

Japón en Cuba. El fenómeno del manga y otros espacios de cooperación en materia cultural

Sunamis Fabelo Concepción¹ 

Recepción: 31/01/2021 / Aceptación: 11/04/2021

Resumen. En la actualidad resulta particularmente significativa la influencia cultural nipona en Cuba. Este ha sido un proceso acumulativo que ha evolucionado en diversos tiempos, niveles y esferas, pero que, sin duda, ha acercado a ambos pueblos. Resalta la influencia del manga japonés, una de las más grandes tradiciones de historietas a nivel mundial. En la isla caribeña, entre las nuevas generaciones, puede identificarse la emergencia de un grupo de creadores y aficionados a la cultura japonesa que han incorporado de manera empírica esta impronta a sus producciones y, por tanto, demandan espacios de encuentro e intercambio cultural. En tal sentido, se evidencia la factibilidad de explorar nuevas áreas de cooperación e interés común, así como de potenciar las ya existentes.

Palabras Clave: Cuba; Japón; Diplomacia cultural; Manga; *Anime*.

[en] Japan in Cuba. The phenomenon of *manga* and other spaces for cooperation in cultural topics.

Abstract. At present the Japanese cultural influence in Cuba is notably significant. This has been a growing process that has evolved at several moments in time, and at different levels and spheres, but that has without any doubt brought both its people closer together. The influence of Japanese manga, which is among the great comic book traditions worldwide, can be highlighted. In the Caribbean island, among the new generations, the emergence of a group of creators and fans of Japanese culture can be identified. These creators have empirically incorporated this imprint into their productions and, therefore, demand spaces for meeting and cultural exchange. In this light, the feasibility of exploring new areas of cooperation and common interest, as well as enhancing existing ones, is made clear.

Keywords: Cuba; Japan; Cultural Diplomacy; *Manga*; *Anime*.

Sumario: 1. Introducción. 2. Relevancia del manga japonés como herramienta de diplomacia cultural. 3. Japón en Cuba. 4. Conclusiones. 5. Bibliografía.

Cómo citar: Fabelo Concepción, S. Japón en Cuba. El fenómeno del manga y otros espacios de cooperación en materia cultural, en *Mirai. Estudios Japoneses*, 5, 2021, 77-89.

1. Introducción

Uno de los hechos fundamentales en las relaciones exteriores de Japón en la posguerra fue el establecimiento de un tratado con Estados Unidos (EE.UU.), en 1951. De esta forma, Japón ingresó en el bloque estadounidense dentro de la confrontación bipolar, conocida como “Guerra Fría”. Otro hecho importante fue la creación de la Constitución de 1947 pues, en su artículo 9, la Carta Magna negaba el uso de la fuerza en las relaciones internacionales de la nación asiática, así como ilegalizaba la posesión de cualquier poderío bélico para ese fin. Fue así como Japón comenzó a sobreexplotar las posibilidades que ofrecían la influencia cultural, el involucramiento regional y la confiabilidad económica como sus principales recursos de poder. El marco normativo de la administración del Primer Ministro (PM) Abe Shinzō procuró el mejoramiento cualitativo de todos los recursos de poder, así como el surgimiento de mecanismos de poder inteligente institucionalizados y sostenibles temporalmente.²

En ese sentido debe destacarse el anuncio, por parte del Gabinete del PM Abe en 2007, de la Ley para la Promoción de una Nación Turística. Dicho documento planteaba que el desarrollo del turismo no solamente contribuía a la generación de ingresos y empleos, sino que, además, incrementaba el conocimiento sobre Japón en el mundo. De esta forma, el gobierno nipón declaraba el uso del turismo como un nuevo recurso de poder

¹ Doctora en Ciencias Históricas, Máster en Historia Contemporánea y Relaciones Internacionales, Licenciada en Filosofía. Actualmente es Investigadora y Profesora Titular en el Centro de Investigaciones de Política Internacional, donde además es Jefa de Proyectos y Coordinadora general del Equipo de Investigaciones sobre Comunicación, Política y Relaciones Internacionales (e-mail: sunamisfabeloc@yahoo.es). ORCID:0000 0002 4752 2688.

² Franklin M Hernández Hernández, “Poder Japonés” (Tesis de Maestría en Historia Contemporánea. Universidad de La Habana, 2020), 1.

blando. A partir de esta ley, surgieron dos nuevos conceptos estratégicos: *Todo Japón (All Japan)* y *Marca Japón (Japan Brand)*. El primero se refería a la promoción de todos los aspectos conformantes de la cultura japonesa, y el segundo a la creación de una “marca nacional”, compuesta por rasgos identitarios japoneses atractivos para la exportación.³

En su activa proyección en las relaciones internacionales se destaca la importancia que ha adquirido la cultura para establecer una conexión entre lo local y lo global, y por tanto como instrumento diplomático de gran valor. Los discursos e Informes acerca de la Promoción del Intercambio Cultural Internacional, que se realizan en el seno de la Agencia de Asuntos Culturales Japón, afirman que las autoridades japonesas concuerdan en que la característica más relevante de su cultura es el alto potencial para acomodarse a la diversidad cultural, de ahí que consideren que Japón para el siglo XXI esté en condiciones de servir como un teatro o museo (entiéndase también, ejemplo) de la diversidad cultural del mundo. La creación de esa anhelada *cultura universal* por medio de la cooperación internacional, manteniendo y diversificando al mismo tiempo las culturas endógenas propias, es un hecho inalienable del Japón actual.⁴

El intercambio cultural no es unidireccional, sino que es importante entender y asumir, al menos en parte, la cultura del país receptor en tales intercambios. Japón, en su condición de archipiélago, se ha desarrollado a través del contacto con otras culturas en un proceso de asimilación y adaptación, lo cual ha sido muy aprovechable para sus proyecciones internacionales. De manera que debe subrayarse que, si bien la diplomacia pública se ocupa tanto de necesidades políticas a corto plazo como de intereses políticos a largo plazo, la diplomacia cultural pone el énfasis en el intercambio a largo plazo entre naciones.⁵ Un elemento importante de la diplomacia cultural es el hecho de escuchar a las demás naciones del mundo, comprender su propia forma de vida y buscar un terreno cultural común para compartirlo con ellos. Así pues, la diplomacia cultural no debe basarse exclusivamente en contar nuestras historias al resto del mundo; hay que tener en cuenta también que el éxito de la diplomacia cultural depende del diálogo intercultural y del respeto mutuo.

Todas las personas que visitan Japón, con el objetivo de conocer su cultura, son considerados portadores de la cultura japonesa, independientemente de su nacionalidad. Así por ejemplo, la extensión y el mejoramiento de la educación del idioma japonés para los extranjeros, con el propósito de lograr una mayor comprensión mundial de la cultura japonesa en cada país donde se estudie, es una de las políticas culturales delineadas.⁶

Teniendo en cuenta todos estos elementos puede afirmarse que la influencia cultural japonesa se ha venido consolidando progresivamente, y en la actualidad resulta significativa. Este escenario no ha sido ajeno a Cuba. La Isla caribeña también se ha visto influenciada por estas dinámicas de una manera u otra. En la actualidad resulta particularmente significativa la influencia cultural nipona. Este ha sido un proceso acumulativo que ha evolucionado en diversos tiempos, niveles y esferas, pero que sin dudas ha acercado a ambos pueblos a través de la gastronomía, el deporte, la literatura, el idioma y las artes. En esta última esfera resalta el manga japonés, una de las más grandes tradiciones de historietas a nivel mundial. Se trata de una parte muy importante del mercado editorial de Japón que ha motivado múltiples adaptaciones a distintos formatos que van desde series de animación conocidas como *anime*, películas y doramas, hasta los videojuegos.

El presente artículo tiene como objetivos, por una parte, presentar un acercamiento a la influencia cultural japonesa en la isla caribeña entre las nuevas generaciones, especialmente a través del manga; y, por otro lado, explorar las posibilidades que brinda este contexto como un potencial espacio de colaboración entre Cuba y Japón. Para ello se presenta un análisis sobre la relevancia de este género para Japón y a nivel internacional, profundizando en el caso cubano a través de una revisión bibliográfica, el análisis histórico, pero, sobre todo, como resultado de entrevistas que permitieron identificar o corroborar importantes características de este fenómeno relativamente emergente en la sociedad cubana y poco abordado por la academia.

2. Relevancia del manga japonés como herramienta de diplomacia cultural

Japón se caracteriza por poseer una alta industria del entretenimiento a través de personajes que transmiten mensajes marcados de intenciones. El manga, y en particular el *anime*, cuentan un relato de la vida mucho más real que las producciones occidentales, por ejemplo, de Hollywood. Sus personajes, además de ese sentido místico con el que habitualmente se les asocia, sus poderes y ese altruismo vinculado a un profundo sentimiento de habitantes del planeta y, por tanto, un sentido de pertenencia al mismo y el encargo de la misión de salvarlo, llegan a percibirse como seres reales, de carne y hueso, mucho más humanos. Este concepto es sin duda una de las principales atracciones, sobre todo teniendo en cuenta esa especie de encargo social.

³ Hernández Hernández, “Poder Japonés”, 26

⁴ Lianna Ramírez Enamorado, “Japón y la internacionalización de su cultura como estrategia diplomática”, *Observatorio Iberoamericano de la Economía y la Sociedad del Japón* 5, no 18 (septiembre 2013), <https://www.eumed.net/rev/japon/18/cultura-japon.pdf>.

⁵ Said Saddiki, “El papel de la diplomacia cultural en las relaciones internacionales”, *Revista Cidob d’Afers Internacionals* 88. *Comunicación, Espacio Público y Dinámicas Interculturales*, consultado el 10-10-2020. https://www.researchgate.net/publication/230601149_El_papel_de_la_diplomacia_cultural_en_las_relaciones_internacionales.

⁶ Ramírez Enamorado, “Japón y la internacionalización de su cultura como estrategia diplomática”.

El alto consumo en la región asiática de la industria pop nipona, el manga y el *anime*, el cúmulo de películas de autoría japonesa, los videojuegos y las distintas publicaciones realizadas por autores japoneses en el exterior sobre su cultura, hablan por sí mismas de la implementación de las nuevas políticas culturales nacionales y su integración en el mundo globalizado.

La creatividad y la innovación de Japón juegan un papel cada vez más importante en la integración de este país en las economías, tanto de Asia como a nivel global. Tanto las empresas japonesas como los actores políticos se enfrentan a importantes desafíos para mantener su competitividad internacional, a la vez que tratan de salvaguardar su carácter y presencia en el mercado doméstico. A esta situación se suma el incremento de la complejidad de las sociedades modernas en todo el mundo debido a la emergente dimensión comunicativa global, en la que los marcos culturales regionales y locales se están volviendo transnacionales. En tal sentido, lo *glocal* “piensa globalmente, actúa localmente”⁷ cobra una especial significación. Se trata de esa flexibilidad adaptativa que no se limita a los productos y servicios de las empresas, sino que se extiende también a su dimensión comunicativa.⁸

El éxito universal del manga y el *anime* radica en la comprensión y puesta en práctica de estos procesos, impactando en la comunicación global hasta convertirse en una herramienta de diplomacia pública para Japón. De la misma manera, el manga y el *anime* se relacionan con otros sectores culturales y comunicativos, incorporando tendencias e influyendo en otros movimientos culturales, a la vez que interactúan con otras regiones donde se desarrollan versiones locales y regionales de estas manifestaciones culturales típicamente japonesas.⁹

La administración del PM Shinzo Abe del Partido Liberal Democrático (PLD), a partir de 2012 utilizó estos recursos culturales a favor de la proyección regional japonesa y comenzó a servirse de los beneficios de una cultura ya globalizada, y a transformarlos en recursos de poder blando.¹⁰

A través de la historia Japón ha utilizado los medios a su disposición para garantizar la conservación de su modelo capitalista. Resalta el culto sintoísta, que fue utilizado durante la Era Meiji para unificar el país bajo la figura del emperador y justificar el proceso de cambios dramáticos que ocurrieron durante el surgimiento del capitalismo japonés; y luego durante la época del militarismo, para legitimar la supremacía japonesa sobre el resto de Asia y el sacrificio de la población en aras de la expansión imperialista. Un ejemplo destacado en ese sentido es el manga, el cual jugó un determinado rol en dichos momentos. Este tipo de historieta, en sus principios meramente humorística, surgió durante la Era Meiji, a partir de la combinación del arte gráfico tradicional japonés, fundamentalmente el *ukiyo-e*, y la historieta occidental. A principios del siglo XX, el género contaba con una gran popularidad, lo cual se debía a dos razones fundamentales: la primera eran los bajos costos de producción, pues muchas revistas de manga se imprimían en papel de baja calidad o reciclado, lo que abarataba los costos de producción. La segunda era que tenían fácil acceso y comprensión, pues el género empleaba determinados elementos estéticos como los contrastes claros-oscuros, la sombra, el volumen, las emociones graficadas,¹¹ las onomatopeyas, entre otros, que facilitan la comprensión del mensaje empleando cantidades mínimas de texto. Es necesario señalar que ambos rasgos se mantienen hasta la actualidad, pues, aunque el género ha evolucionado visualmente, no lo han hecho sus conceptos estéticos fundamentales. Dichas razones provocan que el manga sea susceptible de ser utilizado con objetivos políticos.¹²

A partir de 1920 surgieron los primeros *kodomo manga*, o mangas infantiles. Hacia la década de 1930, el régimen militarista comenzó a emplear el manga para ejercer influencia en la población japonesa: paradójicamente, fue el género destinado a los infantes el más utilizado para ello. En ese momento, los temas

⁷ El paradigma *glocal* fue una de las principales contribuciones del *marketing* japonés a la creatividad y la innovación empresarial. Este término apareció publicado por primera vez en los círculos académicos económicos y sociológicos de Harvard a fines de la década de 1980 por investigadores japoneses de *marketing* estratégico, que desarrollaron el concepto *glocal* como traducción del término agrícola japonés *dochakuka* (土着化), que literalmente significa “indigenización” y refiere las técnicas agrícolas para adaptar un cultivo foráneo a las condiciones locales. El concepto *glocal* fue empleado posteriormente en ambientes académicos de otras ramas económicas y Roland Robertson popularizó el término al extenderlo a cualquier situación social, cultural o política en la que las dimensiones global y local se involucran. Ver más en: Juan Luis López Aranguren, “El glocalismo como herramienta para potenciar la creatividad y la innovación de Japón en un mundo globalizado”, *Mirai. Estudios Japoneses*, no. 4 (2020): 11-22. https://www.google.com/url?sp://www.researchgate.net/publication/342713570_El_glocalismo_como_herramienta_para_potenciar_la_creatividad_y_la_innovacion_de_Japon_en_un_mundo_globalizado_-_MIRAI_Revista_de_Estudios_Japoneses_4_20

⁸ López Aranguren, «El glocalismo como herramienta para potenciar la creatividad...».

⁹ López Aranguren, «El glocalismo como herramienta para potenciar la creatividad...».

¹⁰ Para la conceptualización de la triada *poder duro-blando-inteligente*, los trabajos del teórico de las Relaciones Internacionales estadounidense Joseph S. Nye Jr., son fundamentales. Nye define el poder blando como «la habilidad de obtener lo que quieres a través de la atracción antes que a través de la coerción o de las recompensas. Surge del atractivo de la cultura de un país, de sus ideales políticos y de sus políticas». Por otro lado, el poder duro «descansa en la inducción (zanahoria) o la amenaza (garrote)». De la intersección de ambos, surge el poder inteligente, que según Nye «significa aprender cómo combinar (...) poder duro y blando» y «mantener un balance adecuado entre ambos». Ver más en: Joseph S Nye, *Soft Power: the means to success in world politics* (New York: Public Affairs, 2004), 5.

¹¹ En el manga, estados psicológicos como la alegría, la vergüenza, el pudor, la tristeza, la depresión se suelen representar con determinados códigos visuales sobre los personajes.

¹² Franklin M. Hernández Hernández, *El manga: herramienta al servicio de la política. Documento de Trabajo* (La Habana: Centro de Investigaciones de Política Internacional, 2019),

fundamentales eran la propaganda antioccidental, la subordinación de la nación a las necesidades de la guerra y la solidaridad.

Durante la ocupación estadounidense tras el fin de la Segunda Guerra Mundial, se prohibió cualquier tipo de propaganda nacionalista, incluyendo el empleo del manga con esos propósitos. Posteriormente, y a tono con las políticas nacionales del momento (en específico, la Doctrina Yoshida¹³), el manga se convirtió en un instrumento para la recuperación económica. No solo alrededor de este se creó una industria de ganancias millonarias, que lo llevó a convertirse en el medio de comunicación más utilizado en el país, sino que además fue una fuente de alivio en los primeros años tras la devastación que originó la conflagración bélica, y la escasez, el hambre y la miseria que la acompañaron.¹⁴

El auge del manga en la posguerra, manifestado en los trabajos de Tezuka Ozamu, autor de *Astroboy* y padre del manga moderno, también conllevó una expansión de subgéneros: se desprenden en esta época, según los públicos, el *shōnen* (para adolescentes varones), el *shōjo* (para mujeres adolescentes) y el *seinen* (para adultos); y según las temáticas, el manga de aventuras, ficción, terror, policíaco, erótico, deportivo, romántico, de comedia, etc. A partir de los setenta, con el surgimiento de la televisión a color, el género fue llevado a una versión animada, el *anime*, con mayor popularidad incluso que su predecesor en papel.¹⁵

El manga no tardó en rebasar las fronteras de Japón. A partir de los años noventa, la mayor interconexión económica e informativa global (debido entre otras razones, al surgimiento de Internet), propició la expansión del género por todo el mundo, convirtiéndose indiscutiblemente en el mayor producto cultural japonés de exportación, y posiblemente el primero de toda Asia.

3. Japón en Cuba

Varios trabajos se han dedicado a abordar la presencia japonesa en Cuba. En ese sentido se destaca el estudio sobre los nexos bilaterales entre ambos países en las relaciones culturales, de solidaridad y cooperación como herramienta diplomática. De manera general, los vínculos culturales se fortalecieron a partir de los años setenta. La participación de Cuba en la Exposición Mundial de Osaka en 1970, a la cual Japón concedía gran importancia y para la que Cuba destinó cuantiosos recursos, es un hecho notorio en ese sentido. Esta fue la etapa en la que también se iniciaron los vínculos con la televisión y la prensa japonesas, lo cual permitió divulgar los logros alcanzados por la revolución cubana en la nación asiática. Los intercambios culturales entre Cuba y Japón han sido un elemento dinámico en el conjunto de las relaciones bilaterales. Ello ha tenido un impacto positivo para la imagen de ambos países, así como para la promoción del turismo. Igualmente, diversas manifestaciones del arte cubano como la música y la plástica son cada vez más conocidas para el público japonés, lo cual contribuye a la profundización del entendimiento mutuo y amplía los canales de comunicación.¹⁶

Por otro lado, en la divulgación de la cultura japonesa en Cuba en este periodo, se observa una mayor involucración por parte de las entidades gubernamentales japonesas, la Embajada de Japón en Cuba y la Fundación Japón, aunque también se han producido intercambios por interés privado. Todos estos se inscriben dentro de la iniciativa conocida como *All Japan*. En este sentido, las principales manifestaciones culturales japonesas difundidas en Cuba han sido el *origami*, las artes marciales, el bonsái y por supuesto, la animación japonesa. Algunas actividades culturales relevantes en el periodo de 1990-2018 han sido la celebración de fechas significativas en las relaciones entre ambos países como el arribo de la migración japonesa a Cuba en sus aniversarios 100 y 120 en 1998 y 2018 respectivamente, y en 2014, la conmemoración de los 400 años de la llegada del samurái Tsunenaga Hasekura.¹⁷

Además, en este periodo comenzó la enseñanza del idioma japonés a nivel institucional en Cuba. Si bien a partir de los noventa del siglo XX se abrieron los primeros cursos de japonés en la Universidad de La Habana, con el auspicio de la embajada nipona, actualmente, la enseñanza de este idioma se ha expandido a la Facultad de Lenguas Extranjeras de la Universidad de La Habana como parte de su programa curricular, al Instituto Superior de Artes y, en 2016, a la Universidad de Sancti Spiritus. Todo ello demuestra el interés de la parte japonesa por la difusión de esta manifestación tan importante de su cultura. Sobresale también la Cátedra de Cultura Japonesa de la Universidad de las Artes (ISA).

¹³ La Doctrina Yoshida fue la estrategia de seguridad nacional y de política exterior seguida por Japón desde el fin de la Segunda Guerra Mundial hasta el término de la Guerra Fría. Esta fue creada por el Primer Ministro Yoshida Shigeru, y planteaba que Japón debía centrar todos sus esfuerzos nacionales en la recuperación económica posconflicto, dejando los temas militares y de seguridad en un segundo plano y bajo la custodia de su principal aliado, Estados Unidos.

¹⁴ Hernández Hernández, *El manga: herramienta al servicio de la política*.

¹⁵ No obstante, el artículo en sus consideraciones junta por igual *manga* y *anime*, pues el segundo no es más que la versión animada del primero, y conserva por lo tanto gran parte de los conceptos estéticos, y consecuentemente, las mismas razones para su uso político.

¹⁶ Deborah Ramudo Guzmán, "Relaciones entre Cuba y Japón en el período 1990-2018: principales características" (Tesis en opción al grado de Licenciatura en Relaciones Internacionales. Instituto Superior de Relaciones Internacionales "Raúl Roa", Habana, 2019), 34.

¹⁷ Ramudo Guzmán, "Relaciones entre Cuba y Japón...", 59-60.

En Cuba existen varios círculos de seguidores de la cultura japonesa. Hay quienes gustan de las artes manuales como el *origami* o *kirigami*, *jagaki-e*, entre otros. Son grupos donde se reúnen adultos, jóvenes, niños y adultos mayores¹⁸.

Así también debe mencionarse el *cosplay*, una tendencia más moderna que agrupa generalmente a niños y jóvenes, aunque muchos adultos también nos vemos atraídos por ello. Este tema es mucho más complejo, porque hay varias vertientes que comienzan con los mangas o el *anime*. Una de las influencias positivas de esta práctica sería que atrae a los jóvenes al estudio del idioma japonés; y entre las influencias más cuestionadas, que muchos de estos jóvenes terminan convirtiéndose en *otaku*, palabra japonesa que designa al fanático de los personajes de mangas y *anime*.

A juzgar por el éxito de los cursos de idioma japonés y los cursos de *origami*, *sumi-e* y otros impartidos por la Cátedra de Estudios Japoneses del ISA, hay un *boom* de la cultura japonesa en Cuba, algo que también ocurre en muchas otras latitudes (especialmente España, Francia, México, Argentina e incluso los propios Estados Unidos), con mucha más fuerza e intensidad que en Cuba. Muchos jóvenes animadores (profesionales y amateurs) reconocen el influjo del manga y el *anime* en su vocación y hasta en sus respectivos estilos. Mario Masvidal, especialista en el tema, considera que el sector más culto de la juventud cubana (estudiantes y profesionales) es el más entusiasta y mayoritario en el consumo y la práctica de componentes de la cultura japonesa.¹⁹

Según la especialista Yudith Vargas, el *hentai* es muy consumido en la Isla, sobre todo por adolescentes y jóvenes. Se le llama *hentai* a todo el manga y el *anime* con carácter erótico, aunque en la nación donde surge solo refiere el subgénero del ero manga y el ero *anime* con contenido trasgresor, violento, escatológico y moralmente inaceptable.²⁰

Al margen del entramado institucional y oficial establecido entre Cuba y Japón, la influencia de la cultura japonesa en Cuba va incorporándose poco a poco en la vida cotidiana de las nuevas generaciones que habitan la isla caribeña. Los tiempos actuales han abierto nuevos canales de comunicación cultural entre ambos países, que han conectado a las nuevas generaciones en Cuba con la experiencia cultural japonesa. Expresión de este fenómeno y los nuevos contextos puede apreciarse en los *otaku* actuales que forman parte de las varias tribus urbanas que por estos días colorean el entorno de la sociedad cubana.

Para analizar la influencia de esta tendencia en los jóvenes cubanos, es importante hacer un análisis sociológico sobre las distintas generaciones del siglo XX a partir de los animados que han marcado su infancia y adolescencia. Según Mario Masvidal, una primera generación sería la nacida en el primer cuarto del siglo pasado, que creció con los animados silentes y luego sonoros de Micky Mouse, el Pato Donald, el Gato Félix, Blanca Nieves, el Payaso Bimbo y Betty Boop, realizados por afamados artistas estadounidenses como Walt Disney y Max Fleischer. La siguiente generación vivió bajo la égida del Pájaro Loco (Woody Woodpecker), Scrappy, el Corre-Caminos (The Road Runner), Superman, Batman, Las Dos Urracas, Porky Pig, Duffy Duck, Huckleberry Hound, el oso Yogui, en fin, las producciones de la DC, la Marvel, Hannah y Barbera, y otros a los que se suman, claro está, Disney y Fleischer con sus viejos clásicos y sus nuevas producciones de mediados de los años cuarenta, cincuenta e inicios de los sesenta (Fantasma, Pinocho, La Bella Durmiente, Cenicienta, Los aristogatos, etc.).²¹

Luego siguen las generaciones nacidas después de 1959, momento en que se interrumpió abruptamente el flujo de audiovisuales estadounidenses a Cuba como consecuencia de las cada vez más complejas relaciones entre la isla caribeña y Estados Unidos, flujo que fue sustituido paulatinamente por el cine y los animados de los países socialistas. Fue el período de los llamados “muñequitos rusos”, etiqueta genérica con la que se designaban en Cuba tanto los animados propiamente soviéticos, como los provenientes de otras cinematografías de la Europa oriental, sobre todo durante las décadas de los años setenta y ochenta del siglo XX. Los primeros *anime* que llegaron a Cuba fueron *Voltus V* y *Mazinger*, a finales de los años setenta y principios de los ochenta. Sin embargo, tal tendencia se acentuó en los años noventa. Esta época marcó el momento en que muchos niños cubanos comenzaron a ver *anime*, aunque no tuvieran la más mínima idea de que se llamaran así.²²

Sobre estos dibujos, el escritor cubano Leonardo Gala Echemendía escribió en un artículo publicado en la revista *La Jiribilla*:

Alejados tanto del realismo socialista subyacente en los “muñequitos rusos”, como del happyend a ultranza de los “muñequitos americanos” de antes de la época revolucionaria que se exhibían por entonces, estos animados llamaban la atención por sus personajes de apariencias generalmente occidentales, por el buen trabajo de doblaje de actores nacionales, y por la forma en que podían encontrar un momento para transmitir

¹⁸ Damepa, “Anime, mangas, hentai, otakus... Desde Japón hasta Cuba”. *Revista Alma Mater*, no. 53, consultado el 12-11-2020, https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://www.almamater.cu/sites/default/files/documentos/impresos/revista_de_marzo_2018_573.pdf&ved=2ahUKEwiNu7zvz7LuAhVv0FkKHbW7DHgQFjACegQICxAC&usq=AOvVaw1jxMQLVwo3UOmaRBSemYHe

¹⁹ Damepa, “Anime, mangas, hentai, otakus...”

²⁰ Damepa, “Anime, mangas, hentai, otakus...”

²¹ Mario Masvidal Saavedra, “De *otakus* y *mangakas* en el Caribe” *La Jiribilla*, no. 394 (noviembre 2008), consultado el 6-10-2020, http://www.lajiribilla.co.cu/2008/n394_11/394_16.html

²² Masvidal Saavedra, “De *otakus* y *mangakas* en el Caribe”.

valores positivos a los más pequeños, como la solidaridad con los más débiles y los más viejos, el trabajo en grupo, la perseverancia y el premio al esfuerzo, siendo, además, muy entretenidos.²³

Como tantos otros clásicos de Occidente, Peter Pan fue producido por Nippon Animation para el programa World Masterpiece Theater de Fuji TV, que emitía cada año alguna de estas historias y del que nacieron la mayor parte de los *anime* que luego se exportaron al resto del mundo como *Heidi* (1974), *Marco* (1976), *Ana de las Tejas Verdes* (1979) y *Tico y sus amigos* (1994). Entre los más visto en los años noventa se encuentran *Ulises 31*, *Zafiro (la princesa caballero)*, *Gatos Samurái*, *Capitan Futuro*, *Angel*, *La niña de las flores*, *El Mago de Oz*. Como puede apreciarse, esta generación creció bajo la influencia directa de este estilo estético y narrativo, de manera que no es casual su influencia en los jóvenes actuales y su traspaso a las nuevas generaciones, actualizándolo según los nuevos contextos y la propia evolución de dicha tendencia.²⁴

La llegada de Cuba al siglo XXI trajo consigo la relativa revitalización de la economía que había sido fuertemente golpeada por la crisis de los años noventa de la pasada centuria. Los efectos de la oleada migratoria que se generó en ese contexto, a la par de una mayor apertura de la Isla al mundo globalizado, comenzaron a expresarse en la sociedad cubana pero, en especial, entre los más jóvenes. Fue en la primera década del 2000, que comenzó un mayor acceso de la sociedad cubana a las redes sociales en internet y, por tanto, una mayor comunicación con el exterior, en especial con la comunidad cubana de emigrantes, y comenzó así un flujo de información que marcó un antes y un después.

Sin duda, esto significó un espacio para la reproducción cultural y el reconectar con personajes, o estilos, que no resultaban ajenos para aquellos cubanos que fueron niños y ahora eran jóvenes empoderados de las tecnologías de la informática y las comunicaciones, en plena era de la globalización. Para estudiar este fenómeno en el contexto reciente se hace importante analizar las relaciones que existen en la reproducción de la cultura japonesa en la cultura popular cubana, a través de espacios emergentes en la realidad cubana como son las redes sociales, el “paquete semanal” y la emigración.

Al margen de los canales oficiales de distribución de estos productos culturales, junto a las fuentes de consumo que propician la emigración o las redes sociales, se encuentra el llamado “paquete semanal”. El mismo es una colección de material digital que abarca diversas propuestas. Su distribución comenzó aproximadamente desde el 2008 como alternativa ante las desfavorables circunstancias de dos medios de comunicación: la televisión y el internet. El paquete semanal ha levantado una serie de polémicas. Sin embargo continúa circulando y goza de gran popularidad sobre todo entre los más jóvenes.²⁵ Dentro de sus ofertas está una carpeta llamada *Mangas-Anime*, que dedica varios gigas a recientes producciones y materiales relacionados con este género.

En los últimos años el paquete semanal se ha convertido en un indicador a tener en cuenta de los productos más consumidos en una parte importante de la sociedad cubana, y por tanto en un elemento fundamental en la cadena o red de distribución. Los consumidores del paquete han constituido un grupo interactivo de participación, que los convierte en consumidores activos, vinculados con redes sociales como WhatsApp que les permite intercambiar materiales, así como solicitar otros de interés. En este contexto tienen un papel importante la interacción con diversas comunidades, dentro de las cuales los *otaku* son de las más destacadas.

Lo que distingue la presencia del manga y *anime* en Cuba hoy está relacionado con el hecho de que la mayor circulación de esos audiovisuales actualmente ocurre por fuera del circuito oficial de los medios cubanos.²⁶ Existen clubes de *anime*, casi todos de carácter informal, espontáneos en su mayoría, que coleccionan esas piezas, las descargan de internet, los comparten de grupo en grupo, se las prestan, los copian, coleccionan. Aunque para algunos es cuestionable que existan *otaku* en Cuba, propiamente dicho, lo cierto es que muchos jóvenes cubanos se consideran como tal, y han creado espacios en las redes sociales en internet donde intercambian materiales, se reúnen y a partir del 2014 comenzaron a realizar el Festival Nacional Otaku en la Habana.

Dentro de los personajes del *anime* o manga más populares en Cuba están por supuesto *Pokemon* y *Naruto*. En los últimos años ha sido notable cómo, sobre todo los niños, coleccionan cartas relacionadas con estas leyendas y en algunos casos estos se han convertido en sus juegos de mesa o videojuegos favoritos. Teniendo en cuenta la actualidad del tema y la escasa existencia de estudios al respecto en Cuba sobre este particular, varias entrevistas se realizaron en el transcurso de la investigación a niños, adolescentes, y sus familiares, así como a jóvenes fieles seguidores del género. También se consultaron encuestas aplicadas en otras investigaciones al respecto.²⁷ Los resultados ratificaron el interés por estas prácticas en forma de juego, colección o la combinación de ambas cosas y, como fuentes de adquisición de estas cartas, se refieren a familiares residentes en otros países

²³ Leonardo Gala Echemendía, “Una breve historia sobre *manga* y el *anime* en Cuba”, *La Jiribilla*, no. 394 (noviembre 2008), consultado el 10-12-2020, http://www.lajiribilla.co.cu/2008/n394_11/394_01.html

²⁴ Masvidal Saavedra, “De *otakus* y *mangakas* en el Caribe”.

²⁵ José Raúl Concepción Llanes, “La cultura empaquetada. Análisis del consumo audiovisual informal del paquete semanal en un grupo de jóvenes capitalinos” (Tesis de Diploma en Periodismo. Universidad de La Habana, 2015).

²⁶ Masvidal Saavedra, “De *otakus* y *mangakas* en el Caribe».

²⁷ Ver: José Raúl Concepción Llanes, “La cultura empaquetada. Análisis del consumo audiovisual informal del paquete semanal en un grupo de jóvenes capitalinos” (Tesis de licenciatura inédita, Universidad de La Habana, 2015).

especialmente en Estados Unidos, lo cual es indicador de cambios relativos en los patrones de consumo. Debe destacarse que, como se conoce, en Cuba existen dificultades para el acceso a internet a la velocidad que requieren estos juegos, por lo tanto, las cartas resultan más asequibles, sobre todo para los más pequeños. Esta modalidad además es una alternativa mucho más benévola frente a la acción, atención y violencia que generalmente demandan y generan los videojuegos.

Debe resaltarse que en la televisión cubana se han dedicado espacios a esta temática entre los que sobresalen *X-distante* y *Cuadro a Cuadro*, respondiendo a la alta demanda del género por parte de un determinado público.

La apropiación del relato a través del manga, también ha condicionado que algunos se aventuren ya en diseñar y en realizar sus propios mangas y *anime* (aprendices de *mangaka*, es decir, dibujantes de mangas) y que se abran espacios diversos para su consumo. En las producciones de dibujos animados de los estudios de animación ICAIC, pueden identificarse diversos rasgos de esta tendencia, sin duda, muy moldeada por la influencia del cómic americano. [Ver fig. 1 y 2]



Fig. 1 *Revista Pionero* No. 241. 2020. Disponible en: <https://trunks07.cubava.cu/2020/12/21/revista-pionero-241/>



Fig. 2. *Yeyin y el cazador androide*. Dibujo animado creado por Ernesto Padrón Blanco. Disponible en: <https://www.imdb.com/title/tt1042409/mediaviewer/rm3119882753>

La estética del manga y del *anime* ha influido e influye en los jóvenes artistas de la Isla. Muchos de los jóvenes realizadores de la animación en Cuba confiesan su adhesión a la estética manga, y los más moderados reconocen su importancia e incluso la estiman por encima de la estética de Disney, de Hannah y Barbera, de los franceses y de otros. Según Mario Masvidal:

[...] ello ha provocado un diálogo, particularmente en el Instituto Cubano de Arte e Industria Cinematográficos (ICAIC) y con todo lo que de conflicto, de debate, de comunión y de aprendizaje ello conlleva, entre la generación legitimada, aclamada y regente de la animación cubana, muy inspirada en Disney y en otros grandes maestros

del comic y el cartoon norteamericanos, por una parte; y los más jóvenes realizadores de hoy, por la otra (Ernesto Piña, Alexander Rodríguez, Daniel Rivas, Antonio Nodarse, Nelson Serrano, entre otros). Esta nueva generación de artistas de la animación, en la que también hay otros como los estudiantes de universidades como el ISA, el ISDI, el ISPJAE y la UCI, algunos realizadores independientes o semidependientes, se ha desarrollado bajo la influencia del manga y el *anime* y de otras estéticas donde la animación 3D, el rotoscoping, el 3D fotorrealista, y la combinación de maquetas, de fotos, de filmes, de animación 2D, de fondos 3D, y hasta del stop-motion en un misma pieza, marcan el paso, todo ello vehiculado por la tecnología más avanzada y depurada de hoy.²⁸

Uno de los ejemplos más interesantes en este contexto es el de Adrián López Morín, graduado de la Facultad de Medios Audiovisuales del ISA (FAMCA), quien venía trabajando desde el 2002 con un grupo de artistas plásticos y diseñadores para formar un proyecto, que se consolidó en *Anima*.

“En Cuba tenemos un gigantesco problema, que solamente los animadores se forman bajo la necesidad de las instituciones, es por eso que quizá el mundo de creación de dibujos animados no sea el que deberíamos tener. Yo organicé un taller de dibujos animados en la Escuela Profesional de Artes Plásticas, donde formé el primer grupo de animación con el cual empecé a trabajar [...] Como es lógico, al formar artistas plásticos profesionales para hacer animación, teníamos muy buena calidad plástica y no tan buena animación, pero visualmente sí era agradable”²⁹

Poco a poco, a pesar de la escasez de tecnología y de presupuesto, *Anima* comenzó a levantar un historial dentro de la animación cubana. Videoclips infantiles, dibujos animados y campañas de bien público los fueron posicionando dentro del audiovisual animado en la Isla. Pero una de sus obras cumbre es sin duda *Abdala*: «Esta obra de José Martí la quisimos hacer recreada en el entorno de los mayas, con elementos de la ciencia ficción, el ciberpunk, etc., los mismos códigos que tiene implícito el anime japonés en estos momentos: cultura futurista tecnológica, con un ambiente retro, donde el héroe se sacrifica. Tenía toda la parafernalia de una obra épica moderna».³⁰[Ver fig. 3]



Fig. 3 *Abdala. El retorno de los señores de Xibalbá*. Obra de José Martí adaptada y llevada a dibujo animado por Estudios Anima. Disponible en: <http://www.cubadebate.cu/noticias/2012/01/18/abdala-se-cuenta-en-dibujos-animados/amp/>

Este fenómeno, reflejado en la expresión artística de jóvenes creadores, tiene un valor extraordinario. No solo manifiesta la influencia cultural japonesa, sino la riqueza cultural y capacidad de su asimilación en una parte de la cultura popular cubana. En una entrevista que se le realizara al reconocido ilustrador y caricaturista Jorge Oliver Medina, él mismo afirma que «el gran futuro de la historieta en Cuba está en la pila de locos

³⁰ Ferreiro, “Un cuento viejo y un proyecto joven”

dibujando en la calle. La nueva generación de historietistas es un vitral. Hay de todo. Desde quienes siguen aspirando a dibujar mangas hasta quienes solo trabajan con historias sacadas de la tradición yoruba. Mientras logremos seguir siendo un gran arcoíris, estaremos cumpliendo con Cuba. Nuestro país es un crisol en el cual caben los Mangas y Changó».³¹

En 2008 el investigador y estudioso del *anime* Nobuyuki Tsugata visitó a La Habana y Pinar del Río, e impartió varias conferencias en universidades y otras instituciones sobre la historia y el desarrollo actual de la nipoanimación. Nobuyuki Tsugata expresó su perplejidad al constatar que en Cuba, especialmente los jóvenes, estaban muy al día en lo referido al desarrollo de la industria del *anime*, de su historia y sobre todo, muy al día en el conocimiento y disfrute de las producciones de series y largometrajes de animación.

Es importante resaltar cómo estas influencias han llegado especialmente al Museo Internacional del Humor, único de su tipo en Cuba, dedicado al humorismo gráfico y por tanto referente indispensable a tratar en el análisis sobre el tema en cuestión. Este Templo de la Risa, como también se le conoce, posee colecciones que abordan diferentes géneros, tales como el humor político, la caricatura personal, referencias a la historieta, el humor costumbrista. El Museo tiene una relación muy especial con el pueblo donde está enclavado, San Antonio de los Baños, por cuanto éste ha sido cuna de muchos humoristas, caricaturistas y artistas de la plástica en general que de una manera u otra a través del humor en su obra han llevado su mensaje. Entre ellos sobresalen Eduardo Abela con su personaje *El Bobo*, y René de la Nuez con *El Loquito*, ambas creaciones caricaturescas protagonistas de historietas y sagas exponentes de la crítica social y política, devenidos íconos de la tradición del género en Cuba.

Así también el Museo es un espacio donde además de exhibir y promover obras de corte humorístico a través de los eventos que auspicia, también ha constituido un contexto propicio para la formación artística, mediante talleres para público de distintas edades. En ese sentido debe resaltarse el trabajo con los niños orientado a la protección del medio ambiente, a partir de la reflexión a que invitan la vasta colección de obras sobre esta temática que posee la institución. Alejandro Meneses, fue uno de estos niños, hoy artista aficionado que recién comienza su camino y ha obtenido varios reconocimientos. Sin embargo, su obra marca un *impasse* de continuidad y ruptura que le convierten en heredero de esta tradición caricaturesca del humorismo gráfico, la historieta pero con la clara influencia del manga japonés que ha caracterizado a su generación.

Por una parte, Alejandro, en buena medida reflejo de su generación, mantiene los referentes culturales que han inspirado a los artistas de su pueblo con una fuerte influencia de la historia y naturaleza locales según cada momento histórico, tanto en la creación de personajes, historias, especialmente identificadas con la espiritualidad alrededor del Río y el Bosque, temáticas locales que se han convertido en expresión de problemas globales y que son contadas desde la caricatura, la sátira, la historieta. Sin embargo, las maneras de contar este mundo se han adecuadas a los nuevos tiempos y a las influencias que han llegado a jóvenes como Meneses, hijo de las Tecnologías de la Informática y las Comunicaciones, resultados de las influencias que han alcanzado a esta parte del mundo.

El joven artista aficionado declara entre sus principales referentes a Miyazaki Hayao. De ahí que los principales conceptos que aborda su obra están muy influenciados por el imaginario del maestro japonés. Dentro de ellos se destacan la mujer y la naturaleza, todo lo asociado al género femenino, la fertilidad. De manera que pueden establecerse asociaciones que van desde el realismo mágico japonés, propio del manga, al terreno de lo real maravilloso que abunda en la isla caribeña, con fuertes influencias africanas.

Por lo tanto, no es casual encontrar un puente cultural en la obra de Meneses en el que conviven árboles sagrados como la ceiba, criaturas como los *güijes*, madre agua, *cagüeyros*, modificados o transmutados algunos de sus rasgos con el *kodama*, el *kitsune*, el *yokai* y los *yurei*. A partir de estos elementos el artista concibe sus personajes donde es posible reconocer no solo los rasgos propios del manga y todo ese universo cultural mezclado, sino que cada personaje y obra forman parte de una historia o historieta que también se corresponde con este género y donde puede apreciarse su adecuación al entorno cubano.

Su obra no solo está comprendida en la categoría de dibujo, sino que también ha empleado la escultura como modo de expresión. Algunas de sus creaciones conviven en un gran jardín donde un espacio está dedicado al arte y al culto, a modo de santuario Zen, el cual vendría siendo una gran pieza de arte que tiene en la naturaleza su escenario, entidad y sentido. [Ver fig. 4, 5, 6, 7 y 8]



Fig. 4. *Esthra*. Dibujo original. Personaje creado por Alejandro Meneses. A pesar del sentido fundamental que tuvo la obra en su inicio, esta entidad, *Esthra*, ha sido la piedra angular para otras creaciones.



Fig. 5. *Esthra*, estampada en las celosías de una azotea, aprovechando el moho para grabar su figura



Fig. 6. *Esthra*, Esculpida en piedra. Su autor, Alejandro Meneses, declara respecto a la obra: «Uno de los personajes que más quiero dentro de mi mundo onírico. Básicamente una señora regordeta que viaja volando sobre una estrella fugaz con un itinerario bien apretado al tener la labor de distribuir deliciosas pizzas estelares a personas especiales atravesando grandes distancias. Ella no es la única con el empleo, pero sí, al parecer, la asignada a mi región del mundo. Aunque siempre la represento sobre la estrella, aquí la tiene en su forma de semidios estelar cuidando de mi Santuario Zen»³².



Fig. 7. *Introspección*. Alejandro Meneses

³² Entrevista realizada por la autora a Alejandro Meneses. 21 de noviembre de 2020.



Fig. 8. *Kodama* Criollo. Alejandro Meneses. Inspirado en el mítico Kodama, sacado del imaginario de Miyazaki Hayao. Estas figuras están asociadas a espíritus o guardianes de los bosques y por tanto se afectan y disgustan ante aquellos que no tienen respeto por el medio ambiente. Por lo tanto, su presencia es una señal una señal de que el bosque se encuentra en buen estado. Son una especie vista en la *Princesa Mononoke*, película escrita y dirigida por Miyazaki.

Como puede apreciarse el diálogo cultural es de las riquezas más importantes que resultan del encuentro de dos culturas tan distantes y cercanas como la cubana y la japonesa. Ambas, a la vez, resultado de otras confluencias históricas, locales, regionales y globales que se entremezclan, y no son más que la síntesis de un mundo cada vez más global e interconectado. Intereses comunes confluyen en los diversos modos de expresión a la vez que se articula y enriquece un lenguaje compartido.

Recientemente, en 2019, en el acto por aniversario 90 del establecimiento de relaciones entre ambas naciones, Anayansi Rodríguez Camejo, viceministra de Relaciones Exteriores, expresó «Los pueblos de Cuba y Japón comparten sentimientos especiales. El hecho de ser archipiélagos, la capacidad de sortear desastres naturales, sentir orgullo por nuestras culturas distintivas, tener el arroz como uno de los alimentos esenciales de nuestros pueblos, ser amantes del béisbol, han contribuido a la entrañable amistad que nos une».³³ Sin duda, estos aspectos constituyen precedentes importantes que no solo han construido 90 años de relaciones, sino que marcan un punto de partida para fortalecer y ampliar vínculos teniendo en cuenta posibles nuevos espacios de relacionamiento.

4. Conclusiones

La diplomacia cultural constituye una herramienta decisiva en la transmisión de la cultura y los valores nacionales, pero sobre todo para tender puentes entre las diversas culturas del mundo e interconectarlas.

Entre Cuba y Japón existen potencialidades para favorecer el intercambio cultural. En la isla caribeña, entre las nuevas generaciones, puede identificarse la emergencia de un grupo de creadores y aficionados a la cultura japonesa que han incorporado de manera empírica la influencia cultural nipona a sus producciones y en general a la vida cotidiana, por lo tanto, encarnan estas demandas.

³³ Milagros Pichardo, “Los pueblos de Cuba y Japón comparten sentimientos especiales”, *Granma*, consultado el 20-12-2020, <http://www.granma.cu/mundo/2019-12-20/los-pueblos-de-cuba-y-japon-comparten-sentimientos-especiales-20-12-2019-21-12-26>

En tal sentido, se evidencia la factibilidad de explorar áreas de cooperación e interés común en materia cultural y de formación. Ello abarca desde la escuela de dibujo y animación, hasta la extensión del estudio del idioma japonés, el cual ha despertado gran interés entre los más jóvenes a partir de las populares historias que consumen.

Este intercambio supone un diálogo cultural que favorece a ambos actores. No solo se trata del enriquecimiento del país receptor del tema en cuestión, sino también del retorno de esa cultura al país emisor, modificada, reinterpretada y enriquecida desde la óptica de lo propio. De manera que este constituye un verdadero punto de partida para articular un lenguaje común y universal, que permita mayor comprensión y participación.

5. Bibliografía

- Concepción Llanes, José Raúl. “La cultura empaquetada. Análisis del consumo audiovisual informal del paquete semanal en un grupo de jóvenes capitalinos”. Tesis de Diploma en Periodismo. Universidad de La Habana, 2015.
- Damepa. “Anime, mangas, hentai, otakus... Desde Japón hasta Cuba”. *Alma Mater*, no. 53. Consultado el 12-11-2020. https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://www.almamater.cu/sites/default/files/documentos/impresos/revista_de_marzo_2018_573.pdf&ved=2ahUKewiNu7zvz7LuAhVv0FkKHbW7DHgQFjACegQICxAC&usg=AOvVawIjxMQLVwo3UOmaRBSemYHe.
- Ferreiro, Diana. “Un cuento viejo y un proyecto joven”, *Granma*. Consultado el 7-01-21. <http://www.granma.cu/cultura/2015-12-07/un-cuento-viejo-y-un-proyecto-joven-07-12-2015-22-12-40>
- Gala Echemendía, Leonardo. “Una breve historia sobre *manga* y el *anime* en Cuba”. *La Jiribilla*, no. 394 (noviembre 2008). Consultado el 10-12-2020, http://www.lajiribilla.co.cu/2008/n394_11/394_01.html.
- Hernández Hernández, Franklin M. “Poder Japonés”. Tesis de Maestría en Historia Contemporánea. Universidad de La Habana, 2020.
- Hernández Hernández, Franklin M. *El manga: herramienta al servicio de la política. Documento de Trabajo*. La Habana: Centro de Investigaciones de Política Internacional., Cuba, 2019.
- López Aranguren, Juan Luis. “El glocalismo como herramienta para potenciar la creatividad y la innovación de Japón en un mundo globalizado”. *Mirai. Estudios Japoneses*, no. 4 (2020): 11-22 <https://revistas.ucm.es/index.php/MIRA/article/view/67540>
- Masvidal Saavedra, Mario. “De *otakus* y *mangakas* en el Caribe”. *La Jiribilla*, no. 394 (noviembre 2008). Consultado el 6-10-2020, http://www.lajiribilla.co.cu/2008/n394_11/394_16.html
- Nye, Joseph S. *Soft Power: the means to success in world politics*. Nueva York: Public Affairs, 2004.
- Pichardo, Milagros. “Los pueblos de Cuba y Japón comparten sentimientos especiales”, *Granma*. Consultado el 20-12-2020, <http://www.granma.cu/mundo/2019-12-20/los-pueblos-de-cuba-y-japon-comparten-sentimientos-especiales-20-12-2019-21-12-26>
- Ramírez Enamorado, Lianna. “Japón y la internacionalización de su cultura como estrategia diplomática”. *Observatorio Iberoamericano de la Economía y la Sociedad del Japón* 5, no 18 (septiembre 2013), <https://www.eumed.net/rev/japon/18/cultura-japon.pdf>.
- Ramudo Guzmán, Deborah. “Relaciones entre Cuba y Japón en el período 1990-2018: principales características”. Tesis en opción al grado de Licenciatura en Relaciones Internacionales, Instituto Superior de Relaciones Internacionales “Raúl Roa”, La Habana, 2019.
- Saddiki, Said. “El papel de la diplomacia cultural en las relaciones internacionales”. *Revista Cidob d’Afers Internacionals* 88. *Comunicación, Espacio Público y Dinámicas Interculturales*. Consultado el 10-10-2020, https://www.cidob.org/es/articulos/revista_cidob_d_afers_internacionals/88/el_papel_de_la_diplomacia_cultural_en_las_relaciones_internacionales
- Serguera, Laura. “Un tipo que hace muñequitos”. *Animados ICAIC. 1960-2020*. Consultado el 5-01-2021, <http://www.animadosicaic.cult.cu/es/actualidad/un-tipo-que-hace-munequitos/>.