

Хмельницький національний університет

Факультет технологій і дизайну

Кафедра дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

перший (бакалаврський)

Освітній рівень

**ДИЗАЙН КОЛОДИ СУВЕНІРНИХ ГРАЛЬНИХ КАРТ ЗА МОТИВАМИ
УКРАЇНСЬКОЇ МІФОЛОГІЇ**


Галузь знань 02 Культура і мистецтво

Шифр і назва галузі знань

Спеціальність 022 Дизайн

Шифр і назва спеціальності


Шифр ДРДЗ. 21137.02.08.ПЗ

Виконав: студент 4 курсу, група ДЗН-21-3  Валерія КІТНІК

Керівник: викладач  Ніна ЯНКОВИЧ

Нормоконтролер: кандидат техн. наук, доцент  Лариса КРАСНЮК

До захисту допускаю:

Зав. кафедри дизайну  Ельвіра БАЗИЛЮК

13 червня 2025 р.

Хмельницький, 2025

Хмельницький національний університет

(повне найменування навчального закладу)

Факультет _____ технологій і дизайну
Кафедра _____ дизайну
Освітній рівень _____ перший (бакалаврський)
Галузь знань _____ 02 Культура і мистецтво
(шифр і назва)
Спеціальність _____ 022 Дизайн
(шифр і назва)
Освітня програма _____ Дизайн

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувачка кафедри _____ дизайну
Ельвіра Ельвіра БАЗИЛЮК
4 лютого 2025 року

З А В Д А Н Н Я Н А К В А Л І Ф І К А Ц І Й Н У Р О Б О Т У

Кітнік Валерії Сергіївни

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи: «Дизайн колоди сувенірних гральних карт за мотивами української міфології»

Керівник роботи _____ Янкович Ніна Васлівна, викладач
(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом вищого навчального закладу від «7» лютого 2025 р., № 23

2. Строк подання студентом закінченої роботи 18 червня 2025 р.

3. Вихідні дані до роботи: Люстрування авторської сувенірної колоди карт за темою української міфології та створення до неї упаковки

4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити)

1. Вступ.

2. Обґрунтування вихідних даних до проектування авторської сувенірної колоди гральних карт.

3. Ретроспектива теми.

4. Творча розробка дизайну авторської сувенірної колоди карт.

5. Висновки.

6. Перелік джерел посилань.

7. Додаток А Графічна частина.

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень)

1. планшет Візуалізація макетів (розмір 60x90 см)

2. планшет Люстровані карти (розмір 60x90 см)

3. планшет Молодші карти (розмір 60x90 см)

4. планшет Пакування карт (розмір 60x90 см)

5. планшет Підбір шрифтів (розмір 60x90 см)

6. планшет Підбір кольору (розмір 60x90 см)

7. Карти 36 штук (розмір 64x90 мм)

8. Упаковка для карт (розмір 166x138 мм)

АНОТАЦІЯ

до дипломної роботи першого бакалаврського освітнього рівня
на тему: «Дизайн колоди сувенірних гральних карт за мотивами української
міфології»

студентки групи ДЗН-21-3 Кітнік В.С.,
керівник викладач Янкович Н.В.

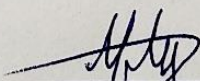
Обсяг пояснювальної записки – 87 с., 70 ілюстрацій, 1 додаток, 23 джерела.

АВТОРСЬКА ІЛЮСТРАЦІЯ, СУВЕНІРНА ПРОДУКЦІЯ, УКРАЇНСЬКА МІФОЛОГІЯ, СТИЛІЗАЦІЯ

У кваліфікаційній роботі було створено та проілюстровано сувенірну колоду гральних карт за темою українською міфології. Було розроблено 4 варіанти стилістики та 5 варіантів покрасу карт, які були проаналізовані та об'єднані в фінальну ідею ілюстрацій. Розроблено 12 ілюстрованих старших карт, 4 символи-руни для тузів, стилізовано 20 молодших карт, створено сорочку та упаковку для колоди, а також видозмінено та стилізовано символіку мастей. Кожну масть було розділено на стихії, за які відповідають духи та персонажі, зображені на ілюстрованих картах. Кожній масті відведена своя кольорова палітра та символізм. Було описано та обґрунтовано кожне стилізаційне рішення стосовно карт.

04.06.2025

(Дата)



(Підпис розробника)

ЗМІСТ

ВСТУП.....	5
1. ОБҐРУНТУВАННЯ ВИХІДНИХ ДАНИХ ДО ПРОЄКТУВАННЯ АВТОРСЬКОЇ СУВЕНІРНОЇ КОЛОДИ ГРАЛЬНИХ КАРТ.....	7
1.1 Характеристика гральних карт.....	7
1.2 Аналітичне дослідження вимог до авторської сувенірної колоди гральних карт	13
2. РЕТРОСПЕКТИВА ТЕМИ.....	19
2.1 Історичний огляд ретроспективи дизайну об’єктів обраного напрямку (минулих і сучасних).....	19
2.2 Огляд досягнень відомих художників-графіків і дизайнерів, що працювали над подібною темою.....	38
3. ТВОРЧА РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ АВТОРСЬКОЇ СУВЕНІРНОЇ КОЛОДИ ГРАЛЬНИХ КАРТ.....	50
3.1 Вибір та обґрунтування концепції дизайну гральних карт.....	50
3.2 Розробка варіантів творчих ідей.....	51
3.3 Обґрунтування розробки головної ідеї дизайну колоди карт.....	57
ВИСНОВКИ.....	78
ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ.....	79
ДОДАТОК А Графічна частина.....	82

ВСТУП

Гральні карти — це не лише інструмент для розваг, а й потужний носій культури, символіки та візуального мистецтва. Упродовж століть колоди карт відображали естетичні вподобання, соціальні уявлення та художні традиції різних народів. В сучасному контексті вони перетворюються на повноцінний мистецький об'єкт, де кожна карта стає окремою ілюстрацією з унікальним смисловим наповненням. Ця дипломна робота присвячена створенню авторської колоди гральних карт із власними ілюстраціями.

Актуальність теми: На сьогоднішній день українська культура стрімко поширює свій вплив у світі і українці нарешті мають можливість заявити про себе, розповісти про основи культури і традиції які підкреслюють індивідуальність нашої культури та її колорит. Попит на українське зростає як за кордоном, так і на батьківщині. У людей все більше пробуджується любов до власної культури та історії, посилюється бажання її поширювати та розповсюджувати. Можна помітити тенденцію на стрімке зростання попиту та інтересу щодо української продукції або речей, що ідентифікують нашу націю.

Поряд із цим розвивається також і ілюстрація, зокрема цифрова. Художники прагнуть залишити свій слід в історії створюючи авторські проекти, починаючи від звичайних стікерів, ілюстрованих авторами і закінчуючи брелками, акриловими фігурками і всім іншим, до чого може доторкнутись рука творчої людини та поціновувачів тієї теми на яку і створювались такі проекти. Тема висвітлена кваліфікаційній роботі є поєднанням української тематики, а саме, міфології, разом з авторською роботою.

Мета дипломної роботи: Розробити та проілюструвати авторську тематичну колоду гральних карт за тематикою української міфології з використанням авторських ілюстрацій. Поєднати графічний дизайн, ілюстрацію та наративність, щоб візуально переосмислити традиційні картярські образи, створивши водночас сучасний і автентичний продукт.

Завдання: Дослідити аналогічні проекти інших авторів та як художники

зображують персонажів української міфології. Розглянути технологію друку подібних робіт та ту, що буде використана в проєкті. Дослідити образи використаних для ілюстрацій персонажів та як вони виглядають в уявленні людей, їх характерні риси та атрибути. Розробити ескізи варіантів стилізації як самої колоди, так і символіки на картах, додаткових елементів, сорочки, упаковки... Обґрунтувати вибір елементів ілюстрацій та їх концепцію.

Засоби проєктування: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator

1 ОБҐРУНТУВАННЯ ВИХІДНИХ ДАНИХ ДО ПРОЄКТУВАННЯ АВТОРСЬКОЇ СУВЕНІРНОЇ КОЛОДИ ГРАЛЬНИХ КАРТ

1.1 Характеристика гральних карт

Гральні карти як об'єкт дизайну є прикладом поєднання функціональності, естетики та культури в дуже компактному форматі. Вони мають дуже чітко структуровану організацію – костюми, номінали та ілюстративні елементи (лицьові картки, джокери) – і водночас є візуальним простором для авторського самовираження. Зразком інфографіки є стандартна колода: кожна карта містить мінімум інформації, але завдяки чітким графічним акцентам вона легко читається та впізнавана.

З точки зору дизайну, гральна карта — це модульна одиниця, яка добре функціонує як окремо, так і в контексті цілої системи. Симетрія, ритм, масштабування, баланс білого простору та повторюваність — ці основні принципи забезпечують легкість їх використання. Картки мають чітко визначені функціональні параметри (розмір, розташування елементів), у межах яких можна впроваджувати інновації: художники змінюють ілюстрації, типографіку, колір палітри, стиль лінії, не порушуючи усталеної логіки читання.

Якість матеріалів карток є частиною цього: якість паперу, фактура покриття, обробка країв – впливає на тактильні відчуття, довговічність і загальне сприйняття об'єкта. Окрім лицьових сторін, гральні карти мають зворотні сторони, які передають відчуття цілісності та зазвичай відображають загальну концепцію або стиль колоди. У сучасному дизайні гральні карти отримали визнання як об'єкт мистецтва: вони можуть бути засобом для візуального оповідання, предметом колекціонування або інструментом для виконання (наприклад, кардизм). Гральна карта, таким чином, є предметом повсякденного використання з величезним потенціалом як полотно для дизайнерських експериментів.

Колоди, які використовуються для гри. Французька колода (рис. 1.1) вважається стандартною. Виникла у Франції наприкінці 15 століття. Картки вперше згадуються у Франції в 1377 році, формування французьких мастей було завершено

приблизно в 1480-х роках. Французькі були натхненні зі старими німецько-іспанськими системами [1].

Кількість карт: наразі доступні звичайні сучасні колоди містять 52 карти (у Франції, як правило, використовується версія з 32 карт також традиційно популярна для деяких ігор).

Масті: трефи, бубни, черви, піки.

Фігури: король, дама, валет кожної масті. У старих згадках назви частин могли називати кшталт Олександр, Давид, Джудіт.

Конструктивні особливості: сьгоднішні колоди є двоголовими — нижня і верхня сторони фігур однакові, що робить карту симетричною з двох сторін. З 19 ст. для зручності введено індекси (літери та цифри по кутах) і закруглені краї. Ілюстрації зберегли стоячі фігури королів, прототипом яким були іспанські моделі.



Рисунок 1.1 – Французка колода карт

Італійська колода (рис. 1.2). В Італії гральні карти відомі з кінця XIV ст. (перші згадки – 1376 р.). До XIX ст. існувало багато регіональних італійських

варіацій колод (Північ Італії, Венеція, південь і т.д.).

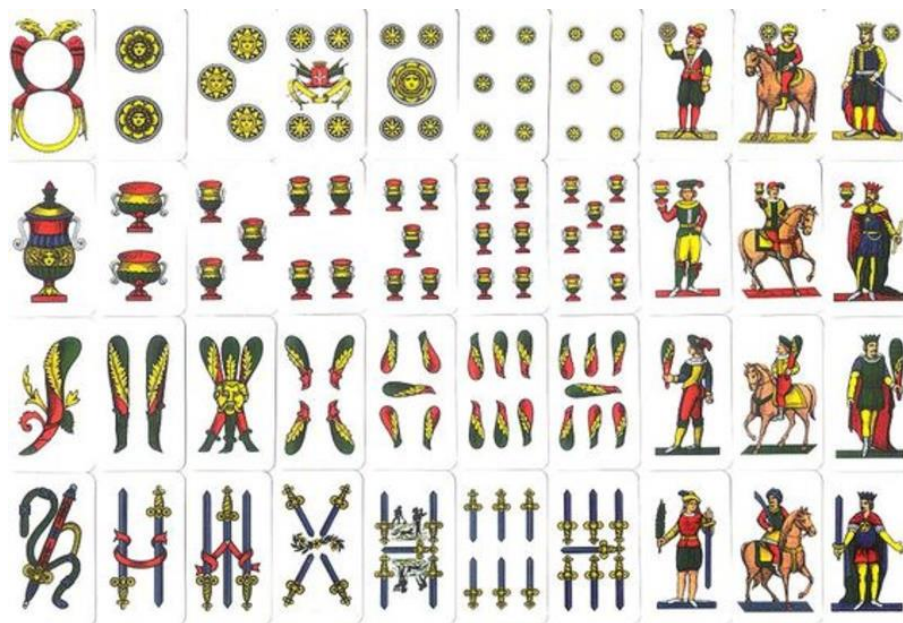


Рисунок 1.2 – Італійська колода карт

Кількість карт: звичайна «італійська» колода – 40 карт (без восьми, дев'яти, десяти), іноді 52-картові (додані вісім, дев'ять, десять). Для ігор із тароками роблять більшу колоду 78 карт.

Масти: латині (як в Іспанії) – мечі, кубки, гроші, палки.

Фігури: по три в кожній масті, а саме валет, кінь, король у звичайній колоді немає дами. У таро-колоді між конем і королем додається дама/королева.

Ознаки малюнку: зазвичай двоголові (зворотні), що якщо повернути карту вгору і вона буде виглядати так само. Часто на картках цієї колоди не використовуються нумеровані індекси, а лише картинки.

Іспанська колода (рис. 1.3) походить з Іберійського півострова під впливом мавританського (мамлюцького) звичаю – перші згадки про "наїпи", так називали іспанські карти, в датуються кінцем XIV ст. Стандартні іспанські колоди бувають на 40 карт (відсутні 8, 9) або 48 (включно з 8 та 9); за потреби додають 2 джокери (до 50). 40-картові колоди популярні для гри в Ombre, 48-картові – у горах.

Масти: бастони – грубі палиці, орос – зображення золотих монет, копас – кубки, еспадас – мечі. Іспанські мечі прямі, а бастони зображені у вигляді палиць.

Фігури: по три в масті: сота (приблизно наш «валет», воїн/скаут), кабаєйо (кінь–рицар), рей (король). У колоді немає дам. Відповідники цифрам 10 –12 ранжуються як sota (10), caballo (11), rey (12).

Особливості дизайну: рідко зустрічаються двоголові версії, зазвичай одноголові, що не відзркалюються. Відсутні буквені символи на фігурних картах використовуються лише зображення. Для числових карт зазвичай не ставлять цифрові позначки, лише повторюють малюнок масті ту кількість раз, що відповідає числовому індексу.



Рисунок 1.3 – Іспанська колода карт

Колода Таро, або ж тарокки (рис. 1.4). Перші тароккові колоди з'явилися у Північній Італії у середині XV ст. Спочатку ці карти служили для гри, їх називали «tarocchi» або «trionfi», а потім стали асоціювались з магією та гаданням.

Кількість карт: стандартна таро-колода має 78 карт: 56 «звичайних» у 4 мастях та 22 безмастівні карти-козири, або аркани. Існують і скорочені/регіональні варіанти – наприклад, піємонтські тарокки, але базовий набір – 78 карт.

Масті: чотири латинські масті: мечі, жезли/булави, кубки, монети, для «молодших арканів». Також 22 особливі карти: Дурень без рангу та 21 пронумерований козир (Джокер, Маг, Сила, Помірність, Імператор, Ієрофант, Коханці, Колісниця, Справедливість, Відлюдник, Колесо Фортуни, Повішений,

Смерть, Поміркованість, Диявол, Вежа, Зірка, Місяць, Сонце, Суд, Світ)

Фігури: у кожній масті чотири фігурні карти: ре (король), регіна (королева), кавалло (ліцар), фант (валет). (Регіну додають саме у тарокковій колоді між каваллом і ре.)

Особливості дизайну: це ілюстровані великі карти з алегоричними сюжетами на арканах. Багато відомих патернів (Таро Марселя, Вісконті-Сфорца, Уайта-Сміта тощо) мають повну й детальну іконографію. Карти часто двоголові; мають числові/буквені індекси мастей та козирів. Ігрові колоди та оракульні (окультизовані) дещо відрізняються оформленням.

Призначення: гральні карти (гра на взятки “tarocchi” тощо) за призначенням до XIX ст.. З другої половини XVIII ст. таро отримало популярність для ворожіння та містичних практик, що було започатковано французькими окультистами [2].



Рисунок 1.4 – Класична колода карт Таро

Німецька колода (рис. 1.5) виникла у німецькомовних землях, а саме в Священній Римській імперії близько XV ст. (стандартизована до 1450-х).

Кількість карт: в найпоширенішій версії - 32 карти. Історично були ще й 48-картові (ще з епохи Реформації). У 32-картові виключають 2–6, лишають з 7 до

Туза. Також існують 36-картові колоди для особливих ігор.

Масти: Серця (Herzen), Дзвіночки (Schellen), Листя (Grün) та Жолуді (Eichel). (У швейцарських варіантах «листя» замінюють на щитки і «срібну троянду».)

Фігури: по три в масті: унтер (Unter) – молодший піп (аналог «валета»), обер (Ober) – старший (аналог «дами»), король (König) та туз (Sau). Дами відсутні.

Особливості дизайну: традиційно двоголові (особливо у північногерманських колодах, виняток – деякі шаблони типу «Сольдат-Баварія», що лишали одноголові). Є німецькі літери «U», «O», «K» на підкладці. Піп-карти (7–10) можуть мати живописні сцени або символи (у традиціях старого стилю). Сучасні колоди мають індекси, але традиційна графіка зберігається.

Призначення: регіональні ігри Німеччини/Австрії: Шафкопф, Скат, Бінокель, Дуплекопф, Гайгель тощо. Використовується досі у багатьох немовних регіонах.

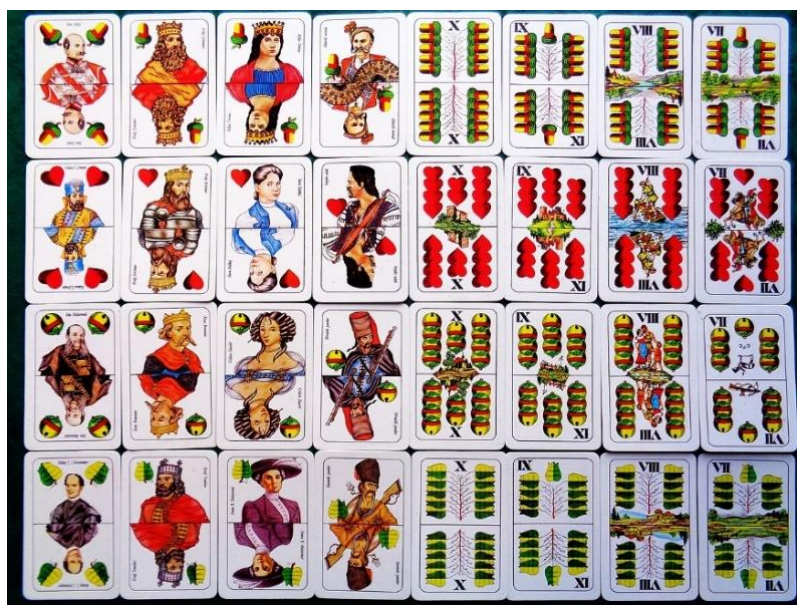


Рисунок 1.5 – Німецька колода карт

Масти та персонажі мають багато значнь, та трактують їх зазвичай по різному. Як уже згадано, популярна концепція пов’язує масті з верствами суспільства: мечі – знать/військо, кубки – духовенство, монети – купці, жезли – ремісники/селяни. Інші ж інтерпретують масті як стихійні чи астрологічні символи: мечі – повітря, кубки – вода, жезли – вогонь, монети – земля.

Особливу цікавість становлять фігурні карти. У ранніх європейських колодах, ілюстровані представляли лише чоловічі персонажі – король і два намісники, або ж маршали. Згодом в Італії та Іспанії нижнього намісника замінив вершник. Англійці вперше назвали нижнього персонажа *knave* (застар. «юнак»). Дами (королеви) в Європі з'являються по-різному: вже в XIV ст. іноді зустрічалися в німецьких колодах, а у Франції стали стандартом під королем у XV ст., до того їхнє зображення небажало деякі просвітники.

Численні легенди про гральні карти – це пізні приклади «міфотворення». Наприклад, поширений міф про чотирьох королів, що нібито репрезентують історичних керівників Карла Великого, Давида, Цезаря, Олександра Македонського, не підтверджується документально, проте деякі люди вірять у цю теорію. Сьогодні ж королі карт не ототожнюють з реальними персонажами. Якщо глянути на карти таро, то по словам французького теоретика Антуана Кюра де Жебеліна, який стверджував, що Таро походить від священних єгипетських книг, свідчить лише про окультні спекуляції без історичного підґрунтя.

1.2 Аналітичне дослідження вимог до авторської сувенірної колоди гральних карт

Основні вимоги для створення карт. Традиційно дизайн карт має масті червоні тачорні, великі індекси, що добре читаються на контрастному тлі. Важливо, щоб карти легко читались і швидко ідентифікувались у грі. До ключових вимог належать:

Читаємість індексів та символів мастей, вони ж мають бути великими, чіткими і розташованими у кутах карти. Шрифт повинен бути добре помітним, часто завдяки сильному контрасту кольору шрифту та фону. Наприклад, темний шрифт на світлому фоні або навпаки, дозволяє швидко розпізнати значення карти.

Симетрія образів: Фігурні карти (король, дама, валет) традиційно мають дзеркальні (двоголові) зображення, щоб незалежно від орієнтації карти зверху був

один і той же персонаж (рис. 1.6). Це полегшує гру, оскільки у перевернутому стані карта виглядає так само, як у нормальному Проте історично і зараз, зустрічались і варіанти без цієї особливості, хоча він і є менш комфортним.

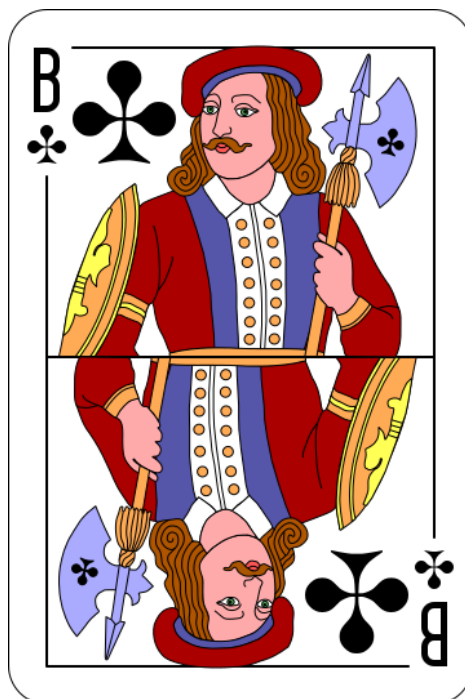


Рисунок 1.6 – Фігурна карта з дзеркальним зображенням

Кожна масть має стандартний символ та звичне кольорове рішення. Символи мають бути одразу впізнаваними і достатньо великими. Трохи нестандартний дизайн, наприклад, альтернативні форми мастей можливий для авторських колод, але він не повинен знижувати впізнаваність і читабельність карт, також можливі і зміни стандартного кольорового рішення мастей, відходячи від стандартного чорного та червоного.

Також, має бути враховано, що гравці зазвичай тримають карти в руці віялом (рис. 1.7). Тому важливо, щоб індекси і масті добре читались навіть коли видно лише верхню частину карти. Важливо недпускати перенасичення карти деталями – забагато графічних елементів на задньому фоні або надто яскраві візерунки можуть ускладнити читання значення карти.



Рисунок 1.7 – Вигляд карт у руці

Класичне розділення на червоні та чорні масті є простим і зрозумілим сигналом для гравців. У тематичних колодах можуть використовуватись інші кольори, але вони мають бути контрастними та легкими для сприйняття. При необхідності можна овиляти символи чи шрифт світлим чи темним контуром для покращення видимості, особливо для складних фонів. Дизайн повинен бути цілісним, вибраний художній стиль має гармоніювати з елементами колоди.

Аспекти створення конструктиву та дизайну пакування. Конструкція коробки для гральних карт є не лише захисною оболонкою, а й важливим елементом дизайну, що передає ідею, стиль і концепцію самої колоди. Сучасні фізичні коробки поділяються на кілька основних типів. Найпоширеніший з них традиційна з одною точкою поклейки (рис. 1.8), або коробка з верхньою кришкою, що заправляється всередину. Вона проста у виготовленні, зручна для масового виробництва, але зношується при активному використанні. Також є варіант з висувною коробкою, що складається з двох частин і відкривається як шухляда, виглядає дорожче, але потребує точного конструювання, та є більш дорогим

варіантом. Ще один варіант — магнітна коробка, яка відкривається як книга та має вбудовані магніти. Це є найдорожчий варіант, протет і виглядає вона розкішно. Такий варіант зачасту використовується в колекційних виданнях. Також існують металеві чи дерев'яні коробки, створені вручну або малими тиражами вони важкі, довговічні й суто колекційні, а їх виготовлення є найдорожчим.

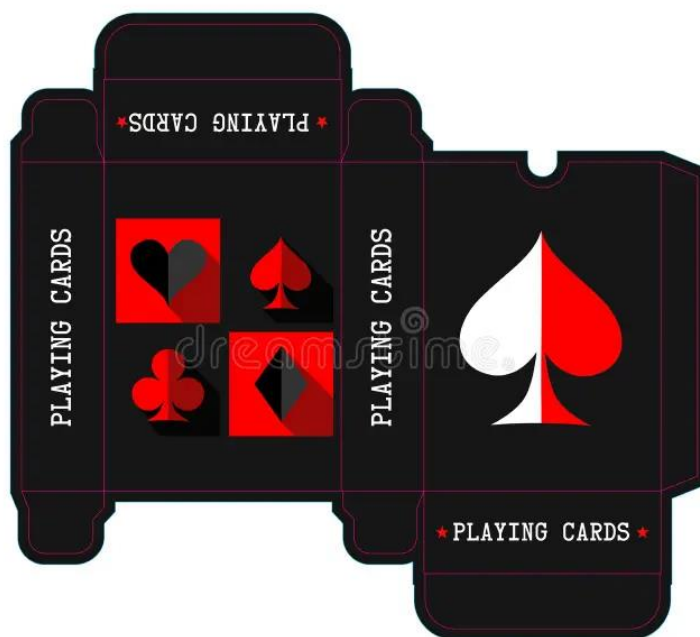


Рисунок 1.8 – Приклад розгортки упаковки для карт

Дизайн коробки включає численні декоративні елементи: тиснення додає рельєфу, блиску й акцентів, може бути зроблене в кольорі золота, срібла, бронзи, та рзними варантами кольороваї фольги. Конгреви створюють ефекти глибини, а спеціальні покриття, наприклад, soft-touch, є приємними на дотик. Часто використовується й УФ-лакування, що дає змогу створити приховані або глянцеві акценти, виділити блиском елементи коробки. Також важливо, щоб усі самки коробки правцювали та могли утримати карти всередині, не відкриваючис самостійно си під вагою друкованої продукції.

Деякі сучасні авторські колоди демонструють новаторські підходи до коробки як частини артоб'єкта. Наприклад, Ankh від ARK Cards (рис. 1.9) виконана

в пірамідальній формі з дерев'яними вставками, що відсилає на єгипетську тематику. Колода Prometheus має круглу форму і зберігається в циліндричній коробці. Virtuoso використовує геометричну коробку, що підсилює динаміку кардизму. У Black Roses мінімалістичний дизайн підкреслює витонченість через стриману форму й срібне фольгування.



Рисунок 1.9 – Ankh від ARK Cards

Таким чином, коробка для гральних карт — це вже не просто упаковка, а важливий елемент презентації, взаємодії та збереження карт. Вона може доповнити, посилити або навіть сформуати сприйняття самої колоди, бо спочатку увагу завжди привертає упаковка, а вже після її вміст.

Вимоги підготовки для друку колоди карт та їх пакування. Фінальні макети карт зазвичай готуються у векторних програмах, наприклад, Adobe Illustrator, InDesign, або у вигляді багатосторінкового PDF. Якщо використовуються растрові зображення, то вони повинні бути мінімум 300 dpi в кінцевому масштабі. Для друку прийнятні формати AI, EPS, PSD, TIFF чи PDF/X. Шрифти обов'язково переводяться в криві або вбудовуються у файл, щоб уникнути проблем при друці.

Усі графічні елементи мають бути вказані в CMYK. Спеціальні ефекти, наприклад, металеві шрифти, тиснення, мають бути позначені в окремих шарах, також можуть використовуватись фарби пантони для кладних чи яскравих кольорів. Важливо дотримуватись затверджених профілів для консистентності

кольорів, зазвичай це ISO Coated FOGRA39 [3].

Поліграфічні напуски та захисні зони тако неоюхідно дотрисуватись, щоб попередити зїхавшї дизайн через неточність порїзки. Необхідно передбачити поля під обрїзку навколо карти. Зазвичай додають два мм з кожного боку. При цьому всі критично важливі елементи слід розміщувати не ближче ніж 3–5 мм до обрїзу. Крім того, не залишайте у макеті небажаних направляючих, заливок для сіток або ліній загального макету – їх потрібно видалити, щоб потім вони не попали на сам роздрукований макет.

Шрифти індексів повинні бути достатньо товстими і читабельними. Бажано уникати тонких лінійок і декоративних шрифтів з поганою читабельністю. Кольори шрифту й фону мають мати чіткий контраст, наприклад, чорний шрифт на білому або світлому фоні, що може підвищити читабельність. Це допомагає розрізнити значення карт на відстані та при триманні їх у руці.

2. РЕТРОСПЕКТИВА ТЕМИ

2.1 Історичний огляд ретроспективи дизайну об'єктів обраного напрямку (минулих і сучасних)

Гральні карти мають давнє та багатогранне призначення. Походять вони з Східної Азії і Середземномор'я. Вони слугували розвагою або ж інструментом для ворожіння та гадання, а також засобом шифрування або секретного спілкування. Уна сьогоднішній день, ігрові колоди використовують не лише з розважальними, а й з освітніми та з військовими цілями. Так американські картки «Most Wanted» використовувались для виявлення високопоставлених іракських посадовців .

Є декілька основних призначень карт:

- Розваги й азартні ігри, зазвичай це базова функція таких карт з моменту їх появи.
- Ворожіння та окультизм. Від вісімнадцятого століття було популяризовано використання ігрових та карт-таро у гаданнях, ворожбі та передбаченні майбутнього.
- Військові та ідентифікаційні цілі. Прикладом таких карт є відомі колоди для ідентифікації підозрюваних, до прикаду у другій світовій війні.

Таким чином можна зрозуміти, що гральні карти створювалися як засіб для гри, мистецтва чи зібрання інформації.

Найдавніше походження гральних карт пов'язують із Китаєм та Ісламським світом. У період династії Сун десяте-тринадцяте століття, з'явилися перші карткові азартні ігри в 1294 р. За правління Юань у провінції Шаньдун заарештовано гравців із паперовими картками, надрукованими з дерев'яних форм. У п'ятнадцятому столітті китайські карти, маджао мали чотири масті, наприклад, монети та стрічки з монет, та використовувались для азартних ігор.

В Індії з XV–XVI ст. під впливом Персії та Сходу з'явилися яскраві ганджіфські колоди (рис 2.1). Наприклад, при імператорах Моголів у колодах по 52 карти, вони ділилися на чотири масті – монети, поло-ключки, кубки, мечі. Їх структура було схожа на піні європейські колоди. Іноді саме слово «ганджіфа» або

ж «канжіфа» трапляється не лише в індійських, а й в арабських текстах дванадцятого по п'ятнадцяте століття. Саме араби зіграли роль при розповсюдженні карт у Персії та Месопотамії.



Рисунок 2.1 — Приклад ганджіфської колоди

Ісламський світ дав безпосереднього попередника європейських карт. У Єгипті та Сирії в епоху мамлюків, виникли розкішно прикрашені колоди. Мамлюцькі масті (рис. 2.2) – монети, кубки, мечі і поло-ключки (палиці для поло) – віддзеркалювали популярні у вищих колах хобі, такі як гроші, посуд, зброя та поло. Кожна масть мала по 13 карт: п'ять числових і дві-три фігурні. Наприклад, знайдена в Стамбульському палаці Топкапи колода нараховувала 52 карти, 10 з них були числові та по 3 фігурні у кожній масті.



Рисунок 2.2 – Мамлюцькі карти

Мазульсько-мамлюцькі карти п'ятнадцятого століття створювались з використанням ілюмінованого орнаменту та з арабськими надписами. У таких колодах відсутні зображення людей через ісламську заборону на зображення портретів людей [4].

Мамлюцькі масті дійшли й до Європи через Італію та Іспанію наприкінці чотирнадцятого століття. Це приходять колоди латинського типу з зображеними мечами, палками, кубками та монетами [5].

У Західній Європі карти почали швидко розповсюджуватись у чотирнадцятому столітті. Вперше карти згадуються в 1371 р. в Каталонії. До кінця 1370-х є згадки про карти в Італії та Франції, зокрема в паризьких університети 1380-тих років. Італійські та іспанські майстри швидко адаптували мамлюцькі масті, вони перетворились у батони, кубки, мечі, монети.

Найдавніші європейські колоди були рукописними і мали фантазійні масті. Наприклад, у Німеччині близько 1430 року було створено так звану Штутгартську колоду (рис. 2.3) на 52 карти з мисливською тематикою, масті якої зображали диких тварин: качок, соколів, оленів та собак. Ці колоди можна було назвати витворами

мистецтва. Вони були вручну відмальовані золотими і яскравими фарбами. Інколи такі карти служили більше як колекційні предмети, а не предмети призначені для гри.



Рисунок 2.3 — Штутгартська колода

Завдяки Штутгартським карам можна помітити, що ранні європейські колоди мали тематичні масті, що відрізнялись від тих, які прийнято вважати класичними. Наприклад, у цій колоді (рис 2.3, перша карта) зображено королеву з мисливськими псами.

У другій половині п'ятнадцятого століття почали з'являтися перші друковані колоди карт. Перші друковані гральні карти з'явилися в Італії та Німеччині, виконані такі карти були гравіюванням на дерев'яних дошках. Так, в Амбразі в шістнадцятому столітті було надруковано колоду «Двір королів». Це перша відома друкована колода з мастями, що символізували королівства Німеччини, Франції, Богемії та Угорщини. З другої половини сімнадцятого століття карти почали маркуватися індексами в кутах, що зробило гру більш зручнішою та в деякій мірі, «оптимізованою».

Традиційна сучасна французька колода містить 52 карти з чотирма мастями: червами, бубнами, трефами та піками. Це усе походить від мамлюцьких 52-карткових колод, що стало «канонічним» для європейських колод. Згодом у

французьких картах почали використовувати поділ на два кольори, червоні та чорні. Французи запозичили створені німцями маті у вигляді серця, листу, дзвонів та жолудів. Масть серця заішили без змін. Дзвони замінили на ромби, або ж бубну, жолуді на трилисник, або трефи(хрести), а листи перетворили у піки.

Типова структура колоди 52 карти, по 13 у кожній масті, пояснювалася різними культурними явищами. Наприклад, у тарологічній традиції кожній масті приписують один із чотирьох напрямків середньовіччя: мечі- армія, лицарство, кубки – духовенство, монети – купецтво, трефи – ремісники та селянство. Хоча такі трактування сучасні історики трактують насамперед символічно, вони все ще зберігаються у легендах.

Кількість карт у колоді також часто можуть пов'язувати з календарем, 52 тижні, 4 сезони..Прадавні колоди не мали певного стандарту – траплялися як тридцяти двох, тридцяти шести та п'ятдесяти двох карткові варіанти. Однак до кінця сімнадцятого століття сформувався певний стандарт на 52 карти, по 13 на кожен із мастей, з стандартизованим набором гральних фігур: король, дама, валет. Відомо, що французькі друкарі наприкінці шістнадцятого століття остаточно закріпили колоду за 52 картами, а картярська гільдія Лондона за часів Карла I навіть оформила статут виробництва гральних карт.

Також важливим є розглянути і тематику карт в ретроспективі, для того щоб більш точно передати цілісність теми під час роботи над дипломним проектом. Українська міфологія — це вірування, уявлення та образи, які формувалися впродовж тисячоліть на території сучасної України. Вона поєднує давньослов'янські корені, місцеві традиції та пізніші впливи, і проявляється в уяві про світ, його структуру, взаємодію людей і потойбічних сил в уяві слов'ян.

Найдавніша основа української міфології відсилається до спільної міфології індоєвропейських племен. Уже в часи розселення східних слов'ян існували базові уявлення про багатьох богів, наприклад, Перун, Дажбог, Мокош. Ці образи розділялися з іншими слов'янськими народами. Імена богів, типи духів природи та обрядовості були спільними й передавалися з уст в уста, видозмінюючись, залежно від території. Поступово, завдяки міграціям та контактам, формується певна

слов'янська картина світу. На цю спільну основу наклалися уявлення місцевих жителів, вплив давніх племен, проживавших на території дньюї України, кочовиків та міграцій з Балкан і Карпат. Так виникли характерні для України образи: Русалка, Водяник, Лісовик, а також улюблені народом сюжети казок і пісень.

Природне середовище також склало досить сильний вплив на становлення української міфології такою, якою вона є зараз. Родючі землі лісостепу, густі ліси Карпат і поліська заболочена місцевість дали життя численним духам води, дерев, полів і боліт. Саме рід діяльності людей, природа, оточуюча їх та стихійні лиха (урожай, хвороби, стихійні лиха) визначали канонізовані функції духів.

Також впливала і культура. Наприклад, циклічність річних свят формувала календарні обряди з персонажами міфів, зокрема Русалки, Водяники, Велес. Пісні й хороводи затверджували міфологічні сюжети в пам'яті народу [6].

Контакти з іншими культурами через Київську Русь і Галицько-Волинське князівство відбувався обмін із Візантією, Скандинавією, кочовими народами, такий тісний контакт завжди здійснював плив та в якійсь мірі змішував культури, запозичав нові елементи. Поза тим, проникали європейські та кочовиські елементи наприклад, небесні дракони або змієподібні образи.

З кінця десятого століття християнство офіційно витісняло давні культури, проте безліч рис міфології збереглися в народних обрядах, традиціях і символіці, змішавшись з християнськими, язичницькі божества трансформувалися під впливом Церкви чи в нечисту силу, наприклад Велес перетворився на чорта, а Перун на святого Іллю.

В українській мфології також можна було прослідкувати свій божественний пантеон. Верховні божества утворюють певнц сім'ю богів, поруч із численними духами-охоронцями природних об'єктів і осель.

Також духи природи подіялись і на стихії. Кожна стихія мала свого володаря. За водяну стихію відповідали Водяники, Русалкаи. За ліс: Лісовики, Мавки. Поле: Полудниця, Житниця. Вітер: Вітряник, Чумак. Образи цих усіх істот тісно пов'язані з обрядовими піснями й казками [7].

Навіть після християнізації українці зберегли деякі язичницькі традиції. Наприклад, освячення води на Водохреща, Купальські вогнища, звичаї весняного очищення, переходу й обрядовий похід на могили. Це все не змогла витіснити навіть примусова християнізація.

Українська міфологія є результатом тривалого розвитку, взаємодій природних умов, аграрних звичаїв, соціальних структур і культурних контактів. Це все породило багатогранний світ божеств, мфівічних істот і духів. Ця міфологія не лише пояснювала явища природи, а й формувала моральні та соціальні норми, була невідомою частиною культури наших предків.

Розглянемо духів і істот, що будуть використані для дипломного проєкту. Домашній вітерець (рис. 2.4) — це малодосліджений, але дуже показовий персонаж, дух української народної демонології, що уособлює лагідний подих вітру в оселі. Це добрий дух, який асоціюється з присутністю добрих сил, душ померлих предків або невидимого охоронця дому. Його образ тісно пов'язаний із традиціями поминання, вірою в духів-охоронців роду та уявленнями про "невидиме життя" в хатньому просторі. Часто сприймають за домового.

Походження домашнього вітерця можна пов'язати з кількома міфологічними та культурними феноменами. У слов'ян, як і більшості аграрних народів існувала віра, що душі померлих не залишають світ живих повністю, а з часом повертаються в світ живих, в домівки родичів як охоронці, як порадники та спостерігачі. Їх присутність не була прямою, а виявлялася через невеликі знаки природи, або містичні явища: подих вітерцю, ледь чутний шум, запах, тінь. Вітерець, що несподівано проходить через хату, сприймався як дух-предок або звістка з того світу. Вітер, що входить у дім, стає посередником між зовнішнім і внутрішнім світом в домівці, тож лагідний подих вітру є знаком, що світ духів доторкнувся до людського світу.

Люди вірили, що рідні, які пішли з життя, можуть на мить завітати додому не для покарання чи залякування, а для того, щоб оберігати або попрощатися із живими.

Легкий вітер у закритому приміщенні або на порозі — незрозуміле явище, тому йому і знайшли подібне пояснення у вигляді духу оселі.

Його зображали як вісника, охоронця дому або провідника між світами. Він міг вказувати на щось важливе: смерть, народження, наближення змін. Часто його "візит" супроводжувався фразами на кшталт: «То дідусь навідався», «Хтось з роду прийшов подивитись». Вітерець часто сприймався як прояв духа-хранителя — можливо, духу пращура або домашнього бога. Його лагідна присутність слугувала знаком захисту. Подібно до птаха або сну, він може зображатись як міст між світом живих і мертвих, між матеріальним і духовним.

Домашній вітерець — це добрий дух, тихий, лагідний, позбавлений агресії. Його не боялися, а приймали з пошаною. Він не має постійного вигляду, але іноді уявлявся у формі світлої дитини, невидимої фігури в білому, або прозорій присутності. Це унікальний персонаж української міфології, що уособлює поєднання духовного світу з повсякденністю, відображає повагу до предків, і демонструє делікатну природу народної уяви. Його образ є прикладом того, як українська культура намагається надати сенсу та пояснити навіть найменші явища природи.



Рисунок 2.4 – Образ домашнього вітерцю

Повітруля — дух вітру серед карпатських гір (рис. 2.5). Красуння, яку часто зображають з крилами покритою квітами. Змальовувалась як молода дівчина з

довгим рудим волоссям, тонкими бровами та блакитними очима. Має здатність змінювати зовнішність з молодої на стору та навпаки. Якщо в хаті раптово з'являється легенький вітерець коли всі вікна зачинені, вважали, що повітруля нагадує про близьких предків або попереджає про зміну погоди чи події. Повітруля може забавлятися й знаходити внутрішні порожнини дому, за шпаринами, під стріхою, коли люди моляться, сумують або розмовляють з близькими померлими. Це здебільшого добриц дух, веселий та грайливий, проте її каще не гнівати, інакше почне капризувати, наприклад скрутити в вузол найвище дерево в лісі, чи створить вихор та закрутить людин в ньому.

Це той дух, що може допомогти у справах кохання і сама до них охоча. Один з варіантів як зображують цього духа – без оягу, або з малою його кількістю, ідкрестюючи вільний, повітряний настрої істоти. Вважають, що якщо викрасти крила повітрулі — вона може виконати бажання, бо істота надто дорожить крилами, в крилах її сила [8].

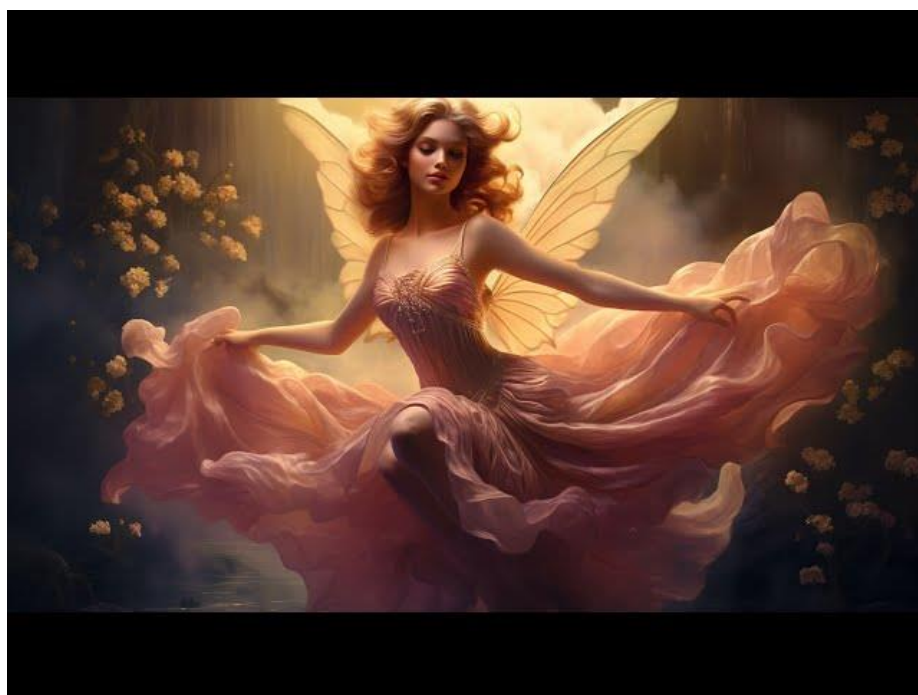


Рисунок 2.5 – Образ Повітрулі

Вихір, або ж вітрянник, вихровик це дух карпатської мфології, часто прокляті душі, що не мають спокою та вимушені ходити по світах, приймаючи форми вітру

чи бурі (рис. 2.6). Інколи зоображали у вигляді потвори з свинячою головою та свинячим хвостом, кажанячими прилами. З великою кількістю рук та огидними кігтями, в інших ж описах це солідно вбраний паніч у капелюсі або без нього, інколи голий, високий та худий з крилами [9].

Гуцули вірували, що вихор — крилатий змії. За їх легендами якщо Вихір здіймає вітер чи бурю, то якщо він зачепить людину чи тварину, то вони можуть занедужати. Часто молоко в корови після взаємодії з бурєю, викликаною цією істотою молоко корів виявляється змішаним з кров'ю, або завсім зникає. Говорять, якщо кинути освячений ніж в середину вихору, то знайдете ви його потім закривавленим. Вітрянника ви не пораните, але можете зачепити людину, яку він підхопив.



Рисунок 2.6 – Образ Вихора

Блуд — невидимий лісовий дух, вважається молодшим братом лісовика (рис. 2.7). Доволі рідко появляється перед людьми просто так і частіше всього його треба спровокувати, що побачити, наприклад, нашкодити лісу та його мешканцям. Або ж зайти на заборонені лісові землі, де колись сталось вбивство, або когось поховано і ви можете порушити спокій чи спровокувати духа. Ці місця часто стереже блуд. Цей дух може надіслати на людину стан, в якому вона не зможе орієнтуватись у

просторі, навіть у знайомій території. Це може заставити людей блукати кругами, або темними хащами. Блуд запалює вогні, які людина помилково може сприйняти за вогні поселення і тим самим зайти ще глибше у ліс. Інколи може приймати вигляд чоловіка чи жінки, лісової тварини чи, навіть, копиці сіна, зокрема, його можна побачити у вигляд оленя.

Найпростший спосіб позбутись духу — вдягнути одяг навиворіт, або поміняти ччеревики місцями на ногах. Також вважають, що Блуд не чіпає первістків та останіх дітей у роду. Узимку блуд спить.



Рисунок 2.7 – Образ Блуду

Мавка, або нявка також є лісовим духом, хоча їх різноманітність не обмежується лише лісом (рис. 2.8). Назва пішла від слова «Няв», так називали світ мертвих, куди людина попадає після смерті та перероджується, перш ніж повернутись до реального світу. Близькими родичами для мавок вважаються русалки, деякі з дослідників вважають їх взагалі однією істотою, однак основною різницею є те, що русалки є духами водяної стихії, той час як мавки — діти лісу.

Зачасту зображуються вродливими дівчатами з довгим волоссям та тонким станом, та загалом привабливою зовнішністю. Голову мавки завжди прикрашає

вінок, а вбрана вона зачасту в білу сорочку, не використовує взуття. Якщо придивитись, можна побачити її мертву чатину: бездихані легені, гниюче серце, що не бється... За уявленнями людей мавка — це дівчина самогубиця, що покінчила із мобою через нещасливе кохання, або ж через небажання розлуки з коханим відмовилась переходити у світ мертвих. І хоч після смерті вона не пам'ятає своє попереднє життя, відчуває бажання наповнити мертве серце коханням, тому спокушає чоловіків, зваблює, заводить в ліс та губить їх.

Житло мавки — лісове дерево, що замінає їй і сестру і матір. Деякі селяться у печерах. Раніше, наші предки мавок не узагальнювати, а розділяли та кожен виділяли. Так Ю. Миролубов у кількох селах Подніпров'я записав імена двадцятьма восьми таких істот [10].



Рисунок 2.8 – Образ Мавки

Лісовик, також називається Лісуном, Гайовиком, Боровиком та Лісовим паном — господар лісу, його гранитель та дах-охоронець (рис. 2.9). Зароджується, коли ліс розростається достатньо, щоб накопичити енергії на отримання власної свідомості та волі, і ця воля і перетворюється в нашого духа лісу. Його сила напрям

залежить від розміру та стану лісу.

Лісовик є духом самотником, в нього нема ні дружини ні дітей. Ця істота легко змінює подобу, може предстати перед людьми як в образі велетня, так і дрібної комашки. Може мімікрувати під рослини чи тварини, також в його здібностях приймати і людської подоби. Зачасту це невисокий дідю порозший мохом. В нього відсутні брови та вії, а очі зелені, здатні змінювати колір на помараній, коли він в гніві. Це істота справедлива, якій скоряються усі в лісі, може попереджати про небезпеку, а люди намагались не гнівати його. Подейкують, що з лісовиком можна було заключити договір на крові і заплативши власною душею стати сильним чаклуном [11].



Рисунок 2.9 – Образ Лісовика

Дух криниці — олицетворіння віри людей в наявність духу або божества, живущого в криниці або джерелі (рис. 2.10). Вона слідкує за чистотою води та є тими, хто приносить родючість, багатство та здоров'я. Зазвичай це молоді, вродливі дівчата з довгим волоссям в ошатному вбранні. Вони оберігають криниці і дарують здоров'я та вдачу людям, які бережно ставляться до криниць. Якщо ж криницею

занедбати — дух мое розізлитись, надсилати хвороби та нещастя на власників. Щоб отримати прощення духа, потрібно доглядати за криницею, привести її до ладу та перепрошувати у духа, або ж викопати нову криницю та запросити духа переселитись в нове місце.

Дівчата-криниці мають при собі зеркальце, кажуть, якщо його забрати, то джерело криниці пересохне, а дух загине [12].



Рисунок 2.10 – Образ Духу Криниці

Русалки, або як їх по іншому називали, купалки, водяниці, берегині — духи води, зокрема річок, озер та ставків (рис. 2.11). Важаються доньками Водяника і подібно тому, як Мавки слухають Лісовика, Русалки підкоряються своєму батьку. Деякі дослідники вважають, що слово «русалка» пішов від слова «русло» або «русавий» від нави кольору волосся, інша ж інтерпритація від давніх назв річок Рось та Росава.

Русалками стають дівчата-потопельниці. Незалежно від зовнішності при житті, стаючи духами води вони всі стають вродливими та молодими, але свого минулого життя вони не пам'ятають. Часто це дівчата, що пішли топиться через

нерозділене кохання.

Ці духи сприяють родючості нив, стежать за рівнем води і тим аким оберігають від засухи та повені. Інколи для жарту можуть залоскотати людину до смерті, або зіпсувати рибалкам риболовлю.

Русалки мають синє або блакитне тіло, чорні або зелені очі та довгі вії. Волосся в них зображається завжди розпущеним, довгим. Ходять переважно голі, або одягнені в довгі сорочки, ноги завжди босі. Особливо ретельно русалки доглядають за своїм волоссям, часто зображується як дівчина, що сидить на вербі та розчісується, тим самим притягує дощ [13].



Рисунок 2.11 – Образ Русалки

Водяник, або ж Водяний — дух-володар всіх водойм (рис. 2.12). Народжується схожим образом до Лісовика, коли водяна стихія здобуває власну свідомість, накопичивши достатньо енергії. Живе в найглибшому місці водойми. Чим більш повноводне місце його обителі — тим сильніше стає Водяник, якщо ж

вода стає надто велика, то йому на поміч приходять чоловіки-потопельники.

Дехто описує цю істоту волохатою з рибячим хвостом та крихітними крилами на спині. Має руде волосся та невеликі ріжки. Інші ж описують його як щось більш симпатичке, інколи це дід з бородою сивих або зелених кольорів, покритий жабуринням та водоростями. Не відомо чи має він ноги чи хвоста, бо з'являється перед людьми по пояс у воді. Може розсердитись за погане ставлення до водойм, наслати паводок, або ж навпаки посуху [14].



Рисунок 2.12 – Образ Водяника

Морок у словянській міфології є уособленням темряви, нічних страхів та кошмарів, ігор свідомості (рис. 2.13). Він є духом, що смволізує явища, порушуючі ясність розуму, зазіхає на безпеку людей уночі. Припускають, що своє ім'я Морок отримав від слів «морити» та «марення», тобто надсилає примари, що морять розум.

Його пов'язують зі станом між сном та ральністю, з сонним паралічем. Зазвичай зображується як силует без чіткої форми, кучка густого туману. Замість

обличчя часто зображують темну пляму або ж згущення жиму. Замість очей має дві блискучі крихітні іскри, які наче дивляться із безодні прямо в душу. Інколи описують як легкий вітер, пронизуючий груди, викликаючий ідчуття жаху та паніки. Іншим варіантом зображення є чорний дим, що пливе низько над землею, затуманюючи шлях мандрівнику.

Найчастіше морок приходить у моменти, коли людина знаходиться на грані між світом живих та марень, тобто, заминає. Він «сідає на груди» та душить людину, не дає їй рухатись та навіть кричати, може надсилати жахливі марення. Морок майстер ігор розуму, здатний нашіптувати голосами померлих, давати сумнівні поради, або підштовхувати на дурні вчинки. Морок уособлює страх самотності, страх залишитись один на один в темряві зі своїми страхами.



Рисунок 2.13 – Образ Морока

Нічниця є олицетворінням нічного страху, безсонні та небезпек, очікующих людей уночі (рис. 2.14). Це темна сутність, повязана з нічними кошмарами та душевними муками, а особливо, з плачем немовлят. Її виникнення пов'язують з жінками, що загинули при пологах, або старими жінками, втратившими соціальну

роль та статус, чи жінки, що зазнали несправедливості. Усі вони перетворювались на нічниць — духів, чиї муки продовжувались у потойбічному світі.

В уявленнях народу це худа, зморена жінка з ауурою смутку, страху та смерті. Очі описуються як дві вуглики, що можуть випалити серце своїм поглядом. Відмінною рисою є і волосся, скуйовджене та розпущене, ніби павутинням звисає на плечах. Одяг чорний, ніби потопаючий у темноті. Мала довгі руки з гострими тваринячими кігтями.

Діє пізно уночі, переважно після опівночі, підкрадається до ліжка дитини, та стискає груди так, що немовля не може дихати. Особливо небезпечна для немовлят. Часто в дитячому плачі звнувачували нічницю. Нічницю зображають, як мати. Що не змогла привести дитину у світ і залишилась у власному болю, стала ненаситною до людських страхів [15].



Рисунок 2.14 – Образ Нічниці

Мара є втіленням нічних жахів, кошмарів, хвороб, марень та передчуття смерті (рис. 2.15). Атакує людей у ві сні та висмоктує їх сили, спричиняє хвороби.

Вважалося, що це душа загблої жінки, помершої передчасно або через хворобу, в інших середовищах ще говориться про матерів, що народили мертонароджених, або дівчат-потопельниць через кохання. З приходом ххристиянства, уявлення дещо змінились, а Мару повязали з образами нечистої сили та мертвими або нічними демонами.

Мара це худа, витягнута жінка, з довгими кінцівками. Обличчя її біде, сіре, е має чітких рис. Очі описували оба сяючими уночі, або ж чорними, наче дві темні діри. Описують, наче її обличчя сповнене болем. Волосся має довге і густе, описували, що її волосся наче змії могли оплітати шию жертви та душити її.

Мара приходить уночі, коли людина спить, особливо коли зможена після важкої праці, викликає кошмари, що виглядають надто реальними, а потім людина просипається з лихоманкою чи хворобою. Цей дух символізує хвороби і все те, що «морить» людину, висмоктує її силу. Також вважали, що Мара приходить як розплата за зраду, порушену шлюбну обітницю [16].



Рисунок 2.15 – Образ Мари

2.2 Огляд досягнень відомих художників-графіків і дизайнерів, що працювали над подібною темою

Колода Decked Out (рис. 2.16) створена американською ілюстраторкою Конні Лім. Тематика колоди мода особистий досвід, що втілений у вигляді стильних ілюстрацій на кожній карті. Художній стиль цих карт заключається в тонких лініях та гуашевих, акварельних деталях, з використанням яскравого акцентного кольору, в даному випадку, червонконого. Кожна карта – це цілісна ілюстрація з фешн-силуетом, до того ж кожне обличчя та костюм опрацьовані як окрема самостійна ілюстрація. Композиційно герої зображені в центрі карти, оточені класичними індексами, а самі карти стандартного формату. Колірна гамма здебільшого монохромна з використанням акцентного кольору, що підкреслює деталі одягу та аксесуарів.

Сама колода створювалась впродовж тривалого часу. Конні почала ілюструвати колоду по одній карт, ще з часів навчання у коледжі. Після того, як було створено 54 унікальні ілюстрації, проєкт виставили на платформі Kickstarter, де фінансування перевищило початкову мету. Колоду надрукували на преміальному картоні у США і випустили у спеціальному металевому боксі темно-сірого кольору з матовим покриттям.



Рисунок 2.16 – візуалізація колоди «Decked Out»

Колода Ad Fontes: Renaissance розроблена художницею Ріту Бхаттачарі, за партнерства з студією студія Nova Lux (рис. 2.17). Тематика колоди – епоха Відродження, глибокий аналіз та занурення у мистецтво тієї доби. Назва «Ad Fontes» означає «до джерел» – гасло Реформації і Відродження. Візуально, це ручні акварельні й гуашеві ілюстрації, розроблені у стилі Ренесансу. Костюми і пейзажі на картках нагадують старовинні трактати й гравюри. Карти оформлені в кольоровій гамі, що відсилає на старовину, приглушені охристі, темно-зелені та темно-червоні колори, а для фону використовувалась текстура старого, потертого часом, паперу. Піпи й індекси стилізовані під мідні витравлені рисунки, а в карткових тузах і валетах та королях зустрічаються нотатки, записані латиницею. Також, у дизайні використовуються рамки з орнаментом та симетричні елементи, характерні для епохи Відродження.

Колода отримала дві версії пакування: Scholar, більш простиц та здешевлений варіант і Regal, дорогий, можна сказати, люксовий, що має бокс-книжку, що можуть відкриватись. Також дизайн виконано з використанням золотого та мідного тиснення, Scholar Edition є більш спрощеним та здешевленим синім блістером з фольгою. Карти друкувались на дорогому картоні з лінійним тисненням, та використанням металізованих пантонів для акцентів. Процес розробки почався на платформі Kickstarter, за партнерства з Nova Lux Decks:. Концепцію було створено К. Буссом, а Ріту Бхаттачарі розробила всі ілюстрації. Після успіху кампанії колоду надрукував голландський виробник Legends Playing Cards Co. Пакування оздоблене тисненням з використанням софт-тач покриття [17].

Who Art in Heaven — Jack Brutus Penny (рис.2.18). Who Art in Heaven — це рукописна колода з психологічно-філософським підтекстом, розроблені рукою англійського ілюстратора Дж. Брутуса Пенні.

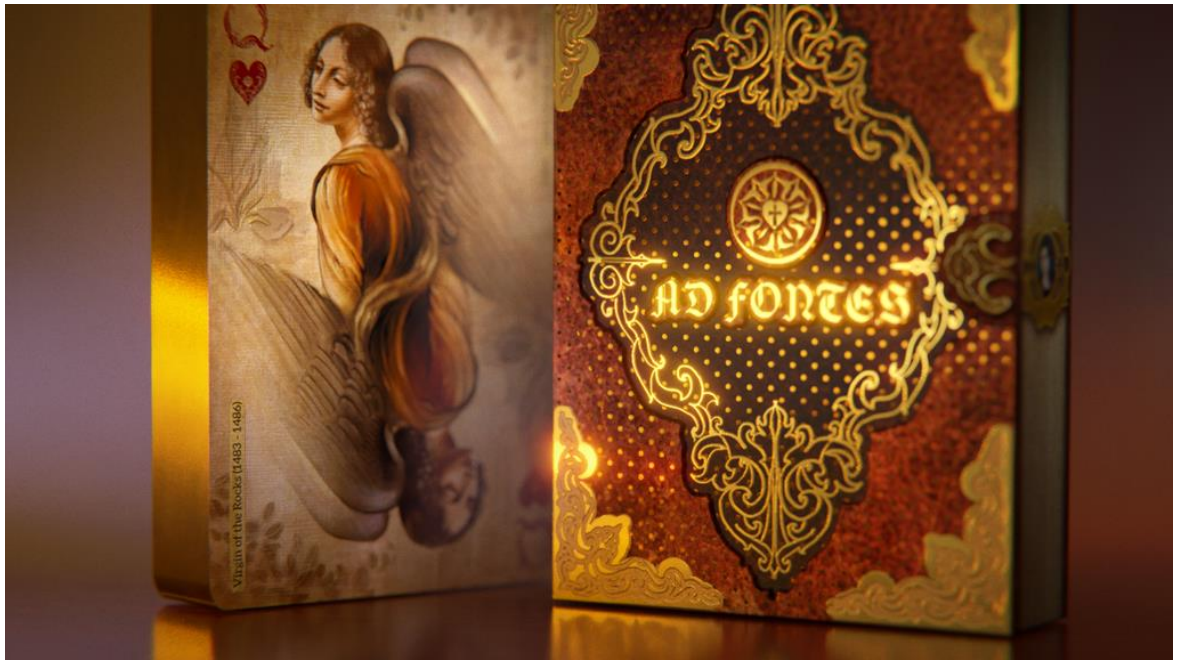


Рисунок 2.17 – Ad Fontes: Renaissance — Ritu Bhattacharya

Її тематика поєднує космічні мотиви та середньовічний містицизм. В описі колоди зазначено, що це ігрові карти, основна ідея яких лежить в зображенні зацікавлених розумів, що досліджують космос очима середньовічної астрономії. Візуальний стиль, використаний для колоди казково-фентезійний, з образами кроликів-ченців, старих астрологічних малюнків, знаків сузір'їв. Колода оформлена в темно-синій і золотистих відтінках, наприклад, бокс двічі фольгований, вперше синьо-блакитним фольгуванням на папері з перламутровим блиском, а торці карт зроблені за допомогою глітерно-золотого тиснення. Усі старші пікові й гульові карти мають унікальні авторські ілюстрації, зроблені на повний зріст карти, а піпи та індекси виконані стилізовані під каліграфічні начерки. Також на коробці і на самих картах використовується Уф-лакування з люмінесцентним ефектом, наприклад, зображені зірки й патерни світяться під ультрафіолетом. Саме цей неоновий ефект і становить ключовий візуальний елемент дизайну, та в одночас для цієї колоди.

Проект був профінансований на Kickstarter, де автор залучив патреон-спільноту для творчої роботи над ідеями, було включено навіть малюнки дітей. Колоду було надруковано у китайській компанії KingStar. Упаковку дизайну

виконано у формі книжкового футляра, а усередині використані додаткові ілюстрації [18].



Рисунок 2.18 – Who Art in Heaven — Jack Brutus Penny

Серія колод Modern Idols, проілюстрована Дж. Мероні присвячена символам сучасного життя, таким як гроші, любов, кар'єра, інтернет, ігри (рис. 2.19). Зокрема версія Норе сповідує оптимістичний світогляд. Ці карти відзначаються яскравим поп-артовим дизайном у неонових кольорах: у виробничому описі наголошується, що для карт і боксів використали 3 яскраві неонові фарби та одну чисто срібну металеву фарбу. Тому на тлі глибокого синьо-фіолетового коробка було додано кислотно-зелений і рожеві акценти у стилізованих геометричних візерунках і символах. Ілюстрації на обличчях карт теж розроблені насичено-неоновими, а деякі елементи блищать під прямим світлом, ці ж елементи світяться під УФ-променями, маючи флуорисцентний ефект. Шрифти використано мінімалістичні, сучасні – наприклад, назва «Modern Idols» відсилає нас до яскравого стилю арт-деко. Симетрія у дизайні застосована переважно на зворотах карт із геометричними узорами, а на лицьовій стороні – класична асиметрія для індексів із яскравим ілюстративним мотивом.

Цю колоду розроблено італійською студією Thirdway Industries. Колода

також проходила як Kickstarter-проект Thirdway. Надруковано колоду компанією USPCS. В описі зазначено, що персонажі цієї Колоди це божества нашого часу... Вони шалені і яскраві. Насичені неонові фарби і чисте срібло на коробці і картах. Пакування – звичайний картонний блістер із фольгуванням, оформлений у синьо-фіолетових тонах з акцентними неоновими малюнками і надписом «Hope Edition» збоку. Тираж було відруковано невеликий, колоду продавали на Kickstarter і на сайтах карткових ритейлерів [19].



Рисунок 2.19 – Modern Idols: Hope — Thirdway Industries

Колода Artist Playing Cards, за авторства Андрея Каптана – це креативна серія, присвячена історії мистецтва (рис. 2.20). Кожна масть символізує художній напрямок: Піки – «Відродження», Черви – «Сюрреалізм», Трефи – «Імпресіонізм», Бубни – «Експресіонізм». На лицевих сторонах карт ілюструються постаті чи сцени в характерному стилі відповідної епохи, наприклад, піковий валет намальований у техніці фрески, король трэф у манері Ван Гога. Піпи та індекси також художньо оброблені, наприклад замість звичайних «6» чи «7» – ескізи архітектурних деталей та витягнутих ліній, виконані у білому на темно-синьому фоні. У пакуванні можна помітити вдилку на архітектуру, сама упаковка імітує музейну будівлю, а на ній тонкою білою лінією та тисненням накреслені контури фасаду галереї. Упаковку

виконано в темно-синьо-індиговій палітрі з преміальним матовим покриттям та золотим тисненням логотипу.

Основна ідея для колоди виникла у 2019 р. під час студентського конкурсу, де Андрей отримав приз за дизайн королів і тузів, що уособлювали мистецькі течії. Проєкт був успішно профінансований на Kickstarter, а друк здійснено у США з обмеженим тиражем. У набір увійшли також два джокери з логотипом серії, спеціальна подяка, для тих, хто проспонсорував найбільше, а також порожня карта для художніх експериментів.



Рисунок 2.20 — Artist Playing Cards: A Museum in Your Pocket

Основною візиткою MPC Impressions (MPC) є високоглянсове рельєфне покриття. Колода Impressions перша у світі гральна колода з рельєфним високоглянсовим покриттям на кожній карті. Для її виготовлення застосовано унікальну технологію багаторівневого тиснення «Virko Gloss», яка створює товстий виступаючий шар глянцевого покриття, понад 250 мкм. Завдяки цьому колода дозволяє не лише бачити, а й відчувати на дотик малюнки та є тершою колодою з подібним рівнем роботи над тактильністю. У підсумку, Impressions виграє візуально і фактурно, вона виглядає розкішно, а її високий контраст і

виразний блиск суттєво вирізняють цю колоду серед звичайних [20].

Головною ідеєю колоди AQUA Invisible є прозорі пластикові карти. Колода AQUA Invisible це інновація в світі карток, це набір майже невидимих пластикових карт (рис. 2.21). На відміну від традиційних колод, карти цієї колоди зроблені з прозорого пластику, а зображення на них друкуються прозорим чорнилом. Це означає, що без спеціального освітлення малюнки на картах практично непомітні, ніби карти порожні. Усі елементи дизайну та навіть коробка колоди – також прозорі та 100% водонепроникні. Завдяки такій конструкції AQUA стала першою у світі повністю прозорою колодою, Ця колода виділяється з-поміж звичних гральних карт своїм футуристичним виглядом і практичною довговічністю, завдяки матеріалу, з якого вона створена [21].



Рисунок 2.21 — AQUA Invisible, прозорі пластикові карти

Ankh (ARK) можна описати як пірамідальну упаковку і металеві карти (рисунок 1.9). Колода Ankh студії ARK це розкішне, дороговартісне видання у староегипетському стилі. Її упаковка відрізняється нетиповою формою, як дерев'яний футляр, що розкладається у формі піраміди з металевим навершям. Самі карти виготовлені з тонкого металу, тому в цілому це виходить як справжній металевий набір, на якому використовувалось тиснення, різьблені деталі і золотистий обідок. У підсумку Ankh виділяється серед традиційних колод не лише тематикою, а й матеріалами й конструкцією упаковки, що більше схоже на

колекційний арт-об'єкт, ніж на звичайний покерний набір.

Головною дизайн-деєю III Musketeers є дизайн із мотивами різьби по дереву (рис. 2.22). Колода III Musketeers авторства Kings Wild Project вирізняється ретро-графікою й нетиповою ілюстрацією. Дизайн натхненний романом О. Дюма і французькою традицією дерев'яної різьби. На картах переважають строгі вертикальні смуги та монохромні візерунки, які нагадують гравіювання та різьбу по дереву. Зворот оформлений у темних синьо-сріблястих тонах з металевим тисненням, а малюнки пікі, бубн, чірв і трэф гармонійно вписані у цю стилізацію. Завдяки такому концепту карткова колода отримала атмосферу антикварної дерев'яної скульптури, чим сильно відрізняється від звичного глянцевого сучасного оформлення.



Рисунок 2.22 – колода карт III Musketeers

In Spades Holographic (Bicycle × David Blaine), ідея виділяється використанням голографічної фольги (рис. 2.23). Колода In Spades Holographic – спільний проєкт Bicycle та фокусника Девіда Блейна. У ній використано особливий металусний голографічний друк як на звороті, так і на обличчях карт. Традиційний малюнок геральдичного «крокодила» повністю виконано голографічною фольгою, а чотири джокери мають свої унікальні дизайни. Коробка колоди поєднує матову

текстуру з голографічними і зеленими тисненнями та логотипом. У комплексі це дає насичений переливчастий ефект при будь-якому русі колоди карти грають новими барвами, красиво переливаючись [22].



Рисунок 2.23 – In Spades Holographic

Metal Playing Cards (Home Run Games) – металеві карти з гравіюванням (рис. 2.24). Серія Metal Playing Cards від Home Run Games, наприклад, набори Carbon Fiber Wolf, Stainless Hippo, Golden Dragon, виготовлена не з паперу, а з металу, нержавіючої сталі або латуні. Кожна карта являє собою тонку пластину, на якій витравлюється малюнок, а потім кольоровим друком фарбується зображення. В результаті карти виходять надзвичайно міцними й деталізованими, вони майже не гнуться, і важко псуються. Оскільки металеві карти дуже жорсткі, їх не можна тасувати традиційним способом – це суто дизайнерська річ. Такий формат дозволяє використовувати колоду, наприклад, у рекламних цілях або як сувенір – вона одразу викликає подив і є здебільшого колекційною, бо металеві карти повністю вибиваються з канонів звичних картонних колод.



Рисунок 2.24 – Metal Playing Cards

Around The World (Underdog Games) налічує в собі 52 унікальні ілюстрації (рис. 2.25). Колода Around The World компанії Underdog Games – приклад унікального дизайну, де кожна з 52 карт містить авторську ілюстрацію іншої країни, пам'ятки чи культурного символу. Як зазначено в описі, це «52 твори приголомшливого авторського мистецтва». Тобто на відмінну від стандартних колод, де кожний тип карти повторюється, тут жодна ілюстрація не дублюється, а всі карти розроблені різними художниками. Такий підхід робить колоду одночасно гральним інструментом і мініатюрним арт-буком. Хоч матеріали колоди цілком звичайні, її концепція дизайну з поєднанням гри з подорожами виділяє «Around The World» серед традиційних колод.

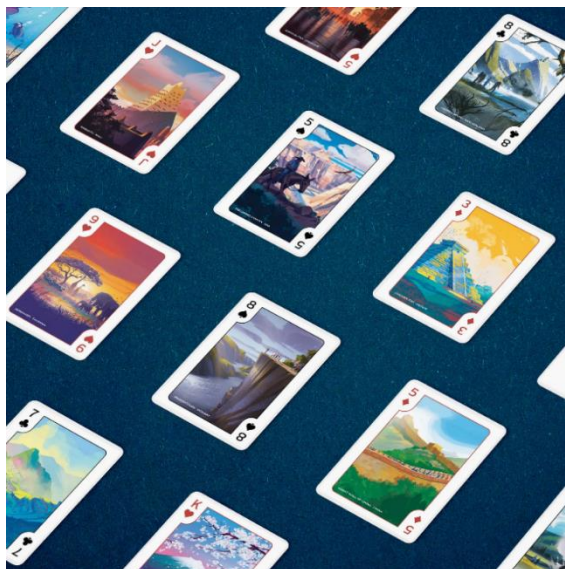


Рисунок 2.25 – Around The World

Covered Circles Glow (Chris Cards), основною фішкою цих карт UV-фарба та люмінесцентний ефект (рис. 2.26). Колода Covered Circles Glow від Chris Cards – це видання із використанням ультрафіолетових чорнил. На перший погляд це звичайна темно-синя колода з візерунком із накладених кіл, але приховано в ній багато таємниць. Як зазначено, на обох сторонах карт та на коробці нанесено шар UV-фарби. При звичайному освітленні деталі цих малюнків практично не помітні, однак під ультрафіолетовою лампою вони світяться і проявляють складні візерунки. Завдяки цьому Covered Circles Glow можна використовувати як звичайні карти, але під час використання ультрафіолету вони дають захопливий світловий ефект. Ця ідея є поєднанням звичайного друку з прихованим люменісцентним ефектом.



Рисунок 2.26– Covered Circles Glow

Prometheus Circular відрізняється круглою формою колоди (рис. 2.27). Колода Prometheus Circular від Bacon Playing Card Company являє собою унікальний приклад неklasичної форми карт. Відходячи стандартного прямокутника тут кожна карта, та навіть бокова упаковка, має круглу форму діаметром 60 мм. Тильник колоди та коробки оформлені золотим тисненням, а карти всередині – у монохромному стилі з чистими лініями. Круглий футляр зі стійкою жорсткою конструкцією і незвичайні обриси карт одразу привертають увагу. Таким чином Prometheus Circular демонструє унікальну та повністю нову форму карт, а сама колода є дизайнерським експериментом, який розширює уявлення про те, як можуть виглядати гральні карти [23].



Рисунок 2.27 – Prometheus Circular

3 ТВОРЧА РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ АВТОРСЬКОЇ СУВЕНІРНОЇ КОЛОДИ ГРАЛЬНИХ КАРТ

3.1 Вибір та обґрунтування концепції дизайну гральних карт

Перш за все, коли ми дивимось на сувенірну продукцію типу гральних карт, то вони виконують 2 функції: розважальну та естетичну. В випадку авторської колоди, естетична функція посідає перше місце по важливості. Багато людей купують такі речі саме через красиву картинку чи близькість тематики для людини.

На сьогоднішній день, у зв'язку з активним розвитком української культури в світовому ринку, вибір теми, пов'язаний з культурною спадщиною батьківщини був очевидний. Саме тому звіривши варіанти, по типу вишикарки чи розкриття в картах культури більш дрібної групи людей, по типу гуцулів, було вирішено обрати більш широку тему української міфології.

Важливо було зробити дизайн та ілюстрації колоди карт саме візуально привабливими для людського сприйняття через факт демонстрування нашої культури. До того ж подібна продукція повина бути приваблива, пригортати увагу, тому що на вдміну від книг, чи іншої продукції де зміст не менш важливий ніж зовнішній вигляд продукції, а інколи навіть він є і більш важливим, наприклад, як в книгах, яка все ж може бути цікава покупцю лише на основі змісту, то в сувенірній колоді карт візуальна функція точно буде виконувати вирішальну роль. Вважається, що у нас є лише декілька секунд, щоб зацікавити потенційного покупця, тому дизайну важливо бути привабливим.

Перш за все, окрім самого візуалу, людина має побачити на яку саме тематику данна колода, тобто ілюстрації мають бути досить яскраві, а персонажі, не дивлячись на те, що по загальним описам, їх образи досить абстрактні і можуть відрізнитись в головах людей, проте повинні просліджуватись характерні деталі для персонажів, риси, що є спільними в описах людей. Також, бажано щоб люди одразу бачили чий культурі належать зображені персонажі, додати якийсь елемент, що буде натякати на їх походження для незнайомих. В випадку цього проекту, це елементи вишиванки, зображені на шкірі, одязі чи в цілому біля персонажів. Також були

використані піктограми, натхнені символами словянської культури чи рунами трипільської.

Також доречним було використання шрифту рутенії для позначок на картах, все таки цей шрифт тісно пов'язаний з західноукраїнським населенням, являється їх етнонімом, тому і є найбільш оптимальним варіантом.

Так як колода карт є авторською, доречним було створювати свою символіку, або ж стилізувати вже наявну, в даному випадку взяту за основу з французької колоди, яка стала класичною у Європі. Також доцільною була і розробка власної сорочки і упаковки щоб підкреслити те, що це є авторський проєкт.

3.2 Розробка варіантів творчих ідей

Перш за все було досліджено українську міфологію та проведено аналіз того як ті чи інші персонажі зображуються, що їх символізує, який образ є впізнаваним. А також спробувати вдало поєднати такі аспекти з темою проєкта.

Спершу було створено скетчеві варіанти зображення, щоб можна було задати композицію, та вибрати основні елементи характеризуючі роботу. На рисунках 3.1 та 3.2 можна побачити деякі скетчеві зображення таких персонажів як Мавка лісова та Блуд. Вже на цьому етапі видно їх основні риси, такі як роги чи довге волосся, що є характерним для персонажей. Також було прийнято рішення трохи видозмінити форму вух, щоб показати фантастичну рису персонажів.

Також важливо було передати варіативність та згенерувати декілька ідей щоб з-поміж них вибрати найкращу. За допомогою методу мозгового штурму було розроблено концепції (рис. 3.1). Так можна побачити спробу вприсати персонажа в половинку символу масті його карти, в даному випадку, це чірва. В наступному була спроба відіслатись на вітражі і запозичити деталі притамані їх стилістиці як ще один варіант концепції. Також, на рисунку 3.2 можна побачити спробу зробити стилістику більш детальною та поекспериментувати з рослинними візерунками так як українська міфологія тісно пов'язана з рослинністю та природою в цілому.



Рисунок 3.1– скетчеві варіанти зображення карт

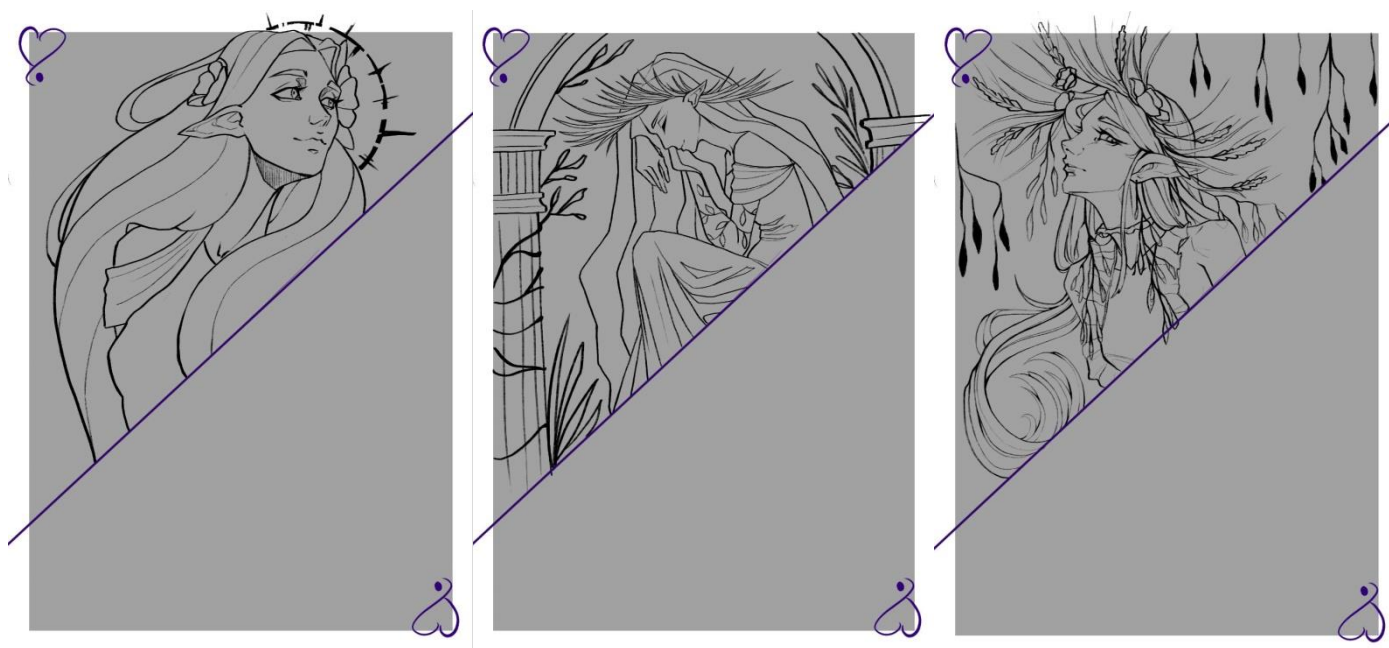


Рисунок 3.2 – стилістичні та ідейні варіанти

Далі можна побачити пропрацювання одного з варіантів у кольорі та пошук стилістичного рішення. Було розглянуто як варіанти простого кольорового лінійного малюнку (рис. 3.3).



Рисунки 3.3 — Варіант в лінійному рисунку

Було розроблено і різні тональні варіанти в монохромному спектрі палітри (рис. 3.4).

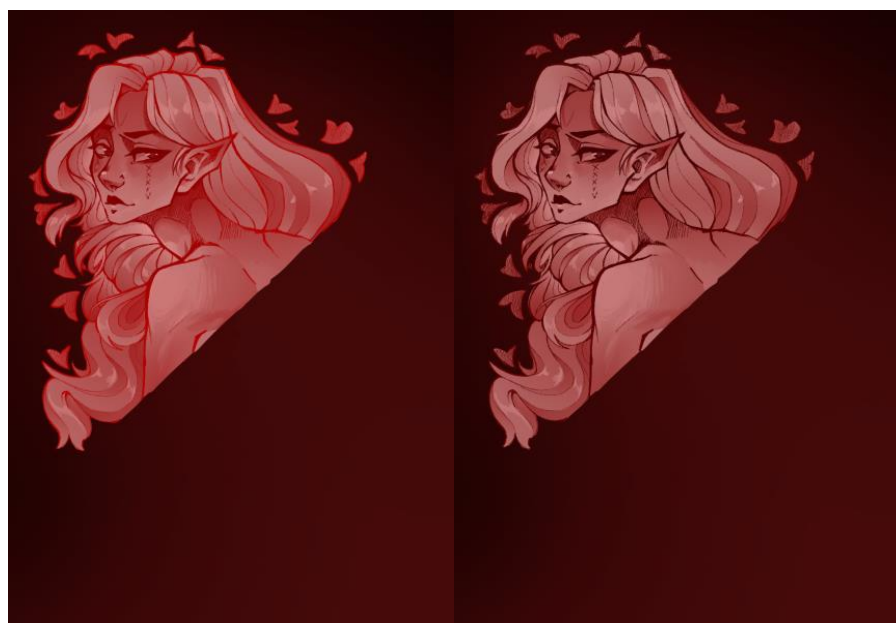


Рисунок 3.4 – Монохромні варіанти покрасу



Рисунок 3.5 – Чорно-білий варіант покрасу з детальним фоном

Також було розроблено чорнобілий варіант з акцентним кольором у фоні (рисунок 3.5), а також кольоровий (рис. 3.6) варіант у спробі передати темні мотиви української міфології.



Рисунок 3.6 – Кольоровий варіант

На рисунку 3.7 можна побачити початковий етап роботи над іншими персонажами, які будуть зображені на картах.

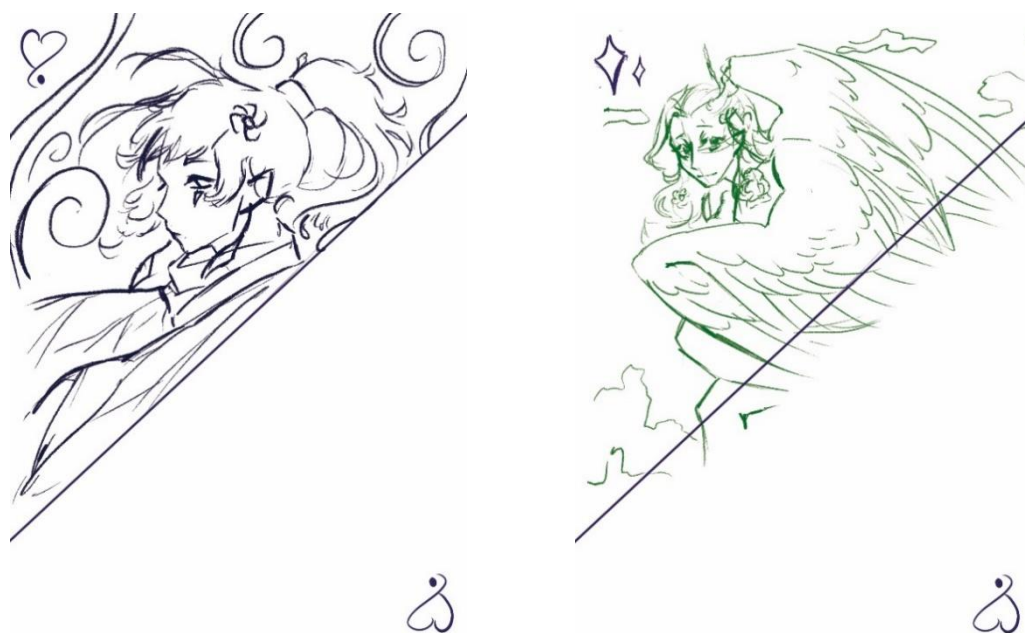


Рисунок 3.7 – Ескізи бубнових Валета та Дами

У зв'язку з тим, що це авторська колода карт, є доцільним відмовитись від класичних символів мастей та рубашок і створити нові, або ж стилізувати їх під тематику колоди карт, як в данному випадку.

Основна ідея полягала в тому, щоб стилізувати вже існуючі символи мастей, додавши елементи зв'язані з природою у зв'язку з тісною асоціацією української міфології з природними мотивами (рис. 3.8)

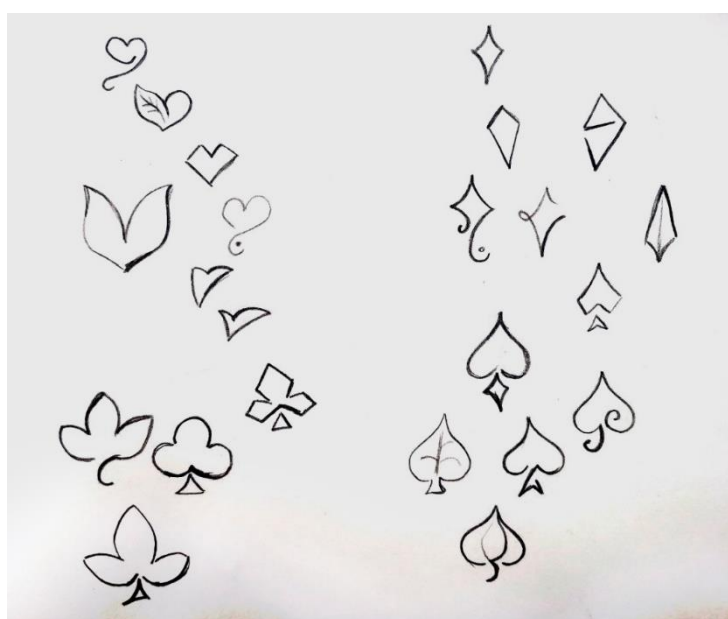


Рисунок 3.8 – ескізи символів мастей

Подібним чином створювались ескізи і рубашок для карт. Використовувались природні мотиви, по типу вітру чи листя, або ж пейзажу відзеркаленого один до одного (рисунок 3.9). Також варіант з використанням слов'янських символів, наприклад, сонцевороту як на рисунку.

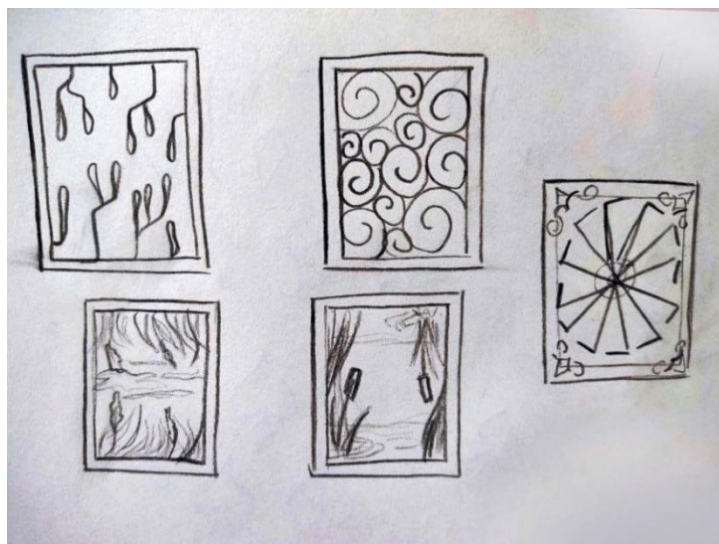


Рисунок 3.9 – ескізи рубашок для карт

Також відбувався підбір шрифту, що буде використано на упаковці та на картах. Рутенія здавалась найбільш підходящим варіантом через її символізм, тому було обрано декілька варіантів шрифтів заснованих на ній. Проаналізувавши стиістику карт та візуальні деталі обраних шрифтів були відсіяні менш підходящі варіанти, залишивши 5 з них (рис. 3.10) щоб обрати найкращий.



Рисунок 3.10 – Розглянуті варіанти шрифтів

Завдяки досвіду, отриманому під час проходження преддипломної практики, було розроблено конструктив для коробки для колоди карт, на який буде нанесено дизайн. Це стандартна коробка з однією точкою поклейки (рис. 3.11). Подібні зазвичай і використовують для пакування гральних карт.

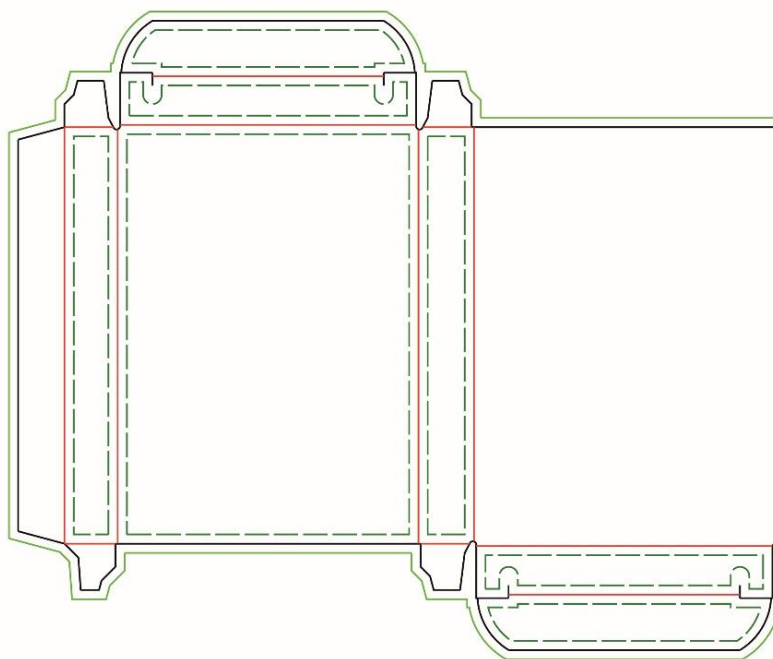


Рисунок 3.11 — конструктив упаковки для карт

3.3 Обґрунтування розробки головної ідеї дизайну колоди карт

З рештою, підводячи підсумки аналізу розробки всіх можливих елементів, було відкинуто менш вдалі ідеї та вдалося розробити фінальний дизайн для карти, поєднавши та доповнивши вдалі ідеї. Було вирішено зупинитись на ідеї того, що кошна масть буде відповдати своїй «стихії» персонажів міфології. Так вийшло, що чірва — духи, пов'язані з природою, зокрема лісом, на їх дизайнах використовувались рослинні елементи, узорі на фоні, кольори в першу чергу пов'язані з персонажами, але тяжіють до зелених, не надто насичених відтінків. Колір масті, було вирішено з червоного змінити на жовтий, що тяжіє в теплу сторону до помаранчевого відтінку. Він краще синергує з кольорами карт,

доповнює їх. Бубна – духи і істоти пов'язані з вітром. В їх дизайні було задіяно візерунки, схожі на вітрові спіралі чи хмари, а також використовувались елементи піря. Кольори використовувались світлі, блакитні, жовті, помаранчеві, щоб передати легкість, притаману вітру як стихії так і самим песонажам. Піка — істоти пов'язані з водою, озерами криницями. Ці карти характеризує досить темна палітра, в синіх та зелених відтінках, відсилаючи на саму воду або темноту глибин озер та боліт. Використовувались візерунки, імітуючі хвилі, водяну поверхню чи каплі, стікаючі по поверхні. Хреста – духи ночі, істоти що ховаються в темноті та приходять коли сходить місяць. Це темні кольори, сірі, фолетові та сині відтінки, більш абстрактні візерунки, що відсилають на тіні, димку.

Так можна детальніше розглянути одну із ілюстрованих карт, а саме бубнового Валета. (рис. 3.11) Істота зображена на ілюстрації це Домашній вітерець. Домашній вітерець — це добрий дух повітря в українській міфології, що проявляється як легкий подих вітру в хаті. У ньому вбачали присутність духа-предка або вісника. Його образ лагідний, невидимий або світлий — як дитина в лляній сорочці, що приносить спокій, пам'ять і захист оселі. Це єдина карта, відмалована в такій світлій та теплій палітрі, якраз через бажання передати, що це один із добрих духів, ніжний та лагідний і справді як легкий вітер.



Рисунок 3.11 — Візуалізація карти бубнового Валета

Образ цього персонажа зображують як маленький дух-хлопчик або дівчинка — з білими або золотистими кучерями, в лляній сорочці, босоніж, або — світла тінь з прозорими крилами, мов з павутиння. Це й було взято за основу для ілюстрованого образу. Досить нейтральна зовнішність, щоб кожен міг сам обрати, бачить він в персонажі хлопчика чи дівчину. Зостались і золоті кучері, а прозорі крила із другого образу були інтерпретовані та зображені як крила відсилаючі на крила стригоз, які також є прозорими і в якійсь мірі можуть складати враження ніби вони створені з павутиння або сріблястих ниток.

З елементів, притаманних концепції дизайну колоди на дизайні можна відмітити, що персонаж вписаний в певного роду «рамочку», світлішого чи темнішого кольору ніж зовнішня. Так з зовнішньої рамки ніби просочуються відповідні візерунки, що відповідають стихії масти, в даному випадку це спіралі відсилаючі на легкі вітрові вихори, як часто зображують вітер в цілому. Тонкі лінії і м'якість показують, що дух є добрим, а блакитний являється акцентним кольором. На цій, як на інших картах можна помітити елемент відзеркалення, що дозволяє карті не мати привязки до сторони повороту, хоча деякі автори візуалізують так, щоб карта мала чітково визначений низ і верх.



Рисунок 3.12 — Стилізовані масті карт

За основу мастей були взяті класичні масті з французької колоди карт (рис. 3.12). Основною ідеєю було стилізувати їх стосовно елемента чи стихії за яку відповідала масть. Так чірва з духами лісу отримала натяк на листочок в своїй формі, бубна стала закрученою відсилаючи на вітер, піка отримала в своїй формі натяк на хвилю, відповідаючи за водянних духів, а хреста отримала більш готичну і гостру форму, асоційовану з ніччю.

МІФОЛОГІЧНА КОЛОДА

В Д К Т
6 7 8 9 10

Рисунок 3.13 — Шрифт Ruthenia Rada

Хоча в колоді карт і нема багато тексту і він використовується в мінімальній кількості, але й тут було важливо передати автентичність в колоді карт, що основана на українській міфології. Саме тому очевидним варіантом було обрати шрифт оснований на рутені. Ruthenia Rada (рис. 3.13) один з офіційних шрифтів рутенії, характерний більшою деталізацією, що чудово доповнює колоду.

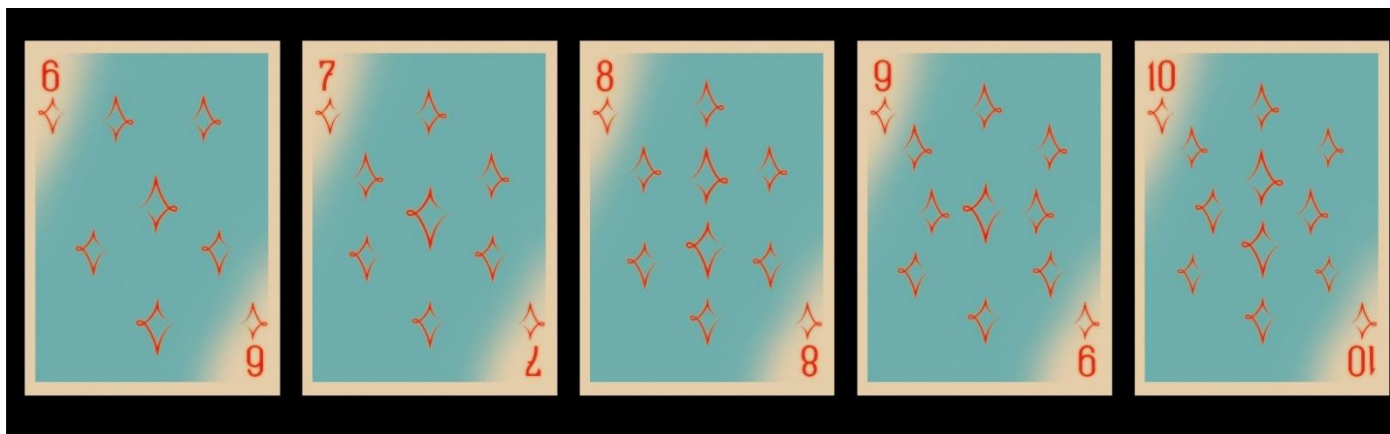


Рисунок 3.14 — Бубнові молодші карти

Молодші карти загалом оформлені в одному стилі. Їх кольорова палітра відсилає нас на старші карти. У всіх картах однієї масті символи мають один колір, що не змінюється. Для бубнових карт застосованна звичайна формула з повторенням символу масті на карті відповідно порядковому номеру карт та

скомпоновано так, щоб з обох сторін це виглядало гармонічно (рис. 3.14).

Наступною картою розглянемо бубнову Даму (рис. 3.15). За її оснву було обрано іншого, вже більш відомого, духа повітря та вітру Повітрулю. В українській міфології - це жіночий дух, асоційований з вітром, часто зображується як молода красуня з довгим рудим волоссям, а також здатна змінювати зовнішність. Її часто представляють у образі красуні з крилами, вбраною у квіти або одяг, який відображає її причетність до повітря. Характерною рисою є руде волосся. Це було враховано під час розробки персонажа. Їй була задана помаранчево-бірюзова палітра, та надано великі крила, такі ж руді як і її волосся. Також було використано квіткові елементи, з якими вона часто описувалась. Візерунки на її воні імітують хмари. Це той персонаж, якого часто зображують без одягу або з мінімальною його кількістю через її легковажну і «повітряну» натуру.



Рисунок 3.15 — Візуалізація карти бубнної Дами

Заключаючою ілюстрованою картою цієї масті є бубновий Король, на його роль встав Вітряник, або ж Вихор (Віхола), як його також називають (рис. 3.16). Часто зображують як невидимого або напіввидимого чоловіка, іноді молодого,

іноді старого, що залежить від місцевості, що може викликати пилові бурі та смерті. Описують, що в центрі цієї бурі можна побачити темну фігуру чоловіка з розпатланим волоссям. Одежа розвіяна, очі показують як яскраві, або ж навпаки порожні темні. Це не завжди злий дух. Він уособлює силу змін, хаосу й руху, нагадуючи людині про те, що природа має власну волю, з якою слід рахуватись. На карті він зображений як безликий дух з яскравими очима, що світяться. Можна уявити, що люди бачити ці «очі-вогники» в темноті пилової бурі чи смерчу. Одяг на ньому вільний, але порваний, символізуючи свободу вітру або ж те, що ця стихія може бути руйнівна. Основною рисою є довге сіро-сріблясте волосся, закручене, нагадуючи смерч, та розпатлане. Палітра для цього персонажа обрана сіруватозелена, кольори схожі до того як в туманий ранок надвигається пилова буря, роблячи все сірим. Візерунки на фоні також показують рухи вітру, його стрімкий подих. Його голову прикрашає «корона» показуюча важливість духа, що він вагається одним з головних у своїй стихії. Також в його одязі можна побачити сережки-піря — об'єднуюча деталь для усіх бубнових персонажів.



Рисунок 3.16 — Візуалізація карти бубнового Короля

Для тузів в загальному використовувались власно-створені руноподібні символи, використані в середині дозраження. У випадку бубнового туза, було

використано форму, імітуючу ромб, що є символом бубнової масті (рис. 3.17). Використовуються спавні лінії, хвильки за заокруглення, що натякають на плавність повітряної стихії, яку й символізує данна масть. Палітра обрана подібним чином, щоб об'єднати в собі всі карти цієї масті, світло жовта рамочка – відсилаюча нас на Валета та молодші карти, так і сіро-блакитний фон, що можна асоціювати з Королем та Дамою.



Рисунок 3.17 — Візуалізація карти бубнового Туза

Наступним розглянемо пікову масть. Це ті карти, що відповідають духам ночі і темряви, тому і палітра в їх випадку обрана досить темна, в сірих, чорних, синіх та фолетових відтінках. Об'єднують ілюстровані карти і яскраві очі, що фактично світяться в темряві.

Роль хрестового валета займає такий персонаж як Морок (рис. 3.18). Морок в українській міфології — це дух (або сила), що уособлює темряву, обман, нічне страхіття та ілюзії. Його образ тісно пов'язаний із ніччю, страхом, нечистими силами та втратою орієнтації — як у буквальному (блукання), так і в духовному сенсі (затмарення розуму). Можливо був придуманий слов'янами як пояснення

явища сонного паралічу, що характеризується чідчуттям давління на грудну клітку та звуковими та візуальними галюцинаціями у ві сні. На карті зображений як чорний туман, свого роду димка. Чоловік без обличчя та яскравими очами, що світяться. Не дарма й руки, з тонкими пальцями з кігтями, додані на передній план візуалізації, бо слов'яни вважали, що саме морок може душити їх у ві сні. Його постать має не багато людських рис у візуалізації, пояснюється це тим, що він уособлює страх, а страх — це ніколи не чітких образ. Палітра тяжіє до чорного та сірого кольорів з фіолетовими відтінками та сріблястим світінням.



Рисунок 3.18 — Візуалізація карти хрестового Валета

Образ пікової Дами зайняв такий мерсонаж як Нічниця (рис. 3.19). Жіночий нічний дух або демон, який приходить до людей із настанням темряви, особливо — до дітей. Її пов'язували з безсонням, тривожними снами, плачем немовлят і нічними страхами. Вважалася небезпечною істотою, що могла мучити або душити уві сні.

В описах постає як худа темна фігура з нечіткими обрисами, що нависає над людиною під час сну. Може з'являється у вигляді чорного силуету, тіні з крилами,

звіриної подоби (сова, миша, нетопир). Її очі — великі, блискучі або порожні, часто світяться в темряві. Волосся — розкуйовджене, темне, іноді злипається, як після дощу чи сну. Одяг — довгий, тьмянний, схожий на саван або нічну сорочку, що тягнеться по землі. В візуалізації постає як жінка з темною шкірою на яскравими жовтими хижими очима. Було вирішено робити її образ подібним до сов, з кими вона звязана. Викристовувати піря на лиці та в волоссі, тонці зіниці... Зображена вона в темному плащі, що буде приховувати її під покровом ночі. Руки чорніють, блище до когтистих пальців. Використана темно-синя палітра з помаранчевим акцентом в очах. Візерунки на фоні абстрактні, але загострені, показуючи небезпеку від цього духу.



Рисунок 3.19 — Візуалізація карти хрестової Дами

Останньою ілюстрованою піковою картою є Король. Цією картою виступає образ Мари, як один із найвідоміших духів ночі (рис. 3.20). Уособлює нічні жахи, хвороби, ілюзії, а також смерті чи марення. Її вважали однією з найнебезпечніших

жіночих нічних сутностей, що приходила до людей уві сні або в нічній темряві, приносячи страх, недугу або навіть смерть. Жіноча постать — висока, худа, з довгими руками і неприродно довгими пальцями. Обличчя бліде, часто — з нечіткими або викривленими рисами, іноді зовсім без обличчя. Очі — порожні, чорні або світяться в темряві, можуть гіпнотизувати чи паралізувати поглядом. Волосся — довге, чорне чи сиве, скуйовджене, спадає пасмами на плечі або закриває обличчя. Одежа — темна, часто подібна до савана або нічної сорочки, іноді — як тінь або серпанок. Її пов'язували з мареннями, галюцинаціями, нічними жахами, а також з передчуттям смерті. На ілюстрації це худа жінка з довгими худими руками та дуже довгими, чорним волоссям, що вється подібно щупальцям. Очі світяться, а на голові корона, підкреслююча її номер карти та важливе місце серед української міфології. Палітра бліда, в темних відтінках сірого та чорного з срібними акцентами, а фінові візерунки зображені подібно вющимся тіням.



Рисунок 3.20 — Візуалізація карти хрестового Короля

Хрестовий туз виконаний в темно-світлій палітрі, подібній до інших карт цієї масти, особливо до хрестового Короля та Валета (рис. 3.21). «Руна» зображена на карті більш абстрактна, тому що ніч не має чітких описів, проте було використано більш тонкі та гострі деталі, які можна назвати подібними до готичних, щоб передати темну атмосферу ночі.

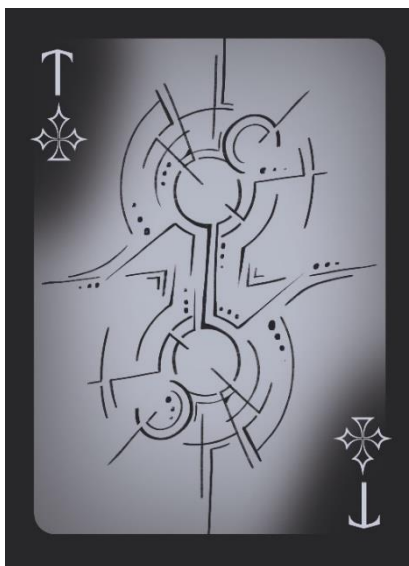


Рисунок 3.21 — Візуалізація карти хрестового Туза

Молодші хрестові карти виконані в одному стилі, відокремлює їх серед інших те, що позначка цифри і масти в них відрізняється по кольору від символів масти на самій карті, що зроблено для того, щоб зберегти читабельність масти, Палітра підбиралась відповідна до ілюстрованих карт, а саме темно-сірі та фіолетові кольори та сріблястий для основної позначки символіки карти (рис. 3.22).

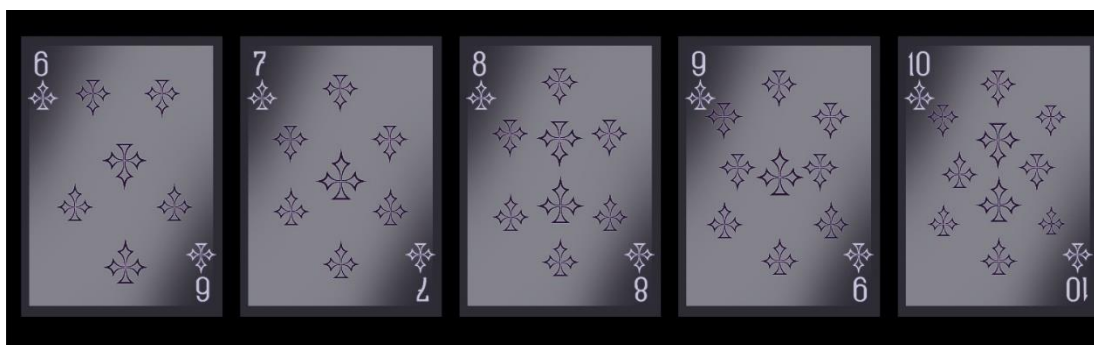


Рисунок 3.22 — Візуалізація молодших хрестових карт

За червову масть відповідають духи та істоти пов'язані з природою, зокрема лісом. Ілюстрації цих карт відрізняються палітрою, що тяжіє до темних зелених відтінків, додаються рослинні елементи, що додадуть атмосфери.

На роль червового Валета став такий лісовий персонаж як Блуд (рис. 3.23). Це дух лісу, його охоронець, що збиває з дороги мандрівників, заставляє їх блукати, заводячи вс далі в темряву лісу. В деяких описах його зовнішність пов'язують з лісовими тваринами, зокрема, оленями, що передано на ілюстрації карти за допомогою оленячих рогів та вух. Волосся в нього закручується в спіралі, символізуючи те, як дух заставляє людей блукати, ходити колами. Також в його руках зображений вогонь, відсилаючи нам на те, що Блуд здатен запалювати вогні, створюючи ілюзію живого поселення, тим самим більше збиваючи людей з їх курсу. Шкіра в нього нейтральна, сіра, волосся теж, а очі пусті, без зіниць, що відсилає нас на інші інтерпритації його зображення як «привида» або напівпрозору сутність. Палітра обрана приглушених сірих кольорів, подібно туману в лісі, що також може зменшувати видимість і заставляти мандрівників загубитись.



Рисунок 3.23 — Візуалізація карти чірвового Валета

В ролі червової Дами виступає інша дитина лісу, а саме — Мавка (рис. 3.24). Це одні з найвідоміших істот української міфології. Зображується з вінком на голові, та рослинними елементами, має довге волосся, що передано й на ілюстрації. Зображений характерний вінок з квітів, який канонічно носить цей персонаж, та гілля дерев як «аксесуар», показуючи зв'язок персонажа з лісом. На фоні використовуються візерунки подібні до гілля верби, показуюч тендітність цього персонажа як те, що вона є звязана з деревами. Палітра вибрана в темно зелених відтінках, натякаючи на «темну» частину цього персонажа, і те, що мавки не завжди є позитивними героями.

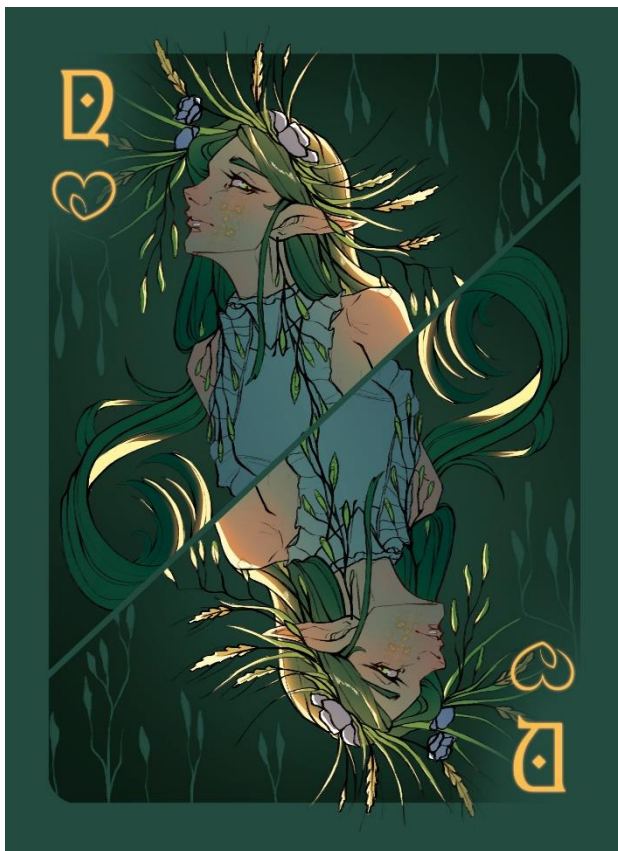


Рисунок 3.24 — Візуалізація карти чірвової Дами

Місце червового Короля зайняв Лісовик (рис. 3.25). Це найбільш підходящий персонаж на цю роль, бо він є батьком лісу, тим, кому по суті підкоряються Блуд та Мавки. Це персонаж, зображається як хранитель лісу. Зачасту малюється як старий дід з рослинними елементами в одязі та на тілі. Важливою задачею при ілюструванні цього персонажа було переали його статність і важливість. На

ілюстрації він зображається як людиноподібна фігура в зелених одягах, подертих під плином часу. Сам одяг поріс мохом та грибами. На лиці було обано зобразити деревяну маску, відсилаючи на здатність цього персонажа примати різні форми, зокрема рослинності, проте за маскою все ж видніється сиве волосся, притамане Лісовику. Очі в нього канонічно зелені, пролискують скрізь отвори маски, а на голові зображено роги-гілки дуба. Цей ж дуб використаний для візерунків на фоні, символізуючи стійкість велич та силу цього персонажа. Палітра обрана теплих, приглушено зелених відтінків, ніби весняний ліс ще до сходу сонця.



Рисунок 3.25 — Візуалізація карти чірвового Короля

Для зображення червового Туза було створено «руну» яку можна інтерпритувати як щось, що пов'язане з рослинами та деревами (рис. 3.26). Було використано плавні мов лзи лінії та для більш природнього ефекту, лінії малювались не зовсім рівно, а з легкими потовщеннями та утоншеннями, бо в природі немає нічого з ідеальними формами. Палітра обрана болотясто-зелена, трохи приглушена, що буде чудово синергувати з іншими картами цієї масті, зокрема, з ілюстрованими.



Рисунок 3.26 — Візуалізація карти чірвового Туза

Молодші чірвові карти виконані в стандартній композиції, такій ж як інші молодші карти. Палітра обрана темно-зелена, в трохи різних відтінках (рис. 3.27). Такий вибір гармонує з ілюстрованими картами цієї масті та відсилає за глибин лісу, його темряву, особливо вночі. Символіка окрашена в яскравий жовтий колір, під стать ілюстрованим картам та заради збереження контрастності та читабельності.

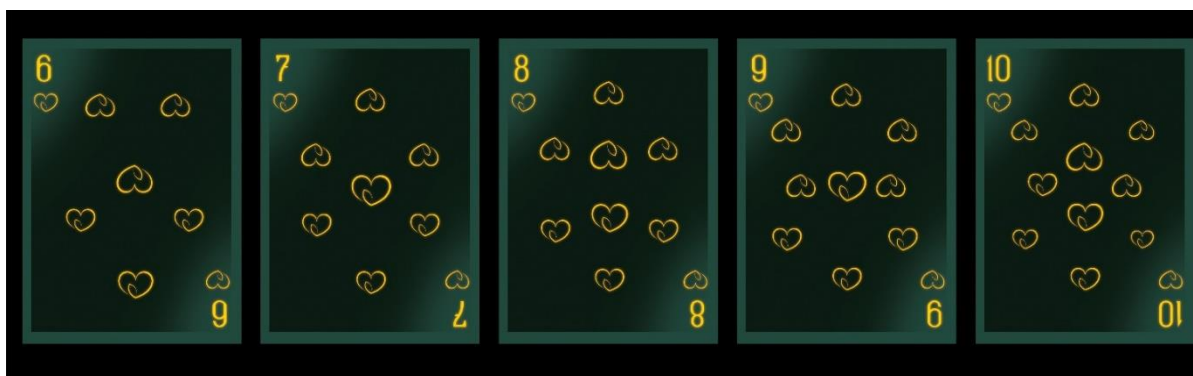


Рисунок 3.27 — Візуалізація молодших чірвових карт

Пікові карти об'єднуються синіми, зеленими та бірюзовими кольорами з досить яскравими світлими акцентами блакитного. На всіх персонажах є елементи чешуї та зябр, що говорять про належність духів, зображених на ілюстраціях до водяної стихії. Як візерунк використовуються деталі відсилаючі нас на воду, те як вона стікає, або круги що утворюються на водяній поверхні, якщо туди кинути якийсь предмет.

Персонажем, ставшим на роль пікового Валета було обрано духа криниці (рис. 3.28). Це дух охоронець джерел питної води та криниць, вважається добрим духом, особливо якщо дбати про криницю. Зоображають цей дух частіше в жіночій статі. На ілюстрації вигляд цієї істоти було трохи видозмінено для цілісності водяної тематики пікових карт. Дух тепер має сню шкіру та яскраве довге волосся, яке світиться наче вода в глибинах криниці, коли туди попаде трохи світла. Одягнена вона в канонічно білий вільний одяг. Палітра обрана більш світла, порівняно з іншими ілюстраціями, показуючи те, що цей дух є добрим і більш дружелюбним до людей. На фоні використані візерунки, подібні до тих, які створюються на воді, якщо в неї щось почне крапати.



Рисунок 3.28 — Візуалізація карти пікового Валета

Русалка встала на роль червоної Дами (рис. 3.29). Загалом це образ жінки-потопельниці, одягнута в вільну довгу сорочку, зображаються з синьою чи зеленою шкірою, що було передано на ілюстрації, використавши темний синьо-зелений колір. Вуха було змінено на деякого роду «плавники», що є об'єднуючою деталлю для усіх персонажей водяної стихії. Волосся зображене так, ніби воно вологе та липне до шкіри. В деяких варіантах, про русалок говорять як про дівчат, що втопились від нерозділеного кохання, тому для ілюстрації було вирішено зробити натяк на весільне вбрання. Палітра обрана темна, відображаючи глибини озер та річок.

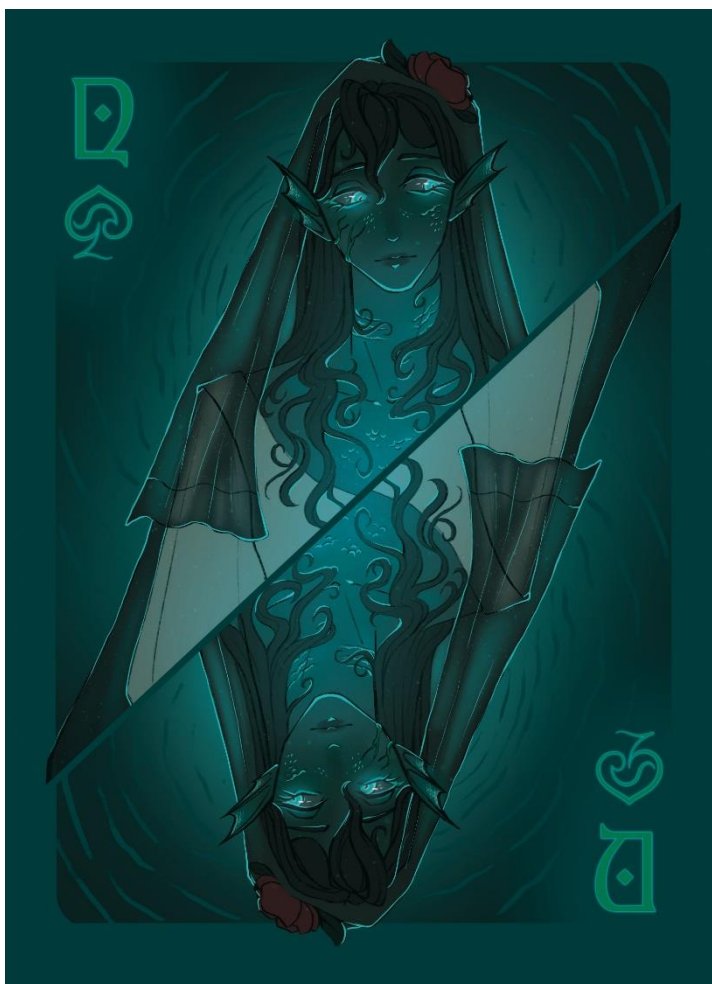


Рисунок 3.29 — Візуалізація карти пікової Дами

Водяний або ж Водяник зайняв місце пікового Короля, що відповідає його статусу серед водяних духів (рис. 3.30). Цього царя світу води описують, як істоту

з зеленою чи синьою шкірою, часто примальовують його образу метну або руду бороду, тіло порозше жабуринням та водоростями. Це все було передано на ілюстрації, з додаванням водяних елементів. Вважається невідомим як виклядають ноги цієї істоти і чи є ноги взагалі, чи на їх місці розположено рибячий хвіст, тому що показується людям Водяник лише у воді по-пояс, тому на ілюстрації він також зображений по пояс. Використана темно-зелена палітра, показуюча могутість цієї істоти, сила якої залежить від глибини та кількості води у водоймах, в яких він мешкає.



Рисунок 3.30 — Візуалізація карти пікового Короля

Для зображення пікового Туза було використано плавні лінії та круглі візерунки, відсилаючі на плавний потік води (рис. 3.31). В основу цього символу закладено круги, що завдяки додатковим лініям, можуть створювати ефект кругів на воді, при попаданні чогось стороннього на рівну водяну поверхню. Палітра обрана сино-бірюзова в темних тонах, що відповідає іншим картам цієї масті.



Рисунок 3.31 — Візуалізація карти пікового Туза

Молодші пікові карти виконані відповідно молодших карт інших мастей. Для них було використано також досить темну палітру в синьо-зелених відтінках (рис. 3.32). Ці карти є найтемнішими з усіх мастей, відображаючи страх людей перед водами та їх глибиною, вважається, що водяну стихію боялись найбільше через її таємничість та невідомість. Ця стихія вважається однією з найбільш містичних, тому така темна палітра є доречною



Рисунок 3.32 — Візуалізація молодших пікових карт

За основу дизайну сорочки для карт було взято символ сонцевороту, що є зображенням сонця, з витягнутими променями, що виходять з нього, закручуючись (рис. 3.33). Це один з найдавніших символів світла, що також використовувався і в давніх слов'ян. Для сорочки карт цей символ було визозмінено та стилізовано, щоб він гармонізував з іншими картами та елементами, зображеними на них. Палітра колоди карт в основному в синьо-жовтому спектрі, тому для палітри звороту карт було обрано нейтральні середні відтінки світлого та теплого зеленого та більш темного бірюзового.



Рисунок 3.33 — Візуалізація сорочки для карт

Конструктив упаковки для карт було розроблено самостійно під розмір карт. Часто для дизайну упаковки використовують зображення вже готових карт, символіки чи сорочки, цьому прикладу й було послідувано (рис. 3.34). Для сорочки було взято ілюстровану карту чірвової дами та використано для лицевої частини упаковки. На бокових гранях можна помітити символи мастей, а назва написана шрифтом RutheniaRada (рисунок 3.13), що й порядковий номер на картах. На зворот можна побачити рубашку карти, штрих код, назву колоди, кількість карт.

Кольорова гама обрана відповідно до сорочки карт, до якої кольорова гама шукалась як щось середнє серед палітри проекту.



Рисунок 3.34 — Візуалізація розгортки упаковки для карт

ВИСНОВКИ

Під час виконання кваліфікаційної роботи було проведення дослідження гральних карт як дизайн об'єкту, його історію та символіку.

Розглянуто та проаналізовано вимоги до створення карт, щоб ними було зручно користуватись не лише як елементом декору, а й для прямої функції – розважальної. Вивчено аспекти створення упаковки та ілюстрацій карт.

Досліджено історію походження карт, їх еволюцію та види.

Проаналізовано та досліджено роботи інших ілюстраторів, що працювали над подібними темами. Досліджено їх новаторські ідеї. На основі цього дослідження створено власні ескзи та ідейні варіанти дизайнів.

Розроблено варіанти концепцій дизайнів персонажів, мастей та рубашки для карт.

Зібрано інформацію та проаналізовано як зображують міфічних персонажів інші автори, як бачать їх люди. За допомогою цієї інформації створено образи персонажів для карт.

Розроблено кілька варіантів кольорових та композиційних рішень, на їх основі вибрано найкращий, що буде примінено і до інших карт. Розроблено конструктив упаковки для карт.

Стилізовано та розроблено символіку для гральних карт, підірано шрифт, підходящий тематиці.

Розроблено 12 ілюстрацій персонажів для старших карт, та стилізовано молодші. Дизайн рубашки та упаковки.

У кінцевому результаті розроблено колоду гральних карт, що відповідає та розкриває тему української міфології, зображає колорит персонажів та може використовуватись для поширення та збагачення української культури як на бальківщині так і за кордоном.

Всі ілюстрації об'єднані одним стилем, орієнтовані на загальну аудиторію, зокрема поціновувачів української культури, та колекціонерів подібних робіт.

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ

1. Що таке звичайна колода карт? Інструкція сотка. Архіви. URL: <https://intuyiciya.sotka.cx.ua/vzaiemodiya/shho-take-zvichayna-koloda-kart.html> (дата звернення: 27.05.2025).
2. Таємничий світ Таро: Історія та символіка карт. *DAYCOM*. 24.09.2024. URL: <https://daycom.com.ua/news/taiemnichiy-svit-taro-istoriya-ta-simvolika-kart> (дата звернення: 26.05.2025).
3. Додрукарська підготовка макетів. *ArtПрес*. URL: https://artpress.com.ua/uk/about-us/blog/technological_process/prepress/ (дата звернення: 02.06.2025).
4. Posts (atom). Mamluk Playing Cards. *Balladspot*. URL: <https://balladspot.blogspot.com/p/mamluk-playing-cards.html#:~:text=A%20particularly%20interesting%20set%20of,medieval%20period> (дата звернення: 06.05.2025).
5. Cards.old.no.URL:<https://cards.old.no/1500-mamluk/#:~:text=The%20pack%20has%20the%20exact,still%20called%20naipes%20in%20Spanish> (дата звернення: 06.05.2025).
6. Слов'янська міфологія: у що вірили прашури українців?. *Стара правда*. *Слов'янська міфологія*. 02.11.2022. URL: <https://starapravda.com.ua/blog/slavyanskaya-myfologyya-vo-cho-veryly-predky-ukraunczev/> (дата звернення: 02.06.2025).
7. Міфічні істоти. *Svarozhychi*. *Міфічні істоти*. URL: https://svarozhychi.blogspot.com/p/blog-page_10.html (дата звернення: 02.06.2025).
8. Повітруля. *Чарівний Світ*. URL: <https://magicworld.com.ua/character/povitrulia/> (дата звернення: 27.05.2025).
9. Чечель В. Вихор (слов'янська міфологія). *DISCOVER*. *Вихор (слов'янська міфологія)*. 05.02.2017. URL: <https://discover.in.ua/mythology/vihor-slovjanska-mifologija.html> (дата

звернення: 28.05.2025).

10. МАВКА. *Oringo*. *Чарівні істоти українського міфу: Мавки*. URL: <https://oringo.com.ua/charivni-istoti-ukrayinskogo-mifu-mavki> (дата звернення: 02.06.2025).

11. Міфологічний бестіарій України: Хто такий Лісовик. *Volnarez*. 30.06.2022. URL: <https://volnarez.com.ua/mifologichnij-bestiarij-ukraïni-xto-takij-lisovik/> (дата звернення: 02.06.2025).

12. BLCK DMTR. Мітологічні духи води: Водяник, Русалки, Криниця, Бродниця, Болотяник, Болотниця та Морські люди. *Друкарня*. 09.06.2023. URL: <https://drukarnia.com.ua/articles/mifologichni-dukhi-vodi-vodyanik-rusalki-krinicya-brodnicya-bolotyanyk-bolotnicya-ta-morski-lyudi-7zw3W> (дата звернення: 31.05.2025).

13. Дара К. Чарівні істоти українського міфу. *Духи природи / К. Дара*. Vivat, 2017. С. 320.

14. Водяник. *ПроРідне*. *Українська міфологія*. URL: <https://surl.lu/fcrhgj> (дата звернення: 27.05.2025).

15. Нічниці - нічні демони з слов'янської міфології. *Міфчук*. *Слов'янський бестіарій*. URL: <https://myths.com.ua/slovyanska-mifologiya/bestiariy-monstru-ta-istotu/nichnici.php> (дата звернення: 27.05.2025).

16. Демидюк В. Мара в українській міфології: легенди, міфи, трактування. *Вствіті*. *Мара в українській міфології: легенди, міфи, трактування*. URL: <https://vsviti.com.ua/ukraine/90503> (дата звернення: 02.06.2025).

17. Ad Fontes: Renaissance (Scholar Edition) Playing Card Deck. *Socalplayingcards*. URL: https://socalplayingcards.com/products/cardscad_sch?srsltid=AfmBOooIo1m5IMBDt5ZPSe0DonDwFhqSnf43h1Ff7owl13d9QWhSSy-s#:~:text=Features%20of%20the%20cards%3A%20,by%20Legends%20Playing%20Cards%20Co (дата звернення: 06.05.2025).

18. Who Art in Heaven - art playing cards. *Jackbrutuspenny*. URL: <https://www.jackbrutuspenny.com/shop-1/who-art-in-heaven-art-playing-cards#:~:text=First%20funded%20on%20Kickstarter%2C%20this,children%20of%20his%20Patreon%20members> (дата звернення: 06.05.2025).

19. PLAYING CARDS. *Kardify*. URL: <https://www.kardify.com/2024/01/modern-idols-hope-edition-playing-cards.html> (дата звернення: 06.05.2025).

20. Experience the touch and feel of the artwork on a deck of cards, produced using state of the art virko raised gloss effect technology.. *Impressions*. URL: <https://impressions.makeplayingcards.com/#:~:text=The%20MPC%20Impressions%20Playing%20Cards,well%20as%20play%20these%20cards> (дата звернення: 06.05.2025).

21. Колода AQUA Invisible (MPC). *Aqua.makeplayingcards*. URL: <https://aqua.makeplayingcards.com/#:~:text=Ground,waterproof%20including%20the%20box> (дата звернення: 06.05.2025).

22. IN SPADES HOLOGRAPHIC DECK. *Davidblaine*. URL: <https://shop.davidblaine.com/products/in-spades-deck#:~:text=This%20Bicycle%20x%20David%20Blaine,Original%20artwork%20by%20Mark%20Stutzman> (дата звернення: 06.05.2025).

23. Prometheus Circular Playing Cards. *Rareplayingcards*. URL: <https://rareplayingcards.com/collections/playing-cards/products/prometheus-circular-playing-cards> (дата звернення: 06.05.2025)

ДОДАТОК А
ГРАФІЧНА ЧАСТИНА



Рисунок А.1 — Планшет з візуалізацією макетів

ВІЗУАЛІЗАЦІЯ ІЛЮСТРОВАНИХ ГРАЛЬНИХ КАРТ ЗА ТЕМОЮ УКРАЇНСЬКОЇ МІФОЛОГІЇ

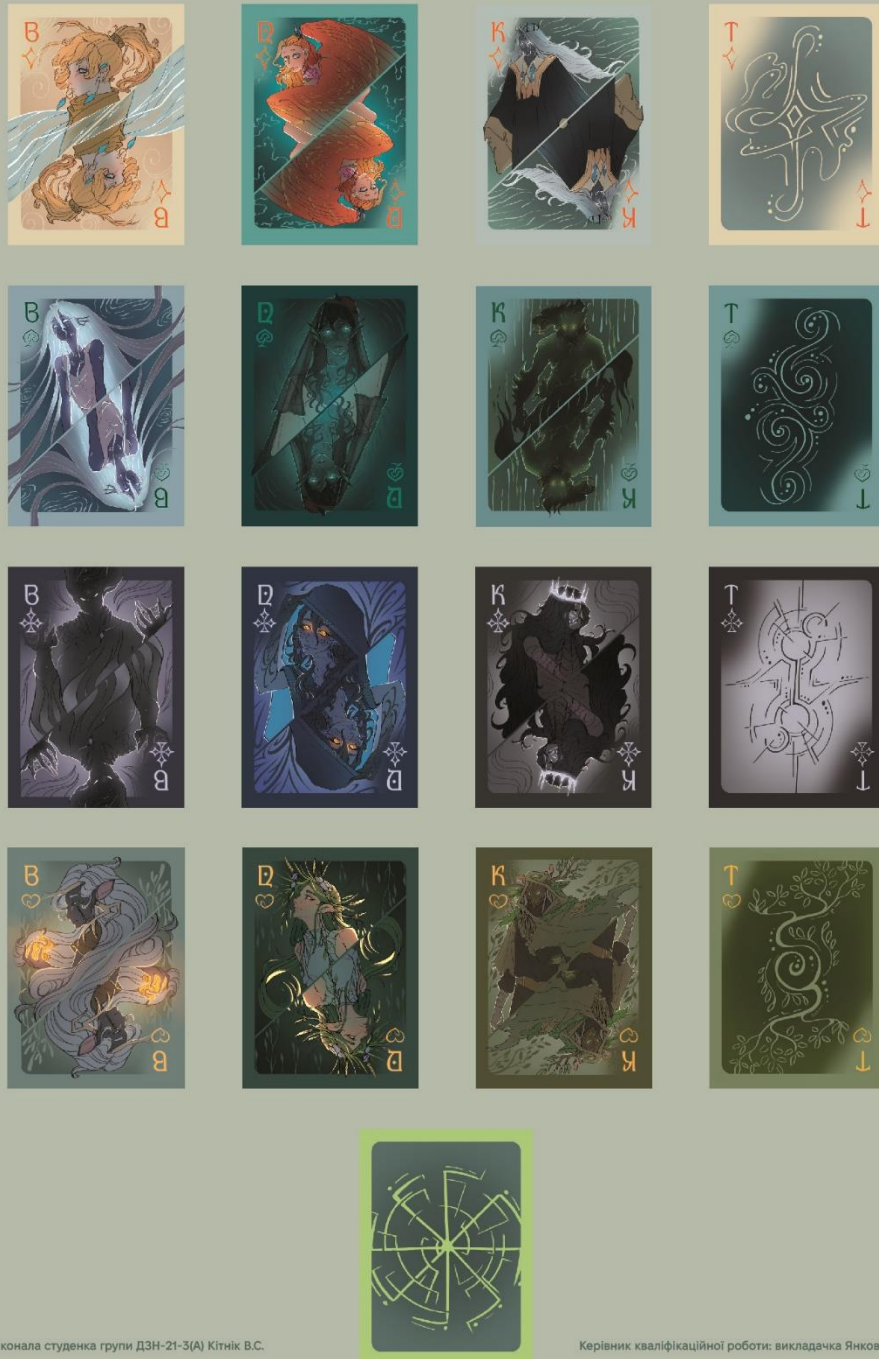
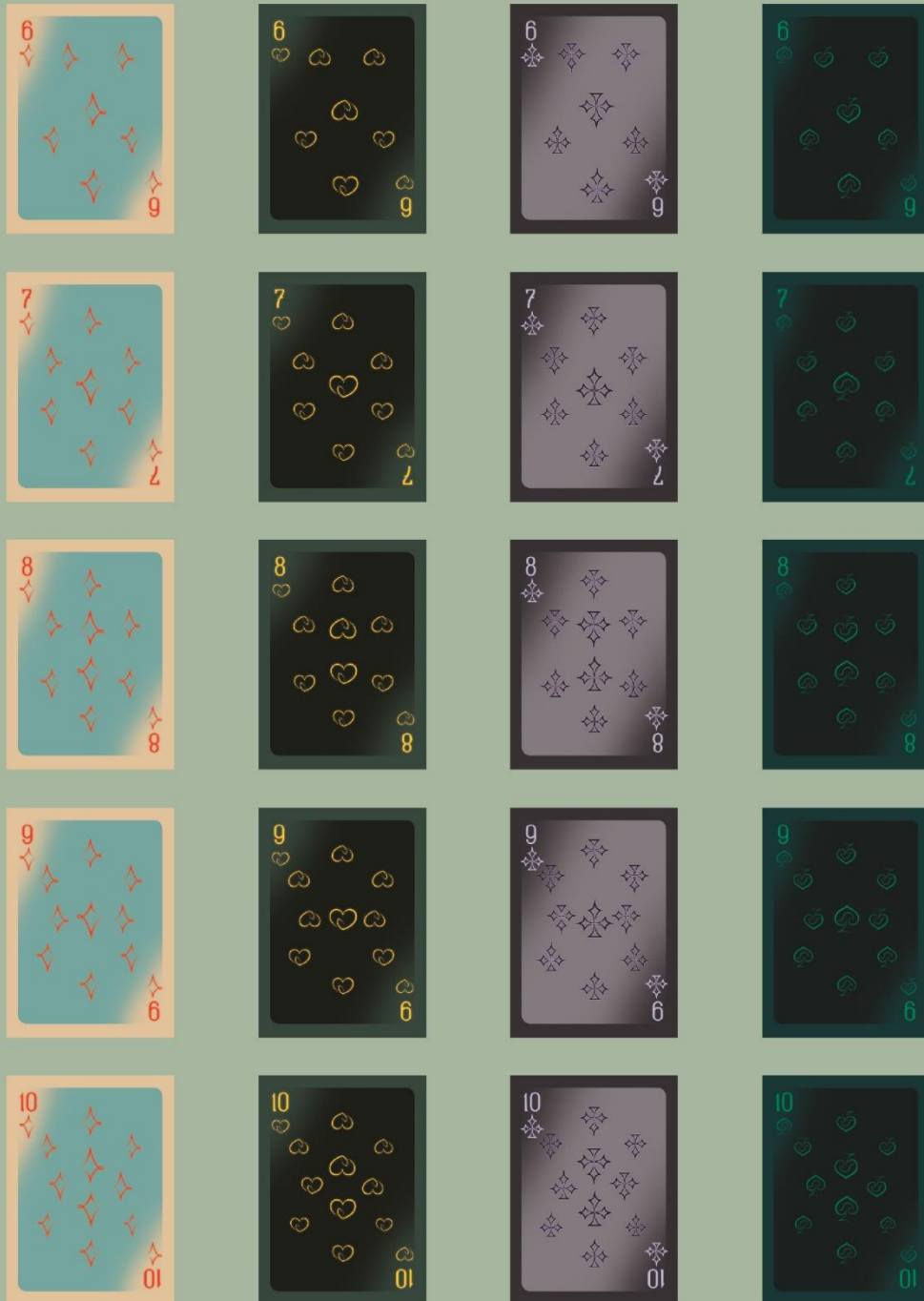


Рисунок А.2 — Планшет з ілюстрованими картами

ВІЗУАЛІЗАЦІЯ СТИЛІЗОВАНИХ ГРАЛЬНИХ КАРТ ЗА ТЕМОЮ УКРАЇНСЬКОЇ МІФОЛОГІЇ



Виконала студентка групи ДЗН-21-3(А) Кітнік В.С.

Керівник кваліфікаційної роботи: викладачка Янкович Н.В.

Рисунок А.3 — Планшет з молодшими картами

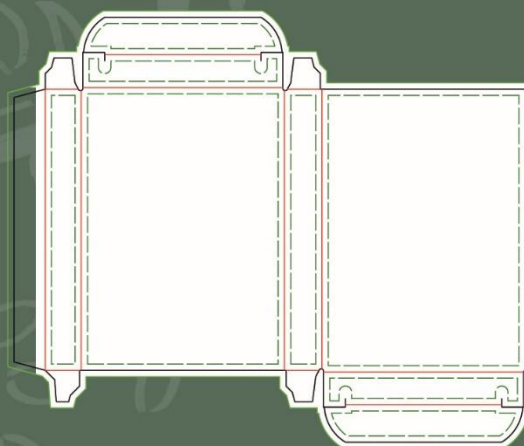
ВІЗУАЛІЗАЦІЯ ДИЗАЙНУ ПАКОВАННЯ ДЛЯ КОЛОДИ КАРТ



ДИЗАЙН



ВИКРОЙКА



Виконала студентка групи ДЗН-21-3(А) Кітнік В.С.

Керівник кваліфікаційної роботи: викладачка Янкович Н.В.

Рисунок А.4 — Планшет з пакуванням карт

ПІДБІР ШРИФТІВ

RUTHENIA RADA

Використовувався для позначок індексів та номерів карт,
а також для підпису назви упаковки на пакованні

Аа Бб Вв Гг Дд Ее Єе Жж Зз
Ии Іі Її Йй Кк Лл Мм Нн Оо Пп
Рр Сс Тт Уу Фф Хх Цц Чч Шш
Щщ Ъь Юю Яя

FIXEL

Використовувався як додатковий шриф для позначок
дрібних текстів на пакованні

Аа Бб Вв Гг Дд Ее Єе Жж Зз
Ии Іі Її Йй Кк Лл Мм Нн Оо
Пп Рр Сс Тт Уу Фф Хх Цц Чч
Шш Щщ Ъь Юю Яя

Рисунок А.6 — Планшет з підбором шрифтів

ПІДБІР КОЛЬОРОВОЇ ГАМИ ДЛЯ МАСТЕЙ

Кольори, що використовувались для палітри бубни



Кольори, що використовувались для палітри чірви



Кольори, що використовувались для палітри крести



Кольори, що використовувались для палітри піки



Рисунок А.6 — Планшет з підбором кольору