

Título de la ponencia:

Un acercamiento para interpretar el animé

Nombre del autor:

Jorge Salvador Anaya Martínez*

Resumen:

La ponencia se divide en tres partes. La primera presenta una breve descripción sobre que se puede entender por animé así como una breve clasificación del mismo a partir del público al cual se dirige, tomando como punto de partida las críticas y generalizaciones realizadas contra estos productos culturales en dos artículos publicados por Lydia Cacho en su columna *Plan B* durante un viaje a Japón. Para ello, se utilizan elementos recogidos de diversos autores y textos donde se ejemplifican algunas interpretaciones erróneas de estas obras por parte de los adaptadores de estas series al ser traídas al público occidental.

En el segundo momento de la exposición, se presenta y desarrolla una propuesta de acercamiento a la interpretación del animé, mediante la utilización de la hermenéutica profunda propuesta por John B. Thompson, a fin de comprender más detalladamente las características de la sociedad en la que se origina, los rasgos que presentan y los sentimientos que buscan satisfacer en sus espectadores pues, como el método utilizado sugiere, debe de realizarse un análisis socio-histórico del contexto donde se generan estos productos para poder comprenderlos e interpretarlos. Al mismo tiempo, se muestra la importancia económica que tienen estas series en su país de origen.

Finalmente, la tercera parte muestra un comparativo de imágenes de diferentes series, las cuales son interpretadas mediante el apoyo de otras teorías como la psicoanalítica de Sigmund Freud, comparándolas con otros elementos visuales como obras de arte, con la finalidad de dar realce a la historia presentada por la animación y presentar como a través del color, el animé busca presentar diferentes mensajes siendo uno de ellos la defensa de la identidad nacional, lo cual no puede lograrse a través del manga.

Descriptor: Animación, interpretación, hermenéutica profunda.

* Maestrante en Comunicación dentro del Programa de Posgrado en Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Nacional Autónoma de México. Licenciado en Ciencias Políticas y Administración Pública por la misma Universidad.

Un acercamiento para interpretar el animé

Jorge Salvador Anaya Martínez

Durante mis estudios de la Maestría en Comunicación en la UNAM, en la que el eje central de mi investigación son los dibujos animados japoneses mejor conocidos como animé, en marzo de 2009 una profesora me proporcionó la nota publicada por Lydia Cacho en su columna *Plan B*, del periódico *El Universal* titulada “Juguemos a odiar II” y me hizo notar lo siguiente: “traje esta nota porque lo que dice Lydia Cacho es importante para muchas personas y que veas lo que ella opina de tu tema pues... a lo mejor lo que piensa es algo a lo que te vas a enfrentar, después de todo ¡es Lydia Cacho y su opinión pesa!”.

Al revisar el texto pude identificar una clara confusión respecto al tema cuando al principio de su comentario escribió lo siguiente: “...Manga se traduciría como animé, dibujos animados, y está considerado una forma de arte. Existe toda una cultura animé de extraordinaria hechura, de la que han surgido subculturas de pornografía, la pedofilia y otras formas de caricaturas que enaltecen la violencia sexual. Cuando es sólo video se le llama eroge pero las ilustraciones de este tipo son hentai y les hacen videojuego.” (Cacho, 2009b)

Inmediatamente me remitió a la frase popular de *confundir la gimnasia con la magnesia*, e incluso pensé que había cierto desconocimiento del tema, sin embargo percibí que también tenía cierto dejo de intolerancia y cerrazón, cuando más adelante en el texto señaló lo siguiente:

Contrario a lo que algunos lectores me escriben, la mayoría de historias sí son sexuales, van desde lo erótico hasta lo más violento [en la primera columna aborda el género de videojuegos eróticos que, señala y engloba también como manga¹]. Como las violaciones tumultuarias. Los videojuegos eroge, en sus formatos más sofisticados, permiten interactuar, y según el vendedor, “vivirlo como en la vida real” por cinco dólares.

Camino por la zona roja de los barrios Shinyuko, Shibuya y Uguisudani. Encuentro adolescentes que parecen salidas de las ilustraciones. Tienen 13 y 14 años. Los videojuegos que algunos lectores dicen que no son para niños, en manos de prepúberes (*sic.*). Les pregunto si juegan, se ríen, por supuesto que les encanta. Esa es la historia...” (*Ibidem*)

Derivado de lo anterior, puede distinguirse que una generalización de lo que es el manga, cómics, animé y videojuegos (que bien pueden englobarse en la cultura *geek*, pero cada uno es diferente del otro) y que muestra el que seguimos realizando generalizaciones como la indicada por Rocco Versaci en su artículo “*Literary Literacy and the Role of the Comic Book: or, ‘You teach a class on What?’*” (Frey, 2008: 94) al referirse a los beneficios de utilizar las historietas para fomentar la lectura “...For most of their history, despite —or perhaps because of— periods of popularity, comic books have been denied as sub-literate trash...” [Durante la mayor parte de su historia, a pesar de— o quizás debido a— sus períodos de popularidad, las historietas han sido denigradas a basura subliteraria], lo mismo que ocurre con el animé.

Pero comencemos por señalar qué es manga y que es animé, Tokiyo Tanaka en el noveno artículo de su serie *Cómics y animación japonesa* (2009i: 1) señala:

¹ Vid. Cacho, 2009a

En la actualidad, 'Manga' en japonés significa cómics o caricatura... el legendario pintor de Ukiyoe, Hukosai fue la persona quien creó el nombre de 'Manga' para clasificar una de sus obras. El significado original de 'man' quiere decir cómico, humorístico, satírico o un estado libre sin propósito. 'Ga' significa pintura o dibujo. En suma, 'Manga' es una pintura en torno a los temas tratados en forma cómica, humorística y satírica, existen también objetos sueltos sin formar una clasificación determinada como pintura la paisajística, de actores del teatro Kabuki, de Geishas, entre otros.

Por su parte, Vavina Papalini (2006: 34) retoma la definición de este término mencionada por Frederik L. Schodt en su libro *Manga! Manga! The World of Japanese Comics* publicado originalmente en 1986 y en la cual incluye a la animación, sin embargo puntualiza lo siguiente "...En general, para diferenciar las historias en gráfica (revistas o libros) de las animaciones, a estas últimas se les denomina *anime*". Para una mejor comprensión del tema, partiremos de esta división.

Aclarado esto, retomemos la definición de animé propuesta por Shinobu Price en su texto *Cartoons from Another Planet: Japanese Animation as Cross-Cultural Communication* (2001: 154) quien señala en una forma muy clara y precisa "actually, the only thing that really classifies *anime* as, well, *anime*, is the fact that it is made in Japan by Japanese artists within a Japanese context" [en realidad, lo único que realmente clasifica al animé como, bueno, animé es el hecho de que está hecho en Japón, por artistas japoneses dentro de un contexto japonés].

Con esta definición en mente, podemos entender a quien se dirige, desde donde y que es lo que trata de decir lo cual sigue siendo un mensaje muy local —a pesar de las coproducciones con Estados Unidos de animaciones populares como *Las Chicas Superpoderosas Z* (2006) o *Stitch!* (2008) — y que muchas veces nos es difícil comprender ya que, por los problemas de interpretación o traducción, muchas veces son mal interpretados si no se tienen las referencias o el conocimiento previo como la misma Price (2001: 156) señala:

... Other surface Japaneseness can be less obvious, and certainly puzzling to Western viewers. For instance, Japanese can often be seen wearing surgical masks while going about their daily lives. This is a common custom for someone who is sick; the mask is worn to avoid spreading their colds to other people. In a particularly funny episode of *Urusei Yatsura*, a whole classroom of sick students is seen wearing surgical masks - a sight that would undoubtedly make uninitiated Westerners think it is a classroom filled with young medical surgeons.

[...Otras referencias japonesas superficiales pueden ser menos obvias y sin duda desconcertantes para los espectadores occidentales. Por ejemplo, los japoneses a menudo pueden ser visto llevando máscaras quirúrgicas en su vida diaria. Esta es una costumbre común para alguien que está enfermo; la máscara es usada para evitar contagiar el resfriado a otras personas. En un episodio particularmente gracioso de *Urusei Yatsura*, se ve un salón de clases lleno de estudiantes enfermos con máscaras quirúrgicas - una vista que sin duda haría pensar a los occidentales inexpertos que es un aula llena de jóvenes cirujanos médicos]

Sin embargo, otro obstáculo al que nos podemos enfrentar es desconocer que se divide en géneros de acuerdo al sector de la población al que se dirige el cual puede ser infantil (*kodomo*), adolescentes (*shojo* y *shonen*, femenino y varonil respectivamente), y jóvenes adultos (*josei* y *seinen*, femenino y masculino respectivamente). Generalmente es el género *shonen* el más difundido a nivel internacional, claro ejemplo de ello lo tenemos en México con series como *Los Caballeros del Zodiaco* y *Dragon Ball*. Además de esta división demográfica existen subdivisiones temáticas como el *mecha* o género de robots, el *gore* o violento, el *sentai* o de superhéroes, el *yaoi* que se centran en

relaciones entre hombres —idealizadas o sexuales para Occidente, sólo sexuales para Japón pues las idealizadas quedan dentro del género *Boy's Love* dirigido principalmente al segmento femenino de la población—, y el *harem* donde el protagonista es el centro de atención de un grupo de personas del sexo opuesto. Mención aparte merece el *hentai* o *poruno anime*, el cual es considerado un género aparte. (Véase Brenner, 2007: Cap. 2; Vid, 2008; Wikipedia, 2008a y Anime News Network, 2009)

Pasemos al segundo punto de la exposición, consistente en señalar la importancia del método de la hermenéutica profunda de John B. Thompson, que en su libro *Ideología y cultura moderna. Teoría Crítica social en la era de la comunicación de masas* (2002: 407) define a las formas simbólicas como "...constructos significativos que son interpretados y comprendidos por los individuos que los producen y reciben, pero *también* son constructos significativos que se encuentran de maneras diferentes y que se insertan en condiciones sociales e históricas específicas." Puede observarse que la definición utilizada de estos productos a lo largo de este artículo, es completamente compatible con la propuesta por Thompson.

Como formas simbólicas, los animé reflejan el punto de vista de los japoneses y su visión de 'el Otro'. Por 'Otro' se entenderá la descripción dada por Roger Silverstone, donde "...la O significa. Se refiere al reconocimiento de que allí afuera hay algo que no soy yo, que no es de mi hechura ni está bajo mi control; distinto, diferente, fuera de mi alcance, pero que ocupa el mismo espacio, el mismo paisaje social. El Otro incluye a los otros: personas que conozco o de cuya existencia jamás me enteré; mis amigos al igual que a mis enemigos. Incluye a mis vecinos, así como a aquellos a quienes vi en fotografías y pantallas. Incluye tanto a quienes están en el pasado como a quienes están en el futuro. En mi sociedad y en la tuya..." (2004: 214), con ello evitamos caer en señalamientos tajantes como el de Harry E. Willes al afirmar que los japoneses no quieren a los extranjeros (*cit. pos.* Clyde, 2009: 580) pero tomamos en cuenta la generalización de los occidentales como *aoi-me* u ojos azules señalada por Hisayasu Nakagawa (2006: 6).

Sobre su propia sociedad, Tsunekawa Keiichi (Rodao, 1998: 45-54) en su artículo *Política del Japón contemporáneo. Cambio y continuidad* señala que:

Japón tenía una sociedad bastante estable y conservadora desde principios de la época Meiji. Sin embargo, inmediatamente después de la segunda guerra mundial, Japón entró en una época de conflictos sociales e ideológicos entre la fuerzas que defendían el sistema capitalista y las que trataban de reorganizar la economía hacia una dirección socialista. [...] Esta situación conflictiva comenzó a cambiar a principios de la década de los sesenta, con una creciente moderación en el enfrentamiento anterior entre los capos capitalista y socializante también durante la década de 1970. (*Op. cit.*: 45)

Esto es confirmado por Nakagawa (2006: 7-8) al mencionar que "resulta evidente que, después de la segunda guerra mundial, Japón experimentó una americanización de la que encontramos signos en todos los planos de la vida cotidiana. Por ejemplo, un gran número de hoteles de lujo han habilitado capillas en el interior de sus establecimientos, en general en la misma planta que las salas de banquetes. De este modo pueden ofrecer a sus clientes la posibilidad de celebrar una boda a la 'americana'...".

Sobre la religión en Japón, Nakagawa menciona que "en Japón, se puede ser a la vez budista y sintoísta lo que resulta chocante para quien está acostumbrado a religiones cuyo dogma esencial exige la unicidad de la fe" (*Ibidem*: 33) en primer lugar por la historia del país, sin embargo, al referirse a los intelectuales comenta que practican ambas "...sin tener conciencia de ninguna contradicción; el sintoísmo es un mito consolador que permite entrar en comunicación con los muertos, y el budismo, una doctrina que libera de una atadura, en ocasiones demasiado insistente,

con los valores materiales." (*Ídem*: 43), en realidad "...el sentimiento religioso en Japón se inscribe en el cumplimiento de rituales que se inscriben en la vida social de cualquier individuo. Por consiguiente, desde el momento en que entro en un templo, soy budista dado que practico los rituales budistas, y si voy a un santuario, entonces soy sintoísta..." (*Ibid.*: 7).

A fin de cerrar esta sección quisiera señalar un poco del aspecto económico relacionado al tema principal de acuerdo con los datos más recientes publicados por JETRO (Japan External Trade Organization), un organismo autónomo del gobierno japonés, la industria del animé en 2005 representó un mercado de 207.1 mil millones de yenes. La elaboración de series animadas en Japón es tan importante que se realizan aproximadamente veinte nuevas animaciones cada cuatro meses.

El consumo de productos animados en el mercado interno japonés, representa 88.2% de las ventas totales de ventas de DVD en dicho país, equivalentes a 122,074 millones de yenes, contra 11.8% de ventas de DVD de productos extranjeros animados, representando un fuerte mercado nacional de consumo para este tipo de productos. Basta con comparar la taquilla cinematográfica de 2008: la película animada *Ponyo on the Cliff by the Sea*, del director Hayao Miyasaki² estrenada durante el mes de julio del año referido, recaudó 15.5 mil millones de yenes contra 5.71 mil millones de yenes obtenidos por *Indiana Jones y el Reino de la Calavera de Cristal*, estrenada en junio del mismo año, y que fue la película extranjera más taquillera en dicho país (*Cfr.* MPAJ, 2009).

Como producto de exportación, el animé representó para Japón por concepto de venta de productos y licencias por parte de los miembros de la AJA (The Association of Japanese Animations, la cual agrupa a cincuenta y dos elementos) durante el mismo año la cantidad de 16.2 mil millones de yenes, de los cuales 8.5 pertenecen a venta de DVD y los restantes 7.7 corresponden a venta de licencias. Estos datos sólo consideran los beneficios directos a Japón, ya que por ejemplo, en Estados Unidos las ventas de DVD de animé representaron 375 millones de dólares (Véase JETRO, 2006: 1-2; y JETRO, 2009).

Con lo hasta aquí expuesto, veamos algunas imágenes de series como *Death Note* aquí partiremos de identificar el color rojo, presente en el escudo nacional japonés y el que se relaciona con el personaje principal de la historia durante la primera presentación u *opening* de la animación y quien, a diferencia de su némesis, no recurre al exterior o al otro y que en la historia es representado por el FBI. Es por este motivo que "L" es presentado en tonalidades azules las cuales no se encuentran presentes en la bandera japonesa pero que, como se dijo a través de Nakagawa, el japonés identifica con Occidente.

El color azul es el único diferente entre los lábaros patrios de Japón e Inglaterra (país donde vivió en un orfanato "L"), motivo por el que es más fácil relacionarlo con el occidental el cual, siempre es visto principalmente en el norteamericano quien –dicho sea de paso– se erige como la principal cultura de esta cosmovisión y país al que pertenece el FBI y comparte la misma cromática en su bandera con Inglaterra. Es así que dentro de la presentación de la serie se presentan estas dos imágenes del protagonista y su antagonista:

² Director japonés (1941-), dueño del estudio Ghibli y conocido también como "el Walt Disney japonés", creador de la película *Sen to Chihiro no kamikakushi* o *El viaje de Chihiro*, única película no estadounidense en ganar el premio Oscar en el 2003 como mejor película animada. Desde su película animada *Majo no takkyūbin* o *Kiki, entregas a domicilio* (1989), los estudios Walt Disney distribuyen sus productos en Estados Unidos.



Foto de la presentación de la serie *Death Note*, Canal Animax, 2009



Bandera de Japón

Imagen: http://es.encarta.msn.com/fact_631504790/jap%C3%B3n.html



Foto de la presentación de la serie *Death Note*, Canal Animax, 2009



Bandera de Inglaterra

Imagen:

http://www.xtec.cat/centres/a8064702/websports/team3/bandera_inglaterra.gif

Adicionalmente, quisiera remarcar que como indica Sigmund Freud, mediante la fantasía “...la satisfacción se obtiene con ilusiones admitidas como tales, pero sin que esta divergencia suya respecto de la realidad efectiva arruine el goce.” (1930: 80). En este caso, en la presentación de la serie se busca fantasear con la idea del protagonista de ser un dios representándolo como tal. Aquí se ejemplifica con las siguientes imágenes:



Foto de la primera presentación de la serie *Death Note*, Canal Animax, 2009



Creación de Adán

Imagen: <http://bruok.files.wordpress.com/2008/05/la-creacion.jpg>

De esta manera se observa en una forma más clara como al protagonista se le busca representar como un Adán recibiendo la manzana del dios de la muerte en una forma similar a como fue representada “La Creación de Adán” en la capilla Sixtina por Miguel Ángel, ambos son tocados por un dios en el caso de Adán uno creador, mientras que en el caso de Light es uno de la muerte. Otro ejemplo es el expuesto a continuación:



Foto de la primera presentación de la serie *Death Note*, Canal Animax, 2009



La Piedad

Imagen: http://agaudi.files.wordpress.com/2006/11/michelangelos_pieta.jpg

En este caso, se ironiza con dos de las víctimas del protagonista reconstruyendo una figura similar a la piedad pues, al morir el agente del FBI Raye Penber, su prometida y ex-agente del mismo organismo Naomi Misora se dedica a investigar su muerte, descubriendo que no fue accidental y logra acercarse al protagonista quien, mediante la *Death Note*, le ordena suicidarse sin dejar

evidencias. Es así, que Misora es representada como una dolorosa con el cuerpo de su amado entre sus brazos en una forma muy similar a la virgen María en la escultura realizada por el mismo Miguel Ángel.

Cabe aclarar que esta interpretación sólo puede ser posible a través de los animé ya que, los *manga* o historietas tradicionales japonesas se caracterizan por ser únicamente en blanco y negro, motivo por el que la ausencia de color haría imposible esta interpretación a través de los colores en la imagen.

Para concluir quisiera mostrar el caso de la presentación de la serie *Juuni Kokki* o *Los doce reinos* donde se retoma al arte *ukiyo*:



Foto de la presentación de la serie *Juuni Kokki*, YouTube, 2010
<http://www.youtube.com/watch?v=93IbHkqRIwA>



Utagawa Kunisada. Utagawa Kuniyoshi, Utagawa Hiroshige: [*Nishiki-e: estampas de brocado*]. A. 1847-1854, 161 estampas, 35 x 24,5 cm [J-A-13]

Imagen:

<http://www.ucm.es/BUCM/foa/exposiciones/13FloresEdo/ukiyo.htm>

El utilizar este tipo de arte no es casual porque, como señala el investigador de la Universidad de Zaragoza, David Almazán Tomás (Cid Lucas, 2009: 537) en su artículo *Ocio, fama y moda. El grabado ukiyoe desde la perspectiva de la cultura de masas*: "El *ukiyo* es nuestra imagen del Japón tradicional. Constituye una de las manifestaciones más propias y características del Japón del periodo Edo (1615-1868) y, a la vez, una de sus expresiones más influyentes y valoradas en Occidente...".

Lo anterior para remarcar que a pesar de la americanización u occidentalización que ha vivido la sociedad japonesa y que se refleja en las imágenes anteriores, también se buscan difundir y mantener las artes tradicionales lo que, refleja esa convivencia de una contradicción inconsciente, pues en el primer episodio de la serie, a la protagonista Yoko Nakajima se le pide que se tiña el cabello por respeto a su padre, una acción que podría parecer tan moderna mezclada con un acto tradicional como el respeto al padre.

Es por ello que resulta importante distinguir el animé del manga pues, gracias al color permite una mayor riqueza visual y la transmisión de mensajes que, con los blancos y negros característicos de la historieta japonesa, no son posibles de emitir, además de entenderlos como productos mediáticos que no pueden ser comprendidos ni explicados sin tomar en cuenta que se originan en otra sociedad y contexto diferente, con percepciones e idiosincrasia particular.

Referencias

Bibliografía:

- Brenner, R. (2007). *Understanding Manga and Anime*. Estados Unidos: Libraries Unlimited.
- Cid Lucas, F. (2009). *¿Qué es Japón? Introducción a la cultura japonesa*. España: Universidad de Extremadura - Embajada de Japón.
- Frey, N., et. al. (2008). *Teaching visual literacy using comic books, graphic novels, anime, cartoons, and more to develop comprehension and thinking skills*. Estados Unidos: Corwin Press.
- Nakagawa, H. (2006). *Introducción a la cultura japonesa*. España: Melusina.
- Papalini, V. A. (2006). *Anime. Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. Argentina: La Crujía Ediciones.
- Rodao, F. y López Santos, A. (1998). *El Japón contemporáneo*. España: Universidad de Salamanca.
- Silverstone, R. (2004). *¿Por qué estudiar los medios?*. Argentina: Amorrortu.
- Thompson, J. B. (2002). *Ideología y cultura moderna, teoría crítica social en la era de la comunicación de masas*. México: UAM-Xochimilco.

Fuentes electrónicas:

- Cacho, L. 2009a. *Plan B: Juguemos a Odiar*. El Universal Online. 23 de febrero de 2009. Disponible en: <http://www.eluniversal.com.mx/columnas/76997.html> [Consultado el 3 de diciembre de 2009]
- Cacho, L. 2009b. *Plan B: Juguemos a Odiar II*. 2 de marzo de 2009. El Universal Online, Disponible en: <http://www.eluniversal.com.mx/columnas/77112.html> [Consultado el 3 de diciembre de 2009]
- Clyde, P. H., 2009. *Review Aliens in the East: A New History of Japan's Foreign Intercourse*. Jstor. Disponible en: <http://www.jstor.org/stable/1947094> [Consultado el 20 de agosto de 2009]
- JETRO USA, 2009. *Anime*. Japanese External Trade Organization, Disponible en: http://www.jetro.org/trends/entertainment_anime.php [Consultado el 3 de diciembre de 2009]
- Price, S. (2001). Cartoons from Another Planet: Japanese Animation as Cross-Cultural Communication. *Journal of American & Comparative Cultures* [Versión electrónica], 24 (1-2) 153-169. Disponible en: <http://www3.interscience.wiley.com.pbidi.unam.mx:8080/cgi-bin/fulltext/122595313/PDFSTART>
- Tanaka, T. (2009a). *Cómics y animación japonesa (1). Nuevo motor para la economía japonesa*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS-1-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009b). *Cómics y animación japonesa (2). La tierra de cómics*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS%20-2-.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009c). *Cómics y animación japonesa (3). La historieta en México y el cómics japonés*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/comics-3--LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]

- Tanaka, T. (2009d). *Cómics y animación japonesa (4). La crisis de la historieta mexicana y el “ boom ” del cómics japonés*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS-4--LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009e). *Cómics y animación japonesa (5). ¿Perdió terreno la literatura ante el cómics en Japón?*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS-5--LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009f). *Cómics y animación japonesa (6). El héroe en la historieta mexicana y el anti-héroe en el cómics japonés*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS-6-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009g). *Cómics y animación japonesa (7). El origen del cómics en Japón*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS-7-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009h). *Cómics y animación japonesa (8). El primer libro del cómics en el siglo XVIII*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS-8-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009i). *Cómics y animación japonesa (9). El pintor de Ukiyoe, Hokusai es el creador del nombre “Manga”*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS%20-9-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009j). *Cómics y animación japonesa (10). El pintor Hokusai; su vida y arte*. <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS-10-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009k). *Cómics y animación japonesa (11). Los protagonistas de “Hokusai Manga (año1814)”*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS%20-11-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009l). *Cómics y animación japonesa (12). La naturaleza, terror y crítica en “Hokusai Manga”*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS-12-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009m). *Cómics y animación japonesa (13). La filosofía del pintor Hokusai*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS%20-13-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009n). *Cómics y animación japonesa (14). Las características del Ukiyoe y su influencia en el cómics japonés*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS-14-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009o). *Cómics y animación japonesa (15). Nacimiento y formación del Ukiyoe*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS-15-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009p). *Cómics y animación japonesa (16). La edad de oro del Ukiyoe*. <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS-16-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009q). *Cómics y animación japonesa (17). La última etapa del Ukiyoe antes de la modernización Nuevo motor para la economía japonesa*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS-17-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009r). *Cómics y animación japonesa (18). El Ukiyoe y cómics japonés como una forma de protesta*. Disponible en:

<http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS-18-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]

Revistas especializadas y relacionadas:

- Vid, 2008. Cómics, Mangas e historietas. México: Ed. Vid

Series animadas japonesas:

- *Death Note*. Japón, Estudio Madhouse, 2006.
- *Juuni Kokki*. Japón, Estudio Pierrot, 2003.