

“SICARIOS”, PRIMER PROYECTO COLECTIVO DE COMICS EN TORNO A UN PERSONAJE

Asesino por tradición

ELIZABET NEIRA • SANTIAGO

Eso de que “de tal palo, tal astilla” o “hijo de tigre tenía que salir rayado”, se cumple ineludible y cruentamente en la historia de **Sicario**, un tipo que nació en una familia de asesinos y, sin mucha decisión de por medio, simplemente continúa con esmero la sangrienta vocación. Es el personaje creado por el guionista **Miguel Higuera**, cuyas aventuras dan vida al libro de *comics* que estará en librerías especializadas a principios de mayo. El volumen, editado por Javier Ferrera, es la primera entrega de un proyecto colectivo que reunió por primera vez, alrededor de una sola historia, las plumas y talentos de figuras destacadas del género. Participaron en *Sicarios* **Félix Vega**, **Martín Cáceres**, **Christian Gutiérrez (Christiano)**, **Juan Faúndez**, **Jucca**, **Diego Jordán**, **Luis Peña (Kampf)**, **Carlito** y el propio Higuera.

La historia gira en torno a este Sicario, hijo de asesinos, y se desarrolla en una ciudad como Santiago, en un país como Chile y en los tiempos que corren.

Agresividad cotidiana

La idea de Higuera fue trabajar con las sombras, con los fantasmas. “Creía que yo era una persona muy tranquila pero me di cuenta de que no; tengo una fuerte cuota de agresividad que no expreso por cuestiones sociales y culturales”, dice.

El guionista intentó traspasar al papel esa agresividad cotidiana que existe en la ciudad. “No hay que *volarse* mucho para recrear un universo así. Basta transitar por la ciudad para que la gente te empuje, te atienda mal, te mire feo. Uno se siente tremendamente agredido a cada minuto en Santiago. Esta ciudad se ha transformado en un infierno donde el “otro” es percibido como un estorbo. Es en este entorno donde vive y crece este personaje, que no tiene nada que no tengan los adolescentes actuales”, comenta.

En la mente de Higuera también estuvo muy presente, a la hora de escribir la historia, el cine negro de los 40 y 50. Mucha sangre, pistolas, traición y tipos duros conforman este universo. “Mucha gente piensa que en el *comic* se exalta la violencia, pero no es así. Creo que *Sicarios* es simplemente un reflejo de lo que está pasando, a eso me refiero con la sombra”, afirma.

El protagonista tiene una acompañante, **Oriana Mendoza**. “Ella es una detective que aparece con más o menos fuerza en la historia. Nos interesa mucho trabajar más este personaje para agarrar algo del universo femenino, que es absolutamente complicado y extraño para nosotros”, explica Higuera.

“Y que ha sido tan estereotipado en todo el cine negro”, continúa Vega. “Ella es bien afectiva,

Nació en una familia de asesinos y se esmera en continuar la vocación. Es Sicario, el personaje que reunió a nueve destacados dibujantes chilenos de la actual década.

sin llegar a ser maternal, tiene su *sex appeal* y todo”, concluye Higuera.

Otro personaje importante, al menos por su ausencia, es el padre. Recurrentes citas acusan su influencia en la vida del personaje principal. “En Chile, la imagen del padre es bien periférica, partiendo por el Padre de la Patria, que es un bastardo. En *Sicarios* eso se evidencia. El padre es el que le deja al hijo una misión, él desaparece y deja que se las arregle como pueda”, comenta Higuera.

Si bien los referentes son locales, la idea fue construir una historia lo suficientemente universal como para ser comprendida en otras parte. Por eso no está escrita en *coa* ni abusa de modismos.

“Para que el *comic* pueda tener continuidad tiene que ser universal, romper fronteras. Ser muy localista cierra posibilidades. Cuando hablo de localismos me refiero más bien a los criollismos, como los que aparecen en *Topaze*, por ejemplo”, expresa Félix Vega, quien ha trabajado para *Play Boy* y acaba de publicar sus historias de Juan Buscamares en la Revista *Heavy Metal*, Estados Unidos.

Cuentan sus gestos que *Sica-*



Portada de “Sicarios”, dibujada por Félix Vega, quien acaba de publicar las historias de su personaje Juan Buscamares en la revista “Heavy metal”, Estados Unidos.

Viñeta de la historia de Sicario, también perteneciente a Félix Vega.

rios no se inspira en una delincuencia ordinaria. El personaje tiene un perfil psicológico que no encaja con el lumpen. “Si es de una orden de sicarios, tiene un legado de tradición de asesinos. Son gallos inteligentes, preparados, que pueden resolver problemas y hablan un castellano relativamente decente. Hay análisis en cada una de sus decisiones. El asesino a sueldo es contratado por gente bien, por gente que tiene el poder en una sociedad; entonces, no puede andar diciendo “Ven p’acá huacho”, aclara Higuera.

Trabajo colectivo

Es un mal hábito, pero bien arraigado, el hecho de que los artistas nacionales, y sobre todo los dibujantes, trabajen solos, haciendo sus propios guiones y personajes. La colectividad y las labores en equipo son experiencias bastante extrañas en el medio, lo que ha impedido, de alguna manera, que el movimiento cobre mayor

fuerza. “Pasa mucho en Chile que tanto los dibujantes como los cineastas quieren hacer un trabajo de autor. No transan con nadie y entonces se produce un aislamiento entre los propios colegas y a la vez con el público”, opina Félix Vega.

No obstante, eso de que la unión hace la fuerza fue lo que motivó a Higuera, desde un principio, a juntar para su historia a los talentos esparcidos del *comic* nacional.

“Creo que es admirable el hecho de haber juntado a toda esta gente, estos caracteres tan complejos, del editor para adelante, y lograr que todo funcionara en un proyecto común”, comenta Christiano.

Aunque las edades de los dibujantes oscilan entre los 20 y los 30 años, podría decirse que pertenecen a la misma generación, en cuanto todos han dado a conocer sus trabajos en esta década.

“Para mí, la importancia de este

VICTOR RUIZ



Parte del equipo de "Sicarios": Félix Vega, el guionista Miguel Higuera y el dibujante Christiano.

Página de "Sicarios" del dibujante Martín Cáceres.

libro es que reúne lo mejor de la generación de dibujantes de los 90, haciendo un puro personaje y con guiones que no son de ellos. Eso es único en el medio y tiene un carácter experimental", explica Vega.

Cada uno trabajó con historias distintas, que son como capítulos de una trama mayor. "Cuando se juntan todas queda como una novela. En ese sentido, *Sicarios* es también un experimento narrativo", dice Higuera.

Con tanta pluma junta y tan diversos estilos, se corría el serio peligro de que quedara un caos. Pero no quedó. Para eso fue necesario que cada uno se sometiera un poco a la idea central y a las especificaciones de Higuera.

"Había que uniformar un poco, así que les pedí a todos que usaran, dentro de lo posible, la estética de la novela negra, con mucha sombra y grises. Cosas que muchos no habían hecho nunca", cuenta el guionista.

"En el fondo fue descontextualizarnos de nuestro propio quehacer. En mi caso, especialmente, le cambiaba a Miguel las cosas y no le creía mucho al principio. Lo bueno fue que Miguel tuvo la astucia de tratar de acomodarse al estilo de cada uno. Por ejemplo, a mí me enganchó *al tiro* con una escena de cruce de pistolas, de las que uno ve en el cine de John Woo. A mí me fascina Woo, así que no pude rehusarme a dibujar esa escena", agrega Christiano.

"Fue muy provechoso para nosotros como dibujantes, porque nos ayudó a explorar ciertas zonas que no habíamos tocado. *Sicarios* nos hizo salirnos un poco de nuestras casillas y experimentar con nuestra propia gráfica y enfoques. Eso va a cambiar nuestro trabajo habitual", opina Félix Vega.



En su caso particular, *Sicarios* le planteó como desafío usar el blanco y negro, y temáticas urbanas. Sus trabajos anteriores se caracterizaron por una línea más fantástica y con aplicación de color.

Bien hecho

Satisfechos con el resultado global se muestran los dibujantes.

"Lo mejor de los proyectos es cuando ya está hecho, el proceso es lo difícil. Pero ahora que está listo no importa si triunfa o no comercialmente, está hecho y bien hecho. Creo que es algo que va a quedar, se venda o no la gente lo va a recordar", sostiene Christiano.

"Además, creo que es importante rescatar que este proyecto nos permitió trabajar de manera más industrial, porque la posibilidad de que el *comic* se masifique, poda-

mos exportarlo y salir de la relativa marginalidad, pasa justamente por que se industrialice, conservando su calidad plástica y narrativa. Este experimento nos obligó a trabajar en equipo, con guionista, dibujante, entintador, etc. La importancia radica no tanto en que vaya a ser lanzado como producto masivo, con estrategia comercial y todo. De momento, esto es más tímido, pero se abrió una puerta en el sentido de que pudimos adecuarnos a este método de trabajo", explica Vega.

"Es bueno darse un espacio para hacer cosas en solitario, pero no se pueden dejar de hacer cosas colectivas, porque para un trabajo más industrial es imprescindible. Si uno quiere producir algo serio, no puede trabajar solo. Tiene que haber alguien que *joda la pita*, en los proyectos editoriales y en lo que sea", concluye Christiano.



Viñeta dibujada por Christiano.



Detalle de una viñeta de Christiano.



Parte de la historia que dibujó Diego Jordán.