

EN ÓRBITA EMOCIONAL: *LUPUS* DE FREDERIK PEETERS

Juan Manuel Díaz de Guereñu
Universidad de Deusto

1. LA SERIE DE CIENCIA FICCIÓN DE UN ALTERNATIVO

Frederik Peeters (Ginebra, 1974), uno de los historietistas jóvenes más sobresalientes del ámbito francófono en la actualidad, es autor forjado en la edición alternativa y cuya obra se caracteriza hasta el momento por un uso personal de las convenciones de género. Peeters se las apropia y las tergiversa para elaborar a su modo historietas que exploran las complejidades y perplejidades de la condición humana. En *Píldoras azules* (2001) dibujó una historia autobiográfica que, a contrapelo de los tan habituales relatos de angustias y disgustos por una existencia anodina, habla con humor y ternura del amor por una portadora del VIH. *Constellation* (2002) decantó las clásicas historias de espías para prestar atención a las víctimas casuales del miedo y el afán de venganza entre enemigos. Y los dos tomos publicados de *RG* (2007, 2008) nos ofrecen una versión creíble y vivaz de las cotidianidades del trabajo policial¹.

Lupus (cuatro tomos, 2002-2006) –su título más extenso hasta la fecha– es una peculiar historieta de ciencia ficción que desconcierta los tópicos del género en el cómic y con ellos las expectativas del lector². Leída en el contexto de la *bande dessinée* francobelga, la serie –tanto por sus formas como por sus contenidos– parece extrañamente incongruente con los trazos dominantes del mercado que la acoge. Ocupan una porción fundamental de éste los productos agrupados bajo la amplia etiqueta comercial de la fantasía, en que conviven historias que siguen las pautas del relato de anticipación, de la ciencia ficción,

¹ Todos los títulos mencionados han sido publicados en castellano por Astiberri.

² Peeters publicó los cuatro tomos de *Lupus* en la colección Bile Blanche de las ediciones Atrabile de Ginebra en los años 2002, 2003, 2005 y 2006. La edición española de Astiberri, calcada de la original, se publicó en 2005, 2006 y enero y abril de 2007. En este artículo me remito a ésta para citas y referencias.

de la aventura espacial o de la fantasía heroica. No arriesgaré ensayos de definición de un universo temático y formal que amalgama y recicla diversas aportaciones genéricas; nos bastará aquí constatar que tales cómics comparten habitualmente un extrañamiento espaciotemporal –a menudo, aunque no siempre, resuelto en ambientación futurista– que permite fantasear tecnologías, medios sociales y naturales insólitos, que éstos les proporcionan un caldo de cultivo adecuado a la aventura, y que con la aventura suelen conformarse.

Hace ya una década larga, Schuiten y Peeters (1996: 20) resumieron algunos de los males de la historieta francobelga en que el mercado se había estrechado, pues el formato dominante del álbum en cartón de 48 páginas a color favorece las series, exige a los nuevos autores ya de inicio un mundo y un estilo de dibujo que lo imponga y les induce, por consiguiente, a inscribirse en géneros tan codificados como el relato histórico o la fantasía heroica. Más recientemente, Groensteen confirma que la pujanza de esta última es, junto con la irrupción del *manga* japonés, el fenómeno de fondo que más ha marcado la evolución reciente de la industria de la *bande dessinée*. Y lo explica porque la literatura gráfica “appelle et cultive le merveilleux, l’archaïque, le tétalogique et le mutationnel” y porque todo dibujante sufre en consecuencia la “tentation de se faire démiurge” (Groensteen, 2006: 88). La impronta que en los nuevos autores dejó la obra de los que fundaron *Metal Hurlant* en 1975, los Moebius, Druillet y compañía (cfr. Finet, 2000), que hicieron de la fantasía y del derroche de invenciones visuales núcleo esencial de su producción, ha marcado el crecimiento de toda una generación de historietistas, que en buena parte se ha acomodado a recetas comerciales ya probadas.

Cuando los editores alternativos, encabezados por los de L’Association en 1990, se propusieron romper con las convenciones formales y temáticas que dominan la *bande dessinée* comercial, el género por excelencia contra el que se sublevaron fue el de la fantasía heroica. Si por entonces éste no había rebasado aún a todos los demás, en la actualidad domina el campo de la edición comercial. “On peut d’ailleurs dire qu’en 2005, ce format classique [el álbum en cartón de 48 páginas a color] abritant une série d’héroïc-fantasy est devenu la norme absolue”, escribe el combativo Jean-Christophe Menu (2005: 27).

Peeters, autor que ha participado en la constitución del círculo alternativo con la editorial ginebrina Atrabile, la suya habitual, inscribe su obra en ese panorama y en relación con dicha “norma absoluta”. El dibujante cuenta el origen de su historia en estos términos, que ha reiterado en varias entrevistas:

Todo comenzó en un café con mis amigos de Atrabile [...]. Bromeando lancé la idea de que nosotros, como un pequeño sello alternativo, podíamos crear nuestra serie de ciencia ficción, como los grandes editores comerciales. Se rieron con

ironía y entusiasmo, y me quedé con la idea ahí. Tenía una vaga dirección, y decidí rápidamente que me divertiría desviando todos los clichés del género, la glorificación de un espíritu viril y guerrero, el misticismo de cocina y el exceso de efectos técnicos y visuales (Elorrieta, 2007: 76).

Cada vez que le preguntan acerca de *Lupus*, Peeters confirma que lo indujo a dibujar la intención paródica o el propósito de tergiversar una tradición genérica que reconoce y al mismo tiempo le fastidia como dibujante. Ya en 2003, cuando aún no había publicado sino la mitad de la historia, se refirió a ésta como “un prétexte pour régler des comptes” con sus referencias de adolescencia en materia de ciencia ficción. Y añadió: “J’aimerais réussir à jouer avec les codes visuels et narratifs de plusieurs genres que j’adore, mais dont souvent les poncifs me lassent” (Sin firma, 2003: 23).

Peeters, en suma, se toma a broma los clichés de los cómics de ciencia ficción y decidió divertirse dibujando *Lupus* con y contra ellos. “Suprimir las grandes batallas y reemplazarlas por un tipo que se prepara un café durante tres páginas me resulta particularmente divertido”, dice, confirmando el carácter en parte lúdico de sus opciones narrativas en la obra (Palmer, 2007: 27).

Sin embargo, en todos sus comentarios acerca del origen de *Lupus*, Peeters engrana dicha voluntad paródica o crítica con un contenido determinado que justifica el empleo de los códigos de género. Cuenta el dibujante que decidió situar su historia en el espacio y en un tiempo futuro porque...

quería hablar del paso a la edad adulta, y después, de los sentimientos de vagabundeo, de huida, de soledad, sobre la dificultad de comunicarse. El espacio intersideral es el mejor entorno para perder personajes. Es negro e inmenso como una pesadilla y, sobre todo, eso permite suprimir todas las referencias y centrarse en los personajes (Elorrieta, 2007: 76).

Por eso sostiene que se equivocan quienes creen que *Lupus* podría desarrollarse en cualquier lugar y en cualquier época. “C’est faux. Tout vient de l’espace, des mondes inconnus, de la dimension onirique du cadre SF [science-fiction] et des sensations primaires que cela évoque chez moi” (Cazalot, 2004: 5).

La estructura argumental de *Lupus* confirma esa imbricación de la historia y del género en que se inserta que Peeters da por supuesta: dos jóvenes amigos, Lupus Lablenorre y Tony Uffici, se han tomado un año sabático para recorrer en una nave contenedor de segunda mano los planetas del sistema, pescar y probar todas las drogas que puedan conseguir. Después de seis meses de vagabundeos, en su escala en Norad, una ciudad minera, se topan con Sanaa, una muchacha que huye de su padre, a la que llevan consigo. Tras unas jornadas

de acampada y pesca salvaje, los encuentra un matón a sueldo del padre de Sanaa. En el enfrentamiento que sigue, mueren Tony y el matón, y Lupus y Sanaa inician una huida interplanetaria, escondiéndose de los esbirros que los rastrean. Tal es el final del primer tomo de la serie, que conduce luego a los dos protagonistas a un planeta residencia de ancianos (segundo tomo) y a una antigua estación de vacaciones abandonada en órbita (tomo tercero), en la que Sanaa da a luz al hijo de Tony y concluye la huida, cuando los matones del señor Von Steenhanser recuperan a su hija y Lupus decide poner punto final a su vagabundeo (tomo cuarto³).

El marco futurista e interplanetario en que Peeters ha situado la historia cuadra perfectamente a su desarrollo. Los tránsitos de planeta a planeta, de mundo a mundo, reflejan primero las andanzas irresponsables de los dos amigos y luego la huida de Lupus y Sanaa. Los protagonistas transitan de un escenario singular a otro y cada uno de ellos, con sus peculiaridades y sorpresas, subraya la sensación de extrañamiento y de soledad. Lupus y sus amigos vagan al acaso entre mundos que han de descubrir al mismo tiempo que el lector, y concluyen su viaje enclaustrados en la gigantesca estación de vacaciones, imagen acabada del aislamiento y de las dificultades de la comunicación.

2. USO Y PARODIA DE TÓPICOS GENÉRICOS

La creación de mundos y las posibilidades visuales que ofrece están entre los más notables atractivos genéricos de la ciencia ficción y la fantasía en el cómic. La eficacia comercial de los productos de dicha adscripción deriva en buena medida de la exhuberancia visual de que pueden dotarlos dibujantes imaginativos. Peeters, que se dice contrario al “exceso de efectos técnicos y visuales”, afirma que, en una especie de bricolaje gráfico, se ha limitado a improvisar escenarios o aparatos a partir de objetos cotidianos que tenía a mano al dibujar (Elorrieta, 2007: 76). La escenografía o el diseño de vestimentas o naves cumplen en *Lupus* un papel instrumental y están tratados con sencillo pragmatismo, cuando no con franca ironía.

Los protagonistas visten ropas funcionales –pantalones largos o hasta media pantorrilla, camisas, camisetas– que valen lo mismo para nuestra época que para cualquier otra, desprovistas de cualquier detalle extravagante. Lupus calza a lo largo de casi toda la serie unas simples chancletas y acaba encorbatado en una oficina (IV, 97-8). Hasta la escafandra que él y Sanaa emplean para

³ Las páginas de *Lupus* no están numeradas en el proceso editorial y sólo las identifica la numeración manual de la plancha dibujada que inserta Peeters en la esquina inferior derecha de cada una. Para las citas y referencias a la obra aquí, indico entre paréntesis el número del volumen, en numeración romana, seguido del de la plancha.

dar paseos espaciales desde la estación de vacaciones (IV, 2-3 y 28-30) es sumamente convencional y poco llamativa. La única concesión a la fantasía es la “camiseta con eslóganes reactivos”, es decir, con inscripciones cambiantes según la “información ambiental” (II, 59), que viste Sanaa en una sección del segundo tomo (II, 59-73) y en otra del tercero (III, 85-89), cuya rareza también resulta narrativamente eficaz, pues dichas inscripciones se añaden al diálogo como una versión dudosa, nunca inequívoca, de las reacciones emocionales del personaje, con lo que contribuye al dibujo de una difícil comunicación entre Lupus y ella.

El diseño de las vestimentas se traduce en broma visual en el traje del matón a sueldo que localiza a Sanaa al final de la primera entrega (I, 72-73). Aunque con los aditamentos propios de una escafandra espacial (bombonas a la espalda conectadas a una capucha o casco blando, linterna adosada a éste), su aspecto general es el de un abrigo de piel de forma ovalada, de la que emergen las piernas y brazos con calzas y mangas ajustadas, lo que da al peligroso sicario un aspecto risible, casi gallináceo, que funciona como contrapunto para la escena trágica que sigue, la del duelo con Tony. Diríase que Peeters ha concebido intencionadamente dicha indumentaria como elemento de contraste, chocante e incongruente con la escena.

Estos detalles disonantes con la tradición visual del género no obstan para que la obra incluya elementos argumentales y escenográficos que encajan perfectamente con dicha tradición. Lupus y compañía viven un viaje por el espacio en una vieja y modesta nave contenedor, que proseguirán huyendo en una cápsula médica. Los planetas en que los protagonistas viven sus peripecias tienen sus peculiaridades ecológicas distintivas. Al comienzo del relato, Lupus, en función de narrador, enumera los visitados durante los primeros seis meses de viaje, algunas de sus características y las drogas que encontraron en ellos. Así, tal luna, “un desierto árido agujereado por inmensos ríos subterráneos” y pródigo en champiñones alucinógenos o tal “planeta glacial, con sus fabulosos lagos de antigel” (I, 4-5). Norad, planeta en el que Lupus y Tony encuentran a Sanaa, tiene un mar ácido en el que viven peces o seres acuáticos de peso desmesurado debido, supone Lupus, a la “hipermasa” que les permite sobrevivir a la acidez del agua (I, 35), lo que da lugar a escenas de pesca que van de lo cómico, con la captura de una pieza pesadísima que resulta tener un tamaño ridículo (I, 33-35), a lo simplemente bestial, cuando Tony usa un lanzagranadas para matar porque sí a un animal de gran tamaño (I, 37-47). Caracteriza a Necros, donde Lupus y Sanaa se esconden entre jubilados, una vegetación apabullante, con árboles de varios kilómetros de altura que crecen “hasta los límites de la estratosfera y eyaculan sus esporas en el espacio” (II, 24) y plantas como las pimpinates, que albergan entre sus hojas cerradas como

un huevo nubes de insectos, “una maravilla de simbiosis”, según Lupus (II, 69).

La estación de vacaciones abandonada en la que Lupus y Sanaa se refugian, en fin, cuenta con las maravillas tecnológicas obligadas, entre otras, grandes miradores abiertos a las estrellas, una especie de jardín artificial con brotes vermiformes y cálidos en que los dos se tumban para relajarse (III, 66 y 78-80) y un robot de largas extremidades tentaculares que sirve para todo, incluso para cortar el pelo, aunque con torpeza, a Lupus (IV, 11-13) o para atender a Sanaa en su embarazo y su parto (IV, 34-37), y que, como debe ser, se estropea y obliga a Lupus a hacer de manitas para ponerlo de nuevo en marcha (IV, 19 y 32-33).

Aparte de estos recursos convencionales del género, tan habituales en cómics que arraigan en sus tradiciones, es fácil reconocer en *Lupus* algún elemento argumental prestado por una obra canónica. La larga estancia de Lupus y Sanaa en la estación de vacaciones, narrada en buena parte de los dos últimos tomos de la serie (desde III, 54 hasta IV, 82), con sus periodos de soledad, da lugar a la irrupción de escenas del pasado que Lupus vivió de niño en la misma estación o en otros lugares. Son recuerdos que contribuyen al conocimiento que tiene el lector de la vida y la manera de ser del personaje, pero se insertan en la narración con la inmediatez y la fuerza de la vida actual, invadiendo ésta. La soledad en una estación espacial parasitada por lo vivido otrora es un núcleo argumental de *Solaris* de Stanislav Lem, una de las pocas obras concretas a las que Peeters se remite (Elorrieta, 2007: 77), aunque a través de la versión cinematográfica de Andrei Tarkovski (1972). Lupus sufre el acoso de sus recuerdos, como Kelvin, el personaje de Lem. Y la densa lentitud del relato de Peeters se emparenta sin duda con la de la película de Tarkovski.

Por lo demás, el autor suizo se manifiesta distante de las tradiciones de la ciencia ficción. Declara al respecto:

Generalmente la literatura de ciencia ficción me aburre. Mi cultura en la materia se limita al cine. Me he remontado a mis recuerdos de adolescencia, los de *Star Wars*, 2001, *Blade Runner*, etc... Y estaba también la fantástica *Metal Hurlant* [...], Moebius, Corben, Bilal. Para mí todas estas referencias están ligadas a la adolescencia, y encontraba coherente utilizarlas aquí para desembarazarme de ellas (Elorrieta, 2007: 77).

Parece claro, pues, que en su ánimo está más la idea de “saldar cuentas” con dicha tradición, que formó parte de su cultura de adolescente, y usarla para hablar de personajes que dejan atrás su propia adolescencia, que la de rendirle homenaje o reconocer su impronta.

Por otra parte, no es la ciencia ficción el único género que presta elementos argumentales o recursos narrativos a *Lupus*. La obra empieza más como una *road movie* o historia de carretera que otra cosa⁴, pues narra las andanzas y vagabundeos de dos jóvenes amigos en busca de sustancias psicotrópicas y de experiencias. Lupus y Tony se echan a la carretera –al espacio– para eludir al menos por un tiempo las responsabilidades adultas y regocijarse en una marginalidad juvenil, es decir, en rebeldías con aires de gamberrada o de inconsciencia adolescente.

El encuentro con Sanaa, sin embargo, incorpora al relato otros tópicos genéricos distintos, pues ella es la hija huída de un magnate de la minería, que pone tras su rastro a individuos acostumbrados a usar la violencia. La sombra del poderoso Von Steenhanser, a quien el relato nunca hace presente sino por medio de sus subordinados, persigue a los protagonistas desde ese momento. Sanaa adquiere con ello rasgos de mujer fatal, que conducirá al desastre a los dos amigos. “Tiene el mal de ojo”, dice Tony (I, 67). Ambos tipos son característicos del relato negro, poblado de poderosos sin escrúpulos a la hora de obtener lo que quieren y de féminas destructivas, aun a su pesar. No faltan otros ingredientes característicos del relato negro en las peripecias que acarrea la huída de Sanaa: tiroteos, disfraces, peleas a puñetazos y hasta el rapto de una persona inocente para proseguir la fuga con su vehículo. El engarce de dichos tipos y situaciones es tanto más logrado por cuanto la narración está formalizada en el inicio de *Lupus* al modo tradicional del género negro, mediante el relato en primera persona del protagonista, que rememora lo sucedido. Todo ello configura un ambiente y un tono asimilables a los de la novela negra en la primera entrega de la serie, que reaparecen luego en las escenas en que la persecución de Sanaa por los esbirros de su padre conduce la trama y suscita escenas de violencia o de huída (III, 4-5, 18 y 21-31; IV, 70-72).

La escena del primer volumen de *Lupus* que determina el rumbo de la obra en adelante, la del encuentro entre el matón enviado por Von Steenhanser y los tres amigos, está concebida según otro modelo genérico, el del *western*. El matón y Tony protagonizan un duelo al modo cinematográfico clásico, en el que Lupus sólo interviene cuando su amigo ha muerto y en un arranque impremeditado que le lleva a matar al pistolero (I, 71-81). Los dos contrincantes se sitúan uno frente al otro, separados por unos metros, y tras un breve diálogo crecientemente agresivo, usan sus armas. La distracción de Lupus, que mira al cielo, ve un pájaro pasar y se encuentra de improviso con el cadáver de su amigo entre los brazos, añade intensidad dramática al encuentro. Tras el tiroteo,

⁴ En su referencia a *Lupus*, la reseña que Óscar Palmer escribió sobre *Pildoras azules* de Peeters, por ejemplo, la asocia con *Easy rider*, la película de Dennis Hopper (1969) (Palmer, 2004: 191).

de nuevo el relato negro se apodera de la historia, con las rutinas de quienes inician la huida: hacer desaparecer el arma, la ropa manchada de sangre y las drogas, esquivar la vigilancia de la aduana; verse, en definitiva, “huyendo de no sé quién... para ir a no sé dónde...” (I, 91-92).

Esta acumulación de signos pertenecientes a diversos códigos genéricos en el primer volumen de la serie coincide con los pasajes que contienen la mayor carga de acción de la obra, que luego se remansa claramente y adopta un ritmo mucho más pausado. El segundo volumen, en el que los dos fugitivos, Lupus y Sanaa, buscan refugio en Necros, el planeta de los jubilados, parece una pausa en la huida de unos personajes a los que se les ofrece “un paréntesis de tranquilidad y felicidad” (II, 79). Al final de ese segundo tomo, cuando Lupus se entera de que Sanaa está embarazada, declara cerrado dicho paréntesis (II, 91), aunque no reemprenderán la huida hasta el comienzo del tomo siguiente. La fuga los conducirá esta vez a la estación de vacaciones abandonada, donde ambos permanecerán hasta el parto y prácticamente hasta el final de la obra, esta vez aislados por completo.

Si lo que desencadena el relato en *Lupus*, en suma, son las convenciones genéricas –personajes y situaciones prestados por la literatura popular y sus derivados visuales, fácilmente reconocibles–, que en el conjunto de la serie van reapareciendo de forma más ocasional para engranar y justificar las escenas que siguen, así como para mantener la coherencia ambiental, el núcleo significativo esencial de la obra se juega a la postre más bien al margen de dichas convenciones. *Lupus* pasa de ser una historia de viajes por el espacio a desarrollar otra muy diferente de personajes encerrados a solas con su pasado y su destino; pasa de hacer acopio de acontecimientos en el primer tomo (el encuentro con Sanaa, la pesca del monstruo, el duelo al amanecer, las muertes resultantes y la fuga) a remansarse en la inacción, el rebrotar de los recuerdos, la divagación en soledad y las dificultades de la comunicación.

3. UN DIBUJO QUE CUENTA Y EXPRESA

El dibujo de Peeters da forma a esa tensión entre imbricación genérica y distanciamiento de los clichés, al aprovechamiento irónico y crítico de las convenciones de género a partir del que el autor desarrolla la historia que realmente le interesa. *Lupus* está dibujado en blanco y negro, en contraste con las vistosas y coloristas historietas de ciencia ficción corrientes, con lo que afirma su carácter de título alternativo. Las ediciones minoritarias se contentan por lo general con la impresión monocroma por razones económicas, pero la opción del autor de *Lupus* fue también estilística y expresiva. Usar sólo la tinta le ha venido sirviendo para conseguir “un dibujo más directo, más esencial”,

que a su juicio “se aproxima a la escritura” (Elorrieta, 2007: 81), es decir, en el que se percibe, como en un texto manuscrito, la mano y la personalidad del dibujante. Y eso importa para un autor al que gusta, dice, “suprimir los filtros entre las tripas y la mano” (Palmer, 2007: 26). Como tantos otros autores del cómic alternativo, pues, Peeters ha sabido hacer de la necesidad virtud y sacar provecho de las limitaciones editoriales a que estaba sujeto, buscando en la impresión monocroma la expresión personal en lugar de la imagen efectista al uso.

Peeters dibuja *Lupus* de modo que, sobre una representación de figuras y paisajes esencialmente “realista”, destacan los trazos caricaturescos que dan expresión y viveza a los gestos y los rostros. En consonancia con los detalles humorísticos que abundan en el relato, despojan a éste del aura de trascendencia y de la seriedad impostada que suelen caracterizar a las historietas de este género. Y su empleo de las masas negras y de la mancha de tinta, para crear ambientes sombríos o para que el juego de luces y sombras añada expresión y atmósfera a sus escenas, trae a la memoria a los clásicos de la aventura, en la tradición de Milton Caniff.

Caracterizan el relato visual en *Lupus*, por lo demás, y se hacen más frecuentes según avanzan sus cuatro álbumes, series de viñetas y planchas enteras en las que literalmente no sucede nada, que no contribuyen directamente al relato porque en sus viñetas no figuran los personajes ni acción significativa alguna, sino pequeños detalles descontextualizados de la escena o formas casi abstractas. En esos dibujos, la acción se disuelve en favor de trazos puramente visuales, que hacen aún más lenta la narración, ya despojada de todo acontecimiento relevante tras los acaecidos en el primer volumen y con la excepción de una escena de persecución en el tercero (III, 21-24).

Dichas viñetas y planchas se reiteran notablemente al comienzo y final de cada uno de los cuatro volúmenes de *Lupus*, enmarcando el relato entre trazos abstractos, en primera instancia ajenos a toda interpretación narrativa o incluso figurativa. Dar inicio al relato con tales formas no narrativas, un procedimiento que Peeters ya empleó en *Pildoras azules* (2004: 1-4), fue “fruto de la improvisación”: el dibujante comenzó la primera plancha sin tener “la más remota idea de qué dibujar”, de modo que esos dibujos le sirvieron como punto de partida y en *Lupus* crean a la postre, a juicio del autor, “un eco con la inquietante inmensidad del espacio” (Palmer, 2007: 26). Las sombras y negruras en que abundan tales interludios gráficos contribuyen a expresar las impresiones de personajes desbordados por un entorno inabarcable.

En el cuarto tomo de la serie, en particular, los dibujos de formas vagamente vegetales o marinas puntúan repetidamente la acción y demoran su desarrollo (IV, 9, 26, 32, 44, 50, 51, 59, 60, 61, 83, 87, 100). Contribuyen

a impregnar la percepción visual del lector del universo mental de *Lupus*: durante ese su enclaustramiento en la estación, el protagonista, que estudió zoología, xenobiología y entomología (I, 2), se abstrae imaginando formas vivas. Y se presentan al mismo tiempo como una reverberación de los procesos biológicos que le ocupan en dicho tomo: el desarrollo del embarazo de Sanaa y el crecimiento del “*Carcademus spontaneus*” que ha brotado en la estación abandonada (IV, 24), como un signo de la imparable continuidad de la vida y sus incidencias incluso en el aislamiento casi perfecto de ese lugar. Tales dibujos, en definitiva, por su propio carácter abstracto, tan alejado de las pautas gráficas acostumbradas de los cómics de género, le sirven a Peeters para definir el ritmo pausado que determinó para su obra y aportan ecos significativos al desarrollo de la historia.

Los rasgos característicos del dibujo en *Lupus* traducen a trazos y manchas de tinta, en suma, la mirada de Peeters sobre la escenografía y los acontecimientos convencionales de la ciencia ficción y establecen el ritmo de su narrar, de modo que definen a un tiempo la distancia de esta historia con respecto a los clichés y la personalidad del dibujante.

4. EL ANTIHÉROE Y SUS INEPTITUDES

Pero si algo condensa en *Lupus* la intención significativa esencial de la obra y su relación con los códigos genéricos de los que se nutre es su protagonista. Él da título a la obra y actúa como hilo conductor en todo su desarrollo. Como personaje, está presente en cada una de sus escenas. Y suya es la voz narrativa que administra la relación de los hechos y los engarza.

Subrayan de inicio la posición central de *Lupus* en la serie las cubiertas de los cuatro álbumes que protagoniza. En todas ellas, aparece dibujado en la misma posición central y en idéntica postura, erguido, con un pie ligeramente adelantado, las manos en los bolsillos y la mirada perdida al frente, en actitud entre contemplativa e indolente. Cambian la compañía y los escenarios: en la primera cubierta, Tony pesca a su lado en Norad y en las dos siguientes lo acompaña Sanaa, quien sostiene un fanal en un embarcadero de Necros o se mira el vientre de embarazada en un mirador de la estación. *Lupus* está solo en la cuarta cubierta. La sucesión de las cuatro imágenes confirma el papel protagonista del personaje, pero también indica que éste no cambia a lo largo de la historia más allá de lo que sugieren los cambios de indumentaria o de corte de pelo, más formales en la cuarta imagen de cubierta.

Lupus Lablennorre es un nombre chusco y, por tanto, inapropiado para cualquier héroe. Reúne el de una enfermedad cutánea crónica producida por problemas inmunológicos, el *lupus*, y el de una enfermedad venérea, la

blenorrea. Peeters confiesa que surgió de una competición jocosa entre amigos por ver quién inventaba el nombre más ridículo (Palmer, 2007: 27). Los personajes a los que Lupus se da a conocer en la obra señalan reiteradamente su carácter grotesco (I, 18; II, 38 y 44). Sólo en el recuerdo de su primer encuentro con Tony (IV, 17) éste acepta con naturalidad juvenil el nombre de su nuevo amigo. Que Peeters utilizara tal engendro onomástico en su experimento de relato de ciencia ficción es un signo claro del ánimo desmitificador con que lo emprendió.

Lupus Lablenorre no es un héroe. No lo es cuando comienza su relato pero, sobre todo, no lo es cuando concluye. La sucesión de peripecias que, a partir de su encuentro con Sanaa, se ve obligado a atravesar no lo cambia de ningún modo apreciable. *Lupus* no se inscribe sino a contrapelo, por contraste, en la larga serie de relatos de ciencia ficción en los que un personaje anodino se ve transformado, cuando no transfigurado, en un héroe capaz de las más asombrosas hazañas y destinado a salvar su mundo o su cultura de amenazas innombrables.

Sin embargo, Lupus tampoco representa la parodia grotesca del héroe a que su nombre parece convocar. No lo aqueja deformación física o tara mental: es un joven de aspecto normal, que acaba de terminar sus estudios, aunque habituado a beber y consumir drogas; lo une a Tony una larga amistad y es capaz de enamorarse de Sanaa, pero ni con uno ni con otra acierta a comunicarse en confianza; y, a pesar de enfados y pequeños resentimientos, sabe desempeñarse con buena intención en favor de otros. Es, en suma, un individuo normal y corriente, desprovisto, eso sí, del arrojo físico y el brío con que cualquier héroe afronta las situaciones de riesgo y que no disfruta, por tanto, de los privilegios del éxito y del atractivo romántico.

También su modo de narrar lo define. Primero Lupus cuenta en tiempo pasado lo acontecido hasta que lo vemos sentado en el inodoro, donde ha pasado una hora recordándolo (II, 21), momento a partir del cual se expresa en presente, acompañando la acción con comentarios escuetos o enunciando para sí lo que no se atreve a decir en voz alta. Al integrar el recuerdo del protagonista en su cotidianidad de fugitivo, Peeters desvirtúa las convenciones narrativas del género negro y, al mismo tiempo, contrapone su personaje a los protagonistas tópicos de la literatura de género. Si el héroe de ésta, al narrar su experiencia pasada, la ofrece como totalidad de la que ha extraído alguna conclusión –si no una victoria, sí al menos un aprendizaje–, Lupus cuenta en pasado acontecimientos que lo desbordan, como “un conglomerado de recuerdos y de impresiones” (II, 21), y sigue hablando luego de lo que vive y no es capaz de controlar ni definir en forma de relato articulado. Las primeras intervenciones en el relato de su voz ya en presente expresan el miedo que

siente (II, 26) o cómo echa de menos la calma que le proporciona la droga (II, 29). Luego serán la vergüenza (II, 54), los sentimientos que no osa expresar a Sanaa (II, 89, III, 9 y 41), la añoranza de Tony (III, 43) o simplemente, sus reflexiones ante lo que le pasa (III, 19, 26; IV, 32). En definitiva, el personaje dimite como narrador y se limita a vivir y decirse ante el lector, con lo que éste se ve conducido de un relato de acciones típico de la literatura popular a una expresión de emociones y desconciertos, a una decidida introspección.

De los dos amigos que conocemos al inicio de la obra, Lupus es el introvertido y apacible, cuando no inactivo, mientras que a Tony lo caracterizan la desenvoltura y la agresividad. El primero acaba de terminar sus estudios de zoología y xenobiología, mientras que el segundo ha concluido su periodo en el ejército, experiencias que parecen conformes a sus temperamentos. Sólo en una ocasión, de forma inesperada, Lupus muestra una iniciativa más súbita que la de Tony, cuando propone partir de inmediato a la caza del monstruo marino (I, 36). Por lo demás, es su amigo quien no rehuye los problemas o las peleas, quien esgrime una pistola, quien muere de un disparo. Lupus mata a su vez en una acción irreflexiva que de inmediato desemboca en el pánico (I, 82), la añoranza de las drogas y la sensación de soledad (II, 19) y que dará lugar a una rumia de remordimientos y pesadillas (II, 5, 21; III 83-4;).

Las situaciones que exigen acción violenta se cuentan en adelante por derrotas. Lupus puede derribar al viejete que los denuncia, pero recibe unos cuantos golpes del matón al que se enfrenta y sólo lo salva la intervención de Sanaa (III, 23); y cuando los esbirros de Von Steenhanser llegan a la estación en busca de su hija, cae derribado por los gases sin poder oponer resistencia (IV, 72-74). Lógicamente, renuncia enseguida a acudir al rescate (IV, 84). Su manifiesta incapacidad para la acción enérgica le sirve a Peeters para elidir en cada uno de tales episodios las luchas, es decir, para prescindir por completo del ingrediente guerrero, tan notorio en los cómics del género. En cambio, se detiene a mostrar la flaqueza de Lupus cuando éste se esfuerza por acarrear en brazos a Sanaa, aquejada de pérdidas, y ha de desistir, exhausto (IV, 30-31).

Lupus, tan inepto para el alarde físico, es propenso a la inacción, la borrachera, el sopor artificial y, por ende, a la perplejidad, la indecisión. El tempo pausado, somnoliento de la obra lo caracteriza; de hecho, su personalidad lo impone al relato. Incurre más de una vez en el lloriqueo (II, 19; III, 71, 87). Tan sólo muestra cierta curiosidad apasionada por las formas de vida que fueran asunto de sus estudios (II, 62-69; IV, 23-24).

El encuentro con Sanaa (I, 15-19) nos lo muestra torpe e inexperto al abordar a una muchacha, algo que confiesa le da miedo y que sólo emprende incitado por Tony. No resulta extraño, así, que sea éste quien se acueste con ella (I, 29) y la deje preñada. Lupus se siente “en órbita emocional” y reflexiona que “como

el vacío espacial aspira el aire, el vacío existencial aspira probablemente el amor⁵” (I, 27). Se siente atraído por su compañera de huida, pues, pero no acierta a expresarse, con lo que se ve abocado a una vida de pareja, con sus disputas y desencuentros, pero sin relación que la sustente. A su estancia en la estación abandonada con Sanaa la acompaña, como una sombra, el recuerdo de las discusiones de sus padres cuando pasó sus vacaciones allá siendo niño. No es de extrañar que Lupus reaccione con amarga hilaridad cuando Sanaa emplea la expresión “nuestra pareja” (III, 88).

El infortunio amoroso de Lupus, que al tiempo que lo caracteriza disuelve cualquier cliché romántico que pudiera orientar la lectura de su relato, culmina en la única escena en que inicia una aproximación sexual a Sanaa. A lo largo del relato, varias imágenes que fijan detalles de su anatomía femenina hacen visible su deseo (I, 55, 56; II, 15, 57, 72), pero sólo bien avanzada la historia busca contacto íntimo con ella (IV, 55-58), para encontrarse con que su ginecólogo particular –esto es, el robot multiusos– se lo ha prohibido. Con todo, el episodio, con su lastre de ridículo, sirve también para mostrar que Lupus acepta la frustración con bonhomía y humor.

Nada tiene, pues, del héroe resolutivo y carismático de la aventura de género. Al contrario, está notoriamente desprovisto de las capacidades y los rasgos propios de éste. Lupus es un joven vulgar, que aún no ha encontrado su lugar en el mundo ni tiene demasiada prisa por dar en él y no sin motivos, como prueban las quebraduras al parecer irreparables entre sus padres que vuelve a encontrar al regreso (IV, 90) y el trabajo de oficinista perdido en un inmenso edificio en que desemboca al final de la obra (IV, 97-8). El destino que le espera es el de cualquiera, pues. Su inacción entre tanto resulta tan estéril e irritante como la de cualquier otro joven perdido y su perplejidad ante los demás, desoladora.

Más que su ineptitud para relacionarse con Sanaa, choca la que lo separa de Tony que, tras años de estrecha amistad, elige confiarse a la muchacha antes que a él (I, 64-8). De sus recuerdos se deduce que la figura distante, cuando no ausente, de su padre, cuyo rostro aparece sistemáticamente oculto cuando Lupus evoca el pasado, tiene mucho que ver con tal bloqueo emocional. El reencuentro que la persecución de los matones les depara a ambos no repara el

⁵ Peeters, al emplear esta frase, juega a citarse a sí mismo y ofrece un indicio significativo de su modo de crear, nada simple ni lineal. La frase figura casi textualmente en una historieta breve que dató en septiembre de 1999, “Laetitia n’existait pas”, una historia de amor que proponía ya, como en avance con respecto a *Lupus*, una reflexión sobre la inmadurez, la incomunicación y la irónica incongruencia de los sentimientos entre dos seres. Se publicó originalmente en la revista *Bile noire* de Atrabile (nº 7, enero de 2000) y está recogida en la recopilación de historietas breves de Peeters *Ruminations* (2008).

daño ni los transforma, pero al menos sugiere que sabrán aceptar sus respectivas limitaciones (IV, 75-86).

Sin embargo, quizá por su condición de joven fugitivo, Lupus acierta a suscitar la simpatía e incluso la complicidad de otros, como el viejo Nyargance (volúmenes II y III) o la enfermera Darnelle (volúmenes III y IV), que los ayudan. Tampoco le faltan buenas intenciones ni generosidad. Al final de su historia, y pese a renunciar a la búsqueda de Sanaa, se hace cargo de su hijo, lo entrega a la madre de Tony –en una conmovedora escena muda que demuestra la capacidad de Peeters para dar vida a las emociones en su relato y dotar de elocuencia al lenguaje corporal de sus personajes (IV, 92-95)– y lo acompaña en su crecimiento, actuando como padre en sustitución del amigo desaparecido (IV, 101-7).

El último y breve diálogo con el chaval muestra, con todo, que la bondadosa implicación de Lupus no ha cambiado gran cosa el modelo de relación que él conoció. Él también está a menudo ausente, como lo estuvo su padre, pues el niño le pregunta cuándo volverá otra vez (IV, 104), y también encuentra difícil charlar con él, aunque no mostrarle afecto y simpatía. Y la última mirada de Lupus a lo alto, a la inmensidad del espacio que cubre la última plancha de la obra (IV, 107-8), con gesto atemorizado, desazonado, muestra que incluso en los momentos que disfruta con el hijo de su amigo pesan sobre la conciencia del personaje las mismas ineptitudes y perplejidades de siempre e idéntico vértigo frente a la realidad de la existencia.

Peeters, en suma, ha sabido crear en *Lupus* una historia de ciencia ficción que desbarata con ironía las convenciones más chatas del género y aprovecha sus posibilidades expresivas para trazar una reflexión lúcida y elocuente acerca de los inconvenientes del madurar y las desorientaciones esenciales del ser humano cuando considera la inmensidad que lo rodea. Coloca a su protagonista en órbita emocional para hacer visibles su ineptitud para el heroísmo característico de los relatos del género y su esencial aislamiento aun estando en compañía. Acciones e inacciones de su antihéroe dan cuerpo a tales inquietudes y pautan un relato ritmado por sus rasgos de carácter, es decir, concebido a la estricta y corta medida de su personalidad. En él, los tópicos ocupan un papel subsidiario, al servicio de una reflexión irónica acerca de las distancias que median entre los fantaseos y nuestra pobre realidad.

BIBLIOGRAFÍA

- Cazalot, J. (2004). “Dossier Frederik Peeters. Une pilule facile à avaler”, *Artik Zone* 13: 4-7.
- Elorrieta, G. (2007). “Frederik Peeters. Del afecto y la incomunicación”, *Club Cultura* 17: 76-81.
- Finet, N. (2000). “Les maîtres des autres mondes”. In: T. Groensteen (ed.) (2000): 136-147.
- Groensteen, T. (ed.) (2000). *Maîtres de la bande dessinée européenne*. Paris: Bibliothèque nationale de France / Seuil.
- Groensteen, T. (2006). *Un objet culturel non identifié*. Angoulême: L’an 2.
- Lem, S. (1985 [1961]). *Solaris*. Barcelona: Minotauro.
- Menu, J.-C. (2005). *Plates-bandes*. Paris: L’Association.
- Palmer, O. (2004). “Pildoras azules”, *U* 27: 185-191.
- Palmer, O. (2007). “Frederik Peeters. Universos emocionales”, *El Manglar* 3: 25-28.
- Peeters, F. (2003). *Constellation*. Bilbao: Astiberri.
- Peeters, F. (2004). *Pildoras azules*. Bilbao: Astiberri.
- Peeters, F. (2005). *Lupus. Volumen 1*. Bilbao: Astiberri.
- Peeters, F. (2006). *Lupus. Volumen 2*. Bilbao: Astiberri.
- Peeters, F. (2007a). *Lupus. Volumen 3*. Bilbao: Astiberri.
- Peeters, F. (2007b). *Lupus. Volumen 4*. Bilbao: Astiberri.
- Peeters, F. (2007c). *RG 1. Riyad-sur Seine*. Bilbao: Astiberri.
- Peeters, F. (2008a). *RG 2. Bangkok-Belleville*. Bilbao: Astiberri.
- Peeters, F. (2008b). “Laetitia n’existait pas”. *Ruminations*. Genève: Atrabile: 79-86.
- Schuiten, F. & B. Peeters (1996). *L’aventure des images. De la bande dessinée au multimédia*. Paris: Autrement.
- Sin firma (2003). “Suisse Connection. Entretien avec Peeters & Wazem”, *Canal BD Magazine* 32: 21-25.