



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.