

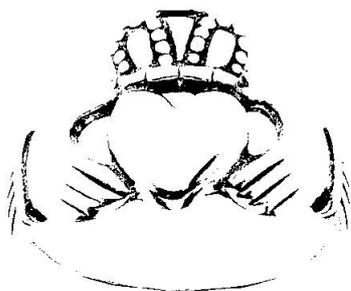
***Gli allegati di Sonia & Roberto
Tour leader***



Irlanda 2022

Simboli irlandesi e loro significato

CLADDAGH RING Questo cuore incoronato stretto tra due mani è associato alla leggenda di Claddagh, un piccolo villaggio di pescatori situato nei pressi di Galway. Si racconta che un giovane nato a Claddagh di nome Richard Joyce venne assalito dai pirati mentre si trovava in mare, diretto verso le Indie orientali. Fu catturato e condotto fino in Africa, dove venne venduto al mercato degli schiavi. Trascorse numerosi anni in catene, ripensando alla sua verde Irlanda e non desiderando altro che farvi ritorno. Richard era stato comprato da un orafo arabo e aveva il compito di aiutarlo a fondere il prezioso metallo e, con il passare del tempo, d'imparare a lavorarlo. Ogni giorno, senza farsi vedere, Richard rubava un frammento d'oro e con il passare degli anni riuscì finalmente ad averne abbastanza da confezionarsi un anello. Sognava di tornare in Irlanda e di donarlo alla ragazza che amava, anche se al momento quelle sembravano solo fantasie irrealizzabili.



Nel 1689, re Guglielmo III d'Inghilterra pretese che tutti gli inglesi catturati venissero rilasciati, e Richard Joyce poté quindi rivedere la sua amata, oltre che alla sua carissima terra verde. Tornato a casa, scoprì che durante tutti i lunghi anni di prigionia, la fanciulla non aveva smesso di amarlo e di attendere speranzosa il suo ritorno.

Richard le donò allora l'anello che aveva forgiato per lei, e che divenne un simbolo diffuso non solo a Claddagh, ma in tutta l'Irlanda. Il cuore naturalmente simboleggia l'amore, mentre la corona rappresenta la lealtà e le due mani che si stringono sono amicizia e affetto: queste sono infatti colonne portanti del vero amore.

Assume significati differenti a seconda di come lo si indossa: sulla mano destra, se il cuore è rivolto all'esterno, chi lo indossa, sta cercando l'amore; se il cuore è rivolto all'interno, la persona è innamorata. Portato sulla mano sinistra, sta a significare che la persona che lo indossa ha promesso il suo amore per la vita.

Secondo le antiche credenze celtiche, la mano destra del simbolo rappresenta il padre degli Dei celtici, chiamato Dagda, mentre la sinistra rappresenterebbe la Dea Madre, Anu. La corona simbolicamente rappresenterebbe la parte mistica dell'essere umano, lo spirito universale celtico chiamato Beathauile. La versione cristiana di questa simbologia indica il cuore incoronato come il simbolo di Dio padre e le due mani sarebbero suo figlio Gesù Cristo e lo Spirito Santo.

TRIFOGLIO Chiunque veda questo simbolo pensa istantaneamente all'Irlanda: il trifoglio è una pianta infestante che ha, oltre tutto, anche un uso medicinale in erboristeria e cresce abbondante in Irlanda. Il trifoglio si chiama così poiché, appunto ha tre foglie, e questo simbolo viene collegato a San Patrizio, il santo patrono d'Irlanda. Secondo la leggenda, infatti, San Patrizio utilizzò proprio un trifoglio per spiegare alle popolazioni pagane dell'isola il significato della Trinità Cristiana, per cui tre divinità esprimono un solo Dio, ben sapendo che questa pianta era da loro considerata sacra. Si dice anche che il trifoglio e il numero tre siano stati considerati magici fin dall'antichità portando significati legati alla tradizione celtica, ecco perché si pensava portasse anche fortuna.



Al giorno d'oggi, ogni anno il 17 marzo il trifoglio viene indossato da milioni di persone in Irlanda e nel mondo per celebrare questa festa tipicamente Irlandese. Il simbolo del trifoglio è registrato presso il WIPO (World Intellectual Property Organization) come simbolo ufficiale della Repubblica d'Irlanda, ed è

anche il simbolo della compagnia aerea di bandiera Aer Lingus, delle squadre sportive Irlandesi, del Bord Fáilte (l'Ufficio del Turismo) e di altre organizzazioni statali.



Aer Lingus

CROCE CELTICA La Croce Celtica è uno dei talismani più antichi e, soprattutto, il più ricco di significati simbolici. È originaria della tradizione magico-religiosa dei Celti. Dai Celti, appunto, il simbolo prese il nome di Croce Celtica. Essa è formata da un cerchio ed una croce. Anche se il cristianesimo in Irlanda fece suo questo simbolo, in realtà la più antica rappresentazione della croce celtica risale, in Europa, al 8-10.000 a.C. ed è stata trovata in una grotta dei Pirenei Francesi. I Celti come tutti i popoli antichi assegnavano ai propri simboli altissimi significati mistici magico-rituali legati al mondo della natura e al sacro. La storia del simbolismo insito nella croce celtica è piuttosto ambigua e contornata da leggende di ogni genere. Secondo il più antico significato pagano il cerchio contiene, non ha inizio né fine e non ha direzione. La croce invece ha un moto che si espande verso l'esterno a partire da un singolo punto centrale.



La croce celtica può rappresentare :

- l'albero della vita
- le quattro direzioni del mondo (i 4 punti cardinali)
- il cosmo (cerchio) in cui è inserita la terra (croce)



Allegato 2

- i quattro elementi (la croce: terra, acqua, aria e fuoco) uniti al quinto (il cerchio: fenergia, lo spirito)
- le quattro feste stagionali (samhain, imbolc, beltane, lughnasadh). Nel paganesimo e in molte religioni neopagane, la Ruota dell'Anno rappresenta il ciclo naturale delle stagioni, commemorato con la celebrazione di sabbat o sabba. Secondo il neopaganesimo, tutte le cose della natura sono cicliche, compreso lo scorrere del tempo che viene immaginato come una ruota che gira incessantemente; lo scorrere delle stagioni si riflette nella nostra vita: nascita, crescita, declino e morte.

I quattro Sabbat maggiori sono molto probabilmente associati con i cicli dell'agricoltura e dell'allevamento, nell'antichità la loro data veniva determinata in base alla levata eliacca (il fenomeno del sorgere di un astro esattamente all'alba) di alcune stelle facilmente visibili ad occhio nudo.

- Samhain/Calenda - Capodanno - Levata eliacca di Antares (Alpha Scorpii) celebrato attorno al 31 ottobre
- Imbolc/Candelora - Festa del ritorno della Luce - Levata eliacca di Capella (Alpha Auriga) celebrato attorno al 2 febbraio
- Beltane/Calendimaggio - Estate - Levata eliacca di Aldebaran (Alpha Taurus) celebrato attorno al 1° maggio
- Lughnasadh - Festa del raccolto - Levata eliacca di Sirio (Alpha Canis major) celebrato attorno al 1° agosto.

Va sottolineato come queste coincidenze astronomiche, che erano esatte nell'età del ferro, oggi non sono più corrispondenti a causa dell'effetto combinato dei fenomeni di nutazione (il moto di oscillazione dell'asse di rotazione in questo caso della terra), e di precessione (cambiamento della direzione dell'asse di rotazione della terra nel movimento rotatorio).

Le croci celtiche, scolpite in pietra arenaria, sono disseminate un po' ovunque nella cosiddetta area celtica dell'Europa: Galles, Irlanda, Cornovaglia, Britannia. Il loro compito era quello di delimitare i confini di un monastero, di una tomba, ma servivano anche a fini votivi e propiziatori contro le forze infernali. La croce celtica venne utilizzata spesso con valore spirituale religioso dagli Etruschi e dai Romani e divenne con San Patrizio il simbolo proprio del cattolicesimo irlandese.

Una leggenda narra di come San Patrizio creò la prima croce celtica. Mentre predicava di fronte ad una pietra sacra delimitata da un cerchio, tracciò all'interno di questo cerchio una croce latina e benedì la pietra. Così ebbe origine la prima croce celtica. Ovviamente questa leggenda è frutto dell'opera del cristianesimo celtico di utilizzare simboli e idee già presenti nella cultura locale al fine di facilitare la conversione dei popoli. Tuttavia va ricordato sempre che la croce celtica non divenne simbolo cristiano fino almeno al IV secolo a.c.

BANDIERA TRICOLORE IRLANDESE Il tricolore verde bianco e arancione è ufficialmente riconosciuto

dalla Costituzione Irlandese come bandiera della nazione.

Il colore verde rappresenta la tradizione Gaelica e cattolica, l'arancio rappresenta gli Orangisti protestanti e il bianco è il simbolo della speranza di pace e fiducia fra il verde e l'arancio, i colori delle due comunità.

Secondo il Primo Articolo della Costituzione Irlandese, infatti, ogni persona nata sull'isola d'Irlanda ha diritto per nascita di far parte della nazione Irlandese e di essere cittadino Irlandese, senza alcuna discriminazione di tipo religioso, politico o etnico.

La bandiera fu ideata da Thomas Francis Meagher nel 1848 che si ispirò al tricolore francese, ma venne ufficialmente riconosciuta come bandiera nazionale solo nel 1916, anno della Rivoluzione di Pasqua, quando fu issata per la prima volta sul General Post Office di Dublino come simbolo dello stato libero.

Negli anni la bandiera irlandese assunse pian piano un carattere nazionale. La bandiera fu adottata dalla Repubblica d'Irlanda durante la guerra d'indipendenza irlandese (1919-1921). L'uso della bandiera fu continuato dallo Stato libero irlandese (1922-1937). Il periodo successivo, che sta a indicare un nuovo

passaggio, è quello dallo Stato Libero all' Éire e successivamente fu dato lo status costituzionale sotto la Costituzione dell'Irlanda del 1937, anno della nascita della Repubblica d'Irlanda, dopo la guerra civile per l'indipendenza dal Regno Unito. Guerra che contrapponeva due diverse fazioni: quella cattolica (gli irlandesi) e quella protestante (gli inglesi), storici rivali da sempre. La guerra terminò con la separazione dell'Irlanda dal Regno Unito, ad eccezione di sei contee dell'Ulster che rimasero nelle mani degli inglesi. Questa era la zona con la più alta concentrazione protestante dell'isola e nacque così l'Irlanda del Nord. La restante parte dell'Irlanda aveva guadagnato la propria indipendenza e libertà; nacque la Repubblica d'Irlanda a rappresentanza dell'antica cultura irlandese, fondata sulla tradizione celtica e soprattutto sulla religione cristiana cattolica.

La Costituzione (Bunreacht na hÉireann) gli diede allora valore costituzionale. Quando viene issata, è la banda verde a dover essere posta vicino all'asta, e deve sempre trovarsi alla sinistra della bandiera dell'Unione Europea.

ARPA IRLANDESE L'arpa irlandese "Clàrsach" è il simbolo nazionale ufficiale dell'Irlanda e la sua storia affonda le radici nel mondo celtico dove la trasmissione della cultura era orale ed i bardi (cantore delle tradizioni del popolo celtico, colui che mette per iscritto l'identità di una nazione, strenuo difensore delle peculiarità di un popolo) e i poeti avevano un importante ruolo nel conservare e trasmettere la conoscenza del popolo irlandese. Ogni re e nobile irlandese aveva uno o più arpisti alla sua corte e suonare l'arpa era considerata un'arte degna di un Re. L'invasione normanna riduce il potere dei nobili gaelici e molti arpisti cominciano a viaggiare di corte in corte (in questo momento storico le figure del bardo, del poeta filidh e dell'arpista si fondono).



Allegato 3

Nel XIV secolo quando ormai la corona ha abbandonato ogni tentativo di governare l'Irlanda fuori dal "Pale" (l'area dell'odierna contea di Dublino, Wicklow e Kildare) ed i signori normanni si erano ormai mescolati alla popolazione gaelica gli arpisti tornano ad intrattenere le corti irlandesi come era comune nel resto d'Europa. L'arpa era un simbolo così sentito che quando Enrico VIII riporterà l'autorità reale inglese in Irlanda userà l'arpa come simbolo dell'isola. Questa vicinanza tra arpisti e cultura irlandese farà sì che Elisabetta I per fiaccare la cultura gaelica metterà fuori legge gli arpisti condannandoli nel 1603 ad essere impiccati ed i loro strumenti dati alle fiamme. Ma la cosa strana è che anche gli inglesi amavano gli arpisti irlandesi e spesso li ingaggiavano per suonare alle loro feste così che alcuni furono accolti e protetti da loro. Persino la Regina Elisabetta ne aveva uno personale!

Con Oliver Cromwell la persecuzione fu più violenta, ma la tradizione arpistica non morì del tutto e si trascinò fino alla fine del 1700. La Regina Vergine, Elisabetta I Tudor, non si preoccupò troppo di far rispettare la legge forse per via del suo amore della musica (aveva un arpista di corte e l'arpa era molto popolare in Inghilterra) ma Oliver Cromwell non aveva di questi problemi e a metà del XVII secolo gli arpisti era scomparsi, i pochi sopravvissuti costretti a muoversi di villaggio in villaggio ed a vivere di stenti.

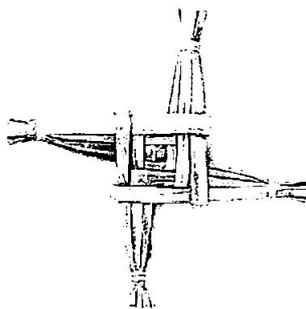
L'arpa è stata utilizzata nei documenti scritti dai monaci benedettini del 8° secolo, venne anche incisa su monete nel 1500, così come usata anche su striscioni che si agitarono al funerale della regina Elisabetta I. L'arpa irlandese venne usata anche come simbolo della ribellione irlandese del 1798 ed entrò a far parte della bandiera nazionale dal 18° al 19° secolo.

La riproduzione dell'arpa è l'emblema ufficiale della Repubblica d'Irlanda, appare su tutti i documenti ufficiali ed è riprodotta sul retro di tutte le monete Irlandesi. Solo il Presidente della Repubblica, il Governo, le Istituzioni Statali e gli Enti approvati dal Ministero Irlandese possono fregiarsi dell'arpa come emblema o stemma e sono previste pesanti sanzioni per chi, sprovvisto della specifica autorizzazione, faccia utilizzo del simbolo della nazione Irlandese. Anche la bandiera presidenziale raffigura l'arpa del grande condottiero Irlandese Brian Boru, dorata e con le corde in argento, su uno sfondo blu chiamato dagli Irlandesi "Saint Patrick's blue", ovvero "blu di San Patrizio". La Costituzione Irlandese riconosce l'Arpa come simbolo della Repubblica d'Irlanda. L'arpa di Brian Boru, il primo Re d'Irlanda, è conservata all'interno della Long Room presso il Trinity College di Dublino e risale al XIV secolo circa. La Repubblica d'Irlanda è l'unica nazione al mondo ad avere come simbolo uno strumento musicale.

L'arpa (in lingua Irlandese: Clàrsach) è anche il simbolo del prodotto Irlandese di esportazione più conosciuto al mondo: la famosa birra GUINNESS, prodotta negli stabilimenti di St. James' Gate a Dublino fin dal lontano 1759, quando Arthur Guinness fondò la St. James's Gate Brewery. Osservate bene i due stemmi, non sono perfettamente uguali: quello della Guinness infatti, è speculare allo stemma della Repubblica d'Irlanda.



CROCE DI SANTA BRIGIDA



La croce di Santa Brigida (nota anche come Croce di Brigid e la Croce della sposa) è un simbolo cristiano irlandese venerato, che sembra avere la ruota solare pagana come simbolo madre. Di solito è tessuta da giunchi, o occasionalmente dalla paglia e viene appesa visibile sulla porta di casa o sulla trave per proteggere l'edificio dal fuoco e dagli spiriti maligni. La croce è fatta per commemorare Santa Brigida, che è una dei tre santi patroni d'Irlanda, la cui festa cade il primo Febbraio.

Brigida d'Irlanda è una Badessa, vissuta tra il 400 e il 500, patrona d'Irlanda, dei fabbri, dei figli non riconosciuti, dei pollai.

Figlia di un capo pagano e di una schiava cristiana, portava il nome della dea del fuoco. A sei anni aveva deciso, in cuor suo, di diventare monaca dopo aver sentito predicare San Patrizio. La sua carità faceva arrabbiare suo padre quando donava ai poveri latte, burro e farina. Ma quando regalò la sua spada regale

a un lebbroso, la lasciò entrare in convento. Brigida divenne Badessa e fondò l'abbazia di Kildare. La Croce di Santa Brigida è una croce che si ottiene legando insieme mazzetti di paglia, per questo i quattro bracci non sono in corrispondenza ma su livelli diversi. La leggenda narra che il capo pagano, suo padre, era morente e i parenti la chiamarono. Brigida gli si sedette accanto e cominciò a consolarlo, prese quindi dal pavimento della paglia e incominciò a intrecciarla a croce.

I cattolici irlandesi mettono ogni primo febbraio una croce di Santa Brigida sotto i tetti delle case.



Allegato 4

CROCE DI BRIGID



Secondo la tradizione celtica c'è un'altra versione della storia della croce : questa croce fatta di giunchi intrecciati è assai più antica di quella cristiana, e forse proprio a causa di questo simbolo, oltre al fatto di essere una dea dispensatrice di luce e benevolenza, **Brigid** è chiamata anche la Maria Gaelica. Oltre a un'antica dea pagana, vi è anche una santa che porta questo nome, Santa Brigida, che fondò il monastero di Kildare in Irlanda, come spiegato sopra.

La dea Brigid era figlia del Dagda, il più vorace tra i Tuatha de Danann (primi dei-guerrieri celtici d'Irlanda), ed era una figura talmente importante che l'Irlanda non poté farne a meno nemmeno dopo la conversione al cristianesimo, perciò la fece sopravvivere nella propria cultura attraverso il nome di una santa.

Secondo la leggenda, la croce di Brigid protegge dal male, dal fuoco e porta abbondanza nelle case in cui è custodita. Sarebbe una rappresentazione della Stella Polare e del percorso che il Carro Maggiore compie attorno ad essa ogni anno, girando con la precisione della lancetta di un orologio.

Veniva confezionata specialmente per la celebrazione di Imbolc, nella quale si festeggiava il ritorno della luce. Tra l'1 ed il 2 febbraio, nel mondo celtico, veniva celebrata la festività di Imbolc, dedicata alla luce e al calore, che dopo il lungo e rigido inverno finalmente facevano ritorno. Se ci facciamo caso, esso avviene esattamente a metà strada tra il solstizio invernale e l'equinozio primaverile, le giornate ormai sono più lunghe ed il clima più mite, e ci sono molte ottime ragioni per festeggiare. La radice del nome, come al solito, ci dice molto circa le origini di questa celebrazione, e in questo caso essa deriva dal celtico "i mblog", che letteralmente significa "nel grembo", poiché proprio in questo periodo le pecore davano alla luce i loro agnellini, bianchi come il latte, portatori di abbondanza e prosperità. Non ci è difficile capire come mai le pecore fossero così importanti nel mondo antico, esse producevano calda lana con cui proteggersi dal freddo, latte, burro, formaggio e tenera carne con cui sfamarsi. Durante la festività di Samhain, celebrata il 31 ottobre, le greggi erano ritirate dai pascoli, divenuti ormai gelidi e inhospitali, mentre Imbolc indicava la venuta della primavera, quando il villaggio poteva contare su una nuova generazione di agnelli.

La dea patrona di questa festività, legata al focolare casalingo, alla nascita degli agnelli, ai pozzi sacri, alla luce e alla purezza era **Brigid**, che nel mondo cristiano è stata trasformata in **Santa Brigida**, celebrata proprio negli stessi giorni. Era tradizione preparare delle croci di Brigid in suo onore, mentre la fanciulle, vestite interamente di bianco, colore che indicava purezza, portavano di casa in casa un fantoccio fatto di paglia, ramoscelli e vecchi abiti, che rappresentava la dea Brigid. Il suo entrare in un'abitazione portava benessere alla famiglia e si diceva che, durante la notte, la dea passasse davvero a visitare le case dei suoi fedeli, lasciando tracce di cenere come segno del suo passaggio. Oggetti di uso comune e abiti erano lasciati fuori, perché Brigid desse loro la sua benedizione, ed in cambio si preparava per lei un letto, del cibo e qualcosa da bere.

Il cristianesimo non avrebbe potuto attecchire in Irlanda, se non avesse inglobato in sé molte delle credenze profondamente radicate nel popolo celtico. Ecco perché il 1 febbraio viene celebrata Santa Brigida, considerata, dopo San Patrizio, una delle più importanti figure cattoliche irlandesi. Ma i legami non finiscono qui, il 2 febbraio la chiesa cristiana ha introdotto la festa della **Candelora**, durante la quale si accendono candele e lumi in onore di Gesù, che illumina il mondo.

IL LEPRECHAUN

La leggenda del folletto e la sua pentola d'oro sono conosciuti da molte persone in tutto il mondo. Il Leprechaun è un essere fiabesco del folclore tradizionale irlandese, vestito di verde, questo essere viene spesso ritratto come un vecchio barbuto piccolissimo che ama fare scherzi e bere whisky, molto malizioso e furbo. I leprechaun sono considerati parte del "popolo delle fate" e la tradizione vuole che abitassero l'isola prima dell'arrivo dei Celti e per questo sono spesso associati a luoghi dove sono presenti come i cosiddetti "anelli magici", luoghi spesso caratterizzati dai ruderi di costruzioni di epoca pre-celtica. Nell'iconografia classica vengono rappresentati come uomini anziani, dediti alle burle e agli scherzi. Si dice che non possano scappare se li si guarda fissi, ma se ci si distrae svaniscono immediatamente. Sono spesso dipinti come creature innocue e schive, che vivono in solitudine in località sperdute, sebbene alcuni credano che vivano in compagnia di altri spiritelli. Il loro passatempo è costruire scarpe per il popolo delle



fate e per sé stessi. Nonostante siano esseri sostanzialmente solitari, si ritiene che siano capaci di ottima conversazione. Tra le credenze più diffuse c'è quella secondo cui, come gli gnomi, siano estremamente ricchi e che siano soliti occultare tesori in località nascoste, rivelate solo a coloro che riescono a catturare e interrogare il leprechaun con domande specifiche. Si dice che abbiano numerosi tesori seppelliti durante i periodi di guerra. Se catturati, spesso acconsentono a rivelare l'ubicazione delle loro ricchezze, ma in seguito trovano il modo di confondere chi ha ottenuto questa informazione e salvare il proprio oro in extremis. All'occasione, infatti, sanno essere subdoli e scaltri, con una mente acuta: molti racconti presentano storie di eroi umani superati in arguzia da queste creature. In Irlanda sostengono che, quando in cielo appare un arcobaleno, a una delle sue basi sia sepolto uno dei loro tesori. Un modo come un altro per dire che questi tesori sono introvabili.



Allegato 5

Alcune storie comuni sono le seguenti: - un contadino (o un ragazzo) cattura un leprechaun e lo obbliga a rivelargli la posizione del tesoro nascosto. Il leprechaun gli assicura che il tesoro è seppellito in un campo dietro una particolare pianta. Il contadino lega un nastro rosso alla pianta e strappa alla creatura la promessa che non toglierà il nastro, poi va a prendere un badile. Al suo ritorno, vede che ogni albero nel campo ha un nastro identico, rendendo impossibile il recupero del tesoro.

- una ragazza trova un leprechaun e ottiene di sapere dove si trova il tesoro. Lo prende in mano e si fa guidare sul posto, ma all'improvviso sente un rumore alle sue spalle. Il leprechaun le urla di scappare, perché è inseguita da un nugolo di vespe, ma appena la ragazza si volta, lo spiritello sparisce nel nulla.

In altre storie si dice che cavalchi i cani da pastore nella notte, lasciandoli stremati e sporchi la mattina dopo. Il leprechaun in origine aveva diverse caratteristiche a seconda della zona di provenienza delle opere. Prima del XX secolo era solitamente vestito di rosso, non di verde. Altra caratteristica tipica dei leprechaun è la borsa che portano a tracolla, che contiene un unico scellino che ricompare subito dopo essere stato speso.



Ogni Paese ha la sua 'bizzarra' legge, ma quella irlandese è davvero mitica. In Irlanda, per legge, se un Leprechaun (folletto locale), bussa alla tua porta devi condividere con lui la tua cena!

Quindi se sentite il campanello mentre state consumando i vostri pasti e scoprite che dietro la porta c'è un folletto, invitatelo ad entrare e condividete con lui quello che avete sul tavolo, così come previsto per legge ;)

L'UOMO VERDE

Chiamato anche Derg Corra, Viridios o Jack o' the Green, l'Uomo Verde fa parte del novero delle divinità della natura e della forza generativa diffuse in tutto il mondo. È portatore di fiori, frutti e quindi di abbondanza. Rappresenta la ciclicità del regno naturale, che sembra morire per poi rinascere.



Viene raffigurato come un uomo interamente coperto di fogliame, mostrandosi come una versione maschile della più conosciuta Madre Natura.

Questa figura misteriosa, chiamata "uomo verde" dagli anni '30 del Novecento, si può trovare come elemento decorativo delle costruzioni in pietra medievali delle isole britanniche. Si tratta, però, di una figura ben più antica: il più datato esempio di questo simbolo celtico risale al III secolo a.C.

L'origine e il significato dell'uomo verde non sono certi; potrebbe essere la rappresentazione di una divinità celtica, Cernunnos, oppure un simbolo generico delle forze della natura. Altri, ancora, lo interpretano come un monito per ricordare agli uomini che anche essi fanno parte del naturale cerchio della vita.

TRISKELE

Uno dei più antichi simboli celtici è la Triskele, i cui primi esemplari sono datati intorno al 3000 a.C. e che rappresenta l'unità ma anche la trinità. Il tre era un numero importante nella cultura celtica e troviamo triadi sia nella mitologia che nell'arte e nella letteratura.



Tutto secondo i celti era la sfaccettatura di una triade. Possiamo trovare il simbolo inciso sulle pietre di Newgrange, uno dei luoghi di culto più antichi d'Irlanda, che risale al periodo Neolitico, nel 3200 a.C.

Il motivo decorativo della Triskele è nato prima dei celti e venne poi assorbito nella loro tradizione. Appare nella Grecia antica ed è anche il simbolo della Sicilia, che un tempo era chiamata Trinacria a causa della sua forma triangolare.

Oltre a simboleggiare il concetto di trinità (inteso in senso pagano), la Triskele è anche il movimento e il continuo e ciclico scorrere del tempo. Le tre spirali che la rappresentano, infatti, simboleggiano movimento e, in particolare, la determinazione a migliorarsi e a superare le avversità incontrate nella vita.

TRIQUETRA

Questo simbolo consiste in una singola linea che si intreccia creando una forma triangolare, la quale può essere o meno racchiusa in un cerchio. Conosciuta anche come Nodo della trinità, si rifà a un'altra simbologia diffusa in numerose culture, ovvero quella legata all'Uroboro, il serpente che si morde la coda, l'emblema dell'infinito. Si tratta di un segno che non ha un inizio e una fine ed è composto da un unico tratto continuo e per questo simboleggia l'eternità. È uno dei diversi simboli celtici che rappresentano la triplicità dell'universo. Per i celti, infatti, tutte le cose importanti erano rappresentabili secondo il principio della triplicità: vita, morte, rinascita; passato, presente, futuro; terra, cielo, mare; mente, corpo, anima. Quando viene rappresentata con un cerchio, questo sta a indicare l'unità nello spirito dei tre elementi rappresentati. Mentre in età cristiana la triquetra è diventata un simbolo della Santa Trinità, nella mitologia celtica essa era associata ad una divinità femminile, la Grande Madre, identificata nella luna e nelle sue tre fasi. Le tre braccia rappresentavano, allora, la fanciulla, la donna e l'anziana.



MITOLOGIA IRLANDESE

Piccolo popolo - Storie e caratteristiche dei i personaggi delle leggende irlandesi che formano il "piccolo popolo": banshee, leprechaun, fate, folletti, elfi e tanti altri.

La mitologia irlandese è la più antica a essere stata scritta nella lingua del popolo e non in una lingua classica accessibile soltanto ai letterati. Le numerose leggende irlandesi sono frutto di antiche tradizioni popolari più che di miti e superstizioni. Alcune storie compaiono in forma scritta a partire dal VII secolo, ma molte risalgono a ben più di 2.000 anni fa, quando i druidi le tramandavano oralmente da una generazione all'altra. Così come la mitologia celtica abbonda di guerrieri temerari e gesta eroiche, anche le fiabe irlandesi sono popolate da fate, folletti, spiriti e altre creature soprannaturali.

BANSHEE

Il termine Banshee è la forma anglicizzata dell'irlandese Beansi(d), che significa "donna del Sidhe", cioè "donna del colle delle fate". La Banshee nella tradizione celtica era una dea che proteggeva la comunità sociale ed il territorio in cui essa si era insediata, ma con l'avvento del cristianesimo venne semplicemente relegata al ruolo di fata (anche se in alcuni casi ne è la regina). Comunemente (e superficialmente) la si ritiene portatrice di sventura: si dice infatti che quando si sente la Banshee urlare, morirà un membro della propria famiglia. In realtà le cose non stanno proprio così. Ecco quindi la vera storia della Banshee.



La Banshee è una creatura che può apparire come una splendida ragazza, come una donna matura o come una vecchina minuta (cioè nei tre aspetti della Dea); può essere vestita di bianco o di rosso (colori dell'aldilà per i Celti), con lunghissimi e bellissimi capelli (bianchi, castani, rossi o dorati) che ama pettinare con un pettine d'oro o d'argento. Non esiste una sola Banshee, ma ne esistono molte, almeno tante quante le località d'Irlanda: ognuna si cura di proteggere le famiglie che vi abitano, ed in particolare la famiglia del capo clan o del nobile irlandese che governa quel

luogo. La tradizione narra che inizialmente le Banshee potevano piangere solo per le cinque principali famiglie irlandesi: gli O'Neills, gli O'Briens, gli O'Connors, gli O'Gradys ed i Kavanaghs. Ma ovviamente i matrimoni con altre famiglie hanno portato ad ampliare notevolmente questa lista esclusiva.

La Banshee controlla i componenti della "sua" famiglia anche quando essi emigrano: alcune famiglie dicono di averla sentita urlare di notte annunciando la morte di un parente emigrato in America o in Australia. Quindi la Banshee non urla per crudeltà, ma urla per disperazione. I suoi urli sono noti sotto il termine di "keening" (dal gaelico Caoineadh = lamento), ed il sentirli è segno di nobiltà, perchè la Banshee avverte soltanto i componenti delle più nobili famiglie che possono vantare il più antico lignaggio celtico. La Banshee è così affezionata alla propria famiglia che la notte prima della morte di uno dei suoi componenti ne percepisce il triste destino ed incomincia a piangere emettendo un lamento lugubre, capace in alcuni casi di fare rizzare i capelli agli umani e di portarli alla disperazione, che si ripete tre volte o può durare tutta la



notte. Dopo le espropriazioni terriere inglesi ai danni degli irlandesi, le Banshee restarono fedeli ai nobili irlandesi, anche se questi non erano più i proprietari della terra, e ancora nel 1980 ben 146 famiglie irlandesi si dicevano protette da una Banshee.



Merrow Merrow o Murrough (Galloway) è il nome gaelico-scottese e irlandese equivalente alla sirena o ai tritoni descritti in altre culture (i tritoni sarebbero i maschi delle sirene). Si dice che questi esseri appaiano in forma umana dalla vita in su mentre possiedono una parte del corpo da pesce: sono dolci, modesti, affettuosi e benevoli ma alcuni credono siano storpiate fatte da marinai che vennero salvati da cetacei come delfini scambiati per esseri umanizzati. In Irlanda, le creature dell'acqua vengono chiamate merrow. I merrow di entrambi i sessi sono belli, anche se per alcuni tratti il loro aspetto può essere sorprendente. Tutti hanno la coda di pesce, che possono staccare per camminare sulla terraferma, e dita con membrane. Le femmine hanno lunghi e fluenti capelli bianchi con una sfumatura di verde e occhi di colore verde scuro o azzurri. La parte superiore del corpo è ricoperta di delicate e minuscole scaglie bianche che lo fanno brillare alla luce del sole o della luna. I maschi hanno un aspetto molto diverso. Hanno braccia corte che sembrano pinne e lunghi nasi rossi. I capelli e i denti sono verdi e gli occhi sono piccoli. I merrow, maschi e femmine, indossano berretti rossi che permettono loro di viaggiare nell'acqua.



Allegato 7

Non possono ritornare al mare se perdono o si fanno rubare il berretto. Spesso i merrow si innamoravano di esseri umani, si sposavano e vivevano con loro più a lungo di altre creature dell'acqua. I figli nati di queste unioni erano solitamente ricoperti da minuscole scaglie su tutto il corpo. Inoltre avevano membrane fra le dita delle mani e dei piedi. Le creature dell'acqua di questa sottospecie sono molto gentili, cordiali con gli uomini e soddisfatte dalla propria vita. Tuttavia, gli irlandesi temevano sempre l'apparizione del merrow, perché era presagio dell'arrivo di una tempesta. I merrow sono espertissimi nel prevedere i temporali e soprattutto la pioggia.

Grogochs Erano in origine per metà umani, a metà fate che vennero da Kintyre in Scozia per stabilirsi successivamente in Irlanda. Il grogoch è ben noto in tutto il Nord Antrim, Rathlin e parti di Donegal; i grogochs possono anche essere "visti" sull'isola di Man, dove vengono chiamati "phynnodderée". Simili ad un piccolo uomo anziano, anche se coperto di pelo, capelli rossicci densi o pelliccia, non hanno vestiti, ha l'abitudine di raccogliere rami e sporanzia durante i suoi pellegrinaggi per le terre d'Irlanda, infatti per questo sono noti per la scarsa igiene personale. Non risultano dalle leggende esserci grogochs femminili... chissà perché...



Changelings Un changeling è una creatura che si ritrova nel folklore dell'Europa occidentale e nella religione popolare, viene tipicamente descritto come la progenie di una fata, di un troll, di un elfo o altra creatura leggendaria che è stato segretamente scambiato con un bambino umano. A volte il termine è usato anche per riferirsi al bambino che è stato preso: anche Santa Claus, Babbo Natale si dice fosse uno di questi esseri poiché fu un umano (secondo le leggende del Nord Europa) che venne rapito dalle fate e allevato come uno di loro acquisendo poteri magici.



Pooka La Puca o Pooka, dal termine celtico "Pok" (capra) (in irlandese goblin) è una creatura del folklore celtico, a metà strada fra una creatura spettrale e un personaggio fiabesco. Si tratta di uno della miriade di tipi di fate e come molte leggende popolari è sia rispettato che temuto da coloro che credono in essa. Secondo la leggenda, il Puca è un mutaforma abile, capace di assumere una varietà di forme terrificanti o piacevoli e può apparire sotto forma di cavallo, coniglio, capra, goblin o cane. Non importa quale sia la forma che il Pooka prende, la sua pelliccia è quasi sempre senza lucentezza, scura e nera, anche se assume, secondo quanto si riporta nelle tradizioni irlandesi, preferibilmente la figura di un cavallo dal manto nero e con gli occhi dorati luminescenti.



Non esiste Fata in Irlanda temuta quanto il Pooka. Questo è dovuto alla sua abitudine di scorrazzare di notte dopo il tramonto, facendo danni e malefici scherzi e assumendo sembianze terrificanti. forma con cui preferisce mostrarsi, è quella di elegante cavallo scuro, con occhi gialli zolfo e una lunga criniera selvaggia. In questa forma, il Pooka ama galoppare nottetempo per la campagna, abbattendo recinzioni, calpestando campi coltivati, spaventando il bestiame fino a disperderlo e terrorizzando gli abitanti delle fattorie isolate. In aree remote della Contea di Down, il Pooka assume la forma di un piccolo folletto deforme, che pretende dai contadini una parte del raccolto alla fine della mietitura. Per questo i braccianti spesso lasciano sul campo una piccola quantità di raccolto, chiamata appunto "Parte del Pooka". In alcune parti della Contea di Laois, il Pooka diventa un enorme e peloso spauracchio che spaventa chi viene sorpreso all'esterno di notte, a Waterford e Wexford, appare come un'aquila con un'immensa apertura alare, e in Roscommon, come una capra nera con corna ricurve. Questa creatura è l'incubo dei viaggiatori notturni, a cui saltano sulla schiena per poi gettarli in fossi fangosi o farli smarrire nelle torbiere. Un solo suo sguardo pernicioso, può far smettere le galline di deporre uova e le mucche di produrre latte. Il Pooka è in grado di parlare la lingua degli uomini, e pare che a volte si fermi davanti all'uscio di una casa e cominci a gridare il nome di un abitante che vuole trascinare nelle sue scorribande notturne. Se questo sventurato si rifiuta di seguirlo, questa Fata vendicativa comincia a vandalizzare la proprietà del malcapitato.

Clurichaun In irlandese Clobhair-cean. Folletto godereccio dall'aspetto grassoccio, la faccia rubiconda, con una vistosa pancia e il naso forucoloso. E' alto 30 cm e ha sempre lo sguardo perso nel vuoto. Detentore del segreto della fabbricazione del whisky, rivelato agli uomini in cambio dell'ospitalità ricevuta in una bufera nel 1620 sulle coste della Scozia. L'habitat per incontrarlo è la cantina di un pub irlandese. Si nutre di piccoli topolini domestici arrosto, pezzetti di formaggio e poche briciole di pane accompagnati da litri di whisky. E' molto permaloso ed armato di un appuntito coltellaccio.



Allegato 8

Dullahan E' un tipo di fata invisibile, senza testa, solitamente che monta un cavallo nero mentre porta la sua testa sotto braccio: gli occhi della testa sono enormi e si muovono continuamente, mentre la bocca ghigna sempre in maniera orrenda poiché i lati della bocca toccano i lati della testa stessa, la carne della testa si dice che abbia il colore e la consistenza del formaggio ammuffito. Usa una frusta che in realtà è la spina dorsale di un corpo umano così come spesso i carri che può guidare sono fatti sempre con un gusto orrido e funereo: se il dullhan si ferma in un punto significa che in quel punto morirà qualcuno, dopo che egli avrà nominato il proprio nome in presenza di chi deve morire.



Zoev Carr

Fate Esseri soprannaturali dotati di potere magico, possono cambiare aspetto e farlo cambiare agli altri esseri. Frequentano tutti i luoghi naturali (rocce, fonti, boschi e soprattutto i cespugli di biancospino). Sono sempre pronte a correre in aiuto degli innocenti perseguitati. Possono essere anche maligne e vendicative. Secondo alcune tradizioni presenziano alla nascita degli uomini per conferire loro doni particolari ed influenzarne l'esistenza in modo benevolo o malevolo. Sono esseri primitivi che non provano sentimenti, e per questo invidiano il genere umano. Come Gnomi e Folletti, anch'esse custodiscono incredibili ricchezze. L'iconografia fiabesca le vuole alate e leggiadre, ma esistono infinite varietà di fate, anche orribili e deformi.



Sheoques I veri Sheoques sono gli spiriti che infestano i sacri cespugli del biancospino e le verdi fortezze. In giro per tutta l'Irlanda ci sono campicelli circondati da fossati che si ritiene siano antiche fortificazioni e ripari per il bestiame. Sono queste le Fortezze, o Forti, o royalties, come vengono a seconda dei casi chiamati. Qui, sposandosi tra loro, vivono i Folletti di terra. Si dice che molti siano i mortali che si sono lasciati adescare e che sono finiti nel loro cupo mondo. Molti di più sono quelli che hanno ascoltato la loro musica fatata fino a che ogni umano interesse e gioia ha lasciato i loro cuori, ed essi sono diventati grandi veggenti contadini o guaritori, oppure grandi musicisti contadini o poeti come Carolan, che raccoglieva le sue melodie dormendo su di un Forte abitato da Folletti; oppure morivano dopo un anno e un giorno, per vivere per sempre, da allora in poi, tra i Folletti. Questi Sheoques sono, nel complesso, buoni; hanno però un'abitudine assai perfida, un'abitudine degna di una strega. Rapiscono i bambini e lasciano al loro posto un folletto avvizzito, magari vecchio di mille o duemila anni. Certe volte vengono presi anche uomini e donne adulte.

Vicino al villaggio di Coloney, nella contea di Sligo, a quanto pare, viveva una vecchia che era stata rapita in gioventù. Quando è tornata a casa, dopo sette anni, non aveva più le punte dei piedi perché se le era consumate ballando. Ogni tanto si sente di qualche persona a cui i Folletti di terra hanno fatto davvero male, ma bisogna dire che in questi casi le vittime se lo erano quasi sempre meritato. Si dice che abbiano ucciso due persone nel distretto della contea di Down in cui attualmente risiedo. Queste persone avevano però sradicato dei cespugli di biancospino che appartenevano agli Sheoques.



Spriggan Tetri, brutti e dall'aspetto grottesco, sono piccoli ma riescono a gonfiarsi moltissimo (al punto da essere creduti spettri di antichi giganti). Sono i guardiani dei tesori delle colline. Sono malefici (derubano e rapiscono i bambini degli umani, sostituendoli con i loro figli, provocano trombe d'aria e distruggono i raccolti). Il più grande desiderio del Piccolo Popolo è quello di possedere e allevare un bambino. Soprattutto gli Spriggan spesso scambiano i loro neonati (brutti e deformi) con i bei figli degli umani. I sostituti sono vegetariani ma non disdegnano il latte materno. Si affezionano molto ai genitori umani adottivi. Sono silenziosi e inclini alla meditazione. Amano la compagnia delle ragazze, di cui sono grandi amici, ma poi le ragazze crescono e preferiscono ragazzi normali.



SIMBOLI IRLANDESI E CELTICI

I Celti e San Patrizio

La cultura e le tradizioni irlandesi sono la prima cosa da scoprire quando si visita questo incredibile paese. Dalla croce celtica ai Leprechaun, fino a simboli come il trifoglio e il Claddagh Ring, per menzionarne alcuni, tantissimi sono gli elementi che fanno parte della cultura e delle tradizioni irlandesi. L'identità nazionale degli irlandesi fa ancora oggi forte riferimento alla popolazione celtica. La civiltà d'Irlanda (o popolo celtico anche se per celti solitamente ci si riferisce solo alle popolazioni storiche pagane francesi) è molto antica, risale nel lontano 8000 avanti Cristo, non ci si stupisce quindi che questo Paese abbia una ricca eredità culturale di antica origine nelle sue tradizioni e nei suoi simboli.

I Celti sono talmente importanti in Irlanda che alcuni loro simboli sono diventati simboli nazionali irlandesi.



Con il nome di **Celti** si indica un insieme di popoli indoeuropei che, nel periodo di massimo splendore (IV-III secolo a.C.), erano estesi in un'ampia area dell'Europa, dalle Isole britanniche fino al bacino del Danubio, oltre ad alcuni insediamenti isolati più a sud, frutto dell'espansione verso le penisole iberica, italica e anatolica. Uniti dalle origini etniche e culturali, dalla condivisione di uno stesso fondo linguistico indoeuropeo e da una medesima visione religiosa, i Celti rimasero comunque sempre politicamente frazionati; tra i vari gruppi di popolazioni celtiche si distinguono i Britanni, i Galli, i Pannoni, i Celtiberi e i Galati, stanziati rispettivamente nelle Isole Britanniche, nelle Gallie, in Pannonia, in Iberia e in Anatolia. In seguito agli scontri coi Romani e i Germani, questi popoli si ritrovarono man mano sempre più confinati sulle isole britanniche, territorio che ancora oggi viene associato ai celti molto più che qualsiasi altra regione d'Europa.

Per questi popoli la **simbologia** aveva un potere incredibile e influiva enormemente sulle loro vite. Attraverso i simboli, i celti raccontavano storie o trasmettevano credenze religiose, ricevevano forza, fertilità o protezione. Grazie ai racconti di bardi e cantastorie, le origini di questi simboli sono arrivati fino ai nostri giorni. Un altro importante mezzo di diffusione dell'antica cultura celtica sono i manufatti: i simboli erano incisi su legno, pietra o venivano rappresentati in gioielli e monili.

A **San Patrizio** si deve la diffusione del Cristianesimo in Irlanda seppur ispirato al paganesimo celtico. Per conservare le radici e le tradizioni storiche del popolo irlandese, Patrizio favorì la combinazione di molti elementi cristiani e pagani. Per esempio introdusse il simbolo della croce solare sulla croce latina, facendo diventare la croce celtica il simbolo del Cristianesimo celtico. Assieme ai santi Columba e Brigida è il patrono dell'Irlanda.



Molte sono le **leggende** su San Patrizio.

Secondo la tradizione irlandese, in Irlanda non ci sarebbero più **serpenti** da quando San Patrizio li cacciò in mare. Questa leggenda è connessa a quella della montagna sacra irlandese, Croagh Patrick, sulla quale il santo nel 441 d.C. avrebbe trascorso quaranta giorni, gettando alla fine una campana dalla sommità del monte nell'attuale Baia di Clew per cacciare via i serpenti e le impurità, formando le isole che la contraddistinguono.

Celebre anche la leggenda del **pozzo di San Patrizio**, il pozzo senza fondo, da cui si aprivano le porte del Purgatorio. La grotta, murata per volere di Alessandro VI nel 1497, era localizzata su un isolotto del Lough Derg, piccolo lago della contea di Donegal, Repubblica d'Irlanda. Si trova a circa 7 km a nord del villaggio di confine con l'Irlanda del Nord di Pettigoe. È famoso per la presenza del St Patrick's Purgatory, un luogo di pellegrinaggio ascetico nel monastero dei canonici regolari situato su un'isola del lago: la Station Island, dove poi venne costruita una chiesa, oggi meta di pellegrinaggio penitenziale per molti fedeli.

Secondo un'altra leggenda, fuggito dalla schiavitù in Irlanda, San Patrizio si diresse direttamente in Francia. Avendo deciso di visitare suo zio a Tours, doveva attraversare la Loira ma non era provvisto dei mezzi necessari per farlo. Trovò, tuttavia, che la sua mantella sarebbe stata un'ottima zattera. Una volta raggiunta la riva opposta, Patrizio appese il suo soprabito a un cespuglio di **biancospino** ad asciugare. Nonostante fosse pieno inverno, la pianta iniziò a fiorire ed ecco perché, da allora, il biancospino fiorisce d'inverno.

Da notare la presenza della figura di San Patrizio anche nell'emblema nazionale irlandese, il **trifoglio** (shamrock). Grazie ad un trifoglio, si racconta infatti, San Patrizio avrebbe spiegato agli irlandesi il concetto cristiano della Trinità, prendendo come esempio le tre foglie collegate ad un unico stelo.

La **festa di san Patrizio (Saint Patrick's Day)** è una festa di origine cristiana che si celebra il 17 marzo di ogni anno, giorno della morte del santo. È la festa più importante dell'anno nella Repubblica d'Irlanda. Per questa occasione tutta l'isola e la capitale si tingono di verde e si animano con festeggiamenti, concerti, parate, fuochi d'artificio e tantissimo divertimento. Il verde è un simbolo importante, anche se originariamente il colore associato al Santo era il blu, suo colore preferito. Furono gli indipendentisti nell'Ottocento ha introdurre il verde.



Allegato 10

CORK

Cork rivendica con orgoglio il titolo di capitale morale d'Irlanda: nonostante sia solo la terza città dell'isola per numero di abitanti (dopo Dublino e Belfast), è una realtà urbana vivace e ricca di sorprese per coloro che avranno la pazienza di scoprirne i tanti lati nascosti.

Infatti soprattutto dopo essere stata **Capitale della Cultura** nel 2005, Cork si è progressivamente affrancata dalla "cugina" Dublino per assumere statuto di città estremamente viva dal punto di vista lavorativo, universitario e culturale, anche grazie alla crescente immigrazione di ragazzi giovani da tutta Europa. Ad esempio la comunità italiana è molto nutrita e rappresenta un punto di riferimento all'interno del tessuto urbano. Inoltre la città ha saputo valorizzare le sue potenzialità turistiche e mettere in risalto la sua vocazione culinaria grazie al settore della ristorazione ha negli ultimi anni si è notevolmente sviluppato.

La città dei **20 ponti** affacciati sui due bracci del **fiume Lee** saprà incantarvi con il centro storico di origine medievale, la sua spumeggiante vita notturna e quel carattere accogliente e allo stesso tempo ruvido di città dalla vocazione marinara con i suoi moli, ponti e vecchi magazzini.

Centro — Il centro di Cork occupa un'isola piatta formata da due rami del fiume Lee, ed è delimitato da tre vie principali, **St. Patrick Street**, la via più affollata della città, con i negozi alla moda e le boutique all'ultimo grido, **Oliver Plunkett**, ricca di negozi tradizionali e pub e il **South Mall**, dove risiedono i centri finanziari e legali della città.

St. Patrick Street è la strada principale che inizia da Daunt Square per terminare al ponte omonimo che conduce alla riva settentrionale. Questo ponte costruito nel XVIII secolo è uno dei simboli di Cork e sbocca su una delle strade più famose della città. Dal **ponte di San Patrizio** si può ammirare un magnifico panorama sul fiume Lee e scoprire un capitolo della storia di Cork. Inaugurato nel 1789 e distrutto da un'alluvione nello stesso anno e nel 1853, questo ponte di 51 metri fu riaperto nel 1859. Lo scopo della costruzione del ponte era quello di fornire ai mercanti di burro un facile accesso dalla riva settentrionale del fiume alle banchine e ai magazzini del centro cittadino. Oggi il ponte è diventato uno dei simboli della città ed è un ottimo punto di osservazione per ammirare il fiume e le antiche case dei mercanti che si affacciano sulle rive. Immaginate quando, in passato, le carrozze trainate dai cavalli trasportavano i mercanti dal quartiere settentrionale a quello meridionale della città tramite il ponte. La struttura è costituita da tre archi, sopra ognuno dei quali si vede un'effigie del dio Nettuno, di San Patrizio o di Santa Brigida. Originariamente il ponte includeva una saracinesca che permetteva di controllare il traffico marittimo sottostante; fu rimossa nel 1824. L'estremità meridionale del ponte converge con la via San Patrizio, una vivace arteria commerciale nota come "Pana". Anticamente un canale fluviale circondato da banchine, l'area fu trasformata in strada nel 1780. La statua visibile sulla via fu realizzata dallo scultore J.H. Foley in onore di Theobald Mathew, un riformatore cattolico che incoraggiava l'astinenza da alcol. Sulla via San Patrizio si affacciano numerosi palazzi colorati che ospitano bar, caffetterie e negozi.

Proseguite su Carey's Lane e French Church Street, che è il cuore del quartiere ugonotto di Cork. Qui si trova la **bella chiesa gotica di San Pietro e Paolo**.

Nelle vicinanze di Daunt Square sta l'**Old French Quarter**, un rione ove si erano rifugiati gli Ugonotti perseguitati in Francia. Le vie più caratteristiche del rione sono la **Paul Street** e le sue due diramazioni, French Church Street e Carey's Lane. Sono tutte arterie molto animate per via dell'alta concentrazione di ristoranti e centri commerciali quali il "Paul street Shopping Center" e il "North Main Street".

Sempre nelle vicinanze di Daunt Square sta l'**English Market**, un mercato coperto con ingresso da Princess Street e Grand Parade. English Market è quasi un'istituzione cittadina risalendo al 1610 ma l'edificio come lo vediamo oggi è datato 1780. Subì gravi danni per un incendio divampato nel 1980 richiedendo in seguito notevoli opere di restauro. Questo edificio settecentesco ospita un favoloso mercato coperto, un tripudio di colori, odori e sapori che si sprigioneranno davanti ai vostri occhi dalle bancherelle variopinte. Potrete degustare direttamente in loco le famose uova al burro, una varietà incredibile di pesce fresco, salumi, formaggi, pane e prodotti tipici come la trippa e il sanguinaccio.

Riva nord — Varcato il **ponte di St Patrick** si accede alla riva settentrionale, occupata da una ripida collina dalle case variopinte: è il **quartiere di Shandon**, una zona residenziale molto caratteristica con le sue viuzze in salita, i vecchi negozi di una volta come il **negozio di dolci Linehan**, che dal 1929 produce caramelle fatte in casa, o la graziosa **St. Ann's Shandon**. Questa splendida chiesa del XVIII secolo attira numerosi visitatori per la bellezza delle sue vetrate colorate, la magnifica vista su Cork e le sue famose campane. La **chiesa di Sant'Anna** è un monumento storico e una famosa attrazione turistica del vivace quartiere di Shandon. Fondata nel 1722 come piccola cappella, divenne in seguito un'elegante chiesa in stile georgiano. Una visita alla chiesa di Sant'Anna a Shandon offre l'opportunità di suonare le sue famose campane e di salire sul campanile per ammirare un magnifico panorama su Cork e dintorni. Dall'esterno si può apprezzare la bellezza dell'architettura della chiesa, sormontata da una torre in stile italiano con mura spesse 2 metri. In cima alla torre si può ammirare un campanile sormontato da un segnamento a forma di pesce: simboleggia l'industria della pesca al salmone, che è molto importante per la città di Cork.



Allegato 11

I quattro orologi della torre sono noti come il "bugiardo a quattro facce", per via dell'orario discordante. I colori della torre, rosso e bianco, avrebbero ispirato quelli della maglia della squadra di calcio cittadina.

All'interno dell'edificio si può notare un soffitto a volta in stile vittoriano, che fa da cornice all'atmosfera tranquilla e raccolta delle navate. Tra gli elementi artistici presenti, notate la fonte battesimale risalente al 1629 e una serie di vetrate colorate che includono un'immagine di San Luca.

Potete visitare la torre e salire la scalinata in pietra che porta in cima al campanile; lì si trovano le otto campane di Shandon, risalenti al XVIII secolo. Il poeta locale Francis Sylvester Mahony le immortalò nel suo poema *Le campane di Shandon*. Oggi i visitatori possono suonare le campane utilizzando gli spartiti musicali forniti.

Continuando a salire sulla torre, si possono ammirare i macchinari che fanno funzionare l'orologio. Dopo 100 gradini, a un'altezza di 40 metri, la scala conduce a una piattaforma che permette di ammirare un panorama a 360° sulla città, il fiume Lee e le campagne circostanti.

La strada principale della riva nord è la MacCurtain Street che scorre parallela al fiume. Vi si affaccia l'**Opera House**.

Riva sud



Sulla riva sud stanno la **cattedrale protestante (St Finbarr's Cathedral)**, il palazzo municipale (*City Hall*) tratti delle mura del XVII secolo e le rovine del Fort Elizabeth. La Cattedrale anglicana di **San Finbarr**, il centro religioso della diocesi di Cork, Cloyne e Ross, è dedicata al patrono della città. I lavori, intrapresi sul luogo di una più antica chiesa, furono iniziati nel 1862 e si protrassero per diciassette anni. Il progetto si deve all'architetto William Burges, che si occupò personalmente anche di commissionare l'angelo dorato con due trombe che sormonta il pinnacolo dell'edificio.

Secondo una leggenda, l'angelo, rubato da sconosciuti all'inizio del nuovo millennio e restituito dopo pochi giorni, sarà tra coloro che annunceranno l'Apocalisse. Per celebrare il buon esito del furto, Anthony Ruby dipinse un quadro ora esposto nella sala vescovile.

Cork era un tempo attraversata da numerosi canali lungo i quali si ergevano magazzini e case dei mercanti. Col tempo i canali furono interrati. South Mall è la strada che sorge su uno di questi canali. Sono sopravvissute le antiche abitazioni e si possono vedere ancora le scalinate alla base delle quali venivano legate le imbarcazioni dei mercanti. Le case ai n° 53 e 74 sono le più caratteristiche di South Mall. Furono costruite con mattoni fatti arrivare via mare dall'Olanda.



Tra le colline della contea di **Cork** si trova il famoso **Blarney Castle**, l'imponente roccaforte risalente al **XV secolo** considerata una delle maggiori attrazioni turistiche dell'Irlanda.

Il castello è noto soprattutto per la **leggenda della Blarney Stone**, la **Pietra** che si trova a oltre 30 metri di altezza e che sarebbe in grado di dare il dono dell'eloquenza a chiunque la baci... di fronte alla pietra persino il visitatore più scettico non resisterebbe alla tentazione di baciarla!

Allegato 12

CORK CITY GAOL 9.30am - 17.00pm

La prigione di Cork ospitò detenuti nel periodo che va dall'Ottocento al Novecento ed è tristemente nota per le pessime condizioni di vita dei carcerati. Visitando le celle, scoprirete le storie dei prigionieri più famosi, dei loro crimini, tentativi di fuga ed esecuzioni. La prigione fu inaugurata nel 1824 e nel 1878 divenne esclusivamente femminile. I detenuti provenivano dalle classi sociali più disagiate ed erano spesso responsabili di crimini minori, come furto di cibo e di vestiti.

Ammirate l'architettura della prigione, che ricorda quella di un castello e fu progettata da William Robertson, originario di Kilkenny. Notate le caratteristiche dell'edificio in stile georgiano e gotico, come le torrette dotate di merlature.

Sono disponibili audioguide per visitare l'edificio in autonomia. Ascoltate le storie degli antichi prigionieri, alcuni dei quali furono mandati in Australia a scontare i loro crimini. Le celle illustrano le squallide condizioni di vita nella prigione. Ammirate dei modelli di cera dei prigionieri vestiti con abiti d'epoca e dei guardiani che li sorvegliano con occhi spietati.

La prigione ha ospitato anche detenuti famosi. Tra questi, figura la contessa Constance Markievicz, una nazionalista irlandese che fu la prima donna ad essere eletta nel parlamento britannico. La prima esecuzione avvenuta in questa prigione fu quella di Owen Ryan, condannato alla forca. Scoprite la storia di 42 veterani dell'esercito repubblicano irlandese, che scapparono nel 1923 e non furono mai catturati.

La prigione fu chiusa nel 1923 e dal 1927 agli anni '50 fu usata come stazione radio. Oggi, l'antica casa del direttore ospita il museo radiofonico, che include una collezione di antiche radio, fotografie e un microfono che fu utilizzato dal presidente John Fitzgerald Kennedy.

Situata nel quartiere di Sunday's Well, la prigione si trova a 20 minuti a piedi dal centro di Cork.

La struttura è aperta tutti i giorni e l'ingresso è a pagamento. Per noleggiare un'audioguida e visitare il museo radiofonico occorre pagare un supplemento.

Adults = €8.00

Child = €5.00

Audioguide = €2.00



MUSEO DEL BURRO - SHANDON

L'edificio venne chiuso nel 1924, ma dagli anni Ottanta ospita il museo e anche alcune dimostrazioni di artigiani al lavoro.

Il "Cork Butter Museum" racconta la storia del "frutto dorato dell'erba verde", come viene chiamato qui, ma anche i risvolti economici e commerciali dell'Irlanda. Nelle sale c'è addirittura una forma di burro che risale a duecento anni fa, annerita e "fossile", che era stata conservata sotto una torbiera. E poi tanti attrezzi per maneggiarlo, le pratiche usate nel Medioevo, i barili per conservarlo, le foto d'epoca a indicare non solo il commercio, ma anche il folklore locale.



Sonia&Roberto tour leader ----- 3

Allegato 13

Nel 1769 nacque il **primo mercato del burro, "Firkin Crane"**, dove i funzionari pubblici che avevano il compito di verificare la pesatura del burro, lo classificavano pure, introducendo di fatto un sistema di controllo della qualità unico per quel periodo, che garantì al burro prodotto a Cork una fama di rilievo internazionale. Posto accanto al Butter Museum, il vecchio mercato è stato trasformato in un centro per i visitatori, ma si respira ancora l'aria di quando avvenivano le contrattazioni per stabilire il prezzo del burro. Proprio come in una "Borsa" qualsiasi.



Quest'atmosfera retrò e tradizionale permane anche nelle stradine di Shandon: proprio a pochi passi dal museo sopravvive un'antica fabbrica di caramelle. Un piccolissimo negozio-azienda dove ancora si confezionano a mano colorate e saporite tentazioni per ogni palato.

RORY GALLAGHER PLACE

Nel 1997 la Paul Street Plaza è stata rinominata Rory Gallagher Place e una scultura è stata posta nella piazza. La scultura, di Geraldine Creedon, ha la forma di una chitarra su un lato, mentre l'altro lato è costituito da testi dell'album Jinx di Rory.

Il chitarrista-cantante irlandese Rory Gallagher aveva appena 19 anni quando, nel 1967, formò i Taste.

Il trio si impose subito all'attenzione grazie alla profonda adesione al blues rivisitato spesso con la vena rock e grande spazio al ritmo. Soprattutto Gallagher impressionò per la sua potente e spigliata tecnica che lo collocò ai vertici dei migliori chitarristi dell'epoca.

Sciolti i Taste nel 1971, Rory intraprese una carriera solista luminosissima facendo concerti "esplosivi" e sempre affollati. Purtroppo morì a soli 47 anni per complicazioni epatiche. Il giorno della sua morte tutte le televisioni irlandesi interruppero i programmi, persino la BBC. I suoi funerali vennero trasmessi in diretta nazionale.



ENGLISH MARKET

Le origini dell'**English Market** risalgono ai tempi di re Giacomo I nel 1610. Ad attendervi in questo posto meraviglioso, la cucina tradizionale della città di Cork e le lunghe bancarelle a conduzione familiare che garantiscono un fascino unico in città. Infatti, l'**English Market** è considerato dagli abitanti di Cork, un luogo per incontrarsi, mangiare e fare shopping, quasi una piazza o un pub come da tradizione irlandese.

La particolarità dell'**English Market** è data dai prodotti freschi provenienti da tutto il mondo e dalle ricercatissime specialità locali. Qui troverete delizie culinarie fatte di carni di qualità e pesce, erbe, spezie, frutta, verdura, specialità da forno e formaggi. Alcuni dei piatti tradizionali che non dovrete farvi sfuggire, e quindi da assaggiare anche al costo di tapparvi il naso, sono la salsiccia di sangue (blood sausage), la trippa, la carne di manzo speziato, le uova al burro e il battlebord (della famiglia del merluzzo).

Il mercato inglese conosciuto con il nome di **English Market** si estende su due strade la Princess Street Market e la Grand Parade. Si tratta di un market, stabile, che propone prodotti alimentari e si trova nel centro di Cork. Da anni questo posto è diventata un'attrazione turistica, e come un effetto calamita, che riesce ad attirare visitatori da tutto il mondo. Sul sito, dove oggi sorge il mercato, già nel lontano 1788 erano presenti bancarelle, anche se l'attuale gruppo di edifici è stato costruito a metà del 19° secolo con l'ingresso ornamentale da Princess Street. Il 19 giugno 1980, l'**English Market** andò distrutto da un incendio e il lavoro di ristrutturazione venne fatto nel rispetto dell'edificio vittoriano. Una seconda ristrutturazione invece venne fatta nel 1986, quando un secondo incendio distrusse, fortunatamente, solo parte dello stabile.



L'English Market è talmente rinomato che la regina Elisabetta II lo ha visitato nel 2011 durante il suo viaggio in Irlanda. I bancarellisti hanno affettuosamente ricordato la sua visita con una targa: una bancarella espone persino alcune sue foto.

Allegato 14

KILLARNEY NATIONAL PARK - RING OF KERRY

Il Killarney National Park si trova nell'estremità sud-occidentale dell'Irlanda ed è una splendida riserva naturale che si estende per 10 mila ettari, circondato dalla MacGillycuddy's Reeks, la catena montuosa più alta del paese. Situato nella Contea del Kerry, il Killarney National Park è stato istituito nel 1932 allo scopo di tutelare la magnifica biodiversità di quest'area. Boschi di querce e brughiere di erica si alternano a cascate e laghetti incastonati tra le vette del Magerton, del Torc e dello Shehy. Per la sua flora e fauna incontaminata, l'UNESCO ha dichiarato l'area "riserva della biosfera". Il parco è uno spettacolo in ogni stagione, ma vale la pena di vederlo in primavera inoltrata. Tra maggio e giugno la zona si colora di tinte brillanti, le tinte accese di rododendri, azalee e fucsie spiccano sul verde dei prati e gli alberi sono in pieno rigoglio. Il Parco tutela alcuni lembi di foresta che un tempo, prima dell'avvento dell'uomo, ricopriva l'Irlanda. Boschi di querce dominano le parti inferiori dell'area mentre alzandosi di quota sono progressivamente sostituite dalle conifere. Le brughiere di erica dominano le zone più elevate del Parco. I rododendri sono considerati infestanti e assieme alle azalee e alle fucsie danno vita a spettacolari fioriture da maggio a settembre. Nel Parco, sulle pendici delle montagne, vive l'unico nucleo di cervo originario dell'Irlanda. Gli altri cervi presenti nel paese derivano invece da animali introdotti. Tra i mammiferi da segnalare il tasso, la volpe, il gatto selvatico mentre i laghi ospitano diversi uccelli acquatici come germani, folaghe, svassi, smergi e morette. Nelle brughiere vivono pernici bianche di Scozia. Tra i rapaci da segnalare il gheppio e lo smeriglio. L'area venne abitata dall'uomo sin dall'età del bronzo, come evidenziano le miniere di rame scoperte sull'isola di Ross.

Mentre si raggiunge la città di Killorglin, si può notare la statua di una capra arroccata orgogliosamente su un grande masso. Questo è **Re Puck**. Ogni anno dal 10 al 12 agosto, un caprone selvatico di montagna viene incoronato re, e nei tre giorni successivi vivrà proprio da re, servito e riverito. mentre in città si festeggia con diversi giorni di musica, balli e straordinario divertimento. Secondo leggende popolari, si racconta che nei tempi dell'invasione delle terre irlandesi, capeggiate da Oliver Cromwell, condottiero e politico inglese, un caprone lasciò la mandria spaventata alla vista dei soldati e si diresse verso Cill Orglain (il nome del villaggio in lingua gaelica). Il suo arrivo allarmò gli abitanti, che capirono subito del pericolo imminente. Grazie all'avvertimento dell'animale, la gente riuscì a prepararsi e a contrastare gli invasori. Sebbene si ritenga che le origini della fiera siano di epoca pagana, la Puck Fair è il più antico festival d'Irlanda con dati ufficiali che risalgono all'inizio del XVII secolo.



Conosciuta come la via di accesso allo Skellig Ring, **Cahersiveen** è una delle città più occidentali d'Europa. Ai piedi della Bente Mountain, la città ha una storia affascinante che può essere fatta risalire fino alla fortezza in pietra del VII secolo e al bel Ballycarbery Castle del XV secolo. Ma è la Old Barracks a conferire a Cahersiveen un fascino insolito. Questo Heritage Centre venne costruito come stazione di polizia per il Royal Irish Constabulary intorno al 1870, ma le voci locali sostengono che il turrato edificio in stile castello fu di fatto eretto per errore. Secondo alcuni racconti, le autorità britanniche avevano talmente tanta fretta di costruire la stazione che confusero i progetti con quelli di un edificio in India. Verità o finzione? Chi può dirlo, ma in ogni caso è una bellissima storia.

Il percorso continua verso **Waterville**, le strade si fanno tortuose mentre ci si avvicina agli aspri paesaggi con la Skellig Peninsula su un lato e scorci dell'oceano che aggiungono un tocco di blu alle vaste distese di verde. Avvicinandosi al villaggio, è semplice apprezzare il fascino di questo bucolico litorale. Con alle spalle montagne di un verde intenso e di fronte all'oceano Atlantico, questa perla costiera è una delle principali destinazioni per escursioni in collina, golf e pesca: benvenuto a Waterville! Affacciato sul bordo dell'Oceano Atlantico, e sulle rive del Lough Currane (famoso in tutto il mondo per il salmone e la trota di mare), Waterville era uno dei luoghi preferiti per le vacanze da **Charlie Chaplin**, e ogni anno il villaggio lo ricorda con il Charlie Chaplin Comedy Film Festival ad agosto. Chaplin venne a Waterville per molti anni con la moglie Oona e i loro bambini, perché, secondo il parere di tutta la famiglia Chaplin, Waterville gli concedeva un tranquillo rifugio dove poteva trascorrere del tempo con la famiglia in relativo anonimato. Molti abitanti ricordano le sue passeggiate sul lungomare che corre lungo il centro del paese, e la sua privacy era sempre rispettata. Una delle attività preferite di Chaplin quand'era a Waterville era pescare sul Lough Currane. Suo nipote Julien (un assiduo frequentatore di Waterville oggi), racconta una storia di suo nonno : avendo avuto una giornata infruttuosa di pesca sul lago, decise di andare al negozio di pesce in Cahersiveen per comprare un pò di salmone e tornare al Butler Arms Hotel sostenendo che li aveva pescati lui, segno evidente che Chaplin non era un comico solo sullo schermo, ma anche un pò in realtà!



Il Passo **Coomakista** si trova a oltre 215 metri (700 piedi) sul mare e offre splendide viste panoramiche sul fiume Kenmare, Abbey Island, Deenish Island e Scariff Island. Ci sono anche viste sul villaggio di Waterville e un antico forte di pietra dell'età del ferro. Ci sono buoni parcheggi nelle vicinanze. È un posto incredibile in cui soffermarsi a gustare il panorama ed è uno dei luoghi più fotografati in Irlanda.

Moll's Gap o Céim an Daimh (che significa Gap of the Ox), è un passo di montagna sulla strada N71 da Kenmare a Killarney a Kerry.

Moll's Gap si trova sulla strada del Ring of Kerry, e offre una vista sulle montagne di MacGillycuddy's Reeks ed è una rinomata località turistica. Le rocce sono formate da arenaria rossa antica, che sono piccoli granuli di quarzo depositati oltre 350 milioni di anni fa; a differenza della maggior parte della vecchia arenaria rossa intorno a Killarney, che è macchiata di rosso dall'ossido di ferro, la roccia alla Moll's Gap è macchiata di verde da clorite. [Moll's Gap prende il nome da Moll Kissane, che gestiva un shebeen (una casa pubblica senza licenza) nel 1820, mentre la strada era in costruzione. Come il vicino Gap of Dunloe, Moll's Gap è un esempio di "breccia glaciale", dove un ghiacciaio profondo 500 metri nella Black Valley scavò formando il Moll's Gap 25.000 anni fa durante l'ultima era glaciale dell'Irlanda.

Sonia&Roberto tour leader

Allegato 15

Un altro punto panoramico molto suggestivo è **Ladies' View**, che abbraccia l'intera vallata. E' il punto più alto della tortuosa strada di montagna. Nonostante questo angolo abbia subito piccole trasformazioni e sia diventato un punto di accoglienza turistica, rimane ancora affascinante e incredibilmente bello, una sintesi perfetta dell'equilibrio cristallino fra natura selvaggia e dolcissima valle fatata. Il nome di questo punto panoramico sembra derivi dalla ammirazione per la vista del paesaggio esternata dalle dame di compagnia della regina Vittoria, durante la loro visita nel 1861.



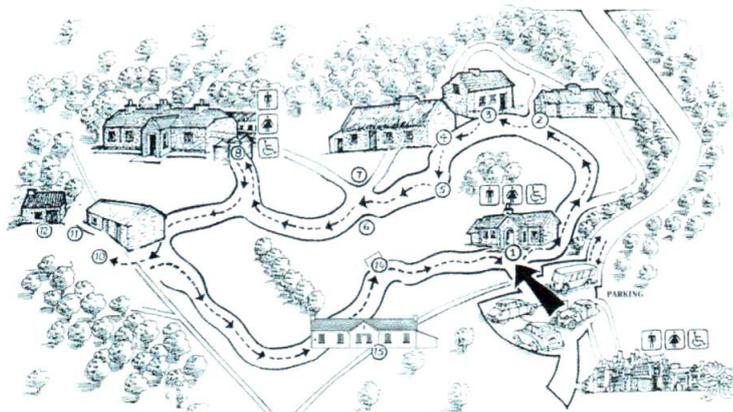
Una deviazione dal percorso consente di ammirare la **Torc Waterfall**, una cascata di 20 metri nel cuore dei boschi. Le acque del torrente partono da un laghetto montano denominato "Devil's Punch Bowl" (la boccia da punch del diavolo) e si gettano nel lago Muckross. Il tratto scosceso dove si sviluppano le cascate è formato da arenaria. Facilmente accessibili, le cascate si possono raggiungere con una breve passeggiata lungo un sentiero boschivo che parte da un parcheggio situato a 8 km da Killarney, lungo la statale N71 che collega Killarney a Kenmare.

Vero fiore all'occhiello del parco sono i laghi **Lough Leane**, **Muckross Lake** (anche chiamato **Middle Lake**) e **Upper Lake**. I tre specchi d'acqua sono incastonati tra vette montuose e alberi secolari, offrendo paesaggi da sogno.

Lough Leane, il più grande dei tre, si estende per circa 19 km². Il lago è puntellato di isolotti selvaggi come la pittoresca Innisfallen Island, che ospita le rovine dell'Abbazia di Innisfallen, un monastero fondato nel 640. Nell'area si trova il Ross Castle, un castello del XV secolo che fu la residenza della famiglia O'Donoghue. Presso il piccolo molo sottostante è possibile noleggiare una barca per esplorare i laghetti della zona e la natura lussureggiante, ma anche per fare escursioni alla Innisfallen Island o al Lord Brandon's Cottage. Più a sud è situato il **Muckross Lake**, il lago più profondo di Irlanda: raggiunge i 75 metri di profondità.

Affacciata sul lago si trova la **Muckross House**, una splendida residenza vittoriana del 1843 circondata da giardini ornamentali. La ex-residenza privata Muckross House è ora aperta al pubblico, che vi può ammirare le sue sale, arredate con i mobili originali di metà e fine '800, i giocattoli dell'epoca, i raffinati arredamenti di Killarney nella biblioteca e nella sala del disegno, il museo sulle tradizioni locali, nonché la famosa camera da letto in cui dormì la **Regina Vittoria** durante la sua visita nel 1861.

L'atmosfera che si respira è autentica e genuina e lo dimostra la presenza della **Muckross Traditional Farm**, una fattoria gestita



secondo le tecniche agricole di una volta. Nelle tradizionali fattorie di Muckross è possibile compiere un viaggio a ritroso nel tempo e scoprire come vivevano i nostri antenati prima dell'avvento dell'elettricità, quando tutti i lavori venivano svolti manualmente. Potrete incontrare i contadini e le loro consorti e scambiare due chiacchiere con loro mentre svolgono le faccende quotidiane in casa o nei campi o curano gli animali. I visitatori hanno diritto anche ad un giro gratuito sul Muckross Vintage Coach, un mezzo di trasporto d'epoca, che collega tra loro le fattorie.

Nei dintorni si trovano anche i resti della Muckross Friary, un'abbazia francescana fondata nel 1448 e distrutta dalle truppe di Cromwell nel 1652. Il monastero spicca per il chiostro ben conservato e la torre a pianta quadrata.

MUCKROSS HOUSE OPENING HOURS 2019

Muckross House and Gardens are open daily all year round (except the Christmas period). Admission to Muckross House is by Guided Tour only.

Apr-Jun 9am-6pm Last Admission 4.40pm

Jul-Aug 9am-7pm Last Admission 5.40pm

MUCKROSS TRADITIONAL FARMS OPENING HOURS 2019

May 7 days a week 1pm - 6pm

June-August 7 days a week 10am - 6pm

Un servizio gratuito di carrozze circola regolarmente per le Muckross Traditional Farms.

Sonia&Roberto tour leader

CLIFFS OF MOHER

Uno dei luoghi più suggestivi e affascinanti d'Irlanda? Le magnifiche scogliere di Moher. Le **Cliffs of Moher** (Aillte an Mhothair, che significa "scogliere della rovina", in gaelico irlandese) possiedono numeri importanti: sono lunghe 8 chilometri e raggiungono un'altezza massima 214 metri di altezza. Camminare a strapiombo sul mare è una sensazione unica, sembra di essere ai confini del mondo e il panorama raggiunge la massima poesia quando si accendono i colori del tramonto: la maggior parte dei turisti ha già ripreso la strada del ritorno e la pace è interrotta solo dal volo degli uccelli, dal suono del vento e delle onde che s'infrangono sugli scogli.

Le Cliffs of Moher probabilmente prendono il nome dal fortino Mothar che fu distrutto durante le guerre Napoleoniche per costruire al suo posto una torretta di avvistamento chiamata Hag's Head.

Le scogliere oggi sono una zona Speciale Protetta e sono la "casa" di più di 30.000 uccelli. Tra di essi, durante la stagione da Marzo fino a Luglio è possibile vedere anche il buffo e simpatico Puffin che viene a nidificare sulla Goat Island. Foche e delfini sono avvistati con molta frequenza e se siete fortunati potrebbe capitarvi di vedere una balena Humpback o uno squalo elefante, la specie di squalo più grande al mondo, dopo lo squalo balena.

Essendo così scenografiche sono state anche la location per molte pellicole e film famosi come **Harry Potter e il Principe Mezzosangue**, La Storia Fantastica e la Figlia di Ryan. **Silente**, il famoso preside di Hogwarts, ha l'invidiabile capacità di "materializzarsi" insieme a **Harry Potter** in una posizione assolutamente impareggiabile, di fronte a delle imponenti scogliere lungo la costa occidentale dell'Irlanda. Harry è a caccia degli Horcrux. Mostruose scogliere nerastre appaiono minacciose nella nebbia, ergendosi sopra un mare in tempesta. Dietro gli occhiali, i suoi occhi sono così sbalorditi da indurci a credere che abbia appena visto Colui-Che-Non-Deve-Essere-Nominato. Le vite di Harry e di Silente sono appese a un filo. È una scena epica del film, e la location aiuta sicuramente a rendere la scena ancora più straordinario. Siamo alle Cliffs of Moher, nella contea di Clare, lungo la selvaggia Wild Atlantic Way



La **formazione** delle Cliffs of Moher risale a circa 320 milioni di anni fa. In quell'epoca geologica chiamata carbonifera superiore, l'area delle attuali scogliere era più calda rispetto alle zone circostanti e si trovava alla foce di un fiume. Lungo la sua discesa verso il mare, il fiume portava con sé fango e sabbia che nel corso del tempo si sono depositati andando a formare i vari strati che oggi rendono così particolari le scogliere di Moher. Se osservate dai vari punti panoramici a disposizione, noterete che le pareti delle scogliere sono formate da molti strati sovrapposti di roccia (chiamata scistosa, arenaria e roccia sedimentaria): nei punti dove il taglio è netto potrete ammirare la storia della loro formazione geologica, durata milioni di anni, una sorta di viaggio virtuale all'interno dell'evoluzione del suolo terrestre di questa zona.

Il paesaggio circostante è una meraviglia della natura, dove crescono la delicata silene marittima, la colorata armeria marittima e i fiori selvatici che donano un tocco di colore alla gramigna delle spiagge nella quale si affondano i piedi. Le scogliere oggi sono una zona Speciale Protetta e sono la "casa" di più di 30.000 uccelli. Tra di essi, durante la stagione da Marzo fino a Luglio è possibile vedere anche il buffo e simpatico Puffin che viene a nidificare sulla Goat Island.

Foche e delfini sono avvistati con molta frequenza e se siete fortunati potrebbe capitarvi di vedere una balena Humpback o uno squalo elefante, la specie di squalo più grande al mondo, dopo lo squalo balena.

Su un'isola di cantastorie, non sorprende affatto che uno dei paesaggi più spettacolari sia intriso di leggende e storie fantastiche. C'è la leggenda del pescatore che si innamorò di una sirena che, alla fine, lo abbandonò per tornare negli abissi; quella del maledetto Leap of the Foals, da cui i mitologici Tuatha Dé Danann si lanciavano nel vuoto; e perfino quella della città perduta e sommersa di Kilstiffen... "Se guardi a sud verso Spanish Point, potresti vedere un'area di acqua disturbata. Questo segna la posizione dell'antica città di **Kilstiffen** o **Cill Stuiifin** (chiamato anche **Kilstapheen** o **Kilstuithen**). La leggenda narra che la città affondò quando il suo capo aveva perso una chiave d'oro in battaglia - una chiave che apriva la porta a un castello importante.

La città non sarà ripristinata fino a quando la chiave non sarà recuperata dalla sua posizione sconosciuta. La città, con i suoi palazzi dal tetto d'oro, le chiese e le torri, a volte può essere vista splendere molto al di sotto della superficie. Una volta ogni sette anni, sorge sopra le onde. Ma attenzione !! Si dice che coloro che intravedono questa città moriranno prima che appaia di nuovo.

Cill Stuiifin è la variante di Clare dell'idea di un'isola ultraterrena, diffusa lungo tutta la costa occidentale dell'Irlanda. La festa di Santo Stefano è il 26 dicembre e quella del santo irlandese **Scoithin** il 2 gennaio, cade esattamente una settimana dopo. Il nome dell'isola ultraterrena di Clare (**Cill Stuiifin** e **Cill Stuiithin**) riecheggia entrambi questi santi, ma **Scoithin** è la maggiore probabilità. All'interno della barriera corallina di Liscannor Bay ci sono foreste sommerse e paludi e questo combinato con la storia di un grande terremoto e maremoto tra il 799 e il 802a.C. può costituire la base per le leggende della città sommersa o isola perduta. "

Sonia&Roberto tour leader

Allegato 17

"Fate molta attenzione perché più di una persona è morta cadendo di sotto"; beh questo ammonimento non viene fatto a caso. Un nuovo percorso, segnato da barriere costruite con lastre di pietra scorre più internamente rispetto al percorso originale che si snoda a volte direttamente sul precipizio.

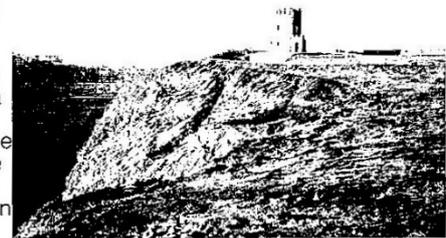
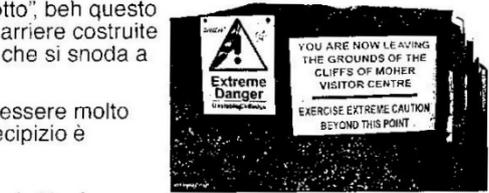
Chiaramente si può scavalcare questa barriera e molti lo fanno ma può essere molto pericoloso, sia per il vento che soffia fortissimo, sia perché il forlo del precipizio è instabile e le frane sono quasi all'ordine del giorno.

Dal Visitor Centre il percorso si divide in due rami, uno verso sud e verso la Hag's Head: dipende da quanto veloce si cammina, ma per arrivarci ci vogliono quasi due ore.

L'altro ramo invece, quello verso nord, arriva fino alla O'Brien's Tower, che marca il punto più alto delle scogliere e sulla quale si può salire pagando un biglietto extra di 2 euro.

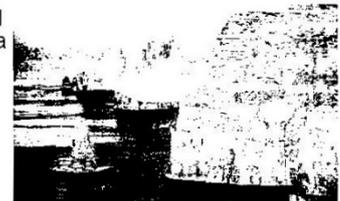
Dal Visitor Centre alla O'Brien's tower è un percorso di pochi minuti e dalla cima della torretta si hanno le vedute più spettacolari sulle scogliere.

La **O'Brien's Tower**, una torre circolare in pietra di due piani costruita nel 1835 da Sir Cornelius O'Brien come osservatorio per i già numerosi visitatori del tempo: dalla torre possono essere individuati vari siti famosi irlandesi, come le isole Aran (facilmente individuabili anche dalle scogliere), la baia di Galway e le montagne Maumturk nel Connemara. Edificio molto semplice e di dimensioni contenute, presenta un connubio di due strutture cilindriche, una delle quali più piccola, entrambe a pianta circolare, articolate su tre piani, finestrate e merlate in cima. All'interno ospita un negozietto di souvenir e dei cannocchiali per i panorami. Si dice comunque che O'Brien fece costruire la torre per far colpo sulle signore in visita, e la leggenda narra che le signore venivano attratte e inseguite intorno alla Torre per essere baciare da Sir Cornelius sotto l'archetto, con la scusa che portasse fortuna; da allora c'è l'usanza di fare due giri di corsa intorno alla torretta e passare sotto l'archetto perché porta appunto fortuna, e ancora oggi questo rito viene ripetuto da molti turisti.



Aperto nel 2007, il **Visitor Centre** è una costruzione completamente eco-friendly costruita come una cava sotto una collina in maniera da non deturpare il paesaggio e con una gestione dell'acqua e dell'energia rivolta alla minimizzazione dell'impatto sull'ambiente. Il Centro Visitatori delle Cliffs of Moher rappresenta il punto di appoggio per tutti coloro che visitano l'area: bagni, caffetteria, zone ristoro, il tutto accessibile ai disabili. Per tutti coloro che desiderano approfondire la conoscenza delle scogliere e del loro ecosistema, sono a disposizione delle sale multimediali con presentazioni audio-visive sulla geologia, sulla fauna e sulla flora della zona.

Breanan Mór è il piccolo, se tale si può definire, sperone roccioso a punta, isolato dal resto della scogliera, probabilmente derivato dal risultato di un crollo della parete della scogliera in tempi lontani (oggetti simili sono facilmente riscontrabili in Irlanda anche a Downpatrick Head e Kilkee). Situato proprio davanti alla falesia sulla quale è stata costruita la O'Brien's Tower, è alto circa 70 metri e spesso avvicinato dalle barche turistiche che partono da Doolin per visitare le scogliere dal mare.



Le stesse barche spesso conducono i turisti a un altro punto abbastanza vicino al **Breanan Mór**, formato da una serie di grotte marine scavate dal mare all'interno di varie falesie, tra le quali spicca la "Grotta del Gigante" (**Giant's Cave**), un'impressionante cavità alta circa 100 metri, molto più delle altre, e ben visibile dalla torre.

Camminando dal centro visitatori fino al punto panoramico Hag's Head è possibile notare delle lastre di pietra molto piatte che costeggiano il sentiero. I segni che le caratterizzano, a forma di serpentina, sono tracce del passaggio di alcuni **animali invertebrati di 320 milioni di anni fa**, alla ricerca di cibo in quello che a quel tempo era fango.

A poche centinaia di metri, su un vasto tavolato di arenaria sporgente, per cui abbastanza pericoloso, ci sono forme nere di circa 2 cm, ovvero fossili di **Goniatitida**, un gruppo animale sottomarino che a quel tempo nuotavano nelle profondità dell'Oceano.

Distanza e tempi di percorrenza Cliffs of Moher Visitor Centre – Hags Head: 5 km in 1.5 – 2 ore

Consigli utili Il sentiero è molto impegnativo, attraversa punti sprovvisti di barriere o ringhiere ed è a strapiombo sul mare. Ricordatevi che le condizioni meteo possono cambiare repentinamente: le raffiche di vento forte e la nebbia possono diventare un pericolo durante il percorso. Il sentiero attraversa alcune proprietà private e prati dove pascola il bestiame: vi ricordiamo di essere rispettosi.

Sonia&Roberto tour leader

KILFENORA

Kilfenora (in gaelico : Cill Fhionnúrach che significa "chiesa della collina fertile o chiesa dal frontale bianco") è un piccolo villaggio della contea di Clare in Irlanda, a sud del Burren. Pur non avendo molto da offrire, Kilfenora è considerata la capitale del Burren, il tavolato calcareo unico al mondo. Caratteristica del posto sono le sue magnifiche croci celtiche tanto da essere ribattezzata come the city of the crosses.

St Fachtna vi fondò un monastero durante il sesto secolo. La cattedrale di Kilfenora, che risale al periodo tra il 1189 e il 1200, è dedicata a St Fachtna. La struttura venne edificata nel cosiddetto stile di transizione con una navata e un coro (coperto da un soffitto di quercia fino alla fine del XVIII secolo). Attualmente, il coro è senza copertura e si presenta con un portale quattrocentesco, una sedilia gotica del XV secolo e una finestra romanica a tre luci orientali con pilastri triangolari sormontati da capitelli scolpiti. Su entrambi i lati della finestra c'è un'effigie intagliata: un vescovo con la mano destra sollevata in benedizione (forse all'inizio del XIV secolo), a nord; e un chierico teso a testa scoperta che tiene un libro (forse del XIII secolo) a sud.

Sebbene la tradizione sostenga che la Cattedrale avrebbe dovuto vantare sette croci, ritroviamo soltanto i resti di cinque. La croce celtica più nota è "Doorty Cross", così chiamata perché la sua fossa fu usata come tomba della famiglia Doorty fino agli anni '50, quando le due parti di questa croce della metà del XII secolo furono riunite.

WEST CROSS

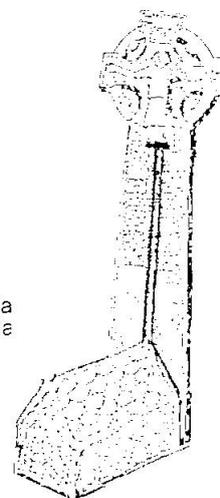
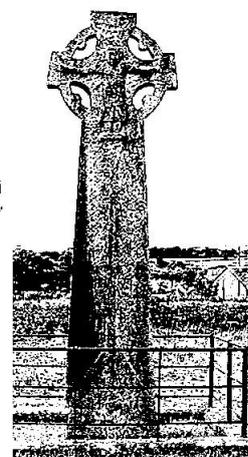
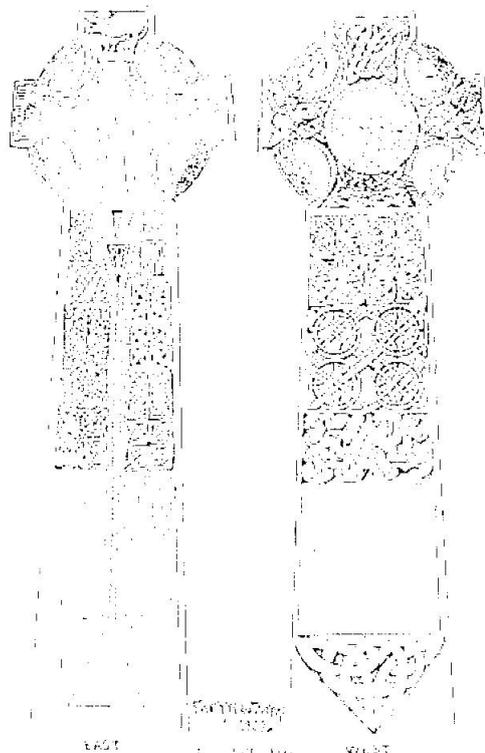
La croce nel campo a ovest della Cattedrale è la più alta e meglio conservata del gruppo di Kilfenora, ma ha sofferto molto a causa degli agenti atmosferici, in particolare della parete ovest.

Misura 4,5 metri di altezza, si assottiglia di circa 25 cm dalla base alla sommità. La croce è di forma aperta e sulle due facce della croce sono presenti ornamenti. Studiando il disegno di Westropp vediamo nella parete ovest che la testa e le braccia a croce sono delineate dalla modanatura a fune, mentre su ciascuna delle braccia ci sono fasce simili a nodi. Anche l'anello esterno delle braccia è decorato. Il centro della testa a croce ha un pannello circolare, modellato e delineato nuovamente da una modanatura a fune. Questo pannello circolare è talvolta paragonato al disco solare. Sotto l'anello della croce ci sono tre pannelli separati di pannelli quadrati, circolari e rettangolari di nodi. Sotto uno spazio vuoto c'è una grande interfaccia triangolare che secondo il signor Westropp era probabilmente un ripensamento. Le caratteristiche principali della facciata est sono una figura di Cristo in piedi su un poggiatesta, da cui discende una doppia modanatura a fune al centro della croce che si unisce ad un pannello triangolare grezzo alla base. Sul braccio superiore della croce sta un animale a quattro zampe dall'aspetto feroce, la sua coda forma un anello sotto il suo corpo e conduce alla sua bocca. L'anello della croce è decorato con leggere trecce di diversi motivi, poi sotto il supporto per la figura ci sono ai lati della treccia a fune,

Alcuni si riferiscono a questa figura come al Crocifisso, ma questo è piuttosto il Cristo risorto trionfante in piedi eretto con le braccia completamente tese. È vestito con una lunga veste che arriva fino al di sotto delle ginocchia. La testa è tonsurata alla romana e sul petto è presente un pannello cieco quadrato. I piedi che poggiano sul piccolo supporto sono rivolti verso l'esterno, quindi la punta dei piedi si collega alla modanatura a doppio filo che scende al centro, collegandosi al triangolo alla base.

Nel 1984 Jakob Streit nel suo libro "Sole e Croce", pagina 142 dice: "Sulla croce a Kilfenora la figura di Cristo stende le braccia in segno di benedizione. Il sangue sacrificale si riversa lungo la lunga asta della croce in due rivoli e si sparge sulla terra".

Così qui il messaggio ritratto su questa croce sembra essere stato il frutto della salvezza della crocifissione e risurrezione di Cristo, discendente sulla tomba del fondatore, o sul popolo della sua chiesa. Un sermone su pietra.





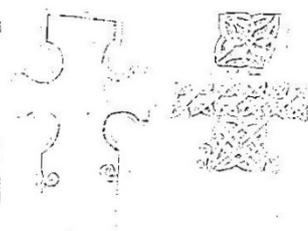
Bassorilievo sulla parete ovest

NORTH CROSS

Vicino all'angolo nord-ovest del cimitero della Cattedrale si trova una croce, da cui il nome, la Croce del Nord. Fino al 1955 circa era interrata profondamente a capo di una tomba di famiglia nella parrocchia. All'incirca in quel periodo veniva sollevata e rimessa nella stessa posizione, quindi ora è alta circa due metri. La croce sembra molto antica e non ha anello, quindi sotto tutti gli aspetti sembra che sia stata progettata come un indicatore per le terre intorno all'Abbazia.

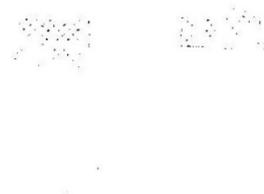
Sulla faccia est c'è una borchia al centro della croce, forse a significare il cosmo. Al di sotto di questo, lungo il bordo, c'è una linea che termina con spirali invertite, suggerendo un andirivieni, vita e morte. Sul lato ovest si trovano tre grandi pannelli annodati di diverso disegno, e ancora due piccole coppie di spirali.

C'è una forte tradizione, sostenuta da alcune persone del posto, che questa croce sia stata prelevata dal suo sito da un cavallo e un carro e posta a capo della tomba che apparteneva a una certa famiglia Quinn. La residenza di questa famiglia era su un'altura a nord di Ballyshanny House, quindi è possibile che la croce si trovasse sulla loro terra.



SOUTH CROSS

La croce sud si trova all'interno del cimitero vicino al muro sud, solo una parte della croce è sopravvissuta. Si trova vicino alla porta d'ingresso alla navata della Cattedrale, poiché in questa zona è stata rinvenuta, ma nessuna traccia della parte superiore. Osservando ciò che resta possiamo visualizzare che questa croce era probabilmente alta circa quattro metri e ritraeva molte caratteristiche. Decorazioni in trecce e nodi sono visibili sulle facce est e ovest, nel punto in cui si è rotta. I bordi laterali presentano modanature piatte che terminano in spirali vicino alla base, spirali simili a quelle della croce nord. Sembra che questa croce e la croce della Porta fossero le uniche due croci in piedi nel cimitero al tempo della Riforma. Con l'aumentare della persecuzione contro la chiesa e tutti i simboli di fede, nel periodo in cui si diceva: "Abbiamo chiuso e inchiodato le Case delle Messe", possiamo vedere quelle due croci, in piedi orgogliose davanti alla Cattedrale, che vengono abbattute dalla mano dell'uomo, spezzandosi in due mentre cadevano. Che strano che siano sopravvissute così bene per noi oggi.

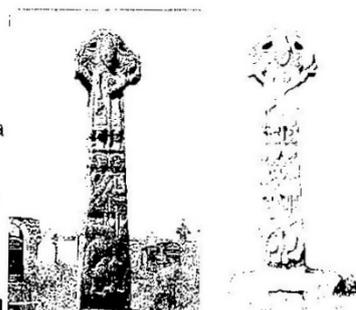


DOORTY CROSS

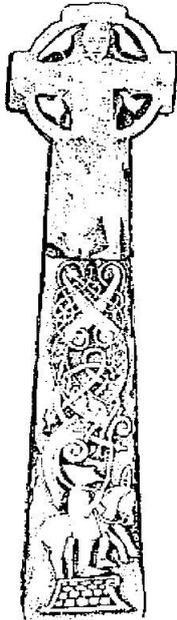


La **Doorty Cross** nella foto a sinistra nel 2002 e nella foto a destra nel 2009 dopo il restauro.

La Doorty Cross, in prossimità dell'estremità ovest della cattedrale, presenta l'iconografia più interessante: alla sommità della faccia occidentale è rappresentata una Crocifissione e sul fusto un intreccio di tipo vichingo e un cavaliere sul tetto di un edificio; la faccia orientale reca la figura di un vescovo con mitra conica e pastorale posta al di sopra di due ecclesiastici di minori dimensioni con le braccia unite e impugnanti l'uno un pastorale ricurvo di tipo irlandese e l'altro un pastorale a tau; al di sotto vi sono due busti umani beccati da un uccello; le facce più strette sono decorate a intreccio e ornamento geometrico, con un'altra figura e un busto umano sulla faccia meridionale.



Allegato 20



Parete ovest

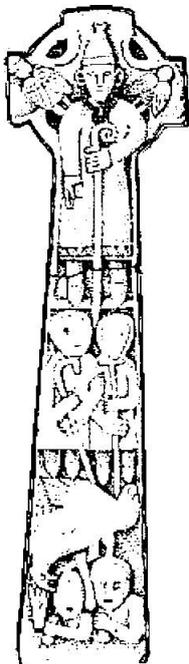


bordo nord

La parete ovest è molto debole e consumata, il che rende difficile vedere i dettagli. Sulla parte superiore della croce si trova la figura di Cristo, con il capo eretto. Su ciascuna spalla sta un uccello (probabilmente colombe), i loro becchi appoggiati sul lato della testa sopra le orecchie, dove c'era la corona di spine, poi sotto le braccia ci sono altri due uccelli, i loro becchi appoggiati all'articolazione delle braccia e il corpo, quelle articolazioni della spalla che hanno sofferto una grande agonia durante le tre ore appese alla croce. Vicino alla base della croce c'è una rappresentazione di un tetto a scandole. (*teito a scandole di legno, era un antichissimo sistema costruttivo utilizzato per realizzare coperture con assi e scaglie di legno. Infatti il termine stesso, scandola, proviene dal latino scandolae-arum e il suo significato è proprio quello di assicelle, schegge, principalmente per coprire i tetti.*)

In piedi sul tetto c'è un cavallo o un asino e un cavaliere seduto di lato. Il cavaliere indossa una tunica e scarpe a punta ma è difficile determinare i dettagli della testa. La mano della figura regge una fascia che si allarga a formare un intreccio molto elaborato.

Sul bordo nord della croce ci sono due pannelli molto deboli di intreccio, si dice che la parte superiore sia un motivo di croci greche ad incastro, il secondo pannello è di grande intreccio.



Parete est



bordo sud

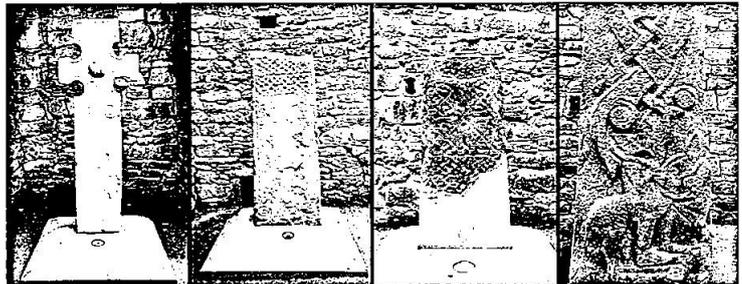
Si dice che Brian Mooney abbia affermato che questa è una croce del XII secolo e si pensa che sia post-norvegese a causa del suo design, comprese le incisioni del vescovo originale di Kilfenora, Saint Fachtnan.

Su ciascuna spalla sta una creatura simile a un uccello o un angelo con ali appuntite e facce simili a quelle umane che si adagiano tra le braccia della croce. La figura è in abito lungo con un alto berretto conico, suggerito per essere una tiara come era indossata dai Papi dell'XI e XII secolo. Tiene un bastone con la testa arrotolata nella mano sinistra rivolto verso l'esterno, che è un segno di giurisdizione. La sua mano destra con due dita tese rivolte verso il basso, impartendo una direzione alle due figure sottostanti. Le due figure di chierici sono legate a braccetto, la figura alla propria sinistra regge, con le sue due mani, un pastorale dalla testa storta di tipo irlandese. I pastorali tenuti da questi due chierici spingono un grande uccello sotto ai loro piedi. Questo uccello è in piedi su due teste dall'aspetto afflitto e colpisce con il becco una delle teste. Queste figure sembrano combattere l'uccello e si suggerisce che tengano in mano una piccola borsa, forse sacchi di denaro.

Nel bordo sud dell'albero c'è un intreccio per formare una treccia. Sotto questo pannello c'è una figura umana in lunga veste, il braccio sinistro della figura è piegato sul corpo e tiene un oggetto simile a un libro, mentre il braccio destro è al suo fianco poggiato su un bastone storto. I piedi puntano verso il basso. Separata da questa figura è una testa scolpita in bassorilievo con orecchie sporgenti.

Nort Cross, South Cross, East Cross e un dettaglio della parete est della Doorty Cross

3 Sonia e Roberto tour leader



Allegato 21



LEAMANEH CASTLE

Il Castello di Leamaneh originariamente era costituito da una semplice casa torre di cinque piani, costruita intorno al 1480 da Turlogh O'Brien, re di Thomond. Il nome del castello 'Leamaneh' si dice che derivi dal gaelico 'Leim un eich' o in inglese, 'salto del cavallo'. Nel 1543, il figlio di Turlogh O'Brien, Murrough, cedette il castello e la sua regalità irlandese a Enrico VIII. Murrough O'Brien, fu successivamente creato 1° conte di Thomond e Barone Inchiquin. Come condizione per questi titoli accettò costumi e leggi inglesi, promettendo la sua fedeltà alla corona inglese e convertendosi alla Chiesa anglicana.

Nel 1648, Conor O'Brien e sua moglie, Mary McMahon, ampliarono la torre con l'aggiunta di un palazzo di quattro piani. La struttura risultante è quella che si trova oggi in rovina.

Mary McMahon, comunemente conosciuta come Maria Rua (Maria la Rossa) a causa dei suoi capelli rossi fiammeggianti era un personaggio formidabile del tempo e compare in numerosi racconti di folklore. Nacque nel 1615, figlia di Torlach Rua McMahon, signore di Clonderlaw. Il suo primo marito, Daniel O'Neill morì giovane, lasciando la tenuta e £ 1.000 a sua moglie.

Nel 1639, Maria la Rossa sposò Conor O'Brien, portando la sua eredità con lei e fu questa fortuna che fece del Castello di Leamaneh la più magnifica residenza signorile del XVII secolo della contea di Clare.

Nel 1651, Conor O'Brien combatté contro New Model Army di Cromwell. Secondo un resoconto di Lady Chatterton, scritto nel 1839, il generale Ireton inviò cinque dei suoi migliori soldati, travestiti da atleti, per aggredire e uccidere Conor. Uno di questi soldati riuscì a ferirlo mortalmente e i suoi servi lo portarono, mezzo morto, a sua moglie a Leamaneh. Maria la Rossa sembra che gridò dalla cima della torre: "Cosa me ne faccio di uomini morti qui?" Poche ore più tardi, Conor era davvero morto e Red Maria subito si mise il suo vestito migliore e partì in carrozza per Limerick. Nel tentativo di mantenere le sue terre e possedimenti si offrì di sposare qualunque disponibile ufficiale di Cromwell. Lei fu presto sposata al capitano Cooper. Si dice che alcuni giorni dopo, durante una lite con il suo nuovo marito, il Capitano Cooper fu spinto fuori da una finestra del terzo piano.

Secondo la leggenda Red Maria ha continuato a sposare un totale di venticinque mariti. Alla fine, dopo aver ucciso il suo ultimo marito, è stata presa dai suoi nemici e sigillata in un albero cavo. Lo spettro raccapricciante del suo fantasma dai capelli rossi si dice che sia ancora visto nel Castello di Leamaneh oggi.

Il figlio di Maria Rosso, Donagh O'Brien, è stato l'ultimo degli O'Brien a vivere a Leamaneh. Trasferì la sede della famiglia nel molto più grande Castello di Dromoland. Ci sono stati altri occupanti del castello di Leamaneh ma questo cadde in rovina alla fine del 18° secolo.

Il 9 dicembre del 1908 il dottor George MacNamara riferì di aver trovato diversi uomini impegnati nella demolizione della porta ad arco che si trovava di fronte al Castello di Leamaneh. Egli fu informato che in base alle istruzioni di Lucio William O'Brien, 15° Barone di Inchiquin, la porta d'ingresso doveva essere ricostruita nel castello di Dromoland. Si trova ancora nei giardini di Dromoland oggi. Un'iscrizione sull'arco risale al 1643 e ricorda la sua costruzione da parte di Conor O'Brien e sua moglie Mary McMahon (Maria la Rossa).

Sonia & Roberto tour leader

Allegato 22



BURREN

il Burren, il più vasto tavolato calcareo d'Europa che si estende per circa 300 km², caratterizzato da tante clints, ovvero da rocce frammentate da fessure lineari (dette grikes), tra le quali, inevitabilmente, prepotentemente si sono fatti avanti delicatissimi fiori. Qui ci si rende conto di quanto sia potente la natura, che permette persino a piante alpine, come il fiore blu della genziana di primavera, e a piante mediterranee di farsi spazio tra le rocce, dando vita così ad uno scenario senza paragoni.

POULNABRONE

Il dolmen di Poulnabrone (*Poll na mBrón* in irlandese, traducibile come *Buco dei Dolori*) è un antico dolmen sito nel Burren, in Irlanda ed è uno dei siti archeologici più fotografati d'Irlanda. Risale pressappoco al neolitico, tra il 4.200 e il 2.900 a.C. È costituito da una lastra di 3,6 metri di lunghezza supportata da due sottili lastre poste in verticale. Nelle vicinanze si trova anche un tumulo di pietre che probabilmente serviva a stabilizzare la tomba, in origine molto più alta.

Poulnabrone è classificato come una tomba portale dagli archeologi, e ci sono circa 174 di questi monumenti nel paese. La maggior parte si trova nella parte settentrionale dell'isola, anche se molti si trovano più a sud, soprattutto nelle contee di Clare e Waterford. Le tombe sono generalmente costituite da due grandi pietre che definiscono l'ingresso e una pietra più grande dietro a queste, tutte che sostengono il tetto di pietra. Il tetto in pietra può essere di notevoli dimensioni, con il più grande esempio a Brownshill, Co. Carlow del peso di circa 100 tonnellate.

Non è noto come queste grandi pietre sono state spostate e innalzate ma si è probabilmente usata una combinazione di rulli di legno, corde e forza umana e animale. È possibile che le rampe di terra e pietra siano state utilizzate per trasportare le grandi pietre del tetto in posizione.

Nel 1985 fu scoperta in una delle pietre una crepa che causò, successivamente, il crollo della struttura. La pietra crepata venne sostituita e il monumento restaurato; gli scavi eseguiti hanno messo in luce i resti di almeno 22 tra adulti e bambini, che erano stati sepolti sotto il monumento. Con i defunti furono sepolti diversi oggetti personali, incluso un'ascia di pietra levigata, un ciondolo di osso, cristalli di quarzo, armi e ceramiche. In piena età del bronzo, circa nel 1.700 a.C., un neonato fu sepolto nel portico, appena fuori l'ingresso. Si può attribuire il sesso solo a 8 di questi corpi, ugualmente divisi tra maschi e femmine.

Le ossa erano disarticolate e sembrano essere state collocate all'interno della tomba in una condizione senza carne. Ciò ha suggerito un rituale di sepoltura complesso, dove i corpi sono stati dapprima sepolti altrove fino alla decomposizione. Le ossa nude sono stati poi trasferite alla tomba per la sepoltura definitiva. Un certo numero di ossa contengono segni di bruciatura suggerendo che sono state tenute sul fuoco prima della sepoltura, probabilmente durante un rito di purificazione.

Analisi specialistiche dei resti scheletrici ci hanno dato una visione notevole sulla vita di queste persone neolitiche. Essi sembrano aver vissuto vite relativamente brevi con una sola persona che ha più di 40. Hanno anche lavorato duramente e sono stati utilizzati per il trasporto di carichi pesanti, come dimostra la condizione artritica di molte delle ossa del collo e delle spalle. L'analisi dei denti ha rivelato che hanno sofferto di malnutrizione e infezioni, soprattutto nelle età comprese tra i tre e i sei anni.

Prove di violenza sono state riscontrate sui resti. Una frattura, forse causata da un proiettile di pietra è stata identificata in uno dei teschi, mentre una costola fratturata può essere stata causata da un colpo aggressivo. Ancora più sorprendente, un frammento della punta di una freccia è stato trovato incorporato in un osso dell'anca. Nessuna traccia di infezione o di guarigione così che si presume che la ferita deve essere avvenuta intorno al momento della morte.

Indagini con il radiocarbonio indicano che le sepolture sono stati eseguite a intervalli regolari per un periodo di 600 anni tra il 3800 e il 3200 a.C. Questo suggerisce che il monumento era probabilmente un luogo importante per la sepoltura, dove solo ad alcuni membri della comunità era permesso di essere sepolti.

Una varietà di manufatti, che rappresentano presumibilmente corredi funerari, sono stati anche recuperati dalla camera di sepoltura. Tra questi, un'ascia in pietra liscia, due perle in pietra, un ciondolo di osso decorato, due cristalli di quarzo, diversi frammenti di ceramica grossolana, tre punte di freccia di selce.

Perché alcuni individui sono stati scelti per essere sepolti in questa esclusiva tomba megalitica, però, rimane un mistero.

Il dolmen domina il paesaggio di pietra calcarea del Burren, tanto che la tomba rimase un centro rituale importante fino al periodo celtico.

DUNGUAIRE CASTLE

Il Castello di Dunguire (**Dunguaire Castle** in inglese. Dún Guaire in irlandese), casa a torre del 16° secolo che si erge sulla riva sud-est della baia di Galway, nei pressi di Kinvara, è in assoluto uno dei castelli più scenografici e fotografati d'Irlanda grazie alla sua posizione riflessa sull'acqua e al solitario panorama che lo circonda. Lo scorcio che regala questo piccolo maniero affacciato su un'ansa dell'oceano è assolutamente uno dei più suggestivi d'Irlanda: che lo vediate con una bruma densa che tutto avvolge con la sua atmosfera spettrale o con un cielo blu cristallino che fa risaltare il riflesso del castello sull'acqua cobalto come uno specchio perfetto, rimarrete sbalorditi dalla sua bellezza poetica che sembra uscita da un romanzo romantico.



Il castello di Dunguaire è relativamente piccolo e costruito nel tradizionale stile Irish Tower House la cui caratteristica esterna predominante è il suo mastio alto 75 piedi. C'è anche una facciata continua esterna che circonda un cortile. Il cortile interno veniva utilizzato principalmente per contenere il bestiame piuttosto che per fornire misure difensive. La struttura comprende anche un campanile o un locale di guardia situato nell'angolo sud-occidentale del cortile. Un tempo rimase solo una sola torre fino a quando non fu unita al mastio principale tramite un'estensione chiusa aggiunta nel corso del 20° secolo. Indubbiamente, la sala per banchetti con i suoi spessi muri in pietra e pesanti tavoli di quercia rappresenta la parte più bella all'interno del castello di Dunguaire.

Il Dúnguaire Castle compare nel film di Walt Disney del 1969 *Guns in the Heather* (Intrigo in Irlanda), con Kurt Russell. La roccaforte fu anche residenza del personaggio principale nel film del 1979, *North Sea Hijack* (In Italia conosciuto come "Attacco: piattaforma Jennifer").

Il Dúnguaire Castle è stato costruito nel 1520, sul sito del leggendario palazzo di re Guaire, **Dun** (antica fortezza) (**of king**) **Guaire**, un semi leggendario sovrano del Connacht vissuto nel VII secolo a.C., dal clan Hynes, molto attivi nel combattere normanni e inglesi. Nel 17° secolo, la fortezza è passata in mano ai "sassenach", gli inglesi, e in particolare a Oliver Martyn, distintosi per lealtà alla corona, che vi restò fino al 1924. Fu Oliver St John Gogarty, un noto chirurgo e scrittore, ad acquistare il castello e a fare il restauro. Lo fece diventare un punto d'incontro per i grandi della letteratura come George Bernard Shaw, Lady Gregory, John Millington Synge e William Butler Yeats.

Nel 1954 il castello fu acquisito da Lady Christobel Amphilh finché passò nelle mani della "Shannon Development", una società a scopo di lucro che gestisce numerosi edifici storici spesso convertiti in alberghi di lusso. Durante la stagione estiva, quando il castello di Dúnguaire è aperto al pubblico vi si tengono banchetti allietati da musiche suonate da menestrelli in costume d'epoca e da recitazioni di brani tratti dalla letteratura irlandese medievale.

I visitatori possono esplorare i modesti interni del castello e salire sulla cima della torre di 22 metri e vedere le caditoie, dei balconi merlati da cui venivano lanciati sassi e chissà cos'altro ai nemici.



GALWAY

Questa città-stato conquistata nel XV secolo dall'anglo-normanno Richard de Burgo non presenta cose specifiche da visitare ma è proprio il vivere e il passeggiare fra le vie del piccolo centro e lungo il mare che vi resterà nel cuore e vi farà amare Galway, la sua gente e i suoi colori. **Galway** è un piccolo borgo ricco di storia e tradizioni. Bagnata dall'Oceano Atlantico, la città è stretta in una piccola porzione di terra fra la baia e il Lough Corrib, il lago più grande della Repubblica d'Irlanda.

Quarto agglomerato urbano della fiabesca Irlanda, eletta **capitale europea della cultura per il 2020**, Galway è una città molto vivace, che in vista dell'anno culturale europeo sta progettando tanti interessantissimi eventi. La città di Galway, dotata di aeroporto a 13 km dal centro, si trova nella parte nordorientale della baia di Connacht nell'Irlanda occidentale. È considerata la capitale del gaeltacht, delle lingua gaelica irlandese, oltre che dell'Irlanda occidentale ed è frequentatissima dai turisti di tutto il mondo per il suo forte richiamo culturale e il suo particolare centro storico pieno di vita e che presenta alcuni edifici di elevato livello artistico.



Si può iniziare la visita della città da **Eyre Square (fermate dei BUS)**, dove nel medioevo si tenevano le giostre medievali e il mercato e oggi riconvertita in spazio verde che conserva la **Browne Doorway**, un ingresso riccamente decorato di una dimora mercantile.

Poco oltre la piazza inizia il centro storico quasi interamente pedonale: percorrete le pittoresche **William Street** che poi diventa **Shop Street**, via piena di negozi e con edifici dalle facciate molto caratteristiche: in pietra o muratura colorata, con insegne eleganti e tanti tavolini dove fermarsi ad assaggiare un dolce tipico. La strada termina nel "**Latin Quarter**" un angolo ricco di ristoranti, pub e locali accoglienti, animato soprattutto la sera. Lungo il tragitto, fra negozietti deliziosi e artisti di strada che cantano per voi, incontrerete prima il **Lynch's Castle**, la più bella casa medievale d'Irlanda, dalla facciata decorata con sculture e stemmi della famiglia Lynch e del re Enrico VII, un tempo luogo del potere cittadino e sede staccata della Allied Irish Bank, e la vicina **Collegiate Church of St. Nicholas**, la più grande chiesa medievale ancora in uso in Irlanda: fondata nel 1320, si espanse nei secoli successivi proprio nel cuore cittadino dove tuttora è situata. Dedicata a San Nicola, santo patrono di tante altre chiese di città portuali cattoliche, è poi diventata proprietà della confessione protestante, seguendo il destino di molte altre famose e antiche chiese irlandesi. San Nicola è conosciuto dai più come Babbo Natale, ma in ambito marittimo, è il patrono dei marinai. Difatti è comune trovare chiese dedicate al Santo in cittadine con porti, come appunto Galway.

A quest'ultima si contrappone la cattolica **cattedrale della Madonna Assunta in Paradiso e San Nicola (Cathedral of Our Lady Assumed into Heaven and Saint Nicholas)**, molto più moderna, dato che fu costruita nel 1960 sul luogo delle antiche prigioni e consacrata nel 1965, ma anche molto più grande imponente. Costruita in pietra calcarea grigia e corredata da numerose vetrate, nonostante sia molto recente, la sua forma si ispira alle chiese rinascimentali, con la sua bellissima cupola verde gli eleganti campanili e le arcate a tutto sesto. Ammirate la bellezza della vetrata della facciata, insolita nell'architettura d'Irlanda: richiama in modo chiaro la cattedrale di Nuova di Santa Maria dell'Assedio a Salamanca. È la più giovane delle cattedrali in Europa ed è letteralmente la sede del Vescovo della Diocesi Cattolica Romana di Galway.

Accanto alla cattedrale c'è l'edificio quadrangolare dell'**Università nazionale dell'Irlanda** a Galway, frequentata da 14.500 studenti circa e costruita durante la Grande carestia irlandese che a suo tempo, assieme alle sedi di Cork e Belfast, formava la Queen's University of Ireland. All'interno dell'edificio c'è un antico archivio Unesco sulle lingue celtiche. Gli edifici ricordano stili diversi, dallo stile Rinascimentale al Modernismo e in particolare è conosciuto il Quadrangle, per la somiglianza con la location del film di Harry Potter, la "scuola di magia di Hogwarts".

Infine da non perdere il **Galway Arts center**, situato al numero 47 di Dominick Street; è una galleria di 3 mila metri quadrati che mostra arte contemporanea nazionale e internazionale. L'edificio è stato costruito nel 1840 ma il museo esiste dal 1998. Originariamente fu costruito dalla famiglia Persse, il cui membro più famoso era Augusta Gregory, fondatrice e patrona dell'Abbey Theatre. L'ingresso è gratuito e tutti sono i benvenuti. L'edificio ospita anche una vasta gamma di attività da lezioni di arte, scrittura e fotografia e laboratori di teatro, musica e canto.

Arrivati a **Cross Street** vedrete il cuore del centro con i pub più colorati e il **Dillon's Jewellers**, un piccolo museo dedicato alla nascita, alla storia culturale e alla realizzazione del famoso Claddagh Ring, il tradizionale anello di fidanzamento irlandese, nato proprio a Galway.

Dove il fiume Corrib attraversa Galway, creando isolotti e penisole lungo il suo corso, termina il centro cittadino con Quay Street che conduce, alla sua sinistra, allo **Spanish Arch**, uno delle quattro mura erette nel 1584. Di fronte all'arco si trova una statua dedicata al navigatore **Cristoforo Colombo**. Secondo una credenza popolare del luogo, furono le avventure di un monaco irlandese ad ispirarlo per il suo viaggio in cerca di una nuova rotta per l'India, che lo condusse invece a scoprire l'America. Inoltre, il navigatore genovese visitò la cittadina recandosi nella chiesa collegiata di San Nicola per pregare. Dall'arco si snoda il **Long Walk**, che si articola su entrambe le rive del fiume, con l'eccezione che la riva di destra conduce fino al faro della baia, lungo un tracciato percorribile sia a piedi che in bicicletta, costeggiando prati attrezzati per le attività sportive. Lo Spanish Arch fu chiamato così per la presenza in epoca mercantile di tante navi spagnole che portavano spezie e altri prodotti sconosciuti agli irlandesi. Alla visita allo Spanish Arc potrete abbinare quella del **Galway City Museum**, moderno e spazioso edificio, imperdibile per chiunque desideri scoprire la storia e la cultura della città. Passeggiate tra le collezioni dedicate alla Galway preistorica e medievale e alla sua storia sociale. Insomma se volete scoprire tutto su Galway e sul suo status di Città del Cinema dell'Unesco, oppure conoscere qual era l'aspetto della città alla fine del XIX secolo questo è il posto giusto. Potrete concludere la visita con un caffè e una torta nello splendido pianterreno, con vista sullo Spanish Arc.

Consigli * Il centro storico è molto piccolo ma vi consigliamo di esplorare anche le piccole vie laterali, nascoste rispetto al corso principale: troverete tante piccole sorprese, negozietti simpatici, locali interessanti, murali e bancherelle. *Se siete alla ricerca del vostro Claddagh Ring per un'occasione davvero speciale qui non avrete che l'imbarazzo della scelta: le vie del centro sono punteggiate di gioiellerie famose per la produzione del romantico anello, realizzato in tutte le fogge, materiali e rivisitazioni in chiave più moderna. *Ma se volete ammirare lo splendido colpo d'occhio delle casette colorate alla foce del fiume, dovete passare il ponte e girare a sinistra: da qui parte una piccola passeggiata fra chiuse, cigni, barchette colorate dei pescatori e prati con le porte da rugby, che conduce al minuscolo ma famoso sobborgo di pescatori di nome Claddagh, che diede le origini all'anello.

Sonia & Roberto tour leader

Shopping alla ricerca di gioielli celtici tradizionali.

Si può ammirare Jonathan Margetts intento ad arrembiare attorno agli anelli nel negozio **Thomas Dillon's**. Jonathan è un esperto della storia del Claddagh Ring, il più famoso anello tradizionale irlandese, simbolo di amore, amicizia e fedeltà, che deriva il suo nome da Claddagh, un villaggio di pescatori sulla Baia di Galway. La parola claddagh in gaelico indica la sabbia rocciosa tipica proprio di quella zona. L'anello è composto da due mani che sostengono un cuore sovrastato da una corona, simbolo della lealtà, in ricordo del Regno Irlandese e dell'eredità Britannica, e fu creato nel villaggio di pescatori di Claddagh, una comunità di famiglie di lingua irlandese che ancora oggi elegge

un suo "re". In origine gli anelli venivano realizzati in questa bottega, che risale al 1750. Oggi il negozio vende riproduzioni in oro e argento sterling di questo ricercatissimo accessorio alla moda e grande simbolo di romanticismo.



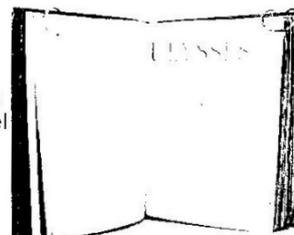
Gustare i sapori. La scena gastronomica di Galway comprende caffè incredibili, bistrot e ottimi ristoranti che stanno dominando la scena. Il meglio degli ingredienti locali e tecniche innovative si fondono con straordinario successo presso il **Loam** e **L'Aniar**, premiati con stelle Michelin, mentre gli incredibili sapori richiamano un fedele seguito da **Kai**. La miglior pizza irlandese si trova da **Dough Bors**; piatti rustici e raffinati mescolati con pietanze sostanziose si possono provare da **Ad Bia**; il tradizionale fish&chips da **McDonagh's**, popolarissimo presso i locali e i turisti. Dalle pluripremiate patatine fritte di McDonagh's ai favolosi formaggi artigianali irlandesi di **Sheridans**, a Galway troverai sempre qualcosa che soddisfi il tuo gusto. Nessuna

visita può dirsi completa senza un salto alla **Griffin's Bakery** (rinomato panificio a gestione familiare apprezzatissimo fin dal 1876, e oggi gestito dalla quinta generazione), per i suoi prodotti imbattibili, tra cui il brack bread, il pane di segale, il soda bread, il pane senza glutine, il pane multicereali e addirittura un pane al gusto di whiskey irlandese. E, infine, l'irresistibile **McC Cambridge's**, un raffinato negozio di alimentari e delicatessen con annesso caffè, delizioso.



Visita alla casa della moglie e musa di James Joyce.

Nascosta lungo la stretta Bowling Green troverai una casa dall'aspetto del tutto anonimo. Oggi è un museo, ma fu la dimora di famiglia di **Nora Barnacle**, moglie e musa ispiratrice di **James Joyce**. Il primo appuntamento della coppia risale al 16 giugno del 1904. La data fu immortalata nell'opera più famosa di Joyce, l'*Ulisse*, ed è oggi nota come Bloomsday.



PUB

Galway ha una vasta offerta di vivaci pub tradizionali, tra i quali il **Tigh Neachtain** (a Cross Street, pub in legno con bellissimi allestimenti alle pareti) e il **Crane Bar**. Qui potrete fare

conoscenza con i meravigliosi abitanti di Galway e potrete sorseggiare un buon bicchiere di **Galway Hooker**, la birra artigianale di Galway.

Altri pub da visitare sono **Murphy's** e **Garavan's**. E se si ha voglia di un po' di sano rock, il **Róisín Dubh** fa al caso vostro.

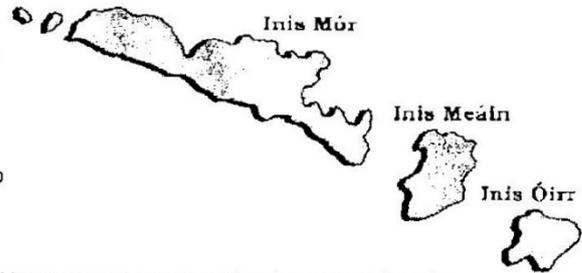


ISOLE ARAN

Testimoni di una storia antichissima che torna indietro fino all'età del Ferro e del Bronzo, le **isole Aran** (Oileáin Árann in lingua gaelica) sprigionano ancora oggi un fascino primitivo. Sono tre – **Inis Oirr, Inis Meain e Inis Mor** – questi i loro nomi in gaelico, dalla più piccola di 8 km quadrati alla più grande di 42 km quadrati.

Tecnicamente, sono posti dimenticati da Dio, piccoli e sperduti, con pochi abitanti e tante pecore e tanto vento ed una vita abbastanza grama, ancora del tutto legata alle bizze della natura. Eppure c'è qualcosa di disarmante nell'ammirare la natura dove l'uomo ancora non è riuscito a plasmarla. Fa sentire meravigliosamente piccoli e stupidamente meschini. Tutto si ridimensiona e torna alla dimensione umana più autentica, di piccolo essere davanti alla potenza e alla sublime bellezza della natura. "Solo dinanzi alla nuda roccia", la condizione che ciascuno dovrebbe provare almeno una volta nella vita.

Geologicamente sono un tavolato calcareo, una propaggine del Burren, l'entroterra irlandese che gli sta di fronte: lastre di roccia grigia dalle cui crepe e fessure spunta l'erba, prezioso foraggio per pecore, mucche ed asini. Abitate sin dai tempi remoti, i celti e i loro antenati hanno qui lasciato un patrimonio archeologico inestimabile per comprendere le origini delle civiltà antiche. Usi e costumi sono rimasti quelli di un tempo: sono state mantenute vive e attuali le antiche tradizioni e la lingua gaelica, fino a pochi anni fa gli abiti venivano ancora tessuti in casa e le scarpe fatte a mano. Per trasformare il terreno roccioso e sterile in aree coltivabili, gli isolani hanno raccolto sabbia e fuco (un tipo di alga) e li hanno disposti a strati su piccoli appezzamenti irregolari, recintati da muri a secco. Il loro scopo principale è quello di preservare dal vento, carico di salsedine, questa terra coltivabile. All'agricoltura si affiancano le attività legate al mare, per le quali gli abitanti si servono di imbarcazioni leggere costruite con fasciami di legno e coperte da una tela incatramata, chiamate curraghs.



Qui le comunità sono bilingui e gli abitanti parlano soprattutto il Gaelico, in secondo luogo l'Inglese. Non stupitevi di questo fatto: l'Articolo 8 della Costituzione Irlandese ribadisce che il Gaelico Irlandese è la prima lingua ufficiale dell'Irlanda, mentre l'Inglese è solamente la seconda lingua ufficiale. Man mano che ci si allontana dalla capitale, cuore dell'economia, del commercio e del turismo, quindi, il numero di persone che parla Gaelico cresce notevolmente. Questa è la vera Irlanda, l'Irlanda del Gaeltacht, cioè di quei territori in cui la lingua e le antiche tradizioni Irlandesi sono state mantenute vive e attuali. C'è una piccola scuola nell'interno, che d'estate resta aperta per accogliere i bambini del circondario e far fare loro pratica con l'antica lingua d'Irlanda.

Nel 1934 lo statunitense Robert J. Flaherty, pioniere del documentarismo, ci girò uno dei primi esempi di docufiction, *Man of Aran*, o *L'uomo di Aran*, primo premio alla Mostra del cinema di Venezia. La pellicola raccontava la dura vita dei pescatori in questo remoto arcipelago di fronte alla costa Ovest dell'Irlanda, composto da tre isolette calcaree, quasi prive di vegetazione, perennemente spazzate dal vento e dalla pioggia. Doveva essere un documentario. In realtà esigenze estetico-artistiche ne fecero una sorta di film drammatico, che poggiava comunque su una base documentaristica reale.

INIS MOR (Inishmore)

L'isola principale è Inis Mór con una popolazione di 831 persone, sparpagliati per un'isola di 42 chilometri quadrati. Nonostante sia la più grande delle Isole di Aran, Inis Mór riesce ancora a sembrare piccola con i suoi soli 12 km di lunghezza e 3 di larghezza.

Alberi rachitici, prati verdi e un patchwork di muretti a secco costituiscono la cifra descrittiva di Inishmore il cui nome gaelico Inis Mór significa appunto "isola grande". Delle tre isole Aran, Inishmore è la più lontana dalla terraferma. Forse è anche la più turistica, oggi, eppure è difficile definire turistico un posto del genere. Troppo selvaggio, troppo ostile, troppo scarno. Troppo sublime nell'accezione romantica del termine.

In ogni caso non riesco a condannare chi – dopo secoli di sopravvivenza guadagnata strappando al mare e alla roccia poco pesce e qualche patata – sceglie di investire sul turismo per rilanciare la propria terra. Soprattutto perché comunque non si tratta di un turismo invasivo e distruttivo.

La maggior parte degli abitanti di Inishmore stanno a **Kilronan** (Cill Rònáin), il centro abitato principale dell'isola (270 abitanti) e attracco dei traghetti da Doolin e da Rossaveal. Al porto di Inis Mór si trovano alcuni bed & breakfast e ristoranti, The Bar, pub che la scritta all'ingresso descrive come "uno dei più vecchi bar dell'Atlantico" (pieno di rimandi all'America, compreso un grande poster di Bob Dylan proprio all'ingresso), un efficiente ufficio turistico e soprattutto un fantastico emporio dove acquistare i famosi maglioni delle Aran, i cui nodi diversi erano il simbolo delle diverse famiglie di pescatori dell'isola.

Tra le cose migliori da vedere, vale senza dubbio la pena di citare il **Dùn Aengus (Dùn Aonghasa)**, importante sito archeologico risalente all'età del Bronzo (I millennio aC). Denominato "il più magnifico monumento barbarico d'Europa", il Dùn Aengus – o Forte di Aengus – è un forte preistorico costituito da quattro semicerchi concentrici posti sull'orlo di una colossale scogliera calcarea alta 87 metri che cade a picco sull'Atlantico. Dùn Aonghasa è il più grande dei forti preistorici in pietra delle Isole Aran. Il forte è costituito da tre massicci muri a secco e un chevaux-de-frise, una fitta fascia di pietre frastagliate e dritte, che circonda il forte da una scogliera all'altra, progettata per impedire l'accesso agli attaccanti. Gli scavi hanno rivelato prove significative della lavorazione dei metalli preistorica, oltre a numerose case e sepolture.

Non si sa con esattezza chi sia Aengus. Secondo la leggenda, Aengus apparteneva ad una dinastia cacciata dalle proprie terre nella contea di Meath nei secoli precedenti. Un'altra possibilità è che si tratti di Aengus Mac Nattraich, re di Cashel nel V secolo DC e con affiliazioni dinastiche alle Aran. Ancora, potrebbe trattarsi di un personaggio del pantheon celtico pagano e pre-cristiano.

Per accedere al Dùn Aengus si salgono dei gradini e un sentiero fino al forte e alla scogliera. Non è particolarmente faticoso, ma occhio quando sarete in cima: il vento è molto forte e non ci sono protezioni a riparare dalla scogliera!



Allegato 27

Fortezza militare o sito religioso, sulla sua funzione si discute, ma ogni supposizione lascia il passo allo stupore sotto le sue mura in pietra troneggianti sull'oceano. Sdraiarsi a pancia sotto sulla pietra fredda e guardare in giù, dove l'acqua incontra la scogliera, provoca un misto di terrore e di venerazione. Ti sembra quasi che la terra sia piatta: spii l'orizzonte lontano, in cerca dei profili di altre terre, ma ti senti sul bordo del mondo.



Percorrendo la costa settentrionale di Inishmore, poco prima della (bianchissima e quasi caraibica) spiaggia di Kilmurvey, c'è un punto panoramico dove rischierete di trovare sempre un bel po' di gente in attesa. Il motivo? Le foche! L'insenatura ospita infatti una colonia di simpaticissime foche che fanno il bagno o si asciugano sugli scogli. Non si avvicinano al bagnasciuga ed è quindi meglio avere con sé un binocolo o una macchina fotografica con un buono zoom: ne varrà la pena!



Le "Sette chiese" (Na Seacht Teampall, in gaelico) sono un sito archeologico e meta di pellegrinaggi tra i più antichi del paese. Il nome si riferisce probabilmente al numero degli edifici che le componevano, anche se oggi sono visibili i resti di soltanto due costruzioni: St. Breacan's Church (Tempall Bhreacàn), risalente al V secolo DC, ed una seconda chiesa aggiunta invece in seguito (Tempall an Phoill), fiancheggiate da un certo numero di case rettangolari, che si ritengono essere gli unici ostelli per pellegrini rimasti intatti dell'Irlanda tardo-medievale. Valgono una visita? Forse sì, forse no. Sono rovine: alcuni le adorano, altri le trovano insignificanti. Io credo però che in un luogo come l'Irlanda, dove la spiritualità ha rivestito fin dall'antichità un ruolo importante nel plasmarne le vicende e la storia, abbia sempre un senso cercare di capire anche queste radici religiose. Poco più sotto la Round Tower, originariamente alta trentacinque metri, ora solo di quattro.



Uno degli elementi più caratteristici delle isole Aran sono senza dubbio i tipici **maglioni di lana**. Ben lungi dal costituire esclusivamente un capo di abbigliamento, la lavorazione dei maglioni delle Aran affonda le sue radici nell'identità stessa di questi fieri e coriacei isolani.

Realizzati in ottima lana locale, si caratterizzano per la presenza di numerosi e diversificati ricami e intrecci. Scoperti negli anni Cinquanta dal grande pubblico internazionale, hanno per secoli costituito la cifra identitaria delle diverse famiglie di pescatori e contadini delle Aran. Un maglione delle Aran originale poteva richiedere anche sei mesi di lavoro a maglia per stringere gli oltre 100mila nodi che lo costituivano. Realizzati originariamente con lana non lavata (fortunatamente su questa cosa poi si è lavorato...), erano inoltre impermeabili e per questo perfettamente funzionali alla vita sulle isole. Non solo: l'eredità artigiana e storica di questi capi di abbigliamento si ritrova nei nodi utilizzati nei ricami. Le diverse combinazioni non erano casuali: ciascuna famiglia o ciascun clan aveva il suo ricamo e questo permetteva il riconoscimento dei corpi di quei pescatori e marinai che venivano inghiottiti dal mare. Lugubre? Forse. Eppure la tradizione dei differenti nodi è stata tramandata di famiglia in famiglia e contribuisce a tracciare una storia complessa e articolata, seppur umile. Le figure riscontrabili nei ricami sono inoltre riprese dalla tradizione dell'arte celtica, e comparandone i disegni sono state trovate similitudini con quelli archeologici e neolitici di Newgrange, nella contea di Meath!

Ah, una cosa: non sono economici. Non pensate di portarvi a casa un maglione delle Aran a 20 euro, per capirci. Ma sono di fattura così squisita e di lana così spessa che vale la pena farci un pensiero.



Sonia&Roberto tour leader

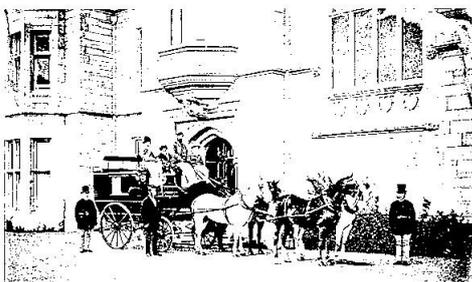
KYLEMORE ABBEY



E' la natura che le fa da cornice, il valore aggiunto di **Kylemore Abbey**, lo splendido complesso nel Connemara. Affacciata sul lago Pollacappul, l'abbazia ed il Victorian Walled Garden, ad appena un'ora dalla città di Galway, è il classico castello che ti aspetti di trovare in terra irlandese. La storia del complesso è davvero memorabile: i cambiamenti improvvisi del destino, da momenti d'amore e felicità a momenti di tristezza ma anche di coraggio vissuti dai suoi occupanti, hanno contribuito a creare una storia affascinante che si estende per oltre 150 anni. In effetti che senso avrebbe percorrere tanti chilometri senza sapere chi e perchè ringraziare per questa creatura talmente intensa che si erge maestosa tra centinaia di alberi centenari, sulle rive di un lago in cui si rispecchia.

La storia del castello e come divenne abbazia

La prima pietra del castello di Kylemore venne posta nel 1867. Solo nel 1920 è divenuto un'abbazia, in quanto in origine l'edificio era destinato a uso residenziale.



Si narra che i primi proprietari, **Mitchell Henry e Margaret Henry**, si innamorarono di questo incantevole luogo soggiornandovi durante il loro viaggio di nozze. Presero in affitto per qualche anno il Kylemore Lodge, l'edificio che sorgeva al posto dell'attuale castello, dove trascorrevano le vacanze. Alla morte del padre (un ricco mercante di cotone di Manchester), Mitchell ereditò un enorme patrimonio che impiegò appunto per acquistare la tenuta di 15.000 acri come regalo d'amore per Margaret e creò uno dei castelli più singolari d'Irlanda. La Grande Carestia aveva devastato anche la speranza della gente di quest'area ma,



sotto la guida sensibile ed entusiasta di Henry, migliaia di ettari di terra abbandonata furono trasformati nell'attuale tenuta di Kylemore Abbey, di cui si occupò come se si trattasse di un esperimento commerciale e politico che regalò benefici all'intera area. Era il suo grande progetto, l'obiettivo di concretizzare un piccolo mondo di felicità in cui con la sua Margaret, talentuosa Lady di campegna apprezzata e rispettata dalla comunità, avrebbero goduto delle tante fortune di cui la vita aveva fatto loro dono: amore, salute, ricchezza. Margaret era una donna di indiscusso gusto, curiosa di conoscere e far proprie le bellezze del mondo, amava viaggiare. Nel 1871 il castello venne completato, ma dopo solo 3 anni, come in ogni favola che si rispetti, il colpo di scena arriva a risvegliare bruscamente dall'idillio perchè, come si dice un pò cinicamente, niente è per sempre. Margaret, che nel frattempo ebbe 9 figli, morì a soli 45 anni durante un viaggio in Egitto a causa di un'improvvisa dissenteria, lasciando il marito a una vita di lussi ma segnato per sempre da un dolore immenso. Dopo pochi anni morì anche la loro figlia.

Nel 1903 il castello venne venduto al Duca e alla Duchessa di Manchester che conducevano una vita molto dispendiosa alla spese del padre della duchessa, il ricco uomo d'affari americano Eugene Zimmerman. I Duchi davano feste sfarzose e scorrazzavano in auto per il Connemara, senza preoccuparsi di badare alle loro finanze. Alcuni dicono che il Duca perse Kylemore Castle al gioco, altri che fu sommerso dai debiti. Quel che è certo è che fu costretto a rivendere il castello.

E così, nel 1914, alla morte di Zimmerman, non riuscendo a pagare ipoteca sul castello, il Duca e la Duchessa di Manchester dovettero cedere il castello a Ernest Fawke, un banchiere londinese. Fawke assunse un custode e un fattore affinché curassero la tenuta in attesa di trovare un nuovo acquirente

Oggi Kylemore è la sede di una **comunità di monache dell'ordine benedettino** che arrivarono qui nel 1920 dopo che la loro abbazia a Ypres, in Belgio, fu distrutta durante la prima guerra mondiale. Le suore benedettine acquistarono la proprietà: le terre vennero divise tra vari affittuari e il castello divenne abbazia. Le suore aprirono un college e una scuola per le ragazze locali, la "Kylemore Abbey International Girls Boarding School". Aprirono anche una guesthouse, che venne però distrutta in un incendio nel 1959 e mai ricostruita. Nel corso degli anni, le monache rimasero all'interno della struttura recuperando e ristrutturando tutto il possibile.

Sonia&Roberto tour leader

Allegato 29

Ancora oggi continuano a lavorare e pregare secondo le regole di San Benedetto. Nell'orto viene prodotta dell'ottima frutta e verdura, mentre nel laboratorio, creato con l'istituzione della scuola, sono realizzate creme e detergenti per il corpo. I dormitori delle studentesse sono stati trasformati in cucine dove viene realizzato dell'ottimo cioccolato, mentre la foresteria è stata mantenuta per tutti coloro che decidono di rimanervi per qualche giorno.

Dagli anni '70 l'abbazia è aperta al pubblico per visite guidate.

Il castello

Lusso è una parola riduttiva per descrivere Kylemore Abbey. Terence Reeves-Smyth, nel suo libro *Irish Country Houses*, descrive il castello come "su una scala di valori da Quarto Potere, con una profusione di splendide sale da ricevimento, una sala da ballo con un pavimento elastico, un imponente scalone, una biblioteca, uno studio e 33 camere..." Per quasi 10 anni, Mitchell, Margaret e i loro nove figli, hanno vissuto qui, in quello che sembra, a tutti gli effetti, uno stato di pura gioia.

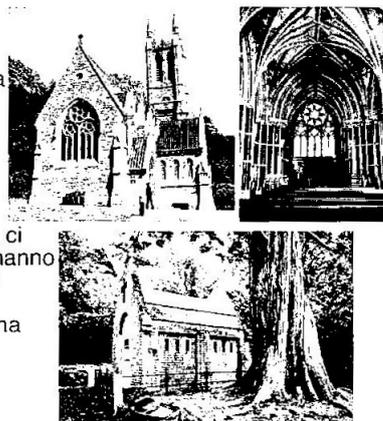
In totale la residenza era composta da 70 stanze tra cui 33 camere, 4 bagni, 4 salotti, sala da ballo, sala da biliardo, biblioteca, studio, nursery, smoking room, sala delle armi e ovviamente gli alloggi per la servitù.

La chiesa gotica e il mausoleo

La **chiesa** (una vera e propria cattedrale gotica in miniatura) venne fatta costruire nel 1877 da Mitchell Henry, in onore della moglie Margaret. Margaret era benvoluta da tutti e secondo le parole di uno dei dipendenti "non abbiamo perso la nostra padrona ma nostra madre".

La chiesa contiene colonne di marmo colorato proveniente da quattro regioni d'Irlanda, verde dal Connemara (Connaught), rosa da Cork (Munster), nero da Kilkenny (Leinster) e grigio da Armagh (Ulster); le colonne risaltano in contrasto con il colore panna delle pareti di pietra arenaria. Nonostante lo stile della chiesa sia neogotico alcune delle sue caratteristiche hanno un aspetto "femminile". Al posto di creature minacciose intagliate come doccioni tipiche delle chiese gotiche, ci sono angeli sorridenti e all'interno i fiori e gli uccelli intagliati nella pietra arenaria hanno sembianze femminili. C'è anche una bellissima finestra di vetro colorato che ritrae cinque grazie: la forza d'animo, la fede, la carità, la speranza e la castità.

In origine il corpo di Margaret doveva essere sepolto nella cripta, accessibile da una botola di fronte all'altare. Ma Mitchell non poteva sopportare l'idea che la moglie venisse seppellita sottoterra, perciò la bara venne deposta nel **mausoleo**, piccolo fabbricato di mattoncini rossi, modesto ma dall'aspetto solido, un pò nascosto dal sentiero principale.



Henry cominciò ad apportare miglioramenti e nel 1893 creò una propria centrale idroelettrica. Il castello era illuminato da gas, candele e nafta, ma si scoprì che si poteva utilizzare la pressione dell'acqua dal lago Touthur in cima alla montagna per produrre elettricità: l'intero sistema venne installato nell'arco di 4 mesi. Ancora oggi la tenuta viene alimentata da un generatore idroelettrico che incanalava energia pulita dal lago. Per 14 anni Henry ha rappresentato Gateway in Parlamento sforzandosi di apportare miglioramenti per la gente irlandese; fece costruire una scuola all'interno della proprietà di Kylemore per i figli dei suoi dipendenti e abbassò l'affitto durante i tempi più difficili.

Sono pochi i turisti che conoscono la storia di Kylemore e i motivi della sua costruzione, ma è qualcosa di davvero coinvolgente. Per Mitchell, l'Abbazia di Kylemore, fu una questione d'amore che si trasformò improvvisamente in un ricordo sempre presente della donna amata. La sua storia, e quella di Kylemore, è una storia d'amore che tiene testa a qualsiasi film romantico di Hollywood.

Eppure, come ogni bravo scrittore sa, ogni storia deve avere una conclusione. Quella di Mitchell e Margaret è finita dopo la morte di lui a Leamington, in Inghilterra, il 22 novembre 1910 all'età di 84 anni. Le sue ceneri sono state portate a Kylemore e riposte accanto alle spoglie della moglie Margaret nel mausoleo vicino al castello. E qui riposano insieme. Ricongiunti per sempre.

I giardini

I giardini vennero fatti costruire dai primi proprietari del castello, Mitchell & Margaret Henry, e ai tempi erano considerati tra i giardini più belli di tutta l'Irlanda. Oltre a frutta e verdura che venivano utilizzati per cucinare e abbellire il castello, ospitavano varie specie di fiori e ben 21 serre riscaldate (tramite un sistema di riscaldamento sotterraneo) per piante esotiche. Su sei acri conteneva un complesso di 21 serre, giardini per il diletto e orti separati da un ruscello di montagna, la casa del giardiniere, un forno per la calce. Nello stesso tempo vennero piantati centinaia di migliaia di alberi esotici. Col passaggio di proprietà dagli Henry ai Duchi di Manchester, i giardini caddero in disuso e vennero abbandonati. Rimasero in quello stato fino a quando arrivarono le suore che decisero di ripristinarli per loro uso. Successivamente nel 1996 vennero ufficialmente restaurati e dal 2000 sono aperti al pubblico. I fiori e le piante visibili oggi nei giardini sono solo di specie presenti in Irlanda in epoca vittoriana. Si possono raggiungere con una romantica passeggiata tra i boschi oppure con un bus navetta gratuito dal castello.

Si cammina tra aiuole perfettamente curate, fiori di ogni colore e grandi serre vittoriane. I giardini sono sempre stati il punto forte di Kylemore Abbey, ma le monache hanno restituito loro l'antico splendore. Da non perdere la casa del capogiardiniere, una villetta dagli infissi turchesi al cui interno è stato ricreato l'arredamento originale. Se passeggiare ti mette appetito, fermati alla Tea Room per una fetta di torta: le squisite ricette sono quelle delle monache.

Sonia&Roberto tour leader

MUSSENDEN TEMPLE

Nella Contea di Londonderry, nei pressi del villaggio di Castlerock, si trova uno dei luoghi più incantevoli del litorale costiero dell'Irlanda del Nord, il Mussenden Temple, il cui progetto si ispirò al Tempio di Vesta di Tivoli (Roma): se dall'entroterra vi avvicinate a questa struttura circolare edificata nel 1785 avrete l'impressione che sia letteralmente sospesa su una scogliera di 35 metri che si affaccia sull'oceano Atlantico.



Tuttavia si tratta di una suggestiva illusione ottica dato che il monumento fatto costruire da Frederick Augustus Hervey, vescovo di Derry e 4° conte di Bristol, è ancora saldo su quella roccia basaltica, nonostante negli ultimi anni (quasi a dare ancora di più un'aura mitica al tempio) il costante fenomeno dell'erosione faccia temere per la sua stabilità. Dal momento della costruzione del tempio, la scogliera ha subito un'erosione di 9 metri, per cui oggi è rinforzata con barre di ferro. E si teme che possa finire tra le onde dell'Atlantico ecco perché nel 1997 sono stati fatti dei lavori importanti per stabilizzare il terreno intorno che, a causa dell'erosione della scogliera, poteva trascinare nel mare la rotonda.

Il Mussenden Temple domina la sottostante spiaggia di Downhill e sullo sfondo ha il Lough Foyle, insenatura naturale che ha una "apertura" talmente piccola sull'oceano che vi sembrerà in realtà un lago: e proprio perché rimase particolarmente affascinato dalla scogliera in basalto e dal panorama, il vescovo di Derry decise di far sorgere qui questo monumento a pianta circolare in memoria di Frideswide Mussenden, una cugina scomparsa da cui il tempio prende il nome.



Dalla tenuta è ben visibile a breve distanza Inishowen, penisola del Donegal, che invece fa parte della Repubblica d'Irlanda.

La struttura si trova nella tenuta di Downhill, una volta di proprietà dell'eccentrico religioso e oggi del National Trust che la custodisce e l'amministra.

Il tempio ed il panorama circostante sono tra gli scenari più fotografati in Irlanda ed anche set del celebre show televisivo, Games of Thrones!

Tra le curiosità che caratterizzano il Mussenden Temple c'è una iscrizione che troverete all'ingresso e voluta dall'eccentrico vescovo: tratta dal Libro II del "De Rerum Natura" di Lucrezio descrive quale sia il sollievo derivante dall'osservare al sicuro dalla costa una nave che ondeggia tra le onde e il boato della tempesta. E' stata tradotta in inglese da John Dryden: "Tis pleasant, safely to behold from shore, / The rolling ship, and hear the tempest roar". (E' piacevole, vedere sicuro dalla riva, / La nave che rotola e sentire il ruggito della tempesta). Metafora che sarà una delle più utilizzate e note nella storia della letteratura occidentale.

Una diceria tramandata fino ai giorni nostri vuole che la struttura, pensata inizialmente come una biblioteca, in realtà fosse stata per un certo tempo un boudoir per l'amante di Frederick Augustus Hervey: all'interno i muri sono anch'essi di basalto ma ricoperti da uno strato di arenaria e c'è un seminterrato in cui Hervey era solito dire messa.

Il tempio si trova all'interno della tenuta di Downhill, che conserva anche le rovine del Castello Downhill, una casa padronale del XVIII secolo, dove il vescovo organizzava divertite le corse al galoppo del suo clero. I maligni dell'epoca e non solo sostengono che i fantini erano i preti e talvolta venivano impiegate anche alcune suore. Nonostante conservi parte del suo fascino, l'edificio è stata quasi completamente distrutta da un incendio a metà del XIX secolo ed è andato ulteriormente in rovina dopo la seconda guerra mondiale.

Una delle attrazioni più interessanti di questa struttura è il Bishop's Gate, un elegante arco classico che un tempo costituiva l'entrata principale della tenuta. Attraverso questo arco si accedeva non solo a Downhill, ma anche a Portvantage Glen, un'area che offre numerosi sentieri, un laghetto di pesca e un'area picnic.

Oggi la Tenuta di Downhill è in rovina, ma è ancora possibile intuirne lo splendore originale. La sua posizione in una verde prateria che domina l'oceano Atlantico suscita una sensazione di grandiosità e mistero.

Downhill House: la vecchia residenza vescovile è oggi solo un rudere devastato da un grande incendio ma conserva un fascino antico che le sue mura trattengono gelose.

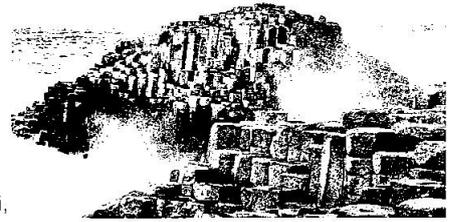


GIANT'S CAUSEWAY o SELCIATO DEL GIGANTE

Lungo la **Causeway Coastal route**, nei dintorni di **Bushmills**, ti trovi davanti a una meraviglia della natura, un luogo ammantato di magia e di leggenda come gran parte dell'Irlanda, anche del Nord. È incredibile quando arrivi e ti trovi davanti questo spettacolo della natura, che si apre ai tuoi occhi e che ti fa letteralmente fare un tuffo nel passato, ma di 60 milioni di anni fa.

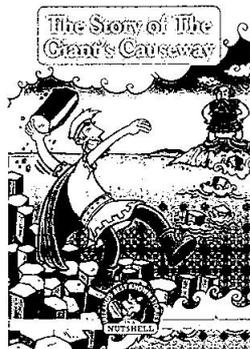


È sorprendente come la lava, solidificandosi, abbia formato pietre esagonali che accatastatesi compongono colonne simili ora alle canne di un organo ora alle corde di un'arpa e più in là a cumuli di monete come quelli del deposito di Paperon de' Paperoni. Poi ci sono gli "occhi del gigante" e lo "stivale del gigante" raggiungibile sulla riva scendendo i "gradini del pastore".



Il Selciato del Gigante ha dato vita nel tempo a miti e leggende, che poi sono la parte più affascinante. Non perché quella scientifica non lo sia, però la fantasia che l'uomo ha usato (e usa) per spiegarsi ciò che non comprende lascia sempre stupiti e per l'appunto affascinati. Le leggende, perché di 3 leggende si parla, raccontano di questo concentrato di colonne e di pietre esagonali come della strada che collega la costa di Antrim all'Isola di Staffa in Scozia. Stessa conformazione, stessi giganti, leggende diverse.

I protagonisti della **leggenda più conosciuta** sono due giganti: **Fionn Mc Cumhail** (**Finn McCool** in inglese) l'irlandese, e **Benandonner** lo scozzese.



Il gigante **Finn MacCool** viveva felicemente sulla costa nord di Antrim con sua moglie **Oonagh**. Erano disturbati solo dagli insulti e dalle minacce del gigante **Benandonner**, o l'uomo rosso, che viveva dall'altra parte del mare in Scozia. Una volta, Finn strappò un grande pezzo di terra e lo scagliò contro il rivale, ma non riuscì a raggiungere la terraferma. Così quell'ammasso di terra divenne l'Isola di Man e il cratere lasciato dalla terra rimossa si riempì d'acqua e divenne Lough Neagh. I giganti continuarono a insultarsi e a tirarsi pietre da lontano, finché un giorno Benandonner sfidò Finn a combattere, faccia a faccia. Finn decise che la misura era colma, così cominciò a costruire una strada per attraversare l'Oceano, raggiungere il rivale e picchiarlo. La costruì di pietre dalla forma insolita, con sei facciate, in modo da adattarsi perfettamente come in un nido d'ape e formare un vero e proprio pavimento. In effetti in Scozia, dall'altra parte dell'ideale sentiero che parte dalla Giant's Causeway, ci sono delle formazioni analoghe.



Finn percorse la strada appena costruita in preda all'ira. Quando vide profilarsi la Scozia, vide la figura di Benandonner da lontano. Finn era di dimensioni notevoli, ma alla vista del suo enorme nemico che si dirigeva verso di lui, il suo coraggio vacillò. Un'occhiata al collo grosso di Benandonner e ai suoi terribili pugni e Finn scappò ritornando ad Antrim. Finn corse da sua moglie in cerca di aiuto, dicendole che aveva sfidato Benandonner in una lotta, ma che il gigante era molto più grande di quello che aveva immaginato. A casa, con Benandonner che si avvicinava velocemente, Finn tremava mentre descriveva la mole del suo nemico a Oonagh. Sapevano che se avesse affrontato Benandonner a viso aperto, sarebbe stato annientato. E così Oonagh escogitò un piano ingegnoso: dovevano creare un'illusione di dimensioni, che facesse credere che Finn fosse una montagna d'uomo, pur tenendolo nascosto. Quando Benandonner si avvicinò alla fine del sentiero, Oonagh infilò suo marito in un'enorme culla. Camuffato da gigantesco neonato, Finn giaceva tranquillo mentre Benandonner bussava alla porta. La casa tremò quando entrò. Oonagh disse all'arrabbiato ospite che suo marito non era in casa, ma lo invitò ad accomodarsi e a mangiare nell'attesa. Quando il gigante si avvicinò sulle focacce messe davanti a lui, urlò per il dolore essendosi spezzato i denti con il metallo che Oonagh vi aveva nascosto. Gli disse che questo era il pane preferito di Finn, insinuando il seme del dubbio nella mente di Benandonner che forse non poteva competere con il suo rivale. Quando Finn emise uno strillo, l'attenzione di Benandonner fu attirata dal neonato gigante nell'angolo. Il neonato era così imponente, infagottato sotto una montagna di coperte, che Benandonner rabbrivì al pensiero di come sarebbe stato il padre. Decise che era meglio non scoprirlo. Mentre fuggiva, Benandonner frantumò le rocce che collegavano le coste, distruggendo il selciato.



Quando si cammina lungo i **40.000 pilastri di basalto** che sono rimasti sul Sentiero del Gigante, e che si protendono verso il mare, la fantasia ci può far veramente pensare che siano veramente i resti di una strada che formava un ponte tra l'Irlanda e la Scozia. Quando poi si scopre che esistono pilastri di basalto simili nella grotta di Fingal sull'isola scozzese di Staffa, la convinzione che questa potrebbe essere la vera origine di questa meraviglia della natura si rafforza ancor di più.

Un'altra versione della stessa leggenda vuole Finn McCool costruire il selciato per permettere al suo rivale Angus (o Benandonner), che si trovava in Scozia, di raggiungerlo. Finn lo sconfisse e quasi magicamente la strada scomparve inabissandosi e rese queste due terre legate in eterno senza essere unite.

La leggenda più romantica, meno conosciuta, vuole semplicemente che la Giant's Causeway fosse costruita da un gigante innamorato che voleva raggiungere una bella gigantessa sull'Isola di Staffa, nelle Ebridi interne, di cui si era innamorato.

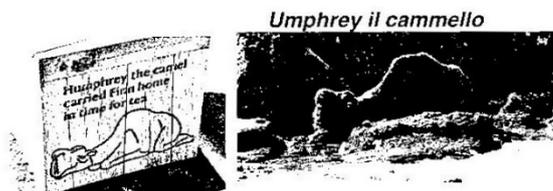
Allegato 32

In effetti, **scientificamente e geologicamente**, non è stata opera dell'uomo, né del gigante Finn McCool, come vuole la tradizione. E' stata la lava a produrre le colonne esagonali che formano il Giant's Causeway. Lo ha mostrato una simulazione al computer effettuata da Eduardo Jagla del Centro Atomico Bariloche (Argentina) e Alberto Rojo dell'Università del Michigan (Usa). Nello studio, pubblicato su Nature, i ricercatori hanno ipotizzato il fenomeno che diede origine, circa **60 mila anni fa**, al Giant's Causeway – letteralmente "la strada lastricata dei giganti". Le 40 mila colonne di basalto prevalentemente di forma esagonale, che si innalzano fino a 12 metri sopra le spiagge di County Antrim, sono state prodotte durante un'intensa attività vulcanica dallo scivolamento della lava nelle fenditure della roccia, che raffreddandosi e poi solidificandosi avrebbe esercitato una forte pressione, causando la formazione di fenditure in superficie. Queste in seguito si sarebbero propagate anche negli strati di roccia che degradano verso il mare. La tensione esercitata dalla lava in tutte le direzioni avrebbe prodotto delle fenditure verticali che si sarebbero distribuite casualmente. Dopo l'assessamento delle crepe poi, i pilastri erosi in superficie dal vento, dalla pioggia e dal mare, avrebbero assunto una forma geometrica, prevalentemente esagonale. Jagla e Rojo hanno riprodotto i modelli di frattura all'interno di uno strato di particelle unite da una forza elastica, per imitare l'attrazione degli atomi della roccia. Hanno inoltre usato il modello di rottura in uno strato come punto d'inizio della rottura degli strati inferiori. Il risultato ha confermato l'ipotesi di partenza: anche il modello evolveva da una situazione in cui le spaccature si distribuivano a caso, a una in cui le fratture formavano ampi poligoni.

Non stupisce che questo luogo sia stato dichiarato "**Sito Patrimonio dell'Umanità**" dall'**Unesco** poiché, oltre alla straordinaria bellezza, la Giant's Causeway è la nostra porta d'accesso al passato più antico della Terra.

Il punto di partenza per la visita è il bel **Visitor Centre**, realizzato imitando il basalto della costa. Da lì una strada asfaltata scende verso la formazione più famosa e gettonata di tutte: l'**Alveare**, protagonista assoluta delle foto che si vedono dappertutto. Tra i due punti c'è un servizio navetta a pagamento che fa la spola, e può essere comodo per chi ha qualche difficoltà a camminare o semplicemente se si vuol risparmiare la salita al ritorno. Ci sono diversi percorsi di trekking più o meno impegnativi da prendere per ammirare panorami stupendi sulla costa.

Il **Blue Trail** è facile, è il più diretto e congiunge Visitor Centre e Alveare. Mentre si scende verso l'Alveare, si ascolta l'audioguida in italiano che conduce, passo dopo passo, alla scoperta del sentiero, con tutte le leggende legate al luogo, o spiegazioni scientifiche di tutte le attrazioni che si trovano lungo la strada. Consente poi di proseguire lungo la baia agguantando il Red Trail.



Il **Red Trail** è estremamente panoramico, dato che segue la costa, ma in alto, con viste molto ampie sul mare e sulla costa. Lo si può affrontare al ritorno percorrendo circa duecento scalini, ma la vista che si gode in cima ripaga da ogni sforzo. Attualmente il percorso termina all'Anfiteatro per ragioni di sicurezza, ma vale la pena arrivare fin lì perché il vasto semicerchio è spettacolare.

Il **Green Trail** punta a sinistra rispetto al Visitor Centre, ignorando quindi la formazione principale della Giant's Causeway. Tuttavia è accessibile a tutti, anche alle carrozzelle, e regala panorami meravigliosi.

Lo **Yellow Trail** è il più complicato, poiché segue la cima della scogliera e non la parte bassa. E' superspettacolare, ma probabilmente è per hiker appassionati. Si ricongiunge con i percorsi Verde e Rosso.

I migliori consigli di sicurezza

- Le pietre sul percorso sono irregolari e possono essere scivolose
- Stai lontano dalle onde
- Segui i percorsi
- Tenersi lontano dai bordi della scogliera
- attenzione a segnali e chiusure sul percorso
- Indossare calzature e abbigliamento appropriati; può fare freddo indipendentemente dalla stagione anche a causa del vento
- Informa qualcuno dove stai andando, organizza un luogo di incontro poiché la ricezione del telefono cellulare a volte è inaffidabile
- I cani devono essere tenuti al guinzaglio**

Rischi e pericoli

- The Giant's Causeway è un sito dinamico; si prega di essere consapevoli della caduta di pietre
- Fai attenzione alle onde improvvise e inaspettate che si infrangono sugli scogli
- Il tempo può cambiare rapidamente - forte vento e pioggia possono verificarsi indipendentemente dalla stagione

Visitor Centre opening times

March, April, May 2020	9:00am - 6:00pm
June, July, August, September	9:00am - 7:00pm

Sonia&Roberto tour leader

DUNLUCE CASTLE

La costa di Antrim è profondamente connessa alla storia e alle tradizioni scozzesi. Perfetto esempio di questo intreccio storico e culturale è il **Dunluce Castle**, risalente al XIII secolo, fortezza principale della famiglia MacDonnell, che furono i capi della contra di Antrim. Per coloro che hanno già visitato la Scozia, arrivando da Portrush, dietro a una curva, ecco apparire un déjà vu: come per incanto vi sembrerà di essere approdati sulla costa scozzese. Infatti questo spettacolare castello ricorda molto da vicino i possenti manieri della terra scozzese.

Il **Dunluce Castle** infatti si aggrappa coraggiosamente a un brandello di roccia, a picco su un mare scuro e burrascoso che al primo raggio di sole s'incendia di colori cristallini, con alle spalle prati di un verde accecante. La bellezza di questo castello ormai in rovina è indiscutibile: l'articolata costruzione sembra sfidare la logica e la gravità, appesa come per disperazione alle rocce friabili ed erose dal vento e dalla forza distruttrice del mare che già nel corso dei secoli si è portato via un'intera porzione del castello, le cucine, costringendo così a spostare la Manor House

in posizione più centrale. Durante il dominio dei MacDonnell, parte della cucina del castello collassò in mare. Secondo una leggenda, solo uno squattero presente nella stanza sopravvisse all'incidente, in quanto l'angolo della stanza in cui era seduto fu l'unico a non crollare in acqua. La moglie del proprietario si rifiutò di vivere ancora nella struttura e da quel momento il castello fu abbandonato e molte sue parti vennero saccheggiate per poter costruire altri edifici nelle vicinanze.

Attraversando il ponte che conduce al castello vi sembrerà di tornare indietro nel tempo, di sentire il vociare concitato della servitù e l'odore della legna che arde negli immensi camini. Le stanze ormai prive di tetto sono in balia degli elementi ma conservano un fascino assolutamente unico.

Tuttavia, l'affioramento su cui sorge ha una storia di coinvolgimento umano che risale a molti secoli prima. Il sito era considerato estremamente importante sia spiritualmente che strategicamente e fu spesso conteso: vi è una grotta, un passaggio sotterraneo artificiale che gli archeologi stimano possa risalire al 500 d.C.

Per la sua posizione unica e suggestiva a picco sull'oceano il sito è stato scelto per il set della fortunata serie televisiva statunitense **"Il Trono di Spade"** (**"A Game of Thrones"**) tratta dal romanzo di George R.R. Martin **"Cronache del ghiaccio e del fuoco"** (in lingua originale *A Song of Ice and Fire*). Il castello di Dunluce è la roccaforte di Pyke: da qui proviene **Theon "Il Voltagabbana"** (interpretato da Alfie Allen) e da qui la Casa dei **Greyjoy** domina le *Isole di Ferro*.



Nel 1973 il castello di Dunluce apparve nel booklet dell'album **Houses of the Holy** dei **Led Zeppelin**.

Nell'immagine, un uomo nudo tiene sollevato in alto una bambina in direzione di un fascio di luce.



Nessuno sa esattamente cosa significhi il nome originale. "Dunluce" si traduce come "forte del forte", (in gaelico irlandese - Dún Libhse) ma il significato del nome originario "Dunliphis" è un mistero ancora irrisolto.

Molte persone hanno trovato la morte sulla scogliera e, in centinaia di anni, sono state numerose le segnalazioni di avvistamenti di fantasmi e i racconti riguardanti l'interno delle sue mura di fredda pietra grigia.

Una di queste storie è quella di **Lady Maeve Roe**.

Si pensa sia stata l'unica figlia di Lord MacQuillan e rifiutò con forza la volontà del padre, che l'aveva promessa in sposa a Richard Oge, da venire rinchiusa nella torretta nord-est del castello. Maeve era innamorata di Reginald O'Cahan figlio di un capo clan rivale e ogni giorno e notte guardò dalla finestra della sua prigione nella speranza che il suo amore sarebbe arrivato a salvarla.

Era una notte buia e tempestosa quando finalmente Reginald arrivò al castello: con il vento che fischiava attraverso i merli e batteva contro le spesse mura di pietra, la coppia segretamente fuggì dalla fortezza. Nel freddo della notte entrarono nella Grotta Sirena, una caverna che si apre nelle rocce sottostanti il castello dove il giovane aveva nascosto una piccola imbarcazione e così sfidarono il mare turbolento con la speranza di raggiungere Portrush (Irish-Port Rois).

Purtroppo la barca perse la propria sfida contro la forza delle onde e venne gettata contro le rocce, Maeve Roe e Reginald O'Cahan affondarono nelle gelide profondità del mare.

Si dice che il corpo dell'uomo fu ritrovato dopo qualche tempo ma quello di Maeve non venne mai più recuperato e che da allora giaccia nella sua tomba d'acqua e anche se i suoi resti mortali sono ormai persi il suo spirito è ancora presente al Dunluce castle.

I visitatori del castello e gli abitanti dei dintorni raccontano che nelle notti buie e tempestose si odono strazianti lamenti e urla inquietanti provenire dalla Torre di nord-est conosciuta anche come Torre di MacQuillan. Nel corso dei secoli successivi, i servi sono entrati sempre malvolentieri nella torre ed in ogni caso non hanno avuto modo di raccogliere polvere o sudiciume: la leggenda narra che sia il fantasma di Maeve Roe a tenere pulito.

Sono stati in molti, nel corso degli anni, ad affermare di aver visto una figura femminile avvolta in da sudario bianco, accompagnata da lamenti, sulle rocce di Dunluce nelle notti di tempesta. Alcuni ritengono trattarsi di una Banshee, generata dallo spirito inquieto di Maeve Roe MacQuillan.

La leggenda della cucina che cadde in mare

Nel 1600, secondo un mito locale, una forte tempesta fece crollare una parte del castello ove erano ubicate le cucine, causando molte vittime tra la servitù.

La leggenda viene narrata più o meno così: Lady Katherine Manners, una signora inglese estremamente ricca ed abituata ad uno stile di vita sontuoso, si sposò nel 1635 con Lord Randal MacDonnell, di Antrim. La coppia viveva abitualmente a Londra ma, nel 1638, si trasferì a Dunluce insieme ai figli e a molti dei servitori.

Sonia&Roberto tour leader

Allegato 34

Era una notte tempestosa quella durante la quale Lady Katherine aveva organizzato una grande festa al castello, alla quale parteciparono i nobili di tutta l'Irlanda, come gli O'Neill, gli O'Haras e i MacHenrys, riempiendo la grande sala del banchetto e godendo del buon cibo e della musica. Ad un certo punto, tuttavia, un enorme boato provenne dal lato nord del castello. Tutti si precipitarono e, con grande stupore, videro che la cucina era scomparsa, insieme con nove dei servi. Tutta una parte del palazzo, insieme a molti oggetti di valore, era crollata in mare, oltre 100 piedi più in basso. Solo un angolo della cucina era rimasto al proprio posto e lì, in piedi, vi era la zingara alla quale Lady Katherine aveva rifiutato l'ingresso nel corso della giornata. A lei fu data la colpa di aver lanciato una maledizione sul castello. I Signori di Antrim, secondo la leggenda, lasciarono il castello subito dopo per non farvi più ritorno e, a quanto pare, fecero bene perché dopo non molto crollò anche il tetto. Non sappiamo dove finisca la storia e cominci il mito, ma sappiamo che in alcuni dipinti del 1600 e 1700 l'ala Nord viene rappresentata ancora intatta.

Un'altra storia locale narra del **fantasma del capitano inglese**.

Gli inglesi, dopo anni di ostilità riuscirono a conquistare il castello, ma i MacDonnell non erano affatto sconfitti e, dopo aver ripetutamente assaltato le mura decisero di provare a risalire scalando la parete rocciosa e le torri angolari. Il tentativo ebbe successo e il comandante della guarnigione, un capitano inglese, venne impiccato. Ed è lì, su quelle torri, che il suo fantasma è stato notato più volte aggirarsi, forse impegnato per un turno di guardia che in vita non ha eseguito in maniera adeguata e che ora ha il sapore dell'eternità.



- Nelle giornate di vento e pioggia fate estrema attenzione quando vi avvicinate alle finestre (che sono praticamente senza protezioni) e ai passaggi resi pericolosamente scivolosi dall'acqua, soprattutto se viaggiate con bambini.
- Durante la visita non dimenticatevi di affacciarvi al punto in cui si scende al vecchio tunnel proprio sotto la Torre a nord-est. Da qui partiva un passaggio segreto che portava alla spiaggia, costruito per nascondervi navi e imbarcazioni per raggiungere Rathlin Island o la Scozia.
- Passando dall'esterno è possibile scendere, attraverso una ripidissima scala, alla minuscola spiaggia sottostante: un tempo da qui si entrava in una grotta oggi vietata ai turisti per rischio frane. Non è difficile immaginare storie di pirati e contrabbandieri.

L'edificio medievale - scavi di fronte al castello

Gli archeologi dell'**Environment Minister for Northern Ireland** (Ministero per i Beni Ambientali dell'Irlanda del Nord) stavano indagando per cercare i resti di un sito di XVII d.C. secolo, noto dalle fonti come **Dunluce Town**. Ciò che è venuto alla luce, però, è stata una sorpresa. Resti di un focolare e le strutture annesse sarebbero databili almeno duecento anni prima. Le analisi al radiocarbonio effettuate su i resti lignei dell'assito dell'edificio rinvenuto hanno restituito una data compresa tra il 1400 e il 1500 d.C. .

Gli scavi hanno portato alla luce per ora un'abitazione in pietra con assito ligneo. Oltre al focolare sono stati rinvenuti frammenti ceramici che si sono rivelati fondamentali per gli archeologi per interpretare il sito nel contesto medievale Nord Europeo. Fino a oggi era nota dalle fonti solo l'esistenza di un sito di XVII secolo sorto nei pressi di Dunluce Castle.

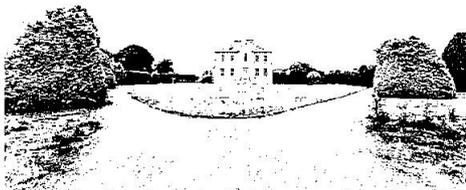
Questa recente scoperta indica che l'area fu luogo di una precedente fase occupazionale medievale (XV - XVI secolo). In tutta la provincia dell'**Ulster** restano ben pochi resti di case medievali in pietra. L'edificio dissotterrato dagli archeologi faceva parte di un piccolo gruppo di case fondate nei pressi della porta del castello. Il recente ritrovamento di Country Antrim retrodata di un paio di secoli lo sviluppo e l'espansione dell'abitato intorno al castello di Dunluce. La storia di questa roccaforte dell'Irlanda del Nord va riscritta.

Sonia&Roberto tour leader

DARK EDGES

Questa strada in passato portava alla tenuta della Famiglia Stuart. A metà del XVIII secolo (1775), James Stuart, figlio del Rev Irwin Stuart, fece costruire la villa e volle piantare 150 faggi lungo il viale che conduce alla propria villa, con l'intenzione di creare uno scenario solenne, imponente, maestoso ... insomma uno scenario da far mozzare il fiato e per stupire i visitatori che fossero entrati nella sua tenuta e quindi nella sua casa, "Gracehill House", in stile georgiano, e intitolata alla moglie di James Stewart, Grace Lynd. Ora questa tenuta è diventata un prestigioso Golf Club.

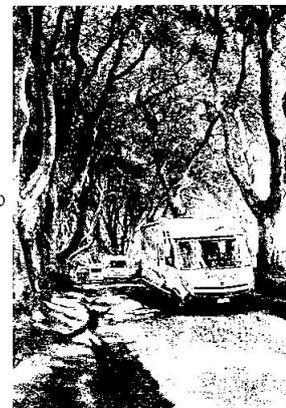
L'ex ingresso alla tenuta è ora una strada pubblica fiancheggiata da alberi di faggio ed è una popolare attrazione turistica conosciuta come "**Dark Hedges**". Questa meraviglia della Natura si trova nei pressi di Bregagh Road, lungo una strada secondaria del villaggio di Armoy.



Tuttavia fino alla metà degli anni '90 solo i residenti della zona conoscevano l'esistenza di **The Dark Hedges**. Poi nel 1998 qualcuno dell'Ufficio Turistico Nord Irlandese si rese conto che poteva diventare un'attrazione turistica importante ed iniziarono a utilizzare proprio le foto di questo viale per promuovere il turismo nella nazione.

I faggi hanno un'età compresa tra 300-350 anni circa. La durata di una tipica *Fagus Sylvatica* L. (questo è il termine botanico di questi alberi) sarebbe di circa 150-200 anni, per questo la loro longevità sorprende non poco. Questo patrimonio naturale è protetto da: "The Dark Hedges Preservation Trust e dalla Causeway Coast & Glens Heritage Trust."

Nel corso degli ultimi tre secoli gli alberi che affiancano il sentiero si sono sviluppati fino ad intrecciare i propri rami, creando un vero e proprio tunnel. La luce filtra tra le foglie e i rami creando giochi di luce diversi a ogni ora del giorno, particolarmente onirici al tramonto o alle prime luci dell'alba. Un luogo incantevole, con un'aria misteriosa e a tratti spettrale. Alla luce corrisponde l'ombra, e i giochi di chiaroscuro, specie in alcune ore, possono essere veramente inquietanti. Soprattutto in autunno e in inverno, quando i rami spogli svelano le loro estremità nude e contorte.



Lady Grey, il fantasma delle Dark Hedges

È quindi più che naturale che alle Dark Hedges ci sia anche il fantasma! Leggenda vuole infatti che il luogo sia infestato, o comunque frequentato, da **Lady Grey, la Dama grigia**. Il suo spirito si aggira tra gli alberi lungo il viale per poi sparire in un soffio. Effettivamente il tunnel di faggi può essere molto molto inquietante, un po' oscuro, e all'imbrunire anche parecchio tenebroso. Insomma il luogo ideale per un animo tormentato!

Si dice che la Grey Lady potrebbe essere il fantasma della figlia di James Stuart, Margaret "Cross Peggy" Stuart, ma anche quello di una delle cameriere della casa che morì in circostanze misteriose, o ancora quello di uno dei corpi seppelliti in un cimitero abbandonato nascosto nei campi vicini. Si dice che in alcune notti, le tombe dimenticate si aprano e gli spiriti dei loro "abitanti" si uniscano alla sua passeggiata tra i tronchi piegati che un tempo le erano così cari.

Recentemente un uomo di Ballycastle in visita nella zona, afferma di aver catturato un'apparizione sulla macchina fotografica. Gordon Watson ha scattato delle fotografie al viale e quando ha scaricato l'immagine dalla sua macchina fotografica, è stato sorpreso di trovare al centro di una foto una forma sottile e grigia che galleggiava nell'aria. Il fotografo locale professionista Kevin McAuley ha esaminato la fotografia e ha affermato che l'immagine non era stata migliorata in alcun modo in modo digitale. Kevin ha detto: "Sembra un abito con la forma di una figura che volteggia verso la cima degli alberi dove la Lady Grey è stata vista da molte persone nel corso degli anni", ha aggiunto, "Questa è l'unica foto conosciuta".

Se durante la visita si dovesse presentare, non temete è un fantasma innocuo e gentile. L'unica cosa che potrebbe succedere è che lo vedreste aleggiare fra i rami per poi sparire, confondendosi fra le ombre dei faggi che sono diventati la sua casa.

GOT – The Games of Thrones La popolarità delle Dark Hedges, che per secoli è stata condivisa solo tra gli abitanti locali, è esplosa negli ultimi anni.

Questo viale alberato infatti è la King's Road, la Strada del Re che appare in GOT- Games of Thrones - Il Trono di Spade (stagione 2, episodio 1), una delle serie tv forse più seguite e apprezzate della storia.



Sonia&Roberto tour leader