

KAPUTA CONCRETA

Nathalia Valadares Espindola

TecArt-05 UNA UNIVAP

Codernadora: Ana Maria Botelho

Co-cordenador: Leo Maria Botelho

Agradecimentos:

Coodernadora: Ana Maria Botelho
Co-Cordenador: Leo Maria Botelho
Lucas Baumgratz Gonçalves
Bruno Brito

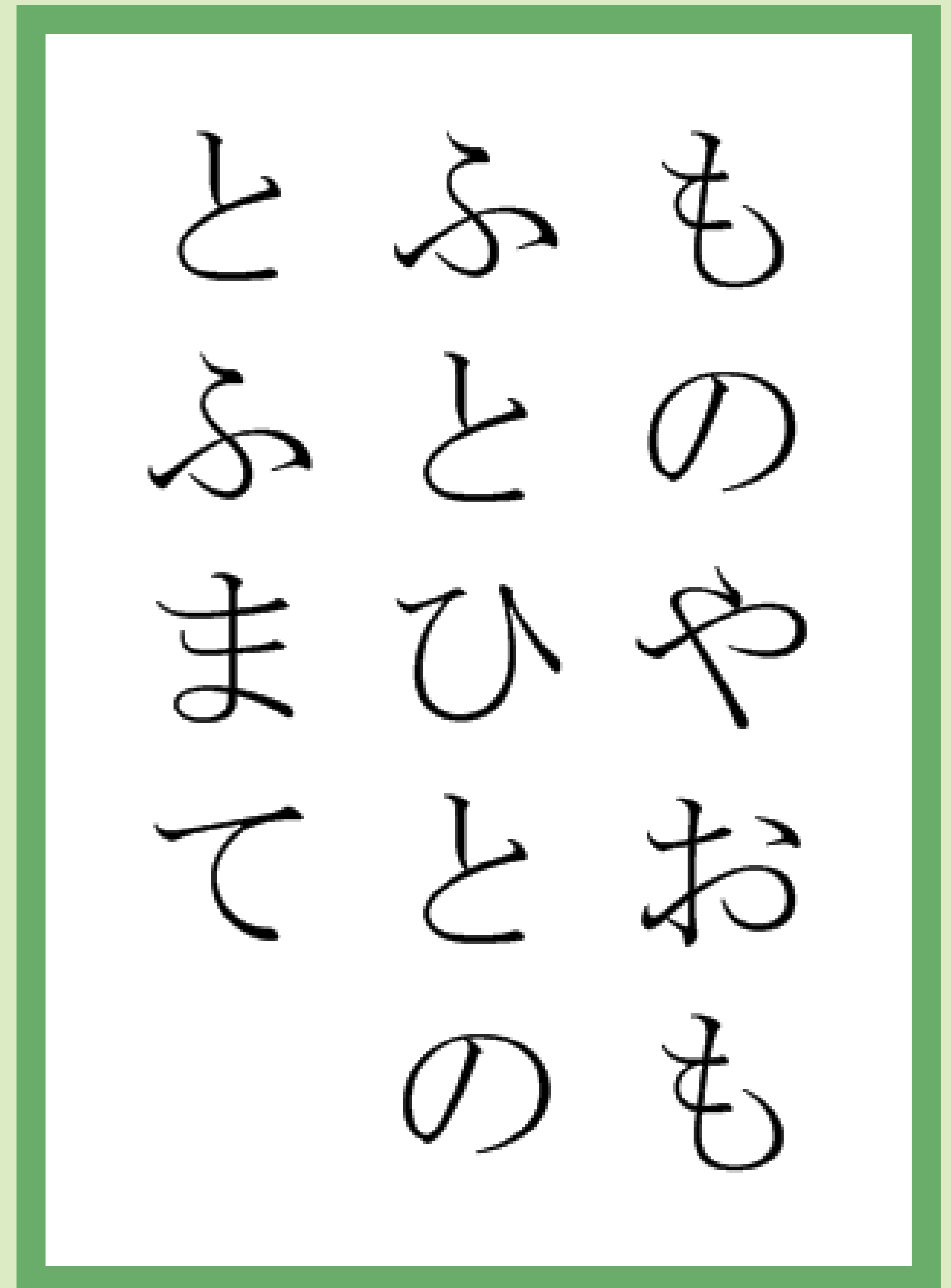
Resumo

Esse projeto é sobre o ocidente e o orinete e as suas relações e trocas culturais que foram integradas na cultura de ambos os continentes,inclindo a relação de Portugal com o Japão no século XVIII,com a introdução do carteadado e toda a história que se desenrolou com o povo japonês e os desenhos das poesias concretas com a escrita japonesa.

Sumário

Agradecimentos.....	pág.2
Resumo.....	pág.3
Introdução.....	pág.5
Referencial teórico.....	pág.7
Metodología.....	pág.15
Desenvolvimento.....	pág.19
Conclusão.....	pág.23
Bibliografia.....	pág.24

Introdução

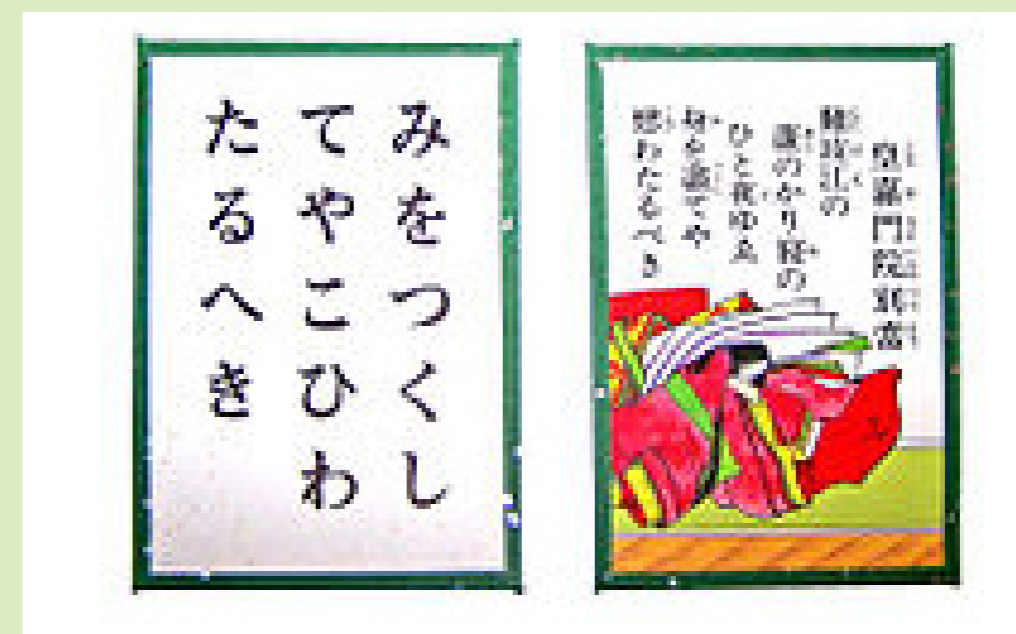


A cultura popular asiática atual é algo que influencia bastante as audiências mais novas, porém pouco se sabe sobre a parte de influências sobre a parte do ocidente influenciando o oriente em sua parte mais histórica e sobre também a parte de videogames e acaba se tornando algo bem esquecido por muitos sobre essas relações que acabaram até mesmo gerando uma grande conexão que temos atualmente.

O objetivo do projeto é a criação de um baralho de karuta com adaptações com os poemas haikais brasileiros no formato de poesia concreta, com o motivo de demonstrar as relações e trocas culturais que tiveram o ocidente e oriente relacionado também aos jogos de cartas e os poemas.

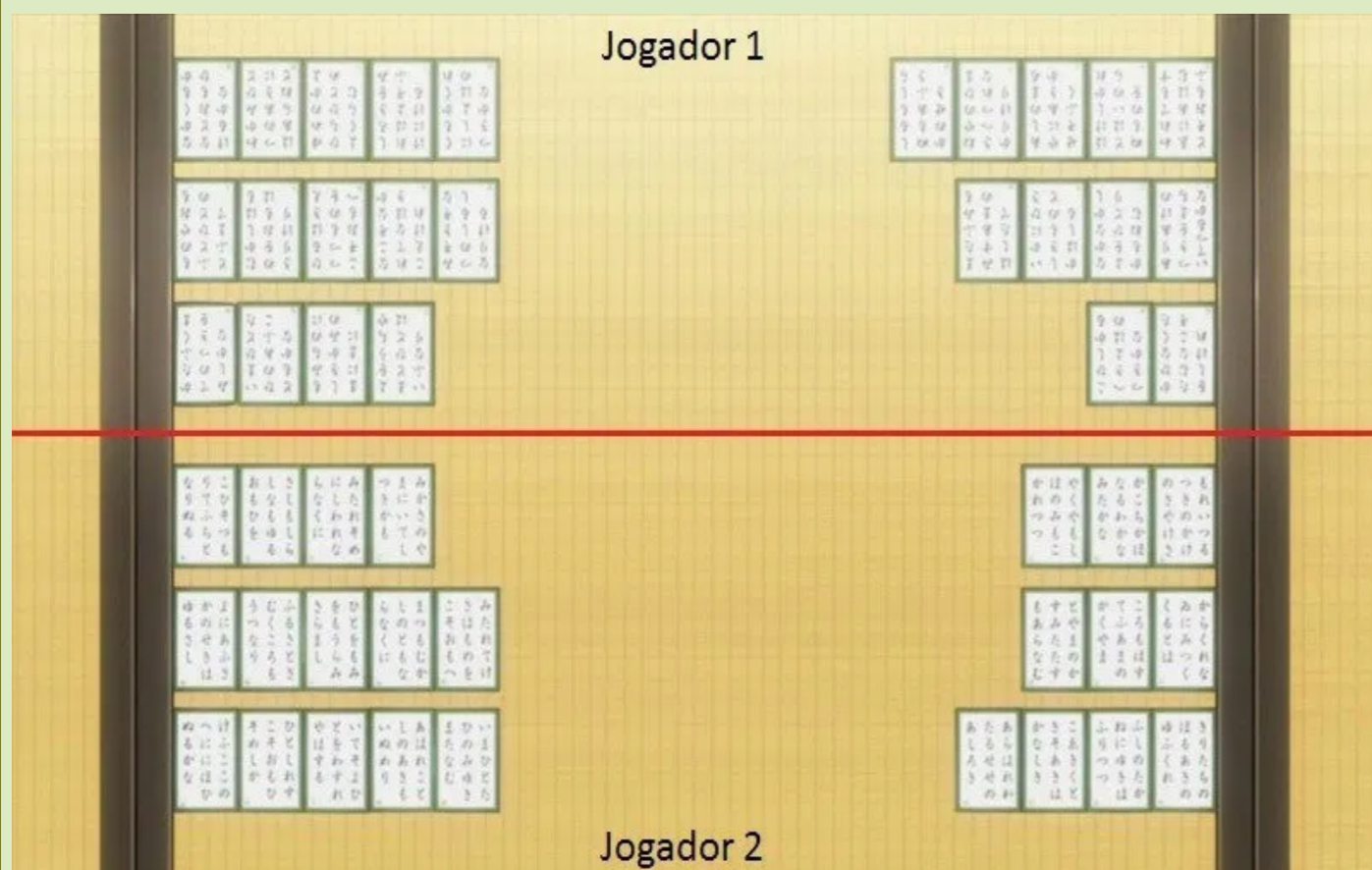
A motivação do projeto é de demonstrar essas relações entre a parte de influências na poesia concreta, as relações entre a relação sobre Portugal e Japão com jogos de cartas e a relação com o jogo karuta.

Referencial teórico



Karuta é um jogo de cartas japonês, cujo o nome tem origem no nome “carta” vindo do português, e seu objetivo no jogo é ouvir um poema, tentar localizá-lo e tentar pegar a carta mais rápido que o seu oponente.

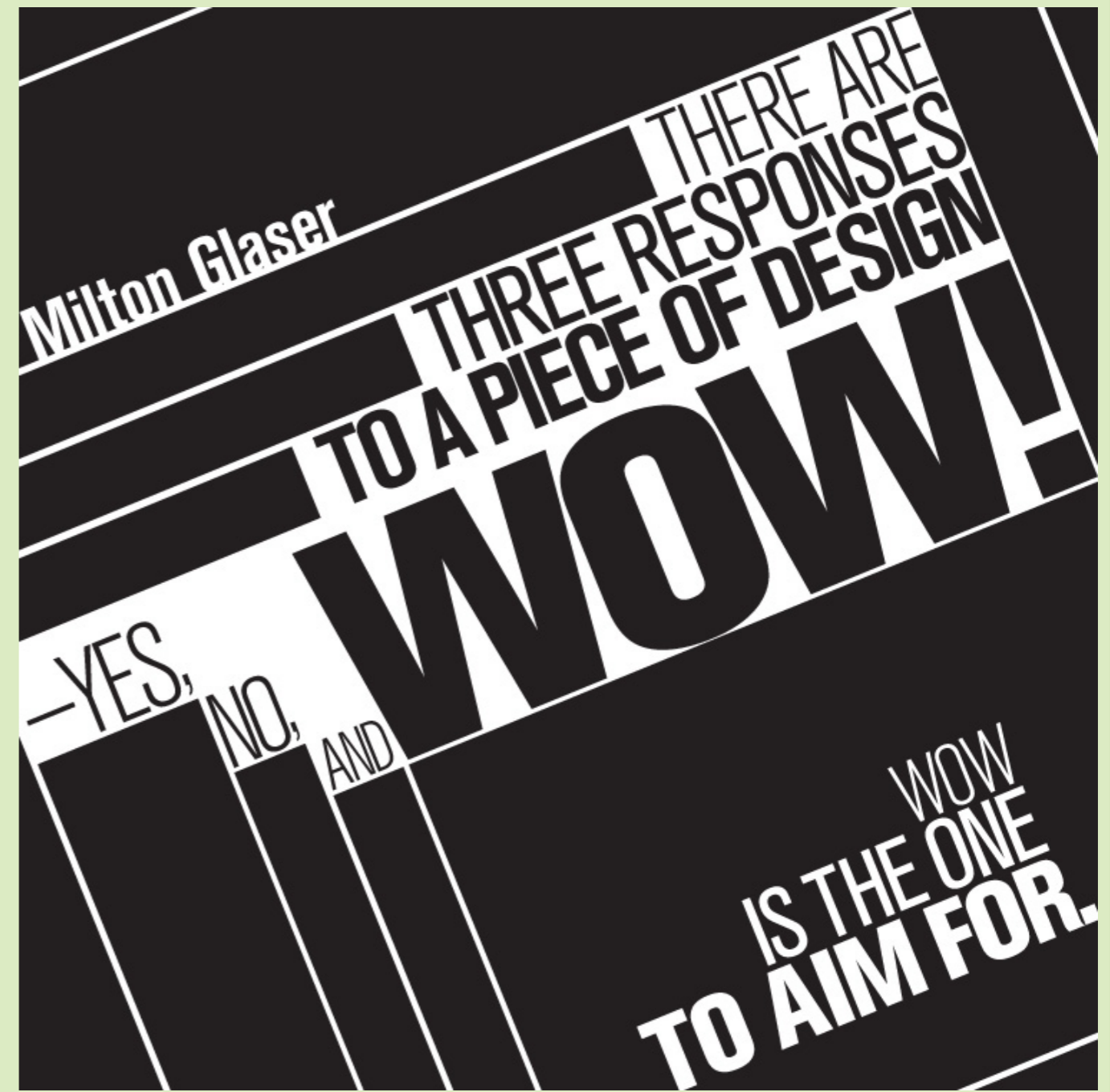
O jogo consiste em 100 cartas para a leitura (Yomifuda) com uma ilustração e 100 com apenas o poema (Torifuda) para o jogo entre os 2 jogadores, com previamente tendo 50 das Torifudas deixadas de lado, e organizado as cartas restante em 3 fileiras como na imagem abaixo:



Os aspectos desse projeto também apresentam contatos com os poemas de Paulo Leminski e Alice Ruiz que tiveram grandes inspirações com os sucintos poemas japoneses, os haikais que geraram as versões brasileiras desses poemas com diversas categorias relacionadas tanto a parte de natureza local, os sentimentos dos autores e até mesmo situações sociais sendo destacadas de forma bem rasteira e direta a tempos ao se tratar do assunto escrito.

Também há uma relação com o formato da poesia concreta tendo conexões com a maneira mais desenhada de se escrever na língua japonesa, com toda a influência ao ocidente em um novo formato de escrita para os poemas, isso junto a relação aos formatos da escrita de poemas japoneses terem influência dos pela parte visual de se escrever os poemas no ocidente e ido para as mais diversas exposições.

Rachid Korachi,
 Algerian-French
 1993-2000, from the series "A Nation in Exile"
 Etchings
 Source: The Sackner Archive of Visual and Concrete Poetry.



A história de contatos entre portugueses e japoneses possui também um contato bem grande com jogos de cartas, onde os Jesuítas portugueses viajaram ao país para ensinar sobre a religião cristã dentro do país, porém com a população tendo contato local também tendo contato com os marinheiros que trouxeram os Jesuítas, também se teve uma introdução ao carteadado e jogos de apostas, que ficaram populares e com uma grande rixa com o governo japonês, que geraram clubes de apostas clandestinas, teve foco na origem na grande máfia japonesa com o carteadado Oicho-Kabu (8-9-3 = Ya-ku-za) que era a pior mão de cartas no jogo, e também gerou várias versões de jogos sendo criados e depois removidos pelo governo japonês por até 3 séculos, onde se cessou após uma autorização com a condição onde as cartas não poderiam ter números para serem apostados para poderem ser produzidos.

O jogo Karuta foi um dos jogos aprovados para a continuação de sua produção, onde é utilizado como parte do aprendizado para a língua japonesa no ensino fundamental, pode ser jogado com a família, e também existem competições que abrangem uma grande faixa etária de competidores para o esporte.



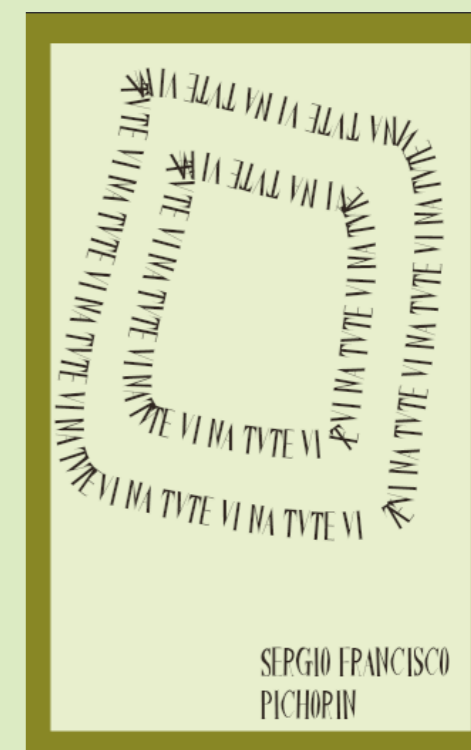
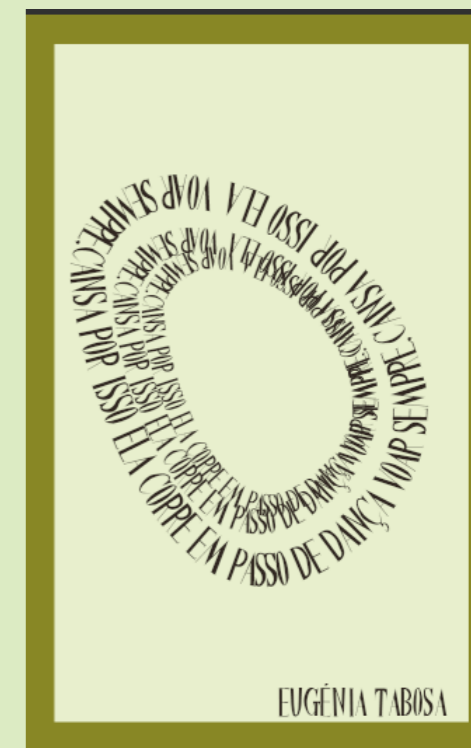
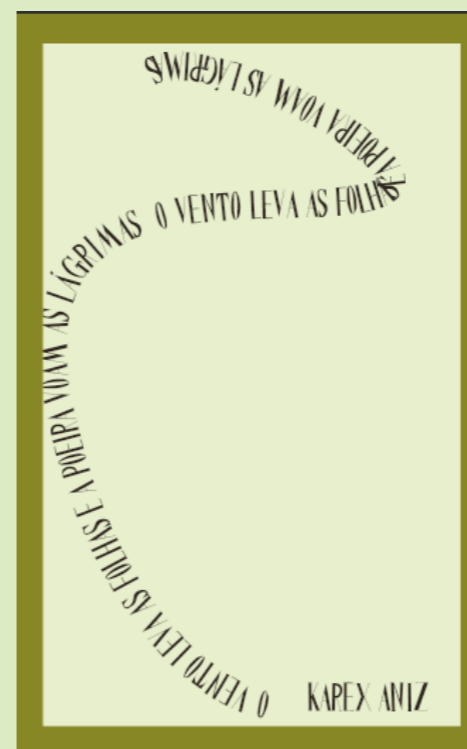
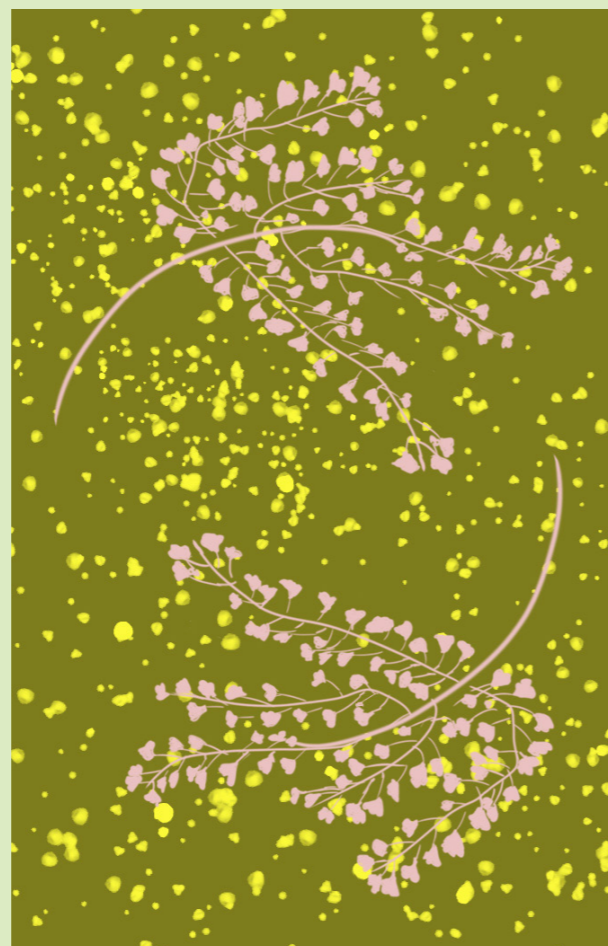
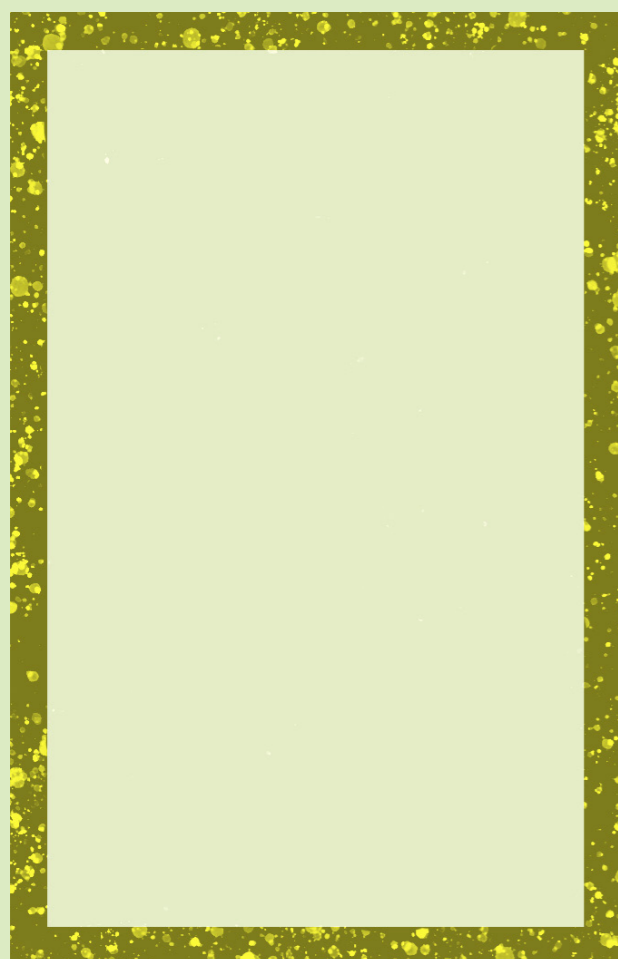


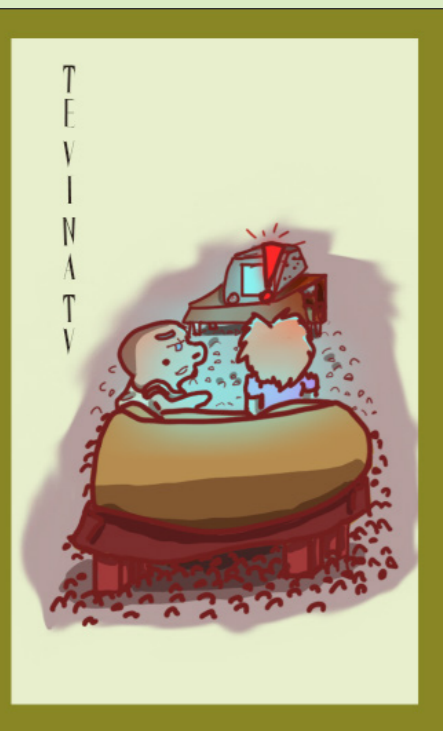
Metodología

Produção:

- Unir 100 poemas do tipo haikai feito por brasileiros através de sites.
- Criação de base das cartas com as cores tanto da carta quanto das bordas,como base para todas as cartas.
- Transformar o haikai no formato de poesia concreta de acordo com o tema descrito.
- Testes de apresentações de rascunhos de acordo com o que se trata o poema em algum sentido.
- Desenhar por cima do rascunho,colocar detalhes,colorir,e colocar as luzes e sombras do desenho.
- Fazer ajustes após vendo o que possa ser arrumado

Parte da frente e de trás das cartas:





Desenvolvimento





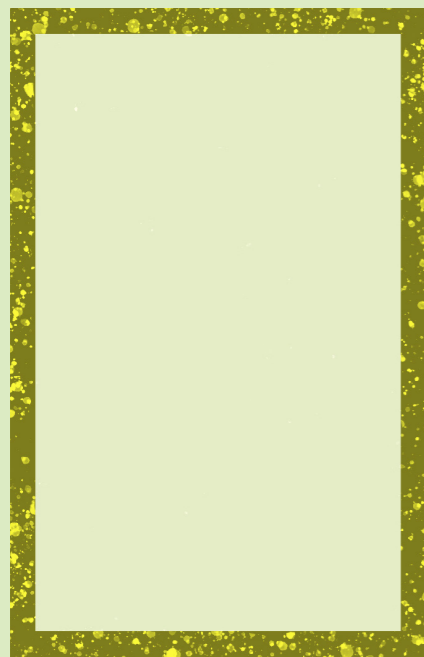
Uma grande parte das referências utilizadas dentro desse projeto foram baseadas nas semelhanças entre a parte de desenho com a escrita, tanto na parte onde a poesia concreta tendo grandes inspirações no modo de escrita japonesa para a sua criação de formato, como também sobre os haikais japoneses terem inspirado poetas brasileiros a criarem seus próprios haikais, como Paulo Leminski e Alice Ruiz por exemplo, que também foram alguns dos que mais apareciam em destaque quando se falava dos curtos poemas de haikais e conexões com o oriente com o ocidente nos aspectos de poemas.

O anime Chiriyafuru foi uma das influências relacionadas a parte da pesquisa sobre as cartas, onde foi a introdução inicial ao jogo de maneira pop ao ocidente mesmo que com um nicho aos que queriam aprender mais sobre a língua japonesa e também responsável a uma base do projeto para algo menos complexo e mais dinâmico para ser jogado por uma parte mais ampla para quem tiver contato com o jogo.

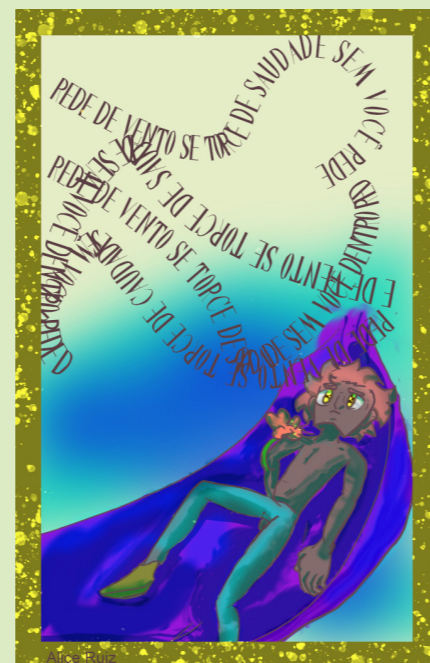
Processo de criação:

A criação das cartas era primeiramente feita com o poema de haikai pegados de várias fontes sobre os haikais brasileiros e então foram sendo separados previamente com o número que essa carta seria para organizar melhor quais seriam elas para não haver confusão entre os temas tratados a cada carta individualmente.

Eram feitos testes de formato, cores, tipografia e organização de composição, após isso houve uma necessidade de colocar uma textura similar ao do baralho original e adicionar o formato do poema nos 2 tipos de cartas para atrair interesse visual e certa associação com a inspiração, foi colocado tanto para as cartas com os poemas em formato de poesia concreta, quanto as que receberiam uma ilustração baseado no tema do poema de cada carta, onde precisou de correções tanto na parte dos nomes dos autores dos haikais escritos que conflitavam com a imagem das cartas.



22



Conclusão

O projeto se iniciou e terminou em um jogo de cartas, mesmo tendo o princípio de ser sobre o jogo haikai tendo essa conexão inicial, o jogo cujo o nome é uma adaptação de “carta” do português teve um destaque maior pelas associações de relacionamentos e inspirações junto também as conexões entre ocidente com o oriente, isso se une também ao jogo desse baralho, que possui em sua jogabilidade um maior dinamismo e acessibilidade a um público maior junto a ser um jogo educativo com a memória e leitura com os poemas e conhecimentos até mesmo a criadores de poemas haikai brasileiros vindos da internet.

23

Bibliografia

NINTENDO: COMPANHIA DE JESUS #meteoro. doc. Youtube: Álvaro Borba e Ana Lesnovski, 15 dez. 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-MdO9XpRXCg>. Acesso em: 15 dez. 2019.

MATHIEU. Karuta : the surprising features of Japanese card games. <https://itsjapantime.com/>: MATHIEU, 29 jul. 2018. Disponível em: <https://itsjapantime.com/>. Acesso em: 10 set. 2020.

ASSISTÊNCIA SOCIAL DOM JOSÉ GASPAR (Brasil). KARUTA TORI – Jogo de Cartas de Baralho Japonês. Jogo de Cartas de Baralho Japonês, <https://ikoinosono.org.br/wordpress/2017/01/23/karuta-tori-jogo-de-cartas-de-baralho-japones/>, 23 jan. 2017. Disponível em: <https://ikoinosono.org.br/wordpress/>. Acesso em: 20 ago. 2020.

Kevin. Karuta – O jogo dos 100 poemas: O jogo dos 100 poemas. <https://skdesu.com/karuta-o-jogo-dos-100-poemas/>: Kevin, 2015. Disponível em: <https://skdesu.com/>. Acesso em: 10 set. 2020.

KARUTA — O esporte poético de cartas no Japão: O esporte poético de cartas no Japão. <https://www.nsvmundogeek.com.br/curiosidades/karuta-o-esporte-poetico-de-cartas-no-japao/>: Henry Yamaguchi, 5 fev. 2020. Disponível em: <https://www.nsvmundogeek.com.br/>. Acesso em: 12 ago. 2020.

KASSAB, ÁLVARO KASSAB; FRANCHETTI, Paulo Franchetti. Haikai o máximo com o mínimo: Haikai O máximo com o mínimo. Sala da empresa, Jornal Unicamp, 16 jun. 2008. https://www.unicamp.br/unicamp_hoje/ju/junho2008/ju399pag10-11.html, p. https://www.unicamp.br/unicamp/unicamp_hoje/sala_imprensa/index.php. Disponível em: https://www.unicamp.br/unicamp_hoje/ju/junho2008/ju399pag10-11.html. Acesso em: 22 set. 2020.

KARUTA – Um jogo de Cartas Japonês. Direção: Japan video topics. Produção: Japan video topcs-Portugêses. <https://www.youtube.com/watch?v=Cb2-V9sQAnY>: Youtube, 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Cb2-V9sQAnY>. Acesso em: 7 ago. 2020.

GOMES, Paula Cabral Gomes. Aluna da Aliança ressalta vitórias conquistadas pelo amor por animês, mangás e karuta. Aluna da Aliança ressalta vitórias conquistadas pelo amor por animês, mangás e karuta, <https://site.aliancacultural.org.br/roxanepirro/>, p. <https://site.aliancacultural.org.br/>, 2018. Disponível em: <https://site.aliancacultural.org.br/roxanepirro/>. Acesso em: 25 ago. 2020.

CHIHAYAFURU. É um bom anime. Jogue karuta!. Direção: Sahgo. Produção: Sahgo. Intérprete: Sahgo. Roteiro: Sahgo. Fotografia de Sahgo. Gravação de Canal do Sahgo. Canal do Sahgo: Youtube, 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=062sByu-XkM>. Acesso em: 20 dez. 2019.

FRANCISCO, Severino. Tradutor fala sobre conexão poética entre Brasil e Japão: Em entrevista ao Correio, o poeta, tradutor e compositor Luiz Carlos Vinholes fala sobre as afinidades e diferenças entre a produção literária dos dois países. Tradutor fala sobre conexão poética entre Brasil e Japão, https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2013/06/15/interna_diversao_arte,371563/tradutor-fala-sobre-conexao-poetica-entre-brasil-e-japao.shtml, 15 jun. 2013. Diversão e arte, p. <https://www.correiobraziliense.com.br/>. Disponível em: https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2013/06/15/interna_diversao_arte,371563/tradutor-fala-sobre-conexao-poetica-entre-brasil-e-japao.shtml. Acesso em: 23 set. 2020.

DA NATUREZA à crítica social, conheça melhor o haicai brasileiro. Da natureza à crítica social, conheça melhor o haicai brasileiro, <https://www.esquinadacultura.com.br/post/o-haicai-brasileiro-da-natureza-%C3%A0-cr%C3%A0Dtica-social>, p. <https://www.esquinadacultura.com.br/>, 4 jun. 2017. Disponível em: <https://www.esquinadacultura.com.br/post/o-haicai-brasileiro-da-natureza-%C3%A0-cr%C3%ADtica-social>. Acesso em: 24 set. 2020.

DEZ haicais de Paulo Leminski. <https://www.preparaenem.com/portugues/dez-haicais-paulo-leminski.htm>: Mariana do Carmo Pacheco, 2018. Disponível em: <https://www.preparaenem.com/portugues/dez-haicais-paulo-leminski.htm>. Acesso em: 22 ago. 2020.

O QUE é Haicai?. <https://www.todamateria.com.br/o-que-e-haicai/>: Daniela Diana, 2015. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/o-que-e-haicai/>. Acesso em: 31 jul. 2020.

ALICE Ruiz – poemas: Poemas. Por Revista Prosa Verso e Arte - , <https://www.revistaprosaversoarte.com/alice-ruiz-poemas/>, 2017. Disponível em: <https://www.revistaprosaversoarte.com/alice-ruiz-poemas/>. Acesso em: 5 out. 2020.

GRAFFITI: Todos os haicais aqui publicados foram enviados diretamente por seus autores.. <https://www.kakinet.com/graffiti/>: CAQUI, 1996. Disponível em: <https://www.kakinet.com/graffiti/>. Acesso em: 17 set. 2020.

HAI Kais de autores brasileiros. [Http://www.fisica.ufpb.br/~romero/port/ga_hkbrasileiros.htm](http://www.fisica.ufpb.br/~romero/port/ga_hkbrasileiros.htm): Romero Tavares da Silva, 2003. Disponível em: http://www.fisica.ufpb.br/~romero/port/ga_hkbrasileiros.htm. Acesso em: 30 jun. 2020.

