



El Atalaya del Fin del Mundo

Agazapado en una peña, apenas perceptible, el Atalaya del Fin del Mundo el mar contempla. Unas hortensias rosado-azules, como guardianes sigilosos, la entrada vigilan. El camino al interior de la fortaleza señalan. Un rumor se percibe. La curiosidad despierta. Adentro un Mago un cuento de dos partes cuenta...

Una costa azarosa el Reino Galaico delimitaba. Donde las tierras gallegas acababan, un pequeño pueblo El Fin del Mundo marcaba. Acullá el Océano Atlántico el poder absoluto encarnaba. El mar acceso fácil a la tierra no daba. La travesía las olas obstaculizaban. La bruma la orientación desequilibraba. Los vientos los barcos atacaban. Las rocas el paso frenaban.

Los gallegos no se complicaban. Cuando las necesitaban, directrices exactas proporcionaban. El pueblo con el Fin del Mundo el mismo nombre compartía. Los escollos un apelativo alarmante a la costa otorgaban. Fisterra y la Costa da Morte unidos en su destino se complementaban. Fisterra la entrada al Mundo abría. La Costa da Morte el paso al Atlántico cedía. Una defensa natural creaban. Arribar en la Costa da Morte más que bravura exigía. Con la buena suerte no se contaba, al azar se jugaba. Si a los prudentes respeto instigaba, a los enemigos no intimidaba. Los pueblos asaltaban, desgracias y terror sembraban.

Los ingenieros, con la sabiduría de buenos estrategas, un Atalaya construyeron. Un acantilado estratégico eligieron. El terreno rocoso los guiaba cuando la fortificación edificaron. El baluarte a las formas irregulares de la roca adaptaron. Tres troneras una visibilidad en tres direcciones facilitaban. Observaban al Cabo de Fisterra, la ría y la villa. El Castillo de San Carlos a aquella fortaleza llamaron. Y el deber del Atalaya del Fin del Mundo le asignaron.

El Atalaya del Fin del Mundo glorias y decadencias conocería. A las adversidades resistiría. Destinos distintos tendría. Y de las cenizas resurgiría.

El Mago una pausa hace. El cuento aún no ha terminado. Mas la segunda parte cambia de rumbo...

El Atalaya del Fin del Mundo sobre las propias ruinas se alzó. El esplendor y los infortunios enmudeció. Otra tarea le encontraron, del olvido lo rescataron. La memoria de la Costa da Morte preserva, las técnicas ancestrales de pescar y mariscar desvela.

Desde la misma peña irregular, escondido en un rincón de la cuesta que de la carretera se desvía, el castillo discreto al mar se asoma. No ostenta. Aguarda. Las murallas del exterior lo apartan, y en el interior su intimidad protegen. Capta la mirada cuando alguien a la playita abajo se aproxima. Las flores coloridas, que lo rodean, acentúan el contraste con el gris de las murallas que sus demarcaciones limitan. Asimila el castillo de una meiga que en el Fin de Mundo el reposo anhelado ha encontrado. Seduce a esquivar la ruta y adentrarse en busca de la meiga escondida.

Al aproximarse al amplio portón abierto, en una placa se lee quién y cuándo el castillo al concello regaló. La mirada en una única indicación se detiene “Castillo de San Carlos. Museo de la pesca”.

Poco la decepción duraría. Paciencia se requiere. Si meigas en el castillo no viven, un Mago en recompensa los trucos de la pesca enseña. El umbral se ha de cruzar y en un universo submarino se

penetrará. Los pueblos costeros se recorrerán y las ocupaciones de los aldeanos se conocerán.

En el Museo el mar con la tierra convive, y lo submarino lo terrenal complementa. Una barca de un descanso placentero disfruta. Una redeira las redes repara con la mirada fija al horizonte lejano. Una gaviota y un cormorán a distancia se mantienen con el respeto debido de no invadir el territorio del otro. La puerta de una casita está abierta. Un pescador con un chubasquero y las botas puestas se prepara a salir con la barca. Acumulados en una esquina se perciben artilugios diversos con los cuales se pesca y marisca. Al otro extremo, fotos en blanco y negro se suceden y la rutina de las mujeres en imágenes transcurre. Unos cuantos tiburones advierten no perderles el respeto. Un rodaje de una película de Alfred Hitchcock recuerdan.

Acercarse a los protagonistas, se permite. Tocarlos, nadie prohíbe. Conocerlos, se recomienda. Descifrar los enigmas de los artefactos, a las adivinanzas se juega. Al lanzarse al juego, palabras extrañas se aprenden. Memorizarlas y bien escribirlas, algo difícil resulta. Las erratas se perdonan.

Y el Mago del Museo se dispone a narrar la segunda parte del cuento...

En la Costa da Morte los lugareños con el mar convivían. El Atlántico definía el destino. Los hombres a pescar se dedicaban. A los hijos y a los nietos los padres y los abuelos el barco legaban. Los pequeños a los mayores ayudaban. La intuición de orientarse en el mar desarrollaban. Las técnicas de pescar y mariscar aprendían.

Al mar salían, con el mar luchaban y en el mar salida encontraban. Artilugios varios utilizaban. A base de experiencia los conocimientos acumulaban y los instrumentos mejoraban.

El pulpo a feira a muchos deleita. Sin un pulpo, imposible prepararlo. Cazarlo, habilidades y sutileza exige. El pulpo por su inteligencia

destaca. Un hidalgo nato, los peligros sabe esquivar, de los enemigos se camufla, de los invasores se esconde. Los pescadores astutos deben ser. La nasa inventaron.

Un cofre o una caja. Consiste en un marco de madera con una red cubierto. En los dos lados opuestos dos piedras se colocaban. La caja sujetaban inmóvil en el fondo del mar. En el centro un orificio, un tubo ancho, se posicionaba. Las golosinas, que al pulpo seducen, en el cofre se escondían. Con un enganche sujetaban la comida. El pulpo el truco intuía. El peligro descubría. La trampa desactivaba. A sus tentáculos sensibles acudía. Sacar la comida conseguía. Se la llevaba y feliz se escapaba.

La sabiduría del pulpo mejoras en la técnica imponía. Las dos piedras con un fondo de cemento los pescadores sustituyeron. El enganche por una bolsa fija cambiaron. De comida la llenaban. El pulpo entraba. Amenaza ninguna percibía y en la nasa se instalaba. Víveres no le faltarían. Su territorio defendería, a los rivales echaría, en la vivienda se quedaría.

Gracias a la nasa, el pulpo a feira los cocineros prepararan. Y a los apreciadores, el delicatesen gallego con patatas gallegas de guarnición ofrecen.

El escarballo es el instrumento más antiguo de navegar. Barcos y barcas al mar acompaña. Los mapas marítimos con el utensilio primitivo se elaboran. El escarballo de un mecanismo simple disponía. Una piedra en forma de campana a la cual una larga cuerda se ataba. Manteca de cerdo se le untaba. Al lanzarla al agua y al tocar el fondo, los pescadores sabían qué esperarse. Si había arena, el pulpo se escondería. Si un terreno rocoso indicaba, percebes mariscarían. Si algas salían, otros bichos saldrían. Si con una roca chocaba, les avisaba qué peligro corrían. El ruido del escarballo los marineros descodificaban y en el mar se orientaban. Al sacarlo del agua, los residuos, que la grasa preservaba, el resto les desvelaban.

El Mago una trompeta misteriosa se prepara a tocar. Cuerno o caracola se le llama. A los marineros en tormentas y nieblas salvaba. Las mujeres con la caracola a sus maridos indicaciones mandaban. A la orilla salían, con el cuerno silbaban. De dónde venía el silbido, la tierra se situaba. Les guiaban adonde dirigirse, y por donde las rocas peligrosas esquivar. El sonido del cuerno todos conocen. A los barcos se lo cedió. Basta fijarse cómo en los puertos los buques avisan sus entradas y salidas.

El mar a las mujeres opciones no dejaba. La tarea de redeiras les adjudicaba. Las redes tejían y teñían. Cuando listas estaban, resistencia e invisibilidad en el agua requerían. La pintura de la corteza de los pinos las mujeres obtenían.

Las fotos, expuestas en el Museo, las tareas diversas de las mujeres enumeran. Salar el pescado a ellas les tocaba. El ardor de la sal soportaban, las heridas profundas aguantaban. Descalzas entre el pescado y el marisco se movían. Los sacos pesados de sal levantaban. La cantidad justa pesaban y echaban. Las algas otro esfuerzo físico suponían. Las recogían y el huerto con las verduras, las legumbres y los frutales nutrían.

Desde los alféizares de las ventanas tiburones lucen unas sonrisas impecables. Presumen y muestran su fortuna. Disponen de filas infinitas de dientes preciosos. Cuando una fila se desgasta, la siguiente la sustituye sin que ni siquiera el tiburón se entere.

Hechizos de emociones y sensaciones dispersa el Mago. Como si detrás de los objetos y las estanterías, las meigas los conjuros musitasen y de los peligros a los marineros protegiesen. Al coger el cuerno y lanzar el sonido, emergen las mujeres que en noches tenebrosas de lluvia y viento a los maridos en el mar avisaban e indicaciones cómo llegar a la costa enviaban. La canción del cuerno se extiende hacia la oscuridad silvestre, venciendo los gruñidos impíos de las olas que a las rocas se alzan y la orilla atacan.

El Mago la narración interrumpe... Algo más se le ocurre. Una duda disipa, ¿por qué las antiguas casas costeras fachadas variopintas tienen?

Los colores de las casas al azar se escogían. Son tan coloridas por una única razón. Comprar la pintura los aldeanos no podían. Conseguirla, por una vía lo hacían. Las tormentas y el mar se la suministraban. A la costa llegaba aquello que de los barcos se caía o de los naufragios el mar les llevaba. Un día pintura amarilla, otro día, roja,... azul, verde,... Y de colores los pueblos marítimos se llenaban.

El cuento del Mago al final se acerca... Y el final en el Museo de la Pesca se revela. A Fisterra ha de irse.

El sol del atardecer ilumina el jardín del castillo. Los destellos brillantes se reflejan en el césped verde, trazando senderitos luminosos entre las hortensias y las flores rojas. El viento acaricia con la brisa del mar y trae los olores a comida recién hecha. El remo de la barca, que en el Museo a puerto seguro se ha estacionado, a otro lugar encamina.

A una casa de remo en la Praza da Constitución donde la cotidianidad fisterrense fuera del mar transcurre. Sugiere entrar en la Taberna ultramarina, Etel & Pan y descubrir cuántas funcionalidades el remo del barco tenía y porqué a aquellas casas, casas de remo se les denomina. Y después de haber estudiado los trucos de pescar y mariscar, las delicias se han de probar. Se merece un descanso con la comida e bebida xeitosa. En aquella casa de remo de Etel & Pan, el mar y la tierra se fusionan. Un viaje de aromas y sabores por la Costa da Morte se emprende. Con unos barcos de papel se navega y cada puerto de la carta con un deleite gallego a los viajeros seduce.

Abajo en la playita los niños se alzan al mar. El frío del agua no sienten. Juegan, ajenos a los quehaceres y a las preocupaciones de los adultos. El Castillo de San Carlos la infinitud celeste contempla.



La costa de los invasores ya no defiende. Un cuento del mar cuenta.
Y no el Castillo un cuento cuenta, el cuento del Castillo cuenta.

En Fisterra, el viento acompaña el susurro del Atalaya del Fin del Mundo que desde una roca historias narra. Incita a arrimarse a aquellas murallas y detenerse a escuchar el cuento que adentro alguien musita...

P.S. Al Mago que el Museo de la Pesca en Fisterra en un cuento del Fin del Mundo convierte. Manolo o Alexandre Nerium, él sabrá reconocerse. B.S.

La Casa del Bosque, el 3 de septiembre y el 30 de noviembre de 2021

B.S.