



Fanzine de distribución gratuita de MANGA, ANIME y cultura Japonesa  
Diciembre 2007 - Nro. 4

## EDITORIAL



Número especial de Fin de Año, mucho sobre leyendas y cultura japonesa y poco animé (para el próximo número les tengo incontables artículos sobre animé, así que a no desesperar). Diganme que les pareció este número y recuerden entrar al blog para ver las novedades!  
Cualquier duda, consulta, comentario o si quieren colaborar con alguna nota de animé o manga escriban a: [joan\\_gi@yahoo.com](mailto:joan_gi@yahoo.com)

Nos estamos leyendo!  
Sayounara, Tokihiro ^^

Web: <http://geijutsu.hispaotaku.net/>  
Blog: <http://geijutsu.blogspot.com>

Revista  
**geiJUTSU**  
arte japonés  
げいじゆつ  
 [geijutsu.blogspot.com](http://geijutsu.blogspot.com)

## RELIGIÓN Y LEYENDAS JAPONESAS



SHINTO

### LOS MITOS DEL KOJIKI

El mito de la creación japonesa debe mucho a la mitología India y China.

El Kojiki invita al lector a identificarse con todos los mitos, dejando a un lado toda coherencia o lógica en sus relatos. El kojiki se convirtió en la principal fuente de autoridad de la religión sintoísta.

### EL NACIMIENTO DE JAPÓN

En el principio, no había nada más que un huevo informe de gas que formó los cielos y la tierra. Tres dioses se crearon a sí mismos, y se escondieron en los cielos. Otros siete dioses nacieron de la misma manera, y los dos últimos se llamaron Izanagi e Izanami.

De la unión entre ellos surgieron las islas japonesas, aunque en un principio Izanami dio a luz a un malforme niño-sanguijuela, al que lanzaron al mar sobre un bote hecho de juncos. Luego de este incidente volvieron al cielo para pedir consejo a los demás dioses, y éstos les explicaron que su error estaba en el ritual del matrimonio que habían realizado: Ella no debería haber hablado primero cuando ambos se encontraron, pues no es propio de la mujer iniciar la conversación. Como deseaban tener hijos repitieron el ritual, pero esta vez Inazagi habló primero. Conforme a sus deseos concibieron todas las islas que forman el Japón y crearon dioses del viento, de los árboles, de los ríos y las montañas.

El último dios a quien dieron nacimiento fue al del fuego, cuyo alumbramiento produjo terribles quemaduras en Izanami dándole muerte. Izanagi estaba tan furioso que cortó la cabeza del dios del fuego, pero las gotas de sangre que cayeron a la Tierra dieron vida a nuevas deidades.

Izanagi quiso seguir a su esposa a Yomi (la región de los muertos), pero cuando llegó allí Izanami ya había comido en el hogar de Yomi, lo que hacía imposible su vuelta al mundo de los vivos. Pues Yomi es la tierra de la Podredumbre y la Suciedad, un lugar de castigo y horror; así la comida cocinada con el fuego de aquel lugar se volvía impura. Totalmente encolerizado con Izanami tuvo que huir de Yomi y entró al agua a limpiar su cuerpo de la suciedad de aquel lugar, dando así nacimiento a los dioses más importantes del panteón japonés.

Al secar su ojo izquierdo, nació Amaterasu, la diosa Sol; la diosa Luna, Tsuki-yomi y Susanoo, el dios de la Tormenta.

Izanagi decidió dividir el mundo entre sus tres hijos. Encargó a Amaterasu el gobierno del cielo; a Tsuki-yomi el de la noche y a Susanoo le encomendó el cuidado de los mares. Susanoo, sin embargo, prefirió ir al mundo inferior para estar con su madre y por esta razón fue desterrado.

Antes de ser desterrado a Yomi, Susanoo manifestó su deseo de despedirse de su hermana Amaterasu. Ella, sospechando de los celos que le tenía Susanoo, se armó con un arco y flecha antes de acudir a la cita; sin embargo, Susanoo se mostró encantador y cautivó a la diosa con la sugerencia de engendrar hijos juntos como prueba de buena fe. Amaterasu accedió, pero antes exigió que él le entregara su espada, que quebró en tres pedazos, y mientras trituraba los trozos en su boca, de su aliento nacieron tres diosas.

Susanoo pidió a Amaterasu cinco collares, los cuales masticó para engendrar otros tantos dioses.

Susanoo le tendió una trampa a la diosa del sol cuando arrojó un caballo desollado en la sala donde Amaterasu tejía, causando la muerte de uno de sus asistentes. Amaterasu huyó atemorizada y se ocultó en una cueva. Ocasionando así la oscuridad en el mundo.

Todos los dioses trataron de convencer a Amaterasu de salir de la cueva, pero ella los rechazó a todos. Finalmente, el kami de la festividad, Ama no Uzume, tramó un plan; colocó un gran espejo de bronce en un árbol, frente a la cueva de Amaterasu, y adornada con flores y hojas, la diosa bailó desnuda.. Todos los dioses masculinos rugieron de risa, y Amaterasu sintió curiosidad. Cuando se asomó para ver que sucedía, un rayo de la luz llamado "amanecer" escapó y Amaterasu se deslumbró por su propio reflejo en el espejo. El dios Ameno-Tajikarawo la obligó a salir de la cueva y selló la entrada. Rodeada por la festividad, la depresión de Amaterasu desapareció y ella accedió regresar su luz al mundo. Desde entonces Uzume fue conocida como el kami del amanecer así también como de la festividad.



#### TORII

Un torii es un arco tradicional japonés, comúnmente encontrado en las entradas de los santuarios Shinto. Posee dos columnas sobre las que se sustentan dos arcos, frecuentemente coloreados de tonalidades rojas o bermellonas. Algunos de estos arcos poseen tablas escritas montadas entre las

barras horizontales. Tradicionalmente, los torii están hechos en madera o piedra, aunque recientemente se han comenzado a hacer en acero.

## Yōkai

### Duendes, fantasmas y espíritus de la mitología japonesa



Kitsune: El zorro es considerado un ser astuto, egoísta y travieso.

Tanuki: Es una especie de mapache japonés, o perro mapache, al que se le atribuyen poderes sobrenaturales, sólo que, al contrario que en el zorro, los poderes del mapache son considerados divertidos. En el folclore japonés, los mapaches japoneses tienen la habilidad de cambiar su apariencia, pudiendo adoptar la forma de una persona.

Nekomata: Cuando un gato llega a la edad de 10 años, se creía que su cola se iba dividiendo hasta que se hacían dos. Los Nekomatas son capaces de transformarse en mujeres por lo regular ancianas, que si están mucho tiempo con los seres humanos provocan pestes, enfermedades, etc.

Hitotsume Kozō: Duende que adopta la apariencia de un joven monje budista con un solo ojo.

Nopperabou: mujer sin rostro.

Rokurokubi: Mujer del cuello largo. Por la noche puede alargar el cuello tanto como quiera.

Yuki-onna: Hermosa mujer de las nieves cuyo aliento glacial hiela todo lo que toca.

Zashiki Warashi es el duende del hogar en la mitología japonesa. Protege las casas y a sus habitantes de cualquier peligro, proporcionando felicidad y prosperidad. Según la mitología podría ser un antepasado de la familia y se le representa como una niña de corta edad vestida a la manera tradicional del Japón, con pelo corto y kimono.

Oni: Las representaciones de onis varían ampliamente, pero es frecuente mostrarles como gigantescas criaturas de afiladas garras, pelo revuelto y dos largos cuernos surgiendo de sus cabezas. La mayoría de las veces poseen forma humanoide, aunque en ocasiones han sido mostrados con características antinaturales, poseyendo gran número de ojos o dedos extra. Su piel puede ser de un variado rango de colores, pero rojo, azul, negro, rosa y verde son particularmente comunes. Su fiera apariencia se ve incrementada por las pieles de tigre que tienen tendencia a vestir y los garrotes de hierro, llamados *kanabō*, que suelen llevar. Esta imagen ha dado lugar a la expresión "oni con garrote de hierro", que denota resistencia. También usado en el sentido de "fuerza para el fuerte", o poseer una habilidad natural incrementada o suplementada gracias al uso de alguna herramienta.

Kappas: Los kappa suelen representarse como pequeños humanoides con forma de rana del tamaño de un niño. La cara tiene aspecto de tortuga y en muchas ocasiones es dibujado con un caparazón en la espalda. El hábitat natural de los kappas son los ríos y lagunas de Japón. Utilizan sus extremidades con forma de aleta para desplazarse y nadar a gran velocidad.

Pero lo más interesante de los kappas es que tiene una especie de calva en la cima de sus cabezas que está llena de agua. Se trata de una cavidad en la cabeza llena de agua y rodeada de pelo. Según la leyenda, los kappas son muy poderosos, y toda su energía viene del agua que tienen en sus cabezas. Si salen a la superficie, y por evaporación, u otro fenómeno, pierden el agua de sus cabezas pierden sus poderes y pueden incluso llegar a morir.

Los kappa suelen ser el personaje malo en los cuentos tradicionales japoneses. En los mangas suelen tirarse flatulencias muy fuertes, mirar muchachas a escondidas mientras ellas se desvisten, roban hortalizas en los huertos, raptan a niños o mujeres. De hecho una de las comidas favoritas de los kappas son los niños humanos, un manjar al que no se pueden resistir. Según diversas interpretaciones, los kappas absorben la energía de sus víctimas chupándoles la sangre, comiéndose el hígado o las entrañas (ver su relación mitológica estructural con los "vampiros"). Para asustar a los kappas se puede utilizar fuego. Aún hay muchas aldeas en Japón que utilizan fuegos artificiales cada año para asustar a los malos espíritus, entre ellos los kappa. Aún así, según la mitología, los kappa son

seres muy educados que siguen a la perfección el código de conducta japonés. Por esto, según la tradición, para poder escapar de un kappa solo es necesario hacer una reverencia. El kappa se vera obligado a devolverla, dejando caer el agua de su calva y perdiendo temporalmente sus poderes.

Hasta aquí el lado malo de los kappas, pero también tienen su lado bueno. Los kappas son bastante curiosos y les gusta espiar a los humanos. Entienden y pueden hablar japonés, en ocasiones incluso se relacionan con humanos siempre y cuando obtengan beneficios a cambio. Por ejemplo, suelen hacer encargos para humanos recibiendo pepinos a cambio, que es para los kappas la única comida que es más deliciosa que los niños humanos. Tradicionalmente, las familias japonesas lanzaban pepinos a los lagos cercanos a sus casas para evitar que los kappas se comieran a los niños. Hoy en día, existe un tipo de sushi llamado *kappamaki* (rollo de kappa), que es simplemente arroz con un trocito de pepino en el centro.

Algunos kappas llegan a hacerse amigos del hombre, e incluso los ayudan a regar los huertos o enseñan trucos de medicina. Según la leyenda tienen grandes poderes para eliminar los dolores de espalda. Existen templos dedicados algunos kappa mitológicos que se cree ayudaron a los pobladores de la aldea.

-Tokihiro

## MUÑECAS JAPONESAS



Las muñecas Japonesas representan parte de las tradiciones culturales, no pasan a ser sólo un simple juguete, sino son toda una reliquia, que pasan de generación en generación. Se producen en el norte de Japón y su realización se debía a que los campesinos durante el invierno al no poder cultivar arroz por las nevadas producían muñecas que luego las vendían como artesanía. Las distintas técnicas varían dependiendo del lugar de producción.

La tradición dice que cuando una niña quería mucho a su muñeca, esta podía llegar a adquirir una alma. Y si esta misma muñeca se rompía, era enterrada en un templo sintoísta mientras su dueña rezaba para quedar embarazada de una niña, la cual adquiriera el alma de la muñeca.



### Kokeshi

En Japón, se destacan entre los juguetes tradicionales los kokeshi o muñecos de madera. Hoy en día, los kokeshi se encuentran en todo el país, pero sólo en la región de Tohoku, ubicada en el norte de la isla de Honshu, se los fabrica de acuerdo a técnicas locales tradicionales que van pasando de generación en generación de artesanos. Se cree que los kokeshi tradicionales se remontan a unos doscientos años atrás, es decir, a mediados del período Edo (1603-1867).

Los kokeshi están compuestos sólo por una cabeza y un cuerpo, los cuales pueden fácilmente trabajarse en un torno. Es de destacar que los muñecos de este tipo comenzaron a fabricarse en todo el país, principalmente después del fin de la Segunda Guerra Mundial. Con el crecimiento de la economía, los kokeshi comenzaron a fabricarse con un diseño original como objetos artesanales y a venderse en muchas tiendas donde los japoneses pasaban sus vacaciones. Estos últimos tienen una historia relativamente corta, y se conocen actualmente como kokeshi nuevos (shingata), en oposición a los kokeshi tradicionales (dento), cuyas raíces son más antiguas.

-Tokiiro

## KATANA



La katana es un sable de tipo curvo, con un único filo, tradicionalmente usado por los samuráis. Ronda el metro de largo y alrededor de 1 kilo de peso. Por lo general se llevaba junto a la espada corta llamada wakisashi formando así el duo daisho.

Esta sería la definición de "Katana", una definición fría y sin vida a la cual vamos a tratar de cambiar y darle el espíritu que se merece.

Los orígenes se remontan a cuando la dinastía china Song (960-1279) introduce en Japón una espada exageradamente grande (parecida a la de sanosuke sagara de kenshin :P) pensada para golpear y hacer caer al jinete junto con su caballo.

El hecho de que la katana sea curva (por eso se la encasilla en el género de los sables) no es una cuestión meramente caprichosa sino que se trata de una forma totalmente funcional, ya que la katana tiende a hacer un corte y poder seguir con su trayectoria inicial (es un arma pensada para el corte y no para la estocada). De otro modo, siendo por ejemplo recta, la espada correría riesgo de atascarse, por esto también es un arma bastante eficaz para blandirla a caballo.

El Kenjutsu (técnica de la espada) es el arte marcial japonés por el cual se enseña a manejar la espada de la mejor manera, hay muchas escuelas (cada una con sus propias técnicas) que aun hoy son practicadas. Por ejemplo el "niten ichi ryu", el estilo creado por Miyamoto Musashi, famoso espacachin. También parte de la esencia del kenjutsu, por no decir que es la misma en sí, el "iaijutsu" el arte de desenvainar rápido y cortando (kenshin!!) haciendo que el corte sea de abajo hacia arriba. Aunque en la actualidad la técnica más común es el "Kendo" (camino de la espada), donde se esgrimen las espadas de bambú (shinai) y se tienen como protección una máscara y una armadura (men y bogu). Otra herramienta que ayudaba muchísimo a la práctica del kenjutsu era el bokken, que es una réplica de una katana pero en madera, lo que permitía poder practicar las distintas técnicas sin ningún peligro y así poder entrenar con otros.

Hay muchas cosas que hacen especial a la Katana, una de ellas es su fabricación, muy distinta a cualquier otra espada del mundo. Se utilizaba un acero llamado tamahagane que se partía en fragmentos y se lo mezclaba con arcilla líquida envolviéndose todo eso en papel de arroz, eso se calentaba y golpeaba hasta conseguir un rectángulo de acero al rojo vivo, se volvía a calentar y se seguía golpeando hasta obtener el doble de este rectángulo. Luego se plegaba para quedar en su tamaño original, este proceso se repetía unas 10 veces, lo que hacía que la hoja tenga más o menos 3.500 pliegues sobre sí misma. Así se eliminaba el carbón, que si bien hace que el acero se endurezca, también queda demasiado frágil. Tampoco es óptimo hacerlo más de 12 veces ya que la estructura general del acero se debilitaría. El filo es tema aparte, se toma un rectángulo parecido al primero pero de menor tamaño y se lo pliega cinco veces para que sea muy duro (debido al carbón que no termina de eliminarse) y una vez a punto (elgourmet.com :P) se le adhiere a la hoja que teníamos previamente y se termina de dar forma (como el triángulo en la punta y demás).

La tsuba (la guarda de la hoja y la empuñadura) se creaba en cobre o hierro con distintos diseños.

La tsuka (empuñadura) se forraba con piel de raya y se trenzaba el ito (las trenzas que dan ese aspecto tan distintivo) y la funda (saya) se hacia en madera de magnolia lacada.

Es imposible pensar en una katana y no pensar en quien la lleva, el "samurai". Con la palabra samurai nos referimos al guerrero japonés, que mejor lo describiríamos con la palabra bushi (guerrero). Hay muchas cosas para decir sobre ellos pero por ahora nos vamos a limitar a ver la relación que tenia este guerrero con su katana.



Los bushi empezaban su entrenamiento a una edad muy temprana, llegados sus 15 años se celebraba su genpukku, una ceremonia en la que el joven recibía un nombre de adulto, y en resumen, se hacia samurai. En esta ceremonia se le otorgaba por lo general su katana, sin embargo había un problema, la espada tenia muchos nudos y amarres complicados que la sujetaban a la vaina (saya); esto se hacia para que la espada no se desenfundara accidentalmente, ya que se creía que si se hacia esto se debía usar. Y en compensación a haber despertado el espíritu dormido en la hoja, se tenia que ofrendar sangre a la misma (no me importa lo que diga el documento, quiero que

me llamen sangre!!!). El cuidado que se tenia con la hoja era casi excesivo, un samurai nunca permitía que la saya este manchada con sangre, y siempre estaba cuidando y manteniendo la hoja para que no se pudiera oxidar ni deteriorar. De hecho el dueño de la hoja siempre tenía una especie de kits de mantenimiento para el sable. Se creía firmemente que la espada era, de alguna manera, el alma del guerrero. A esto es que se debe el cuidado, no permitían que nadie mas la toque y hasta le daban un nombre. Cuando el samurai entraba en un recinto (casa de familiares, etc.) debía dejar su katana en la puerta, en un soporte especial pero tenia derecho a quedarse con el wakisashi. Cosa muy distinta cuando se encontraba delante del emperador o algún daymio (señores q están por encima de los samurais) ya q no podían presentarse ante ellos con armas.

La katana es simplemente algo sagrado, el forjador se vestía de blanco y oraba durante un largo tiempo para pedir el favor de los Kamis en la forja de la hoja, luego de estos rituales empieza la forja en sí delante de un altar shinto.

La katana es sagrada, como dije, es símbolo de historia, de tradición, de honor, de vida, de muerte, de fidelidad incuestionable y de un código de honor al que nadie en este mundo ni en ningún tiempo puede cuestionar. Porque mediante la katana el Japón contó historias, sintió, amo y odio con verdadera pasión, con verdadera euforia. Es por eso que cualquier definición que se le a "Katana" será una definición fría y sin vida. La katana son sentimientos y toca un punto muy pasional en la historia japonesa.

Intentamos darle el espíritu que se merece a la definición, fallamos en nuestro intento, pero creo que nadie lo lograra.

-TuReL

## DÍA DEL ORGULLO FRIKI



El día del orgullo Friki o día del friki es una iniciativa popular que intenta reivindicar el derecho a ser Friki de cualquier persona que lo desee. Este día se celebra el 25 de mayo desde 2006 en conmemoración al estreno oficial de Star Wars-A New Hope. Además, esta fecha coincide con el Día de la toalla.

Todo surgió cuando, en un foro de internet dedicado a Marvel, un usuario que se hacer llamar "El Señor Buebo" discutió el hecho de que cualquier friki pudiera o no denominarse así; y el deseo y derecho de los frikis y las "actividades" consideradas frikis, como leer cómics o jugar a rol, fueran reconocidas por la sociedad y no despreciadas. Así, con la creación de este día, los frikis desean demostrar que no son un grupo minoritario.

Igualmente, un grupo de frikis creó un manifiesto friki, con el fin de celebrar este día. Sin embargo el manifiesto, aunque no la celebración, fue criticado por muchas personas que se consideran frikis; ya que algunos puntos creados en este manifiesto, hicieron que el día no fuese tomado muy en serio principalmente por algunos medios de comunicación, y porque consideraban que no representaba completamente a todas las personas que se consideran frikis. Para corregir esos errores, posteriormente se hicieron algunas modificaciones al manifiesto; pero aun así no todos los frikis aceptan este manifiesto como algo representativos de este grupo.

El primer día de conmemoración se celebró en España y en internet, después de que varios medios de comunicación, como los diarios El País y El Mundo dieran a conocer la iniciativa, aunque el apogeo fue en la madrileña Plaza del Callao (lugar donde se grabó una de las escenas más importantes de la película "El Día de la Bestia" de Álex de la Iglesia) donde un grupo frikis disfrazados se concentraron para celebrar su día, entre cánticos y un Pac-Man Humano.

*-Fuente Wikipedia*

## MANIFIESTO FRIKI

Porque hay Día del Padre, de la Madre, del Trabajo, de la Mujer Trabajadora, del Orgullo Gay... comenzaremos una campaña a nivel nacional para que a los frikis (que ya somos legión) se nos tome en serio y no nos definan como "niños grandes".

Porque tenemos derecho a hacer cola por ver una película durante horas. Porque podamos ir a la juguetería, a comprar en el Corte Inglés cualquier figura de Star Wars o de McFarlein Toys, para que no nos miren raro en el metro por ir leyendo un tebeo de Spiderman...

Por eso se declara desde esta página el día 25 de Mayo (fecha del aniversario del movimiento Friki, cuando se estrenó Star Wars) como el Día del Orgullo Friki. Ir pensando en actividades, kedadas, visionados... lo que sea para ese día, y por favor darle el máximo de publicidad posible... a ver si conseguimos salir en el telediario. Seguiremos informando.

### DERECHOS IN-ALIEN-ABLES DEL FRIKI

- 1.-Derecho a ser más friki.
- 2.-Derecho a quedarse en casa.
- 3.-Derecho a no tener pareja y ser virgen hasta la edad que sea
- 3.1- Derecho a, si tiene pareja, intentar convertirla en friki.
- 4.-Derecho a no gustarnos el fútbol ni el deporte en general.
- 5.-Derecho a la asociación friki.
- 6.-Derecho a tener pocos amigos (o ninguno).
- 6.1-Derecho a tener todos los amigos frikis que se quieran.
- 7.-Derecho a no ir a la moda (una camiseta de Homer es ir siempre de moda) .
- 8.-Derecho al sobrepeso y a la miopía.
- 9.-Derecho a exhibir el propio frikismo.
- 10.-Derecho a dominar el Mundo.

### DEBERES DEL FRIKI (DE OBLIGADO CUMPLIMIENTO)

- 1-Ser friki, pese a todo.
- 2-Intentar ser más friki que otro friki.
- 3-Si hay alguna discusión sobre algún tema friki, entrar a dar opinión.
- 4-Salvaguardar todo el material friki de "personas desaconsejables" (niños pequeños, personas limpiadoras compulsivas...).
- 5-Hacer todo lo posible para exponer el material friki como si fuera un "Museo del Frikismo".
- 6-No ser friki de todo. Hay que estar especializado en algo.
- 7- Ir al estreno de cualquier película friki, comprar antes que nadie un libro o DVD friki.
- 8-Esperar cola ante un estreno friki, aunque haya posibilidad de telecompra de entradas. Y si es disfrazado, o con camiseta friki, mejor.
- 9-No desprenderse de nada NUNCA relativo al mundo friki, aunque sea un envoltorio arrugado.
- 10-Intentar dominar el mundo.

## COSTUMBRES - AÑO NUEVO EN JAPÓN



**Kadomatsu**



**Shimenawa**



**Campanadas de Deseo**



**Osechi**



**Hatsumode**

Entre todas las celebraciones, la de año nuevo es la más importante para los japoneses. En todos los lugares se preparan para el festejo comenzando por los decorados que se consideran apropiados para ofrendar y recibir a los dioses, que para la concepción japonesa estos no revisten el carácter de presencia absoluta como en occidente, sino que están referidos a los antepasados y fenómenos naturales.

Los elementos que componen la ornamentación son el KAGAMI MOCHI -tortas de arroz-, SHIMENAWA-soga sagrada y KADOMATSU -pino de entrada-, que representan los deseos de una vida larga, saludable y próspera. Estos son el pino que simboliza la resistencia, las ramas de bambú, la constancia y la virtud, el helecho, abundante en hojas augura prosperidad para el nuevo año, la naranja dai dai que su pronunciación significa "de generación en generación" y simboliza la continuidad y la permanencia.

Y por último, no debe faltar la langosta de mar que con su torso encorvado, como las espaldas de los muy ancianos, representan la longevidad.

También acercándonos al fin de año empieza el tiempo del "oseibo" o de regalos de fin de año, que la gente ofrece como señal de agradecimiento a sus superiores, amigos y familiares. Los regalos más comunes son bebidas, postres, sábanas y toallas, y los insumos de tocador también son muy aceptados, por el sentido de limpieza y purificación.

Después de este período del oseibo, se prepara el "nengajo" o tarjeta de felicitación de año nuevo. En Japón éste tiene que ser recibido justo el día 1º de enero y para ello el Servicio Postal debe tomar todos los recaudos y solicita que los mismos se envíen antes del día 15 de diciembre. Surgen empleados temporarios y se va anunciando como noticia las cantidades que se van entregando. La población de Japón es de 125 millones y hay hasta quienes envían 1000 tarjetas.

Aunque la religión mayoritaria es la budista también se celebra la Navidad, como algo festivo y no religioso. Por este motivo también se hacen regalos muy esperados.

Luego de la Navidad se preparan para el "osoji" o la última limpieza para terminar el año. Se hace con toda la familia y hasta el día 28 de diciembre. Se trata de mantener todo limpio, hacer el osoji tiene el sentido especial de purificación para todo el año.

Después de la limpieza se prepara el "osechi" o la comida para recibir el año nuevo. Cada una de ellas tiene su señal que invoca felicidad. Se sirven comidas preparadas con pescado, mariscos, arroz, porotos colorados, sake dulce y sopas especiales de pollo, verduras y nabo.

Así se llega al 31 de diciembre llamado "OMISOKA". En este día en la actualidad la familia reunida mira por televisión el Kohaku Uta Gassen que es el Festival Musical más esperado de Japón y que en este año, está invitado a participar el cantante argentino Alfredo Casero y constituye sin duda un acontecimiento que nos enorgullece. A la medianoche sonarán las 108 campanadas del templo shintoísta. La última campanada deberá coincidir con el inicio del Nuevo Año.

Luego de estas campanadas se come el "toshikoshi-soba" o fideos largos de trigo sarraceno, para que el año transcurra plácidamente. Después de esta comida algunos van al templo para hacer el primer ruego del año o "HATSUMODE".

[www.jardinjapones.com/cultura/japonesa/costumbres/new\\_year/new\\_year.htm](http://www.jardinjapones.com/cultura/japonesa/costumbres/new_year/new_year.htm)