga Travesía Entre lo Conocido y lo Desconocido

La poesía heroica es generosa en reconocer las distintas virtudes de Ulises, independientes del tradicional recurso de la fuerza. Mucho antes de la victoria final sobre Troya, numerosos cantos presentan a Ulises como un hombre prudente, sagaz, dotado de inusuales habilidades persuasivas y narrativas, y *que sabe pensar mejor que nadie (Iliada, X, 246-248)*. Incluso antes de Homero su fama ya era evidente. Un remoto relato da cuenta de un brillante consejo suyo que permitió resolver un difícil problema. Tindareo, entonces rey de Esparta, debía elegir un marido para Helena entre numerosos pretendientes. La situación era delicada dado que había mucha pasión en juego. Los distintos candidatos estaban dispuestos a todo para

cumplir el doble propósito de tener a la mujer más bella de Grecia, y acceder al trono de Esparta. Tindareo temía que su elección, cualquiera que fuese, desataría un enfrentamiento. En ese momento interviene Ulises y con gran determinación ofrece una solución: *Rey Tindareo, si yo te explico cómo evitar una pelea ¿pruebas que me case con tu sobrina Penélope?* El rey acepta y Ulises presenta su fórmula: *Muy bien. He aquí lo que tienes que hacer: obligales a jurar que defenderán a quienquiera que se convierta en el marido de Helena contra todo aquel que le envidie su buena suerte.* Todos aceptan, seguramente porque cada uno confiaba en ser favorecido. Más adelante estos pretendientes, prisioneros de la palabra empeñada, formarán parte de la campaña para rescatar a Helena.

Sin embargo, sólo después de la guerra, durante la travesía de regreso a Itaca, Ulises tendrá que enfrentar los más notables desafíos. Diez años demora el viaje que lo llevará de vuelta a su tierra natal junto su esposa e hijo. Un tiempo excesivo, capaz de liquidar a cualquiera, durante el cual Ulises vivirá experiencias inéditas, en las que tendrá que cruzar las fronteras del mundo conocido para entrar en un espacio poblado de seres muy distintos, de pronto divinos, otras veces monstruosos o subhumanos. En todas ellas lo característico será una secuencia casi interminable de apremiantes problemas, que junto con poner a prueba todos sus recursos, terminarán mostrando nuevas facetas de su condición de héroe. Ulises demuestra en este recorrido tormentoso una resistencia y tenacidad en grados increíbles, una insobornable curiosidad por saber más, y una extraordinaria consistencia respecto de sus convicciones fundamentales.

Una vez en el mar Ulises y sus compañeros confían en llegar pronto a la anhelada patria. El viaje es tranquilo y poco después las naves bordean el cabo de Malea desde donde se divisa la costa de Itaca. Cuando los hombres ya respiran la atmósfera del reencuentro, se desata una violenta tormenta que levanta los barcos como si fuesen plumas. Poderosos vientos soplan a lo largo de siete días arrastrándolos hasta mares desconocidos. A partir de este momento Ulises no sabe en dónde se encuentra y nada le resulta familiar. El mundo de lo conocido ha quedado atrás y ahora está a las puertas de un espacio misterioso. En lo que sigue encontrará seres inmortales como Circe y Calipso, que se alimentan de néctar y ambrosía, y extraños personajes como los *lotófagos*, los *cíclopes* y las *sirenas*, entre muchos otros.

El mundo en donde han caído a causa de la tormenta, en nada se parece al mundo humano normal conocido. Al recogerse la tormenta divisan una playa y desembarcan en ella. Ulises designa una avanzada con la misión de explorar. Los habitantes del lugar son amistosos y reciben al grupo con amabilidad ofreciéndoles comida. Un detalle, sin embargo, es inquietante. Se trata de *lotófagos*, seres que se alimentan de la flor del loto, alimento que al ser ingerido por un ser humano produce pérdida de la memoria. Al comerlo un hombre olvida todo lo que sabe, no vuelve a recordar su pasado, y pierde su sentido de identidad. Quien come el deliciosos loto deja de vivir como hombre, su conciencia se desvanece.

Ulises sabe que ésta es la peor de las amenazas y obliga a sus hombres a embarcar. El objetivo básico, presente en todo instante por espacio de diez años, será siempre el proyecto de regresar a la patria. El olvido del pasado, la rotura de los lazos vitales, destruiría el núcleo que constituye al grupo y le da su sentido. Ulises no se confunde en esto, comprende que estar en el mundo humano significa vivir con los demás bajo la luz del sol, ver al otro y ser visto

por él. Vivir en reciprocidad, construir una imagen de sí mismo, recordar quién es uno y quiénes son los demás. En este nuevo mundo, por el contrario, comer la flor del loto los arrojaría en un mundo de sombras en el cual ninguna persona sería diferente a cualquier otra, ni podrían utilizar el pasado para vivir el presente y proyectar un futuro.

Las aventuras recién comienzan. Después del episodio en la isla de los *lotófagos*, el barco navega tratando de recuperar su rumbo cuando súbitamente una densa bruma les impide ver más allá de las narices. Bruscamente llegan a un islote en donde habitan unos gigantes con un solo ojo llamados *cíclopes*. Ulises escoge doce hombres y asciende a la cima de una colina donde hay una caverna en la que encuentran cereales, quesos, viñas silvestres y algunas cabras. Los hombres se apoderan de la comida, pero están asustados y quieren volver rápidamente. Ulises, dominado por la curiosidad, quiere saber quien es el habitante de ese lugar. No sólo desea recordar, también desea conocer, dejarse llevar por el magnetismo del misterio, vivir distintas experiencias, aunque tiene la certeza de que al hacerlo asume grandes riesgos.

El dueño del lugar es un *cíclope* enorme, que súbitamente irrumpe en el escenario. Ulises se adelanta e identificándose como *Oudeis*, que significa *Nadie*, le cuenta que ha combatido en Troya y al intentar regresar ha naufragado. El *cíclope*, llamado Polifemo, no se impresiona con la historia, y cierra la salida con una roca diciendo que permanecerán allí para servir de alimento. Enseguida, tomando por los pies a dos hombres los arroja contra la pared, les destroza la cabeza y los devora. Ulises está aterrado, pero sabe que tiene que pensar rápido. Ofrece al *cíclope* un odre de vino que tiempo atrás ha recibido como obsequio. Este bebe sin moderación y al rato es vencido por el sueño. Ulises y los suyos preparan un tronco de olivo con una aguzada punta que luego calientan al fuego. Con decisión entierran el extremo candente en el ojo del *cíclope* hasta cegararlo. Sus potentes gritos son desestimados por sus compañeros, quienes al preguntar a través de la roca, escuchan decir: *¡Me están matando... Nadie me está matando!*

Los *cíclopes* se alejan. El engaño de Ulises ha funcionado nuevamente, pero ahora es necesario salir de la caverna, y para este propósito concibe otra solución. El *cíclope* mantiene algunos animales dentro de la caverna, pero debe dejarlos salir en algún momento, y cuando lo haga cada uno de los hombres se aferrará al vientre de un animal. De este modo podrán burlar al gigante ciego, porque según el cálculo de Ulises, éste verificará solamente tocando el lomo de cada animal.

Lejos de los *cíclopes*, Ulises tampoco encuentra la paz. Conocerá caníbales que se alimentan con carne humana, un monstruo de seis cabezas y doce patas, el mundo de los *cimerios*, donde nunca amanece, una visita a las profundidades del *hades*, y seres mitad mujer y mitad pájaro. Estos últimos llamados *sirenas*, serán un nuevo desafío a su interminable curiosidad. Debiendo navegar por lugares peligrosos, entre Caribdis, un enorme remolino, y Escila, un peñasco con un monstruo devorador de hombres, Ulises resuelve pasar cerca del islote de las *sirenas*. Estas son igualmente peligrosas, conocen todo cuanto ocurre en la tierra fecunda, y con ese saber fascinan y atrapan. No poseen ya la capacidad de volar, después que las *musas* les arrancaron las plumas al derrotarlas en un certamen musical, y sólo pueden atraer a sus víctimas con el canto. Representan el aspecto peligroso de la palabra poética, quienes

escuchan su dulce voz quedan embrujados, pierden el control y mueren, como puede observarse por los cadáveres esparcidos en el islote, pero Ulises tiene una doble solución. Desea pasar cerca de las *sirenas*, ser el primero en escuchar su canto seductor y sobrevivir para contarle, pero conciente del riesgo decide hacer el trayecto atado firmemente al mástil del barco. Por su parte, el resto de los hombres tendrán sus oídos tapados con cera, y estarán así libres de la mortal seducción. De esta manera podrán mantener el barco en movimiento y asegurarse que Ulises no se libere de las amarras.

En medio de tanta dificultad y del dolor causado por la muerte de algunos de sus compañeros, Ulises mantiene siempre en lo más alto su objetivo principal: retornar a casa y encontrar a Penélope, su esposa, a Telémaco, su hijo, y toda su gente en el reino de Itaca. Sin embargo, la travesía no ha terminado, los dioses han dispuesto que Ulises enfrente todavía otras pruebas. Entre ellas, conocerá a dos seres de naturaleza divina que tenderán sobre él insidiosas redes, igualmente peligrosas, pero con la promesa del placer. Primero será la hechicera Circe, que vive lujosamente rodeada de mansos animales, con quien tendrá un auténtico idilio. Pero Circe tiene el poder de transformar a los hombres en animales, y de hecho convierte en cerdos a varios marineros. Durante un tiempo viven en su reino, pero bajo la presión de sus compañeros que no confían en la hechicera después de lo ocurrido, Ulises se lanza nuevamente al mar.

Más adelante aparecerá la diosa Calipso, de quien recibirá la más atractiva de las proposiciones. Así como Circe representaba la amenaza de ser degradado a la condición de un animal inferior, con el mismo poder Calipso le ofrece la inmortalidad. En una expresión sublime de afán posesivo, la diosa propone a Ulises trascender su condición de mortal y vencer a la muerte. Hasta aquí Ulises ha defendido sus recuerdos, afrontando distintas pruebas y padeciendo duros sufrimientos a fin de realizar su proyecto de cruzar las fronteras de lo humano y regresar desde allí a su condición original. Ahora se le ofrece renunciar a todo esto y asumir una inmortalidad anónima. La oferta de Calipso equivale a la juventud eterna: ¿quién podría desoir semejante ofrecimiento? Pasar de ser un simple mortal a ser un dios, en un sencillo gesto de magia. Ulises sabe, sin embargo, que se trata de una inmortalidad envuelta en un manto de olvido, sin posibilidad de que alguien vuelva a mencionar su nombre o poeta alguno cante su gloria. La segura respuesta Ulises no se hace esperar: *¡No te enojés venerada deidad! Conozco muy bien que la prudente Penélope te es inferior en belleza y en estatura; siendo ella mortal y tú inmortal y exenta de vejez. Esto no obstante, deseo y anhelo continuamente irme a mi casa y ver lucir el día de mi vuelta (Odisea, V, 215-225)*. En un sencillo gesto Ulises ha puesto a la vista lo sustantivo: la vida terrena con los seres queridos es superior al espejismo de la inmortalidad.

En otro momento el propio Ulises hará el siguiente relato de estos episodios: *Calipso, la divina entre las deidades, me detuvo allá, en huecas grutas, anhelando que fuese su esposo; y de la misma suerte la dolosa Circe me acogió anteriormente en su palacio, deseando también tomarme por marido; ni aquella ni ésta consiguieron infundir convicción a mi ánimo. No hay cosa más dulce que la patria y los padres, aunque se habite en una casa opulenta, pero lejana, en un país extraño, apartada (Odisea, IX, 2-39)*.

Faltaban aún nuevas tentaciones en la isla de los *feacios*, pero finalmente Ulises pisa su Itaca querida. La prudencia le indica que debe ocultarse y provisoriamente adopta la forma de un mendigo. El disfraz cumple su objetivo, nadie lo reconoce, excepto su perro Argos, para quien los veinte años transcurridos y la engañosa apariencia no son obstáculos. La solitaria Penélope, en ausencia del rey, se vuelve un bocado atractivo y ha sido objeto de constante asedio. Numerosos pretendientes han desplegado sus esfuerzos por ganar su amor y tomar del poder. Ulises pone término a este asedio eliminando a los pretendientes que prácticamente se han apoderado del palacio.

El primer contacto con Penélope es inquietante. Ella no lo reconoce, pero Ulises despeja todas las dudas narrando una historia que sólo ellos conocen: *Creció dentro del patio un olivo de alargadas hojas, robusto y floreciente, que tenía el grosor de una columna. En su torno labré las paredes de mi cámara, empleando multitud de piedras: la cubrí con excelente techo y la cerré con puertas sólidas, firmemente ajustadas. Después corté el ramaje de aquel olivo de alargadas hojas; pulí con el bronce su tronco desde la raíz, haciéndolo diestra y hábilmente; lo enderecé por medio de un nivel para convertirlo en pie de la cama, y lo taladré todo con un barreno. Comenzando por este pie, fui haciendo y pulimentando la cama hasta terminarla; la adorné con oro, plata y marfil; y extendí en su parte interior unas vistosas correas de piel de buey, teñidas de púrpura. Tal es la señal que te doy (Odisea, XXIII, 183-205).*

La fiel Penélope comprende que los veinte años de espera están justificados. Ulises le recuerda que la cama en que se consumó el matrimonio tiene una pata de olivo que hunde sus raíces en la tierra, y que por lo mismo expresa un compromiso inquebrantable.

III. La Astucia de los Dioses y de los Mortales

En tiempos de Ulises los griegos utilizaban la voz *metis* para expresar una especial mezcla de prudencia y astucia. En la poesía homérica se encuentra representada narrativamente una habilidad cognitiva profundamente comprometida con la práctica y con el éxito, encarnada en dioses, héroes y mortales, considerada indispensable para obtener y ejercer el poder. Literalmente *metis* significa *muchos giros*. Es por tanto una metáfora que se aplica directamente a Ulises en un triple sentido. En primer lugar, por la cantidad de vueltas que física y concretamente debió dar en su intento de retornar a Itaca. Enseguida, por los giros que realiza con las palabras cuando se vale de narraciones para salir de una dificultad o construir su discurso persuasivo. Por último, y de manera fundamental, por la cantidad de giros a los que somete su mente en presencia de algún problema a objeto de encontrar una respuesta adecuada.

Homero ofrece una presentación de la *metis*, que ciertamente no alcanza a ser una definición, pero que resulta muy ilustrativa. El anciano Néstor aconseja a su hijo Antíloco en los instantes previos a su participación en los juegos en honor de Patroclo: *Si otros caballos son más veloces, sus conductores no te aventajan en obrar sagazmente. (...) Piensa en emplear una metis múltiple para que los premios no se te escapen. El leñador hace más con la metis que con la fuerza; con su metis el piloto gobierna en el vinoso ponto la veloz nave combatida por los vientos, y con su metis puede un auriga vencer a otro (Iliada, XXIII, 306-349).*

La *metis* es un factor de éxito, quien la posee puede poner las cosas a su favor, aún en las circunstancias más adversas. Es una capacidad compleja, que se expresa en la acción perspicaz, combinando sentido de la oportunidad, sagacidad, anticipación y experiencia. No se opone a la fuerza necesariamente, de hecho pueden ser complementarias. La guerra de Troya se resolvió gracias a la *metis* de Ulises, pero jamás puede olvidarse que Aquiles espada en mano previamente había dado muerte a Héctor, el principal defensor de la ciudad. Entre los dioses las cosas no son muy distintas, Zeus llega a la cima del poder divino después de una dura lucha potenciando su *metis* con las fuerzas del desorden y la brutalidad. Lo esencial es establecer que la *metis* es muy distinta de la fuerza y sin duda superior a ella, sin dejar de lado que se inclina continuamente hacia el engaño y la trampa, fuertemente dominada por el imperativo del éxito. En el mundo de los mortales se la puede reconocer positivamente sin distinción en un gobernante, un carpintero, un artesano, un navegante, un pescador, un orador o un estratega, lo que indica su profunda ligazón con la vida cotidiana, más allá de las escenas heroicas. Aún así, en la medida en que se despliega normalmente recurriendo a todo tipo de artimañas, adquiere el perfil de la conducta tramposa.

Con frecuencia en el mundo griego la *metis* estuvo alejada de consideraciones interpersonales y tomó la forma de la acción intencionada y a veces torcida, tal como aparece a través de numerosos ejemplos en los orígenes de la teogonía griega. Desde la castración de Urano, planeada por Gea y ejecutada por su hijo Crono, que provoca la separación del cielo y la tierra, y los siguientes engaños de Rea para liberar a sus hijos prisioneros en el vientre de Crono, el mito griego está plagado de sucesivas astucias desplegadas para obtener ventaja en las disputas del poder. En el mundo de los dioses el gran Zeus jamás vacila en recurrir a mentiras y simulaciones para lograr sus propósitos, y es quien encarna la *metis* en su máxima expresión. De acuerdo al mito a tal punto llegó Zeus en su afán de éxito, que devoró a su esposa Metis, de quien procede el vocablo, a fin de apropiarse de todas sus virtudes, sin importarle que en su vientre se encontraba su futura hija. Metis es una diosa que representa la astucia y la prudencia, y según una descripción poética *sabía más cosas que cualquier hombre o dios*. Mediante esta acción Zeus consiguió anticiparse a cualquier engaño que su esposa pudiera tramar en su contra, y principalmente apropiarse en exclusividad de toda sus cualidades. Posteriormente Atenea nace de la cabeza de Zeus en estado adulto y vestida para la guerra. La diosa Atenea, de mente fría y lógica, que inspiró el nombre de la mayor polis de la Grecia clásica, será a su vez una brillante heredera de la *metis* de su padre.

En el mundo histórico, durante el siglo V antes de nuestra era, el estadista Temístocles fue comparado con Ulises por su astucia en el campo de batalla y en la política. Al término de la guerra con los persas, por su iniciativa Atenas inició la fortificación del Pireo, su principal puerto, con el propósito de convertirlo en una poderosa base naval. Esparta, hasta ese momento aliada de Atenas, consideró potencialmente peligroso un incremento del poder ateniense y rechazó el proyecto. Temístocles se propuso superar esta oposición, y armado de su *metis* acudió personalmente a Esparta como embajador, estableciendo negociaciones que intencionadamente demoró lo suficiente para que las murallas que rodeaban el puerto y toda la ruta a la ciudad, en las que se trabajó día y noche, se hubiesen terminado.

En el mundo poético, Antíloco, aconsejado por Néstor, recurre efectivamente a su *metis* y se encarama al segundo lugar de la carrera aun cuando sus caballos no son los mejores, pero las cosas se complican al momento de recibir el premio. El diestro Menelao, relegado al tercer lugar, toma el cetro y descalifica su triunfo acusándolo de actuar en forma impropia y tramposa: *Antíloco, alumno de Zeus, ven aquí y, puesto, como es costumbre, delante de los caballos y el carro, teniendo en la mano el flexible látigo con que los guiabas y tocando los corceles, jura, por el que ciñe y sacude la tierra, que si detuviste mi carro fue involuntariamente y sin dolo (Iliada, XXIII, 570-586)*. La conducta guiada por la *metis* tiene un evidente sentido instrumental. En este caso toda la conducta se organizó de acuerdo al objetivo central de impedir que se escapasen los premios, pero sin la menor atención a las reglas del certamen y de la buena competencia. El engaño en la curva extrema llevó a un resultado positivo, pero fugaz. Antíloco no pudo sostener su posición, terminó reconociendo su falta y por último cedió en favor de Menelao la yegua recibida como galardón. Excepcionalmente el rey de Esparta cierra el círculo con generosidad: *Abstente en lo sucesivo de querer engañar a los que te son superiores (Iliada, XXIII, 602-612)*.

Entre los mortales, Ulises, *fecundo en ardid*, es sin duda el gran ejemplo. La tremenda capacidad que tiene para enfrentar problemas de muy distinto tipo, y encontrar con rapidez soluciones adecuadas utilizando los más inesperados recursos, lo convierten sin duda en el hombre de *metis* por excelencia. No es claro el modo en que la adquirió, salvo si se considera una buena explicación el favoritismo que Atenea le brindaba, pero es un hecho que se trata de una capacidad sujeta a aprendizaje. Hefestos, el artesano divino, por ejemplo, no obtuvo la *metis* por vía de la herencia, sino que debió perfeccionarla con esfuerzo y dedicación. Del mismo modo, Ulises progresa gradualmente, paso a paso, cada prueba que enfrenta le aporta nuevas experiencias, que revierten en autoconocimiento y en nuevos recursos para el pensamiento y la acción. El contacto con personas y seres muy diferentes, la interminable secuencia de sucesos fuera del ritmo habitual de las cosas, permitieron a Ulises reconocer el verdadero eje de su identidad. Cuando defiende con tenacidad su memoria y su proyecto vital, está defendiéndose a sí mismo, su pasado, su futuro, su identidad fundamental. Su insistencia en la práctica del autoconocimiento, es lo que le da esa claridad respecto de lo que es y de lo que desea ser.

Evidentemente no es un héroe convencional. Lo habitual en los héroes homéricos consistía en enfrentar las dificultades mediante la fuerza, generalmente en su forma más descarnada en el combate individual. Ulises recurre a la retórica y tiende a buscar formas alternativas para anticipar el peligro y alcanzar sus objetivos. Además, su gran resistencia le permite sobrellevar largos períodos de dificultad y sufrimiento sin desmayar, y difícilmente se precipita hacia una decisión sin meditar en sus alcances. Al respecto la misma diosa Atenea ubica a Ulises en el plano más alto, casi equivalente a un dios: *Astuto y falaz habría de ser quien te aventajara en cualquier clase de engaños, aunque fuese un dios el que te saliera al encuentro. ¡Temerario, artero, incansable en el dolo! (...) No se hable más de ello, que ambos somos peritos en astucias; pues si tú sobresaes entre los hombres por tu consejo y tus palabras, yo soy celebrada entre todas las deidades por mi prudencia y mis astucias (Odisea, XIII, 291-311)*.

Aquiles, el héroe arquetípico, está determinado por las tenazas de un dilema invariable, resuelto desde el comienzo: una existencia larga en compañía de la familia, pacífica y sin fama, o bien una vida breve, una muerte violenta y temprana, pero a cambio de la gloria eterna. Aquiles lo sabe: *Si me quedo aquí a combatir en torno a la ciudad troyana, no volveré a la patria tierra, pero mi gloria será inmortal; si regreso, perderé la ínclita fama, pero mi vida será larga (Iliada, IX, 308-430)*. Cuando una certera flecha de Paris pone fin a su vida, se cumple fielmente el destino trazado, sin que él haya hecho nada por cambiarlo. Aquiles vive y muere como está previsto. Ulises, por el contrario, se niega a morir, para él no hay destino excepto el que construye él mismo. Un dilema cerrado no es aceptable en su espíritu. Alcanzará la gloria sin perder su identidad, y se hará viejo con su familia y en su tierra: esa es su elección. Este es un rasgo muy significativo, dado que en la poesía heroica toda acción humana es normalmente consecuencia de una intervención divina, y no de una determinación personal.

Otra característica que lo diferencia de los héroes convencionales, es su refinada habilidad para trabajar con sus manos, y su profundo sentido de la vida ligada a ciertos valores fundamentales. Desde luego, la descripción que hace de la construcción de su cama y habitación matrimoniales, dan cuenta de su condición de experto artesano, a la vez que de una especial ligazón con sus seres queridos. Una cama firmemente enraizada en la tierra, tiene una dimensión simbólica ligada al arraigo. Su respuesta frente a la oferta de inmortalidad, muestra a un hombre que conoce claramente los límites que separan lo permanente de lo pasajero, el sentido profundo de las cosas y lo transeúnte. Ulises no desea la inmortalidad, considera superior envejecer en su tierra junto a los suyos. Ha recorrido los lugares y las experiencias más increíbles, en parte obligado por las circunstancias, pero también llevado por su curiosidad, y para sobrevivir ha debido actuar con gran flexibilidad. Podría pensarse que está dispuesto a todo, que nada queda en él con valor permanente, y que se mueve sólo en la atmósfera del cálculo. No es así, precisamente la energía que tiene para enfrentar una y otra vez las mayores dificultades, proviene de sus convicciones básicas. Su búsqueda no está motivada por el poder, como ocurre en otras celebres travesías, sino por el deseo de conocer y de volver a sus raíces. Al final, su riqueza es su experiencia.

Es efectivo que la *metis* recurre al engaño y la mentira, son sus herramientas, como Atenea se encarga de declararlo, pero es preciso reconocer que Ulises expresa esta capacidad con un sello propio. Desde luego la insaciable curiosidad que siempre lo acompaña, no es un factor obligado de la *metis*, tal como se observa en otros personajes. Su condición de artesano, capaz de transformar con sus manos los materiales naturales y convertirlos en objetos de profundo significado, amplía el alcance de la *metis*, porque relaciona al hombre de nuevas maneras con las personas y los objetos. El orgullo que le provoca haber construido su cama y su habitación tiene otras facetas. Ulises habla de ellas: *Merced a Hermes, el mensajero, el cual da gracia y fama a los trabajos de los hombres, ningún mortal competiría conmigo en el servir, lo mismo si tratase de amontonar debidamente la leña para encender un fuego, o de cortarla cuando está seca, de trinchar o asar carne, o de escanciar el vino, que son los servicios que los inferiores prestan a los mayores (Odisea, XV, 307-325)*. Esta concepción del trabajo no es un simple detalle en un mundo en el cual la actividad de un hombre y la evaluación de sus capacidades, lo que debía o no hacer, estaba rigurosamente fijado por su posición social.

Ulises es un rey, está ubicado en lo alto de la pirámide social, de modo que su especial aprecio por el trabajo manual y algunas tareas comunes, constituye una rareza.

Por último, su profundo sentido de la vida y los valores de los que obtiene su orientación vital, es algo que Ulises introduce de un modo propio, fijando los alcances de la *metis* y poniéndole unos límites que los dioses nunca tuvieron. Ulises marca un claro contraste con la proverbial indiferencia divina en materia de moral, la misma contra la cual Platón reaccionará duramente siglos más tarde, y que lo llevará a desvalorizar a la poesía y a los poetas. Los dioses olímpicos no se sienten responsables por el destino de un mundo que no ha sido creado por ellos, y que sólo usan como escenario para sus juegos y caprichos. Ulises en cambio experimenta la mayor responsabilidad por su vida y la de los suyos.

Con todo, a este respecto la figura de Ulises no está completamente libre de discusión. Cuenta la historia que envidiaba la sabiduría de Palamedes, cuyo nombre significa *antigua inteligencia*, su compañero en muchas batallas, hasta el extremo de traicionarlo y llevarlo a la muerte. Palamedes era un valiente guerrero que gozaba de la gratitud de sus compañeros debido a que fabricó los primeros dados con huesos de patas de oveja, y creó el juego con el cual sobrellevaban el largo aburrimiento de la campaña. Había inventado además los faros, la balanza, el lanzamiento del disco, once consonantes del alfabeto y el arte de apostar centinelas. Sobre Ulises recae también la acusación de intentar asesinar sin justificación alguna a Diomedes, con quien realizó una arriesgada incursión a terreno enemigo durante la guerra de Troya. Si a esto se suma la cobarde muerte del niño Escamandrio, es claro que Ulises, igual que tantos otros modelos, debe ser reconocido con muchas precauciones.

IV. De la Metis de los Griegos al Pensamiento Creativo

Los helenistas franceses Marcel Detienne y Jean-Pierre Vernant, han construido la mejor conceptualización de la *metis* griega. Es una propuesta amplia que cuenta con un claro reconocimiento entre los estudiosos de la cultura griega, a juzgar por las frecuentes referencias que se hacen de ella: *La metis es una forma de inteligencia y de pensamiento, un modo de conocer. Implica un conjunto complejo, pero muy coherente, de actitudes mentales y de comportamientos intelectuales que combinan el olfato, la sagacidad, la previsión, la simulación, la flexibilidad de espíritu, la habilidad para zafarse de los problemas, la atención vigilante, el sentido de oportunidad, habilidades diversas, y una experiencia largamente adquirida. Se aplica a realidades fugaces, movedizas, desconcertantes y ambiguas, que no se prestan a la medida precisa, al cálculo exacto o al razonamiento riguroso* (1988: 11).

La propuesta es amplia, y sin duda también ambiciosa, porque vincula la *metis* con la inteligencia, el pensamiento y el conocimiento. Según estos autores, es mucho más que una cualidad pragmática, implica formas de representación, apropiación de la experiencia, toma de decisiones, y un modo completo de reaccionar eficazmente en situaciones inesperadas y cambiantes. Se establece, sin duda, la importancia del saber conjetural, distinto de un saber apodíctico, y del pensamiento que procede en forma tentativa en medio de las irregularidades e incertidumbres de la práctica. Sin embargo, la *metis* en su dimensión conceptual no fue retomada por los filósofos griegos posteriores a Homero, y ello impidió que llegara hasta

nosotros. Con seguridad se trata de una pérdida importante, si aceptamos que la definición de Detienne y Vernant sintetiza una cuestión de carácter permanente, con notables aplicaciones a problemáticas actuales.

Tempranamente la *metis* se extravió como categoría interpretativa y explicativa, y desapareció de nuestro lenguaje. En cierto modo el vocablo ingenio tomó su lugar, pero también terminó por debilitarse en la terminología filosófica. Emparentada con la palabra genio, esta última posee la misma raíz de engendrar o generar. El ingenio fue reconocido como una importante facultad del espíritu por filósofos como Cicerón, quien recoge elementos del pensamiento griego. En el siglo I a C., afirma que gracias a esta facultad los hombres pueden apartar el espíritu de los sentidos y liberar su pensamiento de lo acostumbrado. Más adelante, a comienzos del siglo XVIII, el filósofo italiano Giambattista Vico habla del ingenio como la facultad humana de configurar las cosas y ponerlas en arreglo ordenado, de reunir cosas separadas, de percibir alguna relación que vincula cosas sumamente distantes y diversas. Con el paso del tiempo, sin embargo, este término perdió fuerza, y si bien ha permanecido en el vocabulario del sentido común, su capacidad interpretativa se ha desvanecido. A cambio surgió el concepto de creatividad, que finalmente se apoderó del escenario académico. Hoy Ulises sería para nosotros un hombre de espíritu emprendedor que piensa y actúa creativamente.

El lenguaje ha cambiado, pero con seguridad los fenómenos que quiere representar son los mismos. Los intentos actuales tienen un énfasis más descriptivo y menos centrados en la adjetivación, tienden más al concepto y menos a la narración. Esta tendencia ha llevado a reconocer la creatividad como una capacidad para combinar elementos conocidos, con el fin de alcanzar resultados a la vez originales y relevantes, atribuible no sólo a las personas, sino también a los grupos, organizaciones, y excepcionalmente a toda una cultura. En medida importante equivale a una cierta manera de utilizar con provecho los elementos, conocimientos y experiencias disponibles.

Cuando Ulises, por ejemplo, formula la idea de construir una máquina de guerra con la forma de un caballo con noble madera de pino, está utilizando elementos al alcance de todos, pero estructurándolos de un modo inédito y situándolos en un nuevo contexto. No se trata ya de un caballo que arrastra un carro o que soporta un jinete sobre su lomo, sino de un caballo que contiene en su interior un grupo de guerreros. El concepto básico ha cambiado: de arrastrar y sostener, se salta a la idea de contener. Su fórmula es original, distinta a todo lo conocido, y relevante, porque conduce efectivamente a la esperada victoria. Un detalle importante, que fácilmente puede ser pasado por alto, es la determinación que Ulises debió tener en el momento de declarar y defender su propuesta. No es probable que ésta fuera aceptada de inmediato, ni siquiera recibida con oídos bien dispuestos.

En el episodio del *cíclope*, Ulises logra zafarse de un grave peligro planificando creativamente una secuencia de acciones en las que hace valer las ventajas de su cultura frente a su rústico captor. En primer lugar, Ulises ofrece al *cíclope* vino sin mezclar, apostando a su falta de autocontrol. El vino era un componente obligado de la dieta de los héroes homéricos, quienes lo bebían con agua para evitar sus efectos perjudiciales. Su consumo tenía un profundo valor social, dado que ayudaba a vencer la timidez, abrir la mente y liberar la

palabra durante el *sympósion*, pero nada de esto pertenecía al mundo del *cíclope* que cede a la envolvente embriaguez de la bebida. En segundo lugar, con sus herramientas de bronce y el conocimiento que posee de las propiedades del fuego, prepara una estaca de olivo endurecida, aguzada y candente. En otras palabras, fabrica una poderosa tecnología de guerra bien adaptada a la situación, de acuerdo a los recursos disponibles. En tercer lugar, su hábil manejo del lenguaje, su clara percepción respecto de la falta de integración en el mundo de los *cíclopes*, y su sentido de anticipación, lo hacen concebir su artimaña maestra al identificarse como *Nadie*, evitando que el *cíclope* pudiese conseguir el apoyo de sus iguales al momento de ser mutilado. Finalmente, la acción de ocultarse bajo el vientre de un carnero para salir de la caverna burlando la vigilancia táctil del *cíclope* enceguecido, completa la secuencia y permite la huída. Ulises ha recurrido a elementos propios de su cultura, poniéndolos en nuevas relaciones determinadas por las características de un problema específico y apremiante, que él ha representado de principio a fin en todos sus detalles, concibiéndolo como una totalidad.

Con el consejo al rey espartíata, Ulises consigue revertir el sentido negativo de la situación en que participa un grupo de apasionados pretendientes. La misma energía que cada uno pone para perseguir su objetivo, de la que surge el riesgo de enfrentamiento, es utilizada para poner al grupo detrás de los intereses superiores de la ciudad. Cada pretendiente tiene en primer lugar un compromiso con su propio interés, pero mediante una propuesta que abre una expectativa después de tanta espera, cada proyecto particular se integra en un compromiso mayor. Ulises cruza lo individual con lo grupal y el presente con el futuro, mediante una propuesta que ata a todos los protagonistas. Es la misma irracionalidad de cada pretendiente la que se usa para producir un acuerdo que cada uno supone será favorable a sus deseos. En este caso, sin embargo, ninguna decisión puede ser favorable a todos. Ulises también usa el pasado, porque sabe de acuerdo a la experiencia que estos ansiosos aristócratas respetarán su palabra.

Una ardua discusión actual sobre los alcances de la creatividad, el balance necesario entre lo instrumental y lo valórico en el proceso creativo, no ha podido todavía arribar a un consenso. Es evidente que cualquier solución creativa, por el hecho de incorporar un grado de originalidad, enfrenta obligatoriamente a sus protagonistas con implicaciones valóricas, en la medida en que rompe algún límite establecido. Al respecto Ulises encarna una posición sobre los límites de la acción instrumental, que todavía es insuficiente, pero digna de ser discutida. Su empeño más constante para mantener y defender su identidad, por constituir un núcleo invariable de definiciones personales, por opción y no por imposición, muestra con claridad que la creatividad no está reñida con lo estable y permanente. Por el contrario, Ulises muestra como la creatividad alcanza su mejor expresión en la estabilidad de un proyecto que no está sujeto a cambio.

Ulises jamás actúa de manera compulsiva, por el contrario, medita, intenta anticipar, elabora en su mente, y saca partido de cuanto está disponible. Corresponde a un buen ejemplo de una persona que piensa creativamente. En forma específica, el pensamiento creativo es la capacidad de unir lo diferente, ocuparse simultáneamente de lo real y de lo posible, de lo probable y de lo improbable, de las cosas que son y de las que podrían ser. En el cual la lógica y la fantasía se articulan. En donde lo divergente y lo convergente se integran y se potencian. Una modalidad del pensar que tiene su mejor expresión, precisamente, cuando adopta

distintas formas frente a un propósito definido o sencillamente por el placer de desplegar su potencial. Un pensamiento que inventa o descubre oportunidades y que se supera a sí mismo utilizando a la manera de una plataforma las experiencias, los conocimientos, las personas y las cosas, pero avanzando más allá de ellas, generando nuevas realidades. Confrontando todo lo que tiene con lo que podría tener, de manera que el futuro se configura como una reinención del pasado, y lo nuevo conserva siempre una reminiscencia de lo antiguo.

Es el pensamiento que realiza innumerables giros cuando se moviliza frente a un desafío, especialmente antes de evaluar y tomar una decisión. La metáfora de la *metis* tiene ahora un sentido preciso, dado que el pensamiento creativo justamente tiende a girar muchas veces entre los puntos más distantes, en su esfuerzo por usar, combinar y recombinar, todo lo que está disponible. Tiende a girar fuera de lo establecido y cerca del absurdo, a diferencia del pensamiento ordinario cuyo hábito más constante es seguir la línea recta o el camino conocido. Como pocos Ulises en sus múltiples giros fue capaz de unir dos mundos completamente diferentes: el mundo real de su Itaca querida, *tierra dadora de trigo*, el espacio familiar en el que reside el vínculo fundamental, y ese mundo misterioso, seductor y amenazante, a ratos bestial y a ratos divino. El mundo de la normalidad y el mundo de lo anormal.

La literatura especializada ha conceptualizado de diferentes maneras el fenómeno del pensamiento creativo. Se encuentran repartidas en sus páginas expresiones que frecuentemente introducen únicamente una diferencia nominal y no de contenido, como pensamiento productivo, pensamiento divergente, pensamiento lateral, pensamiento bisociativo, pensamiento janusiano, pensamiento de ruptura, entre otras. Cada una de ellas equivale a un ropaje distinto para un mismo fenómeno, que se defiende de una fórmula definitiva y no se ha dejado reducir desde el mundo de Ulises. Más recientemente, expresiones como pensamiento de buena calidad o pensamiento de orden superior, han marcado una firme tendencia por concebir el pensamiento creativo de manera diferenciada y amplia, generando una articulación de factores de distinto origen. Particularmente, se ha buscado reconocer de un modo más nítido la interacción entre las habilidades cognitivas y los factores actitudinales presentes. En forma muy especial, se ha revalorizado la importancia del autoconocimiento y del autodominio, a través del concepto de metacognición.

Considerando esta tendencia, la curiosidad, resistencia, tenacidad y compromiso que expresa Ulises en casi todas sus actuaciones, así como su singular capacidad de autoconocimiento, no son simples cualidades agregadas, meramente anecdóticas, sino aspectos esenciales de sus posibilidades creativas. Cuando Ulises, por ejemplo, elige pasar frente a islote de las *sirenas* con el propósito de escuchar lo que nadie ha podido contarle, no obstante el riesgo implicado, está poniendo en juego su curiosidad, su apertura al sentido oculto de las cosas. Esto no es simplemente una cuestión cognitiva, se trata de una disposición, de una fuerza interior que lo empuja a saber más y ampliar su marco de experiencia.

En último término, cualquiera que sea la fórmula final que adopte, en un sentido muy general el pensamiento creativo es una capacidad compleja en la cual participan por igual factores metacognitivos, cognitivos, interpersonales, y disposiciones hacia la experiencia, verificable tanto en individuos particulares como en grupos. En estos términos, aún aceptando su

condición de valioso antecedente, la *metis* de los antiguos griegos queda desbordada. La *metis* es ante todo una categoría individual, en modo alguno se refiere a la acción de un conjunto de personas que se coordinan y potencian recíprocamente. En el mundo de Ulises jamás se destaca la colaboración interpersonal. Lo común en los dioses y en los héroes es la búsqueda del honor y la gloria como un empeño individual y en el marco de una declarada competencia. El honor es exclusivo por definición, cuando todos obtienen lo mismo sin diferencia, no hay honor para nadie. El foco, por tanto, siempre es el individuo. Hoy sabemos que el pensamiento también puede ser la propiedad de un grupo, en la medida en que la interacción y el uso de los medios disponibles, bajo ciertas condiciones, amplifican las posibilidades personales. Desde este punto de vista, el pensamiento creativo es una capacidad individual, y también una capacidad que se encuentra distribuida en el grupo y en el ambiente.

V. Bibliografía

- Bermejo Barrera, J. C. y otros. *Los Orígenes de la Mitología Griega*. Akal. Madrid. 1996.
- Bruit, Louise y Schmitt, Pauline. *La Religión en la Polis de la Época Clásica*. Akal. Madrid. 2002.
- Buxton, Richart. *El Imaginario Griego. Los Contextos de la Mitología*. Cambridge. Madrid. 2000.
- Detienne, Marcel. *La Invención de la Mitología*. Península. Barcelona. 1985.
- Detienne, M. y Vernant, J. *Las Artimañas de la Inteligencia: la Metis de los Griegos*. Taurus. Madrid. 1988.
- Dodds, E. F. *Los Griegos y lo Irracional*. Alianza. Madrid. 1993.
- Finley, M. I. *El Mundo de Odiseo*. FCE. Madrid. 1999.
- Finley, M. I. *La Grecia Antigua*. Crítica. Barcelona. 2000.
- Fornis, César. *Esparta*. Crítica. Barcelona. 2003.
- García Gual, Carlos. *Diccionario de Mitos. Siglo Veintiuno*. Madrid. 2003.
- García Soler, María José. *El Arte de Comer en la Antigua Grecia*. Biblioteca Nueva. Madrid. 2001.
- Graves, Robert. *Los Mitos Griegos*. Alianza. Madrid. 2001.
- Graves, Robert. *La Guerra de Troya*. Muchnik. Barcelona. 2001.
- Griffin, Jasper. *Homero*. Alianza. Madrid. 1984.
- Homero. *Obras Completas*. Montaner y Simón. Barcelona. 1955.
- Kitto, H. D. F. *Los Griegos*. Eudeba. Buenos Aires. 1993.
- López, Ricardo. *Prontuario de la Creatividad*. Bravo y Allende. Santiago. 1999.
- López, Ricardo. *La Creatividad*. Universitaria. Santiago. 1999.
- López, Ricardo. *Diccionario de la Creatividad*. Universidad Central. Santiago. 2001.
- Sieblert, Michael. *La Guerra de Troya*. Ariel. Barcelona. 2002.
- Vernant, Jean-Pierre. *El Universo, los Dioses, los Hombres*. FCE. Sao Paulo. 2000.
- Vernant, Jean-Pierre. *Mito y Pensamiento en la Grecia Antigua*. Ariel. Barcelona. 2001.
- Vernant, Jean-Pierre. *El Individuo, la Muerte y el Amor en la Antigua Grecia*. Paidós. Barcelona. 2001.
- Vernant, Jean-Pierre. *Mito y Religión en la Grecia Antigua*. Ariel. Barcelona. 2001.
- Vernant, Jean-Pierre y otros. *El Hombre Griego*. Alianza. Madrid. 1995.
- Vidal, Gerardo. *Retratos de la Antigüedad Griega*. Universitaria. Santiago. 2001.
- Vidal-Naquet, Pierre. *Formas del Pensamiento y Formas de Sociedad en el Mundo Griego*. Península. Barcelona. 1983.
- Vidal-Naquet, Pierre. *El Mundo de Homero*. FCE. Buenos Aires. 2001.
- Virgilio. *Obras Completas*. Montaner y Simón. Barcelona. 1951.