

EL CAMPO DEL MANGANIME EN VENEZUELA: ESTADO DEL ARTE*

Edwin A. Rosario López**

RESUMEN

Se expone brevemente la realidad social del *manga* y *anime* en Venezuela, principalmente, de los trabajos -conocidos- que han sido realizados en el territorio (Jiménez, 2002; Pérez Pulgar, 2007; Balderrama Gastelú y Pérez Hernáiz, 2009; Briceño Pachano, 2009; Conejo Quinche, 2012; Cubillán y Villasmil, 2013; Rodríguez Apon- te, 2013; Díaz y Díaz, 2015; Zamora, 2016; Morante, 2020; Rincón Pérez, 2020), así como el aporte del presente autor, todavía en proceso, pero que inició en 2016. Tal presentación de investigaciones permitirá develar, de forma muy breve, ejemplos de las disciplinas y formas de aproximarse a la diversidad de realidades que existen alrededor del *manga* y *anime*, ello en el caso venezolano.

Palabras clave: *Manganime*, Campo de investigación, Venezuela, Estado del Arte.

THE FIELD OF MANGANIME IN VENEZUELA: STATE OF THE ART

ABSTRACT

The social reality of manga and anime in Venezuela is briefly exposed, mainly, of the known works that have been carried out in the territory (Jiménez, 2002; Pérez Pulgar, 2007; Balderrama Gastelú and Pérez Hernáiz, 2009; Briceño Pachano, 2009 ; Conejo Quinche, 2012; Cubillán and Villasmil, 2013; Rodríguez Apon- te, 2013; Díaz and Díaz, 2015; Zamora, 2016; Morante, 2020; Rincón Pérez, 2020), as well as the contribution of the present author, still in process, but which began in 2016. Such a presentation of research will allow to reveal, in a very brief way, examples of the disciplines and ways of approaching the diversity of realities that exist around manga and anime, this in the Venezuelan case.

Keywords: *Manganime*, Research field, Venezuela, State of the Art.

* Ponencia presentada en el II Congreso Académico de Historietas y Cultura Geek y a ser publicada más adelante en las memorias del mismo. El evento fue realizado vía online por la Facultad de Filosofía de la Universidad de Buenos Aires, Argentina, entre los días 25 y 27 de noviembre de 2021, y transmitido en su totalidad por la plataforma Youtube. (<https://www.youtube.com/playlist?list=PL3yR6eBAGgU0LjETbLO8C7fLNWf4gnDbg>). La ponencia en específico puede encontrarse en el siguiente enlace: <https://youtu.be/OBbXPkcqpB4>.

** Universidad Nacional Experimental Rafael María Baralt (UNERMB), Venezuela; Red Iberoamericana de Investigadores en Anime y Manga (RIIAM). Psicólogo (Universidad Rafael Urdaneta, URU), MSc. en Psicología Educacional (URU), Doctorante en Educación (UNERMB), Especialista en Métodos de Investigación Social (Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales, CLACSO); Coordinador de la Carrera de Educación, mención Orientación (UNERMB). Correo-e: psic.edwin.rosario@gmail.com. <https://orcid.org/0000-0002-6715-4720>

INTRODUCCIÓN

No resulta ser un secreto que Venezuela es un país inmerso en una profunda crisis política, económica y social, crisis que sirve un poco para empezar a entender la experiencia socio-cultural venezolana alrededor de las industrias del *manga* y *anime*, contexto que también habrá tenido alguna cuota de influencia en la propia investigación *manganime* de estos años.

Al comparar la realidad nacional con lo que hemos venido observando – a la distancia – en países como Argentina, México, Chile o Perú, existen abismos de diferencia. Basta decir que, en estas breves páginas, hemos reunido la totalidad de trabajos de investigación conocidos vía *online* realizados en Venezuela: Que esa lista incluya solo 11 trabajos (sin incluir lo que hemos venido haciendo desde 2016), es suficiente para concluir que este campo de investigación es técnicamente inexistente en el país, pero esto podría tener como raíz, o como agente reforzador al menos, la mencionada crisis nacional, pues ha dado pie a que el consumo de *manga* y *anime* queden limitados a ciertas fracciones de la población, como detallamos más adelante, aunque indicando por adelantado que esto no significa que se traten de unos productos únicamente consumidos por las élites, y es que incluso jóvenes de bajos recursos buscan formas de disfrutar de sus series, pero veremos que esto ocurre de formas sumamente limitadas.

Aunado a los obstáculos socio-económicos, estos productos siguen siendo vistos con recelo por la población adulto-céntrica, lo que dificulta – todavía más – la posibilidad de que investigadores/as vean al *manga* y el *anime*, o las prácticas que les rodean, como posibles objetos de estudio. Es por ello que se han escrito estas líneas, con el fin de seguir visibilizando el universo de lo *manganime* en suelo venezolano.

SER OTAKU EN VENEZUELA

En otro espacio (Rosario López, 2020), hemos comentado sobre algunas prácticas juveniles *otaku* en la región del Zulia, misma en la que nos desenvolvemos. Tal nota mencionaba cómo se vive el ser *otaku* en la región, pero no hacía mención a que esas actividades están enmarcadas en un “a pesar de...”, y es que es posible enumerar una lista de obstáculos que conforman el paradigma del consumo *manganime* en nuestros espacios locales:

- *Manga y merchandise:* El consumo de *manga* es mayoritariamente digital, y es muy escaso el público con acceso económico o material a lo físico. Para su adquisición, existen microempresas que los importan de España o Argentina, mientras que otros negocios trabajan a través de la piratería, buscando los tomos *online*, para luego imprimirlos, empastarlos, y comercializarlos. Muchos

de estos comercios también poseen mercancía *manganime*, pero los costos son relativamente altos para cualquiera de estos productos y formas de presentación (original o no), más tampoco son muy accesibles geográficamente, puesto que la mayoría de negocios al respecto, se encuentran en la capital (Caracas), y el resto son contados en el interior, aunque sí que trabajan con envíos a todo el país.

- *Anime*: La Venezuela actual es conocida por tener una de las más lentas velocidades de conexión a Internet en el mundo (Redacción BBC News Mundo, 2019; El Nacional, 2021). Sumado a la crisis económica, esto genera que el consumo de animación japonesa se limite a la piratería, y que relativamente pocas personas tengan acceso a ello; de hecho, si bien buena parte de la población cuenta con *smartphone* (aunque no existen cifras oficiales al respecto), es escasa la cantidad de personas con una computadora personal y/o con servicio de *wifi* que les permita disfrutar los capítulos de sus series favoritas. Una práctica que encontramos de forma común entre grupos de jóvenes, es que alguno de ellos (que sí tenga los recursos) descargue los capítulos de alguna obra, y luego los preste o transfiera vía *pendrive* a un amigo o amiga, para que esta otra persona pueda visualizar la obra. En algunos casos, el préstamo es de la propia computadora, nada menos que los modelos “Canaima” que el Estado venezolano donó a la población estudiantil nacional en un momento dado, durante la década pasada.
- La crisis en otros ámbitos: La situación del país, en la que incluso el acceso al dinero en efectivo se ha hecho cuesta arriba en los últimos años, genera que el consumo *manganime* sea un lujo, al menos hasta cierto punto. Es lógico que existan otras necesidades materiales que deban ser cubiertas en cada hogar, por lo que el consumo cultural se vuelve de orden secundario, terciario, o desaparece completamente.
- “Manda lo *mainstream*”: Algo no mencionado anteriormente, es que las microempresas dedicadas al *manga*, trabajan por encargo; es decir, no es que existan grandes estanterías repletas de libros de personajes de *manga* y sus aventuras; lo que existe es mercancía muy reducida y limitada. Entonces, si existen limitaciones económicas producto de la crisis, problemas de conectividad y de acceso a los productos comerciales culturales, y si estos no son una prioridad en casi ningún sentido (ni siquiera dentro de la propia necesidad lúdica), es lógico pensar que lo que va a resultar ser más consumido, es lo más accesible, y en nuestro caso, lo más “accesible” también será lo más

popular, y es que parece difícil encontrar colectivos de personas que consuman *manganime* más allá del género *shōnen*, de un poco del *mahou shōjo*, de las películas de *Studio Ghibli*, o del *Isekai* de moda: No es que sean desconocidas otras obras o géneros, pero, al menos desde nuestra posición geopolíticamente periférica, parece que ver a dos personas hablando sobre una obra *seinen*, será solo porque una de ellas se lo está recomendando a la otra, quien nunca oyó hablar de ella.

INVESTIGAR LOS PRODUCTOS CULTURALES MASIVOS EN VENEZUELA

A todo lo mencionado, toca añadirle la migración masiva de los últimos años, y el ser un país con poca investigación, pues no resulta ser una prioridad para quienes ejercen la docencia en precarias condiciones salariales. Todo ello da pie a que la investigación *geek*, *manganimé*, o de industrias culturales en general, sea técnicamente nula, y claro está, que aquellas enfocadas en alguna obra (de haberlas), lo serán con base en aquellas muy populares o reconocidas.

Uno de estos ejemplos es el trabajo de Gutiérrez (2014), el cual nos resulta de suma importancia, al querer formar un nuevo tipo de investigador/a en comunicación social, quien se dedique al análisis de los cómics estadounidenses, pues es parte de lo que demandan las ciencias sociales y la educación universitaria de nuestros tiempos (Bonilla Molina, 2018). Sin embargo, y por otra parte, su trabajo resulta limitado al acercarse a la realidad de los cómics con tesis enmarcadas en el pensamiento de, por ejemplo, de Dorfman y Mattelart (1979) o Silva (1978): Dando el debido respeto a cada posición teórica expresada en su momento histórico particular, nos resulta desafortunado acercarse al estudio de obras culturales con claros sesgos y prejuicios, como los presentados en el mencionado trabajo: "...más allá de su valoración estética, (el cómic) está asociado a las características económicas, sociales y culturales de la sociedad en donde se origina, con un contenido determinado por importantes elementos de intencionalidad, manipulación, propaganda e influencia consciente" (Gutiérrez, 2014:14).

Es importante señalar que no se puede negar el rol históricamente ideológico y/o propagandístico de varias obras cómics a lo largo de sus poco menos de siglo de edad, o que cualquier producto de masas conlleva elementos culturales de su lugar de origen, pero rechazamos rotundamente la postura de los cómics sirvan como propaganda consciente/ voluntaria en la totalidad de obras y autores /as. De igual forma, es lamentable pretender encasillar cualquier obra cómic dentro de los parámetros ideológicos del cómic estadounidense.

LA INVESTIGACIÓN MANGANIMÉ EN VENEZUELA: UN VISTAZO AL ESTADO DEL ARTE.

El campo de la investigación *manganimé* en el país, ha procurado acercarse a estos productos con curiosidad por saber qué se encontrará en el camino, al ser trabajos totalmente novedosos en el país, y con el entusiasmo propio de personas que consumen estas obras, o que, como mínimo, conocen a personas que lo hacen. La tabla 1 nos muestra el listado de trabajos que se han recopilado hasta el momento.

Tabla 1: Trabajos Manganimé recopilados en Venezuela hasta el presente.

N	Autoría	Año	Título	Tipo de trabajo	Institución
1	Weena Jiménez	2002	"La semiología observa al <i>anime</i> ": Estudio del lenguaje no verbal en <i>Rurouni Kenshin</i>	Trabajo de Grado (Comunicación social, mención audiovisual)	Universidad Católica Andrés Bello (UCAB)
2	Lianny D. Pérez Pulgar	2007	Creación de un Comic estilo <i>Manga Shôjo</i> : Proyecto <i>Cute Girl</i> & Daniel		
3	Lucía Balderrama Gastelú Carmen C. Pérez Hernáiz	2009	La elaboración del ser <i>otaku</i> desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno	Trabajo de Grado (Sociología)	
4	María A. Briceño Pachano	2009	<i>Manga</i> en Venezuela: Un mercado inexplorado	Trabajo de Grado (Comunicación social, mención comunicaciones publicitarias)	
5	Freddy A. Conejo Quinche	2012	Japón hecho en Venezuela. Influencia cultural japonesa en la cosmovisión del mundo de los jóvenes en Venezuela a través de la televisión y el <i>anime</i>	Ponencia	Asociación Latinoamericana de Estudios de Asia y África (ALADAA)
6	Andreína C. Rodríguez Aponte	2013	Ser <i>Otaku</i> . Comparación entre jóvenes de Caracas y Tokyo	Trabajo de Grado (Comunicación social)	Universidad Central de Venezuela (UCV)
7	Verónica Cubillán Yeriling Villasmil	2013	Análisis Semántico-Pragmático del papel de la Mujer en el <i>Manga Shôjo</i>	Ponencia	Universidad del Zulia (LUZ)

N	Autoría	Año	Título	Tipo de trabajo	Institución
8	Iván Díaz Rodrigo Díaz	2015	Goku y el heroísmo japonés en Venezuela: Comparación de la concepción de heroísmo de Akira Toriyama, contenida en <i>Dragon Ball Z</i> , con la que existe en la audiencia joven venezolana	Trabajo de Grado (Comunicación social)	Universidad Central de Venezuela (UCV)
9	Edsandra Zamora	2016	Al estilo <i>Otaku</i> : Reportaje interpretativo sobre los <i>otakus</i> como tribu urbana contemporánea	Trabajo de Grado (Comunicación social, mención periodismo)	Universidad Católica Andrés Bello (UCAB)
10	Edwin A. Rosario López	2016	El concepto de paz en la obra <i>manga</i> 'Naruto'. Previa a un análisis del discurso	Ponencia	Universidad Nacional Experimental Rafael María Baralt (UNERMB)
11	Miguel A. Rincón Pérez	2020	Análisis de los aspectos filosóficos y culturales del <i>anime</i> " <i>Naruto Shippuden</i> " y su influencia en los jóvenes del grupo Scout Tamanaco, Araure, Portuguesa	Trabajo de Grado (Comunicación social)	Universidad Fermín Toro
12	Mónica Morante	2020	Sentido de vida en jóvenes pertenecientes a la cultura <i>Otaku</i>	Trabajo de Grado (Psicología)	Universidad Rafael Urdaneta

Como vemos que también sucede a nivel regional/ latinoamericano, la comunicación social es una de las disciplinas que mayor fuerza hacer para “mirar” al *manga* y la animación japonesa. Pero tal vez lo más importante de este listado sea que la mitad de los trabajos provienen de universidad privadas, siendo cuatro de ellos, de parte de la Universidad Católica Andrés Bellos (UCAB), lo cual pudiera ser reflejo del quiénes consumen *manganime*, pero también del “dónde” consumen, puesto que al ver las localidades de las instituciones, encontramos que ocho son de la capital, Caracas; sumaríamos nueve, si contamos el trabajo de Morante (2020), hecho en Maracaibo, la segunda ciudad más poblada del país. Por cierto, la investigación de Morante (ibid.) requiere mención especial, al ser uno de los primeros trabajos del campo en toda Latinoamérica, hechos desde la psicología.

Pero esta tabla no muestra absolutamente todo lo hecho, puesto que hemos incluido apenas una ponencia (Rosario López, 2016) que resultó ser idea raíz para el trabajo doctoral que venimos desarrollando, experiencia de la cual han ido surgiendo diversas ramificaciones y publicaciones a lo largo de los últimos años: Para muestra, la presente ponencia.

Como último punto, consideramos importante reflejar la diversidad de los trabajos que han sido recopilados: Pérez Pulgar (2007), procuró la creación de un manga

shōjo; Balderrama Gastelú y Pérez Hernáiz (2009), concluyeron que el ser *otaku* va más allá del gusto y consumo de los productos culturales japoneses en cuestión, llevando su trabajo al campo de lo filosófico; Briceño Pachano (2009), exploró las posibilidades comerciales del mercado del manga; Cubillán y Villasmil (2013), analizaron la obra "*Sailor Moon*" desde una perspectiva feminista; Zamora (2016), solo se acercó a entrevistar a miembros del colectivo *otaku*, mientras que Rincón Pérez (2020), les preguntó a sus compañeros/as *scouts* sobre la influencia de "*Naruto: Shippuden*" en su vida, a la vez que Morante (2020), hizo un estudio de casos de un reducido grupo de jóvenes *otakus* desde la teoría del sentido de vida. Estas investigaciones y ponencias son ejemplo del vasto universo de posibilidades que ofrece la investigación *manganime* para ser desarrollada.

CONSIDERACIONES FINALES

Es obvio que la realidad socio-política y cultural de Venezuela tenga consecuencias en las formas y estructuras de consumo de las ciudadanías, incluso del consumo popular/ masivo, lo cual, a su vez, tenga efectos en la investigación de dicho campo de estudio social. Sin embargo, las realidades cambian conforme cambia el mundo, y resulta incongruente el prejuicio al analizar obras culturales, y más todavía al hacerlo en la formación de nuevas y nuevos investigadores.

Para estas páginas, habríamos querido divulgar y comentar extensamente todos y cada uno de los trabajos realizados, pero consideramos que la falta de espacio para ello no resulta en impedimento para haber logrado cumplir con el objetivo de despertar interés en explorar las muchas posibilidades que ofrece este campo de investigación, todavía "en pañales", mucho más en nuestro país. Si ampliamos la mirada a lo que se viene haciendo en distintas partes de América Latina, incluyendo la labor de la Red Iberoamericana de Investigadores en *Anime* y *Manga* (RIIAM), seguramente encontraremos un abanico mucho más amplio de posibilidades, transformaciones, realidades, consumos, y formas de aproximarse a esos fenómenos y realidades existentes. De momento, esperamos poder haber despertado algo de curiosidad y motivación en el público lector/ oyente para siquiera leer más acerca de las investigaciones que se vienen desarrollando en cada país de donde provengamos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Balderrama Gastelú, L. y Pérez Hernáiz, C. C. (2009). *La Elaboración del Ser Otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno* (Trabajo de grado, Universidad Católica Andrés Bello). <http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAR5086.pdf>

- Bonilla Molina, L. (2018). *Mafaldas o Zombis. El complejo industrial cultural en el siglo XXI*. Editorial Otras Voces en Educación.
- Briceño Pachano, M. (2009). *Manga en Venezuela: Un mercado inexplorado* (Trabajo de grado). Universidad Católica Andrés Bello.
- Conejo Quinche, F. (2012). Japón hecho en Venezuela. Influencia cultural japonesa en la cosmovisión del mundo de los jóvenes en Venezuela a través de la televisión y el anime. *XIII Congreso Internacional de La Asociación Latinoamericana de Estudios de Asia y África*.
- Cubillán, V. y Villasmil, Y. (2013) Análisis Semántico-Pragmático del papel de la Mujer en el Manga Shoyo. *I Jornadas de Investigación Estudiantil de La Facultad de Humanidades y Educación*, Maracaibo, Venezuela. 555-563.
- Díaz I. y Díaz, R. (2015). *Goku y el heroísmo japonés en Venezuela: Comparación de la concepción de heroísmo de Akira Toriyama, contenida en Dragon Ball Z, con la que existe en la audiencia joven venezolana* (Trabajo de grado). Universidad Central de Venezuela.
- Dorfman, A. y Mattelart, A. (1979). *Para leer al Pato Donald: Comunicación de masa y colonialismo*. Siglo XXI.
- El Nacional (febrero 3, 2021). *Venezuela ocupa el segundo lugar en el ránking del Internet móvil más lento del mundo*. El Nacional. <https://www.elnacional.com/venezuela/venezuela-ocupa-el-segundo-lugar-en-el-ranking-del-internet-movil-mas-lento-del-mundo/>
- Gutiérrez, J. R. (2014). *Interpretación crítica del cómic. Apuntes para la formación de comunicadores sociales*. Ediciones Correo del Orinoco.
- Jiménez, W. (2002). *"La semiología observa al animé". Estudio del lenguaje no verbal en Rurouni Kenshin* (Trabajo de grado, Universidad Católica Andrés Bello). <http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAP7789.pdf>
- Morante, M. (2020). *Sentido de vida en jóvenes pertenecientes a la cultura Otaku* (Trabajo de grado). Universidad Rafael Urdaneta. Maracaibo, Venezuela.
- Pérez Pulgar, L. D. (2007). *Creación de un Comic estilo Manga Shôjo: Proyecto Cute Girl & Daniel* (Trabajo de grado, Universidad Católica Andrés Bello). <http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAQ8916.pdf>
- Redacción BBC News Mundo (noviembre 29, 2019). *Los países de América Latina con la velocidad de internet más rápida (y la más lenta)*. BBC. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-50604735>

Rincón Pérez, M. (2020) *Análisis de los aspectos filosóficos y culturales del anime "Naruto Shippuden" y su influencia en los jóvenes del grupo Scout Tamanaco, Araure, Portuguesa.* (Trabajo de grado). Universidad Fermín Toro.

Rodríguez Aponte, A. (2013) *Ser Otaku. Comparación entre jóvenes de Caracas y Tokyo* (Trabajo de grado). Universidad Central de Venezuela.

Rosario López, E. (2017). **La cultura manganime en Latinoamérica y Venezuela. Dominios, Otros Ámbitos**, (18), 26-32.

Rosario López, E. (2020). *Prácticas sociales juveniles del manganime zuliano.* **Ciudad Ferial**, 0(2), 66-71.

Silva, L. (1978) *Teoría y Práctica de la Ideología* (7a edición). Editorial Nuestro Tiempo.

Zamora, E. (2016) *Al estilo Otaku: Reportaje interpretativo sobre los otakus como tribu urbana contemporánea* (Trabajo de grado). Universidad Católica Andrés Bello.