

MIGUEL ÁNGEL FERNÁNDEZ FERNÁNDEZ

Marola e os celtas



XUNTA DE GALICIA



Marola e os celtas
Miguel Ángel Fernández Fernández

© do texto: Miguel Ángel Fernández
© das ilustracións: Miguel Ángel Fernández
© desta edición: Xunta de Galicia

Calquera forma de reprodución, distribución, comunicación pública ou transformación desta obra só pode ser realizada coa autorización dos seus titulares, salvo excepción prevista pola lei. Diríxase a CEDRO (Centro Español de Dereitos Reprográficos) se necesita fotocopiar ou escanear algún fragmento desta obra na web www.conlicencia.com ou no teléfono 91 702 19 70

Impreso en Galicia
Primeira edición: Xullo 2018
Depósito Legal: C 1175-2018

MIGUEL ÁNGEL FERNÁNDEZ FERNÁNDEZ

Marola e os celtas

SAÚDA

Marola e os celtas

Este conto ilustrado é unha obra familiar froito do talento dun avó e da súa neta, que ve a luz polo desexo dunha gran persoa por compartir unha parte do traballo artístico do seu esposo. Unha obra que pon de manifesto, unha vez máis, a importancia que teñen os avós e avoas na transmisión de valores aos máis pequenos da casa. Así mesmo, esta peza é consecuencia do legado que Miguel Ángel Fernández transmitiu aos seus achegados: o cariño polas letras, pola pintura e a cultura en xeral. Un entusiasmo creativo que se divulga a través desta serie de relatos infantís coa vontade de que este se espalle e contaxie a moita xente.

Hai que saudar a publicación destes relatos porque achega os nenos e nenas ao pasado celta de Galicia a través dos ollos de Marola, unha nena que levada pola maxia e imaxinación se ve inmersa nesa época. Neste sentido, este conto é propicio para despertar a curiosidade e as gañas de saber dos nosos pequenos, así como propiciar hábitos de lectura en idades temperás.

Polo tanto, a importancia desta obra tamén reside na súa contribución a familiarizar o incipiente lector coa escritura, o que axudará a mellorar aspectos como a habilidade comunicativa, ter unha expresividade máis fluída ou ampliar a capacidade de comprensión. Non en van, a literatura infantil ten un papel fundamental no desenvolvemento social, emocional e cognitivo dos nenos.

Así pois, parabéns á viúva e neta de Miguel Ángel Fernández pola súa decisión de difundir estes contos, que son mostra da calidade, beleza e inquedanzas culturais deste mariño, vigués de nacemento e ferrolán de adopción, e que residiu na Graña, onde pintou e escribiu habitualmente.

José Manuel Rey Varela
Conselleiro de Política Social



BREOGÁN

Ao ser destruída a Torre de Babel, os descendentes do rei Fenius Farsais, un dos setenta e dous que a construían, inicia coas súas xentes un éxodo de catrocentos corenta e catro anos.

Un deles, Breogán, fillo de Brath, chega a Galicia e funda a cidade á que dá o seu nome e que sería capital do reino de Breogán, identificada como Betanzos (Brigantium). Constrúe na costa, na Coruña, unha torre moi alta para prender lume no alto e orientar as naves na noite, que foi a orixe da actual Torre de Hércules. Desde alí podía verse unha costa afastada e descoñecida. Un dos seus fillos, Ith, móstrase intrigado e fascinado por aquelas terras afastadas alá no horizonte.

Galicia é, pois, segundo a mitoloxía, o fogar de Breogán que cantaría o bardo Eduardo Pondal no himno galego. Breogán é o seu rei e os seus fillos, Mil, Ith e Belenus, entre outros.

Ith non puido resistirse á chamada da mar máis aló do horizonte. Cando puido armou unha frota e navegou rumbo norte cara a esa costa. Deixaba atrás, pola popa, a Torre de Hércules, da que se divisaba aínda o seu lume na noite clara, esa luz que sinalaba o reino de Breogán.

Ao chegar, conta a lenda que Ith non tiña intencións belicosas. Foi ben recibido polos catro reis daquelas terras da gran illa: os Tuatha De Dannan, MacCuill, MacCeht e MacGréine. Pero resultou asasinado por nobres recelosos daqueles estranxeiros. A expedición regresa a Breogán portando o corpo de Ith, o seu xefe.

Cando o cadáver chega a Breogán, Amergín, neto de Breogán, fillo de Mil Espaine, druída e xuíz dos Milesios, decide vingarse e arma unha nova expedición a aquelas remotas terras. Á súa chegada foi recibido polas tres raíñas, Bamba, Erin e Fodia, que cogobernaban cos seus reis respectivos e que lles deron permiso para asentarse nas súas terras. As tres pediron que a illa fose nomeada na súa honra, ao que Amergín accedeu. Eire foi o nome gaélico e Bamba e Fodia nomes poéticos de Irlanda.

A pesar da actitude compracente da raíñas, os Milesios tiñan que tomar a terra pola forza e emprazaron a combate aos reis irlandeses que pediron tempo para prepararse. Os Milesios, de forma incomprensible que só a mitoloxía xustifica, accederon a afastarse nas súas naves a nove ondas simbólicas de distancia. Con todo, ao chegar a esa distancia máxica os druídas de De Dannan invocaron a súa maxia para crear unha tormenta de forma que Amergín e os seus non puidesen desembarcar. Ah!, pero non tiveron en conta que Amergín era tamén druída e que fixo a súa propia maxia realizando o que se coñece por invocación de Irlanda coa que dobregou a maxia dos druídas de De Dannan. Desta forma as súas naves e tropas puideron arribar finalmente á illa, desembarcando e establecendo feroz combate ata a vitoria. Os reis irlandeses foron mortos en combate corpo a corpo cos tres fillos de Mil: Eber Finn, Eremón e o propio Amergín, que quedaron e se repartiron as terras.

A súa irmá Alexia escoitaba con atención.



Marola lía e lía libros de aventuras sobre os celtas, os antigos poboadores de Galicia.

Calquera momento era bo.



Como non paraba de falar diso, a súa avoa Rita e Alexia decidiron regalarlle para o seu aniversario algo especial.



O regalo foi un portal máxico do tempo: "ALICIA E O ESPELLO".



A Marola gustoulle tanto o seu agasallo que, seguindo as instrucións, puxo auga nunha vasilla e botou pos máxicos que produciron un vapor denso. Entón pronunciou as palabras cabalísticas, as letras nai, Aleph, Men, Shin:



Púxose ante un espello e botou a andar cara a el. Viu como se embazaba polo vapor e se convertía nunha especie de néboa. Pensou: "Agora será fácil".




"Aleph, Men, Shin: Lévame ao tempo dos celtas".



Un instante máis e, como Alicia, tamén ela pasara a través do espello a un mundo anterior no tempo, neste caso, e xa saltaba con lixeireza sobre a herba dun outeiro onde xogaban unhas nenas, vestidas de forma rara, que a saudaban.





Ola, son Daa, filla de Erin e estas son as miñas amigas e curmás, as fillas Bamba e Fodia. Somos princesas de Irlanda. Estabamos a xogar pero vimos que se achegan naves descoñecidas á nosa illa de Irlanda.

Son Marola e veño de moi lonxe, pero... que frío vai aquí!



Marola vólvese e ve
naves procedentes da
súa terra ao reino de Breogán e dilles que non teman, que os coñece, son
de Brigantium, boa xente. Como vai frío Bamba préstalle a súa capa e
Dala pídelle que as acompañe. Van todas correndo a dicirlllo a Erín, a súa
nai, unha das raíñas.



Esta é
a nosa amiga Marola, vén
de Breogán ao igual que as naves e
xura que son xente de paz!



Desde unhas dunas observan Daa e Marola como desembarca Ith e achégase aos reis que o acollen con hospitalidade. Con todo, algúns nobres da corte do rei McCuill recean dos estranxeiros.



Marola escoita unha conversa entre eles para asasinar a Ith, pero eles vena e perségüena.

Que medo!

Penso que os despistamos

Onde se metería?

Marola consegue esconderse no bosque con axuda de Daa.

TMF
15



Pasa a noite na casa de Daa e, pola mañá coñece a morte de Ith. A vida de Marola perigosa porque podería identificar os culpables.



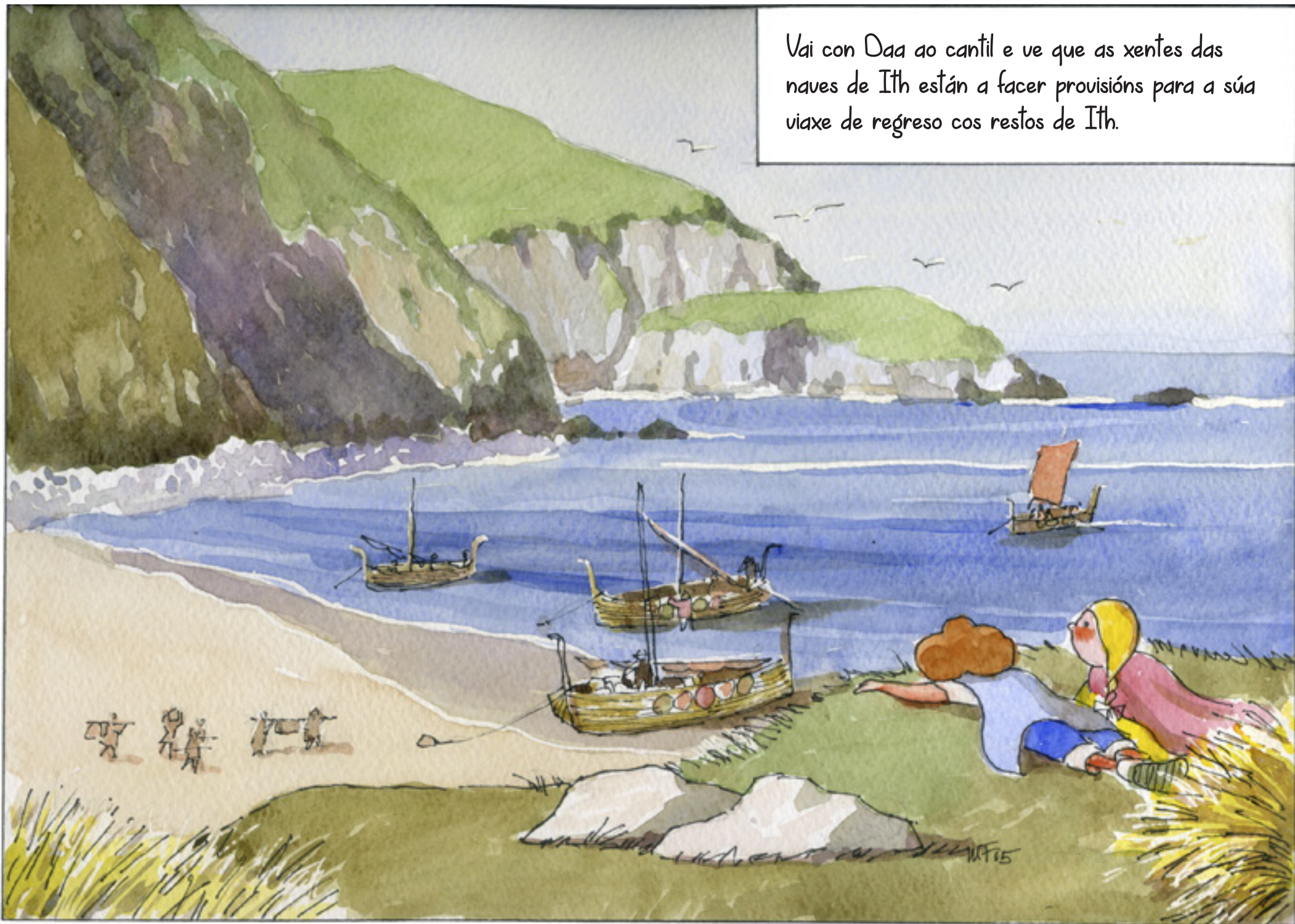
Que me vai pasar?

Eu coidarei dela

Moito coidado que non te vexan!

MT15

Vai con Daa ao cantil e ve que as xentes das naves de Ith están a facer provisións para a súa viaxe de regreso cos restos de Ith.



Daa fala de conseguir un Curragh, unha nave tradicional, para acompañar a expedición de volta, pero non hai tempo para iso. Así que deciden meter a Marola de polisón nunha das naves.



Despídense e Daa regálalle a Marola un colgante cun símbolo celta do nó e explicálle o seu significado: o trisquel. Marola dilles adeus con moita tristeza por perder tan boas amigas.



TRISQUEL:
Evolución e crecemento persoal.
Unión corpo, mente e espírito.



TRINQUETA:
Elementos da natureza. Aire, auga, terra.
Círculo de poder.



WUIVRE:
Serpes entrelazadas. Forza da terra.
Prosperidade no traballo

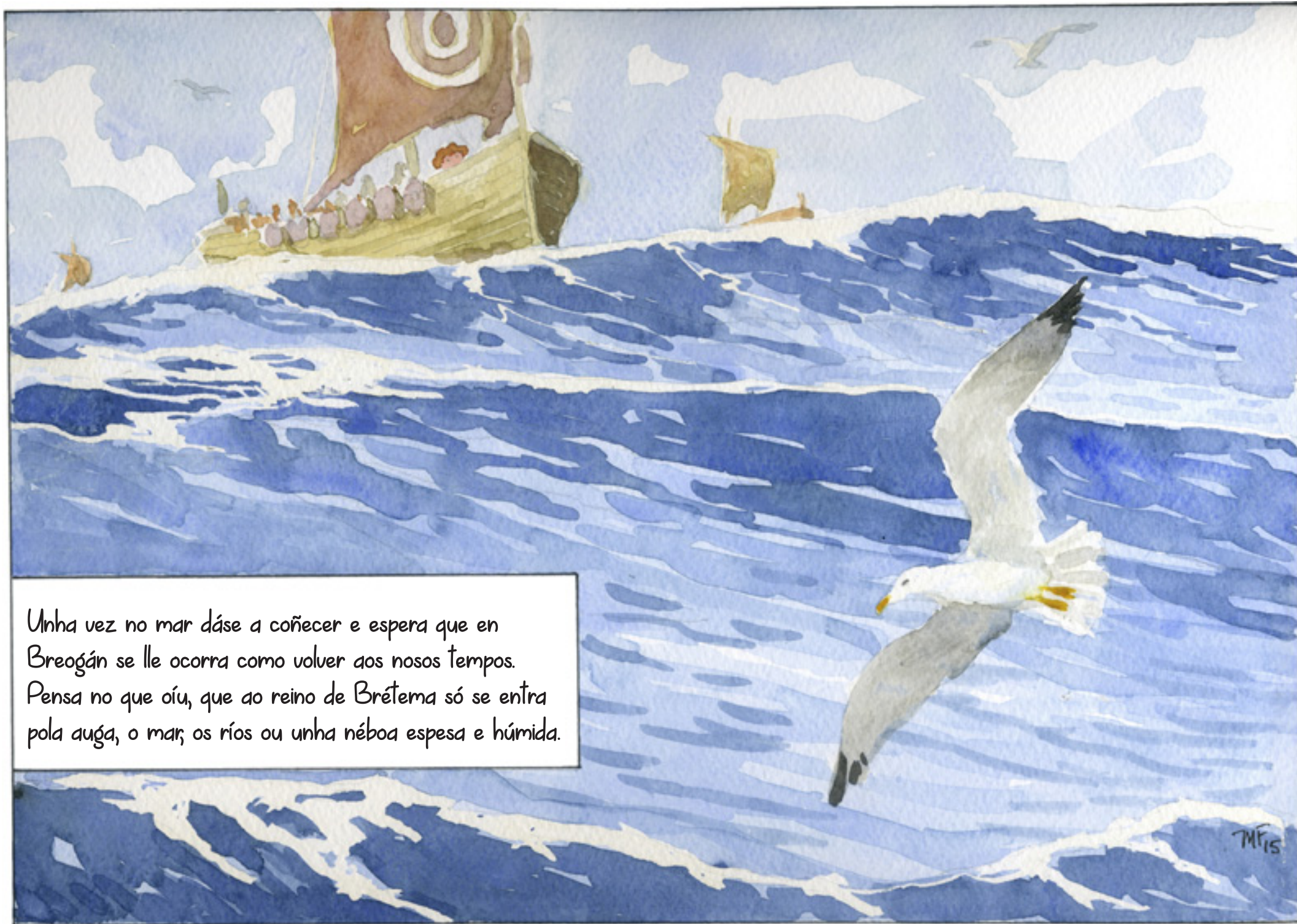


NÓ:
Amuleto de amor. No que nunca se desfai



Lévana a bordo escondida entre os odres de auga que estaban a embarcar para a travesía.





Unha vez no mar dáse a coñecer e espera que en Breogán se lle ocorra como volver aos nosos tempos. Pensa no que oíu, que ao reino de Brétema só se entra pola auga, o mar, os ríos ou unha néboa espesa e húmida.



A avoa Rita e Alexia consumíanse sen saber nada de Marola así que decidiron pasar a través do espello elas tamén.



Con sorte atopáronse en Brigantium onde souberon da sorte da expedición que acababa de chegar.

Conseguímollo avoa!

Caramba isto parece Betanzos!



TUFF 15




Miña nena!

Avoa, Alexia
que ledicia!

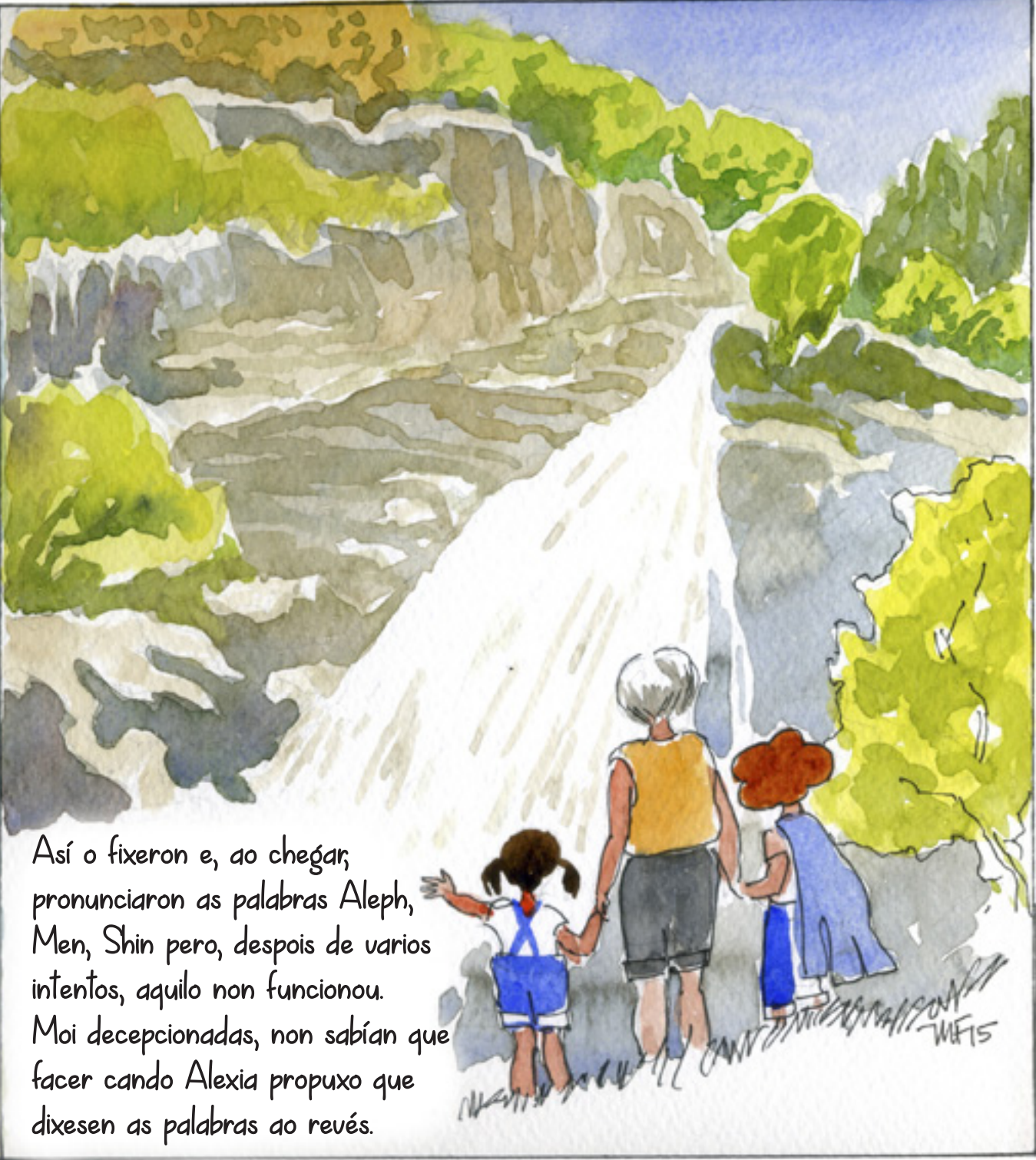
No porto atopáronse con Marola que camiñaba pola praia desesperada. Con gran alegría, abrazáronse e a avoa tranquilizouna. Hai un modo de volver. Como non hai espellos grandes imos á ferverza do río Beelle, dinse as palabras e pásase a través da ferverza e a espuma de auga.

Marola, Marola...!
Que capa máis
chula!

MF15



Shin, Men, Aleph.
Agora si!



Así o fixeron e, ao chegar,
pronunciaron as palabras Aleph,
Men, Shin pero, despois de varios
intentos, aquilo non funcionou.
Moi decepcionadas, non sabían que
facer cando Alexia propuxo que
dixesen as palabras ao revés.

Estaban na casa, na súa terra, no reino da Brétema, na actualidade. Moi contentas do final feliz Alexia presumía:



"Se non fose por min..."



Temos que mellorar o portal do tempo para a próxima aventura.



Marola perdeu a capa no paso, pero conservou o colgante co nó que mantiña no seu puño pechado.

galicia



XUNTA DE GALICIA