

Un poco de historia

Linterna del faro (1)

El fanal que alberga la linterna del faro se construyó en 1804. La torrecilla cilíndrica que se eleva a su lado oculta una escalera de caracol y a la vez asegura el pararrayos. La lámpara emite, cada 20 segundos, un grupo de 4 destellos.

La sala circular o Giannini (2)

De planta circular y cubierta por una cúpula, fue diseñada por Eustaquio Giannini. Ocupa el lugar de una antigua rotonda romana. Frente a la escalera figura la inscripción: "DIRIXIO ESTA OBRA EL THENIENTE DE NAVIO ING° ORDINARIO DE MARINA D. EUSTAQUIO GIANNINI". Su suelo es romano, y conserva los sillares engatillados en forma de doble T que sirven para reforzar las bóvedas e impedir el derrumbe del edificio en caso de terremoto.

Las cámaras (3)

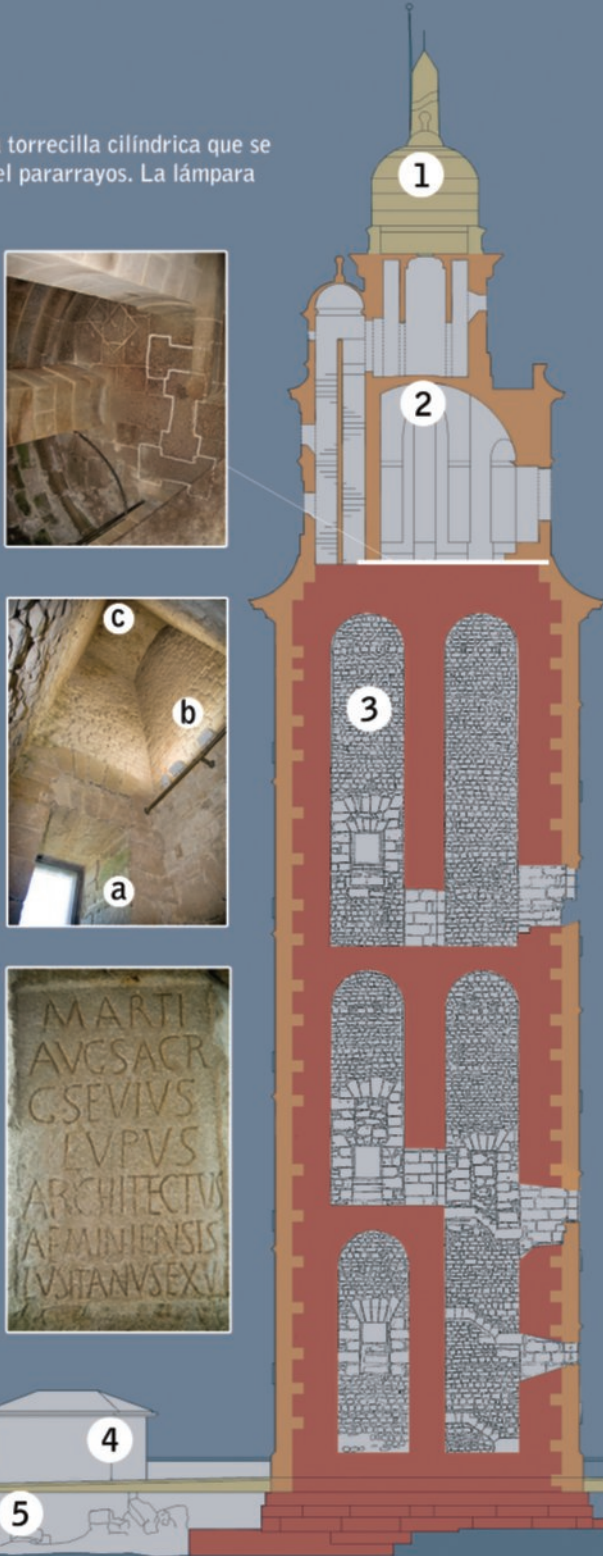
El núcleo interno romano está dividido en tres plantas, y cada una, en cuatro cámaras cuadradas cubiertas por bóvedas de cañón. Todas las cámaras conservan los modos de construir típicamente romanos: a. opus quadratum: grandes sillares para puertas y ventanas; b. opus vittatum: mampostería cuadrangular dispuesta en hiladas para las paredes y c. opus caementicium: guijarros mezclados con mortero de cal en las bóvedas.

La inscripción latina (4)

Al pie de la Torre, protegida por una caseta del S. XIX, se conserva una inscripción romana con el nombre de su arquitecto Caio Sevio Lupo, natural de Aeminium (Coimbra), que probablemente consagró una imagen al dios Marte Augusto en cumplimiento de una promesa.

El yacimiento arqueológico (5)

Bajo la plataforma de la Torre se encuentra un yacimiento arqueológico con restos de los cimientos originales y de las construcciones que se adosaron al faro al convertirlo en fortaleza.



Torre DE HÉRCULES

Patrimonio de la Humanidad

La torre de Hércules es el único faro de la antigüedad que sigue en funcionamiento. Fue construido por los romanos en el siglo I. Originariamente era algo más baja (ca. 41,5 m) y más ancha (ca. 14 m), porque contaba con una rampa exterior por la que subían el combustible que alimentaba el faro. A lo largo de su historia sufrió diversas modificaciones. La más importante fue la realizada en 1788 por el ingeniero Eustaquio Giannini, que, asesorado por José Cornide Saavedra, recubrió los restos del faro romano con las actuales fachadas. Como recuerdo de la rampa exterior, Giannini ideó una faja ascendente que las recorre y completó cada una de las fachadas con falsos huecos para darle una imagen más del gusto neoclásico. Posteriormente se añadieron el remate superior, que alberga la lámpara, el edículo que cobija la inscripción latina y la plataforma de la base. El faro es de planta cuadrada de 11,40 m de lado y 59 m de altura, y se eleva 120 m sobre el nivel del mar. En el año 2009 la Torre es declarada Patrimonio de la Humanidad



Leyendas

La leyenda de Hércules

Fue formulada por Alfonso X el Sabio (ca. 1270) a partir de la tradición. Cuenta la historia que había un gigante llamado Gerión, que reinaba en las tierras del Tajo al Duero y que tenía amenazada a toda la población. Hércules se enfrentó a él. Después de tres días de dura lucha, Hércules venció a Gerión, enterró su cabeza y sobre ella mandó construir una torre. En sus proximidades fundó una ciudad a la que le dio el nombre de Crunia, como recuerdo de la primera mujer que la habitó, y de la cual se enamoró. Cuando Hércules se fue, Espán acabó el Faro que comenzara su tío y la dotó de un candil con un fuego que nunca se apagaba. También colocó un gran espejo por el que se veían venir las naves enemigas.

Breogán e Ith

En el "Libro de las Invasiones", escrito por monjes irlandeses en el siglo XII, aparece una leyenda que cuenta como el rey Breogán fundó la ciudad de Brigantia, junto a la que construyó una gran torre. Una noche, Ith, hijo de Breogán, divisó desde la torre las costas de Irlanda y decidió conquistarlas, pero fue asesinado. Su cuerpo fue devuelto a Brigantia y su hermano Mil, al frente de un gran ejército, llegó a Irlanda, y, tras vencer a sus pobladores, los Thuatha-De-Dannan, conquistó el país.

Relato de Trezenzonio

Esta leyenda del siglo XI combina los dos relatos anteriores, lo que demuestra que ambos mitos ya se conocía antes del año 1000. Trezenzonio es un monje que recorre Galicia y se encuentra con un territorio deshabitado tras la invasión musulmana. Sube a lo alto de la Torre y desde allí divisa una isla, a la que se desplaza. Allí entra en un estado de beatitud que dura siete años. Pasado ese tiempo, un ángel le ordena regresar, pero Trezenzonio se niega, por lo que es castigado con ceguera y su cuerpo se cubre de llagas. Tras implorar el perdón divino, regresa en barco a Galicia, pero al llegar se encuentra con la Torre semiderruida y la ciudad repoblada.





TORRE DE HÉRCULES

Avda. de Navarra, s/n
15002 A Coruña
Tel.: 981 223 730
Fax: 981 223 730

Horario:

Octubre a marzo:
Lunes a domingo
de 10:00h. a 17:45h.

Abril, mayo, junio y septiembre:
Lunes a domingo
de 10:00h. a 18:45h.

Julio y agosto:
Lunes, martes, miércoles, jueves y
domingo
de 10:00h. a 20:45h.
Viernes y sábado
de 10:00h. a 23:45h.



**Centro de atención a visitantes
Torre de Hércules:**

Avda. de Navarra, s/n
infotorre@coruna.es

www.torredeherculesacoruna.com
facebook.com/torredehercules

Fotografía: Álvaro Arribas

