



Proyecto sociocultural MangaQ'ba

Fundado en:
2011

Presidente:
Juan Carlos Gil Palomino

Actividad:
Formar valores humanos a partir de la promoción de la cultura japonesa

Entrevista con Juan Carlos Gil Palomino

Camagüey, ciudad fundada como “Santa María del Puerto del Príncipe” hace más de 500 años, se encuentra entre la capital cubana, La Habana y la segunda ciudad más grande del país, Santiago de Cuba. Fue declarada Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO en 2008, sin embargo, la distancia de más de 500 km de la capital la limitan de ser un destino popular para los visitantes japoneses. Aún así, sorprendentemente la cultura tradicional y pop japonesa ha destacado su presencia aquí. Nos preguntamos ¿por qué?

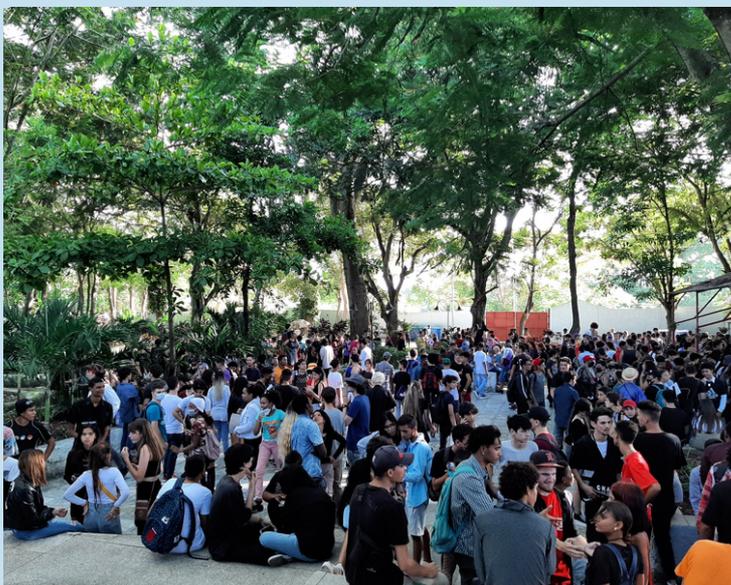
Proyecto MangaQ'ba y su festival “HANAMI”

Desde hace ya una década, en Camagüey se celebra anualmente un evento llamado “HANAMI”, siempre en abril, cuando florecen los robles blancos, similares a los cerezos japoneses. En Japón, *hanami* se trata del acto de observar los cerezos florecidos para disfrutar la llegada de la primavera. En su versión camagüeyana, sin embargo, comprende demostraciones de artes marciales como el Kendo y el Aikido, torneos de videojuegos, concursos de *cosplay* y *karaoke* con personajes y



canciones japoneses, entre muchas otras actividades. Su magnitud ha venido extendiéndose poco a poco, principalmente entre los jóvenes de no solo Camagüey, sino de toda Cuba.

En 2020 y 2021, el festival se canceló debido a la pandemia de COVID-19 y no fue hasta que disminuyó el número de contagios –en 2022– que se logró retomar el evento, el cual reunió a varios miles de personas de cerca y lejos de la provincia.



Festival HANAMI, 2022



Cosplayers



Exhibición de Kendo

La organización y gestión del evento recae en el proyecto sociocultural “MangaQ'ba”, fundado por su actual presidente, Juan Carlos Gil Palomino, junto a sus compañeros Yohan Manuel Pérez García, vicepresidente; Carmen Rosa Olazabal, productora general y Adianys Millet Ramos, excelente dibujante de *manga* (historietas) aunque ya no es un miembro activo.

Juan Carlos es un artista audiovisual y está involucrado en varios proyectos socioculturales, además de trabajar como director creativo del Festival Internacional de Video Arte (FIVAC) y subdirector técnico del Centro para la Exhibición, el Desarrollo y la Investigación de los Nuevos Medios (CEDINM). Desde su niñez, fue familiarizándose con las artes marciales japonesas por medio de su padre, quien practicaba *Jujutsu** en uno de los varios *dojo* existentes en Camagüey. Esto también influiría en que Juan Carlos practicara el Kendo más adelante. A los 11 años ya el cine *chambara* (de samuráis) y el *anime* (animación japonesa) eran parte de su vida.



Montaje de una galería del CEDINM

Los *manga* y *anime* no son productos culturales únicos de Japón, sin embargo, Juan Carlos sentía que solo en estos estaban siempre presentes los mensajes morales y elementos educativos tales como la perseverancia, la amistad, el amor por la naturaleza y la disciplina, entre otros. Es cierto que los *anime* populares como *Naruto*, *Dragonball* o *Kimetsu no Yaiba* tienen mucho contenido violento, sin embargo, hay que destacar que a su vez “promueven el sentido de lo justo, la importancia de los amigos y la familia, el trabajo en equipo y la superación personal a través del esfuerzo diario” –comentó.



Parte del equipo de desarrollo de FIVAC

Generar espacios de diálogo y convergencia siempre ha sido el interés de Juan Carlos, así, en algún momento pensó usar elementos de la cultura japonesa como eje para crear estos espacios. Su formación como Licenciado en Educación y su experiencia como maestro de instituto politécnico, fueron fundamentales a la hora de perfilar los objetivos de sus proyectos e implementarlos realmente. Así nació, el 3 de marzo de 2011 –fecha de *Hinamatsuri* (día de las niñas en Japón)– el proyecto sociocultural “MangaQ’ba”.

Teniendo en cuenta que Juan Carlos está involucrado en diversas actividades socioculturales, preguntamos ¿de dónde vienen su motivación e inspiración? “Sin dudas mi principal pasión desde su fundación, ha sido MangaQ’ba y la posibilidad de promover la cultura japonesa, porque entiendo que lo que he aprendido de ella ha contribuido a que hoy sea mejor persona y allí está el resultado que me gustaría aportar a las generaciones que actualmente se están formando en Cuba, la posibilidad de inspirarse a ser mejores” –respondió. Nos contó que el principio de “No rendirse jamás” rige su vida y le motiva a seguir promoviendo los mejores valores nipones.

La cultura de Japón en la formación de jóvenes cubanos

El proyecto MangaQ’ba tiene entre sus objetivos promover el entendimiento de valores japoneses a través de manifestaciones de elementos culturales hacia todas las edades y géneros. Abarca una amplia gama de áreas, desde lo tradicional, como las artes marciales, el *go*, el *shogi* y el *bonsái*; hasta la cultura pop, como los videojuegos, el *cosplay* y el *karaoke*. Aunque la escala de sus eventos crece año tras año, Juan Carlos no se olvida de guiar a los jóvenes, lo cual mantiene como una característica fundamental en todas sus actividades.

La cultura pop japonesa tiene un fuerte componente de entretenimiento y es capaz de atraer a mucha gente, como se evidencia en el caso del *anime* –un



Juan Carlos practicando Iaido

**Jujutsu* (柔術): arte marcial japonés clásico que abarca una variedad amplia de sistemas de combate modernos basados en la defensa sin armas ante uno o más agresores, tanto armados como desarmados.

producto apreciado en todo el mundo-. MangaQ'ba aprovecha este factor para reunir a los jóvenes, pero sus actividades no tienen únicamente el propósito de consumir estos productos de entretenimiento.

“Hemos generado un espacio para profundizar y promover valores mediante la cultura que ha impactado profundamente a muchos jóvenes” –dice Juan Carlos. Según él, la diversidad y la calidad de extremo cuidado y minuciosidad propias de la cultura japonesa, constituyen un gancho que ha logrado atrapar el interés de niños, adolescentes y jóvenes cubanos. Es importante para estos grupos etarios tener un espacio donde se les permita construir y socializar en un ambiente en el que puedan compartir intereses comunes. MangaQ'ba ofrece tal espacio valiéndose de elementos propios de Japón. “Me doy cuenta de que algunos jóvenes se inspiran en los valores que obtienen de las obras japonesas para afrontar los distintos problemas que se les presentan en su vida cotidiana” –señala refiriéndose al resultado de sus actividades.

La jornada Agosto de Paz que realiza el proyecto del 6 al 9 de agosto cada año, no solo conmemora los hechos ocurridos en Hiroshima y Nagasaki, sino que provee a los jóvenes con la oportunidad para debatir abiertamente sobre estos temas, lo cual conlleva a generar conciencia sobre los peligros de la guerra y la importancia del desarme nuclear, por citar algunos. Un ejemplo de cómo los más jóvenes pueden tomar conciencia hacia estos temas complejos a través de un producto cultural japonés, es el clásico de animación *Hotaru no Haka* (La tumba de las luciérnagas). Según Juan Carlos, todos los proyectos y actividades en los que está involucrado “buscan, de una forma u otra, inspirar y aunar las nuevas generaciones en pos de espacios más inclusivos y que posibiliten el crecimiento personal de los jóvenes en cuanto a libertad creativa y de pensamiento.” – podemos ver por un instante su condición de educador.

“

“Hemos generado un espacio para profundizar y promover valores mediante la cultura que ha impactado profundamente a muchos jóvenes”



4ta Conferencia Internacional por el Equilibrio del Mundo
Palacio de Convenciones, La Habana, 2019

Discursos que no envejecen

Guiar y formar a los jóvenes desde su propia identidad cultural es una perspectiva importante que mantiene siempre Juan Carlos. Es muy consciente del papel que juega la cultura en la formación de las personas. “No queremos que nadie piense que nuestra intención es volvernos japoneses. Queremos aprender de lo que disfrutamos, en este caso la cultura japonesa, sin dejar de lado quienes somos” –explica.

Al final de la entrevista le preguntamos sobre los japoneses que le gustaría conocer, a lo que respondió: “Hay cinco personajes históricos que admiro por sus aportes a la historia y cultura de Japón: Tokugawa Ieyasu (fundador y primer *shōgun* del *Shogunato* Edo en el Siglo XVII), Mishima Yukio (novelista y activista), Mifune Toshiro (actor), Katsushika Hokusai (artista plástico) y Kurosawa Akira (director de cine).

Refiriéndose al último, comentó que “Hay que tener en cuenta que la estética y la dramaturgia de sus películas son un referente a nivel mundial y marcan un hito en la historia del cine. Su discurso no envejece y logra conectar con todas las generaciones, como suelen hacer los clásicos”. Opina además que la obra de Kurosawa retrata a la perfección el período Edo, por el cual siente gran atracción. “Para mí sería muy difícil escoger una película de Kurosawa, pero tengo tres que veo a menudo: *Rashomon*, *Sanjuro* y *Ran*” – confiesa. Juan Carlos no podrá realizar un encuentro con estos grandes personajes históricos, pero seguro a través de su obra y legado le seguirán acompañando en su vida.



Campeonato de Kendo donde Juan Carlos obtuvo el *Fighting Spirit*
Camagüey, 2012

