

# Imagen de Venezuela en el manga y el animé

漫画とアニメ内のベネズエラの表現



**Walter Riolo Fiore**



Imagen de Venezuela en el manga y el animé



CUADERNOS DE JAPÓN



UNIVERSIDAD  
DE LOS ANDES  
VENEZUELA

## UNIVERSIDAD DE LOS ANDES

MARIO BONUCCI ROSSINI  
Rector

MANUEL ARANGUREN  
Vicerrector Administrativo

PATRICIA ROSENZWEIG  
Vicerrectora Académica

JOSÉ MARÍA ANDÉREZ  
Secretario



Centro de Estudios de África y Asia  
"José Manuel Briceño Monzillo"

## CENTRO DE ESTUDIOS DE ÁFRICA, ASIA Y DIÁSPORAS LATINOAMERICANAS Y CARIBEÑAS

"DR. JOSÉ MANUEL BRICEÑO MONZILLO"

HERNÁN LUCENA MOLERO  
Director

ISMAEL CEJAS ARMAS  
ELÍAS CAPRILES  
ROWENA HILL  
NORBERT MOLINA MEDINA  
JOSÉ ANTEQUERA  
NELSON GARCÍA  
RAMÓN DUGARTE

 @ceaa.ula  @ceaaula  Ceaaula  ceaaula



# Imagen de Venezuela en el manga y el animé

ウアルテル・リオロ・フィオレ

WALTER RIOLO FIORE

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES  
CENTRO DE ESTUDIOS DE ÁFRICA, ASIA Y DIÁSPORAS LATINOAMERICANAS Y CARIBEÑAS  
“Dr. JOSÉ MANUEL BRICEÑO MONZILLO”



## IMAGEN DE VENEZUELA EN EL MANGA Y EL ANIMÉ

漫画とアニメ内のベネズエラの表現

Walter Riolo Fiore

### DE ESTA EDICIÓN

Universidad de Los Andes

Centro de Estudios de África, Asia y Diásporas Latinoamericanas y Caribeñas  
“Dr. José Manuel Briceño Monzillo”

### CUIDADO DE LOS TEXTOS

Lizbeth Carolina Villarreal y Ramón Dugarte

### Diseño y diagramación

José Gregorio Vásquez

### IMÁGENES

Tomadas de Google

### HECHO EL DEPÓSITO DE LEY

Depósito Legal: ME2019000145

ISBN: 978-980-11-1969-2

### Universidad de Los Andes

Centro de Estudios de África, Asia y Diásporas Latinoamericanas y Caribeñas  
“Dr. José Manuel Briceño Monzillo”

Avenida Principal Hoyada de Milla, Casa N° 0-276

Mérida, Estado Mérida – Venezuela

Código Postal: 5101

Telefax: (0058) 0274 – 2401885

e-mail: ceaaula@hotmail.com

La presente publicación fue evaluada y aprobada por el Prof. Hernán Lucena Molero, árbitro designado por el Centro de Estudios de África, Asia y Diásporas Latinoamericanas y Caribeñas “Dr. José Manuel Briceño Monzillo” Escuela de Historia de la Universidad de Los Andes



## PRESENTACIÓN

El animé y el manga representan en las relaciones culturales existentes entre Japón y Venezuela, un puente de intercambio dialógico que lleva ya dos generaciones de venezolanos amantes de este tipo de creación artística, dimensionado en realidades míticas, contemporaneidades, naturaleza, humanidad y sus imaginarios, temas que han sido parte de los grandes ejes de la cosmovisión japonesa desde su propia percepción y lecturas brindadas en un sentido crítico de la vida y a veces contradictorio de lo que somos como elementos sociales presentes cada quien en sus entornos específicos.

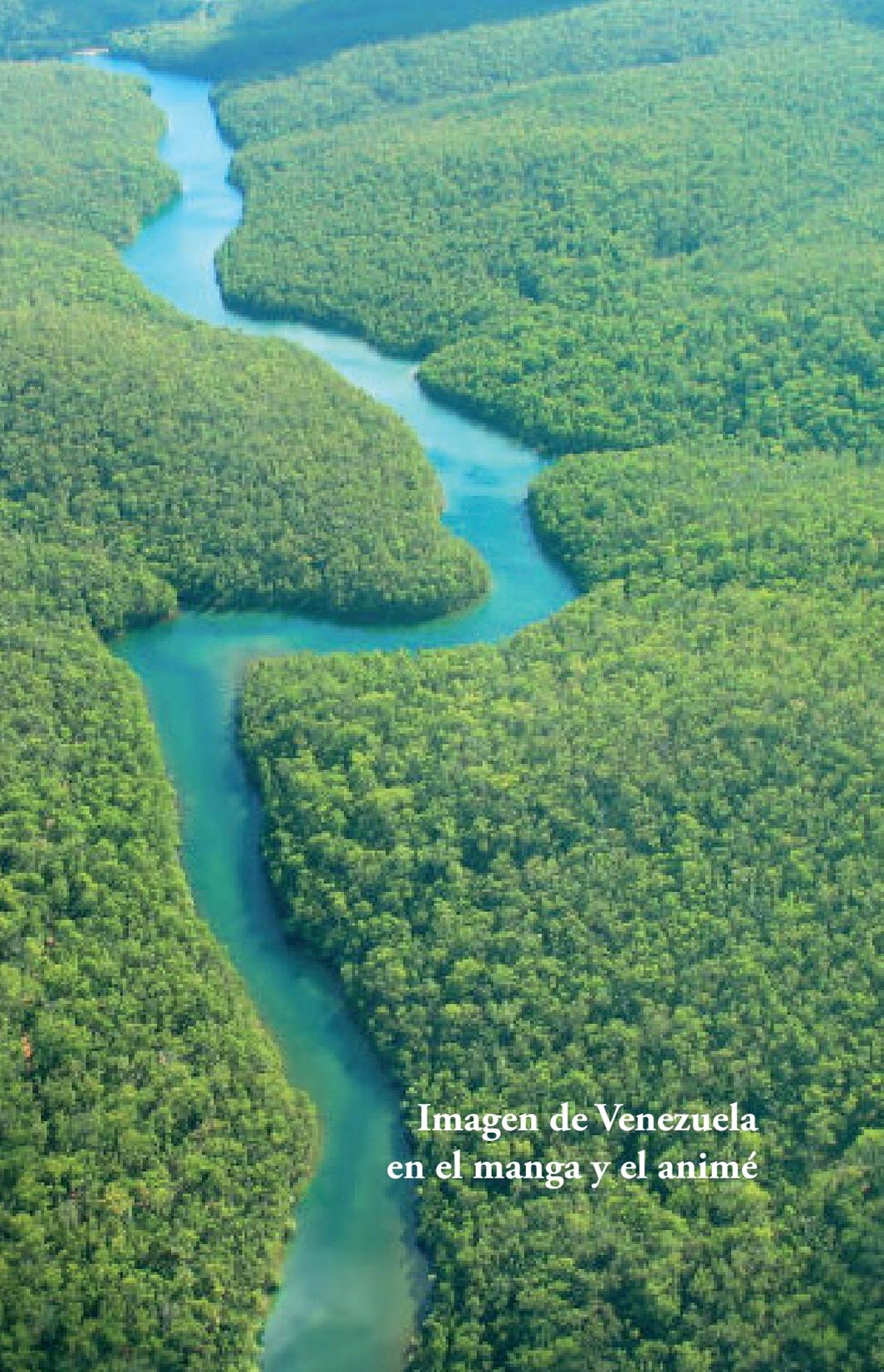
El Centro de Estudios de África y Asia (CEAA) de la Universidad de Los Andes (ULA), con el Programa Internacional de Semana Cultural del Japón en Mérida, ha apoyado ampliamente esta faceta de las expresiones culturales japonesas en los Andes venezolanos. Desde la conformación como Grupo Universitario por la Cultura de Japón hasta la conformación de la Asociación Civil *New Kai* de Mérida, integrados por universitarios tales como Kavi Lucena, Walter Riolo, Gabriela Angelino, Andreina Angelino, Ernesto Rivas, entre otros tantos venezolanos que hoy en día están por el mundo en la diáspora que nos aqueja, desde esas instancias se ha liderado la formación de cientos de jóvenes merideños desde el año 2006 hasta el año 2018 (doce años de trabajo productivo) por medio de conferencias y talleres abiertos para toda la ciudad de Mérida. Incluso fueron más allá, y sus miembros dieron el paso con

alto sentido solidario en esta parte del país al recolectar fondos en la plaza Bolívar y semáforos del municipio Libertador de esta ciudad para los damnificados japoneses víctimas del terremoto y tsunami del año 2011. Un gesto simbólico y sólido del gentilicio juvenil venezolano que junto a la Dirección de Cultura de la ULA, igualmente organizó eventos cuyos fondos de lo recolectado fueron entregados a la misión diplomática japonesa. Igualmente, propiciaron el 25 de marzo 2017 el I Festival Japonés en el Centro Cultural “Tulio Febres Cordero” con una masiva asistencia de juventudes y adultos que avalaron el trabajo de esta Asociación junto al CEEA y la Embajada del Japón en Venezuela.

En esta ocasión nos complace presentar al amigo lector, el Cuaderno del Japón número 9 dedicado al tema: *Imagen de Venezuela en el manga y el animé*, su autor el licenciado Walter Riolo egresó el año 2015 en la especialización de Dirección de la Escuela de Medios Audiovisuales (EMA) adscrita a la Facultad de Humanidades y Educación de la Universidad de Los Andes-Mérida.

Venezuela es un punto de atención para los creadores japoneses de este arte, no solo inspirados por sus grandes paisajes naturales e historias patrias, sino por la ascendente preocupación mundial existente ante la profunda crisis política, económica y social observada y debatida en la comunidad internacional. El trabajo de compilación que nos hace el autor evidencia este tránsito de atenciones que los artistas del manga y animé han realizado en distintas producciones vinculantes a esta dolorosa etapa que vivimos en el país.

HERNÁN LUCENA MOLERO  
DIRECTOR CEEA-ULA

An aerial photograph showing a winding river with a light blue-green hue, cutting through a vast, dense, and lush green forest. The river meanders through the landscape, creating several sharp turns and loops. The forest appears thick and continuous, with varying shades of green. The overall scene is a natural, serene landscape.

**Imagen de Venezuela  
en el manga y el animé**





## INTRODUCCIÓN

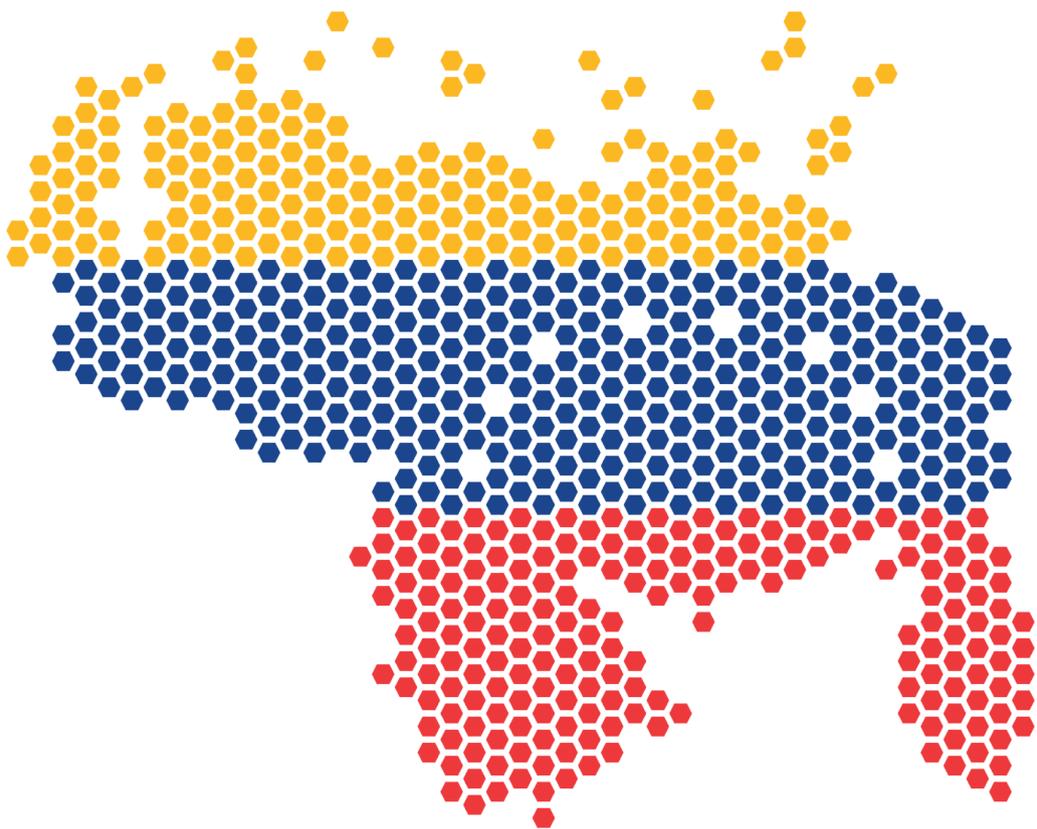
Es bien sabido que el manga y el animé, equivalentes de las historietas y la animación, pero concebidos desde la perspectiva de quienes habitan en el *País del Sol Naciente*, a lo largo de sus relativamente cortas existencias han sido participes de una increíble evolución, y que a través de innumerables pruebas e incontables errores han dado forma a dos industrias del entretenimiento, impreso y audiovisual respectivamente, consideradas entre las más influyentes tanto dentro como fuera de Japón. Variedad de estilos visuales y una gran diversidad de géneros narrativos han sabido atraer a toda clase de públicos, sin dejar de lado aquellos elementos únicos que los identifican como productos netamente japoneses. Ambas industrias se han reinventado a sí mismas con base a los períodos históricos en los que han estado presentes, y desde los tiempos en los que se buscaba exclusivamente enaltecer los valores nipones, hasta la posterior exposición de culturas y tradiciones extranjeras para dar una visión más amplia del mundo contemporáneo, los entusiastas del manga y animé han podido conocer y disfrutar de historias claramente influenciadas por elementos representativos de diversas partes del globo. Mención especial requiere la gran ayuda que representó para estas industrias la exportación de sus productos a los mercados europeos y americanos a finales del siglo XX, puesto que la retroalimentación de dichos públicos dio paso a una mayor y más pulida presencia de los mismos en las historias que fueron escritas, dibujadas y animadas posteriormente.

En la actualidad se ha vuelto muy común identificar y establecer referencias a otros países, sus culturas, tradiciones, particularidades geográficas y muchos otros aspectos, como parte de las tramas y argumentos disfrutados mediante el manga y el animé, países dentro de los cuales también puede apreciarse Venezuela. Es meritorio recordar que ya desde los años noventa, el animé formaba parte importante de nuestra cotidianidad, y si bien el paso del tiempo ha cambiado la forma en la que consumimos dicho producto, es indiscutible la influencia del mismo en los jóvenes y no tan jóvenes venezolanos. En lo que respecta al manga, si bien tuvo una proliferación mucho más conservadora en nuestro país, con el advenimiento de la era digital también supo labrarse su justo lugar.

*"Los jóvenes extranjeros que crecieron con el animé tienen mucho más en común con los jóvenes japoneses cuando se trata de cultura pop. Ambos grupos buscan en internet información sobre sus intereses, que a menudo resultan ser similares. Si dos personas que comparten intereses pueden comunicarse directamente, ellos inician una suerte de intercambio cultural, y a su vez promueven el intercambio global".*

TAKAMASA SAKURAI  
(1965 - 2015)\*

\*Entrevista realizada por el diario japonés *Yomiuri Shimbun* en marzo del 2012. En la trayectoria de Sakurai tenemos: Experto en animé y cultura pop japonesa cuyos trabajos y proyectos siempre se encaminaron a la promoción del animé, manga, moda y música del Japón con el resto del mundo. Co-fundador del programa "Embajador Kawaii" presentado por el Ministerio de Relaciones Exteriores de Japón, estableciendo al animé y manga como puentes que facilitarían el intercambio cultural con la comunidad internacional amante de este arte. Autor de los libros: *Sekai Kawaii Kakumei* (La Revolución Mundial de la Ternura) y *Anime Bunka Gaiko* (La Diplomacia Cultural del Animé). Su contribución tanto a Japón como al mundo se orientó a echar las bases del animé y el manga como una carta de presentación de Japón a nivel internacional con sentido estético de las obras llevadas a cabo, cristalizando así, esta cultura y tradición contemporánea en medios impresos y audiovisuales. El hecho de que el animé y el manga sean de gran influencia para los occidentales no fue algo que él pudiera predecir al principio, pero su visión y esfuerzo supo proyectar este oficio como factor determinante en el intercambio cultural entre las nuevas generaciones.





## IMAGEN DE VENEZUELA EN EL MANGA Y EL ANIMÉ

Un primer acercamiento al tema, bajo un contexto quizás más esporádico y superficial, puede señalar la presencia de aquellas historias que solo hacen una breve mención o muestra de nuestro país, limitando esa referencia a un simple comentario o señalación puntualizada dentro del argumento presente. Se trata entonces del escalafón más bajo de esta suerte de clasificación, porque la importancia que Venezuela pueda tener dentro de la trama se considera ínfima, y es de reconocer que modificando alguna imagen o diálogo, con el fin de remplazar su aparición por el de cualquier otro país, no afectaría en nada al desarrollo y comprensión de la historia; como ejemplo de ello tenemos *Seitokai Yakuindomo* (Manga: 2007, Kodansha, Tozen Ujii; Animé: 2010, *Go Hands*, Hiro-mitsu Kanazawa), cuya trama gira entorno a Takatoshi Tsuda, estudiante de nuevo ingreso en un instituto anteriormente exclusivo para mujeres, y que de allí en más deberá adaptarse a una peculiar y animada vida escolar, tras haber sido obligado a formar parte del consejo estudiantil como vicepresidente, y además ser nombrado representante de los estudiantes masculinos. La sucesión de los acontecimientos en esta historia fácilmente se identifica con la de una comedia escolar, y nada tiene que ver con Venezuela, limitándose a nombrarla dentro de un único episodio tras mostrar la respectiva bandera cuando los estudiantes preparan el Festival Deportivo del instituto. Su presencia solo sirve para destacar la inteligencia de una de los personajes prominentes en la trama, capaz de reconocer

banderas de países que otros estudiantes no pueden identificar; por consiguiente, la intencionalidad tras su aparición no va más allá de la novedad de usar un elemento que “no todo el mundo tiende a considerar”.



Imagen 1. *Seitokai Yakuindomo*

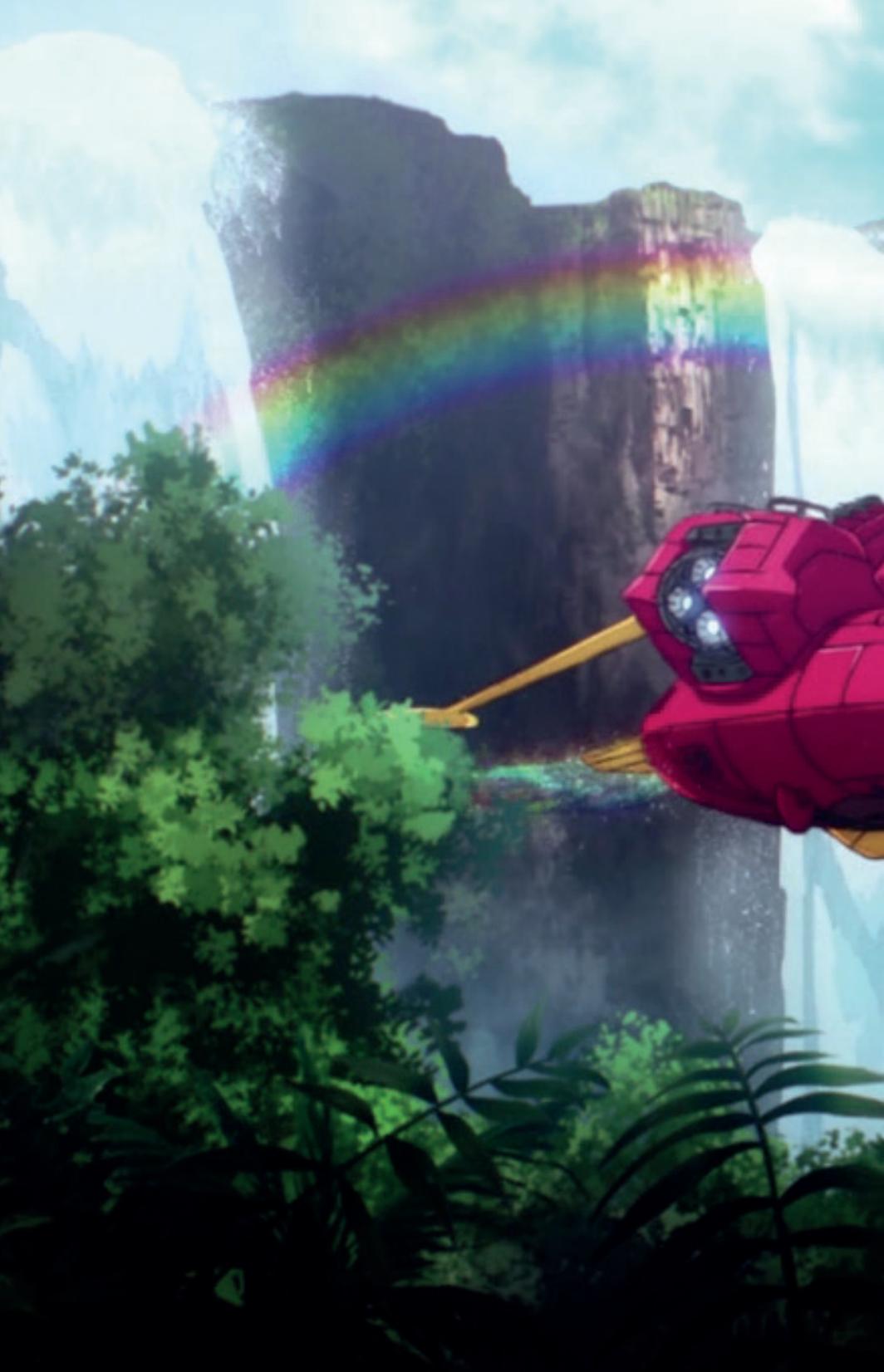
Subiendo un escalafón más, podemos distinguir aquellas historias que si bien aún presentan tramas que no se verían afectadas por la exposición o participación de Venezuela en ellas, si existe un cierto interés en recurrir a elementos de dicho país por encima de cualquier otro; ya sea mostrando la belleza natural que lo caracteriza o sus peculiaridades geográficas, haciendo referencia a personajes históricos o del espectáculo que han destacado de alguna u otra forma, o simplemente para dar fe de la existencia de elementos varios que, aunque comunes en todo el mundo, pueden ser particularmente distintivos en nuestro territorio. Es así como, prestando mucha atención, se aprecian, por ejemplo, guiños al chocolate venezolano en alguna que otra pastelería visitada por los protagonistas de turno debido a su exquisitez, o la imagen del Salto Ángel como punto de interés turístico en un potencial viaje exótico. Entre las representaciones más destacables, hay que señalar tres:

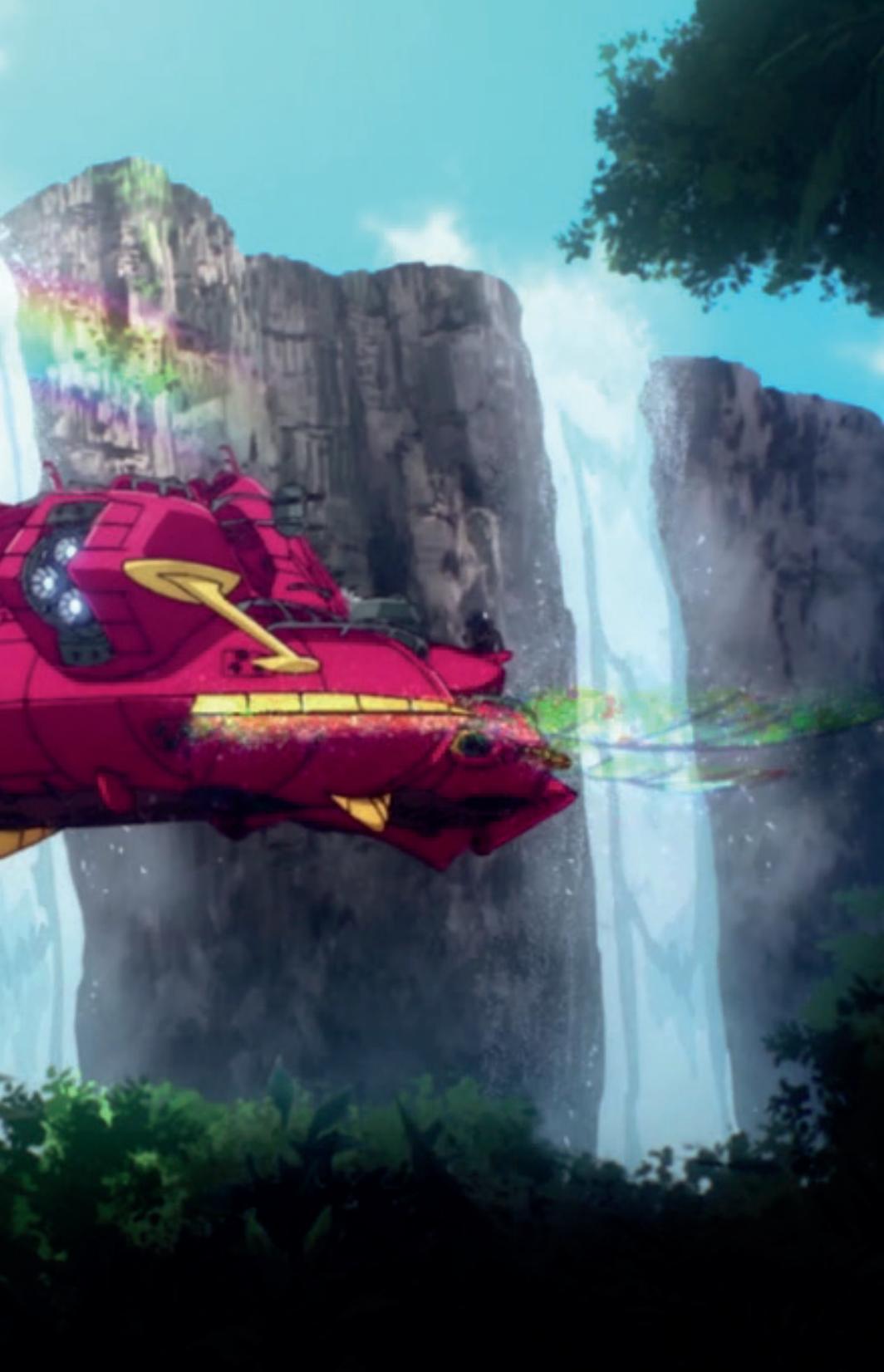
- En *Shirobako* (Manga: 2014, ASCII Media Work, Kenji Sugihara; Animé: 2014, P.A. Works, Tsutomu Mizushima), se nos presenta una historia que reúne a cinco excompañeras de secundaria, Aoi Miyamori, Ema Yasuhara, Shizuka Sakaki, Misa Toudou y Midori Imai, que tras sus experiencias en un club de animación deciden emprender camino profesional en el mundo del animé, exponiendo así la cotidianidad, las complicaciones y las dichas que forman parte de tan competitiva industria; en cierto paréntesis narrativo de la trama, cuando dos personajes secundarias deciden tomar una pausa del trabajo y relajarse un momento, salta a colación los gustos personales que una de ellas tiene respecto al sexo opuesto, nombrando a Édgar Ramírez, notorio actor venezolano, como su nuevo estándar masculino; este diálogo no fue puesto al azar, ya que si bien no afecta el desarrollo de la historia principal, resulta en un interesante comentario social que señala la popularidad que dicho actor ha tenido en los últimos años, llevándolo al reconocimiento internacional y adjudicándole una gran fanaticada en todo el mundo, incluso en Japón.



Imagen 2. *Shirobako*

- Por otro lado, hay que mencionar a la dupla de *Jinki*





y *Jinki: Extend* (Mangas: 2002, *Mag Garden*, Tunashima Shirou; Animé: 2005, *Feel*, Masahiko Murata), dos entregas de una misma franquicia de ciencia ficción que gira en torno al desarrollo tecnológico de robots humanoides gigantes de combate, y a la preparación de las protagonistas Aoba Tsuzaki y Akao Hiiragi que, como pilotos, deberán enfrentar facciones enemigas y lograr darle sentido a eventos cada vez más oscuros e inquietantes. Ambas historias ocurren casi simultáneamente, pero mientras la segunda toma lugar en Tokio, la primera y principal se desarrolla en Venezuela, específicamente en la Gran Sabana; esta decisión no afecta especialmente al argumento, ya que otro lugar amplio, lleno de vegetación, variada topografía y alejado de las principales potencias en tecnología robótica del mundo, seguro puede encontrarse en otros lugares del planeta Tierra, pero la singular fascinación que nuestra flora y fauna puede llegar a suscitar estéticamente, volvieron a esta región del país una opción mucho más atractiva para la historia argumentada que otras zonas geográficas más conocidas y ya representadas con anterioridad.



- Por último, pero no menos importante en esta catego-

ría, se encuentra *Gundam: G no Reconquista* (Animé: 2014, *Sunrise*, Yoshiyuki Tomino), cuyo argumento forma parte de una ya extensa y popular franquicia de ciencia ficción, y que en sus variadas iteraciones son recurrentes los combates entre robots gigantes, la lucha por la supervivencia o la libertad, y la independencia entre seres humanos terrestres y aquellos nacidos en el espacio exterior. Para su 35° aniversario se opta por producir una historia un poco más ligera, llena de guiños a otras series de *Gundam*, y con un protagonista de nombre Bellri Zenam que, habiendo nacido en el espacio, termina convirtiéndose en piloto y llegando a la Tierra, maravillándose en el camino por el exuberante ecosistema del lugar. Con el pasar de los episodios, y aunque no se especifica de forma directa, lo cierto es que Bellri se encuentra en el Amazonas, y no solo un mapa expuesto en el animé aclara cualquier duda, sino que además diversos diálogos dan a entender que la zona siempre ha sido famosa por albergar las mayores reservas de biodiversidad del planeta. Al igual que los ejemplos anteriores, esta ubicación geográfica, a efectos de la trama principal, no influye particularmente, pero sus referencias a la región amazónica nutren y dan un carácter único a la estética de este animé.



Profundizando aún más en el tema, el siguiente escalafón

agrupa mangas y animés que hacen sustancial referencia a Venezuela, estableciendo en el proceso una clara importancia para el desarrollo de sus tramas, quizás no al punto de solapar el argumento principal, pero integrándose de forma coherente al devenir de los eventos que estructuran buena parte de la historia que se está contando. Para bien o para mal, esto implica no solo la representación de nuestra geografía o nuestro ecosistema biodiverso, sino también de nuestra historia, cultura, religión, tradiciones, corrientes de pensamiento, tendencias geopolíticas y un sinfín de ulteriores elementos que pueden llegar a tocar la sensibilidad de los propios venezolanos, de no entenderse correctamente; con esto en cuenta, existen dos historias particulares que pueden destacar:

*Gundam 00* (Animé: 2007, *Sunrise*, Seiji Mizushima) es otra de las famosas iteraciones de la franquicia *Gundam* antes mencionada, pero que integra además de sus temáticas recurrentes el concepto de combate de guerrillas en sus conflictos, por lo que el argumento se construye con elementos un poco más mundanos y viscerales. Durante la primera parte de la trama, el protagonista Setsuna F. Seiei, junto a sus camaradas Lockon Stratos, Allelujah Haptism y Tieria Erde, pilotan sus robots gigantes mientras se ven inmiscuidos en una guerra pronta a iniciarse en el año 2037, y cuyos principales países en conflicto son representaciones de los Estados Unidos y Venezuela, este último renombrado como la República de Taribia. Si bien es un lugar ficticio dentro del universo construido para la historia, Taribia resulta geográficamente idéntico a Venezuela, con su capital ubicada en lo que sería Caracas, con un líder político-militar apegado a una corriente de pensamiento socialista, una economía principalmente sustentada por su industria petrolífera y un suceder de los acontecimientos que resulta claramente inspirado en las tensiones políticas entre los países de referencia a comienzos del siglo XXI, obviamente maximizadas para efectos narrativos y cuyo recurso fue consi-

derado necesario para contextualizar el tipo de crisis que deberá resolverse durante el resto de la trama. Hay que acotar que un análisis crítico de los episodios deja entrever, más que un comentario social, o una llamada de atención, cómo las tensiones entre Estados Unidos y Venezuela eran percibidas por el mundo en aquellos años y la recurrente preocupación que esto conllevaba.



Imagen 5. *Gundam 00*

El segundo ejemplo a destacar deja la delicadeza a un lado para lanzar a lectores y espectadores de lleno a una recreación de Venezuela, si bien no exacta, muy precisa, y es que en *Black Lagoon* (Manga: 2002, Shougakukan, Rei Hiroe; Animé: 2006, *Madhouse*, Sunao Katabuchi), el protagonista Rokuro Okajima, que forma parte de una compañía de transporte taiwandesa no muy legal que digamos, termina por inmiscuirse en conflictos criminales alrededor del mundo junto a sus compañeros Revy, Dutch y Benny, siendo Venezuela uno de los países más recurrentes. Personajes con relativa importancia en la historia resultan ser venezolanos, como García Fernando, heredero de la familia Lovelace, y la sirvienta Fabiola Iglesias; también se representan con gran fidelidad lugares como Caracas y Barinas, exponiendo en el proceso los bajos fondos y

la criminalidad local a fin de avanzar en la trama y que los conflictos se desarrollen; incluso puede apreciarse los inicios de algunos partidos políticos claramente reconocibles en la vida real. Analizar esta historia resulta una experiencia agri-dulce debido a que refleja, quíerese o no, una realidad de la época que no todos están dispuestos a aceptar, y sin embargo, la cinematografía venezolana de finales del siglo XX usó y abusó de las mismas temáticas antes expuestas. Solo ahora, realmente, las producciones venezolanas están dándose a conocer mundialmente gracias a sus valores artísticos y argumentos profundos e interesantes; al final, sentir indignación ante estas representaciones de nuestro país, sin tomarlas como una clara llamada de atención para poder mejorar, es no querer reconocer las faltas permitidas y los errores cometidos por nuestra propia sociedad.



Imagen 6. *Black Lagoon*

Para concluir, y como parte del escalafón más alto al que Venezuela podría aspirar dentro de algún manga o animé, tendrían que señalarse tramas que no solo recurran a referencias, sino que presenten argumentos que se desarrollen en nuestro país, protagonizados por nuestra gente, y que además reflejen nuestra cultura y tradiciones, no solo como historias comple-

mentarias, sino como parte indisoluble del argumento principal. Más allá, entonces, de contextualizar conflictos ajenos, se trata de exponer sinceramente aspectos de la realidad venezolana con el fin de construir historias que nos representen más allá de las ideas preconcebidas, y es desafortunado darse cuenta que bajo la premisas anteriores, nada existe aún dentro de la vasta producción de mangas y animés realizados en Japón; hasta la fecha no hay nada que cumpla con estas expectativas puntuales, si bien es cierto que un proyecto estuvo a punto de cambiarlo todo:

*El Sistema*, nombre dado a un proyecto animado del 2009 que iba a ser concebido gracias a la colaboración de *Studio Hibari* y *Prélude Animation*, con sedes en Tokio y París respectivamente, estaría ambientado mayormente en Venezuela y narraría la historia de cinco jóvenes venezolanos cuyos destinos se verían entrelazados por la música y sus talentos pulidos gracias al Sistema Nacional de Orquestas y Coros Juveniles e Infantiles de Venezuela, abreviado simplemente como “El Sistema”; el objetivo final de ellos era volverse el quinteto musical más famoso del mundo. Este proyecto, de haberse concretado, se consideraría la máxima representación de Venezuela en una animación nipona, o franco-nipona para ser más exactos. Los jóvenes serían descendientes de extranjeros para reflejar esa gran diversidad étnica y cultural que caracteriza al país, vendrían de diferentes clases sociales para que la amistad que naciera en ellos rompiera cualquier barrera, y hasta se planeaba que jóvenes de El Sistema tocaran la banda sonora que se usaría en la animación. Para comienzos del 2010 no se podía encontrar nueva información al respecto, y actualmente menos aún, salvo alguna que otra mención en foros o algún *teaser* de baja calidad en *Youtube*; al final, los pormenores de su cancelación nunca fueron del todo claros.



Imagen 7. *El Sistema*



Imagen 8. *El Sistema*



Imagen 9. *El Sistema*



Imagen 10. *El Sistema*







## A MODO DE CONCLUSIÓN

**T**ras una exhaustiva revisión de mangas y animés, desde los más populares hasta los menos conocidos, es agradable confirmar que Venezuela en efecto sí tuvo, aunque modesta, una presencia dentro de estos dos medios del entretenimiento que actualmente son consumidos por el mundo entero, y un análisis objetivo de los diversos productos en los que dicha presencia tomó lugar, nos puede dar fe de qué tanto la industria nipona nos tiene en consideración. Sin embargo, en los últimos años, dicha presencia ha sufrido una disminución considerable, lo cual puede ser tomado como un llamado de atención ante lo delicado que se ha vuelto hablar de nuestro país en la actualidad.

En conclusión, bien sea por simples nombramientos al ver nuestra bandera tricolor en alguna viñeta o segmento animado, o bien sea por el desarrollo de arcos enteros argumentales relacionados con la cotidianidad venezolana en algún manga o animé, lo importante no es solo señalar la existencia de los mismos, sino también discernir sobre lo que realmente pueden significar, tanto para ellos como para nosotros.

## REFERENCIAS

*Seitokai Yakuindomo* (Manga: 2007, Kodansha, Tozen Ujiie; Animé: 2010, *Go Hands*, Hiromitsu Kanazawa).

*Shirobako* (Manga: 2014, ASCII Media Work, Kenji Sugihara; Animé: 2014, P.A. Works, Tsutomu Mizushima).

*Jinki y Jinki: Extend* (Mangas: 2002, *Mag Garden*, Tunashima Shirou; Animé: 2005, *Feel*, Masahiko Murata).

*Gundam: G no Reconquista* (Animé: 2014, *Sunrise*, Yoshiyuki Tomino).

*Gundam 00* (Animé: 2007, *Sunrise*, Seiji Mizushima).

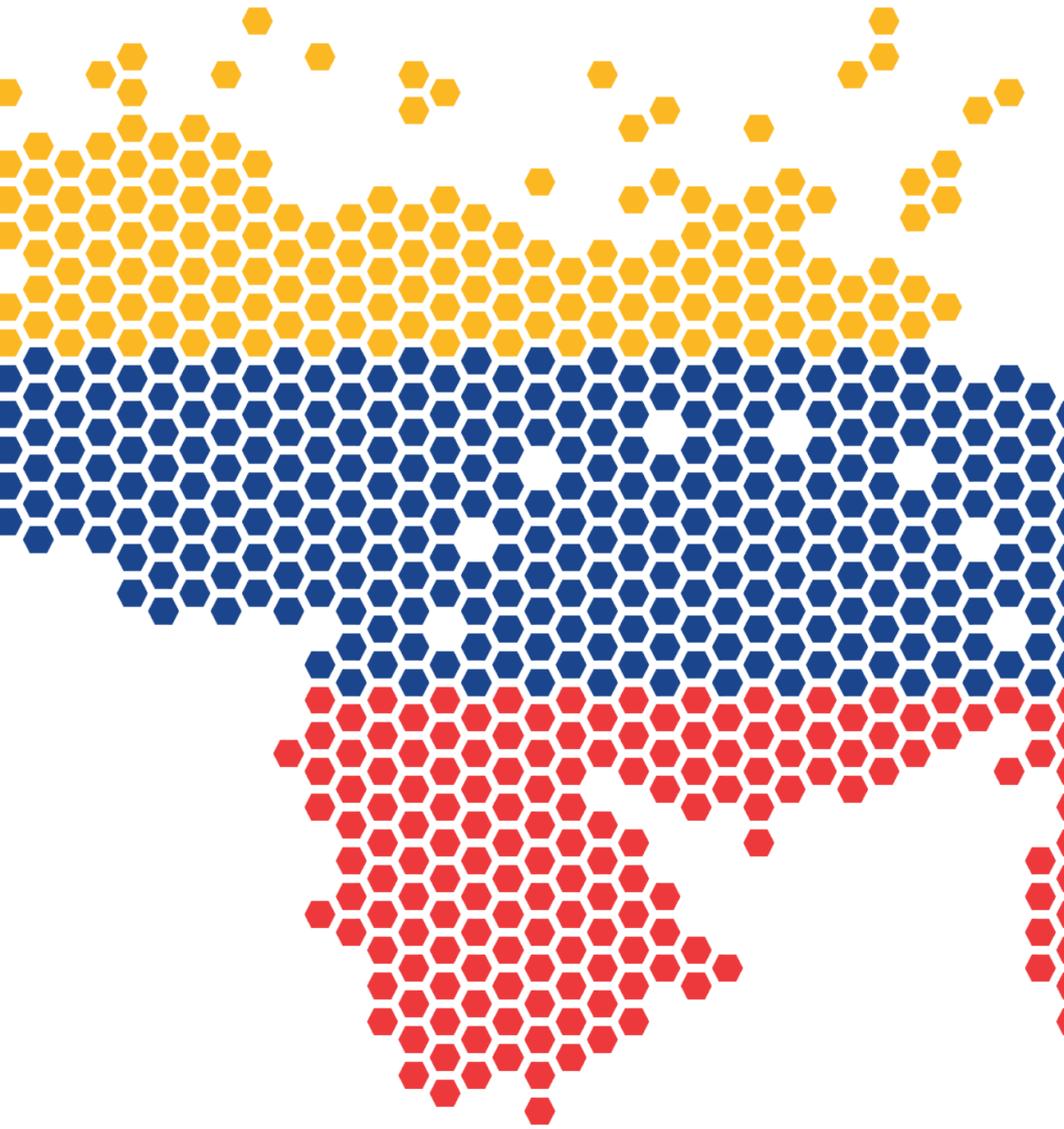
*Black Lagoon* (Manga: 2002, Shougakukan, Rei Hiroe) (Animé: 2006, *Madhouse*, Sunao Katabuchi).

DEVIANTART: [www.deviantart.com/stratos-wrf](http://www.deviantart.com/stratos-wrf)

ARTSTATION: [www.artstation.com/stratos-wrf](http://www.artstation.com/stratos-wrf)

INSTAGRAM: [www.instagram.com/stratos\\_wrf/](http://www.instagram.com/stratos_wrf/)

FACEBOOK: [www.facebook.com/walter.riolofiore](http://www.facebook.com/walter.riolofiore)



漫画とアニメ内のベネズエラの表現



UNIVERSIDAD  
DE LOS ANDES  
MÉRIDA VENEZUELA



Centro de Estudios de África y Asia  
"José Manuel Bricieño Monzillo"

## Walter Riolo Fiore

Licenciado en Medios Audiovisuales.  
Egresado de la Escuela de Medios  
Audiovisuales de la Universidad de Los  
Andes (EMA-ULA). Co-fundador de la  
Asociación Civil New Kai de Mérida.

ISBN: 978-980-11-1958-6



9789801 119586

9

CUADERNOS DEL JAPÓN

El animé y el manga representan en las relaciones culturales existentes entre Japón y Venezuela, un puente de intercambio dialógico que lleva ya dos generaciones de venezolanos amantes de este tipo de creación artística, dimensionado en realidades míticas, contemporaneidades, naturaleza, humanidad y sus imaginarios.