Marcel Detienne y Jean Pierrre Vernant, *Las artimañas de la inteligencia. La Metis en la Grecia antigua*, Madrid, 1988, Ed. Taurus, tradujo Antonio Piñero, 303 pp. ISBN 84-306-1285-8.

Nos encontramos frente a una pequeña joya que rehabilita una categoría que muchos helenistas modernos han ignorado en gran medida —la *metis* griega—.

Un estudio completo de la *metis* griega abarcaría todos los planos en donde ésta aparece, tan distintos unos de otros como pueden serlo una divinidad acuática, los saberes de Atenea y Hefesto, de Hermes y Afrodita, de Zeus y Prometeo, una trampa de caza, una red de pesca, el arte del cesterero, del tejedor, del carpintero, la maestría del piloto, el olfato del político, el ojo clínico del médico, las artimañas de un personaje retorcido como Ulises, las vueltas de un zorro y la polimorfía del pulpo, el juego de enigmas y adivinanzas, el ilusionismo retórico de los sofistas. Se trataría de atravesar todo el universo cultural de los griegos en toda su extensión, desde sus más antiguas tradiciones técnicas hasta la organización de su panteón. Opera en todos sus niveles, lo recorre sus múltiples dimensiones, desplazándose continuamente de un sector a otro para descubrir allí, a través de documentos en apariencia heterogéneos, una misma actitud de espíritu, un mismo modelo del modo como los griegos se representaron un cierto tipo de inteligencia 'comprometida con la práctica', enfrentada a obstáculos que debía dominar utilizando la astucia para lograr el éxito en los ámbitos más diversos de la acción.

El trabajo que aquí presentamos no abarca —en todo caso en la misma medida— todos y cada uno de estos aspectos. En cuatro espléndidas partes, distribuidas en diez capítulos se nos muestra un desarrollo muy bien logrado de este interesante tema.

En "Los juegos de la astucia" nos encontramos que en plano del vocabulario *metis* designa, como nombre común, una forma particular de inteligencia, una prudencia astuta; como nombre propio, una divinidad femenina, hija de Océano. La diosa *Metis*, personaje que podríamos creer bastante desdibujado, parece estar confinada a los papeles de comparsa. Primera esposa de Zeus, apenas se encontraba embarazada de Atenea fue devorada por su marido. Relegándola a las profundidades de su vientre, el rey de los dioses puso fin a su carrera mitológica. Sin embargo, en las teogonías atribuidas a Orfeo, *Metis* figura en primer plano y aparece en el origen del mundo como una divinidad primordial.

En la larga historia de la *metis* podemos comenzar interrogando a nuestro primer testigo: Homero. El pasaje de Homero más apropiado para revelar la naturaleza de la *metis* figura en el canto XXII de *La Ilíada*, en el episodio de

"Los juegos". Todo está preparado para la carrera de los carros. El viejo Néstor, modelo de sabio, consejero experto en *metis* prodiga a su hijo Antíloco sus recomendaciones.¹ El muchacho es aún muy joven, pero Zeus y Poseidón le han enseñado "todos los modos de utilizar los caballos".² Por desgracia sus corceles no son muy rápidos; sus oponentes han tenido mejor fortuna. El joven parece encaminarse hacia una derrota. Cómo podría vencer a adversarios que disponen de bridones más rápidos, mientras él conduce animales mucho más lentos. En este contexto es donde está en juego la *metis*. Poco favorecido por sus corceles, Antíloco, como verdadero hijo de su padre, porta en sus alforjas más artimañas de la *metis* de lo que pueden imaginar sus oponentes. "A ti, pues, hijo mío —le dice Néstor—, a ti compete ejercitar una *metis* múltiple para no dejar escapar el premio". En el caso de Antíloco, su *metis* de auriga le sugiere una maniobra, más o menos fraudulenta, que va a permitirle invertir una situación desfavorable y triunfar sobre otros más fuertes que él. "Quien conoce diversas tretas, incluso aunque conduzca caballos mediocres, se alzará con la victoria."³

Por insubstancial que pueda parecer, el episodio ilumina, sin embargo, ciertos caracteres esenciales de la *metis*. En primer lugar, la oposición entre el empleo de la fuerza y el recurso a la *metis*. El éxito que procura la *metis* se reviste así de una significación ambigua: según el contexto, podrá suscitar reacciones contrarias. Unas veces podría verse en él el producto de un fraude, cuando no se han respetado las reglas del juego; otras, provocará una admiración tanto más generosa cuanto la sorpresa ha sido mayor, pues el débil, contra toda esperanza, ha encontrado en él recursos suficientes como para someter a su arbitrio al más fuerte. En ciertos aspectos la *metis* se orienta del lado de la astucia desleal, del engaño perverso, de la traición, armas despreciables propias de mujeres y cobardes. Pero, en otras aparece como más digna que la fuerza; en algún aspecto es el arma absoluta, la única que en toda circunstancia tiene el poder de asegurar la victoria y la dominación sobre el otro, sean cuales fueren las condiciones de la lucha.

Veamos en las obras de nuestro segundo testigo —Opiano— otro aspecto de la *metis*. En el "Tratado de la pesca"⁴ y en el "Tratado de la caza" somos introducidos en un mundo de trampas. Trampas son los anzuelos, las redes, las nasas, los lazos y los garlitos, e incluso trampas son también, en cierta manera, los animales y los hombres que aparecen, a su vez, como cazadores o presas. En todos estos tratados hallamos continuamente los vocablos 'dolos', 'techné' y 'mechané', asociados al de *metis*. No es norma universal que el pez grande se coma al chico: "aquellos que no han sido provistos de algún aguijón acerado para defenderse poseen como armas los recursos de su inteligencia fértil en ardides y estratagemas y logran que perezca —por ejemplo— un pez que por su talla y su fuerza les es muy superior. Los débiles y frágiles no están

¹ II, XXIII, 306 ss.

² II, XXIII, 307-308.

³ II, XXIII, 322.

⁴ Obra atribuida a Opiano, s. II de nuestra era.

vencidos de antemano. Los cangrejos de río son pequeños y su fuerza, escribe Opiano, guarda relación con su talla." Sin embargo, gracias a sus artimañas, aciertan a matar al lucio, uno de los peces más vigorosos.

La obra, llena de ejemplos junto con el sagaz análisis que de los mismos hacen los autores causa admiración y sorpresa al neófito en este mundo de la *metis* griega.

En "Los combates de Zeus" encontramos otro nivel de la *metis*. Las divergencias entre las dos tradiciones legendarias no hacen más que subrayar con fuerza la constancia del tema de la astucia en el corazón de los mitos de soberanía. Hesfodo y Esquilo están de acuerdo al reconocer en Prometeo este mismo tipo de inteligencia retorcida, esta misma potencia falaz que los griegos designan con el nombre de *metis*. Para uno y otro, el titán no es solamente el prodigioso malvado, capaz de encontrar una salida incluso a lo inexplicable, el maestro en ardid y en proyectos fraudulentos, que guarda siempre en su cabeza su ciencia de trampas y celadas; es también el único que puede competir en astucia con Zeus, utilizar con el engaño, oponer al rey de los dioses *metis* contra *metis*.

En Esquilo explícitamente el tema del dolo —a la vez astucia, trampa y lazo mágico que se opone a la simple fuerza y confiere el éxito en las luchas por la soberanía— se encuentra en todos los relatos míticos de los combates que Zeus debe sostener para alcanzar la cúspide del poder.

En el capítulo "La unión con *Metis* y la realeza del cielo" nos presentan los autores cómo el 'sueño' —hypnos— es una divinidad poderosa y temible. Lanza sus mágicas redes sobre todo ser animado, sobre el pensamiento más rápido y el más ágil de los espíritus; todo ser que se mueve, y tan pronto como a aquel le viene en gana, es ligado con sus cadenas invisibles, semejantes a las que su hermano gemelo, 'Thanatos' —la muerte— aplica a los mortales para no librarlos jamás. Sólo existe una divinidad contra la que su poder de atar se muestra impotente, puesto que la *metis* de ese dios no conoce el reposo ni el desfallecimiento. "Pero, a Zeus, hijo de Crono, no puedo acercarme ni dormirlo, salvo si me lo ordena él mismo."⁵

Las armas humanas de la *metis* —redes, nasas, trampas, lazos, cepos, todo aquello que es trenzado, tejido, urdido, ajustado o maquinado— tienen como réplica en el universo de los dioses la ligadura mágica, invisible, irrompible. Un ser divino no puede perecer; solamente ser atado.

Así, una tradición órfica pinta a Crono tumbado y roncando después de haber probado la "pitanza engañosa" que Zeus le había hecho gustar engañándole con el atractivo de la miel, o balanceando indolentemente su cabeza encadenado por los lazos de Hypnos, que domina a todos los seres.

Toda esta literatura que nos es mostrada presenta problemas tanto de lugar como de tiempo. Los autores nos lo hacen ver. Nos señalan, por ejemplo, que los textos que manejan "son —evidentemente— tardíos y es

difícil fijar el origen de la tradición que representan". Podemos solamente observar que sobre el frontón tallado del Hecatómpeon, de principios del siglo VI en el que aparece representada la lucha de Heracles contra Tritón —el héroe rodea al monstruo con la misma presa circular con la que Peleo trabó a Tetis o Menelao a Proteo—, vemos también al dios Nereo que mantiene fuera del agua su triple faz barbuda y contempla maliciosamente toda la escena".

Para Opiano las sepias ponen en práctica su estratagema de la manera siguiente: ponen cerca de la cabeza la tinta negra, licor más oscuro que la pez, especie de filtro mágico que provoca una nube tenebrosa. Cuando lanzan esta bruma nocturna, "la negra nube de ese líquido enturbia el agua en todo su alrededor y disimula los caminos del mar", "al mismo tiempo que hacen imposible toda visión". De esta manera, a través de la aporía que ellas mismas han creado, las sepias encuentran su propia salida. "Se escapan rápidamente a través de la vía que ellas crearon."⁶ Es curioso encontrar en este texto de Opiano, a propósito de la sepia que extiende por la noche en el seno de las aguas, la conjunción de los sentidos de "poros": por una parte, el medio para salir de una dificultad, estratagema de un ser astuto dotado de *metis*; y por la otra, camino, paso, travesía.

Nos advierten los autores⁷ acerca del error tradicional que se ha cometido, frente a la polivalencia de contenidos y diversidad de intervenciones. La solución —errónea para nuestros autores— consistiría en someter a estudios etimológicos ciertos textos, por una parte y, por otra, postular diversos orígenes o pluralidad de dioses o diosas —Ateneas complementarias por distintas para el caso presente—. La solución aquí propuesta consiste más bien en no identificar a un dios o diosa separados de los otros dioses, sin por otra parte, distinguir los campos de actividad propios de la diosa y los medios de acción puestos en práctica por esta divinidad. "Aquiles se detiene y desde allí lanza un grito y Palas Atenea por su parte hace oír su voz... se diría que se trata del restallante sonido que deja oír su trompeta⁸ el día en que los enemigos, destructores de vidas humanas, rodean una ciudad". "Apenas han escuchado la bronca voz, cuando se agita ya el corazón de todos"; los caballos tornan grupas y los aurigas pierden la cabeza al ver el fuego vivaz que flamea terrible en la frente del guerrero, ese fuego cuyo brillante fulgor se debe a la diosa de mirada resplandeciente".

En "El insomne freno", uno de los últimos capítulos de la penúltima parte, Detienne y Vernant nos explican otro nivel o modalidad de la *metis*; se refieren al contacto de la inteligencia astuta de carácter técnico y de origen mágico que es en donde viene a situarse la invención del bocado y su víctima, Pegaso. Conforme a la tradición hesiódica, el caballo que se resiste ante

⁶ Opiano, Hal., III, 156 y ss.

⁷ M. Detienne y J.P. Vernant, *Las artimañas de la inteligencia*, p. 159.

⁸ Recordemos que la trompeta es un instrumento de tono agudo, cuyo uso en las batallas habría sido inventado por Atenea, diosa a la que los argivos llamaban la "penetrante mirada".

Belerofonte es un animal maravilloso: Pegaso es hijo de la Gorgona. Nacido en la frontera donde brotan las aguas ctónicas, Pegaso es una criatura de Poseidón, cuya imagen mítica se sitúa en un conjunto de representaciones que se extiende desde Gorgo, de cabeza equina, hasta Demeter Erinys de Talpusa. Aparece aquí el caballo como potencia ctónica, orientado hacia el mundo infernal y las fuerzas de la fecundidad que ocultan las aguas dulces y las fuentes salarinas; el fulgurante palafrén asociado a los vientos, a las nubes, a las tempestades; el caballo en cuanto animal belicoso, como potencia guerrera. Jenofonte emplea a propósito de un corcel nervioso y lleno de ímpetu el epíteto "gorgós": terrible, inquietante. En este contexto hipológico, el vocablo comporta una cierta ambigüedad. Ciertamente —como lo notan algunos lexicógrafos— es cualidad propia del caballo de raza tener un ojo lleno de fuego. El mismo adjetivo cubre un campo semántico mucho más vasto: "gorgós" connota otros valores, como el fulgor de las armas, la virtuosidad deslumbrante del atleta, el furor guerrero que transforma un rostro humano. En la palabra "gorgós" se contiene la imagen de una mirada de gorgona que descubre el dominio de las fuerzas demoníacas, y coincide con lo que Jenofonte —en el mismo tratado de hipología— llama "un no sé qué de misterioso" —*daimónion ti*— que equivale casi al margen de incertidumbre que un valiente comandante de caballería puede admitir en el arte ecuestre.

Todas estas indicaciones sugieren que la Gorgona traduce en el pensamiento griego un aspecto esencial del caballo. Por toda una serie de comportamientos, por su nerviosidad, sus relinchos, por la espuma de su boca y el sudor de su pelambre el caballo aparece como un animal misterioso e inquietante; es una fuerza demoníaca.

En el pensamiento religioso existe entre el caballo negro de furor, la Gorgona y el poseso afinidades muy notables que algunos helenistas —Jeanmaire entre otros—⁹ habían notado desde hace tiempo. El poseso es 'como montado' por una potencia misteriosa que le gobierna con bridas y los sonidos desarticulados que poseen ciertos epilépticos evocan el relincho —esa terrible risa del caballo—; en su rostro convulso creéramos reconocer la máscara de la Gorgona. Jenofonte lo expresa en términos explícitos: "los posesos manifiestan la mirada monstruosa de la Gorgona, una voz terrible, una fuerza sobrehumana".¹⁰ Cuando Orestes se ve amenazado por la obscura presencia de las Erinias, hermanas de la Gorgona, se siente como arrastrado por caballos desbocados. "Es como si mis caballos, en el giro de la pista se salieran de ella repentinamente".¹¹ En dos versos —atinadamente seleccionados por los autores— vemos captado el pensamiento griego referido a la *metis* en relación al capítulo que relata la disputa de Atenea y Poseidón: "la inteligencia de un auriga dotado de *metis* es el verdadero gobernante que dirige el carro", recurriendo a una fórmula inédita de dos carros enfrentados en lugar de dos caballos que colaboran en mismo tiro. Este

⁹ *Dyonisios*, p. 284.

¹⁰ Jenofonte, *Banquete*, I, 10.

¹¹ Esquilo, *Coef.*, 1022-1023.

plenamente la diferencia de medios de acción que fundamenta la pareja de Atenea y Poseidón en el ámbito ecuestre.

En "La corneja marina" apreciamos que siendo Atenea la que inventó el primer navío conocido por los hombres, ya fuera el de Danao o el que sirvió de embarcación a Jasón y a sus compañeros. En fin, múltiples indicaciones nos hablan de una Atenea singular que lleva el nombre de un ave marina: Aíthyía. A partir de estos últimos datos y buscando precisar la naturaleza de este pájaro es como podríamos dibujar los primeros trazos del contorno en que van a inscribirse los diferentes rasgos de una Atenea del mar.

Ya en los primeros principios de su descripción de Grecia, Pausanias señala en la costa de Megara la existencia de un promontorio que domina el mar. Es la atalaya de Atenea Aíthyía.¹² Enseñar a navegar, abrir un camino sobre el mar, apartar la luz en una noche tempestuosa son otras tantas modalidades de intervención que podrían parecer disparatados y a primera vista incompatibles con Atenea. Ahora bien, son precisamente estos medios de acción los que vienen a ilustrar los datos míticos y las tradiciones épicas relativas a una Atenea marina.

Mostrarse previsor, dar pruebas de constante vigilancia, gobernar la nave por el mejor rumbo, tales son algunos de los aspectos esenciales de la *nautis* del navegante. "Ningún marino —señala Platón— puede conocer el secreto de la cólera o de la benevolencia del viento; por eso debe permanecer sereno al acecho, sin dejar dormir jamás a sus párpados".¹³ "Si el piloto quiere realmente mostrarse hábil dirigiendo su embarcación, debe necesariamente prestar toda su atención al tiempo, a las estaciones, al cielo, a los astros y a los vientos".¹⁴ Ahora bien, todas las intervenciones de Atenea se sitúan al lado de su inteligencia artera y técnica, en la cual, la hija de Zeus puede legítimamente reconocer un reflejo de su propia *metis*.

La Atenea del mar —"corneja marina"— como la blanca diosa Leucotea, no aporta al navegante una salvación absoluta y misteriosa; su acción no se afirma tampoco en ese juego contrastado del blanco y del negro que caracteriza a la intervención de los Dióscuros. Ya se ponga al lado del piloto para abrirle un camino sobre el mar o envíe un ave, instrumento eficiente para franquear los abismos, Atenea se manifiesta en el mundo marino por el ejercicio de una inteligencia navegadora que sabe trazar su rumbo correctamente sobre el mar actuando con astucia frente a los vientos y el movimiento de las olas.

En la última parte "Los pies de Hefesto" encontramos la descripción de artesanos metalúrgicos de deletérea mirada, de rasgos perpetuamente malvados. Potencias primordiales en las tradiciones rodías, los telquines se hallan en el centro de una configuración mítica que en el orden sintagmático despliega los episodios de sus aventuras en Rodas y Ceos, y en el paradigmático muestra el conjunto de conexiones y relaciones que los

¹²Pausanias, I, 5, 3.

¹³Platón, *Epinomis*, 976, A-B.

¹⁴Platón, *República*, 488 D-489.

asocian, por una parte, a las divinidades metalúrgicas vecinas: Sintios, Dactilos, Cabiros y Hefesto, y por otra, a las potencias primordiales del elemento marino: Proteo, Tetis y Psametea. Sin pretender aquí desplegar la totalidad de los diferentes aspectos del discurso mítico dedicado a las actividades metalúrgicas, los autores escogieron insistir sobre un modelo animal que integre los rasgos esenciales del mito de los telquines y que permite, al mismo tiempo, poner de relieve un aspecto importante de la representación del herrero en la Grecia arcaica: la morfología de sus miembros inferiores.

Pero, ¿qué son los telquines? los telquines son hijos del mar, sus aventuras se localizan en las islas como Rodas o Creta; aparecen finalmente, como seres anfibios que a lo largo de su metamorfosis adoptan la forma de animales marinos. "Se parecen —se nos advierte¹⁵— unas veces a demonios, otras a humanos, finalmente, a peces o a serpientes."

Sin entrar en el detalle de los problemas textuales que plantea el tenor de este testimonio podemos resumirlo en los siguientes términos: ciertos telquines no tienen brazos ni piernas y sus dedos son palmeados como los de un pato. Se dice también que poseen una mirada brillante y cejas negras. Si este último rasgo hace referencia, evidentemente al poder mágico de los telquines, los otros dos dibujan en su complementariedad una forma animal que viene a ilustrar la capacidad metamórfica de estos seres, más precisamente las últimas formas evocadas por Suetonio: peces o serpientes. "Estar desprovisto de brazos o piernas era para los naturalistas antiguos un rasgo característico de los peces, esos animales cuyo cuerpo es un tronco continuo desde la cabeza hasta la cola"¹⁶. Ahora bien, los seres pisciformes de los que habla Suetonio poseen también entre los dedos una membrana "como los patos", y sus dedos palmeados se hallan directamente unidos al tronco. Sólo un animal responde perfectamente a esta descripción: la foca, el mamífero pisciforme cuyo cortos pies en forma de aletas natatorias se hallan provistos de cinco dedos, rodeados de piel. En la *Historia de los animales* Aristóteles describe a la foca como un animal anfibio: "Por una parte, no absorbe el agua, sino que respira, duerme y cría a sus pequeños sobre la tierra firme, manteniéndose cerca de la orilla como si perteneciera al género de los animales provistos de pies, mas por la otra, pasa la mayor parte de su tiempo en el mar; de allí obtiene su alimento y en consecuencia debemos clasificarla en la clase de los animales marinos."¹⁷ Dividida entre la tierra y el mar, localizada preferentemente en la orilla, en esa porción de tierra que bordea el mar, la foca no puede asumir ese doble género de vida sin gozar de privilegios morfológicos que la autoricen a formar parte del género de los peces al igual que del de los animales terrestres.

Insistiendo: Aristóteles¹⁸ insiste sobre la semejanza de estos mamíferos anfibios con la especie humana: por una parte la foca alumbró a sus

15M. Detienne y J.P. Vernant, *op. cit.*, p. 232.

16Arist. *Historia de los animales* 515B 24 y *Las partes de los animales*, 695B 5.

17Arist. *Historia de los animales*, 566B 28 ss.

18Arist., *Idem.*, 567A, E y 13.

pequeños en cualquier estación, "como lo hacen los hombres"; y, por la otra, "si la hembra se parece a las cerdas por sus órganos genitales, en todo lo demás es como una mujer".

La foca es doblemente ambigua: en su actividad doble, en su duplicidad respecto a los humanos, y en su género de vida terrestre y marino. A estos dos modos de ambigüedad, es necesario añadir un tercero: la incertidumbre que caracteriza a un animal, a la vez pez y cuadrúpedo. Esta tercera forma de ambivalencia se manifiesta tanto en la extraña manera de caminar de la foca, como en sus singulares extremidades.

Para descubrir esa relación entre las ambiguas extremidades de la foca y la actividad metalúrgica de los telquines se nos impone un rodeo por otro modelo animal que incluya en sus elementos constitutivos afinidades explícitas entre la morfología de las extremidades y la actividad técnica del herrero. Este ser, que se caracteriza por la extrañeza de sus miembros y a la vez por su complicidad con la metalurgia, es el cangrejo, ese monstruo marino asociado a los cabiros al mismo tiempo que a Hefesto. Los cangrejos, genios del mar con una función metalúrgica —nacidos de la unión de Hefesto y la hija de Proteo, el rey de las focas—, se identifican con el animal que une de manera estrecha el mar y la metalurgia: karkinos —nombre del cangrejo en griego— significa igualmente las tenazas del herrero. La imagen del crustáceo marino aparece así para los helenos indisoluble de la representación del instrumento que prolonga las manos del herrero y le permite manipular el metal incandescente.

Igual que la foca, el cangrejo es un animal anfibio: "pasa su vida cerca de la tierra; se desliza sobre el suelo y anida en agujeros".¹⁹ Su originalidad, sin embargo, no es la misma que la de la foca, sino está en sus extremidades, en su manera de caminar, en la forma de sus patas y sus pinzas. El cangrejo, monstruo de piernas retorcidas es para toda la tradición griega un animal que no camina en línea recta, lo hace sesgadamente, avanza en modo oblicuo. "Todos los animales, señala Aristóteles, se mueven de la misma manera, aunque tengan cuatro pies o más;... todos poseen pies conductores, salvo el cangrejo que tiene cuatro y marcha de costado."²⁰ Un proverbio griego responde a la descripción del naturalista: "Jamás harás caminar derecho a un cangrejo."²¹

Dotado de una marcha oblicua que combina dos direcciones, hacia adelante y hacia atrás, el karkinos opera en su estructura morfológica una doble síntesis de contrarios. En lugar de hallarse ligeramente dobladas hacia el exterior, las patas del cangrejo se orientan hacia el interior. La de la izquierda se curva hacia la derecha, y la de la derecha hacia la izquierda. A esta doble torsión de los miembros inferiores que integran las dos direcciones opuestas, viene a añadirse, en un modelo simétrico, la doble orientación de las pinzas, cuyo movimiento reproduce a la inversa el de los miembros in-

¹⁹Arist., *Las partes de los animales*, 684A, E y 13.

²⁰Arist., *De la marcha de los animales*, 712B, 13 ss. y 731B, 24 ss.

²¹Aristófanes, *Paz*, 1083.

feriores. En sus extremidades y en su marcha el modelo animal del cangrejo realiza la síntesis de todas las direcciones: delante y atrás, izquierda y derecha.

Todos estos rasgos —que nos parecen caracterizar al cangrejo— evocan de manera insistente al más famoso de los herreros griegos, Hefesto, con el que el crustáceo se encuentra estrechamente asociado en la isla de Lemnos. A través de la tradición literaria, la apariencia física del dios metalúrgico se define por tres epítetos: *killós*, *cholós*, *anphigyeis*.

Las tres se refieren a las extremidades del herrero: el primero connota la forma curva; el segundo, el carácter atrofiado; el tercero, la doble orientación en sentidos opuestos. Al igual que el cangrejo de oblicua marcha, la foca, de pasos sinuosos nos viene a evidenciar un rasgo fundamental del herrero: la ambigüedad de sus miembros. Gracias a ella se caracteriza una divinidad como Hefesto, cuya *metis*, sabios pensamientos e inteligencia demiúrgica aparecen resaltadas en el orden figurativo por la singular forma impuesta a sus pies.

En la conclusión —"El círculo y la ligadura"— los autores cierran su estudio con una serie de precisiones y modalidades de la *metis* que permiten apreciar el papel tan importante que desempeñaba, para los griegos, este aspecto de la inteligencia. Si a través de los grandes filósofos conocíamos la originalidad del helenismo: la lógica de la identidad, la metafísica del ser y la metafísica de lo inmutable, oportuno resulta revisar esta cara misteriosa y llena de recovecos ocultos, inesperados y refulgentes. En cierta manera y con las reservas que en la obra aparecen, la filosofía griega —en especial Aristóteles— aparece rehabilitada. Rehabilitado el saber conjetural y la inteligencia que procede por rodeos y por astucia.

JORGE SERRANO

Dpto. Académico de Estudios Generales, ITAM.