

*Arnoia, Arnoia. Unha visión da derrota heroica e o poder da memoria**

Arnoia, Arnoia. A vision of heroic defeat and the power of memory

María Xesús Lama

(Universitat de Barcelona / lama@ub.edu)

Data de recepción: 18/10/2024 – Data de aceptación: 01/11/2024

Resumo: O estudo da obra *Arnoia, Arnoia* (1985) de Méndez Ferrín pretende desentrañar o sentido dun relato que parece seguir o modelo do xénero fantástico cun protagonista dotado de poderes extraordinarios que percorre mundos exóticos. Postúlase a hipótese de que o autor constrúe un modelo de heroe alternativo que emprende unha viaxe cara ao paraíso perdido e polo tanto sen destino, polo que a súa aprendizaxe se dirixe ao recoñecemento do autoengano e a aceptación da perda, ben dos vínculos orixinarios ou ben de posibles ideais. A representación de diversos mundos posibles e os recursos intertextuais utilízanse para mostrar a inestabilidade do estatuto de realidade, marcada polos frecuentes momentos de transición entre a visión exterior e a interior, sexa a través da lembranza, a imaxe visionaria, o sonho ou a alucinación.

Palabras chave: Méndez Ferrín, viaxe do heroe, sonho alegórico, mundos posibles, memoria.

Sumario: 1. Limiar. 2. A condición heroica. Alteridade, revelación e función. 3. Os camiños e a viaxe. 4. O tecido da tradición e a construción do macrotexto. 5. Reflexións finais. Referencias bibliográficas.

Abstract: This study of the novel *Arnoia, Arnoia* (1985) by Méndez Ferrín aims to unravel the meaning of a story that seems to follow the model of the fantasy genre with a protagonist endowed with extraordinary powers who travels exotic worlds. It is hypothesized that the author constructs an alternative model of hero who begins a journey towards a lost paradise and therefore without a destination, so that his apprenticeship is directed towards the recognition of self-deception and the acceptance of loss, either of the original bonds or of possible ideals. The representation of different possible worlds and intertextual resources are used to represent the instability of the status of reality, marked by frequent moments of transition between the exterior and interior vision, whether through memory, visionary image, dream or hallucination.

Keywords: Méndez Ferrín, hero's journey, allegorical dream, possible worlds, memory.

Contents: 1. Introduction. 2. The heroic condition. Otherness, revelation and function. 3. Roads and journey. 4. The fabric of tradition and the construction of the macrotext. 5. Final remarks. Bibliographic references.

* Esta investigación realizouse dentro do grupo de investigación consolidado Creació i pensament de les dones (2021 SGR 01097).

1. Limiar

Seguindo a Borges, poderíase dicir que a literatura é un soño dirixido e que, polo tanto, o oficio do escritor é dirixir soños. Quizais por iso na novela *Arnoia*, *Arnoia* de Méndez Ferrín encontramos unha demostración de que a imaxinación que nos traslada a mundos de trepidante fantasía pode encontrar unha súpeta conexión coa realidade que nos resulta familiar utilizando a coartada da fantasía. A aparición da referencia á experiencia onírica no último capítulo vén a construír unha ponte coa verosimilitude para ofrecérllela aos lectores como un galano innecesario, despois da nosa entrega incondicional e xa consumada a un percorrido por outro plano de realidade. Así que ese soño, explícito ou non, voluntario ou non, mergúllanos sen aviso previo na situación dunha persoa presa, baixo custodia, que se vai desvelar de seguida como un heroe con condición de «escollido» pola súa especial fortaleza, habilidade e fortuna para superar as adversidades. El mesmo narra o seu periplo seguindo un esquema episódico, unha viaxe trepidante que o leva a enfrontar a dor, o medo, a iluminación visionaria e os fondos da resistencia fronte ao horror dun mundo onde axexan monstros, probas e trapelas de índole diversa. Nesta viaxe pasará probas e vivirá aventuras que o fan evolucionar mentres busca o camiño de retorno a unha arelada patria da que o protagonista foi violentamente arrincado. Pero o final das aventuras depara unha sorpresa dun logrado efectismo para o lector: toda a materia narrada parece que só foi un soño dun rapaz na noite do seu dezasete aniversario, un soño que ten un evidente valor simbólico como porta de entrada no mundo adulto e despedida dun universo de fantásticas aventuras, poboadas de perigos e de retos, pero tamén de inefables vitorias e fondos descubrimentos. Por iso toda a viaxe é interpretada tamén simbolicamente: «Con *Arnoia*, *Arnoia*, Méndez Ferrín achegouse ao conto ou novela curta de tipo fantástico. [...] glosa o tema da viaxe imposible a un pasado idealizado, neste caso o da adolescencia, encarnado a penas nun nome: Arnoia, a patria perdida» (Tarrío Varela 1994: 359-360).

Cando Xosé Luís Méndez Ferrín publicou *Arnoia*, *Arnoia* en 1985, un conto extenso ou novela breve con forma de novela de aventuras episódica, a crítica coincidiu en sinalar a conexión co mundo de ficción de Tagen Ata e chegou a clasificar como literatura xuvenil. Carme Blanco cualificaa de «novela iniciática», e sinala que «participa claramente do xénero de ficción política e do universo de Tagen Ata» (Blanco 1994: 51), un universo narrativo que fixera a súa aparición moito antes noutra novela breve de 1971: *Retorno a Tagen Ata*¹. A pesar de que o autor declarou que a súa literatura non estaba conectada coas reivindicacións políticas de Galicia (Freixanes 1982: 236), Blanco consideraba *RTA* dentro das excepcións que «poden lerse como libelos» e considéraa unha mostra de literatura reivindicativa que «ten como tema central o enfrontamento entre a postura política reformista e a revolucionaria, con respecto á cuestión nacional, ou se se quere, entre o posibilismo e a utopía» (Blanco 1994: 42). A relación entre ambas as novelas

¹ De aquí en diante *Arnoia*, *Arnoia* abréviase como *AA*, e *Retorno a Tagen Ata* como *RTA*.

establécese a través do cultivo da ficción política enfocada desde a cuestión nacional, pero tamén polo afastamento do realismo, como sinala González Gómez (1995: 412) na súa clasificación da obra ferriniana en dúas pólas, unha narrativa de «realidade imaxinada» e outra de «ollar realista/obxectivista», sendo estas dúas novelas parte da primeira póla, iniciada con *Percival e outras historias* (1958) e completada con *Amor de Artur* (1982) e *Bretaña, Esmeraldina* (1987). En *Arnoia, Arnoia* o protagonista é un fuxitivo que tenta regresar á súa patria ocupada e devastada, nun espazo que se sitúa en latitudes próximas a Tagen Ata, e que de novo presenta as tensións entre pobos invasores e sometidos. Pero ademais aparece a mención explícita dos topónimos, por moito que se sitúen afastados, ou mesmo en dirección contraria á que debe seguir o protagonista para regresar á súa patria: «Eu souben deseguida que aquel era o límite da terra dubidosa que media entre Tagen Ata e Terra Ancha, moito máis alá das Portas de Ulfe, e que me atopaba cada vez máis lonxe da miña Casa Pequena»² (Méndez Ferrín 1990: 29).

Ferrín, como Cunqueiro, utiliza a reminiscencia onomástica como recurso intertextual (Lama López 2023: 97) e por iso estes topónimos aparecen diseminados no texto, por veces con motivos tanxenciais, asociados a obxectos ou entidades que poden ter ou adquirir un valor simbólico. Porén, estes datos poden desorientar ao lector que busque correspondencias planas nun universo con relacións de poder fixas ou maniqueas. Así pois, a primeira referencia a Tagen Ata xorde pola asociación co uniforme dun personaxe que forma parte das forzas represoras, o que suxire un tratamento do tempo nunha dimensión histórico-mítica e nos sitúa nunha época moi afastada do episodio narrado en *RTA*:

Un anao que viste o uniforme antigo da Garda Rural de Tagen Ata, con tricornio e escarapela verde e vermella suxeitando o alto plumero que se fixera famoso nos días da guerra de independencia por ser insignia dos guerrilleiros camponeses de Tagen Ata rebeldes contra a tiranía de Terra Ancha, un anao, digo, vestido de guisa tan sinaladamente anacrónica, facía as veces de encargado xeral das pousadas de Armenia. (Méndez Ferrín 1990: 13)

Máis adiante outras referencias reforzan esa dimensión temporal mítica ou distante e amplían o deseño cartográfico do mundo imaxinario ferriniano: mentres deambula polo bosque de Brocelandia dinos que a espada Milmanda fora fabricada «polos metalúrxicos ciganos da primeira idade da nación de Tagen Ata» (Méndez Ferrín 1990: 32). Despois sabemos que o bosque ocupa un espazo intermedio, cando Nmógadah cae en mans dos Grou, habitantes subterráneos que co seu sistema de galerías «rebasaban o mesmo bosque de Brocelandia, as mesmas terras confusas que se estenden entre Terra Ancha e Tagen Ata» (Méndez Ferrín 1990: 38). Confusas quizais porque, amais do bosque, entre esas dúas nacións encóntranse

² Este parece o primeiro indicio de que o protagonista se despraza en dirección contraria ao que sería a súa intención. Máis adiante encontráremolo viaxando coas caravanas que van sempre cara ao oeste e nunca regresan en dirección contraria e, a pesar de que a súa intención é acompañalos só algunhas xornadas para chegar á cidade, despois vese abocado a seguir a viaxe con elas.

varios países onde viven xentes de distintas culturas que falan distintas linguas, pois os Grou repiten as súas mensaxes para os prisioneiros nas diferentes linguas faladas «na franxa de terra que se estende entre Tagen Ata e os confíns arnosos de Terra Ancha» (Méndez Ferrín 1990: 42).

Prodúcese así no lector a impresión de estar transitando nun macrotexto que recrea un mundo cun deseño cartográfico coherente, que se concreta a través da toponimia e da referencia a distancias, fronteiras, direccións e outros elementos xeográficos, suxerindo unha construción espacial visualizable e en certo modo comprobable. Estamos, pois, naquel mundo que xa se nos presentara en *RTA*, aínda que noutro punto da súa xeografía, que agora se expande e se fai máis complexa. Pero á fin segue a ser ese mundo onde impera a lei do máis forte, os países son invadidos por pobos veciños ou mesmo distantes e os máis febles son esmagados e masacrados, deixando aos superviventes sumidos na desolación. Un transunto literario cada vez máis identificable na nosa realidade cotiá, pero que se elabora como paradigma fantástico a través dalgúns recursos: a disolución de fronteiras entre a percepción do real e do onírico, a detallada descrición de intensas vivencias interiores, a denominación exotizante de suxeitos e lugares, e a utilización do repertorio das lendas artúricas medievais como hipotexto reelaborado en diferentes direccións, sexa a utilización de escenarios, expresións lingüísticas, obxectos simbólicos ou tipos actanciais.

2. A condición heroica. Alteridade, revelación e función

O periplo que se narra na novela está marcado polo desexo do protagonista de regresar á súa casa no país de Arnoia, como Ulises a Ítaca. A concepción desa viaxe mítica como retorno parece paralela á do modelo homérico, pero hai diferenzas significativas entre a caracterización dos protagonistas, o seu percorrido e os seus obxectivos, polo tanto tamén podemos supoñer que as haberá nas aventuras da viaxe e no seu significado último. Ulises, como é ben sabido, emprende o camiño de retorno tras a súa longa ausencia na campaña de Troia, e polo tanto é un home maduro e experimentado que regresa despois dun percorrido heroico no cal acreditara a súa excelencia guerreira e especialmente o seu enxeño, pois el é quen idea a artimaña do cabalo de Troia mediante a cal finalmente conseguen a vitoria tomando a cidade. Así sucede polo xeral nos percorridos dos heroes, se nos temos que fiar da análise estruturalista que encontra unha estrutura común en toda viaxe heroica, e polo tanto as aventuras do regreso corresponden á última etapa do seu percorrido heroico, como se mostra a análise do monomito da viaxe do heroe establecido por Campbell (1959). Pero, pola contra, o noso protagonista apenas ten pasado nin aventuras que o acrediten como heroe. De feito apenas pode ter pasado porque é aínda case un neno, polo tanto a viaxe de retorno constitúe, ao mesmo

tempo, a súa viaxe heroica, onde se concentran os desafíos, as probas e a aprendizaxe, de maneira que todas as instancias da suposta estrutura mítica parecen confundirse nun plano de simultaneidade e reiteracións.

O protagonista preséntase en condición de vítima incapacitada para a acción, e non sae do seu mundo ordinario por unha chamada da aventura, senón que é arrincado do fogar de forma violenta, polo tanto a súa experiencia é pasiva, como vítima da violencia representada na morte dalguén moi próximo, e a supervivencia na prisión constitúe a gran proba que, despois dunha grande elipse, coñecemos apenas nos seus momentos finais, posto que as aventuras e a narración comezan coa fuga desa prisión. Podemos falar entón de heroe? A miña hipótese é que o autor constrúe un novo modelo heroico que non se corresponde co heroe vitorioso habitual, senón co que logra a resistencia e a supervivencia e, polo tanto, propón un heroísmo dos vencidos como modelo alternativo ao tradicional relato do heroe vencedor que supera desafíos, conquista recompensas ou elixires e regresa ao seu mundo con froitos valiosos que melloran a vida cotiá³. En consonancia con ese modelo alternativo, o protagonista emerxe pouco a pouco no relato desvelando a súa identidade a partir dunha ollada defensiva que observa, que se reafirma a través da lembranza e que non se manifesta abertamente ata sentir a seguridade dalgunha presenza amiga. É tamén un heroísmo cooperador, que actúa cando encontra aliados.

A historia iníciase, pois, na voz dunha persoa prisioneira de quen non sabemos nada máis que o feito de estar sendo trasladada baixo a tutela duns forzudos e repugnantes policía, pois describe con detalle minucioso o que pode observar do mundo exterior ao tempo que mergulla os lectores nas súas sensacións, lembranzas e desexos. Así é como nos decatamos de que ten un poder especial que lle vén dado por un elemento caracterizador, e polo tanto a súa condición heroica non é resultado das súas accións, senón desa morfoloxía extraordinaria, que é común nas figuras heroicas tradicionais pola concorrencia dalgún elemento que as identifica: na palma da man leva unha estrela que se activa respondendo a un exercicio de concentración ou forza mental asociado coa lembranza e ese atributo constitúe a forza que o guía en busca da liberdade. A figura da nai, asasinada na súa presenza, preséntase coa función de mentor e guía, pois é ela quen lle revela que posúe o poder extraordinario do Libredón e quen lle dá a chave para activalo apelando á memoria:

“Non puiden evitar o ollar para aquilo que era e sería sempre guía da miña liberdade: o Libredón. *Endexamaís esquezas* que levas esa *estrela* que na terra de Arnoia chamamos *Libredón*” –dixérame Mai Loretta pouco antes de morrer dun tiro no bandullo, apertándome moito e permitindo que eu cheirara a acedume picante

³ Campbell sinala que o sentido fundamental da aventura do heroe consiste en «descender a restablecer las conexiones con lo infrahumano» (1959: 175).

da súa ferida encetada e as súas toucas de liño almidonado. “*Non esquezas a estrela Libredón* que levas na túa mao dereita, meu neno”⁴. (Méndez Ferrín 1990: 11)

Nai Loretta é o primeiro personaxe nomeado nesta historia e ben podería ser este un indicio da súa función central como referente para o heroe. Non se trata só dunha presenza aliada que lle serve de apoio e guía nos momentos de febleza: ela encarna a dor da perda e a esperanza do retorno, a visión da morte e o elo da continuidade, a extinción e a presenza. A súa figura aparece asociada ao martirio, como vítima dunha morte violenta e inxusta, e seguindo a etimoloxía grega de «martyrion», representa o testemuño ou proba dun crime, un fito na memoria de quen sofre a inxustiza que ten ademais, por ser unha vítima pertencente a un pobo derrotado⁵, unha función social de cohesionar a súa comunidade co orgullo da homenaxe (Ruibal García 2000). No relato ela actúa en ausencia, como unha forza do alén que traspasa barreiras a través da lembranza e, ao mesmo tempo, a súa voz insiste reiteradamente na necesidade de activar esa potencia da alma que é a memoria coa fórmula «non esquezas». En realidade é ela quen ofrece desde o inicio a clave do camiño de retorno que debe servir para recuperar a paz do estado orixinario, que non é outra que conservar a memoria: «cando te sentas moi canso, daquela has de tratar de lembrar cousa por cousa todo o acontecido na túa pelerinaxe e, á final, conseguiras o teu regreso a Arnoia, á que ti sempre chamarás Casa Pequena» (Méndez Ferrín 1990: 12).

A través das palabras de Mai Loretta descubrimos que o protagonista é un rapaz –«meu neno»– do que a continuación se especifica a idade: «*de obra de dezaseis anos*»⁶ e polo tanto as súas aventuras van representar para el un proceso de transformación que se pode vencellar co modelo da novela de formación. Ela é tamén a protagonista desa experiencia traumática coa que se inicia a aventura do heroe, pois morre nos seus brazos asasinada «dun tiro no bandullo». Mais pronto aprendemos a dimensión colectiva dese acontecemento iniciático cando se especifica que «Mai Loretta morrera, asasinada polos Veciños, deixándome só e desamparado» (Méndez Ferrín 1990: 11). Así a experiencia individual parece ser

⁴ As cursivas son miñas e marcan a repetición que Méndez Ferrín utiliza tan frecuente como brillantemente para crear un efecto poético e subliñar claves semánticas do relato. Quizais non sexa casual entón a coincidencia entre esta presentación do atributo do heroe e a frase inicial de *RTA*: «Todo o bosco brillaba cunha *estrelina* en cada folla».

⁵ Sobre a invasión do país de Arnoia non se dan apenas detalles no relato. Suxírese mediante a alusión ao asasinato de Mai Loretta ás mans dos Veciños, que polo nome nos permiten imaxinar un pobo rival, e polo feito de que o protagonista estea preso lonxe do seu fogar.

⁶ O uso de determinadas expresións lingüísticas, como a sinalada coas cursivas, tamén serve para tecer relacións intertextuais: inevitable a conexión co protagonista de *Merlín e familia*, que se presenta ao inicio da obra explicando o momento en que chega á casa do mago, «*de obra de nove anos cumpridos*».

reflexo paradigmático dunha experiencia colectiva e a súa acción, transitando entre forzas de opresión, rebelión e resistencia, adquire unha dimensión política⁷.

Deste xeito, situámonos xa dende o inicio no terreo do xénero de fantasía heroica, porque o protagonista toma conciencia dos seus poderes extraordinarios, que se confirman ao encontrarse co castrón Mestre Lionel, co que pode comunicarse telepaticamente, falándolle ao interior da súa mente. Introdúcese deste xeito un motivo típico dos contos maravillosos, ao establecer a amizade do personaxe cun animal co que pode comunicarse sen dificultade, e aínda ese animal encarna a axuda sobrenatural, a figura protectora que ten a función de guialo e orientalo axudándolle coa súa estraña sabedoría. Este encontro representa a primeira presenza viva coa que o protagonista pode establecer unha relación de empatía e solidariedade, e ao presentarse ante el aparece por fin o seu nome, como se a autoafirmación só puidese manifestarse a partir da comunicación e o recoñecemento mutuo: «-Chámome Nmógadah» (Méndez Ferrín 1990: 14). Este encontro representa para o protagonista a confirmación dos seus poderes extraordinarios e a toma de conciencia plena da súa condición de escollido: «Eu era un dos Príncipes Segredos», unha condición con dimensión colectiva, posto que o seu comportamento se proxecta cunha función modélica como o dun príncipe. A partir de aquí a súa forza interior non deixa de medrar: rexeita o trato humillante que lle ofrece o garda anano⁸, revólvese con indignación ante o trato vexatorio, séntese iluminado polo fío de luz que baixa do teito e finalmente adquire tal forza mental que consegue activar o Libredón e provocar unha explosión de luz e calor, semellante aos resplandores que acompañan as experiencias místicas, o que lle permite traspasar/transcender a materia:

Fitei o Libredón, e foi coma se a estrela se acendese na miña mao. Non se vía ben se tiña cinco ou seis pontas. Pro o Libredón era xa unha estrela rutilante, cun *resplendor interno* igual ó que ten a brasa viva. Doíame a mao dereita. Doíame moito a mao. O castrón Mestre Lionel taxexaba un soido trepidante, que remataba en respiración cortada e xorda. A corte na que me tiñan preso era moi grande, como para albergar cincuenta cabalos. E só a habitabamos naquel intre Mestre Lionel e mais eu, que *ardía todo por dentro* ó avivecérsese o Libredón na mao. Desexei a liberdade. Os ollos do castrón ourilocián espetados nos meus ollos. Amei os camiños e a viaxe; a ruína dos muros das pousadas de Armenia. Mestre Lionel liberouse da corda e rachou a rir coma un pequeno satanás. Púxenme en pe e as alxemas abríronse de seu, cun ruído musical e tenro que me encheu de *ledicia* inesperada. Notei as maos ceibes. As paredes de pedra roibal da corte fixéronse transparentes. A través das pedras *puiden ver* un souto de cerdeiras, e polo meo un camiño de ágata. Desexei

⁷ Os detalles desta relación materno-filial non se revelan no texto máis que a través da ascendencia intelectual e moral da figura feminina e o uso da maiúscula suxire que a función de Nai ten unha significación máis transcendente e simbólica que física.

⁸ O anano gardián das pousadas de Armenia parece unha reminiscencia do «anano das pamelas» que Cunqueiro imaxinara nas terras de Miranda, co seu extravagante tocado na cabeza, inda que aquí presenta un estilo militarizado: «tricornio con escarapela verde e vermella suxeitando o alto plumero» (Méndez Ferrín 1990: 13).

atravesar aquel souto e camiñar por aquela vereas porque, no seu cabo, *eu sabía* que estaba un algo necesario para min. Púxenme a andar en dirección á parede da corte. O Libredón apagábase e deixaba de me doer a mao. Traspasei a parede de pedra coma se non existira⁹. (Méndez Ferrín 1990: 15-16)

A imaxe da brasa ardente na man remite tamén aos estigmas dos místicos, a dor física ten un valor purificador, as arfadas e griñidos do castrón reproducen as convulsións dos estados de transe e a sensación de ardentía interna reproduce o proceso de iluminación narrado polos visionarios. Por iso esta pasaxe, que pecha o primeiro capítulo, podería ser interpretada como un momento de tránsito e todo o que sucede a partir de aquí, a fuga en busca do niño orixinario, como unha visión que se sitúa nun terreo incerto, entre a vixilia e o soño, mais tamén entre o presente e o futuro, porque non debemos esquecer que na literatura mística as visións son a fonte das profecías.

Sexa fantasía, sexa visión profética, sexa soño ou alucinación, parece evidente que a narración avanza máis aló dunha concepción da literatura como mimese e representación do mundo real, e introdúcenos nun mundo diverso a través das palabras e as vivencias do protagonista, que iniciara un camiño presentado como traslado penitenciario e pronto transformado en fuga e, ao mesmo tempo, retorno. Deste xeito o autor parece recrear de novo o tema da busca da Idade de Ouro ou do Paraíso Perdido recorrente na tradición literaria galega, dende a evocación que fai Pondal do glorioso pasado celta ata a nutrida galería de soñadores que protagonizan as novelas de Alvaro Cunqueiro. Pero non deixa de ser paradoxal a confluencia destes dous conceptos, fuga e retorno, na novela de Méndez Ferrín. Sobre todo se temos en conta que o espazo ao que se arela regresar probablemente sexa un espazo devastado e polo tanto a viaxe iníciase con dirección a un destino que, en boa lóxica, tanto o protagonista coma os lectores sabemos que xa non existe porque foi arrasado polos Veciños¹⁰. A Casa Pequena de Arnoia xa só existe na imaxinación de quen a coñeceu antes de ser destruída: non hai Penélope para este Ulises¹¹ e polo tanto a figura heroica queda á deriva.

Esta é outra peculiaridade do heroe ferriniano, a inestabilidade do seu propio mundo, ou mesmo a súa inexistencia¹². Onde se viu un heroe sen patria, ou sen

⁹ As cursivas son miñas.

¹⁰ Angueira Viturro sinala que o retorno é imposible «en una patria en que siempre seremos periferia», unha patria en movemento na que predomina o avance en forma de remuíño ou espiral, «la espiral que niega el retorno» (2000: 215).

¹¹ En sentido inverso utilizou xa esta metáfora Rosalía de Castro, nun poema que reflexiona sobre o transcorrer do tempo e o destino humano, para representar a falta de confianza nun progreso lineal cara a un fin esperanzador: «sin esperar a Ulises, | que el nuestro ha naufragado en la tormenta, | semejante a Penélope | tejo y destejo sin cesar mi tela, | pensando que esta es del destino humano | la incansable tarea» (Castro 1983: 164).

¹² Este poderíase considerar un tema de reflexión recorrente na obra de Ferrín, desde que aparece na aventura do Leonlobisco do relato «Percival»: o monstro corporeiza o clareiro do *bosco*, que non é só un espazo sen vexetación senón un espazo sen nada. É o non-espazo,

corte, ou sen casa da que partir e á que volver cos logros e as recompensas, os elixires e as aprendizaxes, das súas aventuras? Ese é Nmógadah, quen debe recoñecer a súa forza na súa propia condición e o seu destino na loita constante pola supervivencia. A violencia que rodea o asasinato da Nai e a súa condición de prisioneiro sitúanos ante unha imaxe do desposuímento e da derrota. Por iso a imposibilidade de retorno sinala a aventura como viaxe unidireccional, como unha alegoría espazo-temporal, do nacemento á morte.

3. Os camiños e a viaxe

Seguindo a lóxica que avanza desde un suposto mundo ordinario ata traspasar a fronteira cara á busca e a exploración doutros mundos, vemos que o traslado do prisioneiro parte da «terra da Limia», decorre polas «terras de Ambía» e avanza en dirección a outro punto que se localiza «non lonxe de Allariz». Ademais os presos falan doutras prisións ás que poden estar destinados, en Angrois ou nas minas de Casaio. Todas estas localizacións son identificables na xeografía galega e dese xeito esta intégrase nun mundo que se desprega noutras dimensións por lugares descoñecidos, seguindo unha técnica de conectar a realidade con mundos míticos ou fantásticos a través dos nomes de lugares. A referencia ao lago Beón, denominación antiga con resóns lendarios que se aplicaba á lagoa de Antela, e á asolagada cidade de Antioquía¹³ contemplada desde a dilixencia, introduce esoutra dimensión mítica do espazo, que se confirma coa localización de novos topónimos imaxinados ou translocados: «sobrepasamos os altos de Mariña Mansa¹⁴ e chegamos ás pousadas de Armenia, onda un río arrubiado que corre polo fondo da barranca das Portas de Ulfe, dúas columnas de ferro que miden corenta varas de altor e que son a marca dos antigos territorios de Tagen Ata» (Méndez Ferrín 1990: 12). Ese é o país dos Montaos, estraños intermediarios dos que non sabemos máis nada que a súa condición de habitantes do país onde o protagonista está privado de liberdade. O afastamento progresivo de calquera posible identificación con espazos reais procede dunha descrición en que se mesturan topónimos de diferentes procedencias cos de creación propia para localizar uns escenarios de pura fantasía, dende as pousadas de Armenia á beira dos impresionantes barrancos das Portas de

unha ameaza á propia existencia do individuo que, ao perder o seu espazo vital, queda suspendido nun baleiro sen coordenadas.

¹³ Segundo a lenda, a cidade de Antioquía xace asolagada baixo a lagoa de Antela, e recibe tamén o nome de Lucerna, nome utilizado por Cunqueiro para denominar a cidade natal de Paulos en *El año del cometa*.

¹⁴ Inspirado no barrio ourensán de Mariñamansa, para os coñecedores da historia da cidade o topónimo trae lembranzas da localización temporal dun hospital de leprosos e mesmo dunha prisión, antes da construción dun centro escolar. Pola súa banda, Armenia, como país fronteirizo, trasládanos aos límites entre Europa e Asia, pero tamén trae resonancias dun pobo que sofre o xenocidio.

Ulfe, ata as augas do río Lorf que, máis aló do mar e do soño profundo, conducen ás cidades das repúblicas do Sul, pasando polo país dos xigantes Leabertkolm, o país subterráneo de Luou Gris habitado polos Grou, as elevadas chairas desérticas de Lee Poeirento, os vales do Occidente Feliz, e a travesía polo mar Ler ata a illa de Ys, onde se encontra Francastel, ou a casa das mulleres mortas. Mais o cruce constante con referentes do territorio galego, desde as referenciais a topónimos diseminados como Castromao, Castro Leboreiro, Porto de Bares ou Fisterra e o país dos Carnotáns, insiste nun cruce de camiños permanente entre mundos reais e imaxinados que suxire a presenza doutros mundos posibles.

Coa irrupción dos topónimos imaxinarios trasládase a acción do territorio coñecido ao descoñecido, asentando nas pousadas de Armenia, que é onde se produce a fuga a partir daquela «corte enorme, na que me fecharon e na que fiquei ás escuras durante moito tempo» (Méndez Ferrín 1990: 13). Desde esa escuridade profunda comeza un proceso marcado pola irrupción da luz que, como vimos, acaba por inundar todo o espazo para permitir a contemplación dunha nova realidade, novos mundos en que a descrición dos escenarios adquire un grande protagonismo. Poderíamos dicir que o espazo é o grande protagonista das aventuras dun heroe que deambula soñando cun lugar de acollida propio e inalcanzable. A fuga da prisión permítelle iniciar o camiño do retorno coa ilusión da súa «Casa Pequena do país de Arnoia» no horizonte e, como Ulises, vai atopar no camiño dificultades e perigos sen conto. A primeira aventura lévaos a un palacio, desembocando a estrada de lousas relucentes pola que saíran da prisión directamente no portón de ferro que dá acceso a un patio de armas. Ao entrar no palacio, o espazo adquire unha condición máxica ou onírica a través da reprodución xeométrica, coma nun xogo de espellos, ata que empeza a transformarse adquirindo unha dimensión de viaxe no tempo:

Atravesamos estancias e pasadelos do palacio e, a medida que máis afondabamos naqueles edificios, máis e máis me dominaba a sensación de ter estado alí algún día do pasado, quizais nun soño. De salón en salón e de patio interior en patio aínda máis pequeno e interior, todo semellaba máis antigo. O ancián que me guiaba, conforme nos adentrabamos nas fonduras do palacio, polo contrario, facíase máis mozo, máis alto e máis lanzal. Finalmente, aquilo xa non era un palacio, senón un vellísimo castelo e, o noso guía, un poderoso xigante Leabertkolm de antano, vestido de pelicas de urso e armado cunha pesada espada de dous tallos. (Méndez Ferrín 1990: 20)

Así é como chegan ao país dos xigantes Leabertkolm, onde Nmógadah fachendea da súa condición de Príncipe Segredo e esperta a ira do rei dos xigantes, Hannak Oberzen. A aventura na terra dos xigantes conduce á aprendizaxe da prudencia e consiste na resolución dun enigma que o protagonista só consegue resolver grazas á sabedoría do seu compañeiro de viaxe, o castrón Mestre Lionel, que lle transmite a resposta telepaticamente. Así e todo, non hai norma que se respecte neste misterioso castelo e a superación da proba tamén desata a ira dos xigantes, polo que deben loitar e fuxir.

A segunda aventura, despois de pasar montañas percorridas por un río negro, lévaos «a un lugar que era inequivocamente outro mundo» (Méndez Ferrín 1990: 29). Abraiaados, senten que se debilitan os seus poderes: apágase o Libredón e xa non se poden comunicar coa mente. Así chegan á enorme fraga¹⁵ silenciosa, un entorno negro e plúmbeo:

Un bosco negro que furtaba a súa luz ao día, de tan terríbel e sobrecolador e xordo que semellaba. Nen un paxaro daba a súa cantiga ó vento e vento nengún parecía querer presentarse perante aquela totalidade quieta. Alzándose como unha muralla ao longo de toda a liña do horizonte, o bosco era unha masa continua e inóspita que só vía alterado o seu frontispicio pola presenza de bloco grisáceos de penedos ou cecais ruínas de templos ou prisións. (Méndez Ferrín 1990: 29-30)

Dentro deste bosque, que despois se identifica como Brocelandia, o bosque bretón escenario das aventuras de Merlín e dos cabaleiros artúricos, a pesar dos sombríos presaxios e da presenza insistente da cor negra, ocorren plácidas aventuras: o namoramento da estatua da fonte e o encontro co cabaleiro negro, que é quen lle fai entrega da espada Milmanda. A conexión co mundo das aventuras cabaleirescas medievais reguladas pola civilización cortesá tal vez é o que marca a alteridade deste «novo e outro mundo no que íamos sen sabermos por onde» (Méndez Ferrín 1990: 30), unha especie de paraíso libre das loitas desapiadadas e do estado de alerta constante, que aparece poboado por todos os «seres amábeis, coma as fadas, os elfos, os tardos benéficos e os esquivos intelixentes, tódalas razas en fin que non existen senón na imaxinación dos meniños» (Méndez Ferrín 1990: 33).

Mais desde alí son capturados e levados ao mundo subterráneo dos Grou, un verdadeiro descenso aos infernos da escravitude. Esa dura experiencia represéntase nun interminable labirinto de pedra furada onde Nmógadah soña coa fuxida por algunha misteriosa galería que podería conducir á Casa Pequena. Embrutecidos polo traballo constante e anulada a vontade por unha sopa de fungos alucinóxena coa que os alimentan, os escravos séntense incapaces de buscar unha saída, no que hoxe podería parecer unha alegoría perfecta da actual sociedade da autoexplotación combinada coa adición ás pantallas: «Deste xeito, nen eu nen os meus camaradas podíamos falar, nen cavilar na evasión, nen pensar outra cousa que non fora o traballo que un día e outro día, idéntico a si mesmo, nos esperaba ao acordar do noso soño de felicidade» (Méndez Ferrín 1990: 39). Esta aventura é a da revolta colectiva, a revolución dos escravos que se atreven a loitar pola súa liberdade cando deixan de tomar a sopa da felicidade guiados polo seu líder, Ronaldo Macsen, que dá ao final unha mensaxe de esperanza: «Máis alá está sempre o que esperamos, e debémolo saber conquistar con decisión» (Méndez Ferrín 1990: 44).

¹⁵ Aínda que non se corresponde na descrición, a insistencia nas grandes dimensións desta masa boscosa trae reminiscencias da Grande Fraga, refuxio dos rebeldes en Tagen Ata. Máis adiante veremos tamén a semellanza nalgún punto co bosque do relato «Percival», aínda que finalmente se identifica con Brocelandia.

Esta revolta acaba co pobo dos Grou, os míticos habitantes do mundo subterráneo que se identifican simbolicamente como «raza castigadora dos homes ceibes, que se movía pola cobiza» (Méndez Ferrín 1990: 44). A partir de entón o noso protagonista continúa a súa viaxe uníndose ás caravanas¹⁶ errantes da Raza Sen Nome, un pobo de comerciantes en perpetuo movemento, aparentemente en dirección única, de leste a oeste seguindo sempre ao sol e nunha viaxe sen retorno, que parece simbolizar a viaxe da vida cara a un destino descoñecido e ao mesmo tempo inexorable. Na primeira etapa dese camiño está a ascensión cara ás chairas secas de Lee Poeirento, onde se produce un episodio que ten tamén un valor ritual moi importante nas aventuras fantásticas non deístas e recorrente nas obras da «realidade imaxinaria» de Méndez Ferrín, que consiste no encontro cun sabio, depositario dun coñecemento case máxico, por veces impenetrable e formulado de xeito enigmático, que vai ser descifrado polo heroe máis tarde, ao vivir novas experiencias que desvelan o seu sentido. Así é como se presenta o encontro con Brandaberis, que transmite como unha ladaíña as Palabras Retorneadas en oito máximas verdadeiramente misteriosas, nunha especie de ritual que parece encerrar algún tipo de clave numérica acompañada cunha música moncorde e envolvente no que as palabras se aparellan cuns ritmos que buscan o latexar dos corazóns e do universo para espertar unhas capacidades que van máis alá da conciencia e da razón: «Sen saber os significados con exactitude, algo moi dentro de min empezaba a vivir [...] e fun máis sabido e moito maior do que era cando cheguei a Lee Poeirento en procura da tenda de Brandaberis» (Méndez Ferrín 1990: 50-51). Despois desta experiencia, o protagonista segue na caravana un percorrido de trinta días en silencio, como nun período de illamento que «é parte dunha procura iniciática necesaria para comprender o misterio da identidade, cuxo gran modelo é a *quête* do Graal» (Carreira López 2021: 163).

O percorrido polos diferentes mundos chega coa caravana ao final da terra, o Occidente Feliz que remata no porto de Fisterra e polo tanto a viaxe debe continuar polo mar ata chegar ao país das damas mortas, nunha progresión alucinatória na que cada vez se fan máis presentes as referencias ás distorsións da percepción, o sopor, o sono profundo e os pozos do esquecemento. Abandonados á súa sorte no medio do mar despois do motín que converte o barco fretado por Nmógadah nun barco pirata, a sede e as queimaduras do sol implacable que brilla reflectido na espada Milmanda prodúcenlle un estado alucinatorio e visionario, única vía para un regreso materialmente imposible:

Milmanda dormía, coma unha persoa ao meu carón. Os relumbres que lle arrincaba aquíl sol horrendo cegaban aínda máis os meus ollos que, de pronto deron en ollar o que non había e a notar o que non era posíbel. [...] Estaba e non estaba na miña

¹⁶ A poderosa imaxe da caravana que cruza o deserto aparecía xa no relato «O dique de área» incluído en *Percival e outras historias*. Alí trátase da fuxida do pobo de Nijmenk para o exilio despois de que os «invasores do Leste» extirpasen a revolta no seu país a sangue e ferro. Certamente os Nijmenk debían fuxir cara ao oeste.

Casa Pequena da terra arnoiesa. Vivía feliz, e morría de secura e certidumes por momentos. (Méndez Ferrín 1990: 60)

A viaxe continúa no mundo dos mortos, situado na illa de Ys onde se encontra o castelo de Francastel habitado polas damas mortas, pois alí van chegar polo aire pendurados nas poutas dunha agúa xigantesca, sempre flutuando entre sono e vixilia. Durme voando ou soña que voa: «Tiven confianza e fiquei dormido no ar, e como consolado. Despertei de novo no seo dunhas augas tépedas» (Méndez Ferrín 1990: 63), para caer despois nun sopor, prolongado polas flores do esquecemento que levan á morte: «Cáseque inmediatamente adormecín coma unha pedra. O meu sono durou días. E ó abri-los ollos, atopeime nunha estancia de paredes transparentes coma vidro» (Méndez Ferrín 1990: 63). Todos os referentes espaciais alértannos agora sobre a conexión co relato «Amor de Artur», onde se relata unha longa viaxe de Artur en busca de coñecemento e sabedoría, no mundo exterior e interior, para acabar nunha anagnórise que se produce no castelo de vidro de Viviana. Trátase tamén da última aventura que para Cambell (1959: 104) sería o encontro coa deusa: «la última aventura, cuando todas las barreras y los ogros han sido vencidos, se presenta comunmente como un matrimonio místico (ieros phanos) del alma triunfante del héroe con la reina diosa del Mundo». Certamente é un momento onde o heroe experimenta o amor, pero aquí alértase do perigo de morte que vai aparelado coa fusión amorosa, agora produto do engano e non resultado da *quête*, pois produce de novo unha felicidade narcoléptica, asociada á perda da conciencia e da identidade, así como ao esquecemento da orixe, ou da ilusoria ambición da súa existencia:

Acheguei as miñas nefras a Chunnilain, e xa non lembro senón os ollos de néboa de Calpurnia Abana, nos que caín coma aquel que cai nun profundo puzo. Esquecinme de todo e penetrei na ialma de Calpurna Abana, en labirintos musicais e docemente malencónicos. [...] Soupen un intre que o perdía todo e fun feliz de o perder e de morrer de líquidos e amor no colo de Calpurnia Abana, meu primeiro amor e paraíso. Non houbo máis Arnoia. (Méndez Ferrín 1990: 64-65)

O feito de que o noso protagonista se transforme a partir de aquí nun mero transmisor do seu propio relato¹⁷, pois non viviu conscientemente a súa propia historia, remítenos tamén tal vez á dimensión colectiva de toda busca, mesmo a persoal e interior, que require de guías e mediadores, apoios e intercambios, de maneira que ningún Príncipe Segredo é quen de lograr os seus obxectivos se non fose porque tamén outros Príncipes Segredos participan na súa empresa, tal como aquí o líder da revolta dos escravos¹⁸ ou o contramestre Xamirás Kaebr ou Bandué,

¹⁷ Os acompañantes de Nmógadah convértense ao final en protagonistas e narradores, aínda que non tomen a voz directamente: «Así que todo o que despois aconteceu sóupeno porque Mestre Lionel e Xamirás Kaebr mo foron relatando a final daquil perigoso episodio» (Méndez Ferrín 1990: 65).

¹⁸ Así o percibe o protagonista, estendendo esa condición a todos aqueles que son capaces de percibir o estado de opresión e revoltarse: «Agora sabía que Ronaldo Macsen era tamén un

o xefe dos prosritos vivos de Dalourabana, que resisten os engados das damas mortas e argallan o rescate dun Nmógadah anulado na súa vontade polo engado do namoro e o efecto das flores adormentadoras con que o rodean.

Todo heroe parece ter tamén o seu punto feble, como Aquiles no seu calcañar, e a inexperta mocidade de Nmógadah encontra no amor a criptonita que esfarela a forza guerreira que se manifesta no Libredón e na espada Milmanda. Por iso todo heroe pode ser vencido e está destinado a sucumbir se a súa loita é individual. Esa pode ser a grande aprendizaxe deste periplo, que remata na dolorosa separación dos compañeiros, cada un deles guiado pola súa camelia do regreso cara ao seu propio mundo. Así Nmógadah ao seu, que non é outro que o seu cuarto, nunha nova dimensión que apela aos lectores, como o famoso epílogo do relato «Percival»: a porta que comunica os mundos lánzao a esa nova dimensión, que é tamén a nosa e por iso é a que chamamos «real», onde impera a razón fronte a esoutros modos de coñecemento experimentados na viaxe. Abandonado á intemperie do mundo racional, o individuo xa non pode contar con puntos de apoio para facer o seu camiño, sexan forzas telúricas coma a voz admonitoria da Mai que empuxara a súa esperanza: «Mai Loretta estalaba coma unha pompa de xabón» (Méndez Ferrín 1990: 77); sexan obxectos máxicos nos que se materializa a forza interior, «[Milmanda] amorteceu ata apagarse e desaparecer a espada enteira, ao mesmo tempo que na miña man dereita a estrela Libredón se ía para sempre» (Méndez Ferrín 1990: 77); sexa o propia conciencia dun ideal ao que aspirar: «non había tal regreso a Arnoia porque non houbera Arnoia endexamais» (Méndez Ferrín 1990: 77); ou sexa a conciencia dunha exclusiva posición ante o mundo rexida aínda polo desexo imperioso de recuperar o estado pracenteiro orixinario. Será a condición de Príncipe Segredo un atributo só dos soñadores que non se guían pola razón? O certo é que o noso heroe entra nesa nova dimensión do real cunha constatación descarnada da derrota que representa aceptar unha vida sen soños.

4. *O tecido da tradición e a construción do macrotexto*

Diferentes niveis de intertextualidade establecen unha relación permanente coa literatura da tradición celta e o mundo artúrico por unha banda, e coa obra de Álvaro Cunqueiro e a do propio autor por outra. A mesma concepción da narración como un soño remite á importancia do soño nos relatos galeses dos *Mabinogion*, que inclúen algúns como «O soño de Maxen» ou «O soño de Rhonabwy». Ademais a loita do protagonista co xefe dos xigantes Leabertkom, que o ataca a traizón coa súa mirada de lume, pode lembrar ataques como o de Ispadadden no relato Culhwch e Olwen, quen ataca os seus visitantes a traizón lanzándolles unha xavelina envelenada cada vez que abre as súas enormes pálpebras. Ao mesmo tempo dáse

príncipe Segredo, e que tódolos que non comeran aquela noite a sopa de fungos da felicidade dos Grou tamén serían Príncipes Segredos» (Méndez Ferrín 1990: 41).

a clave para a descodificación dun comportamento ritual que aparecía en «Amor de Artur», cando o rei se deixa peitear os cabelos por Merlín (Méndez Ferrín 1984: 26), que remite á presentación de Culhwch ante Arturo no conto arriba mencionado (Cirlot 1982: 190):

Seguindo os antigos rituais, tan queridos pola xente xigantesca e armada dos Leabertkolm, solicitei permiso para peitear ó rei. Iste, visibelmente satisfeito, permitíume executar iste acto de acatamento máximo. (Méndez Ferrín 1990: 22)

Resonancias dos *Mabinogion* encóntranse tamén na Dama da Fonte, que dá título a outro dos relatos galeses, se ben Méndez Ferrín elabora unha nova creación con reminiscencias da lenda de Pígalión e o namoro da estatua. Aquí esta personaxe ten unha función estrutural, como fío de unión entre diferentes aventuras, unido ao motivo temático do descubrimento do amor. Aparece por primeira vez no terceiro capítulo, que sitúa a acción nas espesuras do bosque de Brocelandia, onde se fusionan o remoto pasado celta, a tradición medieval e o propio mundo mítico ferriniano, pois as rochas están debuxadas de estraños petróglifos, mentres as árbores de inmensas raíces e pesadas copas poboadas de aves rapaces lembran a primeira descrición do bosque no relato «Percival»:

[...] puđen ver gravado no penedo un sistema de escrituras anterigas que me puxeron máis temor aínda. Eran signos espirais, ángulos impensados, cruces e cousas á maneira das arpas dos poetas que, pintados en azul e en encarnado, comunicábanme algo que non comprendía e viña de máis alá do tempo. [...] Camiñamos polo estreito carreiro, beirado de folgueiras máis altas ca min. As raíces das árbores cambábanse por riba da terra e podentes polas descían ás veces, co seu propio e grave destino, até o mesmo chao para alí tomaren forzas e subir de novo en percura da luz, en forma de árbore anovada. Todo era verde alí. Aletexaban as aves carniceiras irisando a luz no azul das raudas penas. (Méndez Ferrín 1990: 30)

Neste escenario é onde aparece a figura do cabaleiro negro, semellante ao Home Negro que se aparece a Kynon e a Owen, e o propio Cabaleiro Negro gardián da fonte (Cirlot 1982: 253-280), que se identifica como «o grande Grutaganka, fillo bravo de Percival do bosco, que non é o mesmo que Percival Peredur» (Méndez Ferrín 1990: 32). El será quen envíe a Nmógadah á fonte onde encontrará a espada Milmanda e a estatua da fermosa doncela que esperta a súa paixón. A través de Milmanda establécese de novo a conexión entre os diferentes mundos míticos, pois na súa descrición subliñase o selo coa estrela Libredón e o debuxo dunha serpe alada no puño, imaxe misteriosa que lembra a representación da Melusina e que aparecía en varios obxectos da casa de Mamnek Kleines, no relato «Familia de Agrimensores» incluído en *Amor de Artur*, pero que aquí se interpreta como signo da antiga orixe da espada, fabricada polos habitantes «da primeira idade da nación de Tagen Ata» (Méndez Ferrín 1990: 32).

A figura da estatua da doncela da fonte no bosque de Brocelandia, obxecto do amor platónico do protagonista, reaparece como ser real no capítulo dedicado á travesía polo mar Ler, que remata no país dos mortos. Recoñecida por Nmógadah nunha fotografía no camarote do capitán, resulta ser a filla deste, morta dez anos

antes, en memoria da cal leva o nome o barco: «Calpurnia Abana». E ese será o nome tamén da señora de Francastel na aventura final, na casa das damas mortas da illa de Ys, a onde Calpurnia Abana atrae homes vivos cos seus poderes máxicos:

As doncelas Finechrinn están mortas e a súa raíña Calpurnia Abana non o está menos. Francastel é a casa das mulleres mortas. [...] Desde hai millóns de anos, é dicir, desde a segunda creación do mundo, Calpurnia Abana atrae, por diversas artes de maxia, homes vivos ó seu pazo de cristal. Alí fai que aspiren o perfume da flor Chunnilain, ensúmeos no esquencimento e, moi a modo, vailles zugando o espírito, até deixalos máis secos que a madeira de que está feito este meu arco. Así, ela, e as súas doncelas Finechrinn, mantéñense belísimas con aparencia de vida. (Méndez Ferrín 1990: 65)

Eros e Tánatos fúsiónanse nunha visión do amor ameazadora para o individuo, como doce envoltorio que agacha o aniquilamento da vontade e a renuncia aos desexos máis íntimos, e de novo o heroe terá que superar a éxtase amorosa para manter a súa integridade e continuar o seu periplo vital, algo que só consegue agora coas axudas externas, como xa vimos.

A salvaxe chamada do bosque que rescata a Percival dos doces brazos do amor (Méndez Ferrín 1985: 25) adquire agora a forma dunha auténtica expedición de rescate de efecto destrutor para todo o mundo de ilusión que rodea o amor. Unha revolución dos homes libres –aqueles que se libraron dos encantos amorosos de Calpurnia Abana e polo tanto seguen vivos– contra o reino da morte destrúe a forza das aparencias e restablece a harmonía.

Pero ademais da tradición celta e artúrica, Ferrín utiliza a miúdo a intertextualidade coa propia tradición galega. Xa vimos que diferentes pasaxes da súa obra evocan, dende unha elaboración moi persoal, o mundo literario de Álvaro Cunqueiro, nunha clara homenaxe que se confirma coa súa introdución como personaxe na diexese, aínda que nunha breve mención do capítulo final¹⁹. As relacións de transtextualidade establecidas coa obra de Cunqueiro recollen en parte a complexidade dos recursos utilizados na obra daquel autor e van dende a cita intertextual á manipulación dun hipotexto con determinadas intencións semánticas. Un exemplo da primeira é a cita do título do libro de poemas neotrobadorescos de Cunqueiro con referencia á estatua que esperta o amor do protagonista, proxectando así sobre ela todo un repertorio de loanza da dama que sitúa o lector ao mesmo tempo na codificada concepción do amor da lírica trobadoresca:

A luz de aquela hora concentrouse entón na folla de Milmanda, que escureceu o día e produciu de repente un alustre formidábel, que me fixo treme-la mao, seguido dun trono que abalou a estatua da *dona do corpo delgado* de alabastro. Devolvín a

¹⁹ O escritor aparece relacionado cun distante tempo pasado no que se supón a existencia dun personaxe real que dá nome á taberna en que se sitúa a acción: «a Taberna de Galiana, que fora unha formosa muller morta había cen anos, no tempo en que Álvaro Cunqueiro parara moito alí en percura das súas portas escusadas, sen as dar atopado endexamais» (Méndez Ferrín 1990: 74).

espada á súa vaina e finquei o xoennlo diante da señora da fonte. (Méndez Ferrín 1990: 32)

Máis complexa é a manipulación dos motivos temáticos do capítulo titulado «A trabe de ouro» de *Merlín e familia* na aventura do mundo subterráneo da novela de Ferrín. O inocente pobo de seres diminutos habitantes do mundo subterráneo na obra de Cunqueiro transfórmase aquí nun modelo de pobo opresor e policial, obsesionado pola busca da Trabe de Ouro. Mantense o senso da busca dun obxecto que representa a redención colectiva, se ben Ferrín recupera a forma orixinal da lenda popular recollida tamén por Vicente Risco no seu relato «A trabe de ouro e a trabe de alquitrán». Con todo, o semilúdico enfrontamento entre pobos que relata Merlín (Cunqueiro 1995: 108-110) convértese na obra de Ferrín nunha terrible realidade de prisión e escravitude, unha situación que será superada por unha acción revolucionaria encabezada polo preso Ronaldo Macsen, que resulta ser outro Príncipe Segredo, igual que todos aqueles que loitan pola liberdade.

Pero a homenaxe quizais máis significativa encóntrase no capítulo final, onde Ferrín se apropia dun espazo cunqueiriano, a Taberna de Galiana, que se define como a maioría das tabernas e pousadas que aparecen diseminadas pola obra do autor mindoniense, como punto de encontro de viaxeiros e cruce de camiños que une diferentes mundos. A Taberna de Galiana é en *Arnoia, Arnoia* a soleira do mundo de ficción, onde se agacha a fronteira máxica entre soño e realidade, franqueada con decisión por Nmogadah e os seus acompañantes para chegar ao soñado país nativo.

5. Reflexións finais

Na súa análise de *Arnoia, Arnoia* constata González Gómez (1995: 415-16) que «o principio de realidade sobreponse ao principio do pracer», entendéndoo como unha capitulación que coarta a potencialidade creadora da novela de aventuras: «Ao remate, o principio de realidade destrúe o que a aventura introduce na lectura –¿na vida?– a ensoñación, a exaltación do instante a expensas da noxenta continuidade do que dura». A miña hipótese aquí parte de rastrexar os múltiples momentos de tránsito entre niveis de realidade que se encontran ao longo da novela, de maneira que parece que se nega ao lector unha mínima estabilidade fenomenolóxica. A maior parte do tempo avanzamos sen saber cal é o estatuto de realidade da materia narrada, porque acompañamos a un narrador protagonista que tampouco o coñece, que describe as súas vivencias e percepcións, pero non está seguro de cal é o estatuto ontolóxico das mesmas e, cando parece seguro de algo, con frecuencia recibe un desengano ou unha frustración. Son quizais as palabras rememoradas de Mai Loretta as únicas certezas inalterables que lle serven de axuda para manter a confianza en si mesmo: «Endexamais esquezas a estrela que levas na túa man dereita» (Méndez Ferrín 1990: 15), ou para tecer alianzas: «Endexamais desprecies a axuda que che brinden sen interese» (1990: 19). Con frecuencia sumido en estados

de felicidade artificial, xa pola sopa de fungos e as flores Chunnilain, xa pola explosión interna do amor ou polo intenso benestar orixinario que cre lembrar, diríase que a única certeza está na dor e na conciencia do ben perdido. Nese sentido poderíase postular que o plano da realidade que aparece na páxina final non constitúe a única experiencia de desposuimento, nin tal vez a definitiva, pero sobre todo que o sentido desa experiencia non é certo nin unívoco. O camiño de aprendizaxe do heroe non pode ser en van e tal vez poida consistir en manter a lembranza das vivencias pasadas e dos saberes duradeiros, para constatar o espanto dese «espantoso día en que fan dezasete anos» desde a experiencia de que sempre poden medrar camelias que conducen a novas rutas e nelas nace sempre algunha nova luz.

Referencias bibliográficas

- Angueira Viturro, Anxo (2000): «La poética del retorno en *Retorno a Tagen Ata*, de X. L. Méndez Ferrín», en F. M. Mariño / M.^a de la Oliva Ferrer (coords.), *El viaje concluído. Poética del regreso*. Valladolid: Universidad de Valladolid, 205-215.
- Blanco, Carmen (1994): «A espiral permanente. Aproximación á figura literaria de X. L. Méndez Ferrín», *Anuario de Estudios Literarios Galegos* 1993, 11-45.
- Carreira López, M.^a (2021): *Transcendencia e cidadanía. Estudo mitocrítico dos relatos de X. L. Méndez Ferrín*. Faro: Centro de Estudos Galegos da Univ. do Algarve.
- Cunqueiro, Álvaro (1995 [1955]): *Merlín e familia*. Vigo: Galaxia.
- Campbell, Joseph (1959 [1949]): *El héroe de las mil caras*. México D. F.: FCE.
- Castro, Rosalía de (1983): *En las orillas del Sar*. Madrid: Clásicos Castalia.
- Cirlot, Victoria (ed. e trad.): *Mabigionion. Relatos galeses*. Madrid: Editora nacional.
- Freixanes, Víctor (1982): *Unha ducia de galegos*. Vigo: Galaxia.
- González Gómez, Xesús (1995): «A última narrativa de Méndez Ferrín. Da utopía á historia», *Grial* 127, 407-426.
- Lama López, María Xesús (2023): *Apropiación cultural e contradiscurso histórico. A materia artúrica na literatura galega*. Faro: CEG da Univ. do Algarve.
- Méndez Ferrín, Xosé Luís (1984 [1982]): *Amor de Artur*. Vigo: Xerais.
- Méndez Ferrín, Xosé Luís (1985 [1958]): *Percival e outras historias*. Vigo: Galaxia.
- Méndez Ferrín, Xosé Luís (1987 [1971]): *Retorno a Tagen Ata*. Vigo: Xerais.
- Méndez Ferrín, Xosé Luís (1990 [1985]): *Arnoia, Arnoia*. Vigo: Xerais.
- Ruibal García, Antonio (2000): «El mártir colonial. Evolución de una figura heroica», en E. Navarrete Linares / G. Olivier (eds.), *El héroe entre el mito y la historia*. México: Centro de Estudios Mexicanos y Centroamericanos, 75-87.
- Tarrío Varela, Anxo (1994): *Literatura galega. Aportacións a unha historia crítica*. Vigo: Xerais.