

## cultura

## Nuevos formatos y consumos de la cultura

# El tebeo afronta la era digital... y el asalto pirata

El iPad y el iPhone cambian los hábitos de consumo del cómic ● Crece el intercambio de archivos sin permiso

ÁLVARO PONS  
Valencia

La tormenta que desde hace tiempo acompaña la polémica sobre las descargas de archivos en Internet había dibujado un panorama que parecía restringido a las industrias del cine y de la música. Sin embargo, el mundo del cómic hace décadas que conoce el intercambio —ilegal o alegal— de archivos. Y ahora ha llegado la hora de la explosión total.

Ya en los tiempos de las BBS y de Usenet News, el relativo poco tamaño de una imagen escaneada favoreció el intercambio de páginas de cómic entre los pocos aficionados que entonces se asomaban a la casi desconocida Red. Se trataba, en realidad, de una actualización tecnológica y globalizada de la vieja idea del préstamo de tebeos que han practicado todas las generaciones y que apenas inquietaba a las grandes editoriales. Sin embargo, el aumento de la potencia de las redes informáticas y la sencillez de las herramientas que tienen a su disposición los aficionados, ha favorecido un extraordinario crecimiento del intercambio de archivos y de la disponibilidad de

Es una actualización tecnológica y globalizada del viejo préstamo de tebeos

Marvel y el Sindicato de Edición francés luchan contra las webs sin permisos

cómics escaneados en la Red.

Algunos especialistas estiman que casi el 80% de los tebeos publicados desde los años cuarenta están accesibles en la Red para su descarga. Un espectacular volumen que tiene, además, características muy especiales que los diferencian de sus equivalentes en la música o el cine. Si bien muchos de estos tebeos son simples escaneos (en algunos casos, de gran calidad) de las ediciones de cada país, en la comunidad hispanoparlante existen colectivos muy activos que dan un paso más: no solo escanean los cómics, sino que los traducen y rotulan en castellano.

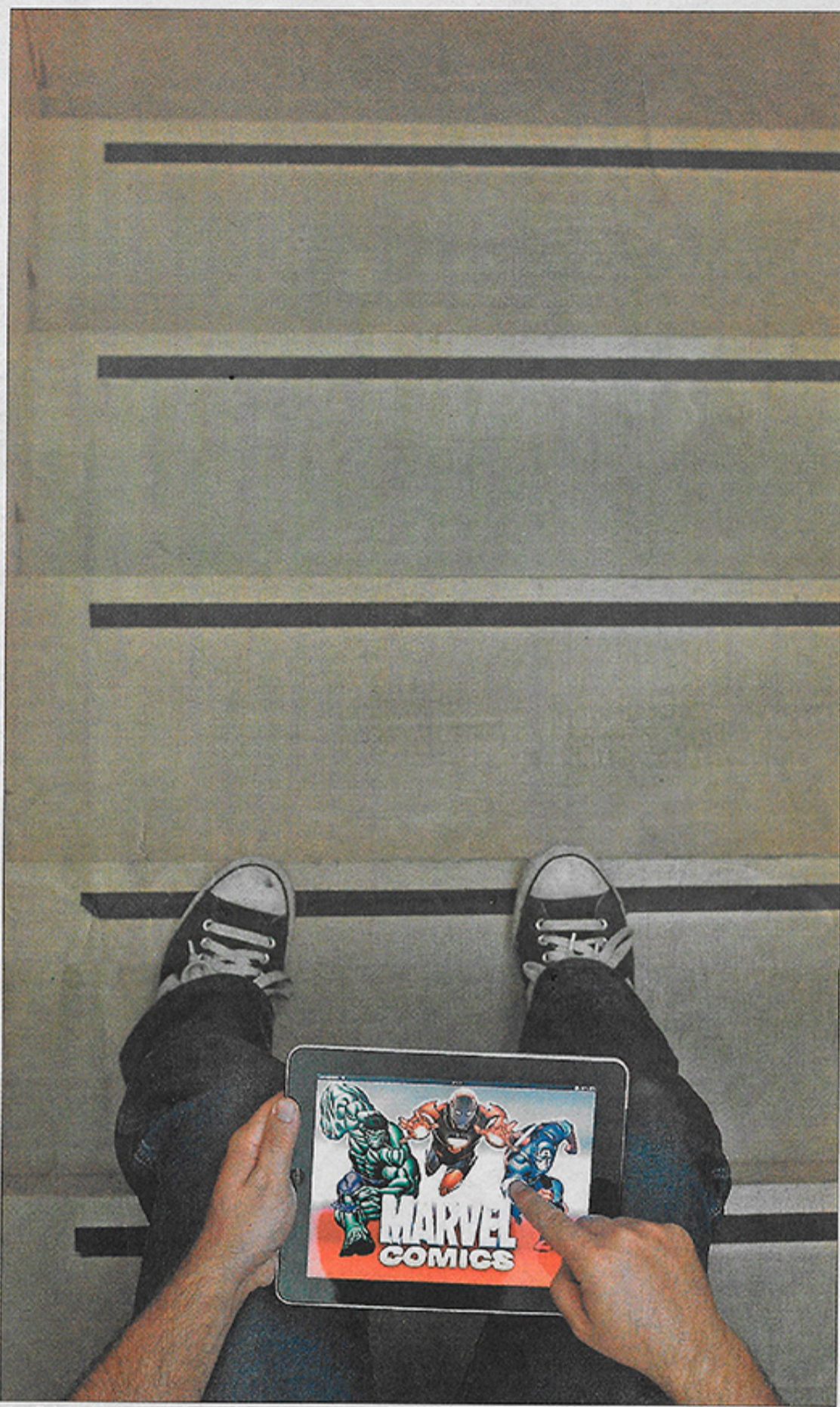
El lector español puede descargarse (e incluso leer desde la web por streaming) cómics americanos, franceses y, sobre todo, mangas japoneses que no han sido publicados todavía en nues-

tro país, tradumquetados en español, en algunos casos, con sorprendente calidad. Para los involucrados en los grupos de escaneo, la práctica del *scanlation* no solo no supone ninguna merma para la editorial, ya que se editan series que no se han licenciado en España, sino que es un perfecto baremo para conocer las preferencias de los lectores y seleccionar aquellos cómics (fundamentalmente mangas) que son más demandados. Para el editor Joan Navarro, de la editorial Glénat, la realidad es muy distinta: "La piratería afecta muy negativamente a las ventas, especialmente en el caso del manga, dirigido sobre todo a un sector joven que se ha criado en esta cultura del *gratis total*. Es un problema que solo tiene remedio a través de la educación y de la acción institucional".

Pero hay otra característica diferenciadora. Debido a la volatilidad de los soportes, la Red se está convirtiendo en una inmensa biblioteca que está recuperando series perdidas que estaban destinadas al olvido. Muchas de las populares colecciones de cuadernillos de aventuras que se publicaban en España en los años cuarenta y cincuenta pueden ahora leerse gracias a la labor de distintos grupos, junto a tebeos de editoriales ya desaparecidas e incluso publicaciones alternativas y *fanzines*.

Como explica el experto Manuel Barrero, pese a la compleja gestión legal a que puede dar lugar, esta práctica se ha constituido en un proyecto de preservación de productos culturales que la cultura oficial ha considerado siempre como "menores". El problema llega a la hora de establecer el justo reconocimiento de sus autores, en muchos casos ya fallecidos o incluso inmersos en batallas legales contra las editoriales que no reconocen sus legítimos derechos, frente a la necesaria preservación de un tesoro de la cultura popular. En cualquier caso, se trata de una práctica común pero poco conocida más allá del mundillo de aficionados, cuya perspectiva ha cambiado radicalmente por el inesperado y acelerado advenimiento del cómic digital que están promoviendo dispositivos como el iPad.

Lo que se consideraba una práctica residual pasa a ser visto como un peligro real que puede llegar a tener un impacto igual o mayor al que han sufrido las industrias audiovisuales. Si hasta ahora eran generalmente los autores los que habían forzado el cierre de webs con obras escaneadas sujetas a *copyright* (como el famoso foro Scans Daily), ahora son las grandes editoriales las



Un aficionado disfruta de la aplicación de la Marvel Comics en su iPad. / ÁLVARO GARCÍA

## Víñetas digitales

► **Todo está en la Red:** Algunos especialistas consideran que el 80% de los tebeos publicados desde los años cuarenta están accesibles en la red para su descarga.

► **Traducciones pirata:** El lector español puede descargarse (incluso leer desde la web por streaming) cómics americanos, franceses y, sobre todo, mangas japoneses que aún no han sido publicados en nuestro país. Existen colectivos muy activos que no solo escanean las páginas, sino que los traducen y rotulan en castellano.

► **Editoriales, en contra:** Algunas empresas que publican este tipo de género juzgan como muy negativo el efecto de estas prácticas, y critican "la cultura del gratis total".

► **Una visión positiva de la scanlation:** Los que disfrutan de los cómics gracias a los tradumquetados (traducción de scanlation, que hace referencia a la traducción y escaneo de los tomos) defienden los beneficios de recuperar series que se daban por perdidas. También serviría para dar a conocer a las editoriales la demanda real de los títulos inéditos.

que pasan a la acción: el año pasado, el Sindicato Nacional de la Edición francés, junto a los editores más importantes de cómic del país, cargaba contra proveedores de Internet por permitir la difusión de cómics digitalizados, y ahora es la poderosa Marvel (dentro del conglomerado Disney) la que obliga al cierre de blogs que provean de enlaces a archivos que contengan tebeos publicados por su editorial.

El cierre de Comics Invasion es solo el primero de lo que se espera una larga lucha que se desarrollará en paralelo a la penetración del cómic digital y las nuevas formas y modelos de entender el negocio del mundo del cómic, buscando el difícil equilibrio entre la comodidad del lector, las ventajas de las nuevas tecnologías y el respeto a los derechos de autor.



## Nuevos formatos y consumos de la cultura

## cultura

Una imagen de la web francesa [www.izneo.com](http://www.izneo.com), especializada en venta y alquiler de cómics digitales.

## La dulce convivencia del papel y el bit

### ANÁLISIS

A. P.

No parece probable que el tebeo de toda la vida —en papel y con olor a tinta recién impresa— pueda desaparecer, pero es evidente que la aparición de dispositivos como el iPad y similares, que permiten una experiencia de lectura bastante próxima a la obtenida con el papel, impactará notablemente en las costumbres lectoras de los

aficionados al cómic. Un cambio de hábitos que se traducirá en una transformación mucho más profunda de los modelos de consumo y negocio tradicionales asociados al cómic. Si bien el cómic en papel perdurará, parece razonable pensar que aquellas formas más populares, basadas en entregas periódicas como el *comic-book* americano o el *manga*, serán las más afectadas por los nuevos formatos. Una realidad a la que las editoriales más importantes del sector se están adelantando, intentando situarse

en el futuro mercado de venta de cómics en formato digital. Las americanas Marvel, DC o Image ya disponen de aplicaciones para el iPhone o iPad que permiten descargarse los cómics a un precio ligeramente más barato que sus equivalentes en papel, pero todavía centrando su modelo de negocio en el antiguo concepto de compra de una unidad física, pese a la realidad digital.

Sin embargo, las posibilidades del cómic digital abren un impresionante abanico de nuevas ideas. IZneo ([www.izneo.com](http://www.izneo.com)), el portal digital formado por la gran

mayoría de grandes editoriales francesas, propone como alternativa (a un precio, eso sí, muy inferior al de la versión impresa), la opción del alquiler: por 1,99 euros es posible leer un cómic durante 10 días, retomando en cierta manera aquella costumbre de las tiendas de cambio y alquiler de tebeos o novelitas que se prodigaban hace décadas en nuestro país. Desaparecido el objeto físico, la pulsión coleccionista que acompaña a mucho aficionado será posiblemente alimentada con cuidadas ediciones de lujo en papel, pero ya no tendrá esa componente acumulativa que caracteriza al coleccionista. Al igual que ocurre en música o cine, es probable que aparezcan portales que ofrezcan acceso a ingentes bibliotecas de cómics por pequeñas cuotas mensuales que hagan inútil almacenar decenas de miles de tebeos en casa.

Cambios que afectarán también a los autores y su relación con la editorial, donde ya hay ejemplos de iniciativas originales y novedosas: Sandwave ([www.sandwave.com](http://www.sandwave.com)), en Francia, propone que los autores ofrezcan proyectos a los lectores y que sean estos los que se involucren en la producción de los álbumes, invirtiendo en las futuras obras no ya como lector, sino como accionista de las posibles ganancias. Por su parte, el portal Amusedom ([www.amusedom.com](http://www.amusedom.com)), impulsado desde Estados Unidos por el dibujante español Pepe Moreno, propone un sistema de autoedición y promoción basado en las redes sociales que busca tanto la venta como la difusión y el intercambio de ideas entre lectores, autores y todas las industrias colaterales, desde el cine al *merchandising*.

Un futuro donde papel y *bites* convivirán para dar al lector infinitas posibilidades para leer sus cómics de siempre. O lo que venga.