

1

Prehistoria e Historia Antigua

En esta unidad estudiaremos la historia de la Península Ibérica desde la aparición del primer homínido hasta la invasión musulmana en el siglo VIII.

El mapa de Estrabón (64 a.C.- 24 d.C.), geógrafo e historiador griego nacido en Amasia (Turquía), ofrece una de las más antiguas representaciones de la Península Ibérica en la que se perciben dos de los rasgos que marcan su historia.

El primero, su individualidad y unidad geográfica definida por los mares y por la línea divisoria de los Pirineos, que favorecerá a la larga su unión política. El segundo, su situación de puente entre dos continentes y dos mares, que la convertirá en lugar de paso y de encuentro de civilizaciones diversas. Las peculiaridades históricas y el papel de Iberia en esta primera y larga etapa de su historia pueden entenderse a partir de este primitivo documento gráfico.

En el norte peninsular, los cambios climáticos originados desde la última glaciación harán que la población paleolítica habite las zonas frías de la Cordillera Cantábrica, para desplazarse después hasta las cálidas del Levante español. También desde el norte y por tierra llegarán las culturas indoeuropeas y, mucho más tarde, los pueblos godos que darán los primeros pasos para la unificación peninsular.



Mapa de Estrabón. (Wikimedia Commons)

La costa este mediterránea recibirá pronto las influencias culturales del periodo Neolítico y de la Edad de los Metales, si bien la búsqueda del estaño, mineral necesario para la metalurgia del bronce, llevará a los comerciantes más allá del estrecho de Gibraltar, hasta el Atlántico norte europeo. Con todo, la fuerte influencia de las civilizaciones del Próximo Oriente, de Grecia y de Roma en el Levante español, se explica por la pertenencia común de todos estos pueblos al ámbito marítimo del Mediterráneo que, significativamente, acabará llamándose *Mare Nostrum*.

Por el sur, desde Gibraltar, entrarán los musulmanes y con ellos la influencia de Oriente en el continente europeo. Por eso, nuestra Edad Media será diferente a la del resto de Europa.

Finalmente, el oeste peninsular será el punto de partida de las incursiones por el Atlántico, que culminarán con el descubrimiento de América.

Los **objetivos** que nos proponemos alcanzar con el estudio de esta unidad son los siguientes:

1. Conocer las primeras manifestaciones del hombre en la Península y los grados de desarrollo que éste alcanzó en el largo periodo del Paleolítico.
2. Estudiar las transformaciones de su población tras los descubrimientos revolucionarios del Neolítico y de la Edad de los Metales.
3. Comprender la importancia de los pueblos colonizadores, que acercaron la Península a los grandes cambios del mundo clásico.
4. Entender la forma en la que la Península asimiló la civilización romana, de la que, en gran medida, somos herederos en la actualidad.
5. Analizar el papel que jugó el periodo visigodo en la transición a la Edad Media y en su concepción de Hispania como un Estado unificado.

CRONOLOGÍA (1.200.00 A.C. - 711)

1.200.000 a. C.	Primeros restos humanos en la Península Ibérica	
1.200.000 a. C.	PALEOLÍTICO	Inferior. (1.200.000 a.C. hasta el 100.000 a.C.) Medio. (desde el 100.000 al 35.000 a.C.) Superior. (desde el 35.000 al 10.000 a.C.)
10.000 a.C.	MESOLÍTICO	
V a IV Mil. a. C.	NEOLÍTICO	
III Milenio a Siglo III a. C.	EDAD DE LOS METALES	Cobre. (3000 a.C.) Cultura Megalítica. Los Millares. Cultura del vaso campaniforme.
	Bronce.	Las Motillas. (2300-1700 a.C.) El Argar. (1700-1200 a.C.)
	Hierro. (s. XII-VIII a. C.)	Invasiones indoeuropeas por el norte: mundo céltico y celtibérico. (s. XI-III a.C.) Colonizaciones mediterráneas: Fenicios: Tartessos. (s. XII-VI a.C.) Griegos: mundo ibérico. (s. VII-III a.C.)
206 a.C. 476 d. C.	HISPANIA ROMANA	Eta republicana: conquistas. (206-19 a.C.) Eta imperial: organización. (19 a.C.-476 d.C.)
409 711	REINO VISIGODO	Entrada de los pueblos bárbaros: (409) Entrada de los Godos: (415) Primer monarca godo independiente de Roma: Amalarico (510-534) Fin del reino visigodo: (711)

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. EL PALEOLÍTICO. LOS PRIMEROS POBLADORES DE LA PENÍNSULA	12
1.1. El proceso de hominización. Los orígenes del hombre	12
1.2. El Paleolítico	12
1.3. El Mesolítico	14
2. EL NEOLÍTICO Y LAS PRIMERAS EDADES DEL METAL	16
2.1. El Neolítico	16
2.2. La Edad de los Metales	17
3. LA EDAD DEL HIERRO. LOS PUEBLOS PRERROMANOS Y LAS COLONIZACIONES MEDITERRÁNEAS	20
3.1. Culturas indoeuropeas del norte peninsular y costa atlántica	20
3.2. Culturas mediterráneas: colonizaciones de fenicios y griegos	20
4. LA HISPANIA ROMANA Y SU LEGADO	23
4.1. Cartago	23
4.2. Roma	23
5. EL REINO VISIGODO	30
5.1. Las invasiones de suevos, vándalos y alanos	30
5.2. Los visigodos. La creación de un Estado	30

1. El Paleolítico. Los primeros pobladores de la Península

1.1. El proceso de hominización. Los orígenes del hombre

El primer problema de nuestra historia es el del origen de sus primeros habitantes. Se sabe que procedían de África, donde se inició la evolución hace cinco millones de años, y que unos grupos de la especie *Homo ergaster* (hombre trabajador) salieron de aquel continente hacia Asia y Europa. El primero de ellos, *Homo erectus*, habitó exclusivamente Asia, en contra de lo que se creyó en un principio. Pero no se conocía la filiación de los que poblarían Europa.

En la **Sima de los Huesos** de Atapuerca (Burgos) se descubrieron restos del *Homo heidelbergensis*, con 300.000 años de antigüedad, del que descendería el hombre de Neanderthal. Pero el gran hallazgo ocurrió también en Atapuerca, en la **Sima del Elefante**. Se trataba de un individuo con una antigüedad de 1.200.000 años, mayor que la del *Homo erectus* y de una rama evolutiva distinta, que estaba emparentado también con el *Homo sapiens* del que descendemos directamente. Este nuevo individuo fue llamado **Homo antecesor** y sería un eslabón entre el *Homo ergaster* y las especies *Neanderthal* y *Sapiens*, que habitarían el Paleolítico europeo y español. Esta nueva especie de Atapuerca, retrotraería la presencia admitida en Europa del género **Homo**, (el más directo antecedente del ser humano) en más de medio millón de años.

Otro problema, sin solucionar, sería el de la desaparición del hombre de Neanderthal para dejar paso al *Homo sapiens*, siendo éstas dos ramas distintas del *Homo antecesor*.

1.2. El Paleolítico

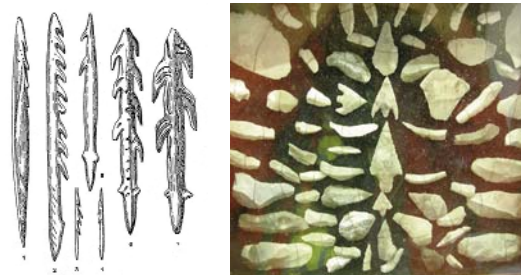
Es el primer periodo en el que se divide la historia del hombre sobre la tierra. Sus márgenes temporales estarían entre los primeros vestigios constatables (algo más de un millón de años según los descubrimientos de la Sima del Elefante) y el 10.000 a.C.

Se trata de una larga etapa definida por una economía depredadora que condiciona la forma de vida de estos hombres cuya evolución craneana e intelectual es paralela a sus logros en cada uno de los ámbitos siguientes:

- **Economía.** Es **depredadora**, es decir, basada en la obtención de los recursos que la naturaleza ofrece pero sin que el hombre los transforme ni se interese por reponerlos. La actividad humana se reduce a la recolección de frutos silvestres, a la caza y a la pesca.

La tecnología es, por tanto, mínima y poco especializada:

hachas de mano, bifaces, raederas –de hueso, madera y piedra; esta última más abundante entre los restos por ser la más duradera– con las que el hombre trabaja y se defiende. No existe especialización en el trabajo.



Útiles paleolíticos. Con el paso del Paleolítico inferior al superior, los útiles van siendo cada vez más pequeños y especializados. (Wikimedia Commons)

- **Sociedad.** La población, muy escasa por los insuficientes recursos alimenticios que proporciona su exigua economía, estaría formada por grupos de 15 o 20 personas. Este número sería suficiente para ayudarse en las tareas y defenderse; estaría limitado por la cantidad de comida necesaria para su subsistencia.

Los grupos no están jerarquizados ni socialmente, puesto que la igualdad entre sus miembros deriva de la cohesión que exige el trabajo en común –en concreto la caza de animales grandes y peligrosos–, ni económicamente, por la imposibilidad de acumular el producto de su trabajo.

- **Hábitat.** Son **nómadas**, cuyo modo de vida está ligado siempre a la economía depredadora, puesto que se hace necesario ir en busca de nuevos productos del campo cuando se acaban los existentes y se debe perseguir a los animales para cazarlos allá donde ellos suelen comer y beber.

No hay, por tanto, asentamientos humanos permanentes y las cuevas, peligrosas por los animales que las habitan, solo se utilizan como refugios provisionales.

- **Política.** No existe organización política alguna porque esta es innecesaria donde no hay jerarquización social ni económica. Las comunidades son inestables y tienen como único objetivo la subsistencia. En ciertas ocasiones, el más diestro en alguna actividad puede dirigir o coordinar temporalmente al grupo, lo que constituye el antecedente remoto de la organización política. Es posible que al final del Paleolítico apareciera una cierta jerarquía.
- **Cultura.** Sus manifestaciones artísticas se reducen a las pinturas, dibujos, grabados y pequeñas esculturas con que adornan sus utensilios de caza o las paredes de las cuevas. Los motivos utilizados son las figuras de animales (el hombre no se representa normalmente) y algunos otros signos geométricos de difícil interpretación. Algunos historiadores del arte consideran que la finalidad de estas pinturas y grabados no es estética, sino pragmática, y en algunos casos mágica, es decir, se harían para conseguir una mayor efectividad en la caza de los animales que representan.

En épocas ya tardías aparecen ritos relacionados con la muerte, en los que se puede percibir una idea de trascendencia o de preocupación por el más allá.

ETAPAS. El Paleolítico se divide tradicionalmente en tres grandes periodos delimitados por la evolución del hombre en cada uno de los aspectos generales señalados en el punto anterior:

- **Paleolítico inferior** (desde la aparición del primer *homo*, hasta el 100.000 a.C.). Ocupa temporalmente el periodo interglaciar entre las glaciaciones de Mindel y Riss, cuyo clima era más frío y más húmedo que el actual. El *Homo antecessor* habita estas tierras. En este periodo encontramos abundantes fósiles humanos en Atapuerca, y más tarde, vestigios de cazadores de grandes animales, sobre todo elefantes, en Torralba y Ambrona (Soria). Los utensilios de caza son muy toscos y poco especializados.
- **Paleolítico medio** (desde el 100.000 al 35.000 a.C.). En él transcurrieron parte de las glaciaciones de Riss y Würm, y su periodo interglaciar. Se trata de una época de clima muy variado y en ocasiones muy frío. Aparecen, sucesivamente, el *Homo neanderthalensis* y el *Homo sapiens* –dos ramas distintas del *antecessor*–, la primera de las cuales acabará por desaparecer, quizás por su menor nivel intelectual y técnico.

La recolección y la caza de grandes animales ocupa la actividad diaria de estos *homos*. Pero ahora el instrumental lítico –cuchillos, buriles, raspadores, etc.– es más especializado y de materiales variados, como madera y hueso. Hay que señalar la aparición del arco, un instrumento muy complejo para la época, que permitirá la caza a cierta distancia (de él nos quedan exclusivamente las puntas de flecha pedunculadas, por ser estas de piedra).

Además, usan las cuevas o los abrigos cada vez con mayor frecuencia, y utilizan el fuego para vivir y defenderse de los animales, y para cocinar los alimentos. Estos cambios hacen crecer la población al aumentar sus recursos alimenticios y frenar su mortalidad.

El desarrollo técnico traería aparejado otro de tipo intelectual, que se observa en los enterramientos: la presencia de ciertos ritos, ofrendas, posiciones especiales del cadáver, amputaciones de miembros –pies, cabeza etc.–, se interpreta como manifestación de creencias en la vida de ultratumba.

- **Paleolítico superior** (desde el 35.000 al 10.000 a.C.). Transcurre durante la cuarta glaciación, la Würm, con sus difíciles condiciones climáticas a las que tendrá que sobrevivir el hombre paleolítico. El *Homo sapiens* prevalece en la Península. Sus utensilios están más diversificados y son más variados en sus formas y en sus materiales. Punzones, agujas, anzuelos, arpones de piedra y hueso, se unen a las tradicionales puntas de flecha, hachuelas, raederas, cuchillos, cada vez de tamaño más pequeño y de utilización más específica.



Bastón de mando de la Cueva del Castillo. Santander. (Wikimedia Commons)

Los primeros pasos hacia la especialización en el trabajo se hacen evidentes. La alimentación es cada vez más rica y variada. La forma de vida sigue siendo nómada, porque la caza de grandes animales glaciares obligaba a perseguirlos a los lugares donde bebían, o a los cortados, donde se les forzaba a precipitarse.

Las cuevas y las cabañas se utilizan cada vez más asiduamente. Se podría hablar de una cierta jerarquización social si los llamados *bastones de mando* (bastones de hueso, perforados) tuvieran realmente esa función, discutida por algunos arqueólogos. El desarrollo intelectual y la mayor complejidad mental de estos pueblos se refleja en sus pinturas y esculturas, así como en sus formas de enterramiento, cada vez más complejas, como lo demuestran sus ritos y ajuares funerarios. El arte de esta época merece tratamiento aparte.

EL ARTE PALEOLÍTICO. Su manifestación más relevante es el conjunto de grabados y pinturas que se encuentra en las cuevas de la zona cantábrica, que, por otro lado, forman parte de una gran área que abarca el norte de la Península y el sur de Francia. Destacan Altamira y el Castillo (Cantabria), Tito Bustillo y el Pindal (Asturias) o Santimamiñe (País Vasco). Dichas cuevas, a veces en lugares de difícil acceso y visibilidad, contienen

representaciones de animales propios del periodo glacial: bisontes, ciervos, caballos, toros, elefantes, osos, hipopótamos o rinocerontes.



Bisonte de la cueva de Altamira. Santander. (Wikimedia Commons)

En la pintura se utiliza la policromía de colores naturales, ocre, negro, rojo, etc., y a veces se remarcan los contornos de los animales con un buril o se aprovechan los abombamientos de la roca para conseguir mayor realismo en la figura. Los animales están aislados, no forman conjuntos, y son de un realismo y naturalismo sorprendentes, con actitudes que solo un cazador podría haber observado.

Una de las interpretaciones posibles de la función de esta pintura es que tuviera carácter mágico y que sobre ella se hicieran ritos propiciatorios para la caza (a veces los animales tienen manos pintadas sobre ellos –símbolo de posesión–, flechas, o están golpeados voluntariamente).

1.3. El Mesolítico

Es el periodo de transición en el que se inician los cambios hacia la gran revolución neolítica, que estudiaremos a continuación. Las glaciaciones desaparecen y la climatología se asemeja cada vez más a la actual. Con las nuevas condiciones ambientales, la flora y la fauna cambian y el hombre busca nuevas fuentes de subsistencia. La sequía lo fuerza a cambiar hábitos de vida, a trabajar más en grupo y en actividades nuevas y más especializadas para complementar la escasez de alimentos impuesta por el clima, pues los animales y la vegetación son ahora escasos y de menor tamaño.

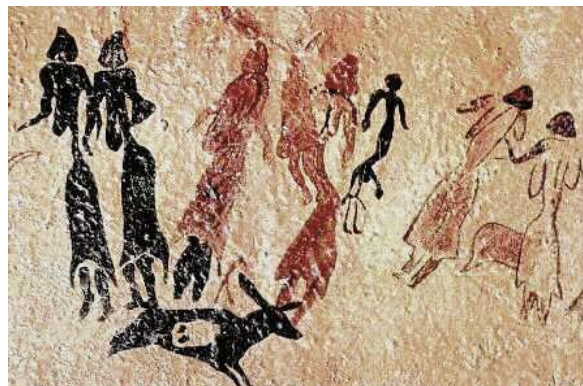
En sus pinturas aparecen ciervos, cabras, conejos, animales de pequeño tamaño y escenas de recolección de miel. Su utillaje es de pequeñas dimensiones (microlitos). Los diferentes pueblos mesolíticos se localizan en las costas cantábrica, atlántica y mediterránea. Siguen siendo nómadas aunque algunas de sus actividades económicas les permiten, cada vez más, asentamientos permanentes. Este difícil periodo de cambio económico lo fue también de cambio mental y cultural, como lo confirman las pinturas de sus abrigos.

EL ARTE MESOLÍTICO

El arte rupestre de esta época, localizado fundamentalmente en el Levante peninsular, relata una forma de vida distinta a la paleolítica. No aparece pintado en cuevas, sino en pequeños abrigos o concavidades de la roca, a cielo abierto y a la vista de todos. Ahora se trata de grandes conjuntos de animales y personas que forman escenas de caza, de recolección, y algunas otras con rituales de interpretación más compleja. Son pinturas monocromas, que huyen del naturalismo pero buscan la expresividad y el realismo a través de la esquematización.

Constituyen un documento gráfico excepcional que nos habla de colectividades mucho mayores, que trabajan en común en actividades más sedentarias, que cazan otro tipo de animales, semejantes a los que hoy habitan en la costa levantina, y que celebran así sus actos de comunidad.

La finalidad mágica ha desaparecido y el expresionismo pictórico les permite reflejar mejor sus instantáneas vitales. Los abrigos más famosos los encontramos en Valltorta (Castellón), en Cogull (Lérida), y en Alpera y Minateda (Albacete).



Pintura del levante peninsular. Cogull (Lleida). Mujeres que danzan en torno a un varón desnudo. (Wikimedia Commons)



Actividades

1. ¿Por qué fue importante el hallazgo del *Homo antecessor* en Atapuerca?
2. ¿Qué caracterizó a la economía depredadora del Paleolítico, y cómo incidió en su hábitat?
3. Haz un esquema comparativo de la pintura paleolítica y de la mesolítica.
4. ¿Por qué cambió el modo de vida de los habitantes de la Península en el Mesolítico?



Recuerda

- ✓ El Paleolítico fue una prolongada etapa en la que el hombre tuvo que luchar contra la naturaleza y subsistir a pesar de los radicales cambios climáticos. Como resultado de su experiencia vital, los periodos históricos fueron cada vez más cortos y sus logros más ricos.
- ✓ En toda la etapa imperó la economía depredadora. Pero gracias al mínimo avance de la tecnología, sus habitantes pudieron obtener más productos, aumentar su población y tener un dominio mayor del territorio.
- ✓ El Paleolítico superior, pese a lo extremo de sus condiciones climáticas, es el periodo más fructífero, material y artísticamente. Al acabar las glaciaciones, el hombre estará preparado para cambiar radicalmente su modo de vida.
- ✓ En el Mesolítico encontramos formas de comportamiento social que adelantan la gran revolución productora del Neolítico. El semisedentarismo de esos pueblos solo se explica por el grado de evolución económica al que habían llegado.
- ✓ El paso del naturalismo a la esquematización en las manifestaciones artísticas mesolíticas pone de relieve la mayor complejidad del pensamiento humano: las imágenes van dando paso a los conceptos.

2. El Neolítico y las primeras Edades del Metal

2.1. El Neolítico

En torno al IX milenio a.C. se produce en el Oriente Próximo la primera gran revolución de la humanidad que transforma al hombre de depredador en productor. Sus aspectos más llamativos son la transformación de la caza en actividad ganadera, y la de la recolección de frutos en agricultura. A partir de esto, cualquier otra tarea se planteará como un hecho productivo complementario de estas dos nuevas actividades.

Los descubrimientos se precipitan, quizá por la necesidad de alimentar a una población en crecimiento continuo, dentro de unas condiciones climáticas adversas –más secas–, derivadas de la desaparición del glaciario. Los grandes animales se extinguen y la vegetación disminuye por la escasez de las precipitaciones. El hombre neolítico, a partir de la observación de animales y plantas, pretende reproducirlos para asegurarse el alimento. Lo consigue antes con los animales en cautividad (**ganadería**) y más tarde logra el cultivo de las plantas (**agricultura**).

Estos hallazgos transformaron radicalmente los modos de vida de las poblaciones a las que llegaron. Desde el Oriente Próximo esos modos de vida se transmitieron lentamente por la costa sur europea del Mediterráneo y llegaron a España en torno al V milenio a.C.. Su primera zona de expansión será la propia costa mediterránea hasta Andalucía, cuyas condiciones climáticas eran más favorables para estos cultivos, y desde allí penetrará hacia el interior.

La nueva sociedad neolítica se caracteriza, pues, por las transformaciones que se producen en los siguientes ámbitos:

- **Economía.** La **ganadería** y la **agricultura** se imponen como nuevas actividades productivas, de las que posteriormente derivarán formas **artesanales** complementarias de ambas, y el **trueque** de productos como primitiva forma de comercio.



Cerámica neolítica y concha con la que se decora –cardium edule–. (Wikimedia Commons)



Ahora es posible dedicarse a una actividad cualquiera, pues ya no es necesario que cada persona recolecte, cace o pesque para poder subsistir. La tecnología evoluciona rápidamente y surgen numerosos artesanos que construyen nuevos utensilios como hoces, picos, rejas de arado, molinos de mano para el cereal... dedicados a la agricultura o a otras actividades. La evolución tecnológica es rápida porque la mejora de los utensilios permite un mayor rendimiento en el trabajo. Los utensilios de piedra se **pulimentan**.

Además, el producto obtenido pasa a ser del artesano y nace así la **propiedad privada**. La producción aumenta espectacularmente y surge la necesidad de guardar los **excedentes** de los productos. Los primeros cestos de mimbre, recubiertos de barro para impermeabilizarlos, sugieren la invención de la **cerámica**, que se hace a mano (sin torno) y se decora con impresiones de pequeñas conchas marinas (cerámica **cardial**), como se hacía en las costas orientales del Mediterráneo (Siria y Líbano). El **tejido** desbanca a las pieles a la hora de fabricar la vestimenta.

- **Sociedad.** La población aumenta a medida que los alimentos abundan, y se dedica a diversas actividades que demanda la nueva situación económica. La especialización en el trabajo, cuyo fruto pasa a ser individual y privado, diferencia a los individuos en función de la cantidad de excedentes que hayan sido capaces de acumular, o sea de su riqueza. Surge con ello el origen de la diferenciación humana en clases sociales.

- **Hábitat.** La población se ve obligada a sedentarizarse, porque sus actividades económicas se lo imponen. Aparecen los primeros poblados en el fondo de los valles y junto a los ríos, porque son necesarios para la agricultura y para la ganadería. Consisten en meras aglomeraciones de cabañas sin orden establecido en las que vivirán los artesanos y donde se intercambiarán los primeros excedentes.
- **Política.** La complejidad de la nueva vida hace necesario un orden jerárquico que organice la colectividad. Las primeras fórmulas de poder político son difíciles de precisar, aunque la diferenciación económica y social acabará por imponer a unas clases sobre otras y por colocar a sus representantes en las jerarquías más altas.
- **Cultura.** Algunos especialistas consideran que habría que situar las pinturas mesolíticas del Levante español, estudiadas anteriormente, más bien en época neolítica. Sin entrar en estas discusiones, no resulta fácil separar cronológicamente a los pueblos levantinos mesolíticos de los neolíticos y, probablemente, los abrigos donde encontramos sus pinturas habrían sido utilizados por las gentes de ambos periodos a lo largo del tiempo.

Además, junto a las pinturas realistas comentadas, aparece una serie de dibujos, a veces muy geométricos, con un grado de abstracción mucho mayor y de más difícil explicación, que podrían ser neolíticos, puesto que son semejantes a la pintura esquemática, monocroma y sencilla de líneas que se observa en algunas cerámicas que corresponden a esta nueva época. Esta pintura, aparentemente menos perfecta por ser más abstracta, pero que pretende transmitir símbolos en vez de imágenes, supone una complejidad mental atribuible exclusivamente al hombre neolítico.

2.2. La Edad de los Metales

Una serie de culturas ligadas al Neolítico, que introducen el metal como materia prima para fabricar sus utensilios, llega a la Península desde el III milenio a.C.. Ya en época neolítica, se golpeaba y se le daba forma al cobre, primer metal utilizado, porque era maleable. Pero solo cuando este metal se encuentra fundido, e incluso aleado, se empieza a hablar de la Edad de los Metales.

Estas técnicas de fundición vienen por mar, una vez más desde Oriente Próximo, y se desarrollan en la Península debido a la riqueza de sus minas, en especial de cobre y de estaño –este último más raro, e imprescindible para fabricar el bronce–. En lugar de hablar de pueblos del metal, hay que pensar que serían los propios pueblos neolíticos los que se especializarían en la metalurgia y desarrollarían su técnica.

Además experimentarían otros cambios: jerarquización de sus sociedades, fortificación de sus poblados –porque el metal les procura armas mejores y los convierte en pueblos guerreros– y manifestaciones culturales propias. A continuación destacamos cronológicamente sus **etapas** más importantes:

- **Edad del Cobre** (3000–2000 a.C.). Se corresponde cronológicamente con la expansión de la **cultura megalítica** por las costas mediterráneas occidentales y atlánticas. El megalitismo consiste en construcciones de grandes piedras, con diferentes usos, aunque relacionados todos ellos con ritos funerarios. Sus ejemplos más relevantes son: el **dolmen**, o gran tumba colectiva, que tiene una cámara funeraria a la que se llega, a veces, por un corredor (*dolmen de corredor*) y que puede estar cubierto con un montículo de tierra y piedras; el **menhir**, o gran piedra vertical hincada en el suelo, que representaría al difunto y que deriva en **alineamiento** cuando varios de ellos se encuentran en fila; y el **cromlech**, o círculo de menhires y trilitos, más difícil de interpretar, aunque pudo ser santuario o lugar de observación del firmamento.



Dolmen de Menga. Antequera. (Wikimedia Commons)

UNIDAD 1

PREHISTORIA E HISTORIA ANTIGUA

Esta cultura no está relacionada con ningún pueblo ni civilización concreta, sino que acompaña a todas aquellas que han superado la revolución neolítica y presentan un alto grado de desarrollo técnico y mental. Las dos culturas peninsulares de la Edad del Cobre son:

- **Los Millares** (Almería). Se extiende desde Murcia hasta Lisboa. Su población vive en poblados fortificados, domina las técnicas de fundición del cobre y entierra a sus jerarcas en dólmenes de corredor, con ricos ajuares. La construcción de estos dólmenes solo se explica por unas poderosas jerarquías sociales y por una agricultura muy desarrollada, con excedentes de producción y de población, que proporcionan la mano de obra para poder construir estos grandes monumentos.
 - **El vaso campaniforme**. Se caracteriza por fabricar un recipiente de cerámica con forma de campana invertida, decorado con incisiones geométricas en forma de dientes de sierra y rellenas con pasta blanca. Se trata de un objeto de lujo que no es específico de una cultura ya que, encontrado en tumbas suntuarias de ajuares ricos, se halla diseminado por gran parte de Europa, lo que hace dudar de su origen.
 - Este hecho demuestra claramente la importancia del comercio europeo durante el tercer y segundo milenio a.C. En la Península lo encontramos en Cataluña, en torno a Lisboa y en los valles del Duero, del Tajo y del Guadalquivir, generalmente asociado con la cultura megalítica.
- **Edad del Bronce** (2300–1200 a.C.). El descubrimiento de la aleación del cobre y del estaño, que permite crear utensilios más duros y variados, da un nuevo impulso a las civilizaciones del metal. Su origen parece estar, de nuevo, en el Oriente Próximo, y nos llega por el norte del Mediterráneo. Los poblados de esta época se fortifican, sus sociedades se jerarquizan algo más, y su carácter guerrero se manifiesta en la cantidad y calidad de sus armas. El tráfico comercial entre el oriente y el occidente del Mediterráneo aumenta, pues la Península Ibérica tiene muchos metales, sobre todo estaño, imprescindible para la nueva aleación.

Pero la ruta del estaño no acaba en las costas mediterráneas, sino que continúa hasta Gran Bretaña, y hace escala en Galicia, donde influirá en sus poblaciones neolíticas. Las ideas también se transmiten junto con las mercancías, por lo que la costa estará siempre culturalmente por encima del resto de la Península. Las culturas representativas de este periodo en el ámbito mediterráneo son:

- **Las Motillas**. Es la más primitiva, se encuentra en el interior peninsular (gran parte de Castilla–La Mancha) y ofrece todos los rasgos propios del Bronce.
- **El Argar** (Almería) (1700–1200 a.C.). Se extiende por las costas de Murcia y del sureste andaluz. Es el llamado Bronce pleno. Se trata de una civilización urbana con poblados organizados por medio de calles rudimentarias. Su nivel tecnológico es grande, como se aprecia en la variedad y calidad de sus instrumentos de bronce utilizados en la agricultura y en la guerra, en la calidad de su cerámica, en sus abundantes telares, etc. Por otra parte, en los enterramientos colocan el cadáver en posición fetal dentro de urnas o en vasijas, y el ajuar ritual que lo acompaña (armas, ofrendas, y alimentos) parece destinado a la vida de ultratumba, lo que sugiere que su religiosidad es más compleja que la de los pueblos anteriores.



Vaso campaniforme. Objeto asociado al megalitismo, propio de sociedades ricas, jerarquizadas y viajeras. (Wikimedia Commons)



Enterramiento por inhumación del periodo argárico

El cadáver se presenta en posición fetal, con un ajuar ritual compuesto por armas, objetos de decoración personal (collares, sortijas, brazaletes etc) y en algún caso una diadema, símbolo de poder. También contiene alimentos y una copa para beber. Las urnas están enterradas en el suelo de la propia vivienda, a cuyos habitantes algunos autores les atribuyen la creencia en la vida de ultratumba. (Wikimedia Commons)

- **El Bronce balear** (finales del segundo milenio–mediados del primer milenio). Se da en Mallorca y Menorca y es una etapa caracterizada por tres monumentos singulares. En Menorca encontramos las **navetas**, o enterramientos dolménicos con forma de naves invertidas y las **taulas**, piedras horizontales puestas sobre otras verticales, y rodeadas por un recinto de piedras. En Mallorca y en Menorca, los **talayots**, o atalayas defensivas, ya del primer milenio, que dan el nombre de **culturas talayóticas** a toda la etapa. Son culturas del bronce en unas islas que no tienen estaño, lo que pone de manifiesto su actividad comercial con otras zonas.



Talayot de Artá. Mallorca. (Wikimedia Commons)

Fuera del ámbito mediterráneo, se desarrollan otras culturas:

- **La cultura de los castros**, situada en Galicia, se caracteriza por poblados fortificados y casas circulares. Está ligada al comercio del estaño con Gran Bretaña por ser el noroeste peninsular el lugar donde recalaban los barcos.
- **Las culturas de ámbito indoeuropeo** que empiezan a introducirse por los Pirineos procedentes del centro de Europa permiten distinguir dos en el tiempo: las llamadas **de los campos de túmulos**, que entran por el Pirineo occidental y se extienden por la submeseta norte, y las de los **campos de urnas**, que lo hacen por el Pirineo central y oriental y llegan hasta el valle del Ebro. Ambas pertenecen a pueblos del Bronce, con las características propias de todos ellos, pero que introducen en la Península el rito de la **incineración** como modo de enterramiento, en cistas de piedra o en urnas cerámicas respectivamente, y con él, aspectos religiosos y culturales de Centroeuropa.

Estos dos ámbitos diferenciados, el costero mediterráneo y el interior noroccidental, son el sustrato de los pueblos prerromanos que estudiaremos a continuación.



Actividades

5. ¿Qué nuevas actividades productivas se derivan de la agricultura y de la ganadería?
6. ¿Qué condiciones económicas y sociales explican el fenómeno de la cultura megalítica?
7. ¿Cómo explicarías las ideas religiosas del pueblo argárico, a partir del estudio de sus enterramientos?
8. Sitúa los diferentes pueblos del Bronce hispánico en un mapa y busca semejanzas y diferencias entre los costeros y los del interior.



Recuerda

- ✓ Los grandes avances tecnológicos llegaron siempre por el Mediterráneo. El descubrimiento de la agricultura y de la ganadería prendió más rápidamente en los pueblos del Levante que poseían un sistema social más desarrollado.
- ✓ El sistema económico productivo permite más alimentos y más riqueza, por lo que genera bienestar y diferenciación social. Los trabajos se multiplican y con ellos la artesanía. El poblado se crea para reunir a todos los artesanos y para intercambiar sus productos.
- ✓ La fundición de metales supuso un cambio cualitativo en las sociedades neolíticas. Los instrumentos de producción ganan en solidez, pero las armas también, y los pueblos se hacen guerreros y rodean su hábitat con murallas. La sociedad se jerarquiza algo más.
- ✓ La cultura megalítica se extiende por todo el Mediterráneo y llega hasta las costas del Atlántico norte. No está ligada a ningún pueblo en concreto sino que participa de todos aquellos cuyas elites expresan su poder con estos impresionantes monumentos ciclópeos.
- ✓ La cultura argárica, más refinada, se prepara para la llegada de los pueblos colonizadores.

materias primas peninsulares (cobre, estaño y metales preciosos sobre todo). Además de introducir la escritura alfabética, que habían inventado, y la moneda, aportaron el torno del alfarero para la cerámica, y la técnica del salazón para el pescado.

- **Tartessos.** La zona de la Península Ibérica en la que se instalan los fenicios forma parte de la civilización tartésica conocida por referencias literarias de Estrabón y de Heródoto pero que no se ha podido localizar de forma precisa. Todo lo que concierne a Tartessos está ligado a la leyenda: las riquezas extraordinarias, la abundancia de estaño y plata de su territorio, el nombre del único monarca conocido, *Argantonio* –*argentum* significa plata en latín– y su excesiva longevidad –más de cien años–.

Lo que se deduce de las fuentes arqueológicas es que se trató de un Estado cuyos límites costeros se sitúan entre Cartagena y el sur de Portugal, y que por el interior se adentró hasta el valle del Guadalquivir y Extremadura.

Su población se dedicaba a la agricultura, a la ganadería, a la pesca y a la industria de salazones, así como a la minería, actividad en la que utilizó mayoritariamente esclavos. Además, servía de intermediaria en el comercio fenicio, al que surtía del estaño y de la plata obtenidos de sus propios territorios y de los pueblos del interior peninsular. A cambio, llevaba los productos fenicios a la Península y a las Islas Británicas a través de la ruta del estaño y de las **islas Casitérides**.

Fue un pueblo culto que conocía la escritura y que tenía un alfabeto propio. Su importante orfebrería en oro, con un alto nivel técnico e influencias orientales en los diseños, muestra la existencia de una jerarquía social.

La desaparición, casi misteriosa, del mundo tartésico sucede en el s. VI a.C., cuando los sirios ocupan la costa fenicia y toman Tiro, la ciudad con la que los tartesios mantenían las relaciones comerciales. Cuando Cartago, colonia de Tiro, se libera del poder de esta y la sustituye en el control del Mediterráneo, el papel comercial de Tartessos perderá su razón de ser. En este momento la civilización tartésica se diluye en los pueblos turdetanos, que encontrarán luego los habitantes de Roma al llegar a la Bética.

LOS GRIEGOS. Se trata de un conjunto de pueblos que ocupaban la costa y las islas del mar Egeo. Organizados en **polis**, fundaron colonias por todo el Mediterráneo como cabezas de puente para extender su comercio por este mar. Fócea, polis jónica de Asia Menor, fundó una de ellas en Massalia (Marsella) el 600 a.C., y desde allí se iniciaron los primeros contactos del mundo griego con la Península Ibérica.

En Rosas y en Ampurias (Girona) fundaron los focenses sus primeras colonias, y después la influencia griega se extendió hasta Alicante. Aunque las áreas de influencia fenicia y griega estaban delimitadas en torno al cabo de la Nao, los griegos pudieron extender sus relaciones comerciales hasta el estrecho de Gibraltar, incluido Tartessos. Griegos y fenicios constituían dos talasocracias no excluyentes, que no se enfrentaron militarmente ni monopolizaron los mercados y respetaron siempre esos límites geográficos.

El comercio griego no se limitó a vender su preciada cerámica a los pueblos peninsulares, sino que, además, introdujo cambios en la agricultura a la que aportó nuevas técnicas y cultivos como el olivo y la vid, así como tecnologías novedosas en la artesanía textil y la cerámica.

Pero, sobre todo, universalizó el uso de la moneda para los intercambios e incluso la acuñó en algunas de sus colonias. Aunque no dominó territorialmente a los pueblos costeros mediterráneos, transformó en gran medida su vida.

- **El pueblo ibérico.** Esta denominación –junto a la de **Iberia** usada por los griegos–, corresponde a un conjunto de pueblos establecidos en la cuenca mediterránea, desde el sur de Francia hasta Andalucía, con extensiones al borde de la meseta y a los valles del Ebro y del Guadalquivir.



Tesoro de El Carambolo. Sevilla. La orfebrería de Tartessos tiene influencias fenicias, chipriotas y centroeuropeas, lo que demuestra el área de expansión de su comercio. (Wikimedia Commons)



Oenochoe griego e interpretación local de un ceramista ibero encontrados en Murcia. (Wikimedia Commons)

UNIDAD 1

PREHISTORIA E HISTORIA ANTIGUA

Estos pueblos ibéricos resultan de la evolución de las sucesivas culturas establecidas en dicha zona: neolíticas, del Cobre, del Bronce y ahora del Hierro, a las que desde el s. V a.C. se añadió la fenicia y, sobre todo, la griega. En ellos se encuentran algunos **rasgos** procedentes de estos últimos pueblos colonizadores, como son:

- Una agricultura muy desarrollada basada en la trilogía mediterránea, trigo–vid–olivo; una ganadería que conoce la trashumancia; y una artesanía en la que destaca la alfarería a torno, la textil de lana, lino y esparto, y la metalúrgica de armas y de joyas. Practican el comercio con moneda propia.
 - Una sociedad muy estratificada y jerarquizada en la que no falta la servidumbre. Fue muy admirada la *devotio ibérica*, o relación de fidelidad –clientela– entre una persona y su rey. La *devotio* obligaba a defender al monarca hasta dar la vida por él a cambio de protección y de estatus.
 - Una estructura política organizada en torno a ciudades–estado independientes, situadas en lo alto de promontorios, rodeadas de murallas y regidas por un monarca. Estos pueblos nunca formaron un imperio a pesar de los elementos comunes que los unían.
 - Un desarrollo cultural en el que destaca una lengua, con variantes locales pero con un sistema de signos iguales; unas manifestaciones artísticas entre las que sobresalen una escultura y cerámica decorada que presentan influencias griegas; y unas tradiciones propias de las culturas del Hierro, como el rito de la incineración.
- **Los celtíberos.** La coincidencia territorial de las culturas celta e ibera dio lugar a una serie de pueblos llamados **celtíberos**, localizados en la zona oriental de la submeseta norte. Son también pueblos del Bronce evolucionados que conocen el hierro y que comparten rasgos de las culturas celta e ibera. Su economía se centraba especialmente en la ganadería y sus relaciones comerciales se basaban en el trueque. Fueron pueblos guerreros que, como Numancia, tendrán un protagonismo especial cuando Roma intente conquistar la zona.



La dama de Elche. Museo Arqueológico Nacional. Madrid. Escultura ibérica que revela en su clasicismo la influencia de la escultura griega. (Wikimedia Commons)



Actividades

9. ¿Qué dos grandes aportaciones de los fenicios a las culturas mediterráneas favorecerán extraordinariamente sus relaciones económicas y culturales?
10. ¿Qué papel cumplió la mítica civilización tartésica en la Iberia de la cultura del Hierro?
11. Organiza en un esquema las características del comercio griego en nuestra Península.
12. Explica lo que es la *devotio ibérica*, y recuérdalo porque tendrá mucha importancia en las guerras de conquista romana en la Península en el siglo II a.C.



Recuerda

- ✓ Los pueblos colonizadores, fenicios y griegos, se establecen en la Península en pequeñas **colonias** o **factorías**, traen los hallazgos materiales y espirituales de las grandes civilizaciones del Oriente Próximo y aportan una **mentalidad** más libre propia de pueblos comerciantes y las formas políticas de sus **ciudades-estado**.
- ✓ Los **fenicios** vienen del Oriente Próximo, comercian con toda Andalucía e influyen en los pueblos con los que tratan. **Tartessos** es un Estado que servía de intermediario en el comercio fenicio al que surtía de estaño y de plata y llevaba los productos fenicios a la Península y a las Islas Británicas. Fue un pueblo culto que conocía la escritura y que tenía un alfabeto propio y una importante orfebrería en oro.
- ✓ Las **metrópolis griegas** establecen sus factorías en la costa norte del Mediterráneo y con su cerámica traen el espíritu helénico que transformó la política, la filosofía y el arte en el mundo. Ese refinado espíritu se percibe en la cerámica y en la escultura ibéricas, sobre las que influyeron claramente.
- ✓ A la llegada del **mundo romano**, los pueblos hispánicos se diferenciaban entre sí por la influencia que los pueblos colonizadores habían ejercido sobre ellos: desde los Pirineos a Huelva, los pueblos situados en la costa tenían un nivel mental y cultural muy superior a los que habitaban el interior de las submesetas o la zona cantábrica.

4. La Hispania romana y su legado

La colonización de fenicios y griegos fue sustituida por la de cartagineses y romanos. Los primeros, que son dos pueblos colonizadores no excluyentes, dan paso a los segundos que, por el contrario, son dos imperios expansivos y guerreros. El enfrentamiento entre ambos culmina en las llamadas guerras púnicas a consecuencia de las cuales la Península entra en la órbita romana, que pasará a denominarse **Hispania**.

4.1. Cartago

Fue una de las muchas colonias fundadas en el Mediterráneo por la ciudad fenicia de Tiro en el 820 a.C. Pero cuando su metrópoli fue sometida por Nabucodonosor II, rey de Siria, en el siglo VI a.C., Cartago, libre de sus lazos con Tiro, se lanza al mar en busca de territorios que colonizar con el propósito de suplantar a ésta y a Tartessos, ambas en declive. Se extiende por el norte de África, salta a la Península Ibérica y a las islas de Ibiza, Córcega, Cerdeña y Sicilia, con lo que domina el antiguo ámbito comercial fenicio.

Esta ciudad-estado, gobernada por una oligarquía dentro de un régimen republicano, crea un poderoso ejército en buena medida mercenario y una gran armada para defender su espacio marítimo. De esta manera desarrolla una política militar en apoyo de su comercio, que contrasta con los métodos más pacíficos que en el pasado había utilizado su metrópoli, Tiro.

- **Las guerras púnicas.** El intento de dominar Sicilia, situada frente a sus costas, lleva a Cartago a enfrentarse con la naciente república romana. Este fue el origen de estas tres guerras. La derrota de Cartago en la *primera guerra púnica* (264 a.C.–241 a.C.) le obliga a ceder a Roma la isla de Sicilia, que sería la primera provincia del Imperio romano.

En la *segunda guerra púnica* (218 a.C.–202 a.C.) se decidirá cuál de los dos imperios permanecerá en el Mediterráneo. En ella, los cartagineses que habían entrado en la Península Ibérica, donde habían fundado Cartago Nova (Cartagena), para recoger materias primas, botín y soldados, se acercaron al río Ebro y asaltaron Sagunto, ciudad aliada de Roma, lo que fue considerado por ésta *casus belli* y sirvió para iniciar las hostilidades directas. Los romanos desembarcan en Ampurias y en repetidas ocasiones traen sus tropas a la Península hasta que finalmente **Publio Cornelio Escipión, el Africano**, entra en Cartago Nova, y expulsa definitivamente a los cartagineses en el 206 a.C. Este mismo general vencerá a **Aníbal**, general cartaginés, en Zama (Cartago) en el 202 a.C. y da por finalizada la segunda guerra.

La *tercera guerra púnica* (149 a.C.–146 a.C.) acabó con la destrucción de la propia ciudad de Cartago y supuso la desaparición del imperio cartaginés. Roma quedaba sin rivales, y aprovechaba la entrada en la Península Ibérica para continuar su conquista e incorporarla a su naciente imperio como segunda provincia.

4.2. Roma

La historia de Roma es la de una pequeña república que, mediante guerras de conquista, se expande por la península itálica hasta Sicilia. Estas guerras favorecían a su patriciado económica y políticamente puesto que les aportaba tierras y honores para su carrera militar –**cursus honorum**–. Derrotado el imperio cartaginés y ante la posibilidad de dominar el Mediterráneo, el Senado, institución política en manos de los patricios, decide continuar la expansión por el resto del continente europeo. La segunda guerra púnica ofrece el lugar y el momento propicios: las costas españolas sometidas por Publio Cornelio Escipión. La riqueza en materias primas y en metales de la Península animaba a ello y, sin un plan preconcebido, se inicia la conquista.

FASES DE LA CONQUISTA

La penetración en la Península se produce desde el E hacia el NO, y desde la costa hacia el interior y se realiza en diversas etapas:

- **Primera etapa** (206 a.C.–195 a.C.). Roma intenta consolidar el territorio conquistado durante la segunda guerra púnica y atraerse a la población indígena con la que había hecho pactos en su lucha contra los cartagineses. El territorio ibérico, con mayor desarrollo cultural y técnico, y en contacto desde hacía mucho tiempo con la civilización griega, planteaba, en principio, pocos problemas de asimilación. Pero la mala administración de los primeros funcionarios romanos y el incumplimiento de los pactos hizo que la resistencia de los indígenas fuera muy grande.



Fases de la conquista de Hispania por Roma. (Wikimedia Commons)

La parte conquistada se divide en dos grandes provincias: la **Hispania Citerior** y la **Hispania Ulterior**, separadas por una línea que partía de Cartago Nova y recorría el escalón de Sierra Morena, hacia el oeste. Estos montes y el Sistema Ibérico las delimitan. Las provincias quedan en manos de **procónsules**, o **pretore**s. La primera provincia tendrá su capital en Cartago Nova y la segunda en Córdoba.

- **Segunda etapa** (195 a.C.–133 a.C.). Roma envía al cónsul **Marco Catón** para reprimir las revueltas surgidas en la primera etapa de penetración e impone, en adelante, una política más dura en las relaciones con los indígenas. Como consecuencia, se producen dos grandes enfrentamientos. Uno en la provincia Citerior con la oposición de los *celtiberos*, que acaba con la destrucción de la mítica **Numancia** (133 a.C.) por el cónsul **Escipión Emiliano** tras una espectacular resistencia. Otro en la provincia Ulterior con los *lusitanos* que, al mando de **Viriato**, mantienen en jaque a los ejércitos de Roma. Solo la traición y el asesinato de su caudillo (139 a.C.) por sus propios generales permite acabar con la resistencia.
- **Tercera etapa** (133 a.C.– 29 a.C.). Las conquistas se llevan hasta la cordillera cantábrica, pero el ritmo disminuye a causa de las *guerras civiles*, entre *populares* y *optimates*, que se libran en Roma. Algunos de los enfrentamientos entre estos dos grupos rivales se da en la Península, en la que el propio Julio César –popular– derrotaría repetidamente a los partidarios de Pompeyo –optimate–. En ellos, los jefes militares vincularon a su persona a *clientes* ibéricos que, en virtud de su *devotio*, formaron unas tropas especiales en torno a los cónsules, a los que defendían hasta la muerte.
- **Cuarta etapa** (29 a.C.– 19 a.C.). Acabado el periodo republicano, el primer emperador romano, **Octavio Augusto**, consciente de la dificultad de gobernar el enorme Imperio, pretende finalizar las guerras de conquista (*Pax Augustea*), establecer para éste unos límites naturales (el mar Cantábrico aquí y en el este los ríos Rhin y Danubio) y dedicarse a su reorganización. Dentro del plan decide dominar definitivamente la Península y derrota a cántabros y a astures, para dividir seguidamente la Península en tres provincias: la **Tarraconense** (antes Hispania Citerior), la **Baética** y la **Lusitania** (antes Hispania Ulterior).

LA ROMANIZACIÓN

Paralela a las conquistas se produce la *romanización*, que es el resultado del proceso global por el que Roma organiza los territorios que va conquistando. Para ello, copia las estructuras romanas, sociales, políticas, religiosas, culturales, etc y las adapta a las nuevas provincias, aunque con jerarquía inferior a la de Roma, para que los nuevos territorios queden subordinados al imperio. En definitiva, unifica todo lo que favorece el control de la capital sobre las provincias, pero mantiene los privilegios de Roma y de los ciudadanos romanos.

- **Sus bases.** El proceso de la romanización se fundamenta en tres aspectos esenciales:
 - El **Latín**, como lengua única, que se impone a todos los habitantes.
 - El **Derecho romano** que rige las relaciones públicas y privadas aunque nunca lo haga en plan de igualdad. En un primer momento, solo los descendientes de romanos –una minoría– son *ciudadanos romanos*, o sea, tienen todos los derechos, públicos y privados. Ya en el siglo I, el emperador Vespasiano concede el *derecho latino* a todas las provincias y las iguala a Roma; en el año 212, el emperador **Caracalla** extiende la ciudadanía romana a todos los habitantes libres.
 - La **religión**, politeísta, que actúa como elemento unificador porque admite sin dificultad a todos los dioses prerromanos.
- **Las vías.** Los medios por los que la romanización penetra en la Península son:
 - El **ejército**. Lleva las reformas de Roma a los lugares más recónditos. Su avance, de la costa al interior peninsular, permite la expansión de la mentalidad romana y de sus estructuras de poder. La participación de los indígenas en los ejércitos es una fuente de derechos puesto que acceden a la **ciudadanía**, si se enrolan durante 25 años, además de recibir tierras al jubilarse.
 - La **ciudad**. Centro desde el que irradia la administración a todos los rincones del imperio. Roma va creando *colonias* (ciudades con plenos derechos, habitadas por ciudadanos romanos) a la vez que conquista territorios. El resto de las ciudades indígenas, que son *libres o inmunes*, *federadas* y *estipendiarias*, según su modo de incorporarse al imperio, tiene que acceder a la categoría de **municipios** para igualar las ventajas de las colonias. La ciudad queda enmarcada en el ámbito de las **provincias**, que fueron aumentando en número como ya se ha visto, y de los **conventos jurídicos**, o subdivisiones de las provincias para facilitar la administración de la justicia.



Plano de Cesaraugusta (Zaragoza). (Wikimedia Commons)

La fundación de una ciudad. Muchas ciudades romanas tuvieron como origen un campamento –castra–, de ahí su trazado ortogonal. Las legiones elegían un lugar llano para establecerse; un topógrafo marcaba en el suelo dos líneas, dirección norte-sur y este-oeste, que serían el cardo máximo y el decumano máximo o calles más importantes de la ciudad, que se cruzarían en el centro donde estaría el foro, la basilica, los templos, los arcos de triunfo, etc. Otros cardos y decumanos completarían la cuadrícula de la ciudad, y en las manzanas resultantes se pondrían las tiendas para el ejército. Una muralla y un foso protegerían el campamento. Cuando las legiones se marchaban, el plano servía de referencia para edificar una colonia.

- En la **sociedad**, se introducen los moldes romanos, sobre todo la **familia patriarcal**, que permite heredar los derechos políticos y la propiedad privada. De esta manera se conservan y se transmiten los privilegios de los ciudadanos romanos. La población se divide en libres, esclavos y libertos.

- ▶ **Libres.** Pueden ser de dos tipos. Por un lado, están los **ciudadanos** romanos venidos de Roma, o que han adquirido la ciudadanía. Se organizan en tres órdenes: *senatorial*, *ecuestre* y *decurional*; cada orden tiene destinadas una serie de magistraturas. Por otro lado, la **plebe**, libres pero sin ciudadanía, con derechos civiles (tener propiedades, contraer matrimonio, heredar), son numerosos y de muy diferente nivel de riqueza; entre ellos se encuentra la mayoría de los indígenas.
- ▶ **Esclavos.** Constituyen el escalón más bajo de la sociedad. Carentes de libertad, trabajan para sus dueños. Se obtienen por las guerras o por deudas y no tienen derechos ni pueden acceder a la propiedad.
- ▶ **Libertos.** Son esclavos a los que su dueño ha concedido la libertad (*manumitio*).

La población indígena recibirá el derecho de ciudadanía sin demasiada dificultad, aunque solo sus oligarquías podrán acceder a las magistraturas del orden decurional, y en muy contadas ocasiones al ecuestre y al senatorial.

- En la **política**, la administración romana implanta en Hispania sus magistraturas con un nivel jerárquico inferior al romano. Para Roma queda en exclusiva el cargo de *Cónsul*. Todas las magistraturas son *colegiadas*, es decir, formadas por dos miembros, que tienen el poder de vetarse uno al otro. Las hay de dos tipos: provinciales y municipales.

- ▶ Provinciales, que quedan en manos de *Procónsules*, o *Pretores* subordinados a los cónsules de Roma para las cuestiones políticas. Las provincias se diferencian en senatoriales e imperiales. Las **senatoriales**, pacificadas y romanizadas, no tenían presencia de ejército y estaban bajo el control directo del Senado romano (la Bética siempre tuvo esta categoría). Las **imperiales** necesitan el control y la presencia del ejército y dependen directamente del Emperador a través del *legatus augusti*. La Hacienda queda en manos de los *Cuestores*. Tanto los pretores como los cuestores pertenecen al orden senatorial.
- ▶ Municipales, siguen en las ciudades el modelo de la capital y están regidas por un *consejo* o *curia*, y por unas *magistraturas* como los *duunviros* (encargados del poder político), los *ediles* (que tienen el control de los mercados) y los *cuestores* (encargados de aspectos contables), todos ellos miembros del orden decurional.

EL ARTE HISPANORROMANO. Es causa y efecto de la romanización. El arte es propagandístico, y tanto la arquitectura como la escultura hacen ostentación del poder de Roma y de la grandeza de su imperio. Todos los modelos se importan desde la capital y son pocas las aportaciones que hace el indigenismo hispánico.

- **Arquitectura.** En general de ámbito urbano, comparte pragmatismo y propaganda. Fabricada de piedra noble, y de ladrillo o cemento –invención romana– recubiertos de mármol o de estuco. Es rápida de hacer y barata, por los materiales y por la mano de obra esclava. Templos, basílicas, teatros, anfiteatros, circos, arcos conmemorativos, termas y otros edificios civiles abundan por toda la ciudad, pero destacan las obras de ingeniería, que no olvida el aspecto artístico ni su destino: murallas, puentes, acueductos, o la red de carreteras.



Puente romano de Alcántara. Cáceres. (Wikimedia Commons)

- **Escultura.** Representa a dioses, a emperadores y a miembros del orden senatorial. Los sarcófagos están labrados con bellos relieves.
- **Mosaico.** Se encuentra en los suelos de las mansiones más ricas y representa escenas cotidianas y mitológicas.

El arte hispanorromano.

- ▶ Si la **arquitectura** romana es técnica, utilitaria y propagandística, el puente romano de Alcántara reúne los dos aspectos. Permite el paso por la *vía de la Plata*, tiene referencia al ingeniero que la construyó, y ostenta un arco de triunfo, dedicado al emperador hispano (**Trajano** Itálica, 53-117)
- ▶ La **escultura** realista de época republicana dará paso a la idealizada, que representa a los emperadores. Esta corresponde al emperador **Adriano**, (Itálica, 76-138) semidesnudo, divinizado, que lleva en sus manos los símbolos del imperio: el cetro, símbolo del poder, y el orbe, sobre el que teóricamente se extendería su mandato. Durante su reinado el Imperio alcanzó su mayor extensión territorial. También hizo reformas, como la de poner a funcionarios especializados en la administración, que le valió la oposición de la aristocracia senatorial.
- ▶ La **moneda** ocupó un lugar fundamental en la economía romana. En la de la imagen se representa a **Teodosio** (Coca, 347-395), último emperador que gobernó el imperio indiviso. A su muerte, se dividiría entre sus hijos Honorio y Arcadio. La crisis se deja ver en esta rústica moneda.



El Emperador Adriano. Museo del Hermitage. San Petersburgo. (Wikimedia Commons)



Moneda de Teodosio. (Wikimedia Commons)

LA RELIGIÓN CRISTIANA. Se propagó por la Península desde el tercer tercio del s. I, en principio ante la indiferencia oficial, porque se percibió como una religión más en una sociedad politeísta. La llegada a Hispania de los apóstoles, que vendrían a difundir la doctrina cristiana, no está confirmada. Sobre todo, la que hace referencia a la venida del apóstol Santiago, que tendrá una gran trascendencia en la Edad Media.

Cuando en el siglo III, el cristianismo, que en época de crisis aportaba un mensaje esperanzador, penetró sobre todo en las capas bajas de la sociedad, el Estado inició su persecución con el pretexto de que negaba el culto al Emperador. Muchos cristianos fueron ajusticiados en Hispania.

En el 313 (**Edicto de Milán**), el emperador **Constantino** permitió la libertad de culto a los cristianos y, en el 380 (Edicto de Tesalónica), el emperador **Teodosio** decidió hacerla religión oficial del Estado, por lo que el cristianismo se extiende por las zonas más romanizadas y a todas las capas de la sociedad. Desde entonces se organiza, siguiendo los moldes administrativos romanos, en provincias eclesiásticas con sus sedes metropolitanas en las respectivas capitales.

El nivel intelectual del clero fue alto, pues Dámaso, de Gallecia, fue Papa a fines del siglo IV, y Osio, obispo de Sevilla, presidió el primer Concilio ecuménico, en Nicea. También creció su nivel económico, al caer las jerarquías eclesiásticas en manos de las oligarquías municipales, y los obispos acabaron siendo grandes terratenientes, con auténtico poder en sus territorios. Esto explica su importancia en época visigoda y sobre todo en el mundo feudal.

También la religión cristiana es uno de los grandes legados culturales del mundo antiguo. Los valores del cristianismo constituirán uno de los pilares fundamentales de la mentalidad occidental española y europea, sobre todo en el Antiguo Régimen.

LA CRISIS DEL MUNDO ROMANO. Durante el siglo III un periodo de crisis sucesivas sacudió al Imperio y lo llevó a su escisión en el año 395. A partir de ella se distingue entre el Imperio de Oriente y el de Occidente. El final de este último se produjo con la deposición de **Rómulo Augústulo**, que tuvo lugar en el año 476.

La **causa** que desencadena la crisis es la extensión extraordinaria alcanzada en esta época por el Imperio, que resultaba enormemente difícil y costoso de gobernar. Por ello fue necesario paralizar las conquistas (*Pax Augustea*). Esto provocó la **escasez de esclavos** que se obtenían en las guerras y, por consiguiente, el **descenso de la actividad económica** que utilizaba esta mano de obra. Cuando empiezan a faltar los recursos, el emperador

no puede **pagar a sus ejércitos** y pierde el **control sobre las provincias** hasta el punto de que el propio ejército llegó a designar la sucesión en el Imperio. Tampoco puede atajar las **revueltas sociales** que, debido a la crisis económica, se extienden por todas partes.

Las **consecuencias** de este proceso afectaron fundamentalmente a las **ciudades** que, ante la falta de productividad de la economía y la pérdida de poder del Estado, se abandonan. Como centros de producción, de consumo y de comercio fueron las primeras afectadas: las grandes familias se retiraron a sus posesiones rurales –*villae*–, a vivir de ellas y a obtener la seguridad que el Estado no les ofrecía. La propia población urbana busca en el campo el trabajo que escasea en la ciudad. Incluso los pequeños propietarios rurales piden protección a los terratenientes y un porcentaje sobre la cosecha, a cambio de trabajar sus campos, lo que haría que en adelante quedaran adscritos a esa tierra sin poder abandonarla.

Este acto creó una relación de dependencia personal entre ambos, terrateniente y trabajador, llamada **colonato**, que pondrá las bases del sistema feudal de relaciones de siglos venideros. El **proceso de ruralización** se consume cuando la pérdida de valor de la moneda imperial estrangula definitivamente el **comercio**, ya afectado por la falta de seguridad en las calzadas, por lo que la ciudad pierde la actividad artesanal y comercial, y solo la vida en el campo permite la subsistencia.

A estos problemas internos se añade uno externo: en el *limes* (frontera oriental constituida por los ríos Rin y Danubio), los pueblos germánicos que llevaban tiempo intentando pasar al Imperio ya no pueden ser rechazados por falta de dinero y de ejércitos. Algunos aprovechan el momento de debilidad y entran por la fuerza, pero otros lo hacen como aliados –*foedus*– con la condición de controlar el desorden social y político de las provincias, a cambio del botín que obtengan en sus luchas. Estas correrías de los *pueblos bárbaros* alcanzarían nuestra península en el año 409. Más tarde, uno de estos pueblos germanos, el visigodo, se haría con el poder político peninsular.



Actividades

13. ¿Por qué inició Roma la conquista de Hispania?
14. ¿Cuáles fueron las principales dificultades con que se encontraron los romanos cuando penetraron en la Península Ibérica?
15. ¿Por qué se consideran vías de romanización la fundación de ciudades y la extensión de las calzadas por todo el territorio?
16. ¿Se puede mantener hoy que Roma cayó por la irrupción de los pueblos bárbaros, como defendía la historiografía tradicional?



Recuerda

- ✓ La **invasión de Hispania** por Roma no forma parte de un proyecto previo, sino que es resultado del enfrentamiento con los cartagineses.
- ✓ Conquistado el territorio surge la necesidad de romanizarlo, es decir, de transformar sus estructuras políticas, sociales y económicas al servicio de la nueva potencia. Estos cambios son rechazados por algunos pueblos indígenas; primero, numantinos y lusitanos, finalmente, cántabros y vascones. A principios del Imperio la Península queda pacificada.
- ✓ Las primeras reformas fueron las **administrativas**: división en provincias y en conventos jurídicos, y creación de una red de ciudades desde donde actuar.
- ✓ Las **transformaciones económicas** llegaron después, y con ellas, la red viaria que permitiera controlar desde Roma los intereses económicos y los políticos de Hispania.
- ✓ La **lengua latina** permitiría la relación fluida entre todos, y el derecho romano defendería los diferentes intereses de la población indígena o de la ciudadanía romana.
- ✓ El ambicioso proyecto imperial se hizo insostenible y la **crisis del siglo tercero** obligó a esta civilización urbana a replegarse al campo. Se había iniciado el proceso de ruralización que conduciría al feudalismo.

5. El reino visigodo

Paralelamente a la crisis económica y política en la que se encontraba inmerso el Imperio, desde principios del siglo V llegan a la Península Ibérica los llamados pueblos bárbaros. Ello facilita la caída del Imperio y da paso a una nueva época en la que la dirección política de Hispania pasa a manos de uno de los pueblos germánicos que se instala en su territorio, los visigodos, quienes, con el transcurso del tiempo, intentarán construir sobre él un Estado uniforme.

5.1. Las invasiones de suevos, vándalos y alanos

Son el resultado de la presión ejercida por los bárbaros en el *limes* establecido en el Rihn–Danubio. Aunque ya habían sido rechazados por César en el s. I a.C. y vencidos por Augusto, desde el siglo III se inicia la llegada a Hispania de pequeñas bandas de estos pueblos. Será en el año 409 cuando se produzca la gran invasión de suevos, vándalos y alanos.

- **Suevos.** De origen germánico, entran por los Pirineos y forman, durante más de siglo y medio, un reino independiente en Galicia y en el norte de Portugal.
- **Vándalos.** También germánicos, atraviesan la península para pasar al continente africano.
- **Alanos.** De origen asiático, quedan en el centro y se extienden por el sur y por el este, pero acaban siendo asimilados por la población hispanorromana.



La entrada de los pueblos germánicos en Hispania. (Wikimedia Commons)

5.2. Los visigodos. La creación de un Estado

Aunque también de origen germánico, los visigodos constituyen un pueblo ya muy romanizado, puesto que habían estado instalados en el Imperio junto al Danubio. Ahora llegan, procedentes de Tolosa (Toulouse), en Francia, donde los había establecido el Imperio como **federados** de Roma, para pacificar las provincias de Hispania, devastadas por las anteriores invasiones.

En el año 415 se instalan en la Tarraconense. A mediados del siglo V aparecen de nuevo en la Península para combatir a los suevos y, simultáneamente, inician una migración pacífica para establecerse en Hispania. A la caída del Imperio en el 476, desligados del vínculo que los unía a Roma, los pueblos germánicos de las Galias inician la conquista de los territorios del Imperio. En el año 507, el pueblo godo se enfrenta a los francos y es derrotado por el rey Clodoveo I en la batalla de Vouillé. Por esta razón se repliega hacia Hispania, donde se asienta primero en la submeseta norte para finalmente poner su capital en Toledo con el propósito de crear un nuevo Estado. Pero esta empresa tropezó con diversas dificultades que enumeramos en el siguiente recuadro.

- ▶ **Demográficas:** el **desequilibrio de la población** es evidente, pues solo son alrededor de 100.000 godos frente a algo más de cuatro millones de peninsulares.
- ▶ **Religiosas:** la **diferencia de religiones**. Constituye otro problema, pues los godos son arrianos, frente a la mayoría de los peninsulares, que practican un cristianismo más próximo a la Iglesia de Roma o eran politeístas.

- ▶ **Sociales:** la distinta **organización social**. Frente a los usos romanos, la sociedad goda estaba formada por una clase nobiliaria con acceso a los altos puestos de la administración política (asamblea de guerreros) y militar, cuyos individuos podían ser nombrados reyes de su tribu. El resto de la población se componía de hombres libres, que formaban parte del ejército y practicaban la caza, o actividades cotidianas. Los esclavos trabajaban las tierras. Por otra parte, en un primer momento la sociedad visigoda se mantuvo apartada de la hispanorromana y con la prohibición de realizar matrimonios mixtos.
- ▶ **Jurídicas:** las **disparas legislaciones**. Cada una de estas sociedades se rige por sus propias leyes hasta el punto de que, para mantener la separación legal entre ambas sociedades, los godos prohibieron los matrimonios mixtos. Sus leyes se basaban en el **derecho consuetudinario** tradicional y no en un código legislativo como las romanas.
- ▶ **Políticas:** el concepto de la **monarquía**, distinto al del **Imperio** que acababa de sucumbir. El rey o jefe de la tribu es elegido por una asamblea nobiliaria de guerreros que es la que administra la justicia, pacta la paz o declara la guerra.
- ▶ **Territoriales:** la **amplitud de un territorio** que no controlan políticamente. Otros pueblos germánicos se habían establecido en él con anterioridad y, en el año 552, las costas levantina y andaluza habían sido ocupadas por el emperador bizantino Justiniano I con la pretensión de reconstruir el antiguo Imperio Romano.
- ▶ **Económicas:** la dificultad para seguir con su economía tradicional. Basada en el pastoreo y agricultura seminómadas, propio de pueblos militares, se adaptó a la hispanorromana en el marco de la crisis tardorromana y la ruralización estudiadas.

EL PROCESO DE UNIFICACIÓN

Las disparidades que hemos señalado obligan a la monarquía goda a dar pasos para unificar el territorio y construir un nuevo Estado. Los reyes más relevantes en este sentido son cronológicamente los siguientes:

- **Gesaleico** (507–509). Es el primer rey goda instalado en Hispania después de abandonar el reino de Tolosa. Su sucesor, **Amalarico** (510–534), se independiza definitivamente de la política del Imperio.
- **Atanagildo** (555–567). Noble que se enfrenta con su antecesor, **Agila**, para conseguir el poder. Lucha contra los bizantinos, quizás aliados de Agila, y se ve obligado a cederles la Cartaginense y parte de la Bética, donde estos permanecerán hasta el siglo VII. Como consecuencia, la unidad territorial se retrasa. Estableció definitivamente la **capital** en **Toledo**.
- **Leovigildo** (571–586). Primer monarca con clara voluntad unificadora que pretende la unificación política, la social, la territorial y la religiosa. Sus actuaciones en relación a cada una de ellas son las siguientes:
 - **Unificación social.** Promulga el *Códex revisus*, que deroga la prohibición de contraer matrimonio entre romanos y godos y los equipara jurídicamente en el ámbito procesal.
 - **Unificación territorial.** Lucha contra los suevos y toma Gallecia. Recupera también la Bética en pugna con los nobles terratenientes a costa de la vida de Hermenegildo, su propio hijo. Pero no consigue expulsar a los bizantinos.
 - **Unificación religiosa.** La intenta bajo el **credo arriano**, pero se le opone la mayoría de la población.
 - **Unificación política.**
 - Reafirma el poder real y lo hace hereditario.
 - Establece un aparato político para controlar el Estado, formado por dos cámaras asesoras: el **Officium Palatinum**, o grupo de magnates de mayor confianza del rey al que ayudaban en cuestiones domésticas, y el **Aula Regia**, asamblea de magnates para asesorar al rey en asuntos políticos, militares o legislativos, similar a los antiguos consejos de ancianos de la monarquía goda.
 - Organiza territorialmente el reino. Lo divide en provincias que pone en manos de un **duque**, y estas en territorios más pequeños al mando de un **conde**.



Corona votiva de Recesvinto. (Wikimedia Commons). Corona ofrecida por los reyes a la iglesia con motivo de su coronación. Símbolo de la estrecha relación entre el poder religioso y el civil.

- **Recaredo** (586–601). Hijo y heredero de Leovigildo, consigue la **unificación religiosa** en el III Concilio de Toledo (589), pero bajo el rito **católico**. Desde este momento los **Concilios de Toledo**, organismos en los que la nobleza laica y eclesiástica se identifica con el Estado, dirigirán la política real y lo harán a favor de los intereses de los terratenientes, con merma del poder centralizador del Estado. A partir de ahora cualquier monarca que pretenda reafirmar su poder en contra de los intereses nobiliarios puede ser depuesto.
- **Suintila** (621–631). Lleva a término la **unificación territorial** porque logra someter a los vascones y expulsar a los bizantinos de la Península. También inicia una política de afianzamiento del poder real que la nobleza rechaza y que le cuesta el trono. Con el apoyo de esta, se hace con el poder un nuevo monarca, **Sisenando**, que devuelve sus privilegios a los nobles. El IV Concilio de Toledo con Isidoro, obispo de Sevilla a la cabeza, estableció con claridad las normas a las que, en adelante, la monarquía estaría sujeta.

- ▶ El conjunto de las naciones unidas por la fe constituye un gran imperio que es la Iglesia.
- ▶ Los príncipes deben apoyar con las armas lo que los sacerdotes no puedan hacer con la predicación.
- ▶ El poder civil se debe supeditar al religioso.
- ▶ *Rex eris si recte facias, si non facias non eris* (serás rey si actúas correctamente, si no actúas no lo serás).

IV Concilio de Toledo. 633.

- **Recesvinto** (653–672). Consigue la **unificación jurídica**, a través de la compilación legislativa que iniciara su padre **Chindasvinto**, conocida como **Liber Iudiciorum**, llamado *Fuero Juzgo* en la Edad Media, por el que no habrá leyes distintas para godos e hispanorromanos. Pero pactará con la nobleza que desde este momento se hará con el poder del Estado.



Braulio e Isidoro, obispos de Zaragoza y de Sevilla. (Wikimedia Commons)

En la cultura goda, reducida casi exclusivamente a la eclesiástica, destacan:

- ▶ **Isidoro**, escritor prolífico, que escribió diversos libros entre los que sobresalen **Las Etimologías**, recopilación en 20 volúmenes de las ciencias en la antigüedad (Teología, Historia, Literatura, Arte, Derecho, Gramática, Cosmología etc), que de esta manera se transmitieron a la Edad Media. Intervino en la conversión de la monarquía goda y participó en el III Concilio de Toledo. Se adelantó a formular la teoría del **origen divino** del poder regio.
- ▶ **Braulio**, amigo y colaborador de Isidoro, es autor de poemas y escritor de epístolas, en las que documenta la cultura de su tiempo.

EL FINAL DE LA MONARQUÍA VISIGODA

Como hemos visto, el mundo visigodo oscila entre una monarquía que quiere construir el Estado y una nobleza, apoyada por la iglesia católica, que se resiste a someterse a él. Su descomposición se inicia cuando el monarca va perdiendo su poder de control sobre el país y la nobleza, por el contrario, gana posiciones y reafirma su poder político.

A la descomposición de la monarquía visigoda contribuye, además, la evolución de la economía que se ruraliza y se hace autosuficiente, lo que beneficia a la nobleza civil y eclesiástica, poseedoras de los latifundios. Sin embargo, a la monarquía le interesaba la reactivación de una economía de mercado con sede en las ciudades, que permitiera obtener impuestos para pagar una administración y un ejército capaces de fortalecer el Estado. Pero el proceso de ruralización, iniciado en el siglo III, resulta impararable y seguirá su curso hasta la definitiva consolidación del mundo feudal.

En los últimos cuarenta años de la monarquía visigoda, se sucederán seis reyes que, alternativamente, defenderán los privilegios nobiliarios o pretenderán afianzar el poder real. La tensión entre nobles y monarcas culminará cuando el grupo nobiliario, partidario de **Agila II**, hijo de **Witiza**, al que el nuevo rey **Rodrigo** había usurpado el trono, llame en su apoyo a los musulmanes que, en plena expansión de su imperio, merodean por el norte de África. Su llegada a la Península Ibérica significa la irrupción de estos pueblos en la historia de Europa.

Este trascendente hecho histórico que da paso a nuestra Edad Media, se recoge en las leyendas y en el romancero tradicionales, donde se explica por un motivo mucho más acorde al gusto popular: la traición del conde de Ceuta, Don Julián, que, despechado porque Rodrigo ha deshonrado a su hija Florinda, habría abierto las puertas de la Península a las tropas de Muza ben Nusair.



Actividades

17. ¿Cómo y por qué llegaron los godos a Hispania?
18. ¿Qué problemas de tipo social y jurídico tuvieron que superar los godos para organizar el nuevo Estado?
19. ¿En qué aspectos favoreció la política de Leovigildo la unificación del reino?
20. ¿Cómo explicarías la caída del reino godo?



Recuerda

- ✓ La época visigoda fue un momento de **tránsito** entre el Imperio Romano y la Edad Media feudal. Algunas de sus características pertenecen, por lo tanto, a ambos periodos.
- ✓ En un principio los visigodos pretendieron mantener el Imperio, que se hundía desde la crisis del siglo III, pero su intento quedó reducido a la construcción de un **Estado nacional**.
- ✓ Los pasos hacia la unificación estatal fueron difíciles por la dualidad de sociedades que convivían con leyes y costumbres diferentes. Pero también por la oposición de una clase social fuerte, tanto romana como goda y tanto en el ámbito civil como eclesiástico, que se enfrentó en todo momento al poder centralizador de la monarquía.
- ✓ La **Iglesia católica** participó activamente en la organización del Estado a través de los Concilios.
- ✓ A pesar de haberse logrado una cierta unificación institucional, las **rivalidades internas** entre monarca y nobleza provocaron la entrada de los musulmanes en la Península, con la que el mundo clásico dio paso a una larga etapa feudal.