

## Cómics digitalizados. Promoción y preservación de las publicaciones con historietas en los espacios hipermedia.

Digital Comics. Promotion and preservation of publications on comics hypermedia spaces.

Manuel Barrero

España

[tebeosfera@gmail.com](mailto:tebeosfera@gmail.com)

Teléfono: (00 34) 658115969

**Manuel Barrero:** Licenciado en Ciencias Biológicas y doctorando de Ciencias de la Comunicación, por la Universidad de Sevilla en ambos casos. Actualmente desarrolla una tesis sobre *El cómic como sujeto de catalogación. Aplicación práctica sobre la prensa satírica y la historieta en Andalucía*. Es funcionario público, labor que ha compaginado con la de redactor y asesor editorial –y eventual editor- en el departamento de cómics de Planeta-DeAgostini (1989-2002). Ha sido coordinador de la publicación *El Tebeo Veloz* (2000-2001, Madrid) y dirige y gestiona la revista electrónica Tebeosfera ([www.tebeosfera.com](http://www.tebeosfera.com)) desde 2001.

### Resumen:

El advenimiento de la *digitosfera* ha generado un nuevo paradigma en la comunicación humana. La proliferación de sitios web personales en los que albergar contenidos digitalizados, o llamadas a esos contenidos alojados en cientos de servidores distribuidos por todo el orbe, abre nuevas posibilidades a un antes imposible proyecto de preservación de ciertos productos culturales de rango generalmente 'menor' para la cultura oficial, como los cómics. En este artículo se discuten los límites legales de esta actividad y su potencial.

### Palabras clave:

Historieta, comic digital, comics digitalizados, legalidad en espacios web, preservación de la historieta

### Abstract:

There is a new paradigm in human communication: the *digitosphaera*. The amount of digital contents, or the links to those contents, in thousands of web pages all over the world, opens new possibilities for a renewed project of cultural products preservation like the comics (not usually preserved by the official culture). This article discusses the legal limits of this activity and its potential.

### Keywords:

Comics, digital comics, legality sites, preservation of the comic

Fecha de envío del artículo: 27/2/2009  
Fecha de aceptación del artículo: 16/3/2009

## LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS Y LA COMUNICACIÓN. LA SOCIEDAD HIPERMEDIA

Desde se concibió la primera red de ordenadores intercomunicados para un proyecto militar durante los años sesenta y hasta la actual difusión masiva de información y contenidos digitales a través de la red internet no han pasado más de cuarenta años.

En este tiempo se ha venido configurando una nueva modalidad de expresión y comunicación con las pantallas como terminales de visualización y hasta de interacción que los teóricos de la comunicación agrupan bajo la denominación de *hipermédia*. Los ordenadores están modificando nuestro tradicional concepto de iconosfera en otro aún no lo suficientemente definido, el de la *digitosfera*.

La velocidad a la que la tecnología se ha desarrollado en estos cuarenta años no ha permitido que el usuario común conozca con precisión la naturaleza y funcionamiento de todos los sistemas integrados en los hipermedia y es habitual que se identifique bajo el abstracto denominador común "internet" todo aquello que puede visualizarse a través de una pantalla de ordenador, sea un texto servido a través de protocolos POP e IMAP, se trate de hipertextos vehiculados con lenguajes html y dispuestos en rutas http, documentos almacenados mediante FTP, sitios web generados en la WWW, servicios comunes a todo lo anterior pero funcionales sólo en intranets, fragmentos de documentos digitales flotantes entre ordenadores conectados por sistemas P2P, plataformas de *hubs* que enlazan sistemas de archivos, o sistemas conversacionales, de foros o de almacenamiento en línea, actualmente muy en boga. Todos diferentes pero todos integrados, y más hoy, cuando los anchos de banda de conexión telefónica se han ampliado así como la capacidad de los servidores; todo en una red en expansión que se ha dado en llamar "web 2.0". Es probable que sea por este carácter inabarcable, gigantesco, a la vez que virtual, intangible, por lo que todos nos referimos a la red de redes como lo hacemos con las entidades superiores o simbólicas: Internet.

En la actualidad, tras la llamada revolución de la *blogosfera*, somos perfectamente conscientes de que internet es ya una presencia inseparable de nuestra actividad diaria, profesional y ociosa. El ordenador personal, el Personal Computer, se ha convertido en una herramienta de trabajo pero también doméstica, un ventanuco que una vez conectado a las redes antes referidas, implica un cambio de paradigma en nuestros sistemas de comunicación. El concepto de espacio virtual de trabajo, los nuevos canales de comunicación, la integración con sistemas de TDT, telefonía 3G o recepción de productos con formatos MP3 o MPEG4 han transformado los hábitos de consumo de los urbanitas y, por ende, de la industria de producción cultural. Este nuevo paradigma implica cierto denuedo de los medios tradicionales, que se traduce a juicio de algunos en una bajada de niveles de lectura, en el descenso paralelo del consumo televisivo, en el incremento de juegos participativos, pero, y a la larga, en la vulgarización de contenidos como la desembocadura final del periodo llamado posmodernidad. Pero no es éste nuestro debate.

## ARCHIVOS DIGITALES y PLATAFORMAS P2P EN EL MARCO ÉTICO Y JURÍDICO.

Si algo ha fluido por esta nueva plataforma de comunicación han sido aquellos productos susceptibles de ser traducidos en bites, en documentos digitales. En los sistemas de protección de la propiedad intelectual la copia privada existe desde siempre en el ámbito analógico, pero la copia digital la conocemos solamente desde que las nuevas tecnologías comenzaron a tomar forma. En el primer caso la copia apenas suponía

perjuicio para los intereses económicos del autor; o si lo supone puede compensarse con los sistemas de remuneración canónicos. Por lo que se refiere a la digitalización, por facilitar ésta la génesis de copias facsimilares casi perfectas de archivos de vídeo, música o imágenes fijas, la copia privada podría desestabilizar los intereses económicos de la industria cultural, porque hasta el mismo uso privado, al ser compartido a través de redes que interconectan a muchos usuarios entre sí, genera un nuevo modelo de explotación de una obra ajena.

Los sistemas de protección de copyright implementados por las empresas de creación y distribución de contenidos se han revelado inútiles o poco operativos hasta la fecha, por cuanto la tecnología avanza más rápido que la conformación de los marcos normativos. Las políticas orientadas a regular la distribución de productos audiovisuales en entornos digitales ha adoptado un carácter persecutorio y represivo, y han tendido a defender a la postre sólo a los grandes grupos productores y gestores de los derechos de los artistas de mayor éxito comercial. Así, la llamada «piratería»<sup>1</sup> de productos audiovisuales perjudica a artistas y creadores pero termina favoreciendo a los grandes grupos y, a la larga, podría restringir la diversidad cultural y penaliza las nuevas formas emergentes de producción, difusión y consumo culturales precisamente por esa figura monopolista (CALVI, 2005:26). Otros investigadores han estudiado los hábitos de consumo de productos 'piratas' en función de la renta per cápita de sus países y han concluido que la mayor disponibilidad de contenido, debido a la reducción en el coste de creación y distribución, servirá en un futuro para aumentar la competencia y reducir el precio que pagan los consumidores por el acceso a contenidos. Esta tendencia podría servir para contrarrestar algunas de las fuerzas que han llevado a la necesidad de mayor protección de copyright (VARIAN, H.R., 2004:3).

La tecnología *peer to peer* (entre pares, o de "puerto a puerto", comúnmente denominada "P2P") permite la articulación de redes con nodos que son ordenadores personales cuyos usuarios comparten libremente la información y documentación que privadamente almacenan, todos ubicados en un plano de igualdad. La computación P2P es una forma alternativa de aprovechamiento de los recursos disponibles que permite proveer servicios desde los extremos de la red (ya hay programas de computación astronómica asociados a redes de este tipo). El carácter de estas redes es descentralizado y neutral, ya que operan al margen de la *world wide web*, y por ellas pueden circular y de hecho circulan obras acreedoras de la protección jurídica dispensada por las leyes de propiedad intelectual no habiendo autorizado sus titulares su reproducción y distribución por este medio. Estas conductas de *uploading* (ofrecer contenidos) y *downloading* (apropiarse de esos contenidos) desarrolladas por los cibernautas sin consentimiento de los autores se hallan sujetas a normativa y jurisprudencia, naturalmente, pero éstas no aportan soluciones uniformes a las demandas de los autores, ni al conflicto posterior surgido entre productores y consumidores. No hay respuestas legales ni en el ámbito nacional (a la luz del art. 270 del vigente Código Penal español) ni en el internacional.

Estamos ante un espacio de difícil regulación y normativización más que ante un ámbito "vacío" de legalidad. Téngase presente que mientras se pretende evitar un daño puede generarse otro mayor por parte

de otros usuarios (o del mismo) en otro emplazamiento web, con las mismas herramientas y otras multiplicadas por la “solidaridad” que de manera natural brota entre los internautas en estos casos. Pero lo que no debe olvidar nunca el usuario es que su actividad de copia y uso, o de descarga y compartido, de obras ajenas es éticamente reprobable por nuestro actual modelo social. Por más que falte el dolo o la conciencia delictiva, debemos ser conscientes de que siempre que se accede a Internet para cargar, compartir o descargar documentos queda registro imborrable de esta actividad y tráfico, tanto en el historial de navegación de cada usuario como en el de quien mantiene obligatoriamente su servidor. Cada conexión y subida o bajada de archivos queda asociada a la I.P. del PC desde el que la efectúa o al número de equipo desde el que se practica cuando se trata de conexiones desde redes abiertas (caso de las *wi-fi*). Y cuando se realiza *uploading* desde *cybercafés* en los que no se exige al usuario acreditación antes de utilizar un equipo de alquiler, la responsabilidad penal recaería sobre el dueño del local puesto que están obligados a anotar la identidad de sus clientes.

Centrándonos en el concepto de “copia privada”, hay quienes estiman que debe ser revisado a la luz del nuevo ámbito digital y que debe ser penalizado su uso compartido. Esgrimen estos argumentos, sobre todo, las agrupaciones de titulares y las entidades de gestión de derechos creativos. Por otro lado, los usuarios beneficiados y los productores de tecnología, ponderan la posibilidad de modificar la industria ante el cambio de los modelos de producción y comercialización que esto implica (cfr.: BORDIGNON, F. Y TOLOSA, G. (2003: 57-60); GÓMEZ LANZ, J. (2002: 34-63); Picón Cabezado, *et al.* (2004: 38-43); GONZÁLEZ GONZALO, A. (2005: 77-134); MUÑOZ, J.P. *et al* (2008: 42-47). Los expertos no han llegado a un modelo estable y consensuado que despeje las dudas de la industria y de la jurisprudencia hasta la fecha de hoy.

Lo único que está claro es que el modelo P2P supone un cambio de paradigma en el intercambio de información y de interacción, que se vuelve descentralizada y libre. Esto implica una profunda transformación de la forma de acceder a la información y sirve para el enriquecimiento cultural; pero no necesariamente aumenta el acceso al conocimiento ya que el enriquecimiento se practica sobre áreas concretas de la cultura: Los productos que más circulan a través de estas redes con los de consumo fácil a la par que se trata de los más infravalorados culturalmente: pornografía, fotografías sin valor documental, cine de consumo, chascarrillos y textos ligeros, videos humorísticos o *friquis*; por lo que se refiere a los libros, encontramos los *best sellers* o los más comerciales, pero abunda menos la literatura científica, y en el campo de los cómics –en el que nos centraremos a continuación- hallaremos muchos de superhéroes, mangas y pornográficos, pero no tebeos clásicos o canónicos.<sup>2</sup> Por ende, las calidades y cualidades de la parcela de la cultura iconográfica que pulula por internet las decide el aficionado medio que hace circular estos productos, asunto éste que exige un debate aparte.

<sup>1</sup> No nos referimos a la copia y distribución fraudulenta de productos culturales (películas, discos) en puntos de venta callejeros, que son ejemplos de verdadera piratería, hablamos aquí de las obras compartidas y difundidas en un entorno eminentemente virtual, restringido a las unidades de almacenamiento personales de los usuarios.

<sup>2</sup> Con el modismo “tebeo” se conocen en España a las publicaciones de historietas.

En cualquier caso, los nuevos hábitos de consumo de productos compartidos implican una transformación de la base económica y la forma de organización de las industrias culturales (pues las actuales son las más afectadas), que podría orientarse hacia una mayor democratización de la producción y el consumo culturales, con lo que los efectos sociales serán positivos, más que los supuestos efectos económicos negativos. Uno de los aspectos positivos sobre el que se ha hecho énfasis es el de la “superdistribución”, que estima que los consumidores de contenidos a través de una red P2P pueden convertirse en promotores y en *revendedores* del producto, dado que contribuyen enormemente a su difusión entre otros usuarios. Pero, y atención, este tipo de sistemas implican nuevos problemas: la necesidad de confianza mutua, la falta de seguridad en las aplicaciones, la posible falta de integridad de los datos y otras, como la franja de calidades que a la larga podrían promocionarse más entre los consumidores.

La clave del problema normativo reside en el uso social de estas nuevas tecnologías: ¿hasta qué punto pueden considerarse no legales unas prácticas compartidas por una gran mayoría de la población? En octubre de 2003, el Juzgado de Instrucción número 3 de Madrid dictó un auto por el que determinó el cierre del sitio web *edonkeymania.com.*, constituyéndose en la primera acción judicial en España contra una red de intercambio de archivos entre particulares. En aquel caso la defensa argumentó con los fundamentos legales que rigen para estos casos: «(...) la defensa determina que los hechos no son constitutivos de infracción según la LSSICE (Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y el Comercio Electrónico) en cuanto a la responsabilidad por la existencia de enlaces, argumentando el desconocimiento por parte de los responsables de la web de que en la misma se estuvieran pudiendo producir acciones ilegales, al no haber existido comunicación alguna por parte de los perjudicados. Alega además, que tampoco se puede considerar como un delito penal, al no cumplir con los requisitos legales establecidos en el Artículo 270 del Código Penal que exige la existencia de dolo y de ánimo de lucro, que según el abogado defensor en ningún caso cumplen, ya que es una página web de acceso libre gratuito y público a cualquier internauta.» (RAMOS SUARES, A., 2003).

La Sociedad General de Autores, SGAE, ha dejado claro, en lo relativo a la “reproducción mecánica” de obras, que «una obra ya divulgada puede ser reproducida sin autorización del autor cuando dicha reproducción se hace "para uso privado del copista" y siempre que la copia no sea objeto de utilización colectiva ni lucrativa. Por tanto, un usuario particular no tiene que solicitar autorización del autor/es de una obra musical o audiovisual cada vez que graba la misma para su propio uso, y sin que vaya a ser objeto de negocio.»<sup>3</sup> Es el ánimo de lucro, o comercial, y la exigencia de una entidad económica relevante en el perjuicio a terceros lo que determina los supuestos de ilicitud en estos casos, que lo son de carácter civil y no implican una intervención punitiva. Esto, además, resulta favorecido por las características de gran parte de los usuarios de este tipo de aplicaciones: jóvenes cibernautas, incluso menores de edad, en los que no es habitual observar pretensiones comerciales. También actuaría como eximente de responsabilidad criminal el moderadísimo perjuicio ocasionado individualmente por cada usuario. Pero no se puedan

<sup>3</sup> Disponible en: [www.sgae.es/tipology/est/item/es/64\\_299.html](http://www.sgae.es/tipology/est/item/es/64_299.html)

descartar acciones penales sobre usuarios que destaquen por el número de obras puestas a disposición de los demás o que generen perjuicios económicos penalmente relevantes, o bien contra aquellos usuarios que empleen las descargas para comercializaciones posteriores, caso en el que no es de aplicación el límite establecido en el artículo 31.2 de la Ley de Propiedad Intelectual.

Por lo que respecta a la preservación digital de documentos, nuestra legislación difiere de la estadounidense en el ámbito concreto de las bibliotecas, sean estas o no del Estado. El acta *Digital Millennium* exige a cualquier biblioteca de mal uso que sobre la información ofrecida hagan los usuarios.<sup>4</sup> Así entonces, hasta hace pocos años nuestra restrictiva legislación sobre los derechos de propiedad intelectual constituía un freno para el desarrollo de bibliotecas digitales al imponer condiciones para cualquier obra con menos de 75 años de antigüedad (sobre la que actúa la Ley de Propiedad Intelectual) contribuyendo así al aumento de los costes del proceso de digitalización. Independientemente de lo que afecte a los autores, para los investigadores y divulgadores de la cultura, que a la larga son los que la “construyen”, ha sido siempre conveniente y necesario implementar un plan acceso a los documentos dispersos por diferentes sedes y archivos. Al mismo tiempo, y de nuevo fuera del ámbito del respeto a los derechos de autor, los archiveros y conservadores desean asegurar la preservación de ese mismo corpus documental. La digitalización aporta soluciones a ambos casos: asegura el acceso a los documentos digitales a largo plazo y desde cualquier punto, asegura la uniformidad, el automatismo y la sincronía, es adaptable a todo tipo de documentos y medios, y facilita la catalogación, adquisición y manejo de documentos mediante el uso de etiquetas con información (*metatags*) sin perjuicio para la funcionalidad, formato y funcionamiento del documento original. Los trabajos desarrollados en el último lustro desde departamentos universitarios han contribuido a la laxitud de este cuerpo legal, lo cual ha desembocado en la actual difusión masiva de copias digitales de publicaciones sólo posibles de consultar en archivos y hemerotecas localizadas en diferentes puntos del país (*cf.* SAPENA, F. (2002: 479-494); MUÑOZ DE SOLANO Y PALACIOS, B (2005: 145-156); MUÑOZ DE SOLANO Y PALACIOS, B (2006: 125-140).

En España, desde el 15 de marzo de 2007 la Biblioteca Nacional ha dispuesto públicamente en la red gran parte de las colecciones de prensa histórica española publicadas entre 1772 y 1933, dentro de la sección "[Hemeroteca Digital](http://hemerotecadigital.bne.es/inicio.htm)" (<http://hemerotecadigital.bne.es/inicio.htm>). Este proyecto se remonta a 1997, cuando la Biblioteca Nacional hizo sus primeras digitalizaciones a través de microfilmes. Sobre la base de los trabajos dirigidos por Milagros del Corral en la llamada Biblioteca Digital Hispánica ([www.bne.es/BDH/index.htm](http://www.bne.es/BDH/index.htm)), desde 2006 tomaron cuerpo dos líneas de trabajo: la reproducción sistemática de la prensa contemporánea y la integración de la histórica. El resultado de este trabajo son 550 títulos y unos 50 millones de páginas digitalizadas, y se aplica exclusivamente sobre publicaciones libres de derechos. El proyecto, en su planteamiento más ambicioso persigue facilitar la difusión de todo el patrimonio bibliográfico español conservado en el centro. Las páginas digitalizadas pueden consultarse a través de una aplicación que permite búsquedas por título, lugar y fecha; las publicaciones están además en PDF con un

<sup>4</sup> *The Digital Millennium Copyright Act of 1998* puede consultarse en el sitio web de la Library of Congress: [www.loc.gov/copyright/legislation/dmca.pdf](http://www.loc.gov/copyright/legislation/dmca.pdf)

reconocedor óptico de caracteres, lo que permite rastrear los temas que el usuario desee dentro de cualquier texto. Por lo que compete a los que estudiamos las viñetas, sean de humor o de historieta, ya tenemos a nuestra disposición digitalizaciones completas de los fondos existentes de publicaciones tan interesantes para comprender la evolución de la iconografía ligada al humor gráfico y luego a la historieta en España como: *El Buñuelo*, *El Clarín*, *La Flaca*, *Madrid Cómico*, *Monos*, *El Moro Muza*, *El Mundo Cómico*, *La Risa*, *Gedeón* o las dos épocas de *Gil Blas*. Las colecciones no están completas en algunos casos, los archivos digitales no se presentan a gran resolución (la impresión de imágenes no da buen resultado), ni son del todo fieles al original (son en blanco y negro) pero el esfuerzo permite la documentación y exime al investigador de gestiones administrativas y desplazamientos costosos.

Otras hemerotecas digitales actualmente en funcionamiento son:

- [Ajuntament de Girona. Servei de gestió documental, arxius i publicacions](#). Difunde los 15 títulos de prensa gerundense más representativos del periodo 1808-1998.
- [Ayuntamiento de Gijón. Hemeroteca](#). Ofrece colecciones completas de 18 cabeceras de prensa local asturiana editada entre 1869-1968.
- [Biblioteca de Catalunya. Consorci de Biblioteques Universitàries de Catalunya. ARCA: Arxiu de Revistes catalanes antigües](#). Incluye publicaciones periódicas que representativas de la cultura y sociedad catalana y que ya no se publican. Actualmente ofrece 50 títulos del periodo 1823-1950, lo que suponen unas 40.000 páginas digitalizadas.
- [Biblioteca Municipal de Donostia-San Sebastián. Hemeroteca digital](#). Proporciona 33 publicaciones de prensa histórica local de los siglos XIX-XX, comprendidas entre el periodo 1830-1937 y que suponen unas 128.000 páginas digitalizadas.
- [Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Hemeroteca](#). Da acceso a determinados números de 160 títulos de publicaciones periódicas, prensa y revistas científicas y culturales de diferentes áreas temáticas de los siglos XVIII, XIX y XX. Incluye la [Biblioteca Virtual Joan Lluís Vives. Hemeroteca](#). Que proporciona unos 30 títulos de publicaciones periódicas, del ámbito lingüístico catalán, entre 1866-2005.
- [Centro Superior Bibliográfico de Galicia \(CSBG\). Biblioteca dixital de Galicia](#). Incluye 266 títulos de prensa histórica gallega con 650.000 imágenes (en línea).
- [Diputació de Barcelona. Fons local de publicacions periòdiques digitalitzades](#). Proporciona acceso a 194 títulos de publicaciones periódicas depositados en la red de bibliotecas municipales. La cobertura cronológica es de 1861-1998.
- [Diputación de Huelva. Hemeroteca](#). Proporciona periódicos onubenses como *La Noticia*, *la Voz de Huelva*, y la colección completa de *Odiel*, editado entre 1936 y 1984.
- [Junta de Andalucía Biblioteca. Virtual de Andalucía. Hemeroteca](#). Colección de prensa histórica andaluza con 87 títulos de entre 1764-1959.
- [Ministerio de Cultura. Biblioteca Virtual de Prensa Histórica](#). Programa cooperativo entre el Ministerio de Cultura, las Bibliotecas Públicas del Estado y otras instituciones públicas y privadas. Cuenta con más de

4 millones de páginas correspondientes a 1.960 cabeceras de los siglos XVIII, XIX y XX, con un importante contenido de fondo local.

- [Universidad de Castilla La Mancha. Biblioteca Virtual](#). Recoge 103 títulos de prensa nacional y regional, con una cobertura cronológica de 1858-2006.
- Otras son las *bytebibliotecas* del Ateneo de Madrid, la del Real Jardín Botánico del CSIC, la Biblioteca Dixital de Galicia, la Biblioteca Valenciana Digital, la Memoria Digital de Canarias, el portal de Archivos españoles, las cuales contienen una mayoría de fondos de nuestra cultura escrita y gráfica que no importan directamente a los investigadores sobre historieta o humor pero sirven de apoyo a sus investigaciones, naturalmente.<sup>5</sup>

El proyecto Biblioteca Virtual del Patrimonio Bibliográfico, iniciativa en España del Ministerio de Cultura, se lleva a cabo en colaboración con las comunidades autónomas, entidades locales e instituciones privadas con el fin de difundir colecciones de valor excepcional que integran el Patrimonio Histórico Español. La pregunta que se plantea ahora es: ¿Están las revistas satíricas y humorísticas, los periódicos para la infancia y los tebeos entre esos ‘recursos de interes’? Por el momento parece ser que no, por cuanto los fondos de tebeos de la Biblioteca Nacional fueron saqueados durante los años setenta y los que aún se conservan están almacenados en Alcalá de Henares y previamente a su digitalización exigirían una nueva catalogación y ordenamiento. Esto se afirma por cuanto no existe aún en España un modelo catalográfico definido y unificador para nuestras publicaciones con viñetas humorísticas o historietas, ni tampoco un colectivo de peritos o expertos capacitados para desarrollar esa labor de digitalización (salvo que en las universidades demuestren más interés por la historieta del que han demostrado hasta hoy).

Un caso excepcional ha sido el de *Hermano Lobo*, semanario satírico que se halla completamente digitalizado y a disposición de los interesados en el sitio web [www.hermanolobodigital.com/](http://www.hermanolobodigital.com/) gracias al acuerdo al que han llegado los propietarios de Ediciones Pléyades, S.A. con la Universidad de Salamanca. Bajo la dirección José Ángel Ezcurra Carrillo no sólo se hallan disponibles todos los números de esta revista, también se han digitalizado al completo las colecciones de las revistas *Tiempo de Historia* y *Triunfo*, dos corpus de gran interés para sociólogos, historiadores y estudiosos de la cultura popular.

#### LIBROS Y TEBEOS DIGITALES. LECTURA Y LOCALIZACIÓN.

El desarrollo del libro electrónico se ha visto como una amenaza para el modelo tradicional de lectura. Cada vez que ha aparecido un nuevo dispositivo de comunicación en nuestra cultura han surgido vaticinadores de la muerte del que le precede, y si bien esto jamás ocurrió el nuevo modelo sí que contribuyó a la transformación del antiguo. Las ventajas de la edición de libros de naturaleza digital se resumen en: rapidez en la edición, flexibilidad en la impresión, ahorro en la distribución y el grávido concepto de la “desmaterialización” ya propuesto a comienzos de nuestro actual siglo (MUÑOZ DE SOLANO Y PALACIOS,

<sup>5</sup> Esfuerzos similares en el extranjero son aún más asombrosos e interesantes: la inmensa Biblioteca del Congreso de Washington, la Gallica francesa, la Biblioteca nacional alemana (*sammlungen*), la Biblioteca Nacional de Chile, etc.

B., 2001:321). Los inconvenientes tradicionalmente asociados son la preocupación por la 'virtualidad' del material editado, temor por los derechos de autor, falta de familiaridad del lector con los nuevos soportes y, también, falta de preparación de los profesionales de la edición para trabajar con el nuevo formato. El debate sobre la modificación de los hábitos lectores queda fuera del alcance del presente artículo; aparentemente, el número de lectores (y de lecturas) ha disminuido en nuestra población en la última década pero no se ha demostrado aún que esto sea debido a la proliferación de textos por internet o a la mayor difusión de libros electrónicos, que de hecho aún no se comercializan, más bien puede ser consecuencia de la multitudinaria oferta de otras posibilidades de entretenimiento audiovisuales e interactivas.<sup>6</sup>

Todos hemos trabajado con pantallas y leído sobre la pantalla y sabemos qué problemas emanan de la resolución y de la luz asociada al soporte. La inyección de 300 puntos por pulgada sobre el papel es suficiente para proveer una lectura cómoda, pero las pantallas de ordenador sólo alcanzan los 72 ppp, a lo que hay que añadir que la lectura sobre pantalla se hace con luz emitida mientras que en el caso del papel es luz reflejada. Si el papel electrónico alcanzara la flexibilidad y resolución del papel tradicional no habrá diferencia apreciable. A esto han dedicado sus esfuerzos los investigadores de Xerox PARC y de la empresa E Ink ([www.eink.com](http://www.eink.com)) y han obtenido logros en la fabricación de láminas compuestas de millones de esferas minúsculas blancas y negras activadas eléctricamente.

A raíz de estos progresos, varias entidades se lanzaron a la digitalización masiva de documentos y libros: 20.000 títulos el Proyecto Gutenberg ([www.gutenberg.org](http://www.gutenberg.org)), algo menos el Internet Archive ([www.archive.org](http://www.archive.org)) o el ambicioso proyecto de Google ([print.google.com](http://print.google.com)) que pretende digitalizar 15 millones de libros para ofrecer a sus usuarios. Por supuesto se han topado con la ley, que estipula que con sus actividades vulnerarían la ley de propiedad intelectual. El problema de fondo es que este nuevo procedimiento de difusión de contenidos y documentos descalabrará toda la estructura editorial y las empresas de impresión, distribución y edición.

El libro electrónico acumula numerosas ventajas. La primera la manejabilidad y el almacenamiento. El Quijote ocupa apenas 800 Kb, por ejemplo. Además, el libro digitalizado permite realizar búsquedas dentro del texto, resaltar frases, hacer anotaciones, etc. Los tebeos digitales diferirían de los libros en que deben componerse con imágenes y textos. Las imágenes ocuparían mayor volumen en bites, hasta 40 Mb para un álbum convencional, o libro de historietas, por ejemplo, pero podría pesar mucho menos dependiendo del nivel de compresión. La búsqueda de palabras podría lograrse introduciendo previamente *metatags* en cada página (en archivos pdf, por ejemplo). Por el momento, los cómics digitalizados suelen archivar en carpetas con imágenes en formato jpg ordenadas en su interior, o bien en archivos de compresión (que se asimilan a ciertos programas informáticos 'lectores') como son los de tipo .rar, .cbz, .cbr, .tar, etc. Los más populares programas lectores de libros electrónicos son Acrobat Reader de Adobe, conocido lector de PDF,

<sup>6</sup> Según arrojaba el diario *La Razón* el día 13 de mayo de 2008, y por poner un ejemplo localizado: la Feria del Libro de Sevilla cerró su edición este año con 33.000 visitantes y un 40% más de ventas que el año pasado, datos que contrastan fuertemente con los mensajes apocalípticos de renuncia a la lectura.

Microsoft Reader y Palm Reader, muy empleados en agendas electrónicas. Existen otras posibilidades, como la que ofrece Zinio ([www.zinio.com](http://www.zinio.com)), que por suscripción permite acceder a archivos .zn. Para el caso de los tebeos, los softwares más utilizados para la lectura son Comic Book Reader y CDDisplay.

El problema que más preocupa a la industria es el del hardware, el del soporte para la lectura de estos productos electrónicos. Se sospecha que cuando se puedan fabricar y comercializar a bajo precio pantallas lectoras prácticas y cómodas para la vista entonces resultará acuciante el modelo de control, difusión y comercio de los archivos digitales. Los intentos por fabricar lectores de libros digitales, como el Softbook Reader, el Rocket de Nuvomedia, el iRex de iRex Technologies o el REB de Gemstar, no pudieron competir con las PDA o el abaratamiento constante de los PC portátiles. El Sony Reader Portable System retrasó su salida en varias ocasiones en el último par de años hasta que, en alianza con E Ink, lanzó Sony Librié, cuya pantalla muestra los textos digitales con tinta electrónica. Al contrario que las pantallas LCD, la película de plástico laminado sobre la que flotan las micropartículas negras y blancas no emite luz para mostrar la imagen y, por tanto, es más descansado para la vista y consume mucho menos. Este dispositivo, como otros muchos, tiene una memoria interna que se puede ampliar mediante tarjetas. Para el futuro nos han prometido el HVD (Holographic Versatile Disc) con capacidad para almacenar 1.600 gigabytes (780 millones de páginas de texto o 1,6 millones de fotografías).

Durante el verano de 2007 Sony avanzó sus logros en pantallas flexibles, un nuevo tipo de "papel electrónico", cuya superficie está diseñada para reflejar la luz natural de modo similar al papel y con un consumo de batería muy bajo. A finales de 2007 Amazon, la célebre librería de internet, lanzó su lector de libros electrónicos, el Kindle. En abril de 2008, Fujitsu presentó su nuevo lector de libros electrónicos, FLEPia, un terminal portátil con pantalla en color que puede almacenar 4 GB y dispone de una autonomía de 50 horas. Pero su precio era prohibitivo: entre 10 y 15.000 euros. La empresa iRex lanzó en mayo de 2008, el lector de libros electrónicos iLiad Book Edition, con un PVP de 500 euros. Otro modelo reciente es el nuevo lector IBook V3 de Jinke/HanLin.<sup>7</sup> Además de los desafíos técnicos, las pantallas flexibles se enfrentan a otros obstáculos que deberán rebasar para llegar a ser comercialmente viables. El estampado por inyección requiere un proceso de fabricación enteramente distinto, aunque potencialmente más barato, que todavía se encuentra en vías de desarrollo. Mientras la producción a gran escala no sea posible, las pantallas estampadas por inyección serán más costosas que las tecnologías alternas (cfr. MITCHELL, R.L., 2008).

En una convención sobre el futuro del libro celebrada en la última Feria del Libro en Sevilla, concretamente el día 7 de mayo, el autor del blog *Los futuros del libro* Joaquín Rodríguez comentaba que: «no es tan

<sup>7</sup> Varias compañías trabajan en tecnologías alternas que permitirán la producción de pantallas flexibles, entre ellas las tecnologías de papel electrónico reflexivo y de diodos orgánicos emisores de luz (OLED). Las pantallas reflexivas no requieren una luz, emiten su propia luz, y ofrecen un desempeño más rápido y colores más ricos. Sin embargo, fabricar los OLED sobre sustratos flexibles presenta ciertas complicaciones por la dificultad de protegerlos de la humedad. Las pantallas de E Ink también están siendo utilizadas actualmente a modo de prueba con la edición de un periódico electrónico en Bélgica. Por su parte, Polymer Vision está colaborando con Sipix y E Ink para crear un prototipo de pantalla enrollada llamada Readius. N-Tera Ltd., de Dublín, está diseñando una pantalla

importante preguntarse si se va a producir la sustitución del libro de papel por el libro digital, como preguntarse con qué ritmo y con qué amplitud se va a producir esa sustitución.» Él distinguía entre géneros de ficción y no ficción, afirmando que los ensayos jurídicos y científicos son más permeables a los nuevos soportes porque encadenan conocimientos previos con los sucesivos y la sustitución se produce automáticamente. Estimaba que con la ficción no es tan fácil que dé ese paso porque «cuando más autosuficiente es el soporte mayor es el pacto que se produce entre autor y lector». Hay razones de peso para tener fe en la pervivencia del papel como soporte por las sensaciones táctiles que tenemos asociadas a la lectura y por otros factores albergados en el inconsciente colectivo. Txetxu Barandarián, sin embargo, indicó en el mismo marco de debate que vivimos un cambio de paradigma, que hay que dejar de hablar de políticas de libro (de impresión) y hay que comenzar a hablar de políticas de la lectura.<sup>8</sup> Fernando Ortega, responsable del sitio web *Publicatuslibros*, invitó desde Sevilla al sector a «dejarse de dogmatismo y vaticinios catastrofistas» y a aceptar que la figura del editor no puede desaparecer, precisamente por su función de filtro, pero que deberá evolucionar para adaptarse a las nuevas tecnologías.<sup>9</sup>

Esto mismo es de aplicación al editor de tebeos.

Los “tebeos digitales”, los digitalmente creados, son una nueva modalidad que merece estudio por lo que supone de transformación del mismo sistema narrativo del cómic, siempre y cuando se articule un modo de comercialización adecuado para este nuevo tipo de obras. Hoy por hoy sólo ha mostrado indicios de experimentación entre contados autores y por lo general sus manifestaciones se limitan a la transposición de fotocopias de historietas ya elaboradas, o la plasmación de historietas convencionales elaboradas con herramientas digitales (cfr. JIMENEZ VAREA, J., 2004).

En lo que nos interesa profundizar aquí no es en los tebeos digitales sino en los digitalizados, los ya impresos que además se distribuyen en soportes electrónicos. Para los japoneses esto no es algo nuevo, ya en 2005 el editor de manga Seven Seas Entertainment lanzó contenidos de manga para la plataforma PSP de Sony. En EE UU hubo conatos similares en 2006, que fraguaron el 13 de noviembre de 2007 en el proyecto Marvel Digital Comics Unlimited (<http://www.marvel.com/digitalcomics/hq>) un soporte de visualización de páginas digitalizadas de *comic books* que permite acceder a cierta cantidad de números gratuitamente, como los cien primeros de *Amazing Spider-Man* o los 100 primeros de *Fantastic Four* y muchos más. Este portal opera al mismo tiempo como distribución de estas copias y como lanzadera promocional de sus nuevos productos, pues los comic books actualmente a la venta muestran gratuitamente parte de sus contenidos (las *free samples*). El interés que subyace en este procedimiento es claramente comercial.

Se ha divagado en algunos foros sobre la supuesta transformación radical de la industria editorial y distribuidora de tebeos en España en el caso de que triunfara la venta de tebeos por internet. Las

---

flexible, biestable y conformable que se basa en tecnología nanocrómica. Kent Displays Inc., por último, está desarrollando un LCD biestable basado en la tecnología colestérica.

<sup>8</sup> *El Correo de Andalucía*, 8-V-2008, para ambas citas.

<sup>9</sup> *Diario de Sevilla*, 8-V-2008.

afirmaciones sobre que las editoriales desaparecerían son más que discutibles, por cuanto no se han barajado cifras de lectores analógicos frente a los presumibles lectores digitales. Y aún considerando superior la masa de lectores habituados a “leer en pantalla” cabría tener en cuenta otro factor: el del hábito de consumo tradicional, sobre papel, difícil de modificar en un corto espacio de tiempo. Por lo tanto resulta aventurado pronosticar una pronta desaparición de la venta de derechos a consecuencia de la pérdida de rentabilidad de las ediciones en papel, sustituidas por producciones directamente editadas en formatos digitales.

El problema sigue siendo el mismo: no se puede evitar que los usuarios compartan los archivos digitales en los que se almacenan páginas de historietas. Y las posturas éticas al respecto son del tipo “todo o nada”, puesto que la descarga de una publicación rara o de menor interés para la generalidad no implica que un editor pueda sentirse interesado en su reexplotación en el futuro. La industria española no ha reaccionado ante este fenómeno acudiendo a los tribunales, pero sí en Francia, donde el Syndicat National de l'Édition (SNE) y nueve editores de *bandes dessinées* (Dargaud, Lombard, Dupuis, Delcourt, Glénat, Audie, Lucky Comics, MC Productions y Sefam) acusaron al proveedor de servicios de red Free de permitir la difusión de cómics digitalizados mediante el uso de plataformas del tipo P2P. La sala 13ª del Tribunal de Grande Instance de Paris falló a favor de Free al no considerarla responsable de los contenidos que transitan por la red o los que almacenan los usuarios (y de paso obligó a SNE y a los editores a pagar 30.000 euros en concepto de costas).

En Inglaterra también se ha querido poner en marcha un proyecto de ley tras la presión ejercitada por varias empresas de contenidos para que sean interrumpidas las conexiones de los usuarios que descarguen archivos considerados “piratas”. Pero donde más eficacia están teniendo las presiones de editores y entidades protectoras de los derechos de la propiedad intelectual es en los EE UU, donde los sitios hipermedia en los que se comparten archivos digitalizados que contienen historietas han sufrido cierres temporales o definitivos. Un ejemplo lo tenemos en la comunidad principal para compartir archivos con el programa DC++ (creado por Jonathan Hess), que ha tenido que mudar de nombre y servidores en 2008 a pesar de no ubicarse en una URL pública. Otro caso ha sido el muy comentado en febrero de 2009: el cierre del foro *Scans\_daily* por parte del servidor que lo albergaba *Live Journal*, por atentar contra las leyes de copyright.<sup>10</sup> *Scans daily* era una red social en la que se departía sobre la afición por los cómics y en la que se compartían muestras de historietas con el fin de informar y promocionar ciertas obras o autores. Este hecho puntual (y en aplicación de ciertos formulismos legales que afectaban al modo de incorporar las imágenes *on line* y a comentarios homófobos vertidos sobre cierta obra<sup>11</sup>) podría hacer reflexionar a los editores y agentes propietarios de los derechos de distribución y venta de los cómics para iniciar acciones legales sobre las otras redes o sitios donde se intercambian publicaciones con historietas. Acaso podrían ser acometidos sitios donde directamente se albergan las digitalizaciones de las revistas de historietas,

<sup>10</sup> Consultado en el foro *Schmevil* el 27-II-2009, URL: <http://schmevil.livejournal.com/161736.html>

<sup>11</sup> Según lo apuntado en el sitio de información *Comic Book Resources* el 28-II-2009, URL: <http://robot6.comicbookresources.com/2009/02/livejournal-shuts-down-scans-daily-community/>

como es el caso de Comic Books Archive (<http://www.comicbooksarchive.com>), que se limita a publicaciones de los años cuarenta. Algo más complicado, pero posible, sería emprender acciones legales contra servidores de intercambio, como *4shared.com*, *rapidshare.com* o *megaupload.com*, donde se almacenan muchos cómics digitalizados, o foros repletos de todo tipo de enlaces a estos servidores, como es el caso del cada día más visitado sitio web *Taringa!* ([www.taringa.net](http://www.taringa.net)). Sin embargo, sería mucho más complicado amenazar con el cierre y obligar a cesar en sus actividades de *sharing* a los muchos sitios web con formato *blog* que reproducen historietas o comic books completos cada día. En Estados Unidos destacan:

Daily Scans ([http://asylums.insanejournal.com/scans\\_daily/](http://asylums.insanejournal.com/scans_daily/)),  
 Diversions of the Groovy Kind (<http://diversionsofthegroovykind.blogspot.com>),  
 Fortress of Fortitude (<http://fortressoffortitude.wordpress.com>),  
 Golden Age Comic Books Stories  
 (<http://goldenagecomicbookstories.blogspot.com>),  
 Magic Carpet Burn (<http://magiccarpetburn.blogspot.com>),  
 Pappy's Goleen Age Comics Blogzine (<http://pappysgoldenage.blogspot.com>),  
 Rodney Bowcock's Comics & Stories (<http://comicsnstories.blogspot.com>),  
 The Fabuleous Fifties (<http://allthingsger.blogspot.com>),  
 THOIA (<http://thehorrorsofital.blogspot.com>), entre muchos.

También otros sitios donde se reproducen cómics o fragmentos de cómics, como *Again with the Comics* (<http://againwiththecomics.blogspot.com/>), o tiras de historieta clásica americana, como *Stripper's Guide* (<http://strippersguide.blogspot.com/>) y *Barnacle Press* (<http://www.barnaclepress.com/>), por citar sólo dos casos.

Por lo que se refiere a otras partes del mundo, el número de blogs implicados en estas actividades crece cada día; ejemplifiquemoslo citando algunos emplazamientos web latinoamericanos:

A bajar Condoritos (<http://condorito-charlicito.blogspot.com/>),  
 Bonscott (<http://bonscott2.blogspot.com/>),  
 Comics Clasicos (<http://comicsclasicos.blogspot.com/>),  
 Comics Corner (<http://www.comicscorner.com.ar>)...  
 Comics de la Prensa (<http://comicsdelaprensa.blogspot.com/>),  
 Cronos Comics (<http://cronoscomics.blogspot.com/>),  
 Charlycueva (<http://charlycueva.blogspot.com/>),  
 Kingdom (<http://www.kingdomcomics.org>),  
 Lápiz Alienado (<http://www.lapiz-alienado.blogspot.com/>),  
 Nuncamas.org (<http://www.nuncamas.org>, en Foros / Comics ),  
 Logística Mental Vía Cómics (<http://sergiovergaraf.blogspot.com/>),

Mortis (<http://www.mortis.cl/category/clasicos-del-dr-mortis/comics-clasicos/>) y El Siniestro Dr. Morti (<http://siniestrodoctormortis.blogspot.com/>), Comics Virtuales (<http://comicsvirtuales.blogspot.com/>), Nación comiquera (<http://nacion-comiquera.blogspot.com/>), Opaco Comics (<http://opacocomics.blogspot.com/>), Revistas (comics) Novaro y otros (<http://mifobro.blogspot.com/>), Robotech.com.arg (<http://www.robotechworld.com.ar/historietas.htm>), Todo Legión (<http://todolegion.blogspot.com/>),

El emprendimiento de acciones legales contra este tipo de publicaciones electrónicas resultaría costoso y, a la larga, inútil, dado que los autores de blogs pueden volver a recuperar sus vinculaciones y entradas en internet para volcarlas en otro servidor en muy poco tiempo.

Cabría pues establecer primeramente las diferencias entre el tráfico legítimo y el *ilegítimo* en internet. Quienes defienden el progreso tecnológico a toda costa consideran que con las medidas de prohibición se pretende romper cañerías para seguir dando trabajo a los aguadores (DANS, E., 2008). Los que viven de comerciar con este tipo de productos ven el problema con otros ojos y erradicarían toda posibilidad de hacer y compartir copias de las obras que ellos editan y venden. El usuario suele estar a medio camino, consciente de que recurrir a estos sistemas no es “muy” correcto y que en absoluto puede exigírsele a él “responsabilidad” por una futurible ruptura del mercado, la cual, por otra parte, no es por ahora detectable dado que las cifras de ventas de tebeos en España, Francia o EE UU han venido manteniéndose o hasta creciendo en estos últimos años a la par que han aumentado los accesos a los productos digitales. De todo esto desemboca la idea de que en efecto se favorecen los mecanismos de “superdistribución” con estos métodos.

Entre los usuarios que comparten tebeos digitalizados se distinguen dos tipos: los que meramente los descargan, leen y almacenan, y los que los generan. Estos últimos han incrementando su producción (su acumulación de páginas escaneadas) al ritmo de su organización en colectivos. Desde el año 2003 han surgido grupos de trabajo muy eficaces a la hora de digitalizar colecciones completas de *comic books*, manga y, en España, los tebeos más comerciales. Las colectividades descollantes son la estadounidense DCP (Digital Comic Preservation) o la española CRG (Comic Release Group), que a fecha de hoy puede afirmarse que han digitalizado más del 80% de los tebeos publicados en los últimos cuarenta años. Tanto los americanos como los españoles se definen como grupos de voluntarios, sin ánimo lucrativo, a quienes guía la preservación de los cómics únicamente. En sus declaraciones de intereses no se discuten los aspectos éticos de su actividad, pero sí suelen impostar el mensaje “Si te gusta este tebeo cómpralo” en todos y cada uno de los trabajos de digitalización. El uso que cada uno de los usuarios hace luego de los bloques de digitalizaciones es libre, y tanto puede conducirlo a comprar la versión en papel como a no hacerlo (por conformarse con esta versión electrónica), incluso existen usureros que se han atrevido a ofrecer estas copias digitales con intereses comerciales.

El método más rápido y efectivo de obtener copias digitales de revistas con historietas o con humor gráfico es el de los enlaces de “descarga directa”, popularizados fundamentalmente en el último año gracias a la ampliación del espacio en servidores, así como una mejor gestión de la documentación y archivos albergados en las bases de datos. Son los más utilizados los de las empresas *4shared.com*, *megaupload.com* o *raphidshare.com*, que intentan potenciar el cobro por descarga permitiendo el uso limitado de sus servicios para obtener algunos archivos por sesión o por día. Para establecer el intercambio, previamente un usuario sube contenidos a un espacio virtual reservado de 5 Gb (por término medio) y posteriormente invita a otros a descargar contenidos de allí señalándoles la URL de emplazamiento temporal. Este sistema permite manejar archivos muy pesados y descargarlos con gran rapidez, pero ha de procederse episódicamente, salvo que se abonen las cuotas preceptivas a las empresas que gestionan los servidores.

La forma más habitual y extendida de obtener productos culturales digitalizados es mediante el programa de intercambio de archivos eMule, con el cual se pueden hacer búsquedas entre la red de usuarios conectados en ese instante. Dependiendo del número de “usuarios fuente” que encontremos y del ancho de banda asociado a su IP descargaremos más rápido o menos los tebeos. Para agilizar las descargas se han creado vínculos permanentes, o *elinks*, en ciertas páginas web por los mismos colectivos aprovechando los programas de multiforos que permiten la creación de “hilos” (grupos de mensajes asociados) en los que ir organizando los uploads de los responsables de la digitalización y su difusión pública. Así lo expresan en el hilo “dudas” del CRG: «Somos una comunidad orientada hacia los programas P2P, "peer-to-peer", de ellos el mas conocido es el emule, que es el que utilizamos, es decir todo comic que hayamos escaneado aparecera en forma de e-link, que es un link para incluirlo en el emule, ademas utilizamos las news, o las descargas directas de manera opcional y accesoria en algunos casos para aumentar el numero de fuentes en muy poco tiempo.»

Los integrantes del CRG trabajan sobre la estructura de foros creada en 2003 por Invision Power Board, Inc. Este generador de multiforos permite búsquedas sobre cualquier mensaje depositado en diferentes secciones y permite la creación de cadenas de mensajes conversacionales que se ordenan en estructuras de árbol. El grupo activo, de aproximadamente 70 personas, se reparten en moderadores, escaneadores, *retapadores*, traductores y otros.<sup>12</sup> Su organización no parte de un principio sistemático de catalogación, ni se sigue una metodología precisa a la hora de ordenar y presentar la documentación y los contenidos. La voluntariedad (la pasión del aficionado y del completista) genera, eso sí, gran cantidad de documentos, el 90% de ellos extraídos de tebeos publicados en los últimos 25 años, principalmente.

En el CRG no existe un hilo dedicado expresamente a discutir la filosofía de los dirigentes del colectivo o las responsabilidades que se derivan de su actividad. Dan por sentado sus miembros que lo que hacen no es

<sup>12</sup> Establecen en la sección de FAQ's: «¿Qué es un RETAPADO? ¿Y cómo se hace?: Es un fichero tar, donde se incluyen todos los números correspondientes a una colección. Se pueden abrir con el WinRAR. Es el método por el cual se consigue la distribución de colecciones más rápidamente, en vez de ir buscando número por número.» Los archivos .tar pueden generarse con programas como TarGenerator, Magic File Renamer o QuickPar.

ilegal en modo alguno y que con el intercambio de estos archivos favorecen más que perjudican a los autores y a la industria del cómic. Resulta llamativa, eso sí, la conciencia de que los tebeos digitalizados son “propiedad” de quien los escanea página a página (porque tal actividad implica un trabajo). Incluso estampan su firma, una logoforma o un logotipo, en la cubierta o en cada página digitalizada. Y lo hacen también cuando se trate de digitalizaciones hechas por otro que ellos traducen y rotulan. También con las que compilan, ordenan y retocan para mejorar su visualización, ordenándolas luego en paquetes comprimidos más accesibles y manejables, todo lo cual denominan “tradumaquetaciones”. Cierta usuario de un blog invitaba a sus lectores a descargar digitalizaciones obtenidas de eMule y “firmadas” por miembros del CRG, por lo cual fue reprobado desde un hilo del CRG, incluso con alguna llamada al linchamiento, pese a que se citaba la fuente de esos documentos. Naturalmente en este discurso no se citó en ningún momento la propiedad, verdadera y principal, de los autores de esos tebeos, incluyéndose en este concepto a los editores originales y los españoles si se trataba de tebeos traducidos.<sup>13</sup>

El CRG español, por su expansión, también ha dado albergue a hilos en los que se ofrecen escaneos de revistas con historietas procedentes de México, Argentina, Uruguay o Chile: [Kaliman el hombre increíble](#), [La familia Burron](#), [Novelas inmortales](#), [Eduardo del Rio RIUS](#), [Simon Simonazo](#), [VideoRisa](#), [Domingos Alegres](#), [Cuentos Infantiles](#), [Relatos Historicos](#), [Relatos Juveniles](#), [Variedades](#), [Conan Supercomic](#), [HULK](#), [Fantomas "La amenaza elegante"](#), [pbonfi](#), [juf](#), [Batu presenta Tawa el hombre gacela](#), [Blacky](#), [Tony Sandoval](#), [Cristobal el Brujo](#), [Chicas trabajadoras](#), [El cuarto Reich](#), [El jinete de la muerte](#), [El pantera "Gervasio Robles"](#), [Fantomas](#), [La tierra que cubre](#), [Los supersabios](#), [Meteorix 5.9](#), [Novelas inmortales](#), [Simon Simonazo](#), [Ultrapato](#), [VideoRisa](#), [EL Mil Chistes](#), [Boogie el aceitoso](#), [Duda lo increíble es verdad](#), [El jinete de la muerte](#), [El mil chistes](#), [El pantera](#), [El valedor](#)...

Existe una plataforma argentina, que funciona bajo el sistema multiforal de yahoogroups, que persigue iguales fines que la española, aunque surgida concretamente de los afanes del colectivo de aficionados a la obra de Robin Word: <http://ar.groups.yahoo.com/group/woodiana/> Hay más plataformas de este tipo en Japón, Alemania, el Reino Unido, y en Latinoamérica se vienen utilizando blogs para ir incluyendo los enlaces de colecciones que pueden descargarse últimamente, lo cual permite una mayor personalización de las recomendaciones. En Francia funciona con envidiable salud el multiforo Emule BDZ (<http://www.emulebdz.tk/>), anterior al español, que usa el mismo software que el CRG y que cuenta con un equipo de moderadores bien preparados, con mejor aproximación catalográfica a sus producciones de historieta (en buena lógica si tenemos en cuenta la mejor consideración cultural del cómic en el país galo).

Los usuarios que prefieren buscar personalmente en la red los tebeos digitalizados, por no querer entrar en el sistema de foros de CRG (que exige registro previo), los encontrarán en diferentes sitios web que proveen enlaces del tipo *elink* o de tipo *torrent*. Entre las webs con enlaces para eMule más importantes contamos con *The Comic Central* ([www.comic-central.cc/](http://www.comic-central.cc/)), que cuenta con “padrinos” de colecciones, personas que mantiene los ficheros permanentemente en línea, o *Donkey Xchange*

<sup>13</sup> El hilo conversacional se halla disponible en: <http://lamansion-crg.net/forum/index.php?showtopic=37137>

(<http://donkeyxchange.com>). Entre los sitios web con enlaces para programas como Bittorrent o Ares hallamos: *SuperNova* ([www.suprnova.org/](http://www.suprnova.org/)), *Filesoup* ([www.filesoup.com/forum/index.php?showforum=14](http://www.filesoup.com/forum/index.php?showforum=14)), *Digital Update* ([www.digital-update.com/](http://www.digital-update.com/)), *Z-Cult [FM]* (<http://www.zcultfm.com>) o *Kaskus* (<http://www.kaskus.us/>), la mayoría con cómics en inglés. En estos casos la descarga suele ser más rápida que mediante *elinks* pero debido a eso precisamente en unos días el fichero ya no lo comparte nadie y deja de estar asequible.

El programa más rápido y eficaz para descargar cómics es Direct Connect, o DC++, de la empresa Sourceforge.<sup>14</sup> Es más interesante porque permite acceder directamente al sistema de archivos del usuario que comparte sus documentos. Ver la lista de publicaciones que el otro dispone permite agilizar búsquedas u organizar descargas. La plataforma se organiza en *hubs*, es decir colectivos de asociados que comparten determinados contenidos y que 'abren' parte de las carpetas de su sistema de archivos a los demás. Como condición previa para acceder en la mayoría de los *hubs* se exige en muchos casos compartir una cantidad mínima de archivos, a veces elevada. Existe por lo común restricción para los contenidos pornográficos y un código de conducta férreo que advierte que los tebeos digitalizados no deben utilizarse para perjudicar a la industria.

Los *hubs* más interesantes, que permiten acceder a casi el 90% de la producción estadounidense de comic books (y gran porcentaje de la producción francesa de álbumes de historieta) son: [Comicshack.no-ip.org](http://Comicshack.no-ip.org) (con cómics de todo tipo y también humor gráfico y otras manifestaciones de la historieta), y otros como: [thewatchtower.no-ip.info](http://thewatchtower.no-ip.info); [comicopolis.no-ip.info](http://comicopolis.no-ip.info); [comixunderground.no-ip.com](http://comixunderground.no-ip.com); [hub.comicscove.com](http://hub.comicscove.com). Debido a la política de restricciones que se ha vivido en EE UU en los últimos años, otros *hubs* en los que se podrían obtener cómics han quedado fuera de la circulación (como [megaman.gotdns.com](http://megaman.gotdns.com), [retreat-cxn.servep2p.com](http://retreat-cxn.servep2p.com)), mientras que otros perviven con menos espacio dedicado a los cómics pero que permiten acceder a publicaciones checas, alemanas, turcas, hindúes, chinas, coreanas, etc. etc., com: [chronic-comics.no-ip.com](http://chronic-comics.no-ip.com), [smileaf.no-ip.org](http://smileaf.no-ip.org), [usaplayland.no-ip.com](http://usaplayland.no-ip.com), [komics.no-ip.org](http://komics.no-ip.org), [Z-Cult-FM.no-ip.org](http://Z-Cult-FM.no-ip.org), [megacomics.no-ip.info](http://megacomics.no-ip.info), [thebatcave.no-ip.info](http://thebatcave.no-ip.info). En castellano se conocen dos: [merlindahub.no-ip.org](http://merlindahub.no-ip.org), [alexandria.no-ip.org](http://alexandria.no-ip.org).

Otro modo de obtener copias de cómics digitalizados es mediante enlaces para IRC, para lo cual se trabaja con un programa de tipo MIRC, con Newnet como servidor usualmente, y acudiendo a los canales #Comicscan o #Scanopolis. Pero este sistema obliga a deambular por largas listas de directorios y a veces guardar cola. El veterano canal #HACSA utiliza una combinación de IRC y FTP para la distribución. Otros usuarios emplean enlaces para Newsgroups, pero son de pago y no almacenan escaneos recientes. Hay sitios que permiten compartir contenidos con inclusión de textos de acompañamiento y varios ítems, como es el caso del sitio web *Taringa!* (<http://www.taringa.net/posts/comics/>) que es, tal y como se ha dicho ya, el sitio de internet más utilizado actualmente para compartir publicaciones con historietas.

<sup>14</sup> El programa se obtiene gratuitamente de: <http://dcplusplus.sourceforge.net/index.php?page=download>

A raíz de los temores suscitados durante el año 2008, en algunos lugares se han creado grupúsculos derivados de estos foros de digitalizadores de tebeos y otras publicaciones con viñetas que actúan en privado. Operan en la clandestinidad precisamente por temor a que editores, autores u otras empresas (como el caso de la SGAE en España) puedan interponer denuncias contra su actividad. En España existe al menos un grupo, muy laborioso, que está digitalizando sistemáticamente todas las publicaciones posibles de la etapa que se tiene por 'clásica' de la industria de la historieta española (tebeos de los años 1920 a 1970) visto que ni organismos estatales ni organizaciones privadas interesadas en el medio están dando los pasos necesarios para preservar esta parte de nuestra cultura iconográfica. Hasta donde sabemos, se han digitalizado ya miles de tebeos de cientos de colecciones diferentes, amén de cierta cantidad de álbumes de cromos o estampas, obras de ilustración y algunas obras teóricas.<sup>15</sup>

Este tipo de proyectos son ya los únicos que pueden asegurar el rescate del patrimonio de nuestra historieta, de manera ordenada, respetuosa y rigurosa, en un ámbito en el que se intenta prevenir el uso alegal de los productos derivados de la digitalización. Cabe esperar que ante las medidas que se intenta imponer la SGAE en nuestro país, tras el canon propuesto para las operadoras de internet este proceso pueda complicarse. Uno de los cabezas visibles de esta Sociedad, Eduardo Bautista, denunciaba en las páginas de *El Mundo*, el 7-V-2008, que las proveedoras se lucran a costa de los derechos de autor por permitir este tipo de actividades, las de compartir archivos digitalizados. El discurso que ha generado el paquete de medidas propuesto por la SGAE (que el 75% de los ocho millones de líneas ADSL funcionales en España usan un ancho de banda de tres o más megas utilizado casi en exclusiva para descargar música y películas) resulta poco transparente y, a juicio de los analistas, lucrativo para las ocho entidades vinculadas al reparto de derechos de autor en nuestro país. A la SGAE le correspondería recibir en 2008 por este concepto 40 millones de euros. Su acusación se dirige contra quienes quieren hacer negocio con bienes culturales. Nuestro interés se centra en convertir en cultura un producto que, de otro modo, no podría verse, analizarse o estudiarse.

## CONCLUSIONES

Los cómics digitalizados son una realidad innegable que incrementa su volumen de día en día. Su existencia fomenta el hábito lector de historietas (y por extensión, del hábito lector en sentido lato) entre cierta generación que aún siente aprecio por el papel como soporte de la historieta, y también podría ir indicando los pasos a seguir por la industria editorial en un futuro en el que es probable que las historietas se lean sobre tabletas gráficas.

<sup>15</sup> Por razones obvias no se indica aquí la denominación y localización de este grupo. Baste decir que utilizan como guía de catalogación para ordenar sus trabajos el gran catálogo en línea de [www.tebeosfera.com](http://www.tebeosfera.com), hoy por hoy el más completo y contrastado de cuantos existen (sea en formato digital o analógico) sobre historieta y tebeos españoles.

Los componentes de estos grupos actúan ocasionalmente guiados por el aliento de la autoafirmación o siguiendo las pautas de cierta actividad antisistema, pero habitualmente persiguen conocer obras que de otro modo no podrían, por promocionar o valorar aquellos tebeos que más les gustan. Su labor de edición de elementos digitales mediante la llamada *tradumaquetación* ayuda a completar colecciones y favorece el conocimiento de personajes y series.

Sigue en pie, en discusión y sin resolver, el problema de la gestión “legal” de estos contenidos. Las asociaciones, fundaciones y corporaciones relacionadas con el cómic en España no tienen aún la estructura adecuada ni los medios propicios para respaldar esta labor. Mientras se resuelve, contamos con colectivos reducidos que ya están digitalizando de forma sistemática y ordenando adecuadamente los tebeos con el fin de completar un reservorio sobre el que se pueden futuras investigaciones.

## Bibliografía

- Bordignon, F. y Tolosa, G. (2003): "Redes Compañero a Compañero (P2P): conceptos y tendencias de aplicación", en *Novática: Revista de la Asociación de Técnicos de Informática*, 166, 57-60
- Calvi, J.C. (2005): "El copyright en la era digital. Nuevas estrategias de control y explotación de productos audiovisuales en Internet", en *Análisi*, 32, 25-31
- Dans, E. (2008): "La estupidez francesa se contagia al Reino Unido", en *Enriquedans.com*; disponible en internet en <http://www.enriquedans.com/2008/02/la-estupidez-francesa-se-contagia-al-reino-unido.html>
- Ferrer Sapena et al. (2002): "Guía metodológica para la implantación de una Biblioteca Digital Universitaria", en *Revista General de Información y Documentación*, 12, 479-494
- Gómez Lanz, J. (2002): "Una aproximación jurídico-penal a la circulación de obras del espíritu a través de redes "peer-to-peer": algunas notas sobre la responsabilidad criminal de los usuarios", en *Ekonomiaz: Revista vasca de economía*, 51, 34-63
- González Gonzalo, A. (2005): "La obligación de los prestadores de servicios en línea de revelar la identidad de los usuarios que infringen derechos de propiedad intelectual a través de redes P2P", en *Revista de propiedad intelectual*, 20, 77-134
- Jiménez Varea, J. (2004): "Construcción-lectura del cómic digital", en *Arte y nuevas tecnologías* (en Muro Munilla, M.Á., coord. X Congreso de la Asociación Española de Semiótica, AES, Logroño (actas del congreso celebrado en 2002), 660-667
- Mitchell, Robert L. (2008): "¿Las pantallas del futuro?", en *PC World*, disponible en internet en: <http://www.pcwla.com/pcwla2.nsf/articulos/35F8F001B0509DDF852571FA005CCBF7>
- Muñoz de Solano y Palacios, B. (2001): "El libro impreso: ¿un clásico desplazado por el libro electrónico?", en *Documentación de las Ciencias de la Información*, 24, 303-322
- Muñoz de Solano y Palacios, B. (2005): "El desarrollo de un programa de preservación ideal para documentos digitales", en *Revista General de Información y Documentación*, 15, 145-156
- Muñoz de Solano y Palacios, B. (2006): "La gestión de riesgos orientada a la conservación de información en soporte digital", en *Documentación de las Ciencias de la Información*, 29, 125-140
- Muñoz, J.P. et al (2008): "Herramientas de control de tráfico P2P", en *Mundo electrónico*, 394, 42-47
- Picón Cabezudo, A., Mayo Muñiz, T. y Álvarez García, A. (2004): "Resumen de Gestión del conocimiento 'informal' basada en redes P2P", en *Novática: Revista de la Asociación de Técnicos de Informática*, 172, 38-43
- Ramos Suárez, Á. (2003): "Acciones judiciales contra redes P2P", en *alfa-redi*, 063 (octubre de 2003)
- Varian, H. R. (2004): "Copying and Copyright", en *School of Information Management and Systems, Haas School of Business*. Traducido y disponible on line el 12 de marzo de 2009, con el título "Copying and copyright: Los derechos de propiedad en la era de internet", en [www.mityc.es/NR/rdonlyres/5BF32BD8-0E92-4190-AA32-9BCAEECD70A1/0/1P1727\\_Ei3605.pdf](http://www.mityc.es/NR/rdonlyres/5BF32BD8-0E92-4190-AA32-9BCAEECD70A1/0/1P1727_Ei3605.pdf)