

## Los laberintos de Gormenghast

Mervyn Peake (China 1911-Inglaterra 1968) publicó *Titus Groan* en 1946; lo que iba ser un único libro tuvo su continuación en *Gormenghast* en 1950 y en *Titus Alone* en 1959. Peake no había concebido la historia de Titus como una trilogía, sino que el personaje y su historia se fueron adueñando progresivamente de la pluma del escritor, exigiendo así más vida narrativa. Titus sobrevive aún en una novela corta, *Boy in Darkness*, de la cual es protagonista, que fue escrita para figurar en una colección de relatos de ciencia ficción. Titus, un adolescente de 14 años en esta novela, abandona Gormenghast por un tiempo para correr una fantástica aventura que, por no afectar ni al desarrollo del Titus de la trilogía ni al tono general de esa narración, no voy a considerar aquí.

Los tres libros mencionados al principio constituyen lo que se conoce como *The Titus Books* y se centran en torno a la existencia de la fortaleza de Gormenghast, cuna y residencia de la milenaria familia de los Groan, de la que Titus es el septuagésimo séptimo señor y último varón en la línea de sucesión. Gormenghast es más que un mero recinto físico, es un auténtico personaje literario: es personificado en el primer libro por su extensión, olor, color, posibilidades y hasta sentimientos: Gormenghast llora con la lluvia, se suaviza su color en el crepúsculo, se estremece ante el fuego, se transforma a la luz de la luna, ve por las ventanas, bosteza con la

boca de sus túneles y estira sus múltiples alas a todos los vientos. En el segundo libro, al que da nombre, Gormenghast es el escenario apropiado y familiar para el desarrollo de la acción; la personificación y descripción anterior no ha sido hecha en vano y el lector está en condiciones de apreciar, en toda su significación, la lucha mortal entre enemigos y defensores de la idea de Gormenghast. En el tercer libro la fortaleza cobra un nuevo significado por ausencia; se convierte en el paraíso perdido, en la quimera a alcanzar y, por tanto, en amenaza para todos los que no lo han conocido, de aquí la farsa promovida por los enemigos de Titus para reconstruir Gormenghast a partir de un caserón abandonado y que acaba en una hecatombe de resonancias míticas. Titus, en medio de una civilización que nos recuerda sospechosa y desagradablemente a la nuestra, llora por el hogar que no puede recuperar:

«What is it all about? (...) Who are these people? What are these happenings? (...) I don't belong. All I want is the smell of home, and the breath of the castle in my lungs. Give me some proof of me! (...) give me the corridors. (...) O give me back the kingdom in my head» (p. 967)<sup>1</sup>.

El proceso por el cual el lector aprende a amar a Gormenghast es lo suficientemente sutil como para sorprendernos, ya que en principio captamos solamente un lugar aislado, un enorme laberinto pétreo que aísla, más que une, a sus habitantes debido a sus proporciones, y que es húmedo y frío, lleno de telarañas, ratones, excrementos de aves y cadáveres de pequeños animales en descomposición. De aquí que algunos críticos se refieran a él como «castillo gótico». A pesar de que, efectivamente, Gormenghast encierra en sí especímenes de todas las características del género (sombras, reflejos, macabros juegos de espejos, ámbitos cerrados, maldad, pesadillas y hasta locura), es el lenguaje el que es evidentemente gótico,

(1) *The Titus Books*, Penguin 1983. Todas las citas recogidas en el texto corresponden a la paginación de esta edición.

con largos párrafos en donde se recrean las palabras claves de oscuridad, sombras, etc., desde todas las perspectivas narrativas posibles. En el capítulo titulado «Over the roofscape», por ejemplo, aparece «darkness» repetido hasta doce veces en dos páginas, acompañado de varios «night», «sightless», «black-ness» y «thickness of a starless night» (pp. 101-102), sin que el autor nos esté preparando para ningún acontecimiento especial. Asimismo, más adelante leemos: «... something terrified him (Flay), something nameless, and which he had not yet had time to comprehend, but something from which he recoiled» (p. 163). Este «something» es solamente el cocinero y el clímax que él va a protagonizar queda aún muy lejos. No obstante, este lenguaje cuajado de premoniciones va creando una atmósfera gótica atenuada que se superpone a la imagen física de la fortaleza y que Peake inculca en nosotros reiteradamente.

En el primer libro Mervyn Peake deja constancia del poder visual de su imaginación, no en vano es un pintor e ilustrador de cuentos de reconocida fama en su país, y en las cien primeras páginas nos describe una y otra vez las galerías y recovecos de Gormenghast; a pesar de lo cual no aumenta nuestro conocimiento del espacio físico, no podemos trazar, ni esbozar siquiera, un mapa del lugar, pues para el propio Titus «it spreads in all directions. There is no end to it» (p. 876). Lo que sí sabemos es que Gormenghast es un laberinto en el que se pierden hasta sus propios habitantes, donde un asesino puede esconderse de sus mil perseguidores durante meses y donde la gente puede morir de hambre y sus cuerpos quedar reducidos a esqueletos antes de que alguien encuentre la habitación donde quedaron encerrados.

«After an hour of twisting and turning, of crossing the open junctions of radiating alleyways, of making a hundred arbitrary choices between this entrance and that, this winding descent and that cold incline to a wider passageway —he began to sweat with fear at the very thought of having taken no precautions for his return journey» (p. 635).

Quien habla es, precisamente, el hombre de confianza del Señor de Gormenghast y, por tanto, una figura habitual en los pasillos del castillo, por los que se mueve con un trozo de tiza en la mano, igualando así los caminos de Gormenghast a los intrincados senderos del bosque de algunos cuentos tradicionales. Una coincidencia más en esta misma comparación es el silencio imperante: «The Silence of the Lifeless Halls, like the silence of the snowbound world outside, was limitless. It was a kind of death» (p. 635).

A este cuerpo inmenso, silencioso y semi-vacío se le confiere movimiento y vida por medio de un ritual férreo que le entronca con tiempos ancestrales, le proporciona una historia inmediata basada en la repetición (la cual constituye, asimismo, un punto de referencia para la dormida memoria) y le convierte en un mito crepuscular a los ojos de otras civilizaciones, como la que aparece en el libro III. Al ser el ritual la savia de tamaña arquitectura no es de extrañar que el título de «master of Ritual» sea el más codiciado y precisamente por donde vaya a introducirse la intriga y, por fin, la acción en esta trilogía: alterar y adulterar los ritos multiseculares de Gormenghast es la única vía posible para su desintegración, puesto que sus habitantes «turned to tradition as a child turns to its mother» (p. 715).

Ya desde el libro I hay una desintegración progresiva de la vida en Gormenghast. En la medida que Steerpike, el antagonista de Titus, va abriendo puertas de habitaciones abandonadas, escalando almenas irreductibles, habilitando corredores olvidados y minando sistemáticamente el modo de vida y la rutina de Gormenghast, las muertes, preferentemente por agua y por fuego, se suceden una tras otra, hasta llegar, al final del libro II, a la muerte del propio Steerpike. Pero más significativas aún que las muertes son las mutilaciones y los handicaps físicos de muchos de los personajes, que se resumen en el aspecto de Barquentine, Maestro de Ceremonias, deforme y canijo, que se arrastra sobre una sola pierna, or-

questando la vida del lugar: «It was for him to give the orders. In his little old body was Gormenghast in microcosm» (p. 355). El proceso culmina con la gran inundación del libro II que sumerge la fortaleza casi hasta las terrazas superiores y que brinda a Peake la oportunidad de ofrecernos las páginas pictóricas más bellas de su obra: una isla arquitectónica anclada en un mar en calma y reflejando un mundo submarino de inmensas posibilidades narrativas. Parece ser que el autor se inspiró en la Isla de Sark, en el canal, ella misma una fortaleza pétreo abatida por el mar, donde Peake había pasado largas temporadas.

La inundación actúa, como es de rigor, como elemento purificador: viene a concluir un ciclo de maldad para que los pocos elegidos puedan iniciar un ciclo nuevo, sin amenazas. En este caso el agua obliga a los habitantes de Gormenghast a trasladarse a los pisos superiores y, al recortar considerablemente el espacio vital, arrincona y expone al evadido Steerpike. Será Titus quien, surcando las aguas en su bote, cual héroe tradicional, descubra a Steerpike, y quien le dé muerte en un duelo acuático digno de un poema épico; Titus salva así a Gormenghast de su única amenaza y alcanza el punto álgido en su categoría de héroe, puesto que muy pronto renunciará a ella por el exilio voluntario.

La inundación confiere a Gormenghast otro atributo mítico fácilmente distinguible: el de leviatán, monstruo marino que encierra una sociedad en sus entrañas, sociedad que debe ser salvada por el héroe. Desde un punto de vista físico es indudable que Gormenghast semi-sumergido es un buen ejemplo de leviatán y que sus laberínticos corredores poco tienen que envidiar a las entrañas del monstruo bíblico. Asimismo, una vez muerto el enemigo, las aguas se retiran y el castillo recobra su aspecto habitual. Pero la lucha ha sido demasiado prolongada, la crisis demasiado dura y Gormenghast «dark and foul was no place to live in. After dark there was illness in every breath. Animals had been drowned in its corridors;

a thousand things had decayed. The place was noxious» (p. 801). Titus, horrorizado, lo abandona y Gormenghast, como lugar, desaparece de la narración. En el propio horror de Titus han creído algunos críticos leer la situación del hombre europeo al final de la Segunda Guerra Mundial; la comparación es evidente y Gormenghast es un buen y triste ejemplo de la Europa de finales de los 40. Pero, asimismo, el símbolo puede hacerse aún más universal y Gormenghast simbolizar el cerebro humano a través de sus distintas fases de maduración; la escapada final de Titus sería la reacción inmediata del adulto ante el espectáculo siniestro de su propia sinrazón.

Llegar a esta lectura de *The Titus Books* exigiría examinarlos como «Bildungsroman», lo cual sería ir más allá de las claves que nos dejó el autor en su obra. Pero sí es posible seguir la trayectoria de Titus como héroe e ir saltando, con la narración, por los sucesos y circunstancias que marcan su destino. Titus, a pesar de dar título al primer libro, no aparece físicamente en él hasta la página 66, y aún así no va a tomar parte en nada de lo que sucede en este volumen, puesto que al acabar *Titus Groan* el protagonista sólo tiene un año de edad. El desarrollo de Titus como héroe se narra en *Gormenghast*; al empezar el libro Titus es un escolar de siete años que vive en comunidad infantil los avatares diarios de su situación, nada hace presagiar en él al héroe del «romance», ni siquiera a un Señor de Gormenghast. Sólo su espíritu inquieto y su odio innato hacia todo ritual abren a Titus las puertas del rito iniciático. La paradoja reside en que sólo negando a Gormenghast, que es precisamente ritual y espacio confinado, puede Titus llegar a consumir su gesta como héroe de la casa de Groan. El rito de iniciación de Titus consta de dos estadios, en cada uno de los cuales se encuentra con la muerte, que se lleva siempre algo de su vida interior: en la primera experiencia la muerte se lleva a «the thing», mitad duende mitad adolescente y hermana de leche de Titus, y con ella se lleva los sueños románticos de libertad con que Titus había

estado alimentando la inquietud de su propia adolescencia. «His teeth had met in the dark core of life. (...) At seventeen he stepped into another country. It was his youth that had died away. His boyhood was something for remembrance only. He had become a man». (p. 737). El segundo paso es más doloroso, pues con la muerte de su hermana Fuchsia experimenta Titus no la muerte de un sueño sino la pérdida de una realidad, de la única realidad afectiva con que contaba; el momento es dramático en tanto en cuanto marca el clímax de la sensación tangible de vivir una vida humana, «normal», tanto para Titus como para el propio lector. A partir de aquí Titus actuará bien cegado por el odio, con el automatismo del no-propósito o atormentado por la duda de la locura, pero nunca ya con el ánimo despierto que alimentaba la propia Fuchsia. «... the death of Fuchsia had touched the spring. He was now no longer just a man. He was that rarer thing, a man in motion» (p. 766).

El último y definitivo estadio se consuma, como dijimos anteriormente, al final del II libro, al matar Titus a Steerpike:

«Titus had become a legend; a living symbol of revenge. The long scar across his face was the envy of the castle's youth, the pride of his mother and his own secret glory» (800).

Si la secuencia narrativa hubiera terminado con *Gormenghast*, Titus pasaría, efectivamente, como héroe a la historia de la literatura, pero nada más abrir *Titus Alone* comprendemos que Titus, «sick of language» (p. 893), ha renunciado ya a ser un mito, ha renunciado de manera total y definitiva, al negar la propia lengua que lo debía formular. El preludeo a esta renuncia lo encontramos en el libro II, cuando Titus trivializa, ante su madre, los motivos que le habían llevado a perseguir a Steerpike hasta la muerte:

«He stole my boat! He hurt Fuchsia. He killed Flay. He frightened me. I do not care if it was rebellion against the Stones (...) What do I care for the symbolism of it all?» (p. 765).

En el libro III el pobre Titus, desposeído ya de aquellas características de héroe de «romance» que le habían sido conferidas, se queda solamente con las dudas y temores de un pedestre personaje de novela. A pesar de sus imperfecciones se había esperado de él que se superara a sí mismo, y Titus lo consigue a duras penas al matar a Steerpikie, salvar a Gormenghast de una amenaza mortal y constituirse en prototipo del bien venciendo al mal, para encontrarse en *Titus Alone* perdido una vez más y solo ante su propia duda vital y su pobre envoltura humana. En este sentido cobran valor literario todos aquellos datos que presentan a Titus como un personaje «round» de novela: Titus, niño y adolescente, tiene todos los sinsabores de la vida diaria, escuela, profesores pelmazos, compañeros molestos, castigos, la ausencia del padre, el absentismo de la madre, y, ya de mayor, la soledad absoluta, el miedo a la locura, la fiebre, el hambre, el frío, el miedo...

Debido a la dicotomía arriba mencionada, que provoca en el joven Titus una división interior y, por tanto, la ansiedad de la huida, cobra éste otra dimensión mítica, la de «Wandering Hero». Tres veces (nótese la recurrencia del número) se escapa Titus de Gormenghast, abrumado por su ritual y animado por la atracción de lo desconocido, y en cada escapada encuentra Titus su aventura particular. La primera vez encuentra a Flay, exiliado y semi-salvaje, en la montaña de Gormenghast y explora con él el mundo de las cuevas y de la naturaleza, la segunda vez encuentra a «the thing» y conoce el mundo sensual y misterioso de las criaturas mudas y etéreas que pueblan las regiones húmedas de los bosques. Pero en su tercera y definitiva escapada de Gormenghast, con la experiencia inmediata de la muerte a sus espaldas, Titus sólo encuentra un mundo de pesadilla y de horror.

Intimamente ligado a la idea del «Wandering Hero» está la búsqueda, uno de los elementos primordiales del «romance». La búsqueda de Titus es constante, desde el primer mo-



mento en que aparece en la trilogía como ser pensante Titus busca afecto, y va a encontrar un punto de apoyo, ya que no un sustituto paternal, en la figura venerable de Flay, fiel a las piedras de Gormenghast hasta la muerte. En el libro II Titus busca a «the thing» como quimera y aquella, como tal, se desvanece en el aire; busca también a Steerpikie como personificación del mal para destruirlo y, por fin, en el libro III se busca a sí mismo, busca sus raíces, algo que conglomere y dé sentido a sus múltiples y variadas vivencias, y todo eso lo concentra en una idea fija: la búsqueda de Gormenghast. En la última página de *Titus Alone*, en la página 1022 de la trilogía. Titus vuelve a localizar la fortaleza, y en un alarde de focalización narrativa Mervyn Peake concluye el «Bildungsroman», el desarrollo del héroe y el simbolismo de Gormenghast: «It was a sense of maturity, almost of fulfilment. He had no longer any need for home, for he carried his Gormenghast within him».

En todo este esquema hay, al menos, dos desplazamientos narrativos funcionales importantes: Gertrude, la madre de Titus, ama tiernamente a los pájaros y a sus gatos, dedicando a ellos la mayor parte de su tiempo, mientras que sólo ve a sus hijos de tarde en tarde, a veces incluso de año en año. Esto ocasiona la carencia de afectividad y el extrañamiento que marcan permanentemente el complejo carácter de Titus. El segundo desplazamiento está en la responsabilidad que Titus se ve obligado a asumir a los 17 años: el vengar la muerte de su hermana, de sus tías, de Flay, de los últimos maestros de ceremonias y, en ellos, a Gormenghast, en un solo acto heroico y suicida. Este desplazamiento está provocado por el fallo de su padre, Sepulchrave, quien, inmerso en su propio mundo y su locura, abandona a Titus al ritual de Gormenghast cuando éste tiene un año. Sepulchrave es una figura fantasmal más que un personaje y tiene más importancia en la narración por ausencia que por presencia. En las pocas páginas de *Titus Groan* en que aparece, Sepulchrave

vive de y para los libros, encerrado hasta la madrugada en su biblioteca; cuando Steerpike reduce ésta a ceniza Sepulchrave da rienda suelta a su locura y se ofrece como comida, en un sacrificio ritual, a los búhos, símbolo de la sabiduría, que habitan una de las torres del castillo.

Steerpike, el antagonista de Titus, presenta unas características narrativas similares a las de Titus y su caracterización es tan compleja como la de este. En su desarrollo hay también tres estadios; en un primer momento Steerpike se hace merecedor de pasar del mundo subterráneo, oscuro, húmedo y maloliente de las cocinas, al mando del omnipresente y gordísimo tirano, Swelter, al mundo de los pisos superiores, donde viven los miembros de Gormenghast que se mueven con libertad. Este primer paso decisivo lo logra Steerpike trepando por la pared del castillo hasta el que había sido hasta ese momento inexpugnable ático de Fuchsia; lo fantástico de la hazaña le confiere a Steerpike un carácter lo suficientemente heroico como para que nadie se atreva a devolverlo a las cocinas. Ya instalado confortablemente en Gormenghast, Steerpike se dedica ahora a estudiar la situación para sacarle provecho y, utilizando sus dotes de persuasión y las debilidades de los diferentes personajes, crea un ambiente tenso y equívoco, ideal para sus planes. Estamos aquí ante un ejemplo claro de «history man», y dado que el «history man», por definición, es el centro de atención y atracción antes de ser desenmascarado, Steerpike se convierte en héroe del primer libro. El paso al tercer y, para Steerpike, definitivo estadio sucede en el segundo libro, donde Steerpike se convierte de héroe en villano, de conspirador en criminal. Al salir del pozo de aguas corruptas adonde había sido arrastrado, abrazado al cuerpo en llamas de Barquentine, el maestro de ceremonias, Steerpike accede al puesto de más influencia en Gormenghast, el que siempre había deseado; como «master of rituals» puede Steerpike minar impunemente la estructura de Gormenghast desde dentro, al minar el ceremonial que le mantiene.

Pero las víctimas de sus crímenes ya son demasiadas y le arrastran irremediablemente a la perdición. Que sus víctimas por antonomasia sean dos débiles mentales, las gemelas Clarice y Cora, hermanas de Sepulchrove, resta una buena parte de las posibilidades de llamarle héroe; que sean precisamente estas víctimas las que después de muertas le desenmascaren, convierten la figura de Steerpike en una farsa, en un claro proceso de degradación. Llegados a este punto Steerpike se convierte en una figura diabólica, dispuesto a arrastrar consigo a tantas personas como pueda: «His future was ruptured. His years of self-advancement and intricate planning were as though they had never been. A red cloud filled his head. (...) Alone, loveless, vital, diabolic —a creature for whom compromise was no longer necessary, and intrigue was a dead letter». (p. 705). Ex-cuasi-héroe y ahora malvado, con connotaciones satánicas y enemigo declarado de un Gormenghast progresivamente cuajado de simbolismo, Steerpike ha adquirido la categoría necesaria para enfrentarse en duelo mortal al septuagésimo séptimo Señor de la Casa de Groan.

El laberinto humano que puebla Gormenghast es, pues, tan intrincado, inmenso y variado como la fortaleza misma y sería demasiado largo referirnos a todos los personajes en los que Mervyn Peake se recrea. Es precisamente en los personajes secundarios, tan secundarios que podrían omitirse sin que ello alterara la narración, donde el autor ralentiza la tragedia y la confrontación y nos ofrece páginas realmente divertidas, aunque completamente al margen de la vida en Gormenghast. Punto de unión entre los personajes principales y los secundarios mencionados es Dr. Prunesquallor, testigo de todos los acontecimientos, que simboliza la razón en el caos aparente del castillo y que, técnicamente, asume el papel del lector al dudar, al preguntarse, al comentar, al reír y hasta al querer descansar de tanto avatar.

Aglutinados al abrigo de los muros exteriores de Gormenghast vive una raza especial denominada los «Outer-

Dwellers», quienes, aparentemente, no conocen otra habilidad que la de esculpir bellas tallas en madera. Estos habitantes, que viven de los despojos de Gormenghast y envejecen prematuramente al llegar a los veinte años, no parecen tener otra función narrativa que demostrar que la vida en contacto con la naturaleza tampoco hace a la gente mejor, ya que los «Outer-Dwellers» son recelosos, desconfiados, clasistas en su miseria y celosos hasta la crueldad y el asesinato. Es posible que su presencia en la trilogía no tenga más razón de ser que la impresión que causaron a Peake en su infancia los campesinos chinos que vivían miserablemente su vejez prematura hacinados alrededor de las murallas de las ciudades. Sea como fuere, lo cierto es que Peake presta bastante atención a estos personajes en el volumen de *Titus Groan*; en *Gormenghast* los «Outer-Dwellers» quedan reducidos a la multitud que corea las ceremonias rituales de la fortaleza, y en *Titus Alone* desaparecen por completo. «The thing», a quien me he referido ya con anterioridad, es una niña bastarda, expulsada de la comunidad por los «Outer-Dwellers», quienes ven en ella la representación de los poderes malignos. «The thing», que participa de características míticas al tener la piel de porcelana, la rapidez de la gacela y el don de la supervivencia de cualquier animal selvático, funciona cual «diablu burlón» para su tribu; para Titus significa un mundo mágico que anhela aprehender. Cuando por fin, en su segunda escapada, Titus consigue atraparla y, conmovido, quiere poseerla, «the thing» se volatiliza, se disuelve en el aire, tocada por un rayo. Esos momentos de deseo son los únicos, en los tres volúmenes, en que Titus se olvida de Gormenghast.

*The Titus Books* es también un laberinto en su realización narrativa, en la que hay características y reminiscencias de varios sub-géneros literarios. Se le podría aplicar con exactitud el término acuñado por C. S. Lewis de «polyphonic narrative», ya que, efectivamente, una variada gama de episodios y personajes discurren por los tres libros con aparente independencia pero formando un todo congruente.

El tercer libro, *Titus Groan*, se desarrolla en un entorno completamente diferente a los dos anteriores; es un mundo aparentemente futurista pero sospechosamente contemporáneo y que resulta, de manera paradójica, mucho menos real que el de Gormenghast. Este mundo de pesadilla, poblado de policías sin expresión facial, de globos espías, de hombres que se mueven como robots y de pordioseros malignos y crueles, no puede dejar de traernos a la memoria *1984* de George Orwell. Asimismo se nota la presencia de *A Brave New World* de Aldous Huxley en la uniformidad y la rutina, en que los hombres funcionan como partes de una máquina y no con voluntad individual:

«Every window was filled with a face, and every face was staring at him, and most dreadful of all else, every face was the same. It was then that from far away there came the faint sound of a whistle. At the sound of it the thousands of windows were suddenly emptied of their heads» (p. 944).

En el propio Gormenghast hay un ejemplo obvio de mecanicismo al referirse Peake a cómo todos los trabajos serviles son, no sólo rutinarios, sino estrictamente hereditarios, por lo que las familias se distinguen por los rasgos miméticos a su función; los «Grey Scrubbers», que limpian las enormes cocinas en la oscuridad de la noche y duermen en las despensas durante el día, son un buen exponente gráfico de las posibilidades ficticias de las teorías deterministas que postulan como característica de la época lo que Mervyn Peake denomina lo «hideously efficient» (p. 892). Estas visiones terminales de la sociedad racional, así como las evidentes concomitancias entre los experimentos científicos del padre de Cheeta y los llevados a cabo en los campos de concentración nazi, entre la vida del «Under-River» y la vida en las alcantarillas en el levantamiento de Varsovia durante la Segunda Guerra Mundial, y entre la explosión final que destruye la fábrica de hombres clónicos, parte de la ciudad y el falso Gormenghast, y la bomba atómica, son producto del horror experimentado

por el autor cuando visitó, como artista de guerra, el campo de concentración de Belsen en 1945. En su poema «The consumptive» Peake expresa su angustia ante los horrores vistos allí, la impotencia que sintió al no poder hacer nada y las pesadillas que le persiguieron a partir de entonces, tanto paseando por las abarrotadas calles londinenses como por los desiertos caminos rurales de Inglaterra; de hecho, a raíz de la guerra, se le agrava al autor una dolencia de tipo nervioso que padecía y que le obliga a terminar *Titus Alone* al borde de la locura, acuciado por problemas económicos y por su propia desesperación vital.

De la fría y extraña ciencia ficción pasamos ahora a tratar la fantasía, cálida y familiar, enraizada profundamente en lo más auténtico del hombre, de aquí su aparente realismo. La vida de Gormenghast no nos sorprende lo más mínimo, hasta que, con los ojos de la vida diaria, nos damos cuenta de que el tiempo es extrañamente indeterminado, que en Gormenghast no hay actividad alguna, ni económica, ni política, ni hay relaciones de ningún tipo con el mundo exterior, ni, lo que es peor, un mundo exterior respecto al cual relacionar Gormenghast; en este momento admitimos ya la fantasía como parte integrante del relato. Asimismo sucede con los hechos «ninguno de los cuales, tomado aisladamente, contradice las leyes de la naturaleza tales como la experiencia nos enseñó a conocerlas; pero su acumulación ya plantea problemas»<sup>2</sup>. En cuanto a los personajes, más que tal, propiamente dichos, son arquetipos de la fantasía, como sus propios nombres indican: Fuchsia, vestida de rojo, es el rubí de la familia; Sepulchrave es un melancólico impenitente, y Dr Prunesquallor, con su penetrante risa nerviosa, o Opus Fluke, el profesor desastre, son sólo unos ejemplos en la desbordante lista. Otros son exageraciones caricaturescas, en cuya descripción Peake es un maestro: así Rottcodd, el hombre

(2) Tzvetan Todorov, *Introducción a la literatura fantástica*, Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1974, p. 37.

topo, rey del polvo, que pasa toda su vida encerrado en «The Hall of the Bright Carvings», o Flay, que es tan sumamente delgado que anuncia su llegada por el ruido que hacen sus huesos, y las gemelas cuasi-clónicas Clarice y Cora, que, por ser una reproducción exacta una de la otra, se observan mutuamente en lugar de mirarse al espejo. Gertrude, Señora de Gormenghast, anda siempre rodeada de sus gatos blancos, que son tantos que por el color y el ronroneo parece que Gertrude se deslizara por los pasillos sobre una nube. Todas estas criaturas que se mueven en las mal iluminadas estancias de la fortaleza, junto con los maestros de ceremonias ya mencionados y flanqueadas por los herméticos «Outer-Dwellers», van ejerciendo su influencia literaria sobre nosotros y atrápanos en las redes de la fantasía.

Tampoco podía faltar en una obra de estas características el eco del cuento tradicional, con el uso de los números mágicos, el tres, ya mencionado, y el siete: Titus es el señor número setenta y siete, tiene siete años cuando inicia su búsqueda particular por las afueras de Gormenghast, y su madre solamente le ve «seven times in seven years» (p. 403). Forzando la estructura de una trilogía tan compleja se pueden analizar los paralelismos y antítesis del argumento siguiendo el esquema común a los cuentos maravillosos: carencia inicial, engaño, pruebas, violencia, eliminación de la violencia, eliminación de la prueba, eliminación del engaño, eliminación de la carencia. Indudablemente y como ya habíamos visto, en *The Titus Books* se parte de una doble carencia inicial, la ineffectividad de Sepulchrave y la falta de afectividad de Gertrude; esto propicia los múltiples engaños de Steerpike que involucran toda la vida de Gormenghast. Solamente la fuerza moral de Titus, que corona con éxito las pruebas de su propia iniciación, puede neutralizar, al matar a Steerpike, toda la violencia, cuajada de muertes, que éste había ocasionado. Suprimido Steerpike se suprimen la violencia y el engaño; no así las pruebas ni la carencia inicial, pues Titus

sigue su camino errante y Gormenghast se queda, de nuevo, sin norte y sin guía. El propio título del tercer libro, *Titus Alone*, indica la ruptura de la secuencia narrativa tradicional, y es, precisamente, esta circunstancia la que hace del volumen una historia desoladora y fantasmal, en vez de una gesta heroica y esperanzada.

El «romance», sin embargo, se encuentra presente en casi todas sus características. Siguiendo las líneas más sencillas de este género literario la sinopsis de *The Titus Books* sería la siguiente: Sepulchrave y Gertrude son amos y señores de todo el mundo conocido (Gormenghast, Outer-Dwelling y Gormenghast Mountain) y viven en tranquilidad dedicados a sus ocupaciones favoritas, Sepulchrave a su biblioteca y Gertrude a sus pájaros y gatos. Llega el malvado Steerpike que, con sus artes, despoja a Sepulchrave de la biblioteca y le lleva, por la locura, hasta la muerte, y obliga a Gertrude a abandonar sus bichos y a dedicarse a sus súbditos. Cuando su hija está a punto de ser devorada por el mal, esto es, poseída sexualmente por Steerpike, se desata la persecución a muerte del tirano. El perseguidor principal es Titus, ayudado por Flay (que asume el papel de «old wise man» y va a morir a manos del traidor) y por un elemento natural, la inundación. Descubierta Steerpike, Titus lo mata, y aquí acaba el «romance» de la trilogía, pues de nuevo nos encontramos con una ruptura narrativa, ya que no hay una anagnórisis en el caso de Titus, sino todo lo contrario; no estamos ante una sociedad renacida que florecerá en la pareja del héroe y su bella novia, sino ante una sociedad en decadencia total, a punto de ser erradicada del mapa por una explosión. Significativamente y acorde con el espíritu que anima la trilogía, son las luchas cuerpo a cuerpo, los duelos a muerte, la parte del «romance» que está más elaborada; las confrontaciones Swelter v. Flay, Steerpike v. Titus, Rantel v. Braigon («Outer-Dwellers»), Veil v. Titus («UnderRiver»), son auténticas puestas en escena con todos los elementos rituales



lentos propios de la certeza de que un contendiente, al menos, va a morir. Un buen ejemplo de esta veta histriónica terminal lo constituye la cita siguiente:

«He (Steerpike) no longer wanted to kill his foe in darkness and in silence. His lust was to stand naked upon the moonlit stage, with his arms stretched high, and his fingers spread, and with the warm fresh blood that soaked them sliding down his wrists, spiralling his arms and steaming in the cold night air (...) and then, upon the crest of self-exposure (...) to create some gesture of supreme defiance, lewd and rare; and then with the towers of Gormenghast about him...» (p. 796).

El principio del fin de Steerpike es también un motivo característico del «romance»: quiere eliminar el símbolo del inconsciente colectivo de su entorno, en este caso el maestro de ceremonias Barquentine. Tan pronto como le ataca, en una acción no premeditada, Steerpike se da cuenta de la gravedad de su error, «... he was pitting himself against Gormenghast. Before him he had a living pulse of the immemorial castle» (p. 614). Steerpike sabía inconscientemente que otra de las características del «romance» es que su mundo es un mecanismo auto-regulador donde el orden siempre acaba por prevalecer y el traidor es indefectiblemente castigado.

Los tres libros de *The Titus Books* presentan una estructura irregular; solamente *Titus Groan* apunta hacia una estructura determinada de antemano por el autor. Este primer volumen, en donde hay muy poca acción, es continuamente frenado por excesivo detallismo y una prosa preciosista pero poco eficaz a la hora de comunicar información. *Titus Groan* constituye, no obstante, un libro muy interesante y atractivo para el lector. Su atmósfera gótico-maravillosa se pierde en *Gormenghast* para dar lugar a un juego lingüístico agudo y hasta divertido en ocasiones, pero totalmente banal. El libro está cuajado de premoniciones, de continuas interrogaciones retóricas, de resúmenes generales para unificar la historia en el plano temporal... son demasiados artificios para despertar el interés con naturalidad y *Gormenghast* sólo se salva por la

abundancia de acción. *Titus Alone*, publicada en 1959, cuando el ámbito literario inglés estaba conmovido por los anti-héroes post-modernos de *Look Back in Anger*, *Hurry on Down* y *Lucky Jim*, no tuvo una acogida nada halagüeña; no había llegado aún el gusto por la ciencia ficción ni por la literatura fantástica y no era el momento social adecuado para utopías ni distopías. Es en la década de los 70 cuando, durante el renacimiento de la fantasía, la obra de Mervyn Peake es reeditada varias veces y traducida a varios idiomas. Pero el autor, muerto en 1968, no esperó, al igual que no lo había hecho Titus, a recoger las mieles de la obra realizada.

M<sup>a</sup> SOCORRO SUÁREZ LAFUENTE  
Dpto. de Inglés - Univ. de Oviedo