

Odiseo Creativo

Un Capítulo de la Historia Remota de la Creatividad¹

Ricardo López Pérez



RESUMEN

En un remoto pasado, griegos y troyanos se enfrentaron en una extensa lucha. Los primeros sitiaron la ciudad de Troya hasta destruirla a sangre y fuego. 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 *aedos* o *rapsodas*, que luego fueron la base de textos que aún podemos leer. En el centro de esta historia, emerge la figura del primer pensador creativo del que tenemos recuerdo. Se trata de Odiseo, o bien Ulises en su forma latina, 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, introdujo sistemáticamente nuevas formas de enfrentar los peligros y resolver los problemas. En cada acción representó un ejemplo de prudencia, tenacidad y capacidad de respuesta, pero en sus empeños jamás sometió el núcleo permanente de su existencia, su sentido de vida, a ganancias pasajeras. Ningún poeta 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 y diez años de violencia inútil, los griegos logran ingresar a la ciudad y doblegar a sus ocupantes. El conflicto se cierra mediante una trampa cuidadosamente planeada.

Todo comenzó con un crucial descuido. La leyenda cuenta que las cosas se desatan en el Olimpo durante la boda del mortal Peleo y la diosa Tetis, a la cual no se invitó a la diosa Eris, quien en venganza envía 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

¹ Publicado en la Revista Chilena de Literatura, Nº 76 (ISI). Facultad de Filosofía y Humanidades. Departamento de Literatura. Universidad de Chile. 2010.

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. 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, Paris 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 se agravia a todo un pueblo. 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 le permitía dominar la navegación hacia el Mar Negro, y con ello el intercambio entre Oriente y Occidente. Todo el comercio de metales, piedras preciosas, maderas, telas y alimentos, que debía pasar por el estrecho del Helesponto, ocurría con la 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. Es posible, incluso, que las negociaciones entre Agamenón y Príamo se relacionaran principalmente con los derechos de navegación en el sector. Otro antecedente a tener en cuenta es que Helena era el vínculo con el poder en Esparta, dado que Menelao había llegado a ser rey al casarse con ella.

El número de guerreros que ocultaba el caballo de madera es un misterio. 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. Durante el gran esplendor de Atenas, en el período clásico, el sofista Gorgias escribe un texto para excusar a Helena (*Encomio a Helena*); y la poesía trágica detiene su mirada en los personajes de la guerra y sus dramas, proyectándolos en nuevos formatos desde una perspectiva ciudadana, como puede apreciarse en la *Orestíada* de Esquilo o *Las Troyanas* de Eurípides.

Incluso, mucho después de la *Odisea*, el empuje de la fantasía estimulada por estas historias no se detiene. En los últimos años de la era antigua, Virgilio todavía incapaz de sustraerse a la fascinación de estos hechos, vuelve a relatar la historia mil veces contada. Según su versión, 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 flanco 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 Odiseo, 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 pocos días. El objetivo era el mismo desde el principio: ingresar a la ciudad amurallada, pero ahora utilizando un recurso inusitado, en nada parecido a las formas consagradas para desarrollar la guerra.

La habilidad retórica de Odiseo hizo la primera parte frente a sus compañeros. La cultura griega, ya en ese tiempo, era sensible al valor de la palabra, mucho antes de que el arte de persuadir se convirtiera en materia de enseñanza, y en un recurso obligado del ejercicio ciudadano.

Originalmente la idea debió parecer absurda, como suele ocurrir con las propuestas que violentan las percepciones familiares. No tenía antecedentes, y rompía una forma tradicional de ejecutar la guerra mediante el enfrentamiento cuerpo a cuerpo y el choque del bronce. 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 Odiseo. 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.

La idea nunca fue simple, exigió larga meditación, manejo de información específica y un refinado sentido del cálculo. Odiseo eligió la figura de un caballo porque este animal era el símbolo de la ciudad, y era objeto de veneración por parte de los troyanos. Una vez terminado, se dispuso agregar una inscripción que lo consagraba a Atenea: “Con su agradecimiento 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” (Graves, 2001: 115). Su apuesta era que los troyanos llevarían el caballo al interior de la ciudad, pensando 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 levantando 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.

En efecto, al amanecer los troyanos descubren el gigantesco caballo y una rápida expedición advierte que la playa está vacía. Por cierto, las naves griegas se encuentran ocultas en un recodo cercano, tras la isla de Teneros. Príamo y sus hombres están confundidos. Unos han creído el engaño, otros desconfían. Sinón explica que ha sido abandonado a causa de sus diferencias con Odiseo, pero asegura que el caballo es una auténtica ofrenda.

El engaño está lejos de ser obvio. El tejido del ardid se desarrolla con sutileza, acude a 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, podría ocasionar su molestia, 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. Distintas voces aconsejan destruir el caballo, pero otras están por ingresarlo a la ciudad. Imponiendo su autoridad, Príamo resuelve el dilema y toma la ofrenda.

Se destruye una parte de la muralla y el caballo ingresa al corazón de la ciudad. La alegría domina entre los troyanos; se liberan y beben más de la cuenta. Después de tanto sufrimiento, ahora pueden dormir. 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 toman posiciones, mientras el disciplinado Sinón, que no por casualidad en griego significa plaga, ruina o desgracia, utiliza una antorcha para avisar al ejército oculto. 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. Entregados al exceso, dominados por la *hybris*, los griegos cometen los peores crímenes. A fin de eliminar el riesgo de una futura venganza, Odiseo arroja por las almenas al pequeño Escamandrio, hijo de Héctor, nieto del rey Príamo. Concluye el largo asedio gracias a su astucia, y luego que la fuerza de Aquiles por sí sola resultara infructuosa.

La destrucción fue total, con excepción de un pequeño grupo que logró huir encabezado por Eneas. El poeta Homero no duda en reconocer a Odiseo todo el mérito que le corresponde: “Canta la gesta del caballo de madera, el que Epeo construyó con la ayuda de Atenea, el que entonces el divino Odiseo llevara como trampa hasta la ciudadela habiéndolo llenado de los guerreros que

arrasaron Troya" (*Odisea* VIII, 492-498). Más tarde, parte de esta sangrienta historia sería relatada por algunos de sus protagonistas. Así habla Menelao:

"Ya he conocido el talante y la inteligencia de muchos heroicos guerreros y he recorrido amplio espacio de tierras. Pero nunca vi yo con mis ojos a ningún otro con un corazón igual al del sufrido Odiseo. ¡Cómo actuó y cómo resistió en el interior del caballo de pulida madera el bravo guerrero, cuando estábamos allí metidos todos los mejores de los argivos, llevando a los troyanos la matanza y la destrucción!" (*Odisea* IV, 266-275).

II. ENTRE LO CONOCIDO Y LO DESCONOCIDO

La poesía heroica es generosa en reconocer las virtudes de Odiseo, más allá del tradicional recurso de la fuerza. Alcínoo, rey de los *feacios*, no oculta su admiración al escuchar sus narraciones: "Hay belleza en tus palabras y es noble tu pensar, y, en cuanto a tu relato, has narrado de modo tan experto como un aedo las desdichas funestas de todos los argivos y las tuyas" (*Odisea* XI, 367-370). Mucho antes de la victoria sobre Troya, mientras otros héroes son descritos a través de rasgos externos o cualidades físicas, numerosos versos lo presentan como un hombre prudente, sagaz, dotado de inusuales habilidades retóricas, y "que sabe pensar mejor que nadie" (*Ilíada* X, 246-248). Aquiles es el héroe "de los pies ligeros", Agamenón es "rey de hombres", Áyax "el mejor en aspecto y estatura", y Héctor "de penacho tremolante"; pero tratándose de Odiseo, el poeta elige la comparación más exigente: "Odiseo, que en prudencia igualaba a Zeus" (*Ilíada* X, 138-139).

Incluso antes de Homero su fama era evidente. Un viejo relato da cuenta de un brillante consejo suyo, para un problema en extremo difícil. Tindareo, entonces rey de Esparta, debía elegir un marido para Helena. 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. Tindareo temía que su elección, cualquiera que fuese, desataría un enfrentamiento. En ese momento interviene Odiseo ofreciendo una solución: "Rey Tindareo, si yo te explico cómo evitar una pelea ¿apruebas que me case con tu sobrina Penélope?" El rey acepta y entonces presenta su fórmula: "Muy bien. He aquí lo que tienes que hacer: oblígales a jurar que defenderán a quienquiera que se convierta en el marido de Helena contra todo aquel que le envidie su buena suerte" (Graves, 2001: 28). Todos aceptan, seguramente porque cada uno confiaba en ser elegido. Más adelante estos pretendientes, prisioneros de la palabra empeñada, formarán parte de la campaña para rescatar a Helena.

Pero será después de la guerra, durante la travesía de regreso, cuando Odiseo tendrá que enfrentar los mayores desafíos. Diez años demora el viaje de vuelta a su tierra natal. Un tiempo excesivo, capaz de liquidar a cualquiera, durante el cual vivirá experiencias inéditas, en las que cruzará las fronteras del mundo conocido para entrar en un espacio poblado de seres extraños, de pronto divinos, otras veces monstruosos o subhumanos. Lo característico será una secuencia casi interminable de apremiantes problemas, que junto con poner a prueba todos sus recursos, le permitirá mostrar nuevas facetas de su condición de héroe. En este recorrido tormentoso, *Odisea* exhibe una resistencia y tenacidad en grados increíbles, una insobornable curiosidad, y una firme consistencia respecto de sus convicciones básicas.

Una vez en el mar, todos confían en llegar pronto a casa. El viaje es tranquilo y parece normal. Cuando los hombres ya respiran la atmósfera del reencuentro, surge una tormenta que levanta los barcos como si fuesen plumas; poderosos vientos soplan durante siete días, llevándolos hacia lo desconocido. Odiseo está confundido; ha sido arrancado de lo propio, de sí mismo, fuera de su

telos, de su meta más querida. El mundo de lo conocido ha quedado atrás y ahora está en un espacio misterioso. En lo que sigue, encontrará seres inmortales como Circe y Calipso, que se alimentan de néctar, ambrosía y humo; y extraños personajes como los *lotófagos*, los *cíclopes* y las *sirenas*, entre muchos otros.

Al recogerse la tormenta, se divisa una playa y desembarcan en ella. Los habitantes del lugar son amistosos y reciben al grupo ofreciéndoles comida. Un detalle, sin embargo, es inquietante: se trata de *lotófagos*, seres que se alimentan de la flor del loto, que hace perder la memoria. Al comerlo un hombre olvida todo lo que sabe y queda sin identidad; su conciencia se desvanece. Odiseo sabe que ésta es la peor de las amenazas y obliga a sus hombres a embarcar. El olvido del pasado, la rotura de los lazos vitales, destruiría el núcleo que constituye al grupo y le da su sentido. Odiseo 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; teniendo un nombre, una familia, una tierra, un pasado. “Padezco hace tanto lejos de los míos” (*Odisea* VII, 154) dice Odiseo, y confiesa que aún en momentos de tranquilidad en medio de su periplo, continuamente riega con lágrimas sus atuendos (*Odisea* VII, 260). Según Pierre Vidal-Naquet, el poema lo presenta constantemente como un hombre que recuerda (1983: 43). En este nuevo mundo, en cambio, comer la flor del loto los llevaría a un espacio de sombras en el cual no hay diferencias, ni puede recurrir al pasado para vivir el presente y proyectar un futuro.

La inquietud que provocaba el olvido en el mundo antiguo, está bien representada en antiguos poetas como Hesíodo, quien lo personifica haciéndolo nacer de la irreflexiva Eris, junto al Hambre, el Dolor, la Guerra, la Falsedad y la Ruina, entre otros males (*Teogonía* 225-230). Su raíz *lethe* remite a la oscuridad, está en el adjetivo letal y en el nombre del río que rodea el Hades, el país de los muertos. Beber las aguas del río Leteo hace olvidar todo lo sucedido en la vida terrestre.

Después de la isla de los *lotófagos*, el barco navega tratando de recuperar su rumbo, pero de improviso una densa bruma les impide avanzar. Bruscamente llegan a un islote en donde habitan unos gigantes, llamados *cíclopes*. Odiseo escoge doce hombres y asciende a la cima de una colina donde encuentra una caverna en la que hay cereales, quesos, viñas silvestres y algunas cabras. Los hombres toman la comida, pero están asustados y quieren volver rápido. Odiseo, dominado por la curiosidad, quiere saber quién es el habitante del lugar. No sólo desea recordar, también desea conocer, dejarse llevar por el magnetismo del misterio, vivir otras experiencias, aunque sabe que al hacerlo asume grandes riesgos.

El habitante del lugar es un *cíclope* enorme. Odiseo se adelanta e identificándose como *Oudeís*, que significa *Nadie*, le cuenta que ha combatido en Troya y 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. Odiseo está aterrado, pero sabe que tiene que pensar rápido. Le ofrece un odre de vino; éste bebe sin moderación y es vencido por el sueño. Odiseo y los suyos preparan un tronco de olivo con una aguzada punta calentada al fuego. Con decisión entierran el extremo candente en el ojo del *cíclope* hasta cegarlo. Sus potentes gritos son desestimados por otros *cíclopes*, quienes preguntan a través de la roca: “¿Es que alguien intenta matarte con trampa o con violencia? Y le contestó desde su cueva el brutal Polifemo: Amigos, Nadie intenta matarme, con trampa y no con violencia” (*Odisea* IX, 405-408).

Los *cíclopes* se alejan; el engaño ha funcionado, pero ahora es necesario salir de la caverna. Hay algunos animales dentro de la caverna, y éstos deben salir en algún momento; cuando lo hagan,

cada uno de los hombres se aferrará al vientre de un animal. De este modo podrán burlar al gigante ciego, porque según su cálculo, éste verificará solamente tocando el lomo de cada animal.

Lejos de los *cíclopes*, Odiseo 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, un contacto con el dios de los vientos, y seres mitad mujer y mitad pájaro. Estos últimos, llamados *sirenas*, serán un nuevo desafío a su curiosidad. Debiendo navegar por lugares peligrosos, entre Caribdis, un enorme remolino, y Escila, un peñasco con un monstruo devorador de hombres, resuelve pasar cerca del islote de las peligrosas *sirenas*, que fascinan y atrapan. No poseen ya la capacidad de volar, después de perder las plumas en un certamen musical. 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, pero Odiseo tiene una doble solución; desea pasar cerca de las *sirenas*, ser el primero en escuchar su canto seductor y sobrevivir para contarlo, pero conciente del riesgo decide hacer el trayecto atado firmemente al mástil. Por su parte, sus hombres tendrán los oídos tapados, y así estarán libres de la mortal seducción.

En medio de las dificultades y del dolor por la muerte de algunos compañeros, Odiseo mantiene siempre en alto su objetivo principal: retornar a casa y encontrar a su esposa Penélope, a su hijo Telémaco, a su padre Laertes; y toda su gente en el reino de Itaca. Sin embargo, la historia no ha terminado, los dioses han dispuesto nuevas pruebas. Conocerá a dos seres divinos que tejerán sobre él insidiosas redes. Primero será la hechicera Circe, que vive lujosamente rodeada de mansos animales, con quien tendrá un auténtico idilio. Ella 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, Odiseo se lanza nuevamente al mar.

Luego aparecerá Calipso, de quien recibirá la más atractiva de las proposiciones: le ofrecerá la inmortalidad. Hasta aquí Odiseo 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; pero Odiseo sabe que se trata de una inmortalidad envuelta en el olvido, sin posibilidad de que alguien vuelva a mencionar su nombre o poeta alguno cante su gloria.

La segura respuesta no se hace esperar:

"Diosa soberana, no te enfurezcas conmigo por eso. Sé también yo muy claro todo esto: que la prudente Penélope es inferior a ti en belleza y en figura al contemplarla cara a cara, y ella es mortal, y tú inmortal e inmune a la vejez. Pero aun así quiero y anhelo todos los días llegar a mi casa y conocer el día del regreso" (*Odisea* V, 215-222).

En un sencillo gesto ha puesto a la vista lo sustantivo: la vida terrena con los seres queridos es superior al espejismo de la inmortalidad. Odiseo hace el siguiente relato de estos episodios:

"Antaño me retuvo junto a ella Calipso, divina entre las diosas, en sus cóncavas grutas, anhelando hacerme su esposo. Y de igual modo me albergó en sus mansiones Circe, la pérfida moradora de Ea, deseosa de tenerme como marido. Pero jamás ninguna llegó a convencer mi ánimo en mi pecho. Porque nada hay más dulce que el

propio país y los padres, ni siquiera cuando uno habita un hogar opulento bien lejos, en tierra extraña, alejado del hogar" (*Odisea* IX, 28-38).

Faltaban aún nuevas tentaciones en la isla de los *feacios*, pero finalmente Odiseo pisa su tierra. La prudencia le indica que debe ocultarse y 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. Al respecto, es llamativo que después del perro, la primera en reconocerlo, sea su antigua nodriza Euriclea. Ella lava sus pies y repara en una pequeña marca de la niñez:

"Al tantear la cicatriz con las palmas de las manos la vieja la reconoció al tacto, y soltó el pie que alzaba. (...) En su mente brotaron a la par el gozo y la pena, los ojos se le colmaron de lágrimas y se le quebró la clara voz. Y agarrando de la barda a Odiseo, le dijo: Sí, de verdad tú eres Odiseo, querido hijo" (*Odisea* XIX, 468-477).

El encuentro con Penélope es inquietante. Odiseo ha tenido contacto con su hijo y su padre, pero ella no se ha enterado. La solitaria Penélope es un bocado atractivo y ha sido objeto de constante asedio; muchos pretendientes han desplegado sus esfuerzos por ganar su amor y tomar el poder. Odiseo pone término a este asedio eliminando a estos intrusos y mostrando de paso una nueva faceta de su habilidad, esta vez en el uso del arco y la flecha. Ella no lo reconoce, pero él despeja todas las dudas narrando una historia privada:

"Crecía en el recinto el tronco de un olivo de tupido follaje, robusto, vigoroso. Era grueso como una columna. En torno a éste construí yo nuestro aposento, lo concluí con piedras bien encajadas, lo teché por encima y le agregué unas ajustadas puertas, firmemente ensambladas. Luego talé la copa del olivo de denso follaje, aserré y pulí el tronco, sobre su raíz, con el bronce, de modo muy experto, y lo dejé bien recto con ayuda de la plumada, labrando una pata fija, que taladré con el barreno. A partir de esta pata construí la cama, hasta acabarla, adornándola con incrustaciones de oro, plata y marfil. Sobre su armazón tensé las correas de cuero bovino, teñidas de púrpura" (*Odisea* XXIII, 190-202).

"Te expongo así esta clara señal" (*Odisea* XXIII, 203), termina diciendo. Penélope comprende que los veinte años de espera han terminado. Odiseo le ha recordado 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 DIOS Y MORTALES

Desde tiempos remotos los griegos utilizaban la voz *metis* con un sentido amplio, que incluía significados como prudencia, astucia, consejo, ardid, artimaña e, incluso, sabiduría. En la poesía épica se encuentra representada una habilidad cognitiva comprometida con la práctica y con el éxito, encarnada en dioses, héroes y mortales; indispensable para obtener y ejercer el poder. Literalmente *metis* significa *muchos giros*, y es por tanto una metáfora que se aplica a Odiseo 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 ilustrativa presentación narrativa de la *metis*. El anciano Néstor aconseja a su hijo Antíloco, en los instantes previos a su participación en los juegos convocados 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" (*Ilíada* XXIII, 306-349).

La *metis* es un factor de éxito, aun 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, y hasta pueden ser complementarias. La guerra de Troya se resolvió gracias a la *metis* de Odiseo, pero sin olvidar que antes Aquiles había dado muerte al principal defensor de la ciudad. Entre los dioses las cosas no son muy distintas; Zeus llega a la cima del poder después de una dura lucha, potenciando su *metis* con las fuerzas del desorden y la brutalidad. Aún así, es preciso comprender que la *metis* es distinta de la fuerza y sin duda superior, sin dejar de lado que se inclina constantemente hacia el engaño y la trampa. En el mundo de los mortales, se la puede reconocer en un político, un carpintero, un médico, un navegante, un orador o un estratega, entre otros, lo que indica ligazón fuerte con la vida cotidiana, más allá de las escenas heroicas. Una cualidad que habilita para la acción en escenarios sin estabilidad, dominados por la fugacidad y el movimiento.

En el mundo griego la *metis* estuvo alejada de consideraciones interpersonales y tomó con frecuencia la forma de la acción intencionada y a veces torcida, tal como aparece 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 especial a Cronos, líder de los titanes, desde antiguo se lo presenta como un ser astuto. Hesíodo se refiere a él con la voz *ankylometes*, que precisamente alude a la astucia, la artimaña y el asalto furtivo (*Teogonía* 18, 137, 168, 473 y 495). Este mismo vocablo es utilizado por el poeta para calificar a Prometeo, luego de su fallido intento de engañar al gran Zeus (*Teogonía* 45-48). De acuerdo al mito, a tal extremo 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 encontrara su futura hija. Metis es una diosa que representa el consejo y la prudencia. Con esta acción Zeus consiguió anticiparse a cualquier engaño futuro y, principalmente, apropiarse en exclusividad de sus cualidades.

En el mundo histórico, el astuto estratega Temístocles (siglo V aC), que se adaptaba como nadie a las circunstancias, fue comparado con Odiseo. En Salamina, los griegos maniobraron como si se tratara de una pesca de atún; atrajeron a la flota persa a un espacio estrecho, para luego rodearlos con sus rápidos *trirremes* en un círculo mortal (Detienne y Vernant, 1974: 283). Al término del enfrentamiento con los persas, Atenas inició la fortificación del Pireo, su principal puerto, con el propósito de convertirlo en una base naval. Esparta, hasta ese momento aliada de Atenas, consideró peligroso un incremento del poder ateniense y rechazó el proyecto. Temístocles armado de su *metis* acudió como embajador a Esparta, estableciendo negociaciones que deliberadamente retardó para que las murallas del puerto y toda la ruta a la ciudad, en las que se trabajó día y noche, se hubiesen terminado (Fornis, 2003: 99).

En el mundo poético, Antíloco, aconsejado por Néstor, recurre 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 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" (*Ilíada* XXIII, 570-586).

La conducta guiada por la *metis* tiene un evidente sentido instrumental. En este caso toda la acción se organizó conforme al objetivo central de obtener el premio, pero sin atender a las reglas 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.

Entre los héroes, Odiseo, "fecundo en ardides" (*Ilíada* II, 173), es sin duda un modelo. Su gran capacidad para enfrentar problemas de distinto tipo y encontrar soluciones adecuadas, utilizando inesperados recursos, lo convierten en el hombre de *metis* por excelencia. La *Odisea*, desde su primera línea, ofrece un claro perfil del personaje: "Háblame, Musa, del hombre de múltiples tretas que por muy largo tiempo anduvo errante..." (*Odisea* I, 1-2). A esta primera expresión, *polytropos*, que también se puede traducir como múltiples senderos o recursos, se agregan otros calificativos que ayudan a completar la caracterización del héroe: se lo llama *polymechanos*, mucha invención, *polytlas*, de mucha resistencia o de mucho aguante, y *polyphron*, de muchas disposiciones (Reboreda, 1996: 338).

La *metis* es una capacidad sujeta a aprendizaje. Hefestos, el artesano divino, por ejemplo, no heredó la *metis*; debió perfeccionarla con esfuerzo y dedicación. Del mismo modo, Odiseo progresa gradualmente; cada prueba le aporta nuevas experiencias, que revierten en autoconocimiento y en recursos para el pensamiento y la acción. El contacto con personas y seres muy diferentes, la interminable secuencia de episodios fuera del ritmo habitual de las cosas, le permiten 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. "Héroe de la memoria", lo llama Jean-Pierre Vernant, capaz de mantenerse "imperturbable, enraizado en su propia vida mortal, su destino singular de criatura efímera, con sus dolores y sus alegrías, sus separaciones y sus esperanzas de reencuentro" (1997: 39). Su insistencia en la práctica del autoconocimiento, le da claridad respecto de lo que es y de lo que desea ser.

Evidentemente no es un héroe convencional. Lo habitual en los héroes homéricos era enfrentar las dificultades mediante el uso de la fuerza. Odiseo recurre a la retórica y tiende a buscar formas alternativas para anticipar el peligro y alcanzar sus objetivos. 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 Odiseo en el plano más alto, casi equivalente a un dios:

"Astuto y falaz sería quien te aventajara en cualquier tipo de engaños, incluso si fuera un dios quien rivalizara contigo ¡Temerario, embaucador, maestro de enredos! (...) Ambos sabemos mucho de trucos. Porque tú eres con mucho el mejor de todos los humanos en ingenio y palabras, y yo entre los dioses tengo fama por mi astucia y mis mañas" (*Odisea* XIII, 292-300).

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” (*Ilíada* IX, 412-417). Odiseo, 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. Este es un rasgo muy significativo, dado que en la poesía heroica normalmente hay una tensión entre intervención divina y determinación personal.

Es efectivo que el Canto V de la *Odisea* comienza con una asamblea de dioses en que se escucha la solicitud de Atenea, para favorecer el regreso del héroe, retenido por la fuerza en el palacio de la ninfa Calipso. Aun así, la acogida de los dioses no es gratuita. Los poemas de Homero jamás muestran un mundo hecho a medida de los hombres. Al contrario, lo habitual es que la vida humana se desenvuelva en medio de luchas continuas y desafíos permanentes. Cuando Zeus ordena a Hermes llevar la orden de dejar partir a Odiseo, establece duras condiciones:

"Hermes, tú que en casos semejantes eres nuestro mensajero, ve a decirle a la ninfa de hermosas trenzas nuestra inevitable decisión: el retorno del sufrido Odiseo, a fin de que se ponga a navegar sin escolta de dioses y camaradas humanos. Sino que él, después de soportar penalidades en una balsa de muchas ataduras, llegue al vigésimo día" (*Odisea* V, 28-36).

Nada es fácil para Odiseo: “A la patria puedes arribar aun con grandes trabajos” (*Odisea* XI, 111-112), le dice el adivino Tiresias. Hay situaciones en que todo se oscurece para él, en que casi sin energía ni ayuda debe torcer la mano a los acontecimientos; y en donde hasta dioses como Posidón y Eolo están en su contra. Así ocurre, concretamente, al salir de la isla de los *cíclopes*, cuando enfrenta la dura reacción del dios de los mares, luego de haber cegado a su hijo Polifemo, o cuando sus marineros abren imprudentemente el odre que contiene los vientos, generando una severa respuesta de Eolo: “¡Márchate de la isla a toda prisa, tú, el más aborrecible de los aqueos! Porque no tengo por norma hospedar ni velar por el viaje de un hombre que resulta odioso a los dioses felices. ¡Vete, que aquí vuelves marcado por el odio de los inmortales!” (*Odisea* X, 72-78).

Otra característica que lo diferencia de los héroes convencionales, es su refinada habilidad para trabajar con sus manos, y su 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 enraizada en la tierra, tiene una dimensión simbólica vinculada al arraigo. Su respuesta a la oferta de inmortalidad, muestra a un hombre que distingue lo permanente de lo pasajero, el sentido profundo de las cosas y lo transeúnte. Odiseo no desea la inmortalidad, considera superior envejecer en su tierra junto a los suyos. Ha recorrido muchos lugares y ha tenido increíbles experiencias, por la fuerza de las circunstancias o 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. Así le habla a la joven Nausíca en la isla de los *feacios*: “Pues no hay nada mejor y más amable que esto: cuando habitan un hogar con concordia en sus ánimos un hombre y una mujer” (*Odisea* VI, 182-185). Su búsqueda no está motivada por el poder, como en otras celebres travesías, sino por el deseo de conocer y de volver a sus raíces.

La *metis* recurre al engaño y la mentira, son sus herramientas, como Atenea se encarga de declararlo, pero es preciso reconocer que Odiseo 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, extiende el alcance de la *metis*, porque relaciona al hombre de nuevas maneras con las personas y los objetos, generando otras formas de humanidad. El orgullo que le provoca haber construido su cama y su habitación tiene otras facetas. Su dimensión como artesano está reflejada también con el pasaje en que construye un barco para salir de la isla Ogigia, con la colaboración de la diosa Calipso:

"Le entregó una gran hacha, adecuada a sus manos, de bronce, afilada por ambos lados. Tenía un excelente mango de olivo, bien ajustado. Le dio también una azuela bien pulida. Y le guió en su camino hasta el extremo de la isla, donde habían crecido altos árboles. (...) Derribó veinte en total, y los hacheó con el bronce luego, y los pulió sabiamente, y los enderezó con la plomada. Entonces le trajo un taladro Calipso, divina entre las diosas, los taladró todos y los ajustó unos con otros. (...) Luego construía la cubierta colocando ensamblados apretados maderos, y la remataba con enormes tablones. Y sobre ella alzaba un mástil y la antena ensamblada con él. Y, como es natural, construyó un timón para enderezar el rumbo. Y la protegió por todos lados con mimbres entretejidos para que fueran la defensa contra el oleaje, y encima extendió mucha madera" (*Odisea* V, 234-259).

En un Canto posterior, el mismo Odiseo habla en primera persona de su aprecio y dedicación a las actividades manuales: "... en habilidad no puede competir conmigo mortal alguno, en encender el fuego y astillar la leña seca, en repartir las carnes, asarlas y escanciar el vino, en todo lo que sirven los más pobres a la gente de alcuña" (*Odisea* XV, 319-325). 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 (Finley, 1999: 88-130) Odiseo 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, constituyen una rareza. Es también un maestro de la navegación, capaz de tomar a su cargo el timón por nueve días sin turnarse con ningún compañero, desde la isla de Eolo hasta Ítaca (*Odisea* X, 28-38; X). No hay casos semejantes en la poesía heroica, no existe el héroe artesano.

Por último, su profundo sentido de la vida y los valores de los que obtiene su orientación vital, es algo que Odiseo introduce de un modo propio, fijando los alcances de la *metis* y poniéndole unos límites que los dioses nunca tuvieron. Odiseo marca un claro contraste con esa indiferencia divina en materia de moral, contra la cual Jenófanes y Platón reaccionarán con dureza siglos más tarde, y que llevará a este último a rechazar la poesía y los poetas. Él, en cambio, experimenta la mayor responsabilidad por su vida y la de los suyos. Los dioses no se sienten responsables por el destino de un mundo que ellos no han creado, y que usan como escenario de sus juegos y caprichos.

Con todo, su figura 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 fue un guerrero que gozaba de la gratitud de sus compañeros debido a que fabricó los primeros dados con huesos de patas de oveja, creando el juego que hizo más soportable el tedio de la campaña. También inventó los faros, la balanza, el lanzamiento del disco, once consonantes del alfabeto y el arte de apostar centinelas (Graves, 2001: 407). Sobre Odiseo 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, y la eliminación brutal de los pretendientes de Penélope, incluido el suplicante Liodes (*Odisea* XXII, 310-330), es evidente que Odiseo, igual que tantos otros modelos, debe ser reconocido con precaución.

IV. DE LA METIS AL PENSAMIENTO CREATIVO

En *Los Dioses de Grecia*, un texto de 1929, considerado como un clásico, Walter Otto llama la atención sobre los vocablos *metis* y *polymetis*, presentes en la poesía de Homero, especialmente en relación con Odiseo. De hecho, afirma el autor, en la *Ilíada* la palabra *polymetis* está exclusivamente reservada para caracterizar a Odiseo. De acuerdo a su proposición, “la palabra *metis* alude siempre a la comprensión y el pensamiento ‘práctico’, que vale más en la vida de quien desea luchar y vencer que la fuerza física” (2003: 66). Más adelante, Carlos García Gual sostiene que *metis* “quiere decir astucia y habilidad de palabra, un tipo de inteligencia engañosa” (2003: 338).

Pero con seguridad son los helenistas franceses Marcel Detienne y Jean-Pierre Vernant, en un claro esfuerzo de revalorización de la *metis*, quienes construyen la conceptualización más completa; la que cuenta con el mayor reconocimiento, a juzgar por las frecuentes referencias que se hacen de ella. En su libro *Les Ruses de L’Intelligence. La Métis des Grecs*, de 1974, se proponen rescatar esta forma de la inteligencia:

"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, flexibilidad de espíritu, la expedición, 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" (1974: 10).

Se propone una categoría mental. La propuesta es amplia, y sin duda ambiciosa, porque vincula la *metis* con la inteligencia, el pensamiento y el conocimiento. 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: “Porque se aplica a un mundo de lo móvil, de lo múltiple, de lo ambiguo. Se ejercita en las realidades que no cesan jamás de modificarse, y que reúnen en ellas, en cada momento, aspectos contrarios y fuerzas opuestas” (1974: 27-28).

Sin embargo, la *metis* en su dimensión conceptual no fue retomada por los filósofos griegos. No hay tratados sobre la *metis*, como los hay de lógica, por ejemplo, destacan Detienne y Vernant. Tempranamente, 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 (Barceló, 1992: 130). El *ingenio* fue reconocido como una importante facultad del espíritu por filósofos como Cicerón, quien recoge elementos del pensamiento griego. Gracias a esta facultad, afirma, los hombres pueden apartar el espíritu de los sentidos y liberarse de lo acostumbrado. Más adelante, a comienzos del siglo XVIII, el filósofo italiano Giambattista Vico propone educar a los jóvenes potenciando la memoria y la fantasía, señalando que la vejez

tiene su fuerza en la razón, en tanto que la juventud la tiene en la fantasía. Emprende una amplia investigación sobre el *ingenio*, definiéndolo 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 sentido común, su capacidad interpretativa se ha desvanecido (López, 2008: 118).

A cambio surgió el concepto de creatividad, que finalmente se apoderó del escenario académico. Hoy, Odiseo 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. Equivale a la posibilidad de hacer un uso infinito de recursos finitos (López, 2008: 65).

Cuando Odiseo, por ejemplo, formula la idea de construir una máquina de guerra con la forma de un caballo, 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 debió tener en el momento de declarar y defender su propuesta. No es probable que fuera aceptada de inmediato, ni siquiera recibida con buena disposición.

En el episodio del *cíclope*, Odiseo 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, 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 huida. Odiseo 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, Odiseo 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. Odiseo 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. Odiseo 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, Odiseo 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, Odiseo muestra cómo la creatividad alcanza su mejor expresión en la estabilidad de un proyecto que no está sujeto a cambio. En más de una ocasión extravía el rumbo e ignora dónde se encuentra, pero siempre sabe quién es y a dónde quiere ir. Incluso cuando, con obvios propósitos instrumentales, oculta su identidad, ello persigue preservarla.

Odiseo jamás actúa de manera compulsiva; medita, intenta anticipar, elabora en su mente, sacando partido de cuanto está disponible. Observa y escucha, nada está fuera de su interés. La fórmula de tapar los oídos de sus compañeros, y de hacerse atar al mástil, frente a la isla de las *sirenas*, fue sugerida por la ninfa Circe; pero fue él quien la recogió y la llevó a la práctica. Todo esto 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 (López, 2008: 169).

Es el pensamiento que realiza innumerables giros cuando se moviliza frente a un desafío, especialmente antes de llegar a 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, Odiseo, en sus múltiples giros, fue capaz de unir dos mundos completamente diferentes: el mundo real de su Itaca querida, el espacio familiar en donde se encuentra 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.

Esta unidad de lo diferente, no sólo se refiere a lo que Odiseo hace, también se puede observar en el modo como conviven en él tendencias muy diferentes. Así como se encuentra constantemente dispuesto para la aventura y abierto al misterio del mundo, está al mismo tiempo apegado a la estabilidad de unas relaciones básicas, con algunas personas y con un territorio. Odiseo es especialmente dependiente de sus afectos, pero esto no entra jamás en contradicción con su deseo de saber y recorrer. Une igualmente su condición de hombre noble, rico y poderoso, con la de experto y bien dispuesto artesano; asume los altos privilegios del poder y las manualidades corrientes. Es un hombre que con la misma intensidad recuerda el pasado, y piensa el futuro. En el lenguaje del mito griego, igual como ocurre en el lenguaje de la creatividad, lo opuesto no implica exclusión; los elementos pueden ser distintos, pero no dejan de aparecer como inseparables.

En estos términos, no es claro que Odiseo sea una figura dominada por una racionalidad en continuo progreso, que renuncia a la magia y destruye el mito del que ha surgido, anunciando al hombre ilustrado, como interpretan Horkheimer y Adorno (1970: 61). Es evidente, por el contrario, que la narración homérica permanentemente ubica al héroe en el cruce de lo maravilloso y lo racional; lo que permite efectivamente hablar de los orígenes del pensamiento creativo en conexión con su vida y aventuras. El texto homérico está muy lejos de ser una construcción lineal; es más bien un mosaico con fuertes discontinuidades. La *Ilíada* tiene una estructura rectilínea, su acción se sitúa en el campo de Troya, y su foco es la ira y la guerra; pero no se puede decir lo mismo de la *Odisea*, que tiene una diversidad mayor, tanto en escenarios como en contenidos. Se sitúa en la tierra, en el mar, en las alturas y en las profundidades; aborda una variedad de contenidos, y su narración avanza alterando el orden cronológico de los acontecimientos.

La literatura especializada ha conceptualizado de diferentes maneras el fenómeno del pensamiento creativo. Se encuentran en sus páginas expresiones que frecuentemente introducen únicamente diferencias nominales 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 deja reducir. 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 diversos. Particularmente, se ha buscado reconocer de un modo más nítido la interacción entre las habilidades cognitivas y los factores actitudinales. En forma muy especial, se ha revalorizado la importancia del autoconocimiento y del autodomínio, a través del concepto de metacognición (López, 2009: 142).

Conforme a esta tendencia, la curiosidad, resistencia, tenacidad y compromiso de Odiseo, así como su singular capacidad de autoconocimiento, no son cualidades marginales o anecdóticas, sino aspectos esenciales de su creatividad. Cuando elige pasar frente al islote de las *sirenas*, por ejemplo, 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 sólo una cuestión cognitiva, es una disposición, una fuerza interior que lo empuja a saber más y ampliar su marco de experiencia. Un rasgo perceptible desde los primeros versos de la *Odisea*; después de invocar a la Musa, para que nos hable de este hombre errante de múltiples senderos, que arrasó la ciudad de Troya, el poeta agrega: "... y vio las ciudades y conoció el modo de pensar de numerosas gentes" (*Odisea* I, 3-5). Se trata de la misma fuerza que lo lleva a traspasar las puertas del Hades, en donde habitan las almas de quienes ya no están; expresión

metafórica de una incursión evidentemente temeraria hacia un territorio incierto, y por definición amenazante. Una fuerza que parece formar parte de su naturaleza, y que sobrevivirá estando en Itaca, tal como se lo declara a su esposa: "... todavía, en el futuro, tendré otra aventura imprevisible, tremenda y muy difícil, que debo yo cumplir por entero" (*Odisea* XXIII, 249-251).

Finalmente, cualquiera que sea la fórmula final, 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, verificables tanto en individuos particulares como en grupos. En estos términos, aun 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 que describe Homero, jamás se destaca la colaboración interpersonal, y sólo indirectamente se reconocen los aportes del ambiente. Lo común en los dioses y en los héroes es la búsqueda del honor y la gloria como un empeño individual. El honor es exclusivo por definición, cuando todos obtienen lo mismo, no hay honor para nadie. El foco 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. El pensamiento creativo debe ser comprendido como una capacidad individual, al mismo tiempo que una capacidad distribuida en el ambiente, y a la vez posibilitado por él.

La figura de Odiseo nos ofrece la posibilidad de reconocer elementos y situaciones asociados al despliegue de la creatividad. Poco sabemos de Odiseo antes de la guerra de Troya, y casi nada después del relato sobre la fabricación de su cama matrimonial; pero entre ambos hechos permanece una sugerente historia para acercarnos a la creatividad. De esta manera, es posible situar una discusión en términos narrativos, pero igualmente avanzar en algunas precisiones conceptuales. Por otra parte, dado que Odiseo se ubica en un pasado muy anterior, y nos obliga a utilizar fuentes que suelen ser ajenas a la literatura propia del campo temático de la creatividad, se abre una vía para describir de manera más completa la historia del concepto. Desde luego, todo esto es posible sólo mediante un esfuerzo de interpretación libre, y como tal sujeto a crítica.

El personaje ha sido sometido a las más variadas interpretaciones, por todo tipo de autores y en todas las épocas. Aristóteles recoge una opinión del sofista Alcídámante quien cree que la *Odisea* es un "hermoso espejo de la vida" (*Retórica* 1406 b); Eurípides afirma que Odiseo es "un hombre de mente retorcida, doloso en su silencio, pero leal con los amigos, valiente en el combate, inteligente para la guerra y un reptil sanguinario" (*Orestes* 1405); para Horkheimer y Adorno es un personaje que anuncia la ilustración (1970: 60); en oposición con Safranski para quien "encarna la sabiduría dionisiaca" (2002: 83); Vernant descubre un héroe de la memoria (1997: 39); Kundera lo nombra como el mayor aventurero de todos los tiempos y el mayor nostálgico (2000: 13); igual que Cabrera y Olmos que reconocen la nostalgia como el núcleo del personaje y del poema (2003: 11); García Gual lo ve como un símbolo del hombre moderno (2003: 339); Castillo Didier lo califica como "mitoclasta", para expresar su condición de destructor de mitos (2003: 21); Sabino cree que es un incomprendido y debe ser ubicado entre los "grandes infelices" (2005: 12); pero Edgar Morin juzga que es fundamental para comprender la condición humana (2003: 80); y así sucesivamente.

El más humano de los héroes griegos ha sido sofista, demagogo, embustero, estoico, explorador, guerrero, sabio, amante, político, filósofo, payaso e incluso precursor de Cristóbal Colón. Ningún otro ha provocado tantos contrastes. Todo esto seguramente a cuenta de la grandeza de Homero, que puede ser leído en varios planos y registros. No había surgido, sin embargo, sino de manera muy indirecta, el Odiseo creativo.

BIBLIOGRAFÍA:

- ARISTÓTELES (1998). *Retórica*. Trad. Alberto Bernabé. Madrid: Alianza.
- BARCELÓ, JOAQUÍN. Editor (1992). *Persuasión Retórica y Filosofía*. Santiago: Universidad de Chile.
- CABRERA, PALOMA Y RICARDO OLMOS. Coordinador (2003). *Sobre la Odisea*. Madrid: Polifemo.
- CHOZA, JACINTO Y PILAR CHOZA (1996). *Ulises, un Arquetipo de la Existencia Humana*. Barcelona: Ariel.
- CASTILLO DIDIER, MIGUEL (2003). "El Mito de Odiseo". *Revista Atenea*, Universidad de Concepción: 11-23.
- DETIENNE, MARCEL Y JEAN-PIERRE VERNANT (1974). *Les Ruses de L'Intelligence. La Métis des Grecs*. France: Flammarion.
- ESQUILO, SÓFOCLES Y EURÍPIDES (2004). *Obras Completas*. Trad. José Alsina y otros. Navarra: Cátedra.
- FINLEY, M. I. (1999). *El Mundo de Odiseo*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- FORNIS, CÉSAR (2003). *Esparta*. Barcelona: Crítica.
- GARCÍA GUAL, CARLOS (2003). *Diccionario de Mitos*. Madrid: Siglo XXI.
- GRAVES, ROBERT (2001). *Los Mitos Griegos*. Madrid: Alianza.
- ----- (2001). *La Guerra de Troya*. Barcelona: Muchnik.
- HESÍODO (2003). *Teogonía. Trabajos y Días*. Traducción de Adelaida y María de los Ángeles Martín Sánchez. Madrid: Alianza.
- HOMERO (1955). *Obras Completas*. Traducción de Luis Segalá y Estalella. Barcelona: Montaner y Simón.
- ----- (2002). *Odisea*. Traducción de José Manuel Pabón. Madrid: Gredos.
- ----- (2005). *Odisea*. Traducción de Carlos García Gual. Madrid: Alianza.
- HORKHEIMER, MAX Y THEODOR ADORNO (1970). "Odiseo o Mito e Iluminismo". En *Dialéctica del Iluminismo*. Buenos Aires: Sur. 60-101.
- KUNDERA, MILAN (2000). *La Ignorancia*. Barcelona: Tusquets.
- LÓPEZ, RICARDO (2009). *Prontuario de la Creatividad*. Tercera edición. Santiago: Bravo y Allende.
- ----- (2008). *Creatividad Con Todas Sus Letras*. Santiago: Universitaria.
- MORIN, EDGAR Y OTROS (2003). *Educación en la Era Planetaria*. Barcelona: Gedisa.
- OTTO, WALTER (2003). *Los Dioses Griegos*. Madrid: Siruela.
- PROTÁGORAS Y GORGIAS (1984). *Fragments y Testimonios*. Traducción de José Barrio Gutiérrez. Buenos Aires: Orbis.
- REBOREDA, SUSANA (1996). "Odiseo: El Héroe Peculiar". En *Los Orígenes de la Mitología Griega*. Madrid: Akal.
- SAFRANSKI, RÜDIGER (2002). *Nietzsche. Biografía de su Pensamiento*. Barcelona: Tusquets.
- SABINO, ALBERTO (2005). *Capitán Ulises*. México D. F.: Sexto Piso.
- SIEBLERT, MICHAEL (2002). *La Guerra de Troya*. Barcelona: Ariel.
- STRAUS, BARRY (2008). *La Guerra de Troya*. Barcelona: Edhasa.
- VERNANT, JEAN-PIERRE (1997). "Ulises en Persona". En *el Ojo del Espejo*. México D. F.: FCE.
- ----- (2000). *El Universo, los Dioses, los Hombres*. Sao Paulo: FCE.
- VERNANT, JEAN-PIERRE y otros (1995). *El Hombre Griego*. Madrid: Alianza.
- VIDAL-NAQUET, PIERRE (1983). "Valores Religiosos y Míticos de la Tierra y el Sacrificio en la Odisea". En *El Cazador Negro*. Barcelona: Península.
- VIRGILIO (1951). *Obras Completas*. Traducción de Marcial Olivar. Barcelona: Montaner y Simón.

