

GRECIA Y LOS ORÍGENES DE LA FILOSOFÍA

LA GRECIA ARCAICA Y LEGENDARIA

- Grecia, Hélade, Creta, Alasiya (Chipre), Islas Cícladas, Jonia (Asia Menor)
- no es una nación, al menos como se entiende desde el mundo moderno : sin fronteras definidas, sin unidad étnica y con la lengua fragmentada dialectalmente
- principios/mediados del 2º milenio:
 - el poder se organiza relativamente, asociado al uso, difusión y control de los metales
 - se desarrollan los intercambios marítimos
 - se inician las primeras leyendas sobre las dinastías de la Grecia heroica
 - primeras construcciones monumentales, destinadas a impresionar: Creta, palacio de Cnosos, Puerta de los leones, etc.
 - es la época de Minos, minotauros, Teseos, Ariadnas...
 - civilizaciones: MICENAS, CRETA, TROYA
- la Grecia Micénica, tema principal de los poemas homéricos
- tiempo de los dioses/tiempo de los héroes
- la época de los palacios heroicos, como el de Agamenón en Micenas
- el momento en el que los propios griegos se quieren ver naciendo según los poemas
- su lectura sirvió de guía arqueológica a Schliemann, comerciante enriquecido, helenista aficionado, descubridor de la TROYA MICÉNICA:
 - con tumbas lujosas y signos de “realeza”
 - palacios incendiados que dejaron “cocidas” tablillas de barro con signos de escrituras silábicas en lenguas prehelénicas (lineal A) y griega (lineal B), olvidada técnica entre los siglos XII y VIII (recuperada en dialecto jonio, alfabética)
 - cruzando poemas, tumbas y tablillas puede formarse cierta imagen del mundo micénico: un mundo de palacios, templos y mausoleos, donde residen, tanto de vivos como de muertos los que detentan el poder sobre armas, granos y aguas, como dicen las tablillas, con
 - con una economía y sociedad caracterizada por :
 - obligaciones tributarias, relativamente modernas
 - de corte asiático/oriental: lujo urbano y trabajo agrícola alrededor
 - con rey, aparato militar y actuación individual de guerreros sobresalientes
 - nombrados como aqueos, vencedores en Troya y cuyo regreso, marca también el inicio de su crisis y, también, el fin del poderío de los reyes

LA GRECIA HOMÉRICA

- siglos XII al VIII, época oscura, sin fuentes, con el sorprendente olvido de la escritura
- y que termina con Homero y sus poemas: La Ilíada y La Odisea, sobre un escenario micénico, el pueblo griego fraguó la imagen de sí mismo y de la realidad: fabricó sus MITOS
- en el siglo XII: gran conmoción en todo el Mediterráneo, afectando a los que la historiografía posterior denominó como PUEBLOS DEL MAR
- se derrumban o arden palacios, invasiones, desplazamientos en cadena y gran agitación mediterránea
 - de “invasiones dorias”
 - de aqueos, víctimas y actores de esos movimientos
 - se destruye el mundo micénico y se fraguan las leyendas, principalmente las del ciclo troyano
 - movimientos generalizados de pueblos en crisis
- finalizan con la redacción de la Ilíada y la Odisea, concreciones de largas tradiciones orales
 - constructoras/manipuladoras del pasado
 - reflejo de una época que lo necesitaba, de migraciones, de crisis
 - se necesita un pasado general, integrador, glorioso (panhelenismo, universalidad)
 - y así los mitos parecen hijos antes que padres de la razón griega

LA GRECIA DE HESÍODO

- que hablaba de CAOS, de la noche y del Érebo (tinieblas), de monstruos, gigantes, titanes...
- hasta que llega ZEUS y pone fin al mundo de los “seres excesivos”
- ZEUS, padre de DIKE, la justicia deseada, necesaria para la protección del trabajo
 - ZEUS opera como origen de los modelos monárquicos en los que se inspira cada *basileus*, aristócrata destacado en cada localidad y devenido en “príncipe/rey” local
 - fundadores, organizadores
 - rodeados de “los mejores” (*aristoi*), realizadores de hazañas, biennacidos, depositarios de la virtud griega por excelencia : la *areté*
 - y en torno a esa *basileia* se va generando la *politeia*
 - el *demos* (pueblo) vivía alrededor suyo, en asentamientos sobre tierras que se repartían (*dasmós*), junto con los *thetes* (protoesclavos)

Una ideología griega, de corte aristocrático

- conseguida a costa de fabricarse un pasado de dioses
- el panteón griego está organizado por ZEUS, que se impone sobre CAOS, los gigantes y los seres excesivos, tras destronar al titán CRONOS, su padre, devorador de sus hijos, que lo regía todo tras haber derrotado a su progenitor URANO, dios del cielo.
 - y así van naciendo tanto los términos como los conceptos del pensamiento lógico
- ZEUS se configura como dios patriarcal, organizador, padre de casi todo, entre ello de DIKE, la justicia, tan querida por Hesíodo como protectora de los campesinos
- admitiendo divinidades procedentes de Asia, como APOLO (procedente de Asia Menor), AFRODITA (procedente de Chipre)... etc. a los que se va integrando en la “casa” de ZEUS
- pero, en general, se está imponiendo un pasado “masculino” sobre las religiones autóctonas u orientales, agrícolas, femeninas, devotas de diosas madres o de la fertilidad (a Afrodita se le ridiculiza su debilidad o la seducción causada sobre los varones)
- lo masculino supone ventaja militar, guerrera, sobre la que se construye el *ethos* aristocrático
 - con héroes como Aquiles, autor de proezas sobre las que se justifica y fundamenta el poder económico de los aristócratas actuales, señores de su *oikós*
 - casta de castas, que en ocasiones es superior a la propia guerra, como el caso de Glauco y Diomedes quienes, durante el combate, intercambian sus escudos
 - el guerrero homérico es un aristócrata del siglo VIII (con escritura, cultura, navegación, poder) que se quiere ver como un guerrero de la época heroica
 - valores en los que se educa Aquiles: desprecio por los bienes de este mundo, horror a la mentira, valor, actuación implacable, culto a la amistad, moderación, resistencia a las bajas pasiones y al dolor...
 - y sobre todas, la *areté* : gloria, prestigio, victoria, valor en general
- en ese dinamismo se acentúa la necesidad y elaboración de mitos (fundamentos ideales de la realidad): todos desean afirmar sus genealogías, afirmar un mundo nuevo (como la sed de patria que tienen los indios), como todas las poblaciones de colonizadores

...los otros (fenicios)

- y en tal contexto de mezcla y animación étnica, aparecen los fenicios
- desde el 1.200, pero sobre todo con el cambio de milenio y la difusión del hierro
- principales agentes del intercambio en todo el mediterráneo
- desde los enclaves más emisores: las ciudades de Tiro y Sidón
- y desprestigiados, en general, por los griegos, siempre más heroicos
- y todos son pueblos en tiempos de comercio: armas, instrumentos, rutas, intensificación de las producciones, contactos crecientes con Oriente...
- capaces casi de convertirlo todo en oro, como el rey frigio Midas, filohelénico