



*"Otras opciones con identidad propia: el Manhwa Coreano"*

"Other options with its own identity: the Korean Manhwa"

*Esther Torres Simón*

Investigadora International Research Group (Universitat Rovira i Virgili)

Grupo InterÀsia (Universitat Autònoma de Barcelona)

Recibido: 26-01-2012

Aceptado: 30-03-2012

## **Resumen.**

El cómic coreano, el cómic japonés y el cómic chino comparten, entre otras cosas, caracteres (漫 畫) y una creciente presencia en el mercado mundial del cómic, aunque, no nos engañemos, a diferentes niveles.

En castellano, a menudo estas palabras no solo representan la nacionalidad de la ilustración sino que también implican una serie de características que provocan que se considere el manhwa (o el manga) como un género en sí mismo. Esta visión dista mucho del significado que se le da a la palabra manhwa en Corea.

En coreano, manhwa no se refiere únicamente al cómic nacional sino a todo tipo de ilustración gráfica

## **Abstract.**

Korean comics, Japanese comics and comic Chinese share, among other things, characters (漫 畫) and a growing presence in the global market of comics, though, make no mistake, at different levels.

In Castilian, often these words not only represent the nationality of the artwork but also involve a number of characteristics that cause them to consider the manhwa (or manga) as a genre in itself. This view is far from the meaning given to the word manhwa in Korea.

In Korean manhwa refers not only to national comics but to all types of graphic illustration regardless of country of origin. Thus, the trauma is



independientemente de su país de origen. Así pues, el webtoon coreano *Trauma* es manhwa, el último número de *Naruto* es manhwa, *Garfield* es manhwa y si *El Capitán Trueno* fuera conocido en Corea también sería manhwa.

De cara a presentar el manhwa, nos centraremos en la definición más estricta, "narración ilustrada de origen coreano". A continuación, esbozaremos brevemente su historia y evolución, revisaremos sus características en comparación con el manga, "narración ilustrada de origen japonés" y finalizaremos analizando su mercado y más concretamente su introducción en el mercado español.

**Palabras clave:** Manga; cómic; Corea.

webtoon Korean manhwa, the latest issue of *Naruto* is manhwa, manhwa and if *Garfield* is *Captain Thunder* was known in Korea would also manhwa. In order to present the manhwa, we focus on the strictest definition, "illustrated narrative of Korean origin." Then briefly outline its history and development, review their features compared to the manga, "illustrated narrative of Japanese", finishing analyzing your market and more specifically its introduction into the Spanish market.

**Keywords:** Manga; comics, Korea.



## 1. Breve historia del manhwa, breve historia de Corea

Es complicado confirmar el inicio de un fenómeno cultural moderno. Si bien la semilla de una expansión concreta o de la creación de un rasgo distintivo se puede llegar a localizar, suele haber una base previa, una tierra fértil, cuya definición causa controversia.

Debido a la larga historia común de Corea y Japón, no es de extrañar que la historia de sus representaciones gráficas se entrecruce, entrelace o incluso se complemente. Igual caso ocurre con la definición del origen de sus viñetas gráficas.

Dentro del desarrollo del manga, algunos como Schodt (1986), Ito (2004) o Kern (2006) consideran fundamental el rol del ukiyo-e por su aportación al uso de espacio libre en el plano y por su falta de profundidad, mientras otros como Murakami (2005) o Tatsumi (2008) entienden la situación de derrota tras la Segunda Guerra Mundial como el verdadero plantel del manga.

En el caso de Corea, la estrecha relación entre el grafismo caligráfico y el dibujo procedente de la dinastía Tang puede considerarse una base importante del desarrollo posterior. Pinturas de poesías con paisajes de fondo normalizaban la

simbiosis entre letra y dibujo y se consideraba que “una pintura es una poesía sin palabras” (Parramón 1993:28). Desde un punto de vista más técnico, la pintura china, gran influencia del arte coreano, se concebía en plano y en ella dominaba el dibujo, de colores muy suaves, procurándose evitar la sombra como medio de producir la ilusión de espacio. (Angulo 1973: 196).

La técnica oriental clásica basada en el trazo y el vacío se combina con las técnicas de retrato, en que predominan facciones más suaves. Desde la época más antigua, se representa la figura humana en todas las actitudes y posiciones. La perspectiva no la marcan los puntos de fuga sino como la lejanía producida por la neblina que, además, sugería el “chi” o aliento vital que anima la naturaleza. (Iñiguez 2011). Esta técnica es desarrollada extensivamente por los artistas coreanos.

Por última, la narrativa popular tradicional aporta características diferenciadas al manhwa. El *pansori*, una forma de canto narrativo con un único intérprete, y el *japga*, canciones populares de finales de Joseon, así como los espectáculos de clown de la misma época se caracterizan por un



ritmo, un humor y un espíritu crítico presente en el manhwa.

Se suelen citar tres obras como el primer “manhwa”. En primer lugar se destaca

*Bomyeongsipudo* (보명십우도/普明十牛圖), diez

ilustraciones narradas que muestran un monje en busca de la verdad, datado en la época de Goguryeo (37aC a 668dC).

En segundo lugar, *Samganghensildo* (삼강행실도/三綱行實圖), libro

budista de 1431 (dinastía Joseon) que enseña los tres principios morales básicos mediante fábulas ilustradas. Y por último, suele mencionarse la

posterior *Euiudo* (의우도 / 義牛圖),

cuatro viñetas de 1745 (dinastía Joseon) sobre una vaca fiel, en que una vez más la hoja se divide en “cuadrados” y la imagen ilustra el texto.

Pero es durante el siglo XIX cuando se asientan las bases del manhwa moderno.

En Japón, la influencia americana recibida durante la época Meiji y en especial publicaciones como *Japan*

*Punch* (1862-1887) habían delineado las bases de los primeros manga. Las técnicas de historieta son adoptadas y adaptadas por artistas japoneses que publican en revistas como *Tokyo Puck* (1905). Este es el caso del primer

manga *Tagosaku to Mokube na Tokyo Kenbutsu* de Rakuten Kitazawa (1905).

Al otro del mar, Corea había firmado los primeros tratados comerciales con Japón y había reconocido al Emperador

de Japón (1876) como soberano libre.

Empieza un periodo de influencia japonesa. En sus inicios, la relación es fluida y copiando el modelo japonés

aparece el primer diario coreano *Hanseongsunbo* (1883). Estos diarios complementan las noticias con

abundantes ilustraciones. En 1909, ya bajo protectorado japonés, aparece el diario *Daehanminbo* y en primera

página el primer manhwa *Saphwa* de Lee Do-Yeong, que apela a la

resistencia del pueblo coreano criticando el funcionariado pro-japonés

e ilustrando la realidad que se cierne sobre el país de la mañana en calma. La

publicación duraría un año: la ocupación japonesa de 1910 pone fin al

diario como a cualquier otra forma de expresión coreana. No sería hasta

superado el alzamiento del 1 de marzo de 1919 que el gobierno japonés

relajaría su control sobre la prensa coreana y permitiría la aparición de

nuevos manhwa. Numerosos premios y concursos fomentarían este medio, que

según se relaja la censura se convierte



en una importante arma para criticar el yugo japonés.

A principios de los años 20, con el desarrollo del manga infantil se incorpora el uso de bocadillos en Japón. En 1924, este avance llega a Corea en una de las colecciones nuevas presentadas en el popular diario *Chosun Ilbo*, la serie *Meongteongguri* de Noh Su-Hyeong. El manhwa sutilmente crítico convive con las tiras cómicas publicadas por el gobierno japonés para fomentar la producción de arroz o la incorporación al ejército.

Este periodo de fuerte influencia japonesa termina con la llegada de la Segunda Guerra Mundial (1939-1945). Si bien el cómic se usa en ambos lugares con fines propagandísticos, el manga bélico promueve el coraje japonés, mientras que el manhwa funciona para instigar la resistencia.

Durante la Guerra de Corea (1950-53), el manhwa se usa con fines propagandísticos por ambos bandos. Prospera el manhwa bélico por una banda, en que se exaltan los valores de los soldados, y por otro el manhwa infantil, que sirve como uno de los pocos recursos de ocio. En la dura posguerra, la búsqueda de una forma de entretenimiento barato propicia la

instauración del cómic moderno. Si en Japón, el manga moderno se había fraguado tras la derrota en la Segunda Guerra Mundial, en Corea, el manhwa se consolida tras la Guerra de Corea.

Aparece el *ttakji* manhwa (딱지만화), revistas baratas de unas veinte páginas con historias basadas en países exóticos (occidente) publicadas en Busan con papel de mala calidad, por lo que sobreviven pocos ejemplares. El *ttakji* manhwa permite la presentación de nuevos autores y la diversificación, adaptándose a los gustos de los lectores, cada vez más numerosos y heterogéneos, aunque los géneros más críticos son controlados por la censura y la justicia, que impone duras condenas a las voces discordantes. En esta época, el manhwa adopta finalmente la forma contemporánea con viñetas y globos.

Es durante estos prolíficos años tras la guerra y hasta mediados de los sesenta que se desarrollan las peculiaridades del mercado del manhwa. En primer lugar aparecen las bibliotecas de manhwa, *manhwabang*, que permiten alquilar y leer manhwa, y logran un éxito inmediato ofreciendo acceso a multitud de títulos y revistas. En segundo lugar, aparecen editoriales especializadas e independientes como *Manhwa Segyesa*



o *Arirang* que publican tomos con historias completas parecidos a los “tomos rojos” del manga pero con menor éxito. Unos y otros permiten el desarrollo de nuevos géneros. De las tradicionales tiras cómicas para adultos de Kim Yong-hwan o Kim Seong-hwan (o *myeongrang* manhwa), se ha pasado al manhwa fantástico de Park Ki-dang, el manhwa femenino de Choi Sang-rok (o *sunjeong* manhwa) y el manhwa histórico de Park Ki-jeong.

Esta época dorada acaba con el golpe de estado de Park Chung-hee en mayo de 1961: la censura imposibilita la creatividad y la editorial oficial Habdong Munhwasa absorbe autores y editores hasta instaurar un monopolio editorial en 1966. Los géneros distribuidos son el manhwa infantil y las novelas históricas. Este género cumple una doble función: por una parte favorece la reconstrucción histórica de Corea tras la ocupación japonesa y por otra parte, autores como Lee Doo-ho o Go U-Yeong critican subrepticamente el poder por comparación con las luchas contra el feudalismo.

En 1981, Kim Su-jeong publica *Agigongnyong dooly* (*Dooly, el pequeño dinosaurio*) basado en un manhwa infantil de los setenta convirtiendo a

Dooly en el primer protagonista de una animación basada en el cómic, la primera imagen del merchandising y el primer anti-héroe del manhwa.

El poder comercial del manhwa empezaría a explotarse a raíz de una publicación de 1982: *Gongpoui Oeingudan* (*Terrorífico equipo de Béisbol* /공포의 외인구단) de Lee Hyung-se. Esta larga historia de superación dividida en múltiples tomos relanza los manhwabang que funcionan como escaparate de nuevos autores. Así estas bibliotecas promocionan nuevos autores, que dan el salto a las revistas y de ahí a las editoriales. Esto da relativo poder al autor, que ya ha probado su valía y puede negociar sus propios criterios sobre la trama y los personajes o incluso funcionar alejados del mundo editorial, al contrario de Japón donde las editoriales tienen mayor poder de decisión tras el éxito de sus “libros rojos” en las décadas anteriores.

Tras la rendición de Japón y el fin de la anexión japonesa en 1945, el manhwa había seguido un curso independiente del manga hasta 1987, año que pondrá fin a la prohibición de importación de manga a Corea instaurada tras la ocupación como medio para recuperar la identidad propia. Debido a un declive





en la calidad del manhwa, el manga, mucho más consolidado, se impone poco a poco logrando grandes éxitos y convirtiéndose en un invitado constante de las listas de ventas. El mercado y los autores coreanos no se conforman con esta situación y planean su resurgimiento. Se crean revistas como *IQ Jump* o *Young Champ* siguiendo el modelo japonés.

No sería hasta la crisis del 97, cuando las editoriales japonesas reducen sus exportaciones, que las editoriales coreanas recuperan parte del mercado. Esta recuperación se fomenta en los años siguientes con el inicio de la exportación con éxito de productos culturales coreanos, el *hallyu*, la ola coreana. Así, en la actualidad, el manhwa coreano intenta durante el siglo XXI consolidar su internalización con dos nichos de mercado en los que cuenta con poca competencia: los webtoons y las historietas educativas. El gobierno coreano ha invertido 96,9 millones de dólares en un plan de cinco años para cultivar la industria (MCST 2010).

## 2. Manhwa vs. Manga: similitudes y diferencias

¿Cómo distinguir un manga de un manhwa? Hay tres reglas básicas: los manhwa están escritos de izquierda derecha, siguiendo el orden natural del hangeul; los nombres de los autores suelen componerse de tres sílabas (con contadas excepciones como Kara, que es un seudónimo); y si hay onomatopeyas, estarán, obviamente en coreano.

Más allá de estas reglas obvias, un estudio en mayor profundidad revela diferencias en la trama, el dibujo y su comercialización.

Respecto a la trama, cualquier narración refleja hasta cierto punto una situación socio-cultural y, pese a las similitudes formales entre Corea y Japón, como el comer con palillos, la baja delincuencia o lo avanzado de la tecnología, su cercana situación geográfica no impide una variación sustancial en las expectativas culturales, las relaciones sociales y la visión histórica que queda reflejada en argumentos, giros y personajes.



En este contexto, las historias coreanas tienen marcada tendencia hacia la tragedia. En el manhwa, al igual que en otras expresiones culturales actuales como el cine o la literatura, no es raro que el protagonista sufra un sinfín de desgracias sin alcanzar jamás un final feliz. Aunque en ocasiones los trágicos desenlaces son una forma de sorprender al lector, muy a menudo parten de un sentimiento característico de la tradición coreana, el *han*. Sin una traducción clara, es un sentimiento de fatalidad romántica, una tristeza profundamente enraizada en que se acepta el peor de los destinos por un bien común o por mantener una pequeña llama de esperanza.

Tal vez para equilibrar la fatalidad, tal vez como evolución de los cantos populares en que se mezclaban diferentes realidades, es habitual la convivencia de muchas tramas en una misma historia, quedando inacabadas algunas al finalizar la trama protagonista.

Por último, las diferentes épocas de censura en Corea y una conciencia general más conservadora influyen en la presentación de la sexualidad de los

personajes, con una dosis de erotismo muy inferior a la del manga.

Respecto al dibujo, este suele ser más realista en el manhwa que se permite menos licencias estéticas que el *manga*. Esto se observa, en primer lugar, en el diseño de los personajes, que suelen ser más proporcionados evitando personajes de talla gigante y de talla minúscula (Torres 2008). El realce de otras características faciales hace que sea más fácil distinguir la edad de los personajes (donde los personajes maduros lo parecen), pero a veces más difícil distinguir chicos y chicas.

Esta tendencia realista también se ve en el diseño de pelo y ojos. Los peinados de manhwa son más naturales, con cabelleras lacias que caen sobre los hombros por efecto de la gravedad en vez de convertirse en pinchos y peinados imposibles. Además, el brillo de la melena se difumina, al contrario que en el *manga* que se realza (Hart 2004 23-25). Los ojos siguen siendo grandes, pero comparten protagonismo con labios más rellenos y perfilados. Una mayor moderación en el tamaño del ojo, con un iris más redondo que ovalado, contrasta con unas pestañas larguísimas.





# PUERTAS *a la* LECTURA

Cabe destacar que, mientras que algunos géneros como el manhwa histórico llaman la atención por sus fondos detallados, otros como el *sunjeong* presenta escenarios poco detallados y una separación entre escenas poco clara, incluso a veces difícil de seguir. Esta dificultad se acentúa con la coexistencia de tramas antes mencionada.

Curiosamente la puesta en escena del manhwa no suele ser en forma de animación (con la excepción de *Dooly o Fly! Superboard*), sino en formato culebrón (*Full House, Goong, Sad Love Story...*), videojuego (*Ragnärok, IDentity*), musicales (*The Great Catsby*) o en películas con personajes de carne y hueso (*Chunchu, Priest, Tazza: Money Wars*).

Además de estas diferencias formales, hay otras de carácter económico. A nivel nacional, las industrias de ambos países funcionan de modo muy diferente debido a sus respectivas trayectorias históricas: el poder de las editoriales japonesas sobre las tramas y la continuidad de las series no es tan palpable en Corea, donde otras plataformas de distribución han permitido al autor un mayor control sobre sus creaciones. Esto permite

mayor variedad de productos pero provoca la finalización abrupta de colecciones cuando el manhwaga decide embarcarse en nuevos proyectos. Además, en Corea el extendido uso de internet como vehículo de presentación de nuevos personajes y dibujantes alimenta el flujo de sangre nueva a la industria.

A nivel global, la internacionalización de un producto y otro son, hoy por hoy, incomparables. El manga no es solo una serie de viñetas, es un embajador veterano de una marca que ya tiene adeptos de por sí: Japón. La mayor experiencia y la fuerza de una marca-país tras el manga, hace que sus condiciones de exportación y la situación de su mercado sea más sólido que el del manhwa.



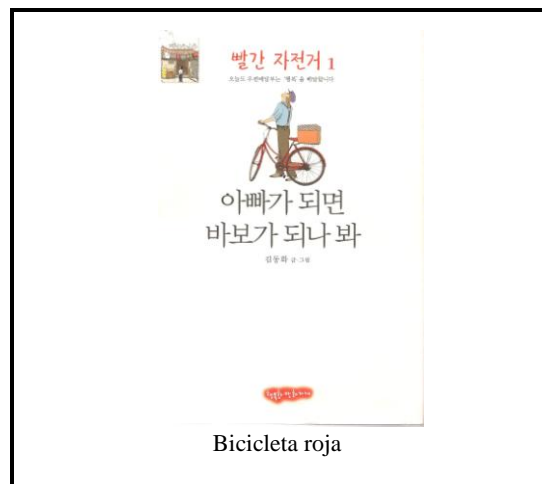
El demonio. Seok Jeong- Hyun



### 3. Mercado del manhwa y su llegada a España

Según la Korean Creative Content Agency (KCCA), si en 1999 solo se habían registrado \$240.000 por ganancias de licencias de manhwa y exportación, en 2004 esta cifra había alcanzado los \$1,9 millones (ver tabla) y ha seguido creciendo hasta llegar a los \$4,2 millones en 2009 (MCST 2010; KCCA 2010: 550). El principal importador de cómic coreano es Europa, seguido de cerca por Estados Unidos, Japón y el sudeste asiático.

que el mercado donde el manhwa tiene más que ofrecer, el mercado electrónico, está mucho menos desarrollado que en otros países europeos (KCCA 2010b: 8).



Bicicleta roja

Año	2005	2006	2007	2008	2009
<b>Ventas nacionales (millones de won)</b>	436.235	730.072	761.686	723.286	739.094
<b>Exportaciones (millones de dólares)</b>	3.268	3.917	3.986	4.135	4.209

Tabla 1: Ventas nacionales y exportaciones de manhwa (KCCA 2010)

En el *Estudio sobre la Industria del Manhwa en Europa 2010-2015* que publica la KCCA, se entiende que hay poco interés por el manhwa en España y

Lo cierto es que, tras una primera apuesta fuerte por el manhwa en 2007 y 2008 por parte de varias editoriales, el poco éxito de las obras seleccionado y la explosión de la “burbuja del manga” (Bernabé 2011) ha erradicado casi completamente el manhwa del mercado español. En 2010, había solo tres novedades - los tres tomos de *El Sonido del Pueblo* publicados por Planeta - y en 2011 solo se prevén dos publicaciones - los dos tomos de *Priest: Purgatorio* editados por Norma. En total el número de manhwa traducidos y publicados en España en los últimos 8 años no llega a los 200 volúmenes (ver tabla 2), una



cifra ridícula si los comparamos con los 431 nuevos manga solo en 2010, un año de espectacular crisis editorial (Bernabé 2011)

Año	Novedades	Novedades	Editoriales que publican manhwa
	manhwa	manga	
2004	3	481	La Cúpula
2005	17	615	La Cúpula
2006	18	613	La Cúpula
2007	62	679	La Cúpula; Ivrea; Pippermint; Glénat
2008	56	679	Planeta; Panini; Glenat; Ivrea; La Cúpula; Medea; Dreamers; Pippermint;
2009	25	649	Planeta; Norma; Panini;
2010	3	428	Planeta
2011	2	...	Norma

Tabla 2. Manhwa publicado en España (cifras de manga de Bernabé 2009, 2010 y 2011)

¿Se puede considerar, entonces, que el manhwa no tiene futuro en España? Ciertamente, las cifras son tan poco optimistas como la situación editorial actual. Sin embargo, tal vez se pueden aprovechar los aciertos de unos y otros para dar una segunda oportunidad al manhwa más adelante.

En primer lugar, hay que ser realistas con la situación. Como ya hemos comentado antes, el manhwa no posee una marca-país fuerte detrás. Si bien muchos adeptos al manga han

descubierto a posteriori Japón, también hay muchos fascinados por Japón que han descubierto a posteriori el manga. Corea no ha logrado un efecto semejante todavía, aunque el hallyu rozara levemente las costas españolas. Por tanto, la importación de *sunjeong* sin mayores características distintivas se ha visto abocada naturalmente al fracaso. Series como *MoonBoy*, *INVU* o *K2* muestran que publicar manhwa aprovechando el tirón del manga no da buenos resultados. Incluso tomos bien cuidados y con buenas reseñas (*Sad Love Story*, *Banya: mensajería urgente*) han tenido dificultades para hacerse notar en un mercado lleno de novedades japonesas. Crear una marca, un nombre, es complicado y aún no hay suficiente conocimiento de Corea en España como para fomentarlo.

En segundo lugar, Corea y España comparten el infame honor de ser líderes en piratería. Es posible que las “scanlations”, traducciones amateurs de escaneos de cómics, hayan exportado casi tantos manhwa como las vías oficiales.

De hecho, un tercer factor es que las vías oficiales de exportación no siempre funcionan correctamente. En ocasiones,



las relaciones entre editoriales ha provocado el retraso e incluso propiciado la cancelación de series. Esto se argumentó para dejar *Metal Heart* (Ivrea) en 7 volúmenes de 12 o *Mil y Una Noches* (Planeta) en 8 de 11.

Esta situación hace que sea difícil conseguir un superventas. El tirón de culebrones, películas o anime puede ayudar a comercializar la forma escrita. En España, Norma apostó por *Priest* hace años, pero la película basada en el cómic, cuyos derechos ya había adquirido Hollywood se retrasó y el manhwa no tuvo el éxito esperado. Este año por fin se estrena *Priest* en 3D y Norma ha relanzado un pack de la obra original y los volúmenes nuevos basados en la película, *Priest: Purgatorio*. Es un acierto apostar por una serie bien hecha con una película que puede promocionarla y además ha apostado por ambos manteniendo a los lectores informados sobre la evolución de rodaje, derechos, etc.

Esta actitud también es un acierto a imitar. A menudo se presentan las novedades coreanas sin pena ni gloria: apenas una mención en la página web de la editorial. La Cúpula fue valiente en los inicios, pero tal vez no cuidó

mucho la difusión de las obras más curiosas, situadas dentro de la colección novela gráfica, que apenas cuentan con reseñas.

El mundo de la traducción literaria de productos culturales del lejano oriente a menudo carece de editores competentes tanto en idioma como en comprensión de mercado. Este es sin duda el caso de Corea. Por ello, a menudo se aprovecha la experiencia de los manhwa en otros mercados europeos para seleccionar las obras o las grandes editoriales negocian derechos de traducción más extensos. Panini se ha fijado a menudo en el mercado italiano para la selección de obras. Planeta ha hecho lo propio con Francia y Alemania. Pese a que es una buena estrategia, para la selección hay que tener en cuenta las diferencias del mercado español con el resto de mercados.

Por tanto, para que el manhwa tenga un mercado debería empezar por crear un nombre distintivo. Apostar por novelas gráficas cuidadas, promocionarlas y dirigir las a un público más reducido puede ser un primer paso para crear la marca “manhwa”. Títulos como *Historias Color Tierra* (Planeta) o *El Gran Catsby* (Glénat) deberían ser



ejemplos de selección, tanto por su dibujo como por su historia. Se buscaría presentar el manwha como género de autor en vez de cómo un “manga diferente”, al fin y al cabo, los primeros manga también eran de autor.

La otra opción es apostar por la novedad en que Corea es pionero: la experiencia de los webtoons y el manhwa en el móvil. Aunque para ello tal vez habría que revisar, por una parte la visión de la industria sobre internet, y

por otra, la de los lectores sobre el “todo gratis”.

Sea por un medio u otro, esperamos que en un futuro no demasiado lejano, el manhwa sea una presencia constante en las estanterías de las librerías junto al manga japonés, cómics estadounidenses, tebeos españoles y novelas gráficas europeas y ¡por qué no! una aplicación en el ordenador, el teléfono móvil o la *tablet*.

## Referencias Bibliográficas

- Angulo, D. (1973) *Historia del Arte*. Tomo 1. Oñate: IISA.
- Bernabé, M. (2009). Estadísticas Manga y Manhwa 2008. En *Mangaland*. <http://www.mangaland.es/2010/01/estadisticas2008/> (Visitado septiembre 2011)
- Bernabé, M. (2010). Estadísticas Manga y Manhwa 2009. En *Mangaland*. <http://www.mangaland.es/2010/01/estadisticas2009/> (Visitado septiembre 2011)
- Bernabé, M. (2011). Estadísticas Manga 2010. En *Mangaland*. <http://www.mangaland.es/2011/01/estadisticas2010/> (Visitado Septiembre 2011)
- Hart, C. (2004) *Manhwamania: How to draw Korean comics*. New York: Watson-Gupkill.
- Iñiguez, L. (2007). El dibujo en Extremo Oriente. <http://dibujo1.lacoctelera.net/post/2007/07/24/el-dibujo-extremo-oriente-china-y-japon> (Visitado Agosto 2011)
- Ito, K. (2004). Growing up Japanese reading manga. *International Journal of Comic Art*, 6:392-401.
- Kern, A. (2006). *Manga from the Floating World: Comicbook Culture and the Kibyoshi of Edo Japan*. Cambridge: Harvard University Press.
- Korean Creative Content Agency. (2010). [국내] 만화산업 통계 총괄표 (2005~2009) <http://www.kocca.kr/knowledge/trend/stats/search.jsp> (visitado 15 de septiembre de 2011)
- Korean Creative Content Agency. (2010). [해외] 유럽권 만화시장 규모 및 전망(2005~2015) <http://www.kocca.kr/knowledge/trend/stats/search.jsp> (visitado 15 de septiembre de 2011)
- Ministerio de Cultura Deportes y Turismo de Corea. (2010). ¡Magia! ¡Romance! ¡Drama! El manhwa se enfrenta al mundo. <http://www.mcst.go.kr/spanish/culture/01/cultureView.jsp?pSeq=17> (Visitado 28 de diciembre de 2010)



# PUERTAS *a la* LECTURA

- 
- Murakami, T. (2005). *Little Boy: the Arts of Japan's Exploding Subculture*. New York: Japan Society.
- Norma Cómics Sabadell: <http://www.libreriamanga.com/index.asp?idp=0> (visitado 28 de septiembre de 2011)
- Parramón, J.M. (1993). *El gran libro del dibujo*. Madrid: Parramón.
- Schodt, F.L. (1986). *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Tokyo: Kodansha.
- Tatsumi, T. (2006). *Full Metal Apache: Transactions between Cyberpunk Japan and Avant-Pop America*. Durham, NC: Duke University Press
- Torres Simón, E. (2008). Manhwa vs Manga - Sunjeong vs Shojo. En *Cynical Orange vol.5*. Torroella: Panini.